

ZAWADY DROBNE

Analfabeta: Nie potrafisz czytać ani pisać.

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

Brzydął: -2 do Charyzmy ze względu na wygląd.

Chuchro: -2 do Wigoru podczas walki z chorobą, trucizną czy nieprzyjawnymi warunkami.

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

Dziwactwo: Posiadasz drobne, acz dokuczliwe natręctwo.

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

Lojalny: Nigdy nie zdradzisz ani nie zawiedziesz przyjaciół.

Niedowiarek: Nie wierzysz w rzeczy nadnaturalne.

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

Ostrożny: Jesteś nadmiernie ostrożny.

Safandula: -2 do Prób woli oraz opierania się mocom nadnaturalnym.

Straceniec: Pragniesz umrzeć po wypełnieniu jakiegoś zadania.

Śpioch: Test Spostrzegawczości -4, by coś cię obudziło. Test Wigoru -4, by zwalczyć senność.

Uparciuch: Zawsze obstajesz przy swoim.

Wredny: -2 do Charyzmy ze względu na paskudny charakter.

Odszczepieniec: -2 do Charyzmy, społeczność źle cię traktuje.

ZAWADY DROBNE/POWAŻNE

Chciwy: Obsesyjnie gromadzisz bogactwa.

Fobia: -2 lub -4 do testów współczynników w obecności źródła lęku.

Jonasz: Przyciągasz kłopoty.

Kiepski wzrok: -2 do ataku lub dostrzeżenia czegoś znajdującego się dalej niż 5”.

Mściwy: Długo żywisz urazę; w przypadku poważnej zawady potrafisz zabić, by wyrównać rachunki.

Nawyk: Charyzma -1; Test Wyczerpania, jeśli nie możesz zaspokoić poważnego Nawyku.

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

Poszukiwany: Jesteś przestępcą.

Przygłuchy: -2 do Spostrzegawczości podczas nasłuchiwania; automatyczna porażka w przypadku całkowitej głuchoty.

Świr: Żywisz urojone przekonania.

Rytuał: W pierwszej rundzie walki zamiast działać, wykonujesz absurdalną czynność. Przy poważnej, bierzesz przeciwników żywcem by zgładzić ich w wymyślny sposób.

Wróg: Posiadasz powracającego przeciwnika.

Zobowiązanie: Ślubowałaś coś sobie, komuś innemu lub bogu.

ZAWADY POWAŻNE

Arogancki: Musisz upokorzyć wroga, zawsze atakujesz „przywódcę” przeciwników.

Bohaterski: Zawsze pomagasz potrzebującym.

Chojrak: Wierzysz, że wszystko ci się uda.

Ciekawski: Chcesz wiedzieć wszystko.

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

Honorowy: Zawsze dotrzymujesz słowa i zachowujesz się po rycersku.

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

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

Jednoręki: -4 do czynności wymagających obu rąk.

Konus: -1 do Wytrzymałości.

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

Krwiożerczy: Nigdy nie bierzesz jeńców.

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

Pech: Zaczynasz sesję z dwoma fuksami.

Ramol: Tempo -1, -1 do rodzajów kości Siły i Wigoru; 5 dodatkowych punktów na umiejętności związane ze Sprytem.

Ślepiec: -6 do wszystkich akcji wymagających wzroku; -2 do testów społecznych; otrzymujesz dodatkową przewagę.

Tchórz: Jesteś cykor i odejmujesz -2 od testów Odwagi.

Tępak: -2 do większości testów wiedzy ogólnej.

PRZEWAGI NOWICJUSZA

WRODZONE

Berserk: Patrz opis.

Błyskawiczny refleks: Pociągnij nową kartę, jeśli otrzymałeś 5 lub mniej.

Bogaty: Początkowe fundusze x3, 75k\$ rocznych dochodów.

Obrzydliwie bogaty (Szycha lub Bogaty): Początkowe fundusze x5, 250k\$ rocznych dochodów.

Chyży (Zr k6): +2 do Tempa, podczas biegu rzucasz k10.

Czujny: +2 do Spostrzegawczości.

Dzielny (Du k6+): +2 do testów strachu (i Odwagi).

Końskie zdrowie (Wi k8): +2 do testów zdrowienia.

Krzepki (Si k6, Wi k6): Wytrzymałość +1; maksymalny udźwig 8xSiła

Ładny (Wi k6): Charyzma +2.

Śliczny (Ładny): Charyzma +4.

Oburęczny (Zr k8): Ignorujesz karę -2 za używanie „lewej ręki”.

Odporny na moc (Du k8): Pancierz 2 przeciwko magii, +2 do opierania się mocom.

Odporniejszy na moc (Odp. na moc): Pancierz 4 przeciwko magii, +4 do opierania się mocom.

Poliglota (Sp k6+): Znasz tyle języków, ile wynosi twój Spryt. Test Sp -2 pozwala ci dogadać się w nieznanym narzeczu, którego słuchałeś przez minimum tydzień.

Szczęściarz: +1 fuks na sesję.

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

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

Zdolności nadprzyrodzone (Specjalne): Posiadasz nadnaturalne moce.

BOJOWE

Dobywanie (Zr k8): Możesz zdobyć broni w ramach darmowej akcji.

Nerwy ze stali (Fig, Wi k8): Ignorujesz 1 punkt modyfikatorów z ran.

Nerwy z tytanu (Nerwy ze stali): Ignorujesz 2 punkty modyfikatorów z ran.

Odejście (Zr k8+): Sukces w teście Zręczności oznacza, że jeden przeciwnik nie wykonuje darmowego ataku, gdy się wycofujesz.

Niezawodne odejście (Odejście): Jeżeli uzyskasz przebicie, żaden z przeciwnik nie atakuje.

Pewna ręka (Zr k8): Ignorujesz karę za niestabilne podłoże.

Pięściarz (Si k8+): +2 do obrażeń zadawanych gołymi rękami.

- Podwójne uderzenie (Zr k8):** Możesz atakować z bronią w każdej ręce, bez modyfikatora za wiele akcji.
- Szermierz (Zr k8, Walka k8):** +1 do Walki, jeżeli przeciwnik ma jedną broń i nie ma tarczy; gdy atakuje cię wielu przeciwników, ignorujesz modyfikator za jednego z nich.
- Szybki cios (Zr k8):** Możesz zaatakować jednego przeciwnika, który właśnie wchodzi z tobą w zwarcie.
- Twardziel (Fig, Du k8):** Testując Wigor po Wyeliminowaniu ignorujesz modyfikator za rany.
- Uczeń sztuk walki (Walka k6+):** Gdy walczysz gołymi rękami, jesteś uzbrojony i zadajesz Si+k4 obrażeń.
- Ulubiona broń (Walka/Strzelanie k10):** +1 do Walki lub Strzelania gdy używasz konkretnego egzemplarza broni
- Werwa (Du k8+):** Kiedy wydajesz fuksa na test dodajesz +2 do wyniku.
- Zamaszyste cięcie (Si k8, Walka k8):** Atakujesz wszystkich pobliskich wrogów z modyfikatorem -2.

PRZYWÓDCZE

- Bacność! (Sp k6):** +1 dla podwładnych otrząsających się z Szoku.
- Autorytet (Bacność!):** Twój „zasięg dowodzenia” wynosi 10”.
- Urodzony przywódca (Du k8, Bacność!):** Możesz przekazywać fuksy podwładnym.

NADPRZYRODZONE

Nowa moc (ZN): Zyskujesz nową moc.

Punkty mocy (ZN): +5 Punktów mocy; raz na rangę.

ZAWODOWE (MOŻNA WYKUPIĆ TYLKO PODCZAS TWORZENIA POSTACI LUB ZA ZGODĄ MG)

- Akrobata (Zr k8, Si k6):** +2 do testów Zręczności związanych z gibkością; +1 do Obrony, o ile nie jesteś przeciążony.
- As (Zr k8):** +2 do Żeglowania, Prowadzenia i Pilotowania; możesz wyparowywać obrażenia pojazdu z modyfikatorem -2.
- Badacz (Sp k8, Wyszukiwanie k8, Wypytywanie k8):** +2 do Wyszukiwania i Wypytywania.
- Czarodziej (patrz opis):** Każde przebicie obniża koszt czaru o 1 punkt.
- McGyver (Sp k6, Reperowanie k6, Spostrzegawczość k8):** Nie otrzymujesz kary za brak narzędzi.
- Mentalista (ZN: Psionika):** +2 do wszystkich przeciwstawnych testów Psioniki.
- Mnich-Wojownik: (patrz opis):** Gdy walczysz gołymi rękami, jesteś uzbrojony i zadajesz Si+k4 obrażeń. Wybierając tę przewagę i na każdej Randze możesz zmienić wariant mocy tak, by działał wyłącznie na ciebie, ale jego aktywacja darmowa. Moce: przykręcenie/podkręcenie, odbicie, leczenie, grom i szybkość.
- Podróżnik (Wi k6, Przetrvanie k8):** +2 do testów Przetrvania oraz przewycięzania negatywnych skutków zimna i gorąca.
- Pomysłowy Dobromir (patrz opis):** Raz na sesję możesz zmontować jakieś urządzenie.
- Skrytobójca (Zr k8+, Wspinaczka k6+, Walka k6+, Skradanie k8+):** +2 do obrażeń, gdy atakujesz osobę nieświadomą napaści.
- Tropiciel (Du k6, Przetrvanie k8, Tropienie k8):** +2 do Tropienia, Przetrvania i Skradania.

Uczony (k8 w umiejętnościach): +2 do dwóch różnych umiejętności Wiedzy.

Wojownik Światła/Ciemności (patrz opis): Patrz opis.

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

Wybraniec (patrz opis): +2 do obrażeń i Wytrzymałości przeciwko nadnaturalnemu złu/dobru.

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

Złota rączka (patrz opis): +2 do testów Reperowania, w przypadku przebicia czas naprawy skracany o połowę.

SPOŁECZNE

Charakterny (Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6): +2 do Zastraszania i Wyśmiewania, +2 gdy opierasz się Pródom woli.

Charyzmatyczny (Du k8): Charyzma +2.

Koneksje: Znajomości wśród osób wysoko postawionych.

Prawdziwy przyjaciel (Fig, D k8): Możesz przekazywać fuksy towarzyszom.

NIESAMOWITE

Dla kurazu (Wi k8): Jeśli wypijesz, twój Wigor wzrasta na godzinę o 1 rodzaj kostki, a Wytrzymałość o 1. Ignorujesz w tym czasie jeden punkt Ran.

Przyjaciel zwierząt: Możesz wydawać fuksy dla swoich zwierząt.

Szósty zmysł: Test Spostrzegawczości -2 pozwala wykryć zasadzkę/niebezpieczeństwo.

Władca zwierząt (Du k8): Posiadasz zwierzęcego towarzysza.

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

PRZEWAGI DOŚWIADCZONEGO

BOJOWE

Bez przebaczenia: Możesz wydawać fuksy podczas rzutów na obrażenia.

Bokser (Pięściarz): Przebicie w walce gołymi rękami zadaje +k8 obrażeń.

Co się nawinie (Sp k6+): Nie otrzymujesz kary -1 do Obrony i ataku, gdy walczysz bronią improwizowaną.

Garda (Walka k8): Obrona +1.

Grad ciosów (Walka k10): Dodatkowy atak w walce wręcz, z modyfikatorem -2.

Kontratak (Walka k8+): Raz na rundę możesz zaatakować przeciwnika, który właśnie cię chybił, odejmując -2 od testu.

Opanowany (Sp k8): W walce działasz na lepszej z dwóch kart.

Rock and Roll! (Strzelanie k8): Jeśli się nie poruszasz, możesz ignorować karę za ogień automatyczny.

Sokole oko: Manewr celowania (+2 do Strzelania), jeśli się w tej turze nie poruszasz.

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

Wyjątkowo opanowany (Opanowany): W walce działasz na lepszej z trzech kart.

Zaprawiony w walce: +2 do wyjścia z Szoku.

PRZYWÓDCZE

Nie przejdą! (Sp k8, Bacność!): Podwładni otrzymują +1 do Wytrzymałości.

Odwagi! (Przekonywanie k8, Bacność!): +2 do testów Odwagi dla wszystkich podwładnych.

Taktyk (Fig, Bacność!, Sp k8+, Wiedza (Strategia) k6+): Na początku walki wykonujesz test Wiedzy (Strategia). Za sukces i każde przebicie ciągniesz kartę. Możesz zastępować nimi Karety Akcji sojuszników.

Trzymać Szyk! (Bacność!): +1 do testów Ducha dla wszystkich podwładnych.

NADPRZYRODZONE

Odzyskiwanie mocy (Du k6, ZN): Odzyskujesz 1 punkt mocy co 30 minut.

Wyssanie Duszy (patrz opis): Patrz opis.

FIGUR

Przyływ mocy (Fig, umiejętność nadp. k10): Jeśli otrzymasz jokera, zyskujesz +2k6 punktów mocy.

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

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

PRZEWAGI WETERANA

BOJOWE

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

Błyskawiczny unik (Unik): -1 dla przeciwnika, usiłującego trafić cię atakiem na dystans.

Imperialny kontratak (Kontratak): Jak Kontratak, ale ignorujesz karę -2.

Nawałnica ciosów (Grad ciosów): Jak Grad ciosów, bez modyfikatora.

Niezwykłe zamaszyste cięcie (Zamaszyste cięcie): Jak Zamaszyste cięcie, bez modyfikatora.

Podwójna garda (Garda): Obrona +2.

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

PRZYWÓDCZE

Do szturm! (Du k8, Bacność!): +1 do obrażeń zadawanych przez podwładnych w walce wręcz.

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

NADPRZYRODZONE

Regeneracja Mocy (Odzyskiwanie mocy): Odzyskujesz 1 punkt mocy co 15 minut.

PRZEWAGI HEROSA

BOJOWE

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

Instykt zabójcy: Remis w teście przeciwstawnym daje ci zwycięstwo. Jeżeli wyrzucisz 1 na kostce umiejętności podczas testu przeciwstawnego, możesz ją przerzucić.

PRZEWAGI LEGENDARNE

Fechmistrz (Walka k12): Obrona +1.

Arcyfehmistrz (Fechmistrz): Obrona +2.

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

Podwładni (Fig): Otrzymuje 5 podwładnych.

Pomagier (Fig): Otrzymujesz pomagiera – Figurę w randzie Nowicjusza.

Twardy jak skała: Wytrzymałość +1.

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

Uzdrowiciel (Du k8): +2 do Leczenia.

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

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

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

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.



WWW.WYDAWNICTWOGRAVEL.PL

