

# SZTUKI WALKI

**Autor:** Clint Black • **Tłumaczenie:** Piotr Koryś • **Redakcja:** Trey Gordon, Tomasz Majkowski i Jakub Góra •  
**Grafiki:** Louis Porter, Jr. Design • **Skład:** Butch Curry i Michał Smaga.

Modern Martial Arts is copyright ©2006. Reality Blurs and 12 to Midnight; Author: Clint Black. All rights reserved. This material is protected under the copyright act of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written consent of 12 to Midnight and Reality Blurs.

Modern martial arts is presented by 12 to Midnight and Reality Blurs, copyright ©2008, permission granted to reprint for personal use only.

Savage Worlds and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved. Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gravel logo are Copyright Gravel. All rights reserved.



# WSPÓŁCZESNE SZTUKI WALKI

Na początek wyjaśnijmy sobie jedną rzecz. Sztuki walki to bardzo szeroki temat, który na dodatek dla różnych ludzi oznacza różne rzeczy. Nie chcemy tu symulować Wuxia czy filmów akcji rodem z Hong Kongu. Ten plik ma pomóc Wam w stworzeniu postaci wyszkolonych lub uzdolnionych w walce wręcz, nie burząc przy tym równowagi gry. Przewagi niższe możesz uznać za Bojowe lub Zawodowe, w zależności, jak trudno będzie je zdobyć na waszych sesjach.

Ogólnie rzecz biorąc, umiejętność Walka odpowiada za wyszkolenie postaci w szlachetnej sztuce okładania się z przeciwnikiem pięściami. Przewagi pozwolą takiej postaci pokazać pazur, a graczowi zapewnią całkiem solidny wybór wariantów i dyscyplin sztuk walki. Teraz łatwiej będzie pokazać różnicę między judoką (Zapaśnik), a kickbokserem (Uniwersalny wojownik). Jeśli chcesz przyporządkować przewagi do konkretnych stylów walki, wprowadź dodatkowe wymagania, na przykład Wiedza (konkretny styl walki) o wysokości kości odpowiadającej Randze przewagi (czyli k4 dla przewagi Nowicjusza, a k6 dla tej z wymaganiem Doświadczony).

## Adźia!

**Wymagania:** Nowicjusz, Walka d6+

Nauczyłeś się rzucać lub podcinać przeciwnika. Wykonaj przeciwstawny test Walki. Jeżeli oponent jest uzbrojony, pamiętaj, że dodaje +2 do tego testu. Jeśli wygrałeś, kładziesz wroga na łopatki, w dowolnym miejscu o cal (2 metry) od ciebie – traktuj go jak postać na ziemi. Jeżeli osiągniesz przebicie, oprócz powyższego przeciwnik jest w Szoku, który może spowodować Ranę.

## Celny cios

**Wymagania:** Doświadczony, Rzucanie, Strzelanie albo Walka k6+

Wykonując cios mierzony lub atakując cel za zasłoną ignorujesz 2 punkty wynikających z tego utrudnienia modyfikatorów. Przewagę można wybrać trzy razy, osobno dla strzelania, walki i rzucania.

## Kamienna pięść

**Wymagania:** Doświadczony, Walka k8+, wrodzona Wytrzymałość k6+\*

Gdy niszczysz przedmioty „gołymi rękami”, otrzymujesz dodatkową kość za przebicie i możesz

przerzucać asy. Na dodatek, uderzenia twojej nieuzbrojonej dłoni mają PP 2.

\*"wrodzona" oznacza Wytrzymałość osiągniętą dzięki Wigorowi k8 albo Wigorowi k6 i Przewadze Krzepki. Nie dolicza się do niej zbroi czy magii.

## Litościwy

**Wymagania:** Nowicjusz, Walka k8+

Przy zadawaniu niegroźnych obrażeń bronią, nie odejmujesz – 1.

## Mistrz rozbijania

**Wymagania:** Doświadczony, Walka k8+

Specjalizujesz się w pozbawianiu oponentów argumentów – w tym wypadku, chodzi o broń. Gdy walczysz z kimś wręcz, możesz wykonać przeciwstawny test Walki. Jeżeli osiągniesz sukces, rozbijasz przeciwnika. Przy przebicciu, przeciwnik doznaje Szoku, a jego broń w filmowym stylu wylatuje z dłoni i frunie na k4 cale. Rzuć k12, a wynik odczytaj jak godziny – dzięki temu będziesz wiedział, w którą stronę poleciał wytracony oręż.

## Nieprzewidywalny

**Wymagania:** Doświadczony, Spryt k8+, Walka k8+

Jesteś mistrzem wprawiania przeciwników w konsternację. Nigdy nie tracisz rezonu, więc otrzymujesz +2 do sztuczek opartych na Sprycie. A także +1 do Obrony, jeżeli twój przeciwnik nie posiada zwierzęcego Sprytu (zwierzęta trudniej zwieść, gdyż kierują się instynktem, nie racjonalną oceną sytuacji).

## No, chodźcie!

**Wymagania:** Doświadczony, Walka k8+

Potrafisz obronić się przed przeważającymi siłami wroga. Obniżasz przeciwnikom modyfikator za dodatkowych walczących z tobą przeciwników o – 2. W związku z tym, gdy atakują cię trzy osoby na raz, żadna nie otrzymuje modyfikatora do testu, a pięciu napastników ma tylko +2.

## No, chodźcie tu wszyscy!

**Wymagania:** Heros, Walka k10+, No, chodźcie!

Jesteś mistrzem samoobrony albo ruszasz się jak grzechotnik. Walczący z tobą przeciwnicy nie otrzymują w ogóle premii za atak wielu na jednego.

## Uniwersalny wojownik

**Wymagania:** Nowicjusz, Walka k6+

Z bronią czy bez, jesteś maszyną do zabijania. Przeciwnicy nie dodają +2 do Walki, gdy walczysz z nimi gołymi rękami. Poza tym, twoje nieuzbrojone obrażenia to Si+k4

## Walka w parterze

**Wymagania:** Doświadczony, Walka k8+

W przeciwieństwie do innych, bez trudu walczysz na leżąco. Gdy leżysz na ziemi, nie otrzymujesz ujemnych modyfikatorów do Obrony i Walki.

## Wyczulone zmysły

**Wymagania:** Nowicjusz, Spostrzegawczość k8+

Nauczyłeś się polegać na innych zmysłach, niż wzrok. Ignorujesz 2 punkty modyfikatorów wynikających z ciemności lub np. mgły – oczywiście, wyłącznie jeśli wykonywana czynność nie wymaga np. czytania czy pisania (nie jest stricte zadaniem wzrokowym).

## Bardzo wyczulone zmysły

**Wymagania:** Weteran, Wyczulone zmysły

Wprawdzie nie możesz wciąż czytać po ciemku, ale to wcale nie przeszkadza ci w walce. Ignorujesz

wszystkie modyfikatory za brak oświetlenia, póki zadanie nie jest wyłącznie wzrokowe.

Jeżeli masz zawadę Ślepiec, wymagana ranga dla tej przewagi zmienia się na Nowicjusza.

## Zapaśnik

**Wymagania:** Nowicjusz, Walka k6+

Jesteś urodzonym zapaśnikiem. Kiedy wykonujesz chwyt, otrzymujesz +1 do Walki oraz do Siły lub Zręczności, aby go utrzymać.

## Dźwignia

**Wymagania:** Doświadczony, Zapaśnik

Jak już chwycisz, to wiesz co zrobić, żeby bolało. W chwycie zadajesz obrażenia o wysokości Si+k6.



*Modern Martial Arts is presented by 12 To Midnight and Reality Blurs, copyright 2008, permission granted to reprint for personal use only*