

Zebrany tu materiał ma ułatwić wykorzystywanie na sesji wierzchowców klasycznych (innym słowem – koni) oraz popkulturowych wariacji na ich temat. Liczne systemy fantasy wykorzystują różne rodzaje rumaków, zazwyczaj jednak gracze nie korzystają z nich inaczej, jak do szybkiego poruszania się po drogach i bezdrożach. Czasem posiadanie zdrowego, silnego konia świadczy o wysokiej pozycji społecznej – dużym majątku lub arystokratycznym pochodzeniu. Często jednak do tego ich użyteczność się ogranicza.

Zwróć uwagę, że wiele z opisanych niżej zasad będzie dla różnych drużyn zbędnych i nieprzydatnych, podczas gdy dla innych mogą świetnie się wpasować w przybrane konwencje. Jeżeli chcesz grać szybko, nie staraj się prze-forsować wszystkich zasad jednocześnie. Niemniej jeżeli zastanawiasz się nad szansą oswojenia dzikiego wierzchowca, statystykami pegaza lub możliwością, by koń odnalazł swego właściciela – tu możesz znaleźć przykłady rozwiązań.

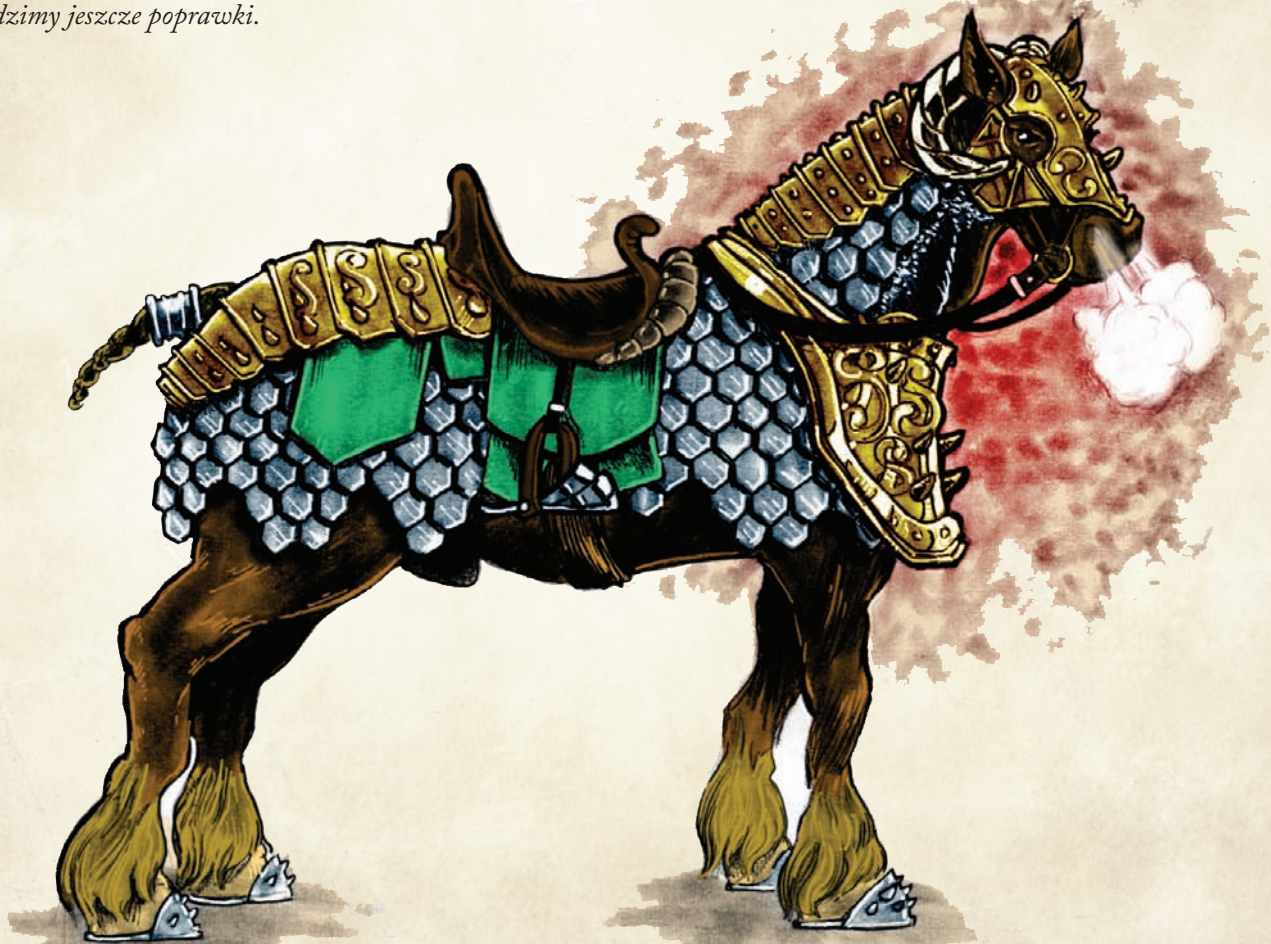
Uwaga! Autor nie jest doświadczonym zoologiem ani jeźdźcem – opierał się nie o akademickie opracowania, lecz Wikipedię i wiedzę dostępną w sieci. Jeżeli uważasz, że jakies informacje są rażąco niezgodne z realiami naszego świata lub niegrywalne, pisz na panpoeta@gmail.com, a może wprowadzimy jeszcze poprawki.

Tworzenie koni

Koń jako figura lub blotka

Konie opisane w podręczniku głównym są z zasady blotkami. Trudnymi do ubicia, kosztownymi, jednak traktowanymi jako szara masa.

Jako że SW ma być systemem brawurowym i grywalnym, w którym spośród rzeszy jednostek da się wyodrębnić kilka osób wyjątkowych, które stają się później tematem legend, tak też zdarza się, że co kilka lat rodzi się wierzchowiec jedyny w swoim rodzaju – o charakterystycznej maści, wyjątkowo odważny, nieprzeciętnie inteligentny, utalentowany lub (w systemach obejmujących magię) napełniony boskim błogosławieństwem, spontanicznym kaprysem magicznej energii czy (w systemach postapokaliptycznych) obdarzony niezwykle mutacją dającą mu talent psioniczny. Takie wierzchowce od samego początku traktowane są jak figury. Legendy pełne są historii o potężnych wilkach, które prowadziły do walki watahy swych pobratymców czy lwach, które uśmierciły dziesiątki ludzi, nim ktoś je powstrzymał – trudno oczekiwać, by wśród koni tego typu jednostek zabrakło.



Niemniej konie strasznie trudno powalić na ziemię – a dodanie im dodatkowej odporności na Rany czyni z nich postacie niemal równe graczom. Z tego też powodu zanim zaczniesz budować statystyki swego rumaka bojowego, zapytaj prowadzącego, czy pozwala wam na tego typu wzmocnienie, które może całkowicie zmienić równowagę gry.

Nie załamuj się jednak – nawet zwykły koń może stać się po długich treningach zwierzęciem nietypowym. Na trzeciej randze, gdy stanie się Weteranem, będzie mógł wykupić przewagę Figura, która sprawi, że nie pozostanie w tyle za rumakami z legend.

Zdobycie blotki

Koń będący blotką posiada standardową cenę i statystyki, zgodną z opisem w podręczniku (lub, jeżeli prowadzący się na to zgodzi, z opisem ras podanych w dalszej części tego dodatku). Prowadzący nie ma obowiązku zmieniać jego początkowych statystyk. Jeżeli znajdziesz kupca i masz przy sobie odpowiednią ilość złota – koń już jest twój.

Zgodnie z podręcznikiem, konie bojowe mają znacznie lepsze statystyki od koni pod siodło. Nie dziw się – z założenia zwykle konie są o wiele tańsze, gdyż przez kilka pierwszych lat ich życia nie były szkolone pod czujnym okiem specjalisty, by zamiast rzucać się do ucieczki, atakować przeciwnika. Zasady więc nie będą dążyły do wprowadzenia równowagi między tymi typami – tak już jest.

Stworzenie figury

Jeżeli prowadzący pozwolił ci zdobyć konia o statusie figury, możesz go stworzyć na dwa sposoby.

Pierwszym rozwiązaniem jest wziąć statystyki standardowe danego rodzaju konia i dodać mu jedną poważną i dwie drobne zawady.

Drugą jest wykorzystanie poniższych zasad, wedle których koń jest tworzony niczym postać gracza. Pamiętaj, że koń będący figurą potrafi kosztować o wiele więcej, niż standardowy przedstawiciel swego rodzaju. Przyjmij, że większość koni-figur kosztuje o 150\$ więcej, niż wskazuje na to cena w podręczniku. W przypadku rumaka bojowego dolicz jednak kolejne 100\$ - to chyba nie najgorsza cena, zakładając, że może pożyć znacznie dłużej.

Koń pod siodło

Cechy: Każdy koń zaczyna podróż posiadając wszystkie cechy na k4 oraz dodatkowe 7 punktów do rozdzielenia.

Umiejętności: Koń posiada 7 punktów umiejętności.

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Rozmiar** +2.
- **Tempo** konia wynosi 10.

Gdy skończysz tworzenie konia, możesz na normalnych zasadach dobrać jedną poważną i dwie drobne zawady, dzięki którym możesz zwiększyć cechy, umiejętności i liczbę przewag swego wierzchowca. Jeżeli chcesz, możesz wydać zdobyte punkty zawad na zmniejszenie ceny konia – za każdy poświęcony na to punkt, jest o 75\$ tańszy.

Koń bojowy - wierzchowiec

Cechy: Każdy koń zaczyna podróż posiadając wszystkie cechy na k4 oraz dodatkowe 9 punktów do rozdzielenia.

Umiejętności: Koń bojowy posiada 10 punktów umiejętności.

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie bojowe rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si+k4.
- **Rozmiar** +3.
- **Silny:** Tworząc lub rozwijając konia bojowego możesz zwiększyć jego siłę do k12+2 bez dobierania przewag.
- **Tempo** konia bojowego wynosi 8.

Podobnie jak przy koniu pod siodło, możesz dobrać zawady i wykorzystać otrzymane za nie punkty.

Konie a punkty doświadczenia

Koń będący blotką rozwija się zgodnie z zasadami blotek – pod koniec każdej sesji, w której brał aktywny udział, rzuć k6. Przy wynikach 5-6 otrzymuje pięć punktów doświadczenia. Przy 1-4 nic się nie dzieje. Za znaczący udział traktuj jednak uczestniczenie w istotnej scenie akcji, nie spokojną, całodobową podróż i skubanie trawy.

Jako, że każdy gracz może chcieć inaczej optymalizować swojego wierzchowca, nie traktujcie ich jako jednej grupy blotek.

Koń będący figurą traktowany jest jak element drużyny – niezależnie od jego wkładu do gry, przyznaj mu ilość punktów doświadczenia równą doświadczeniu, które otrzyma jego właściciel.

Rozwój konia przebiega identycznie jak rozwój postaci graczy.

Wpływ rangi konia na jego cenę

Jeżeli znajdziesz kupca mającego na sprzedaż konia posiadającego już jakieś doświadczenie, załóż, że za każde 5 PD posiadane przez niego musisz dopłacić 100\$. Pamiętaj jednak, że nawet blotka o randze Doświadczonego bardzo rzadko pojawi się w obiegu.

Konie a fuksy

Konie będące blotkami nie otrzymują żadnych fuksów i nie mogą ich wykorzystywać, chyba, że ich jeździec posiada przewagę Przyjaciół zwierząt (opisaną w podręczniku głównym Savage Worlds).

Konie będące figurami otrzymują tyle fuksów, ile wynosi ich ranga lecz nie więcej, niż trzy (chyba, że posiadają przewagę Szczęściarza, opisaną w podręczniku głównym Savage Worlds).

Konie zastępcze

Jeżeli koń umrze, gracz może za pozwoleniem prowadzącego w jego miejsce kupić przy najbliższej okazji konia o połowie posiadanego przez poprzednika doświadczenia za normalną cenę (nie musi płacić dodatkowej kwoty za posiadane punkty doświadczenia czy bycie figurą).

Inicjatywa

Wszystkie konie tego samego typu traktuj podczas walki jak jedną grupę blotek (niezależnie od rangi i doboru współczynników). Figury otrzymują własne karty. Jeżeli blotka jest dosiadana, działa w inicjatywie jeźdźca.

Zasady dodatkowe

Oswojanie dzikiego lub obcego konia

O ile wiele koni jest przyzwyczajonych do ludzkiej obecności i gotowych udać się w podróż z pierwszym napotkanym przybyszem, zdarza się, że awanturnicy napotkają konia dzikiego, powtórnie zdziczałego (który mógł się przypadkiem zabłąkać w lesie miesiące temu) lub kupią wierzchowca wychowanego nieudolnie. W takim wypadku prowadzący może wymagać testu, od którego zależeć będzie, jak koń zareaguje na nową osobę.

Raz dziennie postać ma prawo wykonać test Jeździectwa, oddając kilka lub kilkadziesiąt minut prób ujarznienia i nawiązania relacji z koniem. Wynik porównaj z poniższą tabelą:

Wynik testu Jeździectwa	Nastawienie konia
Dwie jedyinki*	Koń atakuje cię. Przez tydzień lepiej nie wchodzić mu w drogę.
Porażka*	Koń jest nastawiony do ciebie niechętnie. Następnego dnia nie możesz próbować go oswoić.
Sukces	Nastawienie konia nie zmienia się.
Przebicie	Jesteś w stanie oswoić konia-blotkę.
Dwa przebicia	Jesteś w stanie oswoić konia-figurę lub konia bojowego-blotkę.
Trzy przebicia	Jesteś w stanie oswoić konia bojowego-figurę.
Cztery przebicia	Jesteś w stanie oswoić niezwykłego konia (potomka Sleipnira, gadającego rumaka, kelpie, pegaza).

**Jeżeli posiadasz przewagę Przyjaciel zwierząt lub Władca zwierząt, traktuj jak sukces.*

Jazda na dzikim koniu

Próba jazdy na nieprzychylnym koniu może skończyć się bardzo źle. Będziesz miał szczęście, jeżeli porwie ciebie w losową stronę. Gorzej, jeżeli spróbuje cię zrzucić lub po prostu położy się na ziemi akurat, gdy chcesz czym prędzej uciec. Otrzymujesz karę -2 do wszystkich testów tak długo, jak długo jesteś na grzbiecie konia, a przy pierwszej porażce musisz przetestować Jeździectwo – w razie niepowodzenia, koń stara się ciebie pozbyć.

Stosowanie Tropienia

Czy to w bitewnym rozgardiaszu, czy w wyniku kradzieży, czy przez zwykłe niedbalstwo, możesz stracić swojego konia. Koń jednak może rozpocząć poszukiwania. W takim wypadku przetestuj jego Ducha – jeżeli osiągnie sukces, zaczyna cię tropić. Każdego dnia wykonaj test Tropienia – w razie porażki, nic się nie dzieje; w przeciwnym przypadku zbliżył się do ciebie o jeden dzień podróży za każdy sukces i przebicie.

Zwróć uwagę, że koń może otrzymać przewagę Przywiązanie, która znacznie ułatwia mu poszukiwania.

Chody konia

- **Step** – koń spaceruje, nieznacznie jedynie wykraczając poza prędkość idącego szybkim krokiem człowieka. Jego Tempo zmniejsza się o 2.
- **Kłus** – koń przemieszcza się ze swoją naturalną prędkością. Jego Tempo jest normalne.
- **Galop** – koń porusza się szybko. Otrzymuje +2 do swego Tempa.
- **Cwał** – koń porusza się w granicach swoich możliwości. Traktuj jak bieg (pamiętając o cesze Chyży).

Czy wiesz, że...

Poniżej poznasz kilka ciekawostek na temat koni, o których zazwyczaj w grach fabularnych się nie pamięta. Każda z nich czyni konia istotą o wiele mniej uniwersalną, pamiętaj więc – jeżeli wraz z drużyną nie zależy ci na jak najwierniejszym odzwierciedleniu realiów naszego świata, nie bierz ich pod uwagę. Prawdziwa historia płaszcza i szpady, nastawiona na dynamiczną akcję i zrywająca z tak zwaną „prozą życia”, zdecydowanie na nich nie skorzysta!

Większość tych informacji znam dzięki materiałowi nagrannemu przez Khakiego na GryFabularne.TV, do sprawdzenia tutaj: <http://khakiplaygame.blogspot.com/2010/01/konie-w-swiecie-fantasy.html>.

1) **Konie z zasady nie przystępują do gwałtownego galopu „z marszu”.** Muszą wpieryw trochę się rozgrzać – oczywiście wiele zależy w tym wypadku od rasy, jednak możesz przyjąć, że typowy koń może zacząć galop po jakichś piętnastu minutach rozgrzewki. Być może nie

byłoby złym pomysłem załatwić sobie sojusznika do opieki nad koniem.

Możesz przyjąć, że jeżeli koń nierozgrzany ma przystąpić do gwałtownego galopu, musi przetestować Wigor. W razie niepowodzenia sprzeciwi się rozkazowi i np. padnie na ziemię lub stanie dęba. W razie sukcesu zacznie poruszać się kłusem, w razie przebicia – galopem, zaś w razie dwóch przebic – cwałem.

2) **Konie trudno przygotować do jazdy.** Trzeba założyć uprząż i siodło, co wymaga trochę czasu (koń musi przyzwyczać się do lekkiego ucisku siodła, nim zaciśnie się je na tyle mocno, by od razu móc jechać). To dodatkowo wydłuża okres jego przygotowania o, mniej więcej, dziesięć minut.

Możesz przyjąć, że jeżeli na konia zostanie gwałtownie założony ekwipunek, musi przetestować swój Wigor. W razie niepowodzenia jeździec otrzymuje -2 do testów Jeździectwa do momentu, aż siodło zostanie poprawione. W razie sukcesu koń wytrzymał gwałtowne założenie siodła.

3) **Konia należy czyścić.** One same mają w zwyczaju walczyć z niechlujstwem przez pokrywanie się ochronną warstwą brudu. Siodło założone na brudne ciało może doprowadzić do tarć, które przekształcą się w rany. Standardowa dbałość o higienę zajmuje od kwadransa do trzech.

Jeżeli koń nie był przez tydzień pielęgnowany, a był intensywnie wykorzystywany do jazdy, otrzymuje poziom Wyczerpania.

4) **Konie długo się posilają.** O ile nie wozimy ze sobą dużych ilości słomy, koń potrzebuje w ciągu doby przynajmniej trzech postojów, podczas których mógłby się posilić trawą, z czego każdy z nich zajmie do dwóch godzin. Na szczęście konie potrzebują mało snu (koło czterech godzin), więc jedną z tych przerw mogą zrobić w trakcie nocy.

Wobec nienasyconego konia stosuj zasadę Głodu (podaną w podręczniku głównym).

5) **Konie są bardzo strachliwe.** Wystarczy okrzyk i kilka gestów, by uciekły, gdzie pieprz rośnie. Pamiętaj, że rumak bojowy w trakcie walki naprawdę wiele potrafi – zwykły koń prawdopodobnie ucieknie widząc zamieszanie czy słysząc strzał z muszkietu przy boku.

Jeżeli wierzchowiec nie jest zaprawiony w boju (nie jest rumakiem bojowym lub ma rangę niższą niż Weteran), musi wykonać test Ducha, by przystąpić do walki. W razie niepowodzenia nie będzie atakował przeciwników. Jeżeli przy teście wypadło jedynek (w przypadku błotek) lub dwie jedynek (w przypadku figur), koń nawet nie zbliży się do źródła zagrożenia.

6) **Konie są wysokie.** Wyższe od ludzi, zwłaszcza w systemach nawiązujących do europejskiego średniowiecza, gdzie ludzki wzrost 1,6 metra był normą. Postać mająca Jeździectwo poniżej k6 lub otyła mogą mieć trudności z wejściem na grzbiet bez czyjejś pomocy.

Umiejętności

Konie (przynajmniej te zwyczajne, nie będące gadającymi, magicznymi duchami lasu lub awatarami bogów) posługują się następującymi umiejętnościami:

Nazwa umiejętności	Cecha	Komentarz
Odwaga	Duch	-
Pływanie	Zręczność	Koń nie może pływać z kością większą, niż k8.
Przetrawianie	Spryt	Przy pomocy tej umiejętności sprawdzaj, w jakim stopniu koń jest w stanie poradzić sobie w niesprzyjających warunkach. Sukces sprawia, że jest nie do końca nasycony, jednak może funkcjonować bez kar. Porażka wymaga odniesienia się do zasad Głodu (podanych w podręczniku głównym).
Skradanie	Zręczność	Koń nie może skradać się z kością większą, niż k6
Spostrzegawczość	Spryt	-
Tropienie	Spryt	Przy pomocy tej umiejętności koń jest w stanie odnaleźć swego właściciela lub inną, znaną osobę.
Walka	Zręczność	-
Wspinaczka	Siła	Koń nie może się wspinać z kością większą, niż k4.
Zastraszanie	Duch	-

Zawady

Konie mogą zostać obdarzone następującymi zawadami:

Chuchro, Dziwactwo, Fobia, Grubas (zniża przy biegu kość do k6, nie k4), Jednooki, Jonasz, Kiepski wzrok, Konus, Krwiożerczy, Kulawy, Ostrożny, Pacyfista, Pech (tylko figury, otrzymujesz jednego fuksa mniej), Poszukiwany (koń dostał się do ciebie nielegalną drogą i ktoś stara się go odzyskać), Przygłuchy (jeżeli poważna, nie przyjmuje rozkazów przekazywanych inaczej, jak poprzez gesty), Ramol (5 punktów na dowolne umiejętności), Ślepiec, Śpioch, Tchórz, Uparciuch.

Nowe zawady

Dziki (Poważna)

Twój koń został odnaleziony przypadkiem, w dziczy. Traktuje cię raczej jak wroga, niż przyjaciela, i najchętniej by się ciebie pozbył. Co prawda jego umiejętność Przetrawanie zwiększa się o jedną kość, jednak za każdym razem, gdy chcesz go dosiąść lub wydać Komendę (porównaj przewagę Komenda), musisz przetestować jego Ducha. Jeżeli test się nie powiedzie, koń zrzuci cię z siodła lub odmówi posłuszeństwa.

Paskudny (Drobna)

Twój koń jest wyjątkowo szpetny. Za każdym razem, gdy się na nim pokażesz, otrzymujesz -4 do Charyzmy.

Szczególna uroda (Drobna)

Sprzedawca nie potrafił opisać maści i kształtu tego konia. Niewątpliwie ma w sobie coś przyciągającego spojrzenie i nawet można go uznać za ładnego, jednak jest w jego zachowaniu (albo oczach) coś, co sprawia, że wcale nie czujesz się na nim szlachetnie. Za to jego cena wzrasta o 250\$.

Przewagi

Konie mogą posiadać następujące przewagi:

Akrobata, Berserk, Bez przebaczenia, Błyskawiczny refleks, Chyży (podczas biegu – k12), Czujny, Końskie zdrowie, Krzepki (maksymalny udźwieg 12xSiła), Ładny / Śliczny (premia zostaje dodana do Charyzmy jeźdźca, kiedy jest w jego pobliżu), Nerwy ze stali / Nerwy z tytanu, Odporny na moc / Odporniejszy na moc, Opanowany / Wyjątkowo opanowany, Podróżnik, Szczęściarz / Cholerny szczęściarz, Szósty zmysł, Szybki cios / Błyskawiczny cios, Tropiciel, Twardziel / Niezniszczalny, Ulubiona broń / Ukochana broń (tylko naturalna broń – kopnięcie), Unik / Błyskawiczny unik, Zabójczy cios, Zamaszyste cięcie / Niezwykle zamaszyste cięcie, Zaprawiony w walce, Zawodowiec / Ekspert / Mistrz.

Nowe przewagi dla koni

Agresywny bieg (Bojowa)

Wymagania: Weteran, Wierzchowiec, Odwaga k8+, Walka k8+

Twój wierzchowiec potrafi jednocześnie wykonywać proste polecenia, takie jak ruch czy bieg, i trącać okolicznych przeciwników. Kiedy porusza się po polu bitwy, może każdemu celowi, który minie, zadać cios, otrzymując karę -2 do testów ataku. Nie może w tej samej turze wykonywać normalnego ataku. Koń może też poruszać się nie korzystając z tej przewagi. Zauważ, że jest ona szczególnie silna, gdy koń wykonuje bieg, mijając jednocześnie dużą liczbę słabych przeciwników.

Bojowy duch (Bojowa)

Wymagania: Doświadczony, Wierzchowiec, Odwaga k8+

Wierzchowiec całkowicie powierza ci swoje życie, wierząc, że uchronisz go przed każdym niebezpieczeństwem, o ile będzie przestrzegał rozkazów. Jeżeli jesteś w pobliżu, koń staje się odporny na Strach i Obrzydzenie, jednak dalej jest podatny na działanie Przerażenia. Załóż też, że koń nie lęka się typowych elementów towarzyszących walce (broni palnej, krwi, okrzyków).

Chowaniec (Nadnaturalna)

Wymagania: Nowicjusz, Wierzchowiec, Duch k8+, Spryt k6+

Jeżeli w twoim świecie istnieje magia, zaś czarodzieje mają prawo korzystać z chowańców, po wybraniu tej przewagi staje się nim twój rumak. Jeżeli dosiadasz konia lub w inny sposób go dotykasz podczas używania twej umiejętności nadnaturalnej, możesz posłużyć się punktami mocy twojego wierzchowca (chowaniec posiada 5 punktów mocy).

Figura (Niesamowita)

Wymagania: Weteran, Wierzchowiec

Od tego momentu traktuj konia jak figurę. Wybierz mu jedną poważną i dwie drobne zawady, odzwierciedlające trudności i doświadczenie podróży, którą przeżył.

Gotów do akcji

Wymagania: Weteran, Wierzchowiec, Wigor k10+

Twój koń może bez trudności ruszyć w natychmiastowy galop i pozwala na szybkie założenie na niego siodła. (Uwaga! Ta przewaga ma zastosowanie tylko wtedy, gdy używacie zasad opisanych w punkcie „Czy wiesz, że...”)

Komenda (Zawodowa)

Wymagania: Nowicjusz, Wierzchowiec, Spryt k6+

Wierzchowiec opanował jedną, skomplikowaną komendę, którą możesz mu sygnalizować dowolnie (hasłem, gestem, dotknięciem w konkretny punkt ciała). Może to być nawet nietypowa czynność, jak turlanie się po ziemi, stawanie dęba, przegryzanie lin czy wybijanie drzwi. Przewagę tę rumak może wybierać wielokrotnie, za każdym razem ustalając inną komendę.

Musztra (Zawodowa)

Wymagania: Nowicjusz, Wierzchowiec, Duch k8+, Spryt k6+

Twój rumak znacznie pewniej czuje się na polu walki, a jego wysoki intelekt pozwala mu przestrzegać twoich rozkazów. Póki dosiadasz swojego wierzchowca, oddziałują na niego wszystkie wykupione przez ciebie przewagi przywódcze.

Prawdziwa więź (Niesamowita)

Wymagania: Doświadczony, Figura, Wierzchowiec, Przywiązanie

Rumak odczuwa z jeźdźcem głęboką więź, która sprawia, że w celu uratowania jego życia jest gotów do poświęceń. Jeździec może używać fuksów swojego wierzchowca, jeżeli siedzi na jego grzbiecie.

Przywiązanie (Niesamowita)

Wymagania: Nowicjusz, Wierzchowiec, Spryt k6+, Tropienie k6+

Za każdym razem, gdy koń straci z pola widzenia swego pana na więcej, niż jeden dzień, zrobi wszystko, by go odnaleźć. Koń automatycznie zdaje podczas poszukiwań test Ducha, dodatkowo otrzymując premię +2 do testów Tropienia.

Świadomy (Niesamowita)

Wymagania: Doświadczony, Figura, Wierzchowiec, Duch k8+

Wierzchowiec posiada strzępki własnej świadomości i doskonale wyczuwa intencje jeźdźcy. Postać go dosiadająca może używać kości Zręczności konia, zamiast swej kości Jeździectwa.

Dodatkowe zawady i przewagi dla jeźdźców

Atak w przelocie (Przewaga)

Wymagania: Weteran, Jeździectwo k8+, Walka k8+

Jeżeli dosiadasz wierzchowca o przewadze Agresywny bieg, możesz, na analogicznych zasadach, atakować mijających przeciwników. Jeżeli chcesz, możesz zamiast tego zniwelować normalną karę do ataku, jaką otrzymał twój wierzchowiec. Jeżeli skorzystasz z tej przewagi, nie możesz zadawać normalnych ciosów.

Drobny jeździec (Drobna zawada)

Tę zawadę możesz wybrać jedynie, gdy jesteś przedstawicielem niskiej rasy (jak gnomy, kenderzy, krasnoludy czy niziołki). Jesteś osobą o predyspozycjach psychicznych i fizycznych, które uniemożliwiają ci swobodne korzystanie z wierzchowców służących ludziom. Jeżeli dosiadasz wierzchowca innego, niż kuc, otrzymujesz karę -4 do wszystkich testów Jeździectwa i -2 do pozostałych testów.

Rycerska szarża (Przewaga)

Wymagania: Weteran, Siła k8+, Jeździectwo k8+, Walka k8+

Opanowałeś technikę walki ciężkozbrojnego rycerstwa. Jeżeli dokonujesz na grzbiecie rumaka szarży przy pomocy lancy, otrzymujesz +2 do testu ataku, zaś siła twojej broni zwiększa się do Si+k10.

Stabilna pozycja (Przewaga)

Wymagania: Doświadczony, Wigor k8+, Zręczność k8+, Jeździectwo k8+

Jeżeli otrzymujesz ranę lub wpadasz w szok dosiadając wierzchowca, ignorujesz zasadę o możliwości upadku na ziemię.

Statystyki koni

Nim zaczniesz przeglądać nowe rodzaje koni, przypomnij sobie statystyki dwóch typów podstawowych, które możesz już znać z lektury podręcznika głównego. Pamiętaj, że poniższe propozycje nie mają nic wspólnego z końmi z prawdziwego świata – nie sposób poważnie potraktować tematu rodzajów koni bez szczegółowe rozróżnienia na rasy, które zmieniają predyspozycje i temperament konia w ogromnej mierze. Podane tu przykłady traktuj z przymrużeniem oka – są to tylko ogólne wzory, które możesz bez żadnych zahamowań przekształcać, jak ci tylko wygodnie.

Nawiązujące do realnych

Koń pociągowy

Ten rodzaj koni nie posiada żadnego zastosowania w walce, jednak ze względu na nieznaczną cenę i dużą dostępność (większość koni pociągowych to zwykle chabety) są najczęściej spotykanymi ze wszystkich – zwłaszcza na terenach wiejskich, gdzie pomagają w orce i transporcie ciężkich ładunków. Poszukiwacze przygód często posiadają konia pociągowego z rodzinnego domu, który przewozi tobołki i – przy odrobinie szczęścia – łupy.

Cechy: Duch k4, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k4

Umiejętności: Odwaga k4, Spostrzegawczość k6,

Tempo: 6, **Obrona:** 2, **Wytrzymałość:** 9

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie pociągowe rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Krzepki:** +1 do Wytrzymałości. Obliczając maksymalny udźwig konia pociągowego, pomnóż jego siłę x12.
- **Pacyfista:** Koń pociągowy nigdy nie zrani innej istoty, chyba, że zostanie przez nią zaatakowany.
- **Rozmiar** +2.
- **Strachliwy:** Za każdym razem, gdy koń pociągowy nie zda testu Strachu, Obrzydzenia lub Przerażenia, otrzymuje nową, drobną Fobię.

Kuc

Istnieje wiele ras koni, których niewielkie rozmiary, rekompensowane przez dużą wytrzymałość i łagodne usposobienie, charakteryzuje je jako kuce. Zazwyczaj wykorzystywane są do kontaktu z dziećmi, chociaż w światach fantasy są też podstawowym wierzchowcem dla niewielkich istot (jak niziołki i krasnoludy).

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k4

Tempo: 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 9

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Kuce rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Krzepki:** +1 do Wytrzymałości. Obliczając maksymalny udźwig konia pociągowego, pomnóż jego siłę x12.
- **Pacyfista:** Kuc nigdy nie zrani innej istoty, chyba, że zostanie przez nią zaatakowany.
- **Przyjazny:** Kuce jest szczególnie łatwo oswoić – jeżeli próbujesz tego dokonać, otrzymujesz premię +2 do testu.
- **Rozmiar** +1.

Walach

Chociaż prosty lud raczej nie narzeka na nadmiar koni i dosyć często pozwalają im na rozplód, wśród kupców i arystokracji na przedłużanie gatunku często pozwala się jedynie najszybszym, najsilniejszym i najinteligentniejszym. Z tego powodu wiele ogierów staje się walachami – czyli kastratami. Mają zazwyczaj znacznie bardziej przyjazną naturę, przez co często wykorzystuje się je do nauki jeździectwa wśród osób młodszych. Ze względu na fakt, że nie muszą już rywalizować o rolę w stadzie (będąc na samym dole hierarchii), nie są agresywne, przez co ich znaczenie w walce jest raczej minimalne. Są za to posłuszne i łatwiej skupiają się na przypisanych im zadaniach.

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Tropienie k4, Walka k4

Tempo: 8, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 8

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Walachy rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Pacyfista:** Walach nigdy nie zrani innej istoty, chyba, że zostanie przez nią zaatakowany.
- **Rozmiar** +2.

Fantastyczne

Elfi rumak

Obecne w niektórych światach fantasy, elfie rumaki są zazwyczaj bardzo rzadkie i hodowane jedynie w głębokich puszczech. Standardowo przypisuje się im część cech elfich panów, są więc szybsze i zręczniejsze od zwykłych koni, nie tracąc przy tym na wartości bojowej – od sysaka

przyzwyczajane są do walk partyzanckich i błyskawicznych podróży.

Zazwyczaj czują niechęć do nieelfich jeźdźców, przez co otrzymanie takiego wierzchowca uważa się za nobilitujący dar – zwłaszcza, że w elfich społecznościach posługuje się nimi głównie rycerstwo. Przy tych wszystkich zaletach ich wygląd zdaje się doskonale komponować z elfią urodą – są smukłe, drobne i pełne gracji.

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k4, Przetrawanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k8, Tropienie k4, Walka k6

Tempo: 10, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 8

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Elfie rumaki rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Przyjaciół elfów:** Jeżeli elfi rumak zostanie zdobyty w inny sposób, jak przez zakup lub prezent od poprzedniego, elfiego właściciela, otrzymuje dodatkową zawadę Dziki, chyba, że jego nowym właścicielem ma być elf.
- **Rozmiar** +2.

Jednorożec

Jednorożce pojawiają się w światach fantasy, zwłaszcza nawiązujących do mitologii średniowiecznego chrześcijaństwa, chociaż w źródłach antycznych pojawiały się już wieki wcześniej jako zwierzęta faktyczne, nie mitologiczne. Ich najpopularniejszą postacią są białe rumaki o bujnej grzywie i długim rogu wieńczącym środek czoła, jednak spotkać można też wyobrażenia jednorożców czarno-czerwonych, lub będących kolażem różnych, odległych gatunków.

W mitologiach nawiązujących do średniowiecza wiążą się jednorożce z czystością i kobiecym dziewictwem – często jednak pojawiają się w popkulturze jako przedstawienia ogromnej siły, mądrości i magicznych mocy, przez co nabierają funkcji istot niezwykle potężnych, często uważanych za strażników przyrody lub prastarych miejsc.

Cechy: Duch k10, Siła k12, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k10

Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k12, Przekonywanie k8, Przetrawanie k10, Skradanie k6, Spostrzegawczość k10, Tropienie k6, Walka k8, Zastraszanie k6

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Kelpie rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Figura:** Traktuj jednorożca jak figurę.
- **Kopnięcie:** Si+k4.
- **Niezależny:** Jednorożec może być czymś wierzchowcem jedynie, gdy wyrazi na to z jakiegoś powodu zgodę, zawsze jednak robi to do jakiegoś czasu – na przykład do ukończenia wspólnej walki o niezależność puszczy.
- **Odporniejszy na moc:** Pancierz 4 przeciwko magii, +4 do opierania się mocom.
- **Rozmiar** +3.

- **Róg:** Zamiast ataku kopnięciem, jednorożec może zaatakować rogiem rzucając na obrażenia jedynie za Si. Atak ten rani każdą istotę, niezależnie od posiadanych odporności i zmniejszając Wytrzymałość celu do 2, jednak nie może zadać więcej, niż jedna rana. Sproszkowany róg jednorożca może zostać użyty jako antidotum na każdą truciznę czy chorobę.
- **Śliczny:** Jednorożec oraz osoba dosiadająca kelpie otrzymuje +4 do Charyzmy.

Kelpie

Kelpie pojawiają się w światach fantasy oraz, przede wszystkim, w światach bazujących na mitologiach celtyckich i skandynawskich. Znane też jako nuggle, shoppiltee lub bäckahästen, zazwyczaj są widoczne w postaci smukłych, białych koni. W odróżnieniu jednak od swych cielesnych braci, na poły eteryczne kelpie są drapieżnikami, które szczególnie upodobały sobie wykorzystywanie ludzkiej naiwności.

Dostrzegając ludzką sylwetkę, stają w pobliżu rzeki lub stawu, czekając, aż skuszony ich urodą człowiek spróbuje je pochwyć. Kiedy jednak ktokolwiek ich dosiądzie, rzucają się w stronę najgłębszych wód, by tam utopić ofiarę i rozkoszować się smakiem jej krwi. W różnych światach kelpie są postrzegane jako duchy topielców, leśne bożki, magiczne lub zwykłe stworzenia, czasem jednak są jedynie jedną z kilku postaci różnych, niebezpiecznych istot. Kelpie mogą, choć niechętnie, rozmnażać się z normalnymi końmi – ich pomiot traktuj jak elfie rumaki, pozbawione cechy Przyjaciel elfów.

Cechy: Duch k10, Siła k12, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Pływanie k12, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Tropienie k6, Walka k8

Tempo: 10, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 8

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Kelpie rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Figura:** Traktuj kelpie jak figurę.
- **Infrawizja:** Kelpie otrzymują jedynie połowę (zaokrąglając w dół) kar za niedostateczne oświetlenie podczas ataku na żywą istotę.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Ładny:** Osoba dosiadająca kelpie otrzymuje +2 do Charyzmy.
- **Odporny na moc:** Pancierz 2 przeciwko magii, +2 do opierania się mocom.
- **Porwanie:** Kelpie często czekają na ofiarę przy głębokich zbiornikach wodnych. Gdy ktoś dosiądzie ich grzbietu, próbują za wszelką cenę go utopić. Zeskoczenie z grzbietu wymaga testu Jeździectwa z modyfikatorem -2. Jeżeli kelpie zdoła dobiec do wody, zaczyna topić nieszczęśnika – uwolnienie się wymaga wygrania przeciwstawnego testu siły. Porażki traktuj analogicznie do zasad Tonięcia opisanych na 88 stronie podręcznika głównego. Osobie próbującej się uwolnić mogą pomagać inne osoby.
- **Rozmiar** +2.

Pegaz

W światach fantasy do pięknych, chociaż rzadkich zjawisk należą pegazy – dalecy krewni koni, posiadający skrzydła, pozwalające im na swobodny, niemalże orli lot. Wiąże się to z ich ogromnymi możliwościami wojennymi i taktycznymi – ucieczka lub pogoń na ich grzbiecie bywa wyjątkowo łatwa, znacznie zmniejszając czas podróży. Pegazy pozwalają też dostać się do miejsc, które normalnie dostępne są jedynie magom. Chociaż są zwierzętami, pozostają częstym tematem legend, a ich posiadanie zazwyczaj charakteryzuje wielkich rycerzy. Istnieją też całe grupy ludzi, które poświęcają życie na poszukiwaniu młodych pegazów w szczytach górskich – sprzedanie ich może zapewnić dobrobyt na resztę życia.

Cechy: Duch k6, Siła k12+2, Spryt k4 (Z), Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Walka k10

Tempo: 8, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Pegazy rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Figura:** Traktuj jednorożca jak figurę.
- **Kopnięcie:** Si+k4.
- **Lotny:** Pegazy latają w Tempie 16 i wznoszą się w Tempie 4.
- **Ładny:** Osoba dosiadająca pegaza otrzymuje +2 do Charyzmy.
- **Rozmiar** +3.

Zmutowany koń

Zarówno w niektórych światach fantasy, jak i w settingach postapokaliptycznych, da się znaleźć liczne substancje, które wywołują mutacje wśród istot żywych. Mogą to być zarówno nieczyste siły Chaosu, choroba, która wydostała się z laboratorium lub promieniowanie pozostałe po eksplozjach bomb jądrowych. Niektóre są na tyle złym staniem, że wręcz uprzejmością jest strzelić im w łeb i zjeść co mniej zielone kawałki. Niemniej te z nich, które są w stanie przetrwać w nowych warunkach, choć posiadają liche ciała, są często znacznie mniej wymagające od „zdrowych” pobratymców i znacznie bardziej zaradne.

Cechy: Duch k4, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k4, Pływanie k4, Przetrwanie k10, Skradanie k4, Spostrzegawczość k8, Tropienie k8, Walka k6, Wspinaczka k4

Tempo: 8, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Zmutowane konie rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si.
- **Niewymagający:** Zmutowane konie wymagają o wiele mniej pożywienia, niż normalne odpowiedniki. Wystarczy im wyżywienie w ilości równej, co w przypadku człowieka.
- **Podróżnik:** +2 do testów Przetrwania oraz przezwyciężania negatywnych efektów zimna i gorąca.
- **Rozmiar** +2.

Cennik i ekwipunek dodatkowy

Poniżej znajdziesz cennik zawierający różne przedmioty, które mogą się przydać poszukiwaczowi przygód. Tak, nie ma tu gadżetów w stylu chomąta – z pewnego powodu zakładamy, że awanturnicy nie używają go zbyt często (o ile nie naoglądali się dziwnych filmów). Znajdziesz tu też przykładowy cennik wierzchowców, na końcu zaś – specjalną tabelę, której możesz użyć do bardziej precyzyjnego ustalenia stosownych cen.

Przedmioty powiązane z końmi			Wierzchowce	
Przedmiot	Cena	Waga	Wierzchowiec	Cena
Bat	10	5	Elfi rumak	1000
Dzienne wyżywienie konia	10	5	Jednorożec	-
Ladry (+3)	1250	30	Kelpie	-
Lanca*	300	10	Kuc	250
Ogłowie	10	5	Koń bojowy	750
Powóz konny*	1-3K	-	Koń pod siodło	300
Siodło jeździeckie	10	10	Koń pociągowy	200
Siodło wojenne	40	15	Pegaz	3000
Siodło – zdobienia	40	-	Wałach	300
Stajenny – dzienne wynagrodzenie	10	-	Zmutowany koń	500 (o ile nie jest traktowany jako żywność)

*Szczegóły poznasz w podręczniku głównym do Savage Worlds.

Generator cen wierzchowców

Realia	Modyfikator ceny
Sielankowy, heroiczny świat fantasy	Wszystkie konie -50, z wyjątkiem koni bojowych (-150) i pegazów (-1000)
Świat fantasy, w którym konie są podstawową formą transportu wśród awanturników	-
Świat postapokaliptyczny	Zmutowane konie bez modyfikatorów, konie zdrowe +5000
Świat współczesny	Konie pociągowe, kuce +800, konie pod siodło, wałachy +3000, konie bojowe +10 000
Świat, w którym szlachetne wierzchowce są przynależne jedynie arystokratom i świadczą o randze społecznej	Konie bojowe +1000
Elementy mechaniki	Modyfikator ceny
Każde, posiadane przez wierzchowca 5 pd	100
Każdy Punkt Zawady wydany na obniżenie ceny wierzchowca	-75
Wierzchowiec będący figurą	+150, jeżeli koń bojowy +250, jeżeli pegaz +500
Wierzchowiec o zawadzie Szczególna uroda	250