

Shane Lacy Hensley's



EDYCJA POLSKA



SHANE LACY HENSLEY'S

SAVAGE WORLDS

EDYCJA POLSKA

Shane Hensley, Clint Black, Simon Lucas, Piotr Koryś

oraz

„Evil” Mike, „Chaos” Steve, Dave Blewer, Robin Elliott, Joseph Unger, Paul „Wiggy” Wade-Williams, Zeke Sparkes, Jay i Amy Kyle, Jodi Black, Dirk Ringersma, Randy Mosiondz;

Wersja polska: Michał Smaga, Przemysław Bednarski,
Małgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski, Paweł „Amdir”
Kumorek, Robert „Bleddyn” Rosół, Piotr Koryś i przyjaciele;

Podziękowania: Kirsty Lucas, Michelle, Caden, oraz Ronan Hensley, Cecil & Sheila Hensley, Jackie Unger, Maggie Wade-Williams, Matthew Cutter, Zespół 12 to Midnight, Andy Hopp, Legion, Sean-Patrick Fannon, Sean Preston oraz Frank Uchmanowicz i Jim Searcy ze Studio2, Michał Kuźniacki, Maciej Ziębicki, Dawid „Ertai” Cichy;

Specjalne podziękowania: Natalia Etterle, Justyna Koryś,
Małgorzata Majkowska, Michał Miziński;

Okladka i grafiki: T. Jordan Peacock i Simon Lucas
Projekt graficzny, skład i łamanie: Michał Smaga

Ilustracje: Aaron Acevedo, Leanne Buckley, Nicole Cardiff, Anthony Cournoyer, Julie Dillon, Gil Formosa, Radosław Gruszewicz, Satya Hody, Max Humber, Paweł Kłopotowski, Joanna Krótka, Todd Lockwood, Chris Malidore, Sławomir Maniak, Niklas Brandt, Chris Griffin, Vincent Hie, Jordan Peacock, Daniel Rudnicki, Jon Joseba Lecuona Esnaola Sein, Shaman's Stockart, Paul Slinger, Marta Smaga, Brian Snoddy, Ron Spencer, Storn, Christophe Swal, Talisman Studios, Tomasz Tworek, Chris Waller, John Worsley, Cheyenne Wright, oraz dzięki uprzejmości Empty Room Studios: Mike Hamlett, Dan Howard, Joe Slucher;

Dedykowane Wam wszystkim. Bez Waszej pomocy *Savage Worlds* nie byłoby takim sukcesem. A także dziękujemy naszym małym Dzikusków: Dylanowi i Eve Lucas, Marii Koryś oraz Patrick, Abigail & Maeve Cutter;

Dystrybucja w Polsce: Kuźnia Gier, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków, www.kuzniagier.pl

Druk: MANET Drukarnia i Wydawnictwo, ul. Partynicka 47, 54-432 Wrocław, www.manet.pl

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 logo are Copyright Gramel. All rights reserved.

SPIS TREŚCI

Przedmowa do polskiego wydania..... 5

Dzikie Światy 6

Początek..... 6

Rozdział pierwszy:

Tworzenie postaci 8

Umiejętności..... 10

Wiedza ogólna..... 15

Zawady..... 16

Przewagi 23

Przewagi wrodzone 23

Przewagi bojowe..... 26

Przewagi przywódcze 29

Przewagi nadprzyrodzone..... 30

Przewagi zawodowe..... 31

Przewagi społeczne 35

Przewagi niesamowite 36

Przewagi Figur 37

Przewagi legendarne..... 37

Rozwój postaci 39

Rangi 39

Żywe Legendy..... 39

Rozdział drugi:

Sprzęt 40

Uwagi do wybranego ekwipunku..... 42

Pancerze 42

Broń palna i osprzęt 43

Broń specjalna 43

Broń biała..... 46

Pancerze 47

Broń dystansowa 48

Przedmioty codziennego użytku 50

Broń specjalna 51

Amunicja 51

Uwagi do pojazdów 52

Pojazdy..... 53

Rozdział trzeci: Zasady 54

Figury i Blotki..... 54

Testowanie współczynników..... 54

Kość Figury..... 55

Fuksy 56

Fuksy Mistrza Gry 56

Walka..... 57

Czas 57

Pole bitwy..... 57

Odległość..... 57

Sprzymierzeńcy..... 57

Inicjatywa..... 58

Odliczanie 58

Joker 58

Wstrzymywanie akcji 58

Akcje 59

Ruch 60

Akcje bojowe..... 60

Ataki..... 61

Walka wręcz 61

Strzelanie i rzucanie 61

Zasady specjalne 62

Wytrzymałość przedmiotu 66

Ostona 67

Ciemność..... 67

Wytrzymałość przeszkód..... 68

Próba woli..... 71

Próby woli przeciwko grupom..... 71

Obrażenia..... 72

Efekty obrażeń..... 72

Eliminacja 73

Tabela Urazów 74

Leczenie 75

Rozstrzygnięcie..... 75

Naturalna rekonwalescencja 76

Rozdział czwarty:

Pozostałe zasady..... 78

Walka konna 78

Sojusznicy 80

Doświadczenie..... 80

Amunicja 80

Osobowość sojusznika 81

Przykładowi sojusznicy..... 81

Strach	82	<i>Podtrzymanie mocy</i>	107
<i>Efekt Strachu</i>	83	Zdolności nadprzyrodzone	108
Wyczerpanie	84	Moce	112
<i>Różne zagrożenia</i>	84	<i>O wariantach mocy</i>	115
Zagrożenia	85	Rozdział szósty:	
<i>Choroby i trucizny</i>	85	Prowadzenie gry	124
<i>Głód</i>	85	<i>Zebranie drużyny</i>	125
<i>Gorąco</i>	85	<i>Utrzymanie drużyny</i>	126
<i>Ogień</i>	86	<i>Styl kampanii</i>	127
<i>Pragnienie</i>	87	Prowadzenie gry	128
<i>Radiacja</i>	87	<i>Nauka zasad</i>	128
<i>Sen</i>	87	<i>Doświadczenie</i>	128
<i>Siniaki i obicia</i>	87	<i>Fuks</i>	129
<i>Tonięcie</i>	88	<i>Bohaterowie niezależni</i>	129
<i>Upadki</i>	88	<i>Groza</i>	129
<i>Zimno</i>	88	<i>Tabela Nastawienia</i>	130
Pojazdy	89	<i>Nastawienie</i>	130
Ruch	89	Sojusznicy	131
<i>Skręcanie</i>	90	Tworzenie Światów	132
<i>Prędkość</i>	90	<i>Przygody</i>	135
<i>Kolizje</i>	90	<i>Gotowe światy</i>	137
Walka w pojazdach	92	Rozdział siódmy:	
<i>Obrażenia</i>	92	Przeciwnicy i potwory	140
<i>Pojazdy latające</i>	92	<i>Zdolności potworów</i>	140
<i>Manewry lotnicze</i>	93	Bestiariusz	145
<i>Pojazdy wodne</i>	94	<i>Poziom wyzwania</i>	148
<i>Okręty liniowe</i>	94	Przyjaciele i wrogowie	159
<i>Pożar</i>	95	<i>Chronią i służą</i>	159
<i>Utrata kontroli</i>	96	<i>Za króla i ojczyznę!</i>	160
<i>Trafienia krytyczne</i>	96	<i>Na drodze występu</i>	161
Pościgi	97	<i>W pustyni i w puszczy</i>	163
<i>Atak</i>	99	<i>Wrogowie rodzaju ludzkiego</i>	164
<i>Manewry</i>	99	<i>Specjaliści od mokrej roboty</i>	164
<i>Jak to wygląda w praktyce?</i>	100	<i>Zleceniodawcy</i>	166
<i>Przeszkody</i>	100	Materiały dodatkowe	167
<i>Manewry</i>	101	<i>Skrót tworzenia postaci</i>	168
Bitwy	102	<i>Podsumowanie Zawad</i>	169
<i>Rozstrzygnięcie</i>	104	<i>Podsumowanie Przewag</i>	170
Rozdział piąty:		<i>Lista manewrów ataku</i>	172
Zdolności nadprzyrodzone	106	<i>Lista mocy</i>	173
Czarodzieje i telepaci	106	Indeks	174
Używanie mocy	107		

[illegible]

PRZEDMOWA DO POLSKIEGO WYDANIA

Niniejsze wydanie *Savage Worlds* to nasza druga gra, która ukazuje się po polsku. Jak pewnie niektórzy z was wiedzą, kilka lat temu w Polsce opublikowano podręczniki do naszego flagowego systemu, *Deadlands*. Uważamy to za wielki zaszczyt i cieszymy się, że gracze o tak wysokich wymaganiach wybierają nasze skromne produkty. Tamto wydanie *Deadlands* zajmuje honorowe miejsce na mojej półce i bywa pierwszą rzeczą, którą pokazuję znajomym, gdy wpadną z wizytą.

Szczególnie cieszy mnie, że tym razem za całe przedsięwzięcie odpowiada bezpośrednio nasz własny redaktor, Piotr Koryś. Piotrek doskonale rozumie, dlaczego gry Pinnacle są (naszym zdaniem) wyjątkowe i wkłada w *Savage Worlds* bardzo wiele serca. Dlatego zapewni wam produkty najwyższej jakości. To nie jest szybkie tłumaczenie, które ma przynieść parę groszy – on naprawdę kocha każdą książkę, przygodę i dodatek, nad którymi pracuje. I nie mówicie mu tego, ale często to właśnie dzięki niemu udaje się nam utrzymać wysoki standard.

A gdy idzie o samą grę: przez lata jej wydawania zauważyłem, że wiele osób czyta podręcznik i nie rozumie, dlaczego *Savage Worlds* ma niby być wyjątkowe. Dobrze wiem, że nie odpowiada każdemu – bo takiej gry nie ma – ale uważam, że trzeba poprowadzić sesję czy dwie, żeby złapać, o co w *SW* chodzi. Marzył mi się system, który pozwoli rozegrać ekscytujące sceny akcji, nagrodzi odgrywanie postaci, umożliwi ciekawy jej rozwój, ale przede wszystkim – będzie łatwy dla Mistrza Gry.

I to, jak wierzę, właśnie nam się udało. Oczywiście, nie jestem całkiem obiektywny, ale pozytywne głosy dziesiątek tysięcy fanów, nie milknące odkąd gra wyszła po raz pierwszy w 2003 roku, jednocześnie cieszą mnie i zawstydzają.

A więc, mam wielki zaszczyt i przyjemność przedstawić wam *Savage Worlds* w języku polskim. Mam nadzieję, że spodoba wam się system Brawurowy i Grywalny.

Shane Hensley

Listopad 2009

Shane Hensley



DZIKIE ŚWIATY

Witajcie w *Savage Worlds*, grze łączącej najlepsze elementy gier fabularnych i bitewnych!

W *Savage Worlds* pisanie wielowątkowych przygód, tworzenie czarnych charakterów i potworów, kierowanie działaniem Bohaterów Niezależnych podczas walki oraz snucie epickich historii to dla Mistrza Gry pestka. Równocześnie, gracze otrzymują szerokie możliwości rozwoju postaci, jak w innych, bardziej skomplikowanych mechanicznie grach.

Walka jest naprawdę prosta i nie wymaga śledzenia mnóstwa zmiennych. Wasi bohaterowie mogą wziąć udział w ogromnych bitwach, decydujących o losach świata, które wreszcie rozegrać bez wysiłku.

Co równie ważne, system pozwala grać w dowolnym klimacie, od przygód piratów, przez superbohaterów, aż po science-fiction. Bez trudu stworzycie własne realia, lub wyruszyć do któregoś z naszych Brawurowych Światów (szczegółowe informacje na ich temat znajdziecie na końcu tej książki).

Mamy wiele ciekawego do opowiedzenia, więc zaczynamy!

POCZĄTEK

Poniżej znajduje się lista rzeczy potrzebnych do rozpoczęcia zabawy.

KOŚCI

W *Savage Worlds* korzysta się z sześciu popularnych w grach fabularnych kości: cztero-, sześć-, ośmio-, dziesięcio- i dwunastościennych, a także, choć rzadko, z kości dwudziestościennych. Kupisz je bez trudu w najbliższym sklepie z grami lub zamówisz przez Internet z Q-Workshopu.

Podobnie jak w innych grach fabularnych, rodzaje kości oznaczamy skrótami. Mamy więc: k4, k6, k8, k10, k12 i k20. Zapis „2k6” oznacza, że powinieneś rzucić dwiema kośćmi sześciociennymi i zsumować wyniki.

Gracz potrzebuje jednego zestawu kości, natomiast Mistrzowi Gry może przydać się

kilka kompletów, by rzucać na atak kilku łotrów jednocześnie.

KARTY

W *Savage Worlds* używa się ponadto zwykłej talii do pokera czy brydża (z dwoma jokerami). Karty służą do określania inicjatywy podczas walki, pozwalając zachować szybkie tempo gry.

ŚWIAT

Czy wraz z przyjaciółmi będziecie penetrować postapokaliptyczne ruiny? Albo poprowadzicie grupę mężnych wojowników, przemierzającą wasz ulubiony świat fantasy? A może wcielicie się w role książąt wampirów? Lub rozwikłacie mroczne zagadki PRLu jako agencji *Wydziału X*?

Kup podręcznik z opisem ulubionych realiów lub stwórz własne. Brawurowe Światy, które wydajemy, zawierają oprócz opisu realiów nowe przewagi i zawady, zasady specjalne, czary, broń, ekwipunek, potwory i masę innych, przydatnych informacji.

FIGURKI I MAKIETY

Podczas rozgrywania walki w *Savage Worlds* bardzo przydają się figurki. Bez trudu zdołasz kupić metalowe miniaturki któregoś z wielu producentów – tańszą alternatywą są kartonowe potwory i bohaterowie. Zasady zakładają, że korzystasz z figurek w skali 28mm, czyli standardu z najpopularniejszych gier bitewnych. Zasięg broni, ruch oraz wszystkie odległości podajemy dla takich właśnie rozmiarów. Jeśli zamierzasz korzystać z mniejszych bądź większych miniaterek, dla zachowania realizmu trzeba będzie dostosować odległości.

Dobrze jest też mieć odpowiednią przestrzeń do gry: zwykłą kartkę z narysowanymi polami, specjalnie przygotowaną makietę lub matę Battle Mat™ firmy Chessex. Odzwierciedlanie pola walki ułatwi graczom orientację, w którym miejscu stoją ich postaci, gdzie znajdują się sprzymierzeńcy oraz jakich elementów otoczenia można użyć jako osłony lub wykorzystać do zmyślnych sztuczek i manewrów



ROZDZIAŁ PIERWSZY: TWORZENIE POSTACI



Tworzenie niesamowitych bohaterów nie może być prostsze! Wszystko, czego potrzebujesz, to kopia karty postaci, którą możesz pobrać ze strony *wydawnictwogramel.pl*. W tym rozdziale zakładamy, że kreujesz postać o randze „Nowicjusz”. Co to dokładnie oznacza, wyjaśnimy w dalszej części książki.

1) RASA

Większość postaci to ludzie, ale niektóre Brawurowe Światy pozwalają wcielić się w dziwacznych kosmitów, szlachetne elfy i przedstawicieli rozmaitych egzotycznych ludów. Możesz wybrać dowolną rasę, dostępną w świecie gry.

Standardowa rasa *Savage Worlds*, ludzie, zaczyna grę z jedną darmową przewagą (patrz Krok 3).

2) WSPÓŁCZYNNIKI

Każda postać posiada współczynniki, opisujące jej cechy i umiejętności. Wszystkie działają w ten sam sposób: zarówno cechy, jak umiejętności mierzy się w rodzajach kości, od k4 po k12, gdzie k6 jest średnią dla przeciętnego dorosłego człowieka. Im większa kostka, tym lepiej.

CECHY

Każda cecha bohatera wynosi na początku k4. Rozdzielasz pomiędzy nie 5 punktów, płacąc 1 za każde zwiększenie cechy o jeden rodzaj kostki: na przykład, zmiana k4 na k6 kosztuje 1 punkt. Punkty możesz wydać dowolnie, ale żadna cecha nie może przekroczyć k12.

- **Duch** odzwierciedla wrodzony spokój ducha oraz siłę woli. Jest bardzo istotny, gdyż pomaga otrząsnąć się z szoku wywołanego przez rany.

- **Siła** to tężyzna fizyczna i ogólne wysportowanie. Determinuje ponadto obrażenia, zadawane w walce wręcz.

- **Spryt** mierzy, jak dobrze postać zna świat i kulturę, czy zachowuje przytomność umysłu w trudnych sytuacjach i określa ogólną błyskotliwość bohatera.

- **Wigor** określa wytrzymałość, odporność na choroby i trucizny oraz informuje, jak wiele bólu i fizycznego cierpienia postać zdoła znieść.

- **Zręczność** odpowiada za zwinność i chyżość bohatera.

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności mierzą, co postać potrafi: odpowiadają za wyuczone biegłości, jak strzelanie, wiedza naukowa, zdolności zawodowe i tym podobne. Każda obejmuje szeroki zakres kompetencji. Na przykład, Strzelanie pozwala używać wszystkich rodzajów broni dystansowej: pistoletów, łuków czy wyrzutni rakiet.

Pomiędzy umiejętności rozdzielasz 15 punktów. Każda kość współczynnika kosztuje 1 punkt, aż do poziomu związanej z nim cechy. Powyżej tej wartości za rodzaj kości musisz zapłacić 2 punkty.

Podobnie jak w przypadku cech, żadna umiejętność nie może być wyższa niż k12.

Przykład: Umiejętność Walka jest związana ze Zręcznością. Postać o Zręczności na poziomie k8 może kupić Walkę, płacąc 1 punkt za każdy rodzaj kości, aż do k8. Podniesienie Walki na k10 kosztuje dwa punkty – podobnie jak zwiększenie jej do maksymalnego poziomu k12.

CECHY POCHODNE

Na karcie postaci znajduje się jeszcze kilka współczynników, opisanych poniżej.

Charyzma wynika z wyglądu postaci, jej zachowania oraz sympatii, którą bohater budzi. Początkowo wynosi 0, chyba że wybrałeś przewagi lub zawady, które ją modyfikują. Charyzmę dodaje się do testów Przekonywania i Wypytywania. Pomaga też MG określić, w jaki sposób reagują na postać Bohaterowie Niezależni.

Obrona równa się 2, plus połowa rodzaju kości umiejętności Walka (jeśli postać nie posiada Walki, jej Obrona to tylko 2) oraz ewentualne modyfikatory z tarczy lub niektórych

rodzajów broni. Ten współczynnik wyznacza PT testu trafienia bohatera w walce wręcz.

Jeśli twoja Walka wynosi $k12+1$ lub więcej, dodaj do Obrony połowę stałego modyfikatora, zaokrąglając w dół. Na przykład, jeśli jest równa $k12+1$, postać będzie mieć Obronę 8, gdy jednak wzrośnie do $k12+2$ Obrona wyniesie 9.

Tempo określa, jak daleko postać może przebiec się w jednej rundzie walki. Ludzie mogą przebiec 6" na rundę, a jeśli biegną, dodatkowo 1k6". W odpowiednim miejscu na karcie postaci wpisujesz więc „6”. Tempo podane jest w calach i odpowiada skali figurek – każdy cal to mniej więcej dwa metry w „realnym świecie”.

Wytrzymałość mierzy, ile obrażeń zdoła znieść bohater. Jeżeli przekroczy jego Wytrzymałość, sprowadzą go do poziomu gruntu, a nawet niżej. Oblicza się ją podobnie, jak Obronę: wynosi 2, plus połowę kości Wigoru postaci oraz Pancerz (noszony na korpusie). Jeśli Wigor przewyższa $k12$, postępuj jak w przypadku Obrony.

3) PRZEWAGI I ZAWADY

Prawdziwy bohater nie jest prostą sumą cech i umiejętności. Wyróżniają go zawsze wyjątkowe zdolności i specjalne moce, ale także paskudne wady.

Postać może kupować przewagi, równoważąc je zawadami. Listę przewag i zawad znajdziesz w następnej sekcji – kolejnych szukaj w nadchodzących Brawurowych Światach.

Możesz wybrać do dwóch drobnych zawad, za które otrzymujesz po jednym punkcie, oraz jedną poważną zawadę, wartą dwa punkty. Jeśli uważasz, że twoja postać tego wymaga, wolno ci wybrać więcej – nie otrzymasz jednak żadnych dodatkowych punktów.

Za 2 punkty możesz:

- Zwiększyć cechę o jeden rodzaj kości (możesz to zrobić nim wykupisz umiejętności).
- Wybrać przewagę.

Za 1 punkt możesz:

- Otrzymać jeden punkt na kupno umiejętności.

- Zyskać dodatkowe pieniądze, równe początkowej gotówce (jeśli zaczynasz z 500\$, otrzymujesz dodatkowe 500\$)

4) SPRZĘT

Następnie powinieneś zakupić potrzebny ekwipunek. Niektóre Światy mogą same zaopatrzyć bohatera w cały niezbędny sprzęt. W innych możesz otrzymać jakąś kwotę pieniędzy, za którą będziesz musiał sam kupić początkowe wyposażenie. Lista popularnego ekwipunku znajduje się w Rozdziale drugim.

Jeśli podręcznik z opisem świata lub MG nie zdecydował inaczej, grę zaczynasz z koszulą na grzbiecie i 500\$ w kieszeni.

5) HISTORIA

Tworzenie postaci zakończ, wymyślając historię i przeszłość postaci, tak szczegółowo, jak lubisz. Zastanów się, dlaczego bohater znalazł się tam, gdzie jest obecnie, oraz do czego dąży w życiu. Możesz też od razu rozpocząć grę i określić szczegóły historii postaci już w trakcie zabawy, jeżeli okażą się istotne.



UMIEJĘTNOŚCI

Poniżej znajduje się opis umiejętności, dostępnych w większości Brawurowych Światów. Są dość ogólne – nie potrzeba różnych umiejętności Strzelania, by posługiwać się pistoletami, strzelbami, karabinami, łukami czy wyrzutniami rakiet. Analogicznie, nie musisz posiadać osobnych wariantów Prowadzenie dla każdego istniejącego pojazdu. Nasze umiejętności są szerokie i zapewniają duży zakres kompetencji. Chcieliśmy, by gracze skupili się na zabawie, a nie przeszukiwaniu obszernych katalogów współczynników.

HAZARD (SPRYT)

Hazard może przydać się w wielu realiach, w których przyjdzie wam grać – do pokera można usiąść i w saloonie na Dzikim Zachodzie i w koszarach współczesnej armii. Oto prosty sposób symulowania około półgodzinnej rozgrywki, bez konieczności wykonywania testów dla każdego rozdania czy rzutu kośćmi:

Na początek ustalcie stawkę – najczęściej będzie to pięć dolarów, 5 sztuk złota itp. Każdy

uczestnik rozgrywki testuje następnie Hazard. Osoba z najniższym wynikiem płaci posiadaczowi najwyższego rezultatu równowartość stawki, przemnożoną przez różnicę obu rzutów. Następnie, drugi od końca analogicznie płaci osobie, która uzyskała drugi najwyższy wynik. Jeśli przy stoliku siedziała nieparzysta liczba graczy, środkowy nic nie traci i nic nie zyskuje.

Kantowanie: Jeżeli próbujesz oszukiwać, dodajesz do wyniku +2. MG może zwiększyć lub zmniejszyć ten modyfikator, w zależności od specyfiki gry lub sposobu kantowania. Jeśli jednak wyrzucisz 1 na kostce umiejętności (niezależnie od Kości Figury), zostajesz przyłapany. Konsekwencje zależą od świata gry, ale zwykle bywają surowe.

JEŹDZIECTWO (ZRĘCZNOŚĆ)

Jeździectwo pozwala osiąść, okiełznać i poprowadzić każde zwierzę, które w danym świecie nadaje się pod siodło. Należy pamiętać, że podczas potyczki jeździec testuje Walkę lub Jeździectwo, zależnie, co jest niższe.

LECZENIE (SPRYT)

Posiadacz tej umiejętności potrafi opatrywać rany i leczyć uszkodzenia ciała. Dodatkowe informacje znajdziesz w zasadach Leczenia.

ODWAGA (DUCH)

Odwaga odpowiada za hart ducha bohatera. Testujesz ją, gdy bierzesz udział w przerażającym wydarzeniu lub stajesz twarzą w twarz z naprawdę paskudnym potworem. W przypadku niepowodzenia MG sprawdza efekt porażki w tabeli **Strachu**.

PILOTOWANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Pilotowanie pozwala sterować samolotami, helikopterami, plecakami odrzutowymi i każdym pojazdem latającym, który pojawia się w świecie gry.

PŁYWANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Od Pływania zależy, czy postać unosi się na powierzchni wody, czy idzie od razu na dno. Określa ono również szyb-



kość poruszania się w wodzie. Tempo pływaka wynosi zwykle połowę wartości Pływania w calach (zaokrąglając w górę). Rwąc wodę uznaje się za trudny teren, co oznacza spadek Tempa o połowę. Podczas pływania nie można „biegać”.

Jeśli to ważne, uznaj że postać może wstrzymać oddech pod wodą na 5xWigor sekund – lub połowę tego czasu, jeśli nie była przygotowana na nurkowanie.

PROWADZENIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Dzięki tej umiejętności bohater może prowadzić pojazdy naziemne i poduszki. Zasady prowadzenia różnych wehikułów, od motocykli po czołgi antygrawitacyjne, znajdziesz w Rozdziale czwartym.

PRZEKONYWANIE (DUCH)

Przekonywanie pozwala namawiać lub manipulować innymi ludźmi, by robili to, czego od nich oczekujesz. Bohaterowie Niezależni posiadają zawsze jeden z pięciu poziomów nastawienia wobec postaci: Wrogi, Nieprzychylny, Neutralny, Przychylny lub Przyjazny. Udany rzut na Przekonywanie poprawia nastawienie BN o jeden poziom, lub o dwa w przypadku przebicia. Porażka oznacza natomiast pogorszenie nastawienia o jeden poziom – albo o dwa, jeżeli na kości umiejętności wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury).

Przekonywanie jest zawsze modyfikowane przez Charizmę postaci. Szczegółowe informacje o BNach i ich reakcjach opisano w części dla MG.

PRZETRWANIE (SPRYT)

Dzięki tej umiejętności potrafisz zdobywać jedzenie i wodę oraz znaleźć schronienie w dzikiej głuszy. Postać może wykonać jeden rzut dziennie. Sukces oznacza zdobycie pożywienia dla jednej osoby, przebicie natomiast – znalezienie zasobów

dla pięciu osób. Konie i inne wielkie zwierzęta liczą się za dwie dorosłe postaci. Dzieci, wielbłądy i istoty o mniejszych wymaganiach uznaje się za połówkę osoby. Pomyślny test Przetrwania powoduje, że korzystający z jego efektów podróżnicy nie muszą przez jeden dzień rzucać na Wyczerpanie ze względu na brak jedzenia, wody czy schronienia.

REPEROWANIE (SPRYT)

Reperowanie to umiejętność naprawy gadżetów, pojazdów, broni i wszelkich maszyn. Jeśli postać nie ma właściwych narzędzi, odejmuje -2 do wyniku testu tej umiejętności.

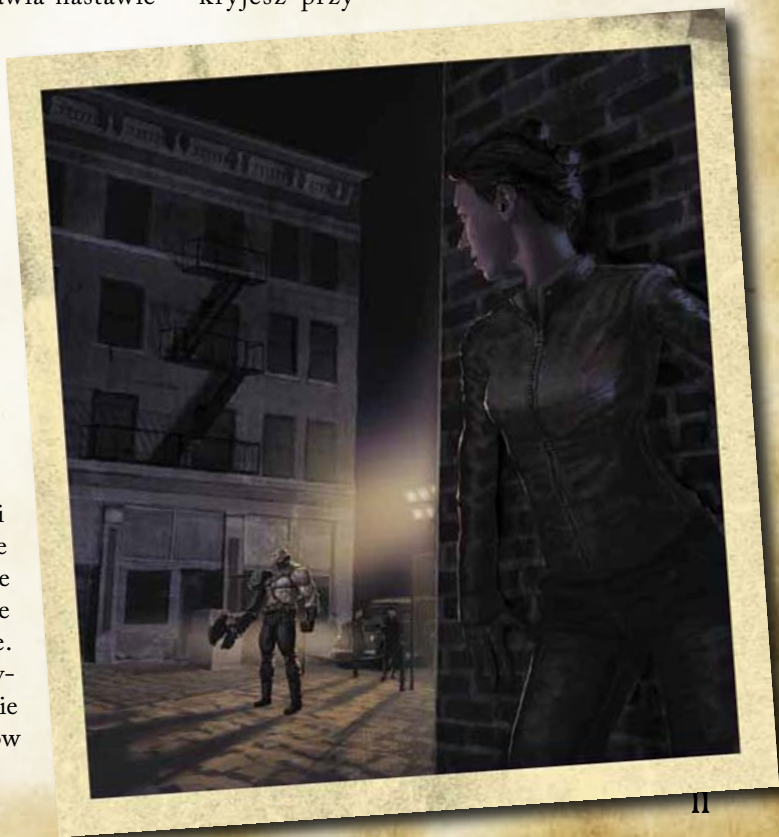
RZUCANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Rzucanie pozwala miotać każdym rodzajem broni – od granatów, przez noże, po toporki i włócznie.

Umiejętność działa podobnie jak Strzelanie i stosuje się do niej te same modyfikatory.

SKRADANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Tę umiejętność testujesz, gdy próbujesz się ukrywać lub kogoś podchodzić, a także kiedy kryjesz przy





MODYFIKATORY SKRADANIA

Sytuacja	Modyfikator
Czołgasz się	+2
Biegniesz	-2
Słabe światło	+1
Mrok	+2
Kompletna ciemność	+4
Lekka osłona	+1
Średnia osłona	+2
Pełna osłona	+4

Ostatni krok: Podkradając się na ostatnie 5" (czyli odległość wystarczającą, by zaatakować) musisz przetestować Skradanie przeciwko Spostrzegawczości przeciwnika, niezależnie od tego, czy jest aktywny, czy nie.

Tempo: Poza walką, każdy test Skradania pozwala przemieścić się o pięciokrotność Tempa postaci. W czasie potyczki, rzut wykonuje się w każdej rundzie.

Skradanie się w grupie: Poza walką, wystarczy jeden test Skradania dla całej drużyny (test grupowy). By określić, jak daleko przeszła, użyj Tempa najwolniejszej postaci. Aktywni strażnicy również wykonują rzuty grupowe.

Jeśli dojdzie do walki, każda postać testuje Skradanie i Spostrzegawczość indywidualnie.

sobie jakiś przedmiot albo usiłujesz coś zwędzić. W *Savage Worlds* często bardzo przydaje się wiedza, w którym dokładnie momencie bohater został zauważony. Poniżej znajdziesz więc dokładne zasady skradania się.

Na początek ustal, czy przeciwnicy, którzy nie powinni drużyny zauważyć, są „aktywni” czy „pasywni”.

Pasywni wrogowie nie zajmują się uważną obserwacją otoczenia. Przekradając się koło nich każdy bohater musi po prostu uzyskać sukces w teście Skradania. Nieudany rzut zmienia przeciwnika pasywnego w aktywnego.

Aktywni strażnicy testują Spostrzegawczość, przeciwstawnie do twojego Skradania. Jeżeli taki przeciwnik cię pobię, zostajesz dostrzeżony.

Podczas testowania Skradania stosuj poniższe modyfikatory:

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (SPRYT)

Spostrzegawczość mierzy ogólną czujność postaci, służy też do szukania przedmiotów czy poszlak. Testujesz ją ponadto, gdy kogoś podsłuchujesz, wypatrujesz zasadzki, możesz zauważyć, że rozmówca ma ukrytą broń, albo próbujesz stwierdzić, czy kłamie lub czegoś się boi.

STRZELANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Strzelanie testujesz podczas każdej próby trafienia celu bronią dystansową: z łuku, pistoletu, a nawet wyrzutni raket. Podstawowy Poziom Trudności wynosi 4, choć istnieje szereg modyfikatorów, wpływających na trudność strzału – na przykład zasięg broni.

TROPIENIE (SPRYT)

Tropienie pozwala podążać czyimś śladem. Domyślnie, rzut wykonuje się po każdym kilometrze na tropie, MG może jednak modyfikować ten dystans zależnie od planowanej skali pościgu.

Do rzutu dolicza się poniższe modyfikatory:

MODYFIKATORY TROPIENIA

Sytuacja	Modyfikator
Tropienie więcej, niż 5 osób	+2
Świeży śnieg	+4
Błoto	+2
Pył	+1
Deszcz	-4
Tropienie przy słabym świetle	-2
Ślady są starsze niż jeden dzień	-2
Śledzony próbował zatrząść tropy	-2

WALKA (ZREČNOŚĆ)

Tę umiejętność testujesz podczas walki wręcz. PT trafienia przeciwnika równa się jego Obronie (2, plus połowa umiejętności Walka).

WIEDZA (SPRYT)

Wiedza to ogólna nazwa całej kategorii umiejętności. Dlatego, gdy ją wybierasz, musisz sprecyzować jakiego dotyczy obszar, wykupując na przykład Wiedzę (Okultyzm), czy Wiedzę (Nauki ścisłe). Warto postawić na dziedzinę związaną z historią lub wykształceniem postaci – przykładowo, tworząc archeologa powinienś wykupić mu Wiedzę (Historia) i Wiedzę (Archeologia). Tę umiejętność można wybrać kilkakrotnie, za każdym razem dla innej dziedziny.

Ogólna dziedzina Wiedzy, na przykład Nauka, jest dopuszczalna, ale MG powinien honorować premią postaci, które wybierają węższy obszar, na przykład Wiedzę (Biologia).

Przykładowe dziedziny Wiedzy to: Dziennikarstwo, Elektronika, Historia, Komputery, Medycyna (choć prawdziwa opieka medyczna wymaga umiejętności Leczenie), Nauka, Okolica, Prawo, różne języki, Strategia (używana podczas Bitew), czy Taktyka.

WŁAMYWANIE (ZREČNOŚĆ)

Ta umiejętność pozwala otwierać mechaniczne i elektroniczne zamki, oczywiście bez klucza. Stosuje się ją ponadto do rozbrajania pułapek, chyba że w danym przypadku bardziej odpowiednia okaże się inna umiejętność.

WSPINACZKA (SIŁA)

Z tej umiejętności korzystasz podczas wspinania po ścianach, na drzewa czy w górę urwiska. Zazwyczaj nie musisz jej testować, gdy wchodzisz po drabinie, linie czy drzewie z dużą ilością gałęzi. Czasem jednak MG może uznać, że rzut jest konieczny (np. w czasie pościgu, gdy jesteś ciężko ranny i tak dalej).

Wysoką Wspinaczkę posiadają osoby, które często wędrują po górach, wspinają się na skały lub inne trudne powierzchnie.

Test wykonujesz za każde przebyte 10" (20 metrów). Wynik modyfikują warunki, podane w poniższej tabeli.

Podczas walki postać wspina się z prędkością równą połowie Siły na rundę, pod warunkiem, że korzysta z lin lub posiada dobre oparcie dla rąk i nóg.

Pechowi wspinacze powinni zapoznać się z zasadami opisującymi upadek.

MODYFIKATORY WSPINACZKI

Sytuacja	Modyfikator
Sprzęt wspinaczkowy	+2
Profesjonalny sprzęt	+4
Niedostateczne oparcie	-2
Mokra powierzchnia	-2

WYPYTYWANIE (SPRYT)

Udany test tej umiejętności pozwoli ci zdobyć informacje na ulicy, w barach i saloonach lub skłonić kogoś do mówienia za pomocą groźby, pochlebstwa lub łapówki. Zdobywanie informacji ze źródeł pisanych, w bibliotekach i podobnych miejscach, wymaga rzutu na Wyszukiwanie.

Testując Wypytywanie zawsze należy uwzględnić modyfikator z Charyzmy.

WYSZUKIWANIE (SPRYT)

Postać biegną w Wyszukiwaniu wie, jak zrobić dobry użytek z biblioteki, archiwum, Internetu czy innego pisanego źródła informacji. Do zdobywania informacji od ludzi, a nie z książek, służy umiejętność Wypytywanie.

WYŚMIEWANIE (SPRYT)

Ta umiejętność pozwala wywołać Próbę woli, mierzącą w dumę przeciwnika, którego próbujesz ugodzić szyderstwem, ciętą ripostą czy zwykłą kpiną. Wykonujesz wówczas test przeciwny do Sprytu ofiary. Rezultaty znajdziesz w zasadach Próby woli.

ZASTRASZANIE (DUCH)

Zastraszanie pozwala wzbudzić u przeciwnika lęk, dzięki sile charakteru, odpowiedniej groźbie lub naprawdę dużej spluwie. By złamać czyjegoś ducha w ten sposób, wykonujesz test Zastraszania przeciwny do Ducha ofiary. Rezultaty znajdziesz w zasadach Próby woli.

ŻEGLOWANIE (ZRĘCZNOŚĆ)

Posiadacze tej umiejętności potrafią obsługiwać niemal każdą łódź dostępną w świecie gry. Wiedzą też, jak wykonać większość czynności pokładowych – umieją wiązać węzły, naprawić prostą usterkę silnika i tak dalej.

Szczegółowe zasady dotyczące statków znajdziesz w Rozdziale czwartym.



WIEDZA OGÓLNA

Nie chcemy, by postać posiadała dziesiątki rzadko używanych umiejętności Wiedzy – zamiast nich wymyśliliśmy zatem „Wiedzę ogólną”. Twój bohater zna przecież dzieje swojej ojczyzny, podstawy grzeczności, okoliczne drogi i wie, kto jest najważniejszym władcą w regionie. To właśnie jest „Wiedza ogólna”, testowana rzutem na Spryt postaci.

Jeśli historia postaci sugeruje, że powinna znać się lepiej na jakimś temacie, dodaj do rzutu +2. Analogicznie, jeżeli dana dziedzina jest jej obca, odejmij -2. W pozostałych przypadkach nie ma żadnych modyfikatorów.

Za każdym razem, gdy wymagany jest test Wiedzy ogólnej, MG zarządza rzut na Spryt i wedle uznania pozwala doliczyć premię lub nakazuje odjąć karę, ze względu na historię bohatera.

Oto przykład. Załóżmy, że w treści przygody znajduje się taki oto fragment: „Każdy, kto wykona udany test Wiedzy ogólnej zauważy, że jaskinia nie jest naturalna – została stworzona ludzkimi rękami.” Krasnolud lepiej zna się na obróbce kamienia, niż elf, więc otrzyma premię +2 do rzutu. Człowiek posiada przeciętną wiedzę i jego rzut nie zostanie zmodyfikowany. Natomiast elf, który spędza większość życia w dzikich ostępach, nie wie nawet, jakich śladów wypatrywać, więc odejmuje od rezultatu -2.

Jeśli trzeba ustalić, jak dobrze postać wykona jakąś pospolitą czynność, MG może zarządzić test dowolnego współczynnika, który wydaje się odpowiedni. Test Wiedzy ogólnej pozwoli bowiem ustalić, czy postać zna kroki popularnego tańca – gdy jednak wejdzie na parkiet, jej gracia zależeć może od rezultatu rzutu na Zręczność (bez żadnych premii i kar).

WIEDZA SPECJALISTYCZNA

Czasem postać może posiadać bardziej szczegółową lub specjalistyczną wiedzę, wynikającą z odpowiedniej umiejętności. Zalecamy, by testując ją bohater poznawał szczegóły zupełnie niedostępne dla zwykłych śmiertelników. A więc, gdyby krasnolud z powyższego przykładu miał Wiedzę (Kamieniarstwo), nie tylko ustali, że loch został sztucznie wydrążony, ale może również wiedzieć, jak dawno temu powstał i jaka kultura go stworzyła.

Bardzo przydaje się też wiedza o konkretnym obszarze. Dajmy na to, wszyscy mieszkańcy świata fantasy wiedzą, że Góry Grozy są siedliskiem krwiożerczych harpii. Posiadacz stosownej Wiedzy może wykonać ponadto test, by poprowadzić towarzyszy przez bezpieczną przełęcz, albo wskazać konkretny szczyt, na którym gnieźdzą się potwory.

ZAWADY

Zawady to przywary, słabości charakteru i fizyczne ułomności, które sprawiają, że życie postaci jest nieco cięższe. Interpretacja niektórych (na przykład Chojraka) jest cokolwiek subiektywna – pamiętaj jednak, że mają w pierwszym rzędzie ubarwić postać i pomóc w jej odgrywaniu, za co możesz otrzymywać dodatkowe fuksy.

ANALFABETA (DROBNA)

Twoja postać nie potrafi czytać. Prawdopodobnie umie się podpisać i rozumie, co jest napisane na znaku STOP, ale nic ponadto. Rachunki też nie są jej mocną stroną. Może wie, że $2+2=4$, ale mnożenie i cała reszta już ją przerasta.

Analfabeta nie potrafi wprawdzie czytać i pisać w żadnym języku, może jednak mówić w niejednym.

AROGANCKI (POWAŻNA)

Twój bohater nie sądzi, że jest najlepszy. On to po prostu wie. Nieważne, czy chodzi o szermierkę, kung fu, bieganie – na całym świecie nie ma nikogo, kto mógłby się z nim równać. Co należy udowodniać przy każdej sposobności.

Niestety, postaci nie wystarczy, że zwycięży. Musi zmiażdżyć przeciwnika. Zawsze, gdy ktoś rzuci choć cień wątpliwości na jej prymat, gotowa jest rzucić wyzwanie, upokorzyć oponenta i w ten sposób udowodnić swoją wyższość. Jest typem człowieka, który podczas pojedynku wytrąci broń z ręki wroga, by ją podnieść, wręczyć z powrotem i uśmiechnąć się szyderczo.

Aroganccy bohaterowie zawsze szukają „godnego” przeciwnika do walki, a poplecznikami przejmują się tylko, gdy wejdą im w drogę.

BIEDAK (DROBNA)

Bohatera nie trzymają się pieniądze. Rozpoczyna grę z połową standardowej gotówki i, co więcej, nie potrafi zachować funduszy zdobytych podczas gry. Po każdym tygodniu czasu gry, jego oszczędności kurczą się o połowę.

BOHATERSKI (POWAŻNA)

Twoja postać nigdy nie odmówi osobie w potrzebie. Niekoniecznie musi być z tego powodu szczęśliwa – ale zawsze przychodzi

z pomocą. Bez wahania wbiegnie zatem do płonącego budynku, albo zgodzi się zapolować na potwora za liche lub żadne pieniądze.

BRZYDAL (DROBNA)

Na twojej postaci nie sposób zawiesić oka. Jej Charyzma zmniejsza się o -2 – podobnie maleją jej szanse u płci przeciwnej.

CHCIWY (DROBNA LUB POWAŻNA)

Dla tak pazernego bohatera liczą się tylko pieniądze. Posiadacz drobnej wersji zawady będzie twardo kłócił się o każdy zdobyty łup. Jeśli jest poważna, nie zawaha się użyć siły, jeżeli poczuje się pokrzywdzony i przeleje krew towarzyszy w imię „sprawiedliwego podziału zdobyczy”.

CHOJRAK (POWAŻNA)

Dla twojego bohatera nie ma rzeczy niemożliwych – a przynajmniej święcie w to wierzy. Jest przekonany, że zdoła dokonać wszystkiego i dlatego nigdy nie wycofa się z sytuacji, stanowiącej wyzwanie. Nie jest może samobójcą, ale zdecydowanie porywa się na znacznie więcej, niż by nakazywał zdrowy rozsądek.

CHUCHRO (DROBNA)

Bohater jest szczególnie podatny na choroby i zatrucia, źle znosi ciężkie warunki pogodowe i zmęczenie. Odejmuje -2 od wszystkich rzutów na Wigor, gdy próbuje oprzeć się Wyczerpaniu, truciznom, chorobom itp.

CIEKAWSKI (POWAŻNA)

Jeśli ciekawość to stopień do piekła, twój bohater przeszedł ich już cały tuzin. Ciekawskie postaci łatwo dają się wciągnąć w każdą intrygę. Zawsze chcą wszystko sprawdzić i nie zaznają spokoju, póki na świecie jest choć jedna tajemnica.

DŁUGI JĘZYK (DROBNA)

Bohater nie potrafi dochować tajemnicy. Zdarza mu się wyjawiać plany czy zdradzić sekret, o którym miał nikomu nie mówić. Mało tego – przytrafia mu się to zawsze w najmniej odpowiednim momencie.

DZIECIAK (POWAŻNA)

Czasem seria niefortunnnych zdarzeń sprawia, że na niebezpieczny szlak przygody wyruszyć musi dziecko. Zastanów się dobrze przed wybraniem tej zawady, bo twoja postać będzie miała o wiele cięższe życie.

Dzieciak ma zazwyczaj około 8-12 lat (gdy jest człowiekiem – w przypadku innych ras musisz odpowiednio dostosować wiek). Tworząc postać rozdzielasz jedynie 3 punkty pomiędzy cechy i 10 na umiejętności. Ale rzecz ma też dobrą stronę – małolaty mają zazwyczaj więcej szczęścia, więc na początku każdej sesji otrzymujesz o jednego fuksa więcej (w dodatku do innych premii, pochodzących na przykład z przewag).

Jeśli postać dożyje dorosłości, zawada znika sama – nie trzeba jej wykupywać. Bohater okupił ją już swoim ciężkim dzieciństwem. W dniu 18 urodzin (lub wieku, w którym w świecie gry osiąga się dorosłość) postać przestaje też otrzymywać dodatkowego fuksa.

DZIWACTWO (DROBNA)

Twój bohater posiada jakieś drobne skrzywienie, które zazwyczaj jest tylko zabawne, ale czasem może przysporzyć kłopotów. Na przykład, nim arcyfelmistrz pokona przeciwnika, zawsze wycina swój inicjał na jego ubraniu, krasnolud bez ustanku narzeka na swoich pobratymców, a nadęty snob nie je, nie pije, albo wręcz nie odzywa się w obecności osób o wyraźnie niższym statusie.

FOBIA (DROBNA LUB POWAŻNA)

Fobia to przytłaczający, niewytłumaczalny lęk, trapiący bohatera przez całe życie. Za każdym razem, gdy postać staje w obliczu źródła swojego strachu, odejmuje -2 od wszystkich testów, jeżeli Fobia jest drobna, lub -4, gdy jest poważna.

Przypadłość nie powinna dotyczyć rzeczy oczywistych – na przykład, każda normalna osoba powinna obawiać się wampirów, więc lęk przed nimi to nie Fobia, lecz zdrowy rozsądek. Winna raczej wiązać się z jakimś niedorzecznym, przypadkowym obiektem, który utkwił w pamięci postaci podczas traumatycznego zdarzenia. Pamiętaj, Fobie to lęki *irracjonalne*.



GRUBAS (DROBNA)

Tusza zwykle nie pomaga radzić sobie w niebezpiecznych sytuacjach. Jeśli duża waga bohatera wynika z imponującej muskulatury, posiada przewagę Krzepki. Jeżeli natomiast obciąża go brzuszysko, jest Grubasem. Postać nie może być jednocześnie krzepka i tłusta.

Grubas dodaje +1 do Wytrzymałości, ale jego Tempo spada o -1, a gdy biegnie, rzuca k4.

Spaślak może mieć trudności ze znalezieniem zbroi i ubrania, przeciskaniem przez wąskie przejścia i z trudem zmieści się w ograniczonej przestrzeni: w powozie, na siedzeniu samolotu czy w sportowym aucie.

HONOROWY (POWAŻNA)

Dla twojej postaci honor jest wszystkim. Zawsze dotrzymuje danego słowa, godnie traktuje pojmanych i stara się postępować, jak na prawdziwego dżentelmena lub damę przystało.

JEDNONOGI (POWAŻNA)

Jeśli postać posiada drewnianą nogę, zawada działa jak Kulawy, zmniejszając Tempo o -2 i kość biegania do k4. Bez protezy, Tempo postaci wynosi 2 i nie może ona biegać. Ponadto,



otrzymuje karę -2 do wszystkich testów współczynników, jeżeli sytuacja wymaga przemieszczania się, na przykład podczas Wspinaczki czy Walki.

Gdy Jednonogi pływa, odejmuje -2 do wyniku testu umiejętności oraz Tempa.

JEDNOOKI (POWAŻNA)

Bohater stracił oko, przypuszczalnie w wyniku konfrontacji z jakimś nikczemnym przeciwnikiem. Jeśli nie nosi opaski i nie ma szklanego oka (koszt ok. 500\$), otrzymuje modyfikator -1 do Charyzmy z powodu paskudnej rany.

Postać odejmuje też -2 do wszystkich testów współczynników, jeśli sytuacja wymaga widzenia głębi, jak Strzelanie, Rzucanie, czy skakanie z masztu na maszt.

JEDNOREKI (POWAŻNA)

Bohater nie ma jednej ręki, od urodzenia, na skutek wypadku lub bitewnej rany. Na szczęście, ta, która mu pozostała, jest w pełni sprawna. Jeśli czynność, którą postać wykonuje, wymaga obu rąk (jak na przykład Wspinaczka), odejmuje od wyników testów -4.

JONASZ (DROBNA LUB POWAŻNA)

Choćby twój bohater starał się ze wszystkich sił, i tak zawsze coś pójdzie nie tak. Przynajmniej raz na sesję MG powinien wymyślić kłopoty, które spadają postaci na głowę. Być może zostanie zdemaskowany podczas próby infiltracji obozu wroga, statek którym podróżuje wpadnie w potężny sztorm lub wrogie wojska otrzymają wsparcie. Zaistniałe kłopoty zależne są od wielkości zawady. Uwaga, jeśli w drużynie jest kilku Jonaszów, każdy sprowadza swoją porcję kłopotów!

KIEPSKI WZROK (DROBNA LUB POWAŻNA)

Wzrok bohatera nie jest tak dobry jak kiedyś. Jeśli nosi okulary, zawada jest drobna i nie powoduje kar do testów. Jeżeli jednak je straci (szansa

50% gdy zostajesz ranny, chyba że są na łańcuszku), odejmuje -2 do wszystkich rzutów związanych ze Strzelaniem i Spostrzegawczością, jeżeli odległość wynosi więcej niż 5" (10 metrów).

W światach o niskim poziomie techniki Kiepski wzrok to poważna zawada. Postać odejmuje -2 od wszystkich testów przeprowadzanych, by zauważyć lub zaatakować coś znajdującego się dalej, niż 5".

KONUS (POWAŻNA)

Twoja postać jest albo bardzo chuda, albo bardzo niska, w zależności od rasy. Odejmij -1 od jej Wytrzymałości, ze względu na lichą posturę.

KOSZMARY (POWAŻNA)

Twoja postać widziała tak wiele przerażających rzeczy, że nawet sen nie przynosi jej ukojenia. Na początku każdego dnia wykonaj test Ducha. Porażka oznacza, że poprzedniej nocy dręczyły cię koszmary i przez cały dzień jesteś Zmęczony. Jeśli wyrzuciłeś 1 (niezależnie od Kości Figury), postać jest Wyczerpana. Koszmary nie mogą Wyeliminować bohatera.

KRWIOŻERCZY (POWAŻNA)

Twój bohater nigdy nie bierze jeńców (chyba że właśnie pilnuje go przełożony). Będzie mieć przez to problemy we wszystkich kampaniach wojennych, jeśli dowódcy nie tolerują takiego postępowania. Ponadto, bohater otrzymuje modyfikator -4 do Charyzmy w kontaktach z osobami, które znają jego krwiożercze skłonności.

KULAWY (POWAŻNA)

Dawna rana już zawsze będzie dokuczać bohaterowi. Jego podstawowe Tempo zmniejsza się o -2, a jeśli biegnie, rzuca k4. Tempo nigdy nie może spaść poniżej 1.

LOJALNY (DROBNA)

Choć twoja postać nie musi być szczególnie bohaterska, za przyjaciół odda życie. Nigdy nie zostawi ich w potrzebie, jeśli tylko jest w stanie im jakoś pomóc.

MŚCIWY (DROBNA LUB POWAŻNA)

Twój bohater zawsze odpłaca pięknym za nadobne, jeśli poczuje się skrzywdzony. W przypadku drobnej zawady, wystarczy mu zadośćuczynienie dopuszczone przez prawo. W przypadku poważnej, zabije krzywdziciela bez wahania.

NAWYK (DROBNA LUB POWAŻNA)

Twoja postać posiada irytujący, bezustannie powracający nawyk. Być może dłużej w nosie, ciągle powtarza „No wiesz” albo głośno żuje gumę.

Drobny Nawyk nie jest niebezpieczny, ale bardzo denerwujący dla innych. Bohater otrzymuje modyfikator -1 do Charyzmy.

Poważny Nawyk oznacza uzależnienie psychiczne lub fizyczne. Jeśli bohater go nie zaspokoi, będzie cierpiał – a może nawet umrze. Wybierz tę zawadę, jeśli chcesz stworzyć postać uzależnioną od narkotyków, alkoholu, albo rzeczywistości wirtualnej, gdy historia rozgrywa się w odległej przyszłości. Jeżeli nie zaspokajasz regularnie głodu, musisz wykonywać test Wyczerpania za każde 24 godziny abstynencji (patrz zasady Wyczerpania). Pierwszy nieudany rzut powoduje Zmęczenie, drugi Wyczerpanie

postaci. Kolejne niepowodzenie kończy się śpiączką w przypadku uzależnienia od narkotyków, delirium tremens w wypadku alkoholu i tak dalej. Opieka medyczna może załagodzić objawy – pozostawiony samemu sobie, bohater cierpi przez k6 dni. Następnie musi wykupić zawadę, poświęcając jedno rozwinięcie, albo wrócić do nałogu.

NIEDOWIAREK (DROBNA)

Niektórzy nie wierzą w istoty nadnaturalne do momentu, aż nie znajdą się w brzuchu jakiejś potwornej bestii. Niedowiarek to sceptyk, który za wszelką cenę będzie próbował racjonalnie tłumaczyć wszystkie nadnaturalne zjawiska. Nawet, gdy uprzytomni sobie ich istnienie, za każdym razem będzie próbował je racjonalizować i chętniej podąży fałszywym, ale przyrodzonym tropem.

Niedowiarek otrzymuje karę -2 do testów Odwagi w konfrontacji z bezsprzecznie nadnaturalnym źródłem lęku.

NIEZDARA (DROBNA)

Niektórzy ludzie są całkiem bezradni, gdy muszą posłużyć się jakimś skomplikowanym urządzeniem. Posiadacz tej zawady odejmuje karę -2 do wszystkich testów Reperowania. Ponadto, jeżeli używa jakiegoś mechanizmu lub elektroniki i wyrzuci 1 na kości umiejętności (niezależnie od Kości Figury), urządzenie psuje się. Usunięcie szkód wymaga testu Reperowania z modyfikatorem -2 i zajmuje k6 godzin.

ODSZCZEPIENIEC (DROBNA)

Każda społeczność składa się z kilku rodzajów osób – tak się akurat składa, że twój bohater nie jest żadnym z nich. Odszczepieńcem jest Indianin w westernowym miasteczku, obcy w ludzkiej kolonii orbitalnej albo ork w drużynie krasnoludów i elfów. Komuś takiemu trudniej dogadać się z osobami, wśród których żyje, dlatego często płaci w sklepach wyższą cenę, spotyka się z pogardą, a jego prośby – z bezwątkową odmową.

Oprócz okazji do odegrania powyższych sytuacji, postać otrzymuje -2 do Charyzmy w kontaktach z wszystkimi poza najbliższymi towarzyszami.

OSTROŻNY (DROBNA)

Ostrożność to jeszcze nic złego – póki nie stanie się chorobliwa. Twój bohater nigdy nie podejmuje pochopnych decyzji i zanim rozpocznie jakiegokolwiek działanie, musi je bardzo drobiazgowo zaplanować.

PACYFISTA (DROBNA LUB POWAŻNA)

Twoja postać całkowicie potępia przemoc. drobna zawada oznacza, że może walczyć jedynie w sytuacjach skrajnych, gdy nie ma innego wyjścia. Dopuszcza też śmierć więźnia lub bezbronnej ofiary.

Poważny Pacyfista nigdy nie będzie walczyć z żadną żywą istotą, niezależnie od okoliczności. Może się bronić, ale nie robi nic, co mogłoby zranić żywe, świadome stworzenie. Pamiętaj jednak, że złe istoty: nieumarli, demony i im podobne to już zupełnie inna bajka. Poważny Pacyfista może niekiedy stosować przemoc, o ile zadaje przy tym niegroźne obrażenia, np. walcząc gołymi rękami. Oczywiście, robi to dopiero w sytuacji zagrożenia.

PECH (POWAŻNA)

Twoja postać ma nieco mniej szczęścia niż inni – na początku sesji otrzymuje o jednego fuksa mniej. Tej zawady nie można łączyć z przewagą Szczęściarz.



POSZUKIWANY (DROBNA LUB POWAŻNA)

Twoja postać popełniła niegdyś zbrodnię i jeśli zostanie pojmana, trafi do więzienia. Zawada zakłada, że w świecie gry istnieje prawo i wymiar sprawiedliwości, który je egzekwuje.

Waga zawady zależy od rozmiaru przestępstwa. Bohater, który notorycznie nie płaci mandatów (w świecie, w którym jeździ się samochodami) będzie posiadał drobną zawadę – podobnie obciążony jest ktoś ścigany za poważniejsze przestępstwo, popełnione daleko od miejsca akcji. Oskarżenie o zabójstwo to w każdym przypadku poważna zawada.

PRZYGLUCHY (DROBNA LUB POWAŻNA)

Ta zawada sprawia, że postać albo nieco gorzej słyszy, albo kompletnie straciła słuch. Drobna wersja sprawia, że bohater odejmuje -2 od wszystkich testów Spostrzegawczości wykonywanych, by coś usłyszeć (na przykład, kiedy hałas może go obudzić). Poważna zawada oznacza, że postać jest głucha jak pień i automatycznie nie udają się jej wszystkie rzuty wymagające nastawienia ucha.

RAMOL (POWAŻNA)

Choć twój bohater nie myśli jeszcze o domu spokojnej starości, ma swoje lata. Jego Tempo zmniejsza się o -1, a Siła i Wigor o jeden typ kości (minimum k4) i nie możesz ich zwiększać.

Starość ma też dobrą stronę: wiedza, zdobyta przez te wszystkie lata, zapewnia ci 5 dodatkowych punktów na zakup umiejętności związanych ze Sprytem.

RYTUAŁ (DROBNA LUB POWAŻNA)

Walka jest dla bohatera rodzajem rytuału o szczegółowo określonym przebiegu. Z tego powodu nie może wykonać akcji w pierwszej rundzie starcia – zajęty jest jakiś przesądem (na przykład całuje krzyżyk) lub przyzwyczajeniem (nacierza dłonie piaskiem, wygraża wrogom, prze-

chwala się swoimi zdolnościami bojowymi). Jeżeli chce działać podczas pierwszej rundy, musi wydać fuksa.

Jeśli zawada jest poważna, postać próbuje poza tym zawsze wziąć przeciwników żywcem, by zgotować im los zgodny ze swoim rytuałem: porzucić na bezkresnej pustyni w ofierze dla słońca, umieścić w wymyślnej pułapce, strącić do krateru wulkanu czy zakuć w żelazną maskę i zamknąć w ciemnym lochu.

Wybierając tę zawadę opracuj rytuał, którego przestrzega bohater – może to być równie dobrze nakaz religijny, przesąd, jak chępliwa tyrada.

SAFANDUŁA (DROBNA)

Twój bohater jest niczym zbłąkana owieczka i bardzo łatwo wyprowadzić go w pole. Nawet jeśli piastuje poważane stanowisko, nikt do końca nie traktuje go z należyty szacunkiem. Postać otrzymuje karę -2 do Prób woli (zarówno kiedy je inicjuje, jak podczas obrony) oraz w czasie opierania się mocom nadnaturalnym. Safandula nie może posiadać przewagi Charakterny.

STRACENIEC (DROBNA)

Własne życie ma dla Straceńca niewielką wartość i gotów jest zginąć, kiedy tylko osiągnie swój ostatni, najważniejszy cel. Może bohater pragnie zemścić się za zamordowaną rodzinę, albo chce odejść w blasku chwały, zanim zabije go nieuleczalna choroba. Nie poświęci wprawdzie życia dla kaprysu, nie zawaha się jednak, jeśli istnieje szansa, że ginąc zdoła osiągnąć swój zamiar.

Ta zawada jest zazwyczaj drobna, chyba że cel można stosunkowo szybko osiągnąć.

ŚLEPIEC (POWAŻNA)

Zła wiadomość jest taka, że postać zupełnie straciła wzrok. Odejmuje karę -6 do wszystkich testów fizycznych, wykorzystujących ten zmysł, i -2 od interakcji społecznych, gdyż ze względu na swój stan nie może rozpoznać reakcji rozmówcy.

Dobra wiadomość brzmi: Ślepiec otrzymuje jedną darmową przewagę, co może złagodzić jego ciężki los.



ŚPIOCH (DROBNA)

Twój bohater śpi jak kamień. Gdy już położy głowę na poduszce, nic nie zdoła wyrwać go z objęć Morfeusza. W przypadku zagrożenia musi przetestować Spostrzegawczość z modyfikatorem -4, by się na czas obudzić. Nadto, jeżeli próbuje zwalczać senność, rzuca na Wigor z modyfikatorem -4.

ŚWIR (DROBNA LUB POWAŻNA)

Twój bohater wierzy w coś powszechnie uznawanego za bzdurę. Drobna wersja tej zawady oznacza przekonanie niegroźne lub łatwe do utrzymania w tajemnicy (rząd dodaje narkotyki do oranżady, psy potrafią mówić, wszyscy jesteśmy postaciami w jakiejś dziwacznej grze).

Świr jako poważna zawada oznacza, że postać obnosi się ze swoimi radykalnymi poglądami lub pakuje się przez nie w niebezpieczne sytuacje (rządem manipulują kosmici, w szpitalach zabija się ludzi, mam alergię na broń płytową, zombie to moi kumple).

TCHÓRZ (POWAŻNA)

Nie każdy ma nerwy ze stali. Twojemu bohaterowi robi się słabo na sam widok krwi, a myśl o poważniejszym uszczerbku na zdrowiu całkiem go przeraża. Postać odejmuje -2 od wszystkich testów Odwagi.

TEPAK (POWAŻNA)

Bohater nie ma bladego pojęcia o otaczającym go świecie. Otrzymuje karę -2 do testów Wiedzy ogólnej.

UPARCIUCH (DROBNA)

Twój bohater zawsze chce postawić na swoim i nigdy nie przyzna, że się mylił. Nawet, gdy pomyłka jest boleśnie ewidentna, będzie zawzięcie tłumaczył się z całej sytuacji.

WREDNY (DROBNA)

Twoja postać jest naprawdę wredna. Nikt jej nie lubi, a ona sama ma ogromne problemy, by zrobić cokolwiek miłego dla innych. Oczekuje wynagrodzenia za każdą fatygę, ale nawet nagród nie potrafi przyjmować z godnością. Charyzma bohatera zmniejsza się o -2.

WRÓG (DROBNA LUB POWAŻNA)

Jest ktoś, kto bezgranicznie nienawidzi twojego bohatera i pragnie widzieć go martwym. Rodzaj zawady zależy od tego, jak potężny jest przeciwnik i jak często będzie stawał na drodze postaci. Drobnym Wrógiem to, na przykład, samotny rewolwerowiec szukający zemsty –

jeśli natomiast zawada jest poważna, mściciel posiada zdolności nadnaturalne i pała do bohatera przerażającą wręcz nienawiścią.

Jeśli w końcu wróg zostanie pokonany, MG powinien wprowadzić na jego miejsce nowego. Ewentualnie, możesz pozbyć się wówczas zawady, rezygnując z następnego rozwinięcia.

ZOBOWIĄZANIE (DROBNA LUB POWAŻNA)

Postać złożyła kiedyś przysięgę, której charakter zależy od wagi zawady. Niektóre Zobowiązania mogą wiązać się z konkretnymi zasadami postępowania i przekonaniem – jak choćby Przysięga Hipokratesa czy pragnienie uwolnienia świata od wszelkiego zła. O tym, czy rzecz jest drobna, czy poważna, decyduje częstotliwość, z jaką Zobowiązanie komplikuje bohaterowi życie i niebezpieczeństwo, na które naraża.

Niezależnie od wagi, należy pamiętać że Zobowiązanie jest zawadą, więc co jakiś czas musi stworzyć dla postaci jakiegoś rodzaju problemem.



PRZEWAGI

Poniżej znajdziesz listę przewag, które pasują do większości światów gry. Kolejnych szukaj w oficjalnych podręcznikach, przeznaczonych do *Savage Worlds*.

Przewagi podzieliliśmy na kilka typów, by ułatwić wybór. Jeśli nie napisano inaczej, daną przewagę można kupić tylko raz.

Ranga: Każda przewaga określa minimalną rangę, którą musi osiągnąć bohater, by ją wykupić. Nowicjusz nie może zatem wybierać przewag przeznaczonych dla Legendy. Oczywiście, rzecz nie działa w drugą stronę i możesz z powodzeniem kupować przewagi wymagające rangi niższej, niż posiadasz.

Potężniejsze wersje przewag:

Niektóre przewagi posiadają mocniejsze warianty, dostępne, jeśli wykupisz niższe „poziomy” – na przykład Ładny i Śliczny, czy Bogaty i Obrzydliwie bogaty. By wybrać potężniejszą wersję przewagi należy posiadać wszystkie jej wcześniejsze odmiany. A więc, musisz być Bogaty, by zostać osobą Obrzydliwie bogatą.

PRZEWAGI WRODZONE

Ta kategoria obejmuje atuty wrodzone lub odziedziczone, które zwykle można wybierać tylko podczas tworzenia postaci.

Jeśli gracz ma wyjątkowo dobry powód, by kupić przewagę wrodzoną podczas gry, powinien dokładnie omówić rzecz z MG. Jeśli prowadzący wyrazi zgodę, grający może wybrać przewagę podczas awansu, według normalnych zasad. A więc, jeśli postać przejdzie metamorfozę, zacznie o siebie dbać i starannie się ubierać, MG może pozwolić na wykupienie przewagi Ładny.

Zdobycie Zdolności nadprzyrodzonej wymagałoby natomiast, by bohater odnalazł i przestudiował księgę zakazanej wiedzy albo pobierał nauki u uduchowionego mistyka.

BERSERK

Wymagania: Nowicjusz

Natychmiast po otrzymaniu rany (lub doznaniu Szoku od obrażeń) twój bohater musi wykonać test Sprytu. Niepowodzenie oznacza, że wpadł w szał bojowy.

W szale, Obrona postaci zmniejsza się o 2, ale do wszystkich testów Walki i Siły (oraz rzutów na obrażenia w walce wręcz) dodaje premie +2. Ponadto, jej Wytrzymałość wzrasta o 2. Wojownik w szale ignoruje modyfikatory z odniesionych Ran, ale nie może używać żadnych umiejętności, przewag czy manewrów, które wymagają koncentracji (w tej liczbie Strzelania i Wyśmiewania – może natomiast Zastraszać).

Berserker atakuje w ślepym gniewie. Za każdym razem, gdy na jego kości Walki wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury), oznacza to trafienie w losowy cel w pobliżu przeciwnika (ale nie w niego samego). Atak może więc osiągnąć zarówno przyjaciela jak i wroga. Jeśli nikt nie stoi w pobliżu, uderzenie najzwyczajniej nie było celne.

Bohater może zakończyć furję, rezygnując ze wszystkich działań podczas danej akcji (nie może się nawet poruszać) i zdając test Sprytu z modyfikatorem -2.



BŁYSKAWICZNY REFLEKS

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+

Twoja postać ma niesamowity refleks i szybkość reakcji. Za każdym razem, gdy podczas walki otrzyma 5 lub mniej jako kartę inicjatywy, dociąga kolejną – aż do chwili, gdy wyciągnie wyższą, niż 5.

Jeśli bohater posiada ponadto przewagę Opanowany, *najpierw* ciągnie dodatkową kartę i zatrzymuje wyższą, a dopiero *potem* może skorzystać z Błyskawicznego refleksu.

BOGATY

Wymagania: Nowicjusz

Nieważne, czy bohater zapracował na swoją fortunę sam, czy odziedziczył ją po przodkach – ma znacznie więcej pieniędzy niż inni.

Poniższe zasady stosują się do gier w realiach współczesnych, więc MG powinien dostosować je do świata swojej gry.

Bogata postać rozpoczyna zabawę, posiadając trzy razy więcej pieniędzy, niż zwykli śmiertelnicy. Jeśli w twojej grze ludzie miewają stałe dochody, bohater zarabia rocznie 75 000\$.

OBRZYDLIWIE BOGATY

Wymagania: Nowicjusz, Bogaty lub Szucha

Postać jest bogata do obrzydliwości. Rozpoczyna grę posiadając pięć razy większe fundusze, a jej roczny dochód to mniej więcej 250 000\$.

Tak majątni bohaterowie powinni również posiadać historię, która wyjaśni dokładnie, skąd bierze się ich status materialny. Szczegóły należy dopracować z MG – zapewne prócz nieprzebranych bogactw postać posiada jakiegoś rodzaju zobowiązania.

CZUJNY

Wymagania: Nowicjusz

Twojemu bohaterowi nic nie umknie. Jest tak czujny i uważny, że otrzymuje premię +2 do testów Spostrzegawczości, jeżeli ma coś dostrzec, usłyszeć, poczuć i tak dalej.

KOŃSKIE ZDROWIE

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k8+

Postać szybciej wraca do zdrowia. Podczas naturalnego zdrowienia, dodaje +2 do testów Wigor.

KRZEPKI

Wymagania: Nowicjusz, Siła i Wigor k6+

Twój bohater jest albo ogromnej postury, albo bardzo wysportowany. Krzepa pozwala mu znieść więcej, niż innym – jego Wytrzymałość zwiększa się o +1.

Ponadto, postać potrafi więcej udźwignąć. Jej Udźwig równa się Sile x8, zamiast Sile x5.

ŁADNY

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k6+

Postać jest bardzo przystojna. Jej Charyzma zwiększa się o +2.

ŚLICZNY

Wymagania: Nowicjusz, Ładny

Zniewalający wygląd bohatera sprawia, że jego Charyzma zwiększa się o kolejną +2 (w sumie o +4).

OBURECZNY

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+

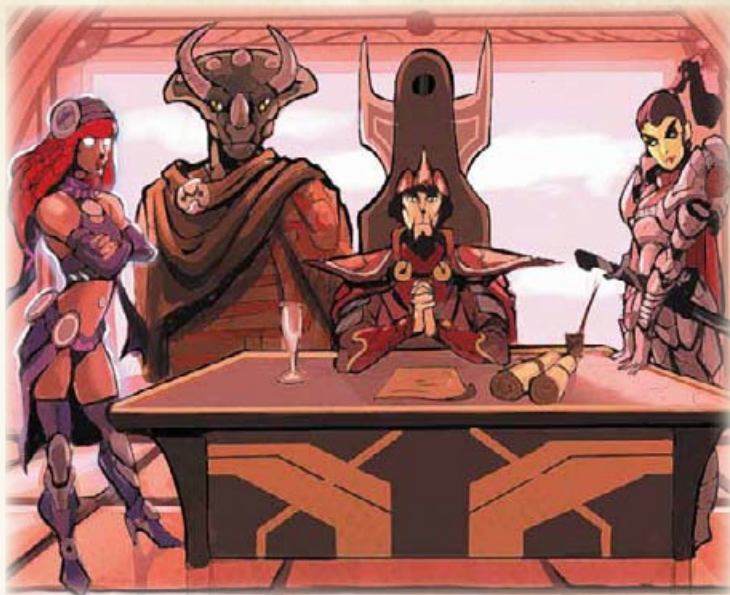
Dla bohatera nie ma różnicy, czy posługuje się lewą, czy prawą ręką. Ignoruje standardową karę -2 za używanie mniej sprawnej dłoni.



ODPORNY NA MOC

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+

Twoja postać jest szczególnie odporna na działanie magii (lub psioniki, niesamowitej nauki itp.). Gdy ktoś zaatakuje ją mocą zadającą obrażenia, uznaj, że ma 2 dodatkowe punkty Pancerza. Jeśli oparcie się magii wymaga testu przeciwnego, bohater dodaje premię +2 do wyniku. Niestety, modyfikator ten uwzględnić należy nawet, gdy zaklęcie ma efekt dobroczynny, a bohater chce, by na niego zadziało.



ODPORNIEJSZY NA MOC

Wymagania: Nowicjusz, Odporny na moc

Jak wyżej, ale Pancerz i premia do odporności wzrastają do +4.

SZCZĘŚCIARZ

Wymagania: Nowicjusz

Los patrzy na twoją postać łaskawszym okiem. Na początku każdej sesji otrzymujesz dodatkowego fuksa, co na pewno pomoże ci osiągnąć ważne cele oraz uniknąć strasznych niebezpieczeństw.

CHOLERNY SZCZĘŚCIARZ

Wymagania: Nowicjusz, Szczęściarz

Ze względu na niewiarygodne wręcz szczęście bohater otrzymuje na początku każdej sesji dwa dodatkowe fuksy (zamiast jednego).

SZYCHA

Wymagania: Nowicjusz

Jeśli w twoich żyłach płynie błękitna krew, idziesz wprawdzie przez życie po czerwonym dywanie, ale masz też wiele dodatkowych

obowiązków. Szycha to arystokrata, dyrektor w korporacji, wódz plemienia – każda postać o wysokim statusie społecznym, którą wrogowie traktują wyjątkowo. Ktoś taki otrzymuje premię +2 do Charyzmy oraz przewagę Bogaty. To dwie przewagi w cenie jednej – dla równowagi zatem, na Szychę spadają liczne zobowiązania. Często dysponuje strażą osobistą, ziemią, domem rodzinnym oraz innymi, cennymi dobrami. Wszystkie one wymagają zgody MG i powinny równoważyć się z odpowiedzialnością, spoczywającą na barkach bohatera. Na przykład, w świecie fantasy Szycha może posiadać oddział żołnierzy, niewielką twierdzę, czy nawet magiczny miecz odziedziczony po ojcu. Ale także baronię, którą musi zarządzać, poddanych, o bezpieczeństwo których dba, przestępców wymagających ukarania oraz chciwego i wiecznie spiskującego sąsiada, który tylko czyha by zagarnąć ziemie bohatera.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE

Wymagania: Nowicjusz, Specjalne

Ta przewaga jest konieczna, jeśli twoja postać ma władać magią, zostać telepatą lub posiadać inne zdolności nadnaturalne.

Szczegółów szukaj w Rozdziale piątym.

PRZEWAGI BOJOWE

Zadaniem kolejnych przewag jest pomóc twojej postaci w jednej, prostej rzeczy – kopaniu tyłków!

BEZ PRZEBACZENIA

Wymagania: Doświadczony

Postać może wydać fuksa, by przerzucić rzut na obrażenia. W przypadku ataków obszarowych, każdy fuk odpowiada ranom zadanyemu jednemu przeciwnikowi.

CHYŻY

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k6+

Tempo postaci zwiększa się o +2. Jeśli biegnie, rzuca k10 zamiast k6.

DOBYWANIE

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8

Dzięki tej Przewadze bohater może dobyć broni nie otrzymując standardowego modyfikatora -2 do testu ataku w tej samej rundzie. Jeśli postać jest zmuszona wykonać test Zręczności, by sięgnąć po oręż (szczegóły znajdziesz w rozdziale opisującym walkę), otrzymuje premię +2.

GARDA

Wymagania: Doświadczony, Walka k8+

Bohater, który często trafia w sam środek bójki, zazwyczaj wie, jak wyjść z niej cało. Nauczył się nie tylko atakować, ale także skutecznie blokować ciosy przeciwnika. Posiadacz tej przewagi otrzymuje premię +1 do Obrony.



PODWÓJNA GARDA

Wymagania: Weteran, Garda

Jak wyżej, z tym że Obrona zwiększa się o +2.

GRAD CIOSÓW

Wymagania: Doświadczony, Walka k10+

Wyprowadzając Grad ciosów, wojownik wykonuje serię błyskawicznych, zaciekłych ataków, niezbyt może precyzyjnych, ale za to wściekle szybkich. Przewaga pozwala wykonać w rundzie dodatkowy atak wręcz. Wykonuje go jednocześnie z podstawowym atakiem, choć może obrać za cel innego przeciwnika znajdującego się w zasięgu. Od obydwu testów trafienia odejmuje -2. Figury rzucają dwiema kośćmi Walki i tylko jedną Kością Figury (jak podczas strzelania serią), modyfikując o -2 wszystkie wyniki.

Postać uzbrojona w dwie bronie może wykonać tylko jeden dodatkowy atak.

NAWAŁNICA CIOSÓW

Wymagania: Weteran, Grad ciosów

Jak wyżej, z tym, że postać ignoruje karę -2.

NERWY ZE STALI

Wymagania: Figura, Nowicjusz, Wigor k8+

Twój bohater potrafi walczyć nawet, gdy przeszywa go piekielny ból. Możesz zignorować 1 punkt modyfikatora z Ran.

NERWY Z TYTANU

Wymagania: Nowicjusz, Nerwy ze stali

Bohater ignoruje 2 punkty modyfikatora za odniesione Rany.

OPANOWANY

Wymagania: Doświadczony, Spryt k8+

Prawdziwi wojownicy potrafią wziąć się w garść, gdy cała reszta biega w panice i szuka schronienia. To właśnie czyni z nich przerażających przeciwników.

Posiadacz tej przewagi otrzymuje w walce 2 karty inicjatywy i działa na wyższej.

WYJĄTKOWO OPANOWANY

Wymagania: Doświadczony, Opanowany

Jak wyżej, z tym że postać ciągnie 3 karty.

PEWNA RĘKA

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+

Twój bohater ignoruje karę za niestabilne podłoże, gdy strzela z grzbietu pędzącego wierzchowca lub z jadącego pojazdu.

PODWÓJNE UDERZENIE

Wymagania: Doświadczony

Twoja postać niekoniecznie jest oburęczna – ale wyszkolono ją w walce dwiema sztukami oręża (lub obiema pięściami) jednocześnie. Atakując bronią w każdej ręce, bohater wykonuje dwa testy, ignorując karę za wykonanie kilku akcji w turze.

ROCK AND ROLL!

Wymagania: Doświadczony, Strzelanie k8+

Doświadczeni strzelcy potrafią radzić sobie z odrzutem broni automatycznej. Jeśli posiadacz tej przewagi się nie porusza, może zignorować karę za strzelanie ogniem ciągłym.

SOKOLE OKO

Wymagania: Doświadczony

Bohater słynie jako znakomity strzelec. Jeśli w tej turze się nie przemieszcza, może strzelać, jakby wykonał manewr celowania. Tej przewagi nie można nigdy użyć z bronią o szybkostrzelności większej niż 1.

Sokole oko zapewnia premię zarówno do Strzelania, jak Rzucania.

SZERMIERZ

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+, Walka k8+

Postać jest wprawnym szermierzem, posługującym się stylem florenckim – dwoma ostrzami jednocześnie. Otrzymuje premię +1 do testów Walki, jeżeli przeciwnik używa jednej broni i nie posiada tarczy. Ponadto, gdy atakuje go wielu przeciwników, ich premia do ataku zmniejsza się o -1, ponieważ bohater używa dwóch wirujących ostrzy, by parować ich ciosy.



SZYBKİ CIOS

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+

O ile bohater nie jest w Szoku, może podczas każdej tury wykonać jeden szybki jak myśl, darmowy atak wręcz, przeciwko wrogowi, który właśnie wchodzi z nim w zwarcie. Atakując w ten sposób, automatycznie przerywasz akcję przeciwnika, a samemu nie tracisz akcji, jeżeli ją Wstrzymałeś lub jeszcze jej nie wykonałeś.

BŁYSKAWICZNY CIOS

Wymagania: Heros, Szybki cios

Jak wyżej, z tym że bohater może wykonać jeden darmowy atak przeciwko każdemu przeciwnikowi, który próbuje wejść z nim w zwarcie.

TWARDZIEL

Wymagania: Figura, Nowicjusz, Duch k8+

Twój bohater ma więcej życia, niż stado kotów. Jeśli zostanie Wyeliminowany i musi przetestować Wigor, może zignorować ujemne modyfikatory z Ran. Zasadę stosuje się tylko do testów Wigoru związanych z Eliminacją – Rany modyfikują wszystkie inne testy współczynników.

NIEZNISZCZALNY

Wymagania: Weteran, Twardziel

Twojego bohatera trudniej wysłać do piachu, niż Rasputina.

Jeśli postać ma umrzeć, rzuć kością. Jeśli wynik jest nieparzysty, umiera. Parzysty rezultat oznacza, że pozostaje Wyeliminowana, ale jakoś udało się jej wymknąć z objęć kostuchy. Być może zostanie pojmana, ogołocena z całego dobytku, albo przez przypadek pozostawiona na pastwę losu, ale cudem udało się jej przetrwać.

ULUBIONA BRÓŃ

Wymagania: Nowicjusz, Walka lub Strzelanie k10+

Bohater posiada wyjątkową broń (*Excalibur*, *Zwiastun Burzy*, *Lux* albo *Szczerbiec*), którą potrafi doskonale władać. Gdy nią walczy, dodaje +1 do testów Walki, Strzelania, czy Rzucania. Tę przewagę można wykupić kilkukrotnie, za każdym razem wybierając inny oręż. Jeśli postać straci ulubioną broń, może zastąpić ją innym egzemplarzem, ale premia z przewagi zacznie działać dopiero po dwóch tygodniach czasu gry.

UKOCHANA BRÓŃ

Wymagania: Weteran, Ulubiona broń

Jak wyżej, ale premia z Ukochanej broni wzrasta do +2.

UNIK

Wymagania: Doświadczony, Zręczność k8+

Niektórzy bohaterowie to cwani goście, którzy zawsze potrafią znaleźć się tam, gdzie akurat nie latają kule. Dzięki tej Przewadze umieją wykorzystywać osłony, kryć się i pozostawać w ciągłym ruchu, by utrudnić strzelcom trafienie. Jeżeli nie zostali ostrzelani z zaskoczenia, przeciwnik odejmuje -1 od wszystkich rzutów na Strzelanie i Rzucanie.

Jeśli postać próbuje uniknąć ataku obszarowego, dodaje +1 do testu Zręczności.

BEYSKAWICZNY UNIK

Wymagania: Weteran, Unik

Jak wyżej, z tym że przeciwnik odejmuje -2 od rzutów na atak, a unikając

ataków obszarowych postać dodaje +2 do testów Zręczności.

ZABÓJCA OLBRZYMÓW

Wymagania: Weteran

Im większy potwór, tym trudniej go ubić. Jednak twój bohater dobrze zna słabe punkty olbrzymich bestii.

Bohater zadaje +1k6 dodatkowych obrażeń, jeśli walczy z istotą o co najmniej trzy Rozmiary większą od siebie. Na przykład ogr (Rozmiar +3), posiadający tę przewagę, otrzyma premię w walce z istotą o Rozmiarze +6 lub większą. Z drugiej strony, człowiek będący Zabójcą olbrzymów (Rozmiar 0) zadaje dodatkowe obrażenia w walce z ogrem.

ZAMASZYSTE CIĘCIE

Wymagania: Nowicjusz, Siła k8+, Walka k8+

Zamaszyste cięcie pozwala bohaterowi wykonać pojedynczy atak wręcz przeciwko wszystkim pobliskim postaciom (wrogom i sojusznikom – bądź ostrożny!). Trafienie testuje raz, rzucając na Walkę z modyfikatorem -2, natomiast rzuty na obrażenia wykonuje dla każdego trafionego osobno. Atak mierzy wyłącznie w istoty znajdujące się w pobliżu bohatera w chwili jego wyprowadzenia.

Zamaszystego cięcia nie można wykonać w tej samej rundzie, w której postać wyprowadzała Grad ciosów, ani wiele razy w ciągu jednej rundy.

NIEZWYKLE ZAMASZYSTE CIĘCIE

Wymagania: Weteran, Zamaszyste cięcie

Jak wyżej, ale bohater może zignorować karę -2.

ZAPRAWIONY W WALCE

Wymagania: Doświadczony

Twój bohater potrafi naprawdę szybko otrząsnąć się i dojść do siebie. Otrzymuje +2 do testów Ducha na potrzeby wychodzenia z Szoku.

PRZEWAGI PRZYWÓDCZE

Przewagi przywódcze przeznaczone są dla bohaterów, którzy dowodzą grupami BNów. Dzięki nim podwładni stają się bardziej efektywnymi, pewni siebie i wytrzymali.

Każda z przewag działa na Blotki w promieniu 5" od postaci (tzw. „zasięg dowodzenia”). Rzadko można używać ich wobec Figur – te bowiem są tak niezależne, że podporządkują się wyłącznie największym przywódcom.

Efekty przewag przywódczych posiadanych przez różne postaci nie kumulują się. Innymi słowy, oddział nie może mieć dwóch dowódców, wspierających żołnierzy przewagą Baczość!. Ci sami podkomendni mogą jednak znajdować się pod wpływem różnych przewag, na przykład Baczość! i Do szturm!, gdy każdą z nich posiada inny przywódca.

BACZOŚĆ!

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k6+

Bohater potrafi skutecznie wydawać komendy i sprawiać, że podwładni wykonują polecenia bez szemrania. Jego podkomendni są bardziej skłonni do walki pomimo odniesionych ran, w związku z czym otrzymują premię +1 do testów Ducha na otrząśnięcie się z Szoku.

DO SZTURMU!

Wymagania: Weteran, Duch k8+, Baczość!

Czasem wystarczy jedno zdanie w ustach wielkiego wodza, by zupełnie zmienić bieg historii. Posiadacz tej zdolności potrafi zagrzewać swych ludzi do walki, wydając stanowczy rozkaz lub wygłaszając mowę.

Podwładni w zasięgu dowodzenia otrzymują premię +1 do rzutów na obrażenia w walce wręcz.

NIE PRZEJDĄ!

Wymagania: Doświadczony, Spryt k8+, Baczość!

Ta przewaga umacnia determinację ludzi, którymi bohater dowodzi. Wszyscy żołnierze otrzymują premię +1 do Wytrzymałości.

ODWAGI!

Wymagania: Weteran, Przekonywanie k8+, Baczość!

Niektórzy dowódcy potrafią przekonać swoich ludzi, by poszli za nimi na samo dno piekła. Podwładni twojego bohatera dodają +2 do testów Odwagi.

TRZYMAĆ SZYK!

Wymagania: Doświadczony, Baczość!

Przywódcy o wyjątkowej charyzmie i doświadczeniu potrafią dodać ducha żołnierzom. Ich podwładni otrzymują premię +2 do testów Ducha na otrząśnięcie się z Szoku (premia uwzględnia modyfikator +1 pochodzący z przewagi Baczość!). Dzięki temu znacznie łatwiej zniosą lekkie rany i utrzymają wysokie morale, gdy w zwykłych okolicznościach dawno zaniechali by walki.

URODZONY PRZYWÓDCA

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+, Baczość!

Ta przewaga reprezentuje wyjątkową więź, łączącą dowódcę z jego ludźmi. Dzięki niej Urodzony przywódca może dzielić swoje sukcesy z podkomendnymi.



PRZEWAGI NADPRZYRODZONE

Poniższe przewagi przeznaczone są dla posiadaczy Zdolności nadprzyrodzonych. Więcej informacji o różnych nadnaturalnych talentach, ich zastosowaniach oraz możliwościach znajdziesz w rozdziale opisującym Moce.

NOWA MOC

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone

Tę przewagę można wykupić wielokrotnie. Za każdym razem postać wybiera wówczas nową moc z listy dostępnych dla Zdolności nadprzyrodzonej, którą posiada.

ODZYSKIWANIE MOCY

Wymagania: Doświadczony, Duch k6+, Zdolności nadprzyrodzone

Dzięki tej Przewadze bohater odzyskuje 1 punkt mocy co 30 minut.

REGENERACJA MOCY

Wymagania: Weteran, Odzyskiwanie mocy

Bohater odzyskuje 1 punkt mocy co 15 minut.

PUNKTY MOCY

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone

Czarodzieje, szaleni naukowcy i posiadacze nadludzkich talentów zawsze pragną zdobyć jeszcze większą potęgę. Ta przewaga zapewnia im dodatkowe 5 punktów mocy.

Można wykupić ją wielokrotnie, ale tylko raz na ranę.

WYSSANIE DUSZY

Wymagania: Doświadczony, Zdolności nadprzyrodzone (dowolne poza Niesamowitą nauką), Wiedza (dowolna tajemna) k10+

Czarodzieje, mentaliści i inni posiadacze nadludzkich mocy, którym zabrakło paliwa do czynienia magii, mogą dzięki tej Przewadze wyssać energię własnej duszy.

By skorzystać z tej niebezpiecznej zdolności, postać musi zdecydować, ile punktów mocy pragnie pozyskać. Testuje Ducha, odejmując od wyniku liczbę wysysanych punktów (to akcja darmowa). Jeśli wyrzuci 1 lub mniej, otrzymuje Ranę i pada nieprzytomna na k6 godzin. Gdy rzut się nie uda, otrzymuje Ranę. Jeżeli test się powiedzie, postać otrzymuje żądane punkty i natychmiast może rzucić za ich pomocą zaklęcie (nie można zachować ich na później).





PRZEWAGI ZAWODOWE

Przewagi zawodowe to wyjątkowe zdolności, wynikające z dużego doświadczenia w jakiejś dziedzinie. W niektórych przypadkach mogą też wiązać się z błogosławieństwem sił wyższych.

Dzięki nim stworzysz bohatera, będącego specjalistą w danym fachu – a gdy mówimy „specjalista”, mamy na myśli więcej, niż tylko k12 w odpowiednich umiejętnościach. Na przykład, jeśli masz ochotę na typowego szalonego naukowca, zacznij tworzyć postać normalnie, a następnie wybierz przewagi Pomysłowy Dobromir i Złota rączka. Analogicznie, kapłan z typowego świata magii i miecza powinien posiadać Zdolności nadprzyrodzone (Cuda) oraz przewagi Wybraniec i Wojownik Światła.

Przewagi zawodowe wiążą się z wieloletnim doświadczeniem, więc miewają wysokie wymagania. Gracz może kupować je także podczas gry, ale powinien albo znaleźć fabularne uzasadnienie swojego wyboru, albo trudnić się danym fachem pomiędzy przygodami. Czas poświęcony na nabycie stosownej wprawy jest oczywiście subiektywny, a Mistrz Gry może wpleść go w narrację tak, by całość stała się wiarygodna.

Kumulacja: Premie do tego samego współczynnika, wynikające z różnych przewag zawodowych nie sumują się. Jeśli bohater jest

jednocześnie Tropicielem i Złodziejem, jego premia do Skradania wynosi +2, a nie +4.

AKROBATA

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+, Siła k6+

Ta przewaga oznacza, że postać jest szczególnie zwinna z natury lub uprawia gimnastykę. Otrzymuje w związku z tym premię +2 do wszystkich rzutów na Zręczność podczas wykonywania manewrów akrobatycznych (włączając Sztuczkę), oraz podnosi swoją Obronę o +1, o ile nie jest obławowana.

***Przykład:** Nelly chce przeskoczyć wściekłego krokodyla, by przeszkodzić złemu szamanowi w rzuceniu bluźnierczego zaklęcia. Jeśli posiada przewagę Akrobata, może dodać +2 do rzutu na Zręczność przy wykonywaniu skoku nad gadem, ale nie w przeciwstawnym teście Zręczności, podczas szamotaniny z szamanem.*

As

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+

As to naprawdę uzdolniony pilot lub kierowca, który wręcz urodził się za kierownicą pojazdu.

Bohater będąc Asem otrzymuje premię +2 do testów Żeglowania, Prowadzenia i Pilotowania. Ponadto, może wydawać fuksy na wyparowanie



Czarodziejem jest zarówno początkujący adept, jak i przerażająco potężny arcy mag – oraz wszyscy, których moc rozpięta jest między tymi skrajnościami. Zazwyczaj odznaczają się wątłą posturą, niechęcią wobec wsparcia bogów oraz uzdrowicielskiej mocy kapłanów. Brak przychylności bóstw rekompensują sobie jednak z nawiązką dzięki potędze magii. Czarodziej potrafi rzucić szereg zaklęć i, jeśli rozwija się mądrze, posiada niejedną przewagę nadprzyrodzoną, która czyni go jeszcze potężniejszym.

Czarodziej może uczyć się swego rzemiosła w akademii lub pod bacznym okiem doświadczonego mistrza. Każde przebicie, które uzyska w teście Rzucania czarów redukuje koszt zaklęcia o 1 punkt mocy. Postać musi jednak posiadać pełną, wymaganą przez czar liczbę punktów przed wykonaniem testu.

obrażeń prowadzonego pojazdu. W tym celu rzuca na Żeglowanie, Prowadzenie lub Pilotowanie z modyfikatorem -2 (zastępującym bonus +2 z przewagi). Sukces i każde przebicie pozwala zignorować jedną Ranę i trafienie krytyczne, które mogło być jej skutkiem.

BADACZ

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8+, Wyszukiwanie k8+, Wypytywanie k8+

Treścią życia Badacza jest lektura dawnych legend, gromadzenie informacji na ulicach miast lub tropienie szatańskich tajemnic. Ktoś taki może być zarówno prywatnym detektywem, jak wszędobylskim magiem lub dociekliwym profesorem uniwersytetu, który ciemną nocą poluje na Istoty, Których Człowiek Nigdy Nie Powinien Napotkać. Badacz dodaje +2 do testów Wyszukiwania i Wypytywania oraz do rzutu na Spostrzegawczość podczas poszukiwania dowodów.

CZARODZIEJ

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (Magia), Spryt k8+, Wiedza (tajemna) k8+, Rzucanie czarów k6+

McGYVER

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k6+, Reperowanie k6+, Spostrzegawczość k8+

Bohater potrafi zawsze znaleźć narzędzia, w miarę adekwatne do zadania. W większości przypadków nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów do testów za brak wymaganego sprzętu.

Ponadto, za pomocą najprostszych narzędzi, komponentów i sprzętu postać potrafi zmontować urządzenie niezbędne do ucieczki ze śmiertelnej pułapki, broń wymaganą w dziwnej sytuacji lub inną rzecz, która w danym momencie jest potrzebna, ale nie ma jej pod ręką. Zastosowania tej zdolności zależą od Mistrza Gry, który powinien nagradzać kreatywność gracza, zwłaszcza w najtrudniejszych chwilach, gdy nie ma wielu łatwych wyjść z sytuacji.

MENTALISTA

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (Psionika), Spryt k8+, Psionika k6+

Mentalista jest doskonałym telepatą, mistrzem kontroli umysłu. Być może urodził się ze szczególnie potężnymi zdolnościami, albo wyszkolił w tajnym ośrodku rządowym, by dzięki sile umysłu tropić zdrajców. Ze względu

na swoje talenty dodaje +2 do wszystkich przeciwnych testów Psioniki. Premię dolicza zarówno, gdy używa własnych mocy, jak i podczas obrony przed talentami innych.

PODRÓŻNIK

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k6+, Przetrwanie k8+

Nieważne czy przyjdzie mu wędrować przez lodowe pustkowia, czy przez rozpalone pustynie – twój bohater przemierza ziemię wszędzie i wzdłuż, więc nie strasze go skrajne temperatury. Postać otrzymuje premię +2 do testów Przetrwania i rzutów przeciwko negatywnym efektom gorącego i chłodnego klimatu.

POMYSŁOWY DOBROMIR

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (Niesamowita nauka), Spryt k8+, Reperowanie k8+, Niesamowita nauka k8+, przynajmniej dwie inne naukowe umiejętności Wiedzy na poziomie k6+

Pomysłowy Dobromir potrafi zawsze skonstruować maszynę, przydatną w tej właśnie sytuacji.

Raz na sesję bohater może „na poczekaniu” skleić z dostępnych części jakieś urządzenie. Będzie ono działało tak samo, jak każdy inny wynalazek Niesamowitej nauki, korzystając z dowolnej mocy, którą Dobromir może wykupić (uwzględniając jego rangę). Wynalazek posiada połowę punktów mocy swojego konstruktora i nie może ich odnowić – gdy się wyczerpie, urządzenie przestaje działać. Do budowy gadżetu Pomysłowy Dobromir potrzebuje odpowiednich części i rozsądnej ilości czasu (zależne od MG, ale na pewno nie mniej niż 20 minut).

TROPICIEL

Wymagania: Nowicjusz, Duch k6+, Przetrwanie k8+, Tropienie k8+

Te przewagę posiadają myśliwi, tropiciele, łowcy i zwiadowcy, ich domem są dzikie ostępy, a nie miejski zgiełk. Ludzie, którzy wiedzą doskonale jak przeżyć całe miesiące o tym czym, wykarmi ich puszcza.

Tropiciel otrzymuje premię +2 do rzutów na Tropienie, Przetrwanie i Skradanie (tylko na

łonie natury – a nie w miastach, ruinach czy podziemiach).

UCZONY

Wymagania: Nowicjusz, k8+ w odpowiednich umiejętnościach

Wykształceni profesorowie, pilni studenci i prawdziwi pasjonaci całymi miesiącami ślęczą nad danym tematem. Ich szeroka wiedza sprawia, że rzadko trafi się pytanie, na które nie znają odpowiedzi.

Wybierz dwie umiejętności Wiedzy, które posiadasz na k8 lub więcej. Testując je, Uczony dodaje +2 do wyników. Zgadza się – studenci historii wojskowości zyskują dzięki temu wiedzę niezbędną, by uzyskać premię podczas dowodzenia wojskiem, czyli +2 do rzutu na Wiedzę (Strategia). Znajomość manewrów największych wodzów starożytności może zmienić druzgoczącą klęskę w miażdżące zwycięstwo!

WOJOWNIK ŚWIATŁA/CIEMNOŚCI

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (Cuda), Duch k8+, Wiara k6+

Mnisi, kapłani, paladyni, asasyni i inni bezpośredni przedstawiciele bogów na ziemi mają



często za zadanie walczyć orężnie z siłami zła. Ta przewaga zapewnia im drobną przewagę nad przeciwnikami.

Wojownik Światła może wykonać akcję, podczas której wzywa imienia bóstwa i razi mocą patrona nadnaturalne, złe istoty, takie jak nieumarli, demony i podobne – a także złych posiadaczy Zdolności nadprzyrodzonych (Cuda).

Porażenie kosztuje 1 punkt mocy i ma zasięg równy Duchowi postaci. Cel akcji musi przetestować Ducha. Niepowodzenie oznacza, że jest w Szoku, a wynik 1 powoduje zniszczenie Błotki lub automatyczną Ranę u Figury.

Postać może również zostać Wojownikiem Ciemności, na usługach sił zła. W tym przypadku może porazić dobre istoty, jak na przykład anioły, paladynów, czy dobrych posiadaczy Zdolności nadprzyrodzonych (Cuda).

WSZECHSTRONNY

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k10+

Długoletni trening, odpowiedni kurs, cyberwszczep lub słoniowa pamięć sprawiają, że bohater błyskawicznie się uczy. Wystarczy mu kilka chwil i łut szczęścia, by poradzić sobie z każdym właściwie problemem.

Za każdym razem, gdy postać improwizuje test umiejętności związanej ze Sprytem, rzuca k4, a nie k4-2.

WYBRANIEC

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (Cuda), Duch k8+, Siła k6+, Wigor k8+, Wiara k6+, Walka k8+

Wybrańcy stają do walki z imieniem jakiegoś bóstwa na ustach i z jego przykazaniami w sercu. W większości przypadków są tak oddani, że nie

zawahają się poświęcić życia w słusznej sprawie. Nie każdy Wybraniec z własnej woli reprezentuje swojego patrona – niektórych wybrano już w chwili narodzin, i podążają tą ścieżką z konieczności.

Wybrańcy zaciekle walczą z siłami zła (lub dobra). Dodają +2 do rzutów na obrażenia, atakując nadnaturalne złe (lub dobre) istoty i otrzymują premię +2 do Wytrzymałości, gdy obrażenia zadaje im taki przeciwnik – nieważne, czy przy użyciu magicznej mocy, orężnie czy z pomocą kłów i pazurów.

ZŁODZIEJ

Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k8+, Wspinaczka k6+, Włamywanie k6+, Skradanie k8+

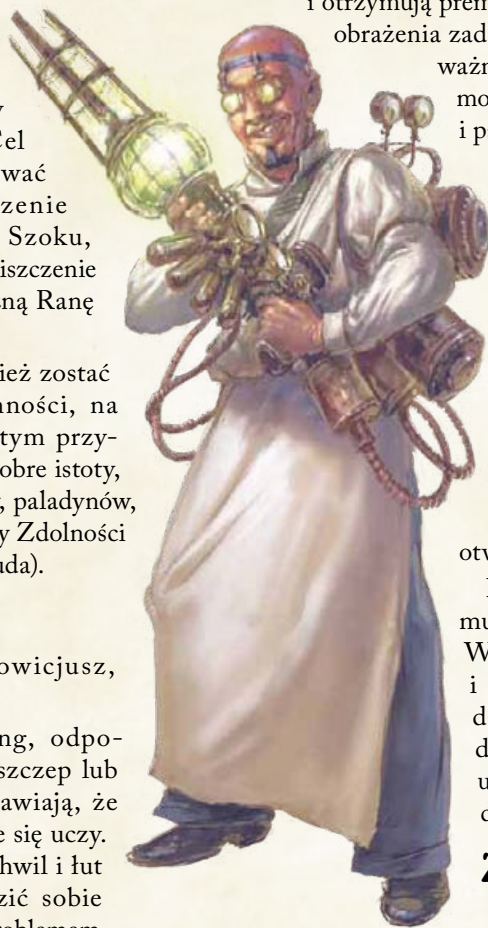
Dobry złodziej porusza się bezszelestnie, wspina po ścianach jak pająk i kłamie jak z nut. Jest nieoceniony, gdy trzeba wykryć pułapkę, wdrapać się po murze, czy otworzyć zamek.

Posiadacz tej przewagi otrzymuje premię +2 do rzutów na Wspinaczkę, Włamywanie i Skradanie. Ta ostatnia nie działa, gdy skrada się przez dziewiczą puszcę – może ją uwzględnić wyłącznie w środowisku miejskim.

ZŁOTA RĄCZKA

Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (Niesamowita nauka), Spryt k10+, Reperowanie k8+, Niesamowita nauka k8+, przynajmniej dwie inne naukowe umiejętności Wiedzy na poziomie k6+

Wynalazca otrzymuje +2 do testów Reperowania. Jeśli podczas testu uzyska przebicie, czas naprawy skraca się o połowę. Jeżeli opis danej awarii mówi, że przebicie redukuje czas reperacji, uzyskawszy je Złota rączka przywraca sprawność urządzenia w ciągu 1/4 pierwotnego czasu.



PRZEWAGI SPOŁECZNE

Umiejętność powodowania, by inni postępowali wedle twoich zamierzeń, bywa wręcz nieoceniona. Poniższe przewagi pomogą bohaterowi uzyskać od innych to, czego pragnie.

CHARAKTERNY

Wymagania: Nowicjusz, Zastraszanie k6+, Wyśmiewanie k6+

Postaci o twardym charakterze potrafią bez trudu wyprowadzić przeciwnika z równowagi, z pomocą stanowczego głosu, twardego spojrzenia lub chytrej manipulacji.

Charakterna postać dodaje +2 do rzutów na Zastraszanie i Wyśmiewanie, a także do testów Ducha i Sprytu, gdy bronią się podczas Prób woli.

CHARYZMATYCZNY

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+

Twój bohater wie jak postępować z ludźmi nawet, jeśli nie są skory do współpracy. Ta przewaga zapewnia premię +2 do Charyzmy.

KONEKSJE

Wymagania: Nowicjusz

Twój bohater ma wtyki wśród federalnych, w mafii czy korporacji – zna wewnątrz kogoś, kto gotów jest udzielić mu pomocy (zazwyczaj raz na sesję).

Tę przewagę można wybrać wielokrotnie, za każdym razem tworząc powiązania z inną grupą. MG powinien dbać, by postać zyskiwała związki z konkretną organizacją (dopuszczalne są Koneksje (Armia USA), ale już nie Koneksje (Wojsko)).

By skorzystać z Koneksji, bohater musi skontaktować się ze „swoim człowiekiem”, co wymaga testu Wypytywania. Porażka oznacza, że kontakt jest niedostępny: jego komórka nie odpowiada, wyjechał z miasta czy coś w tym rodzaju.

Gdy uda się nawiązać kontakt, bohater musi przetestować Przekonywanie. MG może modyfikować wynik rzutu, zależnie od okoliczności.

Porażka na tym etapie oznacza, że kontakt nie zdoła dotrzeć na umówione spotkanie lub postać nie potrafi skłonić jej do pomocy.

W przypadku sukcesu, kontakt jest skłonny podzielić się informacjami, ale nie będzie ryzykował własnej skóry.

W razie przebicia, kontakt nie będzie miał skrępułów, by podzielić się nawet poufną informacją, ale nie posunie się do zdrady swojego pracodawcy.

Uzyskując dwa lub więcej przebić bohater trafia w sedno. Potrzebuje pieniędzy? Kontakt zapewni więcej, niż to faktycznie konieczne. Potrzeba wsparcia? W mig pojawi się ekspert z danej dziedziny (spec od prucia sejfów, kierowca lub gość od zabezpieczeń) lub pięciu przeciętnych osiłków, pracujących dla organizacji, do której należy kontakt (w przypadku mafii – piątka gangsterów, wojska – pięciu żołnierzy itd.).

PRAWDZIWY PRZYJACIEL

Wymagania: Figura, Nowicjusz, Duch k8+

Ta przewaga to rezultat bliskiej więzi między prawdziwymi przyjaciółmi – takimi jak typowa drużyna bohaterów. Co prawda wcale nie muszą żyć w idealnej zgodzie, ale podczas bohaterских wypraw zadzierzgnęła się między nimi więź zaufania.

Posiadacz tej przewagi może przekazywać swoje fuksy innej Figurze, z którą może się porozumieć – postać wspiera wówczas swojego kompana słowem i gestem. Gracz powinien opisać, jak dokładnie wygląda wsparcie: może to być i podniosła przemowa, i zwykłe przyjacielskie klepięcie w plecy.



PRZEWAGI NIESAMOWITE

Przewagi opisane niżej mają nadnaturalny smaczek, więc będą pasować tylko do gier, gdzie tego typu elementy są dopuszczalne. Mistrz Gry musi zdecydować, czy tym razem gracze mogą je wybierać. Poniżej przedstawiliśmy kilka najbardziej typowych przewag niesamowitych – w opisach Brawurowych Światów znajdziecie kolejne, charakterystyczne dla danych realiów.

DLA KURAZU

Wymagania: Nowicjusz, Wigor k8+

Mocne trunki to twoja rzecz – mają na ciebie naprawdę niesamowity wpływ. Wystarczy, że sobie odrobinę chlapieniesz i nic nie zdoła cię powstrzymać.

Po spożyciu „ćwiartki” mocnego alkoholu (lub dwa razy tyle wina lub cztery razy tyle piwa) twój Wigor wzrasta o jeden rodzaj kości (a wraz z nim – Wytrzymałość). Ponadto, ignorujesz jeden poziom modyfikatorów z Ran (ta właściwość może kumulować się z innymi).

Efekt utrzymuje się przez godzinę. Spożyty alkohol nie wpływa na bystrość umysłu, czy koordynację ruchów postaci.

Jeśli bohater celowo zalewa się w trupa, prócz powyższych efektów otrzymuje modyfikator -2 do testów Sprytu, Zręczności i związanych z nimi umiejętności, póki pije i k6 godzin potem.

PRZYJACIEL ZWIERZĄT

Wymagania: Nowicjusz

Niektórzy bohaterowie połączeni są nadnaturalną więzią z towarzyszącym im na każdym kroku zwierzęciem. Dzięki temu mogą przekazywać fuksy swoim ulubieńcom: wierzchowcom, psom, chowcom i tak dalej.

SZÓSTY ZMYŚŁ

Wymagania: Nowicjusz

Twój bohater ma złe przeczucia, ilekroć ma spotkać go coś niedobrego. Za każdym razem, gdy grozi mu atak z zaskoczenia, zasadzka czy inna nieprzyjemna niespodzianka, może chwilę wcześniej przetestować Spostrzegawczość z modyfikatorem -2. Jeśli rzut się uda, postać czuje, że coś się wydarzy i może odpowiednio zareagować. Oznacza to, że posiada Wstrzymaną akcję już w pierwszej rundzie walki.

W przypadku niepomyślnego wyniku, podlega normalnym zasadom **Zaskoczenia**.

UZDROWICIEL

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+

Uzdrowiciel otrzymuje +2 do wszystkich testów Leczenia, które przeprowadza – niezależnie, czy posługuje się przy tym bandażem, czy magią. Ponadto, do pięciu towarzyszy Uzdrowiciela otrzymuje analogiczną premię do rzutów na zdrowienie.

WŁADCA ZWIERZĄT

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+

Zwierzęta niezmiennie lubią twojego bohatera i jeśli on nie zachowa się wobec nich agresywnie, nie będą go atakować. Jego „zwierzęcy magnetyzm” sprawia też, że posiada wiernego towarzysza. Zazwyczaj będzie to pies, wilk, lub jakiś ptak drapieżny, choć MG może zezwolić na inne zwierzęta pasujące do świata gry.

W przypadku śmierci kompana, po 2k6 dniach na jego miejsce pojawia się nowy, jeśli to tylko możliwe.



PRZEWAGI FIGUR

Poniższe przewagi działają wyłącznie, gdy podczas walki ich posiadacz otrzyma jokera. Efekt przewagi działa w dodatku do premii z tej karty.

PRZYPIŁYW MOCY

Wymagania: Figura, Doświadczony, nadprzyrodzona umiejętność k10+

Tę przewagę może wybrać jedynie posiadacz Zdolności nadprzyrodzonych. Gdy otrzyma jokera, natychmiast odzyskuje 2k6 punktów mocy. Nie może dzięki temu przekroczyć maksymalnej liczby PM, które może posiadać.

ZABÓJCZY CIOS

Wymagania: Figura, Doświadczony, Walka k10+

Bohater podwaja obrażenia, które zadaje w tej rundzie po celnym ataku wręcz (przy pomocy Walki).

ZABÓJCZY STRZAŁ

Wymagania: Figura, Doświadczony, Strzelanie/Rzucanie k10+

Bohater podwaja obrażenia, które zadaje w tej rundzie po celnym ataku na dystans (przy pomocy Strzelania lub Rzucania).

PRZEWAGI LEGENDARNE

Dostęp do niżej opisanych przewag jest dość ograniczony – nie każda kampania pozwala postaciom rozwinąć się do takiego poziomu. Większość przewag legendarnych jest dość specyficzna i ściśle wiąże się albo ze światem, w jakim toczy się gra (jak posiadanie twierdzy czy zyskanie boskiej przychylności), poniższe jednak mają charakter uniwersalny.

FECHMISTRZ

Wymagania: Legenda, Walka k12

Postać jest mistrzem miecza. Zwiększ jej Obronę o +1.

ARCYFECHMISTRZ

Wymagania: Legenda, Fechmistrz

Zwiększ Obronę twojego bohatera o kolejne +1.

PODWŁADNI

Wymagania: Figura, Legenda

Wielkich bohaterów często otacza grupa zaufanych wojowników, swawolna kompania lub inni zwolennicy, z własnej woli podążających za swoim idolem.

Zawsze, gdy wybierasz tę przewagę, do drużyny bohatera dołącza pięciu nowych kom-



panów. Jeżeli grupa poniosła straty, nie wraca automatycznie do wyjściowej liczebności i dla uzupełnienia stanu musisz wybrać przewagę po raz kolejny.

Podwładnym zapewnić należy wyżywienie i źródło utrzymania. Zapewne upomną się też o część łupów, skarbów, czy innych dóbr, zdobytych przez bohatera. Poza tym, są mu kompletnie oddani i skłonni ryzykować dla niego życie. Oczywiście, nie rzuca się bezmyślnie w objęcia śmierci, chyba że sytuacja jest wyjątkowa lub spędzili wiele lat przy boku bohatera i są mu fanatycznie oddani.

Współczynniki podwładnych ustala MG – zwykle wystarczy użyć szablonu Żołnierza, znajdującego się w tej książce. Podkomendni często posiadają tylko podstawowy ekwipunek, właściwy dla świata gry (przykładowo, wojownicy w świecie fantasy będą posiadać skórzaną zbroję oraz miecz). O dodatkowe wyposażenie musi zatroszczyć się bohater.

POMAGIER

Wymagania: Figura, Legenda

Z czasem, gdy postać wielokrotnie zniweczy knowania łotrów, znajdą się być może ludzie gotowi ją naśladować. Bywa też, że jeden z takich gorliwych naśladowców pragnie przyłączyć się do bohatera i wziąć udział w jego heroicznym zmaganiach.

Bohater otrzymuje pomocnika, który jest Figurą o randze Nowicjusza. Jego zdolności zazwyczaj odpowiadają lub uzupełniają posiadane przez bohatera. Pomagier zdobywa doświadczenie na normalnych zasadach.

Pomagiera kontroluje zwykle gracz – tak samo, jak w wypadku wszystkich sprzymierzeńców. Oczywiście, pomocnik może też stać się źródłem kłopotów (na przykład dając się pojąć czy pakując się w niebezpieczeństwo w najmniej odpowiednim momencie itp.). Gracz powinien być zatem przygotowany, że czasami ta „przewaga” może okazać się „zawadą”.

Jeżeli pomagier zginie, nie zostaje automatycznie zastąpiony – by uzyskać kolejnego, gracz musi wykupić tę przewagę jeszcze raz

TWARDY JAK SKAŁA

Wymagania: Legenda

Twój bohater jest zaprawionym w boju weteranem. Zwiększ jego Wytrzymałość o +1.

TWARDY JAK DIAMENT

Wymagania: Legenda, Twardy jak skała

Zwiększ Wytrzymałość bohatera o kolejne +1.

ZAWODOWIEC

Wymagania: Legenda, k12 w odpowiednim współczynniku

Bohater specjalizuje się w kwestii opisywanej przez dany współczynnik tak bardzo, że jego wartość wzrasta do k12+1. Tę przewagę można wybrać kilkukrotnie, za każdym razem dla innego współczynnika.

EKSPERT

Wymagania: Legenda, Zawodowiec w odpowiednim współczynniku

Jak wyżej, z tym że współczynnik rośnie do k12+2.

MISTRZ

Wymagania: Legenda, Ekspert w odpowiednim współczynniku

Gdy testujesz dany współczynnik, Kość Figury zamieniana jest na k10. Tę przewagę można wybrać kilkukrotnie, za każdym razem dla innego współczynnika.



ROZWÓJ POSTACI

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

PUNKTY DOŚWIADCZENIA A OSIĄGNIĘCIA

Nagroda	Okoliczności
1	Grupa osiągnęła niewiele lub sesja trwała bardzo krótko.
2	Grupa miała więcej sukcesów niż porażek.
3	Grupa odniosła znaczący sukces, a jej poczynania mają duży wpływ na całą opowieść.

RANGI

Wraz ze zdobywaniem doświadczenia, postać zwiększa swoją rangę. Ta z kolei odzwierciedla z grubsza, jak potężny jest twój bohater. Ponadto, każda kolejna ranga otwiera postaci dostęp do nowych, silniejszych przewag.

DOŚWIADCZENIE A RANGI

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

Każde 5 zgromadzonych punktów zapewnia bohaterowi Rozwinięcie, dzięki któremu może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Zyskać nową przewagę.
- Zwiększyć o jeden rodzaj kości umiejętność równą lub wyższą od związanej z nią cechy.
- Zwiększyć o jeden rodzaj kości dwie umiejętności, jeśli każda z nich jest niższa od związanej cechy.
- Kupić nową umiejętność na poziomie k4.
- Zwiększyć jedną cechę o jeden rodzaj kości.*

*Z tej opcji możesz skorzystać tylko raz na daną rangę. Żadnego współczynnika nie można zwiększyć powyżej k12 inaczej, niż przy pomocy przewag legendarnych: Zawodowiec i Ekspert. Legendy mogą zwiększać cechy co drugie Rozwinięcie.

TWORZENIE DOŚWIADCZONYCH POSTACI

Jeśli MG pozwoli ci stworzyć postać, która posiada już jakieś doświadczenie, przeprowadź cały proces normalnie, a potem wykonaj odpowiednią liczbę Rozwinięć. Na przykład, tworząc Weterana otrzymasz 40 punktów doświadczenia – a więc kiedy już wykreujesz zwykłego Nowicjusza, otrzymasz osiem Rozwinięć.

Dodatkowy sprzęt, ekwipunek i wszelkie dobra przydzieli ci Mistrz Gry, zależnie od świata, w którym będziecie grać. Jako ogólną zasadę można przyjąć, że początkowe fundusze podwajają się z każdą rangą powyżej Nowicjusza.

Postaci zastępcze: Po śmierci bohatera gracz tworzy nową postać, posiadającą połowę punktów doświadczenia poprzedniej (zaokrąglając w dół). Jeśli zginął posiadacz 17 punktów doświadczenia, nowy bohater rozpocznie grę z 8 punktami.

ŻYWE LEGENDY

Postaci o randze Legenda są znaczącymi figurami w świecie, często posiadają władzę polityczną i rozległe wpływy. A także całą masę przewag, które pozwolą im zmieść z powierzchni ziemi każdego zuchwalca, który ośmieli się stanąć im na drodze.

Gdy bohater osiągnie status Legendy, zasady rozwoju nieco się zmieniają. Od tego momentu postać otrzymuje Rozwinięcie za każde zdobyte 10 punktów doświadczenia (a nie, jak wcześniej, 5), ale za to może wybierać przewagi legendarne. Te natomiast pozwalają postaci gromadzić stronników, budować zamki, zakładać wielkie korporacje, czy w inny sposób wpływać na losy świata.

Legendy mogą również zwiększać cechy co drugie Rozwinięcie. Kilka dostępnych dla nich przewag opisane jest w tej książce – dalsze znajdziecie w nadchodzących Brawurowych Światach.

ROZDZIAŁ DRUGI: SPRZĘT



W tym rozdziale znajdziecie zbiór ekwipunku dla gry w różnych realiach, od czasów antycznych aż po odległą przyszłość. Poniższa lista zawiera kluczowe pojęcia, wykorzystywane przy opisie sprzętu.

Broń ciężka: Ta broń potrafi uszkodzić pojazd i sprzęt, który jest ciężko opancerzony.

Cena: Ceny ekwipunku zakładają domyślną, początkową gotówkę postaci, czyli 500\$. Nie oznacza wcale, że strzelba Springfield kosztowała akurat 250\$ w roku 1862 – a tylko wartość tej broni w świecie gry. Pamiętaj, że jeśli porównujesz cenę muszketu, która wynosi 150\$, do ceny karabinu AK47 (również 150\$), to wcale nie znaczy, że obie bronie są równie efektywne – ale raczej mają podobną powszechność w okresach, z których pochodzą. Bohaterowie kampanii wojskowych nie powinni kupować ekwipunku. Otrzymują go z przydziału.



Ekonomia jest kluczem dla zachowania równowagi w świecie gry, więc Mistrzowie Gry powinni zadbać o ewentualne dostosowanie cen do swojej kampanii.

Dublet: Z broni można wystrzelić krótką serią dwóch pocisków. Zamiast rzucać dwa razy, po prostu dodaj +1 do rzutów na Strzelanie i obrażenia.

Kaliber: Liczba podana w nawiasach przy broni palnej oznacza kaliber pocisków, z których korzysta. Przydaje się on podczas określania ceny amunicji i gdy trzeba ustalić, czy naboje z jednej broni pasować będą do innej.

Ładowanie: Przeładowanie dawnej broni palnej, na przykład muszketu, trwa bardzo długo. W opisie każdej broni palnej znajdziesz liczbę akcji niezbędnych, by ją załadować.

Minimalna Siła: Część broni dystansowych wymaga od użytkownika minimalnej Siły. Słabsza postać może ich używać, ale otrzymuje karę -1 za każdy rodzaj kości różnicy pomiędzy Siłą swoją a wymaganą. Karę ignoruje się, jeśli broń jest zamontowana na stojaku lub posiada twarde oparcie innego rodzaju.

Nieporęczna: Część broni palnej, na przykład karabiny snajperskie, stają się bardzo niecelne, gdy strzelać z nich „z biodra” zamiast wykorzystać doskonałe przyrządy celownicze. Gdy postać strzela z takiej broni w turze, w której się przemieszcza, otrzymuje karę -2.

Obrażenia: Obrażenia podajemy w kościach. Broń dystansowa posiada stałe obrażenia (np. 2k6), natomiast obrażenia broni białej zależą od Siły postaci oraz drugiej, dodatkowej kości, zapewnianej przez broń. Na przykład, sztylet zadaje Si+1k4 obrażeń (szczegóły omówimy później).

Jeśli Siła postaci jest niższa, niż kość zapewniana przez broń, to wprawdzie można jej używać, ale nie bez trudu. Po pierwsze, kość obrażeń broni nie może być większa od Siły bohatera. Jeśli chuderlawy dzieciak (Si k4) zacznie wywijać mieczem (k8), będzie zadawał jedynie 2k4 obrażeń, a nie k4+k8. W przypadku krzepkiego bohatera z Siłą k10, ten sam miecz zada k10+k8 obrażeń.

Po drugie, jeśli kość Siły nie jest co najmniej równa kości broni, dzierżący ją bohater nie otrzymuje żadnych zapewnianych przez nią premii, jak +1 do Obrony czy Odległość. Wciąż jednak musi uwzględniać wszelkie kary, np. -1 do Obrony.

Jeśli broń posiada obrażenia zapisane jako Si+k8+2, wymaga od wojownika Siły k8. Dodatkowe +2 oznacza tylko, że oręż jest bardziej zabójczy, niż inna podobna broń zadająca Si+k8 ran. Taka premia często wynika z jakiegoś ulepszenia, nierzadko magicznego.

Obrona +X: Używając tej broni, postać otrzymuje podaną premię do Obrony.

Odległość: Broń biała, posiadająca tę właściwość, pozwala wykonywać ataki na większą odległość. Na przykład, Odległość 1" oznacza, że postać może atakować przeciwników oddalonych o 1". Bronią pozbawioną tej cechy można razić wyłącznie wrogów odległych na długość ramienia (pobliskich).

Odległość może być kluczowa podczas walki z wierzchowca lub z jeźdźcem.

Pancerz: Liczba punktów Pancerza, którą zapewnia ekwipunek. W przypadku trafienia w opancerzone miejsce liczbę tę dodaje się do Wytrzymałości posiadacza. Jeśli postać nosi kilka warstw zbroi, punktów Pancerza nie sumuje się – należy wziąć pod uwagę wyłącznie najwyższą wartość. Pamiętaj, że jeśli atakujący nie zadeklaruje inaczej, domyślny atak mierzy zawsze w korpus celu.

PB (Pociski Burzące): Pociski burzące korzystają z wzornika wybuchu, którego rozmiar zaznaczono w opisie danej broni lub amunicji. Więcej szczegółów znajdziesz w zasadach Ataku obszarowego, w rozdziale dotyczącym walki.

PP (Przebicie Pancerza): Broń lub amunicja ignoruje podaną liczbę punktów Pancerza. Na przykład, broń z PP równym 4 pomija cztery punkty Pancerza. Jeśli cel posiada mniej punktów Pancerza, niż wynosi PP broni, nadmiar jest pomijany.

Seria trypociskowa: Broń potrafi wystrzelić trzy pociski za jednym wciśnięciem spustu, zapewniając +2 do rzutów na Strzelanie i obrażenia – oczywiście, kosztem dodatkowej amunicji.

Szybkostrzelność: Określa maksymalną liczbę strzałów, którą można oddać z tej broni podczas jednej akcji. Jeśli opis nie mówi inaczej, można wystrzelić mniej pocisków – górną granicą jest jednak zawsze poziom Szybkostrzelności. Pojedynczy strzał zużywa jeden pocisk lub jedną porcję amunicji i nie powoduje odrzutu. Dwa lub więcej strzałów w czasie tej samej akcji powoduje, że od rzutu odejmuje się modyfikator -2 za ogień automatyczny.

Zasięg: Opisuje kolejno bliski, średni i daleki zasięg broni. Odległości podawane są w calach, by dostosować je do skali figurek. Jeżeli ich nie stosujesz, przyjmij, że każdy cal odpowiada 2 metrom w świecie gry, więc 5" to oznacza 10 metrów.

Podane wartości oznaczają zasięgi „efektywne” w grze. Jeśli chcesz poznać prawdziwą, rzeczywistą donośność danego rodzaju broni, powinieneś pomnożyć zasięg razy 2,5. A więc, czołg strzelający na daleki zasięg 300" w rzeczywistości potrafi posłać pocisk na 750", czyli 1500 metrów.

OBLADOWANIE

Postać może bez trudu nosić ekwipunek o wadze równej jej Sile x5 – wartość tę nazywa się Udźwigiem. Na przykład bohater z Siłą k8 może nieść sprzęt o wadze 40 (pomijaj ciężar ubrań noszonych na sobie).

Gdy dźwigasz zbyt wiele, otrzymujesz karę -1 za każdą wielokrotność Udźwigu. Stosuje się ją do wszystkich testów Zręczności i Siły oraz związanych z nimi umiejętności.

Bohater z k8 Siły posiada Udźwig równy 40, tak więc za bagaż o wadze 40-80 otrzyma karę -1 do Siły, Zręczności i powiązanych umiejętności. Dźwigając w sumie 81-120 będzie musiał odjąć -2, a przy 120-160: -3.

Postać nie zdoła nosić ciężaru większego, niż powodujący karę -3. Choć za zgodą MG być może dźwignie go z najwyższym trudem, zdoła przejść co najwyżej kilka kroków.

UWAGI DO WYBRANEGO EKWIPUNKU

Poniżej znajduje się kilka uwag do sprzętu opisanego w tym rozdziale.

PANCERZE

Pamiętaj, że w przypadku dużych pancerzy, na przykład zbroi płytowej czy pancerza wspomaganego, podajemy wagę stosowaną, gdy rzecz jest poprawnie założona. By odpowiednio dopasować taką osłonę, należy przetestować Wiedzę (Płatnerstwo), mieć dostęp do podstawowych narzędzi i spędzić na poprawkach k6 godzin. Jeśli pancerz nie jest dobrze dopasowany (jak zbroja zdjęta z przeciwnika), zazwyczaj waży dwa razy więcej.

KEVLAR

Kevlar zapewnia 2 punkty ochrony przed większością ataków. Dzięki swojej strukturze



potrafi zatrzymać rotujący pocisk, negując 4 punkty PP i zapewniając +4 Pancerza przeciw broni palnej.

PANCERZE WSPOMAGANE

Niska waga pancerza wspomaganego wynika z faktu, że sam utrzymuje większość swojej masy. Pancerz rozpoznania waży w stanie spoczynku 100, pancerz bojowy 150, a ciężki 220. Wszystkie pancerze wspomagane posiadają moduł komunikacyjny z zasięgiem 7,5 km.

Zasilanie standardowego pancerza wystarcza na tydzień działania. By je uzupełnić, należy podłączyć rzecz do specjalnego złącza i ładować przez 10 godzin. MG może zarządzić, że w przypadku intensywnego wysiłku moc pancerza spada szybko.

Pancerz wspomagany (rozpoznania): Tęgo typu pancerze służą do prowadzenia rozpoznania. Poza standardowym modułem komunikacyjnym posiadają także kamuflaż, zapewniający premię +4 do testów Skradania przeciwko radarom i innym automatycznym systemom wykrywania (ale nie ludziom).

Pancerz wspomagany (bojowy): To pancerze powszechnie używane przez ciężką piechotę w światach futurystycznych. Podnoszą one kość Siły o jeden rodzaj, dodają +2 do Tempa i pozwalają użytkownikowi skakać na odległość 2k6" w dal lub k6" wzwyż. System naprowadzający wspiera układy celownicze każdej podłączonej broni, zapewniając +1 do testów Strzelania.

Pancerz wspomagany (ciężki): Pancerze ciężkie służą do prowadzenia intensywnej walki w najbardziej nieprzyjavnym warunkach bojowych. Odejmują -2 od Tempa, ale zwiększają Siłę o dwa rodzaje kości. Posiadają ponadto przynajmniej jedną ciężką broń, na przykład miotacz ognia czy minigun, oraz zaawansowane systemy celownicze, zapewniające +2 do rzutu na Strzelanie.

TARCZE

Jeśli postać chroniona tarczą zostanie trafiona atakiem dystansowym, normalnie przetestuj obrażenia, a premię z Pancerza, zapewnianą przez tarczę, dodaj do Wytrzymałości postaci.

BRONŃ PALNA I OSPRZĘT

DWÓJNOGI

Większość karabinów maszynowych posiada stały lub montowany dwójnóg. Gdy taki karabin zostanie rozstawiony, dwójnóg stabilizuje broń i pomaga kontrolować odrzut.

By ustawić broń na dwójnogu potrzeba jednej akcji. Potem jednak kara za ogień automatyczny zmniejsza się do -1. Jeśli bohater się poruszał, premia przepada i trzeba poświęcić kolejną akcję na ponowne rozstawienie broni.

CELOWNIKI OPTYCZNE

Celowniki optyczne można zamontować na większości broni palnej, od strzelb po pistolety. Taki osprzęt przybliża cel, znacznie ułatwiając strzelanie na większe odległości.

Celownik zapewnia modyfikator +2 do testu Strzelania, jeśli strzelec nie porusza się w tej rundzie, a cel znajduje się na zasięgu Średnim lub Dalekim.

STRZELBY

Strzelby strzelają rozpryskującym się śrutem, co sprawia, że są dużo bardziej niebezpieczne z bliska, gdy rozrzut jest mniejszy. Im dalej znajduje się cel, tym trudniej zadać mu poważniejsze obrażenia. Ponieważ jednak rozrzut ułatwia trafienie, strzelba zapewnia premię +2 do rzutu na Strzelanie.

Strzelby zadają 1k6 obrażeń na zasięgu dalekim, 2k6 na średnim i 3k6 na bliskim.

Dwururka: Strzelbę o dwóch lufach potocznie nazywa się dwururką. Jeśli atakujący chce wystrzelić z obu rur jednocześnie, wykonuje jeden rzut na Strzelanie – ale jeśli trafi, zadaje osobne obrażenia za każdy wystrzelony nabój.

Brenka: Ze strzelby można również strzelać specjalnym pociskiem, brenką. W takim przypadku strzelec nie otrzymuje premii +2 do Strzelania, a obrażenia wynoszą 2k10 niezależnie od zasięgu.

BRONŃ SPECJALNA

Zauważ, że nie podajemy ceny broni specjalnej – większość dostępna jest wyłącznie regularnej armii. Jeśli w kolumnie **Cena** wyszczególniono „Wojsko”, rzecz jest niedostępna na otwartym rynku i powstaje wyłącznie na zamówienie sił zbrojnych.

MINA SKACZĄCA

Te zabójcze miny eksplodują, rozsiewając wkoło grad odłamków. Osoba, która znalazła się w zasięgu eksplozji, otrzymuje premię z Pancerza tylko, jeżeli posiada pełną osłonę od góry. Nie wystarczy paść na ziemię, by ochronić się przed tą niebezpieczną bronią.

DZIAŁA

Działa mogą strzelać trzema różnymi rodzajami pocisków: pełnymi, szrapnelami i kartaczami. Obsługa może wybrać inny rodzaj amunicji za każdym razem, gdy ładuje armatę.

Pełne pociski to po prostu wielkie, lite kule, służące do rozbijania murów i dziesiątkowania





jak w przypadku każdej broni obszarowej, co oznacza że leżące postaci dodają +2 do Wytrzymałości.

Ładowanie: Czteroosobowa załoga przeładowuje działo podczas jednej akcji. Jeżeli obsługa jest mniej liczna, przeładowanie zajmuje dwie akcji.

Widoczność: By strzelać, obsługa działu musi widzieć cel. Z moździerza, haubicy i bombardy da się ostrzelać niewidoczny obiekt (zakładając, że wiadomo w przybliżeniu, gdzie się znajduje), z karą -4 oraz dwukrotnie większą odległością rozrzutu (patrz **Walka**).

zwartych szeregów wojska. By oddać strzał, dowódca obsługi wykonuje standardowy test Strzelania. Jeśli rzut się powiedzie, rzuć k6 dla każdej postaci znajdującej się obok i bezpośrednio za trafionym. Jeśli wypadnie 1-3, również zostaje trafiona i otrzymuje pełne obrażenia. Powtarzaj rzuty, póki nie skończą się pobliskie cele.

Szrapnel to wydrążony pocisk, który nafaszerowano metalowymi kulkami, gwoźdźmi i innym żelastwem. W momencie trafienia całość eksploduje, a całą okolicę zalewają fruwające odłamki, które z łatwością ranią nieopancerzone cele. Wybuch szrapnela to atak obszarowy, korzystający ze Średniego Wzornika Wybuchu.

Kartacz natomiast wybucha jeszcze w lufie działu. Chmura stalowych odłamków, zgromadzona wewnątrz pocisku, wystrzeliwuje z lufy tworząc stożek, jakby działo było wielką strzelbą. By określić szkody spowodowane przez kartacz, przyłóż miarkę do działu i skieruj w stronę celu. Następnie przetestuj Strzelanie bez żadnych modyfikatorów zasięgu. Jeśli strzał chybił, przesun dalszy koniec miarki o 1" w lewo lub prawo (określ losowo).

Teraz połącz Średni Wzornik Wybuchu na początku miarki i przesun go o 24" po wyznaczonej przez nią ścieżce. Każdy cel, który znajdzie się pod znacznikiem, otrzymuje 2k6 obrażeń. Osłona działu jak Pancerz, tak samo

MIOTACZ OGNI

W kategorii „miotacz ognia” mieści się każda broń, która wystrzeliwuje płonącą ciecz lub płomień. By jej użyć, atakujący przykładając mniejszy koniec Wzornika Zionięcia do swojej postaci, a większy układa tak, by wzornik objął jak największą liczbę przeciwników. Następnie wykonuje test Strzelania z modyfikatorem +2. Każda ofiara testuje Zręczność – jeżeli wyrzuci przynajmniej tyle, ile wynosi rezultat rzutu na Strzelanie atakującego, uskakuje i wychodzi bez szwanku. Jeśli natomiast wyrzuci mniej, otrzymuje pełne obrażenia broni (zazwyczaj 2k10) i sprawdza, czy nie zajęła się ogniem (patrz **Ogień**).

Przebiecia w teście Strzelania atakującego nie mają żadnych dodatkowych efektów.

Miotacze ognia montowane na pojazdach: Wojsko dysponuje zwykle miotaczami ognia o dużo większym zasięgu. Na przykład, brytyjski Crocodile pluje ogniem na około 70 metrów (35"). Strzelając z takiej broni, postać może użyć Małego Wzornika Wybuchu zamiast Wzornika Zionięcia. Środek Wzornika układa się w dowolnym miejscu, w zasięgu miotacza. Strzał traktuje się jak atak obszarowy, z tym, że trafieni mają szansę uskoczyć.

GRANATY

Postać w zasięgu wybuchu granatu ma dwa wyjścia. Po pierwsze, może go podnieść i odrzucić, nim zdąży eksplodować. W tym celu musi przetestować Zręczność -4 (-2, jeśli Wstrzymała akcję). Nieudany rzut oznacza, że granat wybuchł, a postać otrzymuje dodatkową kość obrażeń.

Ośłonięcie ciałem: Postać może również rzucić się na granat. Otrzymuje wówczas podwójną liczbę kości obrażeń. Bohaterskie poświęcenie sprawia jednak, że od obrażeń zadanych wszystkim innym osobom w zasięgu rażenia odejmuje się Wytrzymałość heroicznej postaci.

Sprzymierzeńcy bohaterów nie są zwykle skorzy do tak radykalnego działania, ale w niektórych sytuacjach MG może uznać takie zachowanie – na przykład, gdy podwładny jest szczególnie wierny.

POCISKI RAKIETOWE

Pociski powietrze-powietrze służą do niszczenia wrogich myśliwców oraz innych, mniejszych obiektów. Przed odpaleniem pocisku pilot musi namierzyć cel z kokpitu. Stosuje się w tym celu różne metody: odczyt temperatury, radar lub inne, bardziej wyszukane i zależne od poziomu technologii sposoby.

By namierzyć cel należy przeprowadzić przeciwny test Pilotowania. Atakujący musi odjąć modyfikator wynikający z zasięgu, jak przy rzucie na Strzelanie.

Gdy cel został namierzony, pilot określa liczbę pocisków, które wystrzeli (górną granicą jest dopuszczalny ładunek jego maszyny). Na zasięgu bliskim, przeciwnik ma jedną rundę na unik. Zasięg średni oznacza dwie rundy (szanse), zasięg daleki – trzy.

Uniknięcie trafienia wymaga udanego rzutu na Pilotowanie z modyfikatorem -4. Warto zauważyć, że wiele pojazdów posiada

dodatkowe systemy obronne, na przykład flary, które modyfikują wynik testu.

Systemy obronne: Większe okręty posiadają zwykle systemy antyrakietowe, których zadaniem jest zestrzeliwać pociski z pomocą wiązki laserowej, odłamków ołowiu i tym podobnych. Ich użycie wymaga jednak odrobiny umiejętności i sporej dawki szczęścia. Najpierw obsługujący system oficer wykonuje test Strzelania z modyfikatorem za zasięg (za to bez modyfikatorów wynikających z wielkości czy prędkości pocisku – są już uwzględnione). Udana trafienie zapewnia szansę 1 na 6 na zestrzelenie pocisku. A więc, system obronny Phalanx z SzS 6 pozwala rzucić sześcioma kośćmi – a każde trafienie to szansa 1 na 6, że pocisk zostanie zestrzelony.

Przeszkody: Uciekający pilot może dodać +2 do testu Pilotowania, jeśli może wykorzystać przeszkodę terenową, na przykład asteroidę, ścianę kanionu czy kadłub krążownika.



BRONŃ BIAŁA

DAWNA

Typ	Obrażenia	Waga	Cena	Uwagi
Broń sieczna				
Cep bojowy	Si+k6	8	200	Ignoruje premię za tarczę i osłonę
Katana	Si+k6+2	6	1000	PP 2
Krótki miecz	Si+k6	4	200	W tym szable
Miecz	Si+k8	8	300	W tym bułaty
Miecz dwuręczny	Si+k10	12	400	-1 do Obrony, wymaga obu rąk
Rapier	Si+k4	3	150	+1 do Obrony
Sztylet	Si+k4	1	25	
Topory i młoty				
Berdysz	Si+k10	15	500	PP 1, -1 do Obrony, wymaga obu rąk
Czekan	Si+k6	2	200	
Kafar	Si+k8	20	400	PP 2 przeciwko twardej zbroi, -1 do Obrony, wymaga obu rąk
Młot bojowy	Si+k6	8	250	PP 2 przeciwko twardej zbroi
Topór	Si+k8	10	300	
Drzewcowa				
Halabarda	Si+k8	15	250	Odległość 1, wymaga obu rąk
Kij	Si+k4	8	10	+1 do Obrony, Odległość 1, wymaga obu rąk
Lanca	Si+k8	10	300	PP 2 podczas szarży, Odległość 2, tylko podczas walki z konia
Pika	Si+k8	25	400	Odległość 2, wymaga obu rąk
Włócznia	Si+k6	5	100	+1 do Obrony, Odległość 1, wymaga obu rąk

WSPÓŁCZESNE

Typ	Obrażenia	Waga	Cena	Uwagi
Bagnet	Si+k4	1	25	Przyczepiony do karabinu zyskuje obrażenia Si+k6, +1 do Obrony, Odległość 1, wymaga obu rąk
Kastet	Si+k4	1	20	Bohatera z kastetem uznaje się za Atakującego bez broni
Nóż wojskowy	Si+k4	3	50	Zapewnia premię +1 do testów Przetrwania
Pałka policyjna	Si+k4	1	10	Podstawowa broń większości stróżów prawa
Paralizator	3k6	2	5	Wymaga przeładowania (1 akcja)
Piła mechaniczna	2k6+4	20	200	Wynik 1 w teście umiejętności Walka (niezależnie od Kości Figury) oznacza samookaleczenie
Sprężynowiec	Si+k4	1	10	Gdy jest złożony, -2 do testów Spostrzegawczości by go zauważyć

FUTURYSTYCZNE

Typ	Obrażenia	Waga	Cena	Uwagi
Mononóż	Si+k4+2	1	250	PP 2, nie można nim rzucać
Monomiecz	Si+k8+2	8	500	PP 4
Miecz laserowy	Si+k6+8	5	1000	PP 12, nie są może bardzo realistyczne, ale niezmiernie popularne w epickich grach s-f

PANCERZE

DAWNE

Typ	Pancerz	Waga*	Cena	Uwagi
Osobiste				
Skórzany	+1	15	50	Chroni korpus, ramiona, nogi
Kolczuga	+2	25	300	Chroni korpus, ramiona, nogi
Kirys	+3	25	400	Chroni korpus
Naramienniki (karwasze)	+3	10	200	Chronią ramiona
Nagolenniki (bigwanty)	+3	15	300	Chronią nogi
Szyszak	+3	4	75	50% szansa w razie trafienia w głowę
Hełm zamknięty (przyłbica)	+3	8	150	Chroni głowę
Dla rumaków				
Ladry	+3	30	1250	Zbroja dla konia
Tarcze**				
Mała tarcza (puklerz)	-	8	25	+1 do Obrony
Średnia tarcza	-	12	50	+1 do Obrony, +2 do Pancerza przeciwko atakom dystansowym
Duża tarcza (migdałowa, pawęż)	-	20	200	+2 do Obrony, +2 do Pancerza przeciwko atakom dystansowym

***Tarcze chronią jedynie przed atakami od przodu i z lewej strony (w przypadku praworęcznych postaci).*

WSPÓŁCZESNE

Typ	Pancerz	Waga*	Cena	Uwagi
Kamizelka odłamkoodporna	+2/+4	12	80	Zakrywa korpus
Kamizelka kuloodporna	+2/+4	8	250	Zakrywa tylko korpus, neguje 4 PP, zobacz opis
Kamizelka kuloodporna z wkładami	+4/+8	12	2500	Jak wyżej, z tym że ceramiczne wkłady zapewniają +8 przeciwko kulom
Kask motocyklowy	+3	5	75	50% szansa w razie trafienia w głowę
Hełm stalowy	+4	5	80	50% szansa w razie trafienia w głowę

FUTURYSTYCZNE

Typ	Pancerz	Waga*	Cena	Uwagi
Pancerz bojowy	+6	20	Wojsko	Chroni całe ciało, sprzęt wojskowy z niedalekiej przyszłości
Ciężki pancerz	+8	30	Wojsko	Chroni całe ciało, sprzęt wojskowy z odległej przyszłości
Pancerz wspomagany (rozpoznania)	+10	0	Wojsko	Chroni całe ciało, sprzęt wojskowy z odległej przyszłości
Pancerz wspomagany (bojowy)	+12	0	Wojsko	Chroni całe ciało, sprzęt wojskowy z odległej przyszłości
Pancerz wspomagany (ciężki)	+14	0	Wojsko	Chroni całe ciało, sprzęt wojskowy z odległej przyszłości
Kamizelka refleksyjna	+10	5	200	Chroni korpus, odległa przyszłość, działa tylko przeciwko laserom

**Efektywna waga noszonego pancerza. Większość waży więcej w transporcie.*

BRON DYSTANSOWA

DAWNA

Rodzaj	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Strzały	Min. Siła	Uwagi
Długi łuk	15/30/60	2k6	1	200	5	-	k8	
Kusza	15/30/60	2k6	1	500	10	-	k6	PP 2, 1 akcja na przeładowanie
Łuk	12/24/48	2k6	1	250	3	-	k6	
Nóż/sztylet	3/6/12	Si+k4	1	25	1	-	-	
Proca	4/8/12	Si+k4	1	10	1	-	-	
Toporek	3/6/12	Si+k6	1	75	2	-	-	
Włócznia	3/6/12	Si+k6	1	100	5	-	k6	

CZARNOPROCHOWA

Rodzaj	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Strzały	Min. Siła	Uwagi
Garłacz (8G)	10/20/40	1-3k6*	1	300	12	-	k6	2 akcje na przeładowanie
Muszkiet (.75)	10/20/40	2k8	1	300	15	-	k6	2 akcje na przeładowanie
Pistolet skałkowy (.60)	5/10/20	2k6+1	1	150	3	-	-	2 akcje na przeładowanie
Springfield (.52)	15/30/60	2k8	1	250	11	-	k6	2 akcje na przeładowanie
Sztucer skałkowy (.45)	15/30/60	2k8	1	300	8	-	k6	PP 2, 3 akcje na przeładowanie

*Garłacz zadaje 1k6 obrażeń w zasięgu dalekim, 2k6 średnim, a 3k6 na bliskim

WSPÓŁCZESNA

Rodzaj	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Strzały	Min. Siła	Uwagi
Pistolety								
Derringer (.44)	5/10/20	2k6+1	1	150	2	2	-	PP 1
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2k6+1	1	200	4	6	-	Revolver
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2k6+1	1	200	4	7	-	PP 1, Dublet
S&W (.44)	12/24/48	2k6+1	1	250	5	6	-	PP 1, Rewolwer
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2k8	1	300	8	7	-	PP 2, Dublet
Glock (9mm)	12/24/48	2k6	1	200	3	17	-	PP 1, Dublet
Peacemaker (.45)	12/24/48	2k6+1	1	200	3	6	-	PP 1, Rewolwer
Ruger (.22)	10/20/40	2k6-1	1	100	2	9	-	Dublet
S&W (.357)	12/24/48	2k6+1	1	250	4	6	-	PP 1, Rewolwer
Pistolety maszynowe								
H&K MP5 (9mm)	12/24/48	2k6	3	300	10	30	-	PP 1, Automat.
MP40 (9mm)	12/24/48	2k6	3	300	11	32	-	PP 1, Automat.

Tommy Gun (.45)	12/24/48	2k6+1	3	350	13	50	-	PP 1, Automat.
Uzi (9mm)	12/24/48	2k6	3	300	9	52	-	PP 1, Automat.
Strzelby								
Dwururka (12g)	12/24/48	1-3k6	1-2	150	11	2	-	Patrz opis
Obrzyn (12g)	5/10/20	1-3k6	1-2	150	6	2	-	Patrz opis
Pompka (12g)	12/24/48	1-3k6	1	350	8	6	-	Patrz opis
Rozpylacz (12g)	12/24/48	1-3k6	1	450	10	12	-	Patrz opis
Karabiny								
Barrett (.50)	50/100/200	2k10	1	750	35	11	k8	PP 4, Nieporęczny, BC
M1 (.30)	24/48/96	2k8	1	300	10	8	k6	PP 2, Dublet
Kar98 (7.92)	24/48/96	2k8	1	300	9	5	k6	PP 2
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2k10	1	400	11	1	k8	PP 2, Nieporęczny
Karabin Spencera (.52)	20/40/80	2k8	1	250	8	7	-	PP 2
Winchester '76 (.45-.47)	24/48/96	2k8	1	300	10	15	k6	PP 2, używa specjalnych nabojęw
Karabiny automatyczne								
AK47 (7.62)	24/48/96	2k8+1	3	450	10	30	k6	PP 2, Automat.
H&K G3 (.308)	24/48/96	2k8	3	400	10	20	k6	PP 2, Automat.
M-16 (5.56)	24/48/96	2k8	3	400	8	20 lub 30	-	PP 2, Automat., S3P
Steyr AUG (5.56)	24/48/96	2k8	3	400	8	30	-	PP 2, Automat., S3P
Karabiny maszynowe								
Gatling (.45)	24/48/96	2k8	3	500	40	100	-	PP 2, Nieruchomy
M2 Browning (.50)	50/100/200	2k10	3	1000	84	200	-	PP 2, Nieruchomy, BC
M1919 (.30)	24/48/96	2k8	3	750	32	250	-	PP 2, Nieruchomy
M60 (7.62)	30/60/120	2k8+1	3	1000	33	250	k8	PP 2, Nieporęczny
MG-42 (7.92)	30/60/120	2k8+1	4	500	26	200	k8	PP 2, Nieporęczny
Minimi/M249 (5.56)	30/60/120	2k8	4	750	20	200	k8	PP 2, Nieporęczny
FUTURYSTYCZNA								
Rodzaj	Zasięg	Obrażenia*	SzS	Cena	Waga	Strzały	Min. Siła	Uwagi
Pistolet laserowy	15/30/60	1-3k6	1	200	4	24	-	Dublet
Karabin laserowy	30/60/120	1-3k6	3	300	8	48	k6	Autom., S3P
Miotacz laserowy	50/100/200	1-3k6	5	500	15	200	k8	Autom.

*Większe obrażenia zużywają więcej amunicji. Atak zadający 3k6 obrażeń kosztuje tyle, co 3 normalne strzały.

Dublet - Można strzelać dubletem.

Automat. - Strzelanie w dwóch trybach: pojedynczy strzał lub ogień ciągły.

S3P - Seria trzypociskowa.

BC - Broń ciężka.

PRZEDMIOTY CODZIENNEGO UŻYTKU

Przedmiot	Cena*	Waga			
Sprzęt podróżny			Kurtka turystyczna	200	3
Aparat fotograficzny	75	2	Ubranie codzienne	20	-
Aparat fotograficzny (cyfrowy)	300	1	Ubranie maskujące	20	-
Aparat fotograficzny (jednorazowy)	10	1	Ubranie wyjściowe	200	-
Fiolka (ceramiczna)	5	1	Jedzenie		
Gwizdek	2	-	Mrożone danie	10	1
Hak	100	2	Obiad w restauracji	15+	-
Hubka i krzesiwo	3	1	Racja żywnościowa (5 porcji, trwałość 1 tygodnia)	10	5
Kajdanki	15	2	Zestaw z fast foodu (tani posiłek)	5	1
Koc	10	4	Zwierzęta		
Kołczan (na 20 strzał lub bełtów)	25	2	Koń	300	-
Lampa (zapewnia światło w promieniu 4")	25	3	Koń bojowy	750	-
Latarka (oświetla do 10")	20	3	Ladry dla konia (+3)	1250	30
Lina (10")	10	15	Ozdobne siodło	50	10
Łom	10	2	Siodło	10	10
Łopata	5	5	Sprzęt komputerowy		
Manierka (bukłak)	5	1	GPS	250	1
Młotek	10	1	Komputer stacjonarny	800	20
Mydło	1	1/5	Laptop	1200	5
Oliwa do lampy (0,5 l)	2	1	Palmtop	250	1
Osełka	5	1	Urządzenia do inwigilacji		
Parasol	5	2	Mikrofon kierunkowy (zasięg do 200 metrów)	750	4
Plecak	50	2	Noktowizor aktywny (brak kary za ciemność)	2500	4
Pochodnia (1 godz., światło w promieniu 4")	5	1	Noktowizor pasywny (brak kary za mrok i półmrok)	1000	3
Posłanie (ocieplony śpiwór)	25	4	Pluskwa	250	-
Świeczka (zapewnia światło w promieniu 2")	1	1	Podstuch telefonii komórkowej	650	5
Telefon komórkowy	100	-	Telefon monterski (podłączenie do linii wymaga testu Reperowania)	150	2
Zapalniczka	2	-	Wykrywacz podsłuchów	525	1
Zestaw narzędzi	200	5			
Zestaw wytrychów	200	1			
Ubrania					
Buty trekkingowe	100	-			
Buty zimowe	100	1			

*Cena tych przedmiotów ściśle zależy od świata gry i poziomu zaawansowania technologicznego. Przykładowo, koń to zwierzę powszechne w większości światów fantasy, gdzie kosztuje ok 300\$. Współcześnie natomiast jego cena może sięgać nawet kilku tysięcy.

BRONŃ SPECJALNA

Rodzaj	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Min. Siła	Uwagi
Szrapnel	50/100/200	3k6	1	-	-	Średni Wzornik Wybuchu
Kartacz	odcinek 24"	2k6	1	-	-	Patrz opis
Granatniki						
Bazooka	24/48/96	4k8	1	Wojsko	-	Średni Wzornik Wybuchu, PP 9, Nieporęczny, BC
Panzeršrek	15/30/60	4k8	1	-	-	Średni Wzornik Wybuchu, PP 17, Nieporęczny, BC
Panzerfaust	12/24/48	4k8	1	-	-	Średni Wzornik Wybuchu, PP 20, Nieporęczny, BC
M203 40MM	24/48/96	4k8	1	-	-	Średni Wzornik Wybuchu, Nieporęczny
M72 Law	24/48/96	4k8+2	1	-	-	Średni Wzornik Wybuchu, PP 30, Nieporęczny, BC
AT-4	24/48/96	4k8+2	1	-	-	Średni Wzornik Wybuchu, PP 40, Nieporęczny, BC
Miny						
Mina przeciwpiechotna	-	2k6+2	-	Wojsko	-	Mały Wzornik Wybuchu
Mina przeciwpancerna	-	4k6	-	Wojsko	-	Średni Wzornik Wybuchu, PP 5 przeciwko połowie Pancerza, zaokrąglając w górę, BC
Mina skacząca	-	3k6	-	Wojsko	-	Mały Wzornik Wybuchu, patrz opis
Mina kierunkowa (Claymore)	-	3k6	-	Wojsko	-	Traktuj jak kartacz
Miotacze ognia						
Miotacz ognia	Wzornik Zionięcia	2k10	1	Wojsko	k6	Pomija Pancerz
Granaty						
Mk67 („Ananas”)	5/10/20*	3k6	-	75	-	Średni Wzornik Wybuchu
Granat trzonkowy („Tłuczek”)	5/10/20*	3k6-2	-	50	-	Średni Wzornik Wybuchu

AMUNICJA

Amunicja	Waga	Cena	Uwagi
Bateria laserowa	1	25	Zapewnia pełną ilość strzałów dla broni laserowej
Belt*	1/5	2	PP 2 (zawiera zwykle belty)
Kamień do procy	1/10	1/20	Kamienie można zwykle pobierać za darmo, wykonując test Sposobu gawczyści i poświęcając k10 minut
Ładunek prochowy (patron)	1/10	3	Przeznaczony do broni czarnopochowej
Naboje, duże kalibry	8/50	50/50	Kaliber .50 i większość amunicji do karabinów
Naboje, małe kalibry	3/50	10/50	Kaliber od .22 do .32
Naboje, średnie kalibry	5/50	25/50	Kaliber od 9mm do .45
Strzała teflonowa	1/5	5	PP 2, tylko współcześnie
Strzała*	1/5	1/2	-
Śmiercionośna strzała	1/5	1/2	Obrażenia +1, dostępna zwykle tylko w światach orientalnych

*Na otwartej przestrzeni istnieje 50% szansa (wynik 4-6 na k6) na odzyskanie wystrzelonych strzał i beltów. W zamkniętych pomieszczeniach udaje się to dla wyników 5-6 na k6 – wzrasta prawdopodobieństwo, że się połamią.

UWAGI DO POJAZDÓW

Poniżej znajdziesz opis wybranych pojazdów lądowych, powietrznych i wodnych. W tabeli zostały pogrupowane wedle tych kategorii, by ułatwić zakup lub wybór.

Przyspieszenie/Prędkość maksymalna podano w calach na rundę. Prędkość maksymalna dotyczy walki (w zwykłych warunkach jest zazwyczaj dwukrotnie większa). Wartości obu parametrów zostały dopasowane do skali figurek, więc może nie są realistyczne, za to dobrze sprawdzają się w grze.

Wznoszenie określa, o ile cali pojazd powietrzny może wznieść się w każdej turze. Więcej szczegółów znajdziecie w Zasadach pojazdów.

Wytrzymałość określa trwałość pojazdu, a także jego opancerzenie. Wartość Pancerza została już uwzględniona.

Pasażerowie to liczba osób stanowiących załogę danego pojazdu, plus miejsca dla pasażerów.

Cena to średnia wartość, za jaką można nabyć pojazd.

ZASADY SPECJALNE

Amfibia: Takim pojazdem możesz wjechać do wody nie obawiając się zalania silnika czy zatonięcia.

Ciężka broń: Tą bronią można uszkodzić ciężko opancerzone pojazdy.

Ciężko opancerzony: Ten pojazd można uszkodzić wyłącznie bronią ciężką. Dzięki temu unikniesz sytuacji, w której szczęśliwy strzał z pistoletu unieszkodliwi czołg. Ciężko opancerzony pojazd otrzymuje tylko połowę obrażeń za kolizję z przeszkodami (i innymi pojazdami), nie posiadającymi takiego opancerzenia.

Flary: Niektóre samoloty i pojazdy kosmiczne posiadają systemy przeciwrakietowe. Liczba określa ilość możliwych „strzałów”, a nie dokładną liczbę flar na pokładzie. Jeśli z nich korzystasz, dodajesz +2 do testów Pilotowania podczas unikania rakiet.

Gąsienicowy: Jeśli nie napisano inaczej, wehikuł nie posiada kół. Pojazdy gąsienicowe potrafią pokonać większość przeszkód, na przykład pnie obalonych drzew. Ponadto, traktuj każdy cal trudnego terenu jak 1.5 (zamiast 2).

Maskowanie: Specjalna farba maskująca powoduje karę -4 podczas prób wykrycia pojazdu z pomocą czujników.

Napęd na cztery koła: Dla takich pojazdów każdy cal trudnego terenu liczy się za 1.5 (a nie 2).

Noktowizor: Pozwala uniknąć kary za mrok i półmrok.

Pancerz pochylony: To doskonały system opancerzenia pojazdów. Nachylenie pancerza zwiększa szansę, że pociski odbiją się od jego powierzchni. Podana przy tej właściwości liczba jest karą testów wszystkich, którzy wehikuł atakują.

Poduszki powietrzne: powodują, że w przypadku kolizji rzucasz na obrażenia jedynie połową kostek (zaokrąglając w dół). Pasażerowie rzucają jeszcze jedną kostką mniej.

Pojazd kosmiczny: Ten pojazd może podróżować w przestrzeni kosmicznej. Dopisek „/atmosfera” oznacza, że potrafi również wchodzić w atmosferę planety.

Stabilizacja: zmniejsza karę za strzelanie z jadącego pojazdu do -1.

Termowizor: Urządzenia pozwalające widzieć w podczerwieni, zmniejszają o połowę (zaokrąglając w dół) kary za ciemność.

Ulepszona stabilizacja: Dzięki komputerowym systemom wspomagania celowania ignorujesz karę za niestabilne podłoże, strzelając z broni pojazdu, gdy jest w ruchu.

Uzbrojenie: Broń pojazdu wyszczególniono w jego opisie. Warto pamiętać, że Szybkostrzelność pocisków i rakiet oznacza, jak dużo odpalić można podczas jednego ataku.

Wbudowana broń: Broń zamontowana na pojeździe nie może się obracać.

POJAZDY

Pojazd	Przyp./ Maks. prędk. *	Wtrzymałość	Załoga	Cena	Uwagi
Powóz konny		10 (2)	1+3	1-3K	Patrzą statystyki konia
Automobil	5/16	8 (2)	1+3	1000	Ford T i tym podobne
Motocykl	20/36	8 (2)	1+1	3000	
Enduro	15/32	8 (2)	1	2000	Wtrzymałość +4 podczas skoków
Samochód miejski (smart)	10/36	10 (3)	1+3	5-14K	
Samochód osobowy	20/40	11 (3)	1+4	20-60K	Poduszki powietrzne, luksusowe wyposażenie
SUV	20/40	14 (3)	1+7	20-60K	Luksusowe wyposażenie, Napęd na cztery koła
Samochód sportowy	30/56	10 (3)	1+3	15-300K	
Ciągnik siodłowy	5/30	16 (4)	1+1	150-300K	Przyczepa posiada wytrzymałość 14 (2)
Latające					
Helikopter	20/50	11 (2)	1+3	500K+	Wznoszenie 20
Awionetka	20/48	12 (2)	1+3	150K+	Wznoszenie 10
Prywatny odrzutowiec	25/200	14 (2)	2+10	20M+	Wznoszenie 25
Pasażerski prom kosmiczny	70/800	16 (4)	1+40	250K+	Wznoszenie 75
Pływające					
Łódź	1/2	8 (2)	1+3	500K+	-
Motorówka	20/40	10 (2)	1+3	60K+	-
Mały jacht	2/10	13 (2)	1+9	500K+	-
Wodolot	4/13	15 (3)	1+9	400K+	Można go uzbroić
Galeon	2/6	20 (4)	20+80	300K+	46 dział, ciężko opancerzony
Galera	2/8	19 (4)	20+100	150K	Pod żaglami Przyspieszenie/Maks.Prędkość to 1/3, posiada małą katapultę (Zasięg 24/48/96, Obciążenia 3k6, SzS 1, PP4, BC

ROZDZIAŁ TRZECI: ZASADY



Najwyższa pora nauczyć się, jak właściwie grać w tę grę. Nie martw się – jak wkrótce zobaczysz, zasady *Savage Worlds* są bardzo proste.

FIGURY I BLOTKI

„Figury” to bohaterowie graczy oraz wybrani przeciwnicy i potwory, posiadający „imiona” – czyli postaci istotne dla przebiegu fabuły. Są silniejsze od anonimowych „Blotek”. Figury mają większe szanse powodzenia w testach i trudniej wysłać je do piachu. Posiadają też zwykle więcej znaków szczególnych, niż pospolici strażnicy, sługusy i członkowie tłumu. Oznaczamy je podobizną Stasia Szydery obok imienia, o tak:



TOMEK DZIKOWSKI

O tym, kto – poza waszymi bohaterami – będzie Figurą, decyduje Mistrz Gry. Sierżant straży miejskiej to najpewniej zwykła Blotka, ale Sierżant Grimlock ze straży miejskiej, weteran wielu wojen, a także ważna postać w waszej kampanii na pewno będzie Figurą. Podobnie, status Figury ma pewnie smoczyca Skytech, ale już nie trójka jej potomstwa. O tym, czym dokładnie różnią się Figury od Blotek dowiesz się z dalszej części tego rozdziału. Na razie pamiętaj tylko, że:

- Figury mogą otrzymać kilka Ran.
- Testując współczynniki, Figury zawsze rzucają dodatkowo Kością Figury i wybierają lepszy wynik.

TESTOWANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW

By użyć danego współczynnika po prostu rzuć odpowiednią kostką. Jeśli wyrzucisz 4 lub więcej (ta wartość to domyślny „Poziom Trudności”, w skrócie PT), odnosisz sukces.

MODYFIKATORY

Na powodzenie działania wpływać mogą różne okoliczności – chociażby, gdy cel, do którego strzelasz, jest bardzo daleko, albo poszukiwany trop dobrze ukryto. Niektóre takie czynniki, na przykład odległość przy atakach dystansowych, posiadają standardowe modyfikatory. W przypadku pozostałych, bardziej zależnych od konkretnej sytuacji (np. dostrzeżenie zasadzki czy podsłuchiwanie rozmowy przez drzwi), wszystko zależy od MG, który dostosowuje modyfikator do danej sytuacji.

Ogólnie przyjmuje się, że jeśli zadanie jest łatwe, jak znalezienie śladów odcisniętych w błocie, do wyniku rzutu dodać należy +2. W przypadku utrudnienia, (szukanie śladów przy blasku pochodni), rzut modyfikowany jest o -2. Jeżeli czynność jest bardzo trudna, jak tropienie podczas ulewy, rzut wykonuje się z modyfikatorem -4.



KOŚĆ FIGURY

Blotki rzucają podczas testów tylko jedną kostką. Figury natomiast używają zawsze dodatkowo k6, zwanej „Kością Figury”. Jeśli uzyskają na niej wynik lepszy, niż na właściwej kostce współczynnika, to on stanowi rezultat testu. Kość Figury działa tak samo jak pozostałe kości współczynnika, więc możesz i na niej uzyskać Asa (o tym za chwilę).

Zła wiadomość brzmi: jeśli wyrzucisz dwie jedynki, czynność nie tylko się nie powiodła, ale wydarzyło się coś paskudnego. Zadaniem MG jest wymyślić, jakież to dramatyczne niepowodzenie spotkało bohatera. Taką cenę płacisz za to, że Los uczynił cię bohaterem.

IMPROWIZACJA

Jeśli postać nie posiada umiejętności, której wymaga test, rzuca k4, a od wyniku odejmuje -2. Figury rzucają też swoją dodatkową kością, od rezultatu również odejmując -2. Niektórych czynności – na przykład rzucania czarów czy operacji na otwartym sercu – nie da się improwizować.

ASY

Wszystkie testy współczynnika oraz rzuty na obrażenia są w *Savage Worlds* „otwarte”. Kiedy na kostce wypadnie najwyższy możliwy wynik (6 na k6, 8 na k8, itd.), rzucaś nią jeszcze raz i dodajesz nowy rezultat do starego. Mówimy wtedy, że wyrzuciłeś „asa”. Rzuty powtarzasz, póki wypadają asy, a modyfikatory uwzględniasz dopiero po zsumowaniu wszystkich wyników.

Przykład: Tomek Dzikowski, słynny badacz Czarnego Lądu, walczy z grupą obłąkanych kultystów. Jego Strzelanie wynosi k10, rzuca więc kością i uzyskuje asa (wypada 10). Wykonuje zatem kolejny rzut – i znów uzyskuje dziesiątkę. Rzuca jeszcze raz, tym razem otrzymując 3. Ostateczny wynik testu wynosi zatem $(10+10+3=)$ 23!

TESTY PRZECIWSTAWNE

Czasem twoje działanie napotka czynny opór przeciwnika. Dajmy na to, dwie postaci wyrwają sobie pradawny artefakt. W związku z tym oboje testują Siłę i porównują wyniki.

Jako pierwsza, współczynnik testuje postać wykonująca właśnie akcję. Jeśli chce wydać

fuksy (zobacz następny podrozdział), robi to teraz. Gdy wynik testu zostanie ustalony, następuje kolej przeciwnika: teraz on rzuca. Posiadacz wyższego rezultatu wygrywa. W wypadku remisu starcie pozostaje nierozstrzygnięte i obie postaci walczą nadal.

PRZEBICIE

Czasem trzeba ustalić, jak dobrze poszło. Każde 4 punkty powyżej poziomu trudności, które bohater uzyskał w teście, to „przebiecie”. A więc, jeżeli bohater musi wyrzucić 4, by trafić przeciwnika, a na kości wypadnie 8, trafia z przebicciem (jeśli wyrzuciłby 12, to osiągnął by dwa przebiccia). Przebiccia oblicza się dopiero po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów testu.

W przypadku testów przeciwstawnych, przebiecie uzyskuje się za każde 4 punkty powyżej wyniku przeciwnika.

TESTY WSPOMAGANE

Czasem bohater nie robi czegoś sam, ale udziela wsparcia towarzyszowi, trudniącemu się nagłą czynnością. Jeśli dwie lub więcej postaci chcą wykonać daną czynność razem (a MG na to pozwoli), jedna z nich, dowodząca grupą, wykonuje test i dodaje +1 za każdy sukces i każde przebiecie, uzyskane przez jego towarzyszy. Maksymalny modyfikator za wsparcie wynosi +4 – za wyjątkiem wspomaganych testów Siły, które nie mają górnej granicy.

Przykład: Tomek i Nelly wspólnie przeszukują Kopalnię Króla Salomona. MG uznaje, że to rozsądna decyzja. Tomek dowodzi poszukiwaniem, więc to on wykonuje decydujący rzut. Nelly rzuca zatem kością jako pierwsza, i uzyskuje przebiecie. Wspierając Tomka dodaje zatem +2 do jego testu.

TESTY GRUPOWE

Jeśli chcesz wykonać niezwiązany z walką test współczynnika dla grupy Blotek, nie musisz rzucać dla każdej osobno. Zamiast tego rzuć kostką współczynnika oraz Kością Figury. Wybierz lepszy rezultat i traktuj go jak wynik testu całej grupy. Dzięki temu łatwo otrzymasz uśredniony wynik dla bandy Blotek i nie będziesz rzucać za Odwagę każdego BNa, który zobaczył smoka. Unikniesz też sytuacji, gdy jeden gamoń zwróci uwagę na pozostałych 39 skradających się bezszelestnie rozbójników.

FUKSY

Kości mogą zawieść w najważniejszym momencie, dlatego warto dać grającym nieco więcej kontroli nad losami postaci.

Każdy gracz rozpoczyna sesję z trzema „fukсами”: kamykami, czy innymi znacznikami, które reprezentują łut szczęścia lub przychyłność losu. Mistrz Gry może przyznawać fuksy za dobre odgrywanie postaci, przezwyciężenie przeszkód, czy zachwycenie wszystkich zaskakującą akcją, świetnym żartem lub zapadającym w pamięć zachowaniem. (Porady odnośnie przyznawania fuksów znajdziesz w podrozdziale dla Mistrza Gry.)

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

Fuksów nie można wydawać podczas testów obrażeń oraz innych rzutów, nie będących testami współczynników – na przykład, kiedy rzucaasz na różne tabele (choć niektóre przewagi oraz zasada Wyparowania stanowią wyjątki od

tej reguły). Znaczniki nie przechodzą z sesji na sesję, więc albo je wykorzystasz, albo przepadną.

WYPAROWANIE

Fuksy przydają się też do ratowania skóry podczas śmiertelnej walki. Wykorzystuj je rozsądnie! Dokładne informacje o Wyparowaniu znajdziesz w rozdziale opisującym **Obrażenia**.

FUKSY MISTRZA GRY

Mistrz Gry również otrzymuje fuksy, którymi może wspierać Bohaterów Niezależnych. Na początku sesji prowadzący otrzymuje po jednym fuksie na każdego gracza, biorącego udział w zabawie.

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

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

***Przykład:** Na czele plemienia kanibali stoi czarownik, będący Figurą. Ponieważ w sesji bierze udział tylko Tomek i Nelly, na początku sesji MG otrzymuje tylko dwa fuksy. Ponadto, szaman posiada dwa własne znaczniki.*

Podczas starcia, czarownik może wykorzystać wszystkie cztery fuksy MG – natomiast fanatycznym kanibalom i wszystkim innym Blotkom wolno użyć tylko dwóch, ze wspólnej puli.





WALKA

Wielcy bohaterowie często muszą stawiać do zacieklej walki z niegodziwymi łotrami. Oto, jak rzecz rozwiązana jest w *Savage Worlds*.

CZAS

Gdy dochodzi do walki, czas gry zaczyna mierzyć się w rundach, trwających po mniej więcej sześć sekund. A więc, po dziesięciu rundach starcia minie jedna minuta.

POLE BITWY

Jeśli w walce uczestniczy więcej niż kilku przeciwników, Mistrz Gry powinien zadbać o mapę terenu. Można ją łatwo sporządzić za pomocą flamastra i ścieralnej powierzchni. Na przykład, Battle Mats™ firmy Chessex® mają gotową siatkę calową lub hekсы (możesz je kupić w sklepie Rebel.pl).

Na mapie możecie następnie rozmieścić figurki, by kontrolować położenie wszystkich walczących w różnych momentach potyczki.

Teren możesz również naszkicować, zbudować z elementów makiet – czasem wystarczy też kawałek stołu i miarka. Im lepiej uda ci się oddać detale otoczenia, tym większe prawdopodobieństwo, że gracze zechcą je wykorzystać, zamiast deklarować po prostu „To ja go tnę”.

ODLEGŁOŚĆ

Ruch, zasięg broni i inne odległości podaliśmy w calach, tak by ułatwić grę z pomocą figurek. Każdy cal odpowiada 2 metrom w „prawdziwym świecie”.

Jeśli MG będzie chciał przeprowadzić większe bitwy w innej skali, wystarczy przeliczyć podane odległości wedle potrzeby.

SPRZYMIERZENCY

Sprzymierzonych z drużyną BNów rozdziela się równo pomiędzy graczy. To bardzo istotny aspekt *Savage Worlds*: w przygodach często pojawia się grupki najętych sług, towarzyszy broni, czy lojalnych poddanych, a zasady umożliwiające szybkie i proste wykorzystanie ich w walce. Warto zauważyć, że nie bez powodu trafiają pod kontrolę graczy, a nie Mistrza Gry.

Nieważne, czy sojusznicy faktycznie słuchają rozkazów postaci, czy są tylko pod kontrolą gracza. Istotne, by każdy uczestnik sesji był zaangażowany w grę, nawet jeśli jego postać nie bierze udziału w starciu. Poza tym, dzięki temu prowadzenie dużych potyczek staje się łatwiejsze i daje wszystkim sporo zabawy. Oczywiście, jeśli zajdzie potrzeba MG może przejąć kontrolę nad danym BNem – ale jeśli gracie w dobrym, dojrzałym towarzystwie, to nie będzie konieczne.

INICJATYWA

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

Rozdaje się je następująco:

- Każda Figura otrzymuje jedną kartę. Wszyscy sprzymierzeńcy pod kontrolą gracza również działają na tej karcie.
- Każda grupa postaci Mistrza Gry, jak horda zombie, wataha wilków itp. otrzymuje jedną wspólną kartę.

O tym, jakie grupy przeciwników dostają własne karty, decyduje Mistrz Gry. Jeżeli chce rozbić bandę 30 zombie na 5 grup po 6, jego prawo. Ważne, by starcie było szybkie i dynamiczne – i by każda Figura oraz wyjątkowa postać otrzymała swoją kartę.

TASOWANIE

Po każdej rundzie, w której rozdany był joker (szczegóły poniżej) przetasuj talię.

ODLICZANIE

Po rozdaniu kart Mistrz Gry rozpoczyna rundę, odliczając kolejno od asa do dwójki. Gdy zostanie wywołana twoja karta, możesz działać. Tak samo dzieje się w przypadku innych Figur i grup Blotek.

Remis: W przypadku remisu, o kolejności rozstrzyga kolor karty. Najpierw działa pik, potem kier, karo, a na końcu trefl.

JOKER

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

WSTRZYMYWANIE AKCJI

Bohater może Wstrzymać akcję, by zobaczyć, jak potoczy się runda. Wolno mu zawsze zadziałać później. Postać, która Wstrzymuje akcję zachowuje swoją kartę inicjatywy do momentu, gdy zdecyduje się działać. Jeżeli zaczęła się nowa runda, nie otrzymuje nowej karty.

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

ZASKOCZENIE

Walka często wybucha niespodziewanie. W przypadku zasadzki, zdrady czy pułapki jedna ze stron ma nad drugą taktyczną przewagę.

W takiej sytuacji strona, która inicjuje walkę nie otrzymuje w pierwszej rundzie kart inicjatywy, ale zaczyna ze Wstrzymaną akcją. Zaskoczeni muszą natomiast wykonać test Spostrzegawczości. W przypadku udanego rzutu otrzymują kartę normalnie. Jeśli test się nie powiedzie, nie mogą nic zrobić w pierwszej rundzie starcia.

***Przykład:** Tomek i Nelly wędrują przez sawannę, nieświadomi, że obserwuje ich dwóch kryjących się wśród akacji ludożerców. Niegodziwcy czekają, aż dwójka bohaterów zbliży się dostatecznie, a potem atakują z zaskoczenia.*

Obaj wojownicy rozpoczynają starcie ze Wstrzymaną akcją, dzięki czemu mogą natychmiast atakować. Jeśli Tomek i Nelly wykonają pomyślny test Spostrzegawczości, otrzymają kartę inicjatywy. Jeśli rzut zakończy się porażką, muszą czekać do kolejnej rundy.

IMPAS

Gdy zdarzy się, że wszyscy biorący udział w starciu wstrzymają swoje akcje, każdy testuje Zręczność. Postaci działają w kolejności od najwyższego do najniższego wyniku (takie same rezultaty oznaczają jednocześnie działanie). W następnej rundzie rozdaj wszystkim nowe karty.

Sytuacją, w której postaci znajdują się w impasie na początku starcia, to wszelkiego rodzaju pojedynki.

AKCJE

Gdy w trakcie rundy nadejdzie kolej karty twojej postaci, możesz zadeklarować „akcję”. Postać wykonuje jedną zwykłą akcję (atak, bieg, rzucenie zaklęcia itp.) bez żadnej kary do rzutu.

WIELE AKCJI

Bohater może też przedsięwziąć kilka akcji jednocześnie, na przykład spróbować kogoś zastraszyć i jednocześnie wypalić ze strzelby, walczyć w biegu, zaatakować dwoma sztyletami w obu rękach itp. Nie wolno mu jednak oddać więcej strzałów, niż wynosi Szybkostrzelność jego broni, ani użyć umiejętności Walka, by wykonać więcej niż jeden atak tym samym orężem.

Podstawowe ograniczenie jest następujące: nie można wykonać takiej samej akcji dwa razy. Wszystko dzieje się niemal jednocześnie, więc bohater nie może użyć dwukrotnie Zastraszania, albo rzucić dwóch różnych czarów. Wolno mu natomiast wykonać dwa ataki, jeden bronią białą i drugi bronią palną, jeśli w rękach trzyma nóż i pistolet. Może też równocześnie spróbować Wyśmiewania. Dwa ataki wręcz wchodzi w grę, jeśli postać ma broń w każdej ręce (lub posiada przewagę Grad ciosów).

Za każdą dodatkową akcję, wykonywaną w rundzie, bohater odejmuje -2 od wszystkich swoich rzutów. Jeśli poszukiwacz przygód chce wystrzelić z pistoletu, który trzyma w jednej ręce i wykonać cięcie maczetą utrzymaną w drugiej, będzie odejmował -2 od obu testów. Jeżeli ponadto podejmie w tym samym czasie Próbę woli, modyfikator wszystkich testów wzrośnie do -4.

Figury rzucają Kością Figury podczas każdej akcji.

Przykład: Zapędzony w kozi róg Tomek próbuje strzelić do jednego z kanibali, jednocześnie zastraszając drugiego. Od obu rzutów, na Strzelanie i Zastraszanie, odejmuje -2, ponieważ wykonuje dwie akcje w tej samej rundzie.

AKCJE DARMOWE

Niektóre drobne akcje są „darmowe” i można podjąć je w dodatku do zwykłych, nie powodując wzrostu kary do testów. Należą do nich między innymi: wykrzyczenie jednego czy dwóch zdań, ruch nie przekraczający Tempa postaci, padnięcie na ziemię, próba odparcia przeciwnika inicjującego test przeciwny czy upuszczenie przedmiotu.

JEDNA AKCJA, JEDNA KOŚĆ FIGURY

Gdy Figura rzuca kilkoma kośćmi podczas jednej akcji (np. strzelając z karabinu maszynowego), zawsze dostaje do puli tylko jedną Kość Figury. Na przykład, wojownik z przewagą Grad ciosów będzie rzucał dwiema kostkami Walki i jedną Kością Figury. Może następnie użyć wyniku z Kości Figury by zastąpić jeden z dwóch rezultatów wyrzuconych na kostkach umiejętności. Kość Figury albo zastępuje wynik ze zwykłej kostki, albo jest odrzucana: nigdy nie traktuje się jej jak dodatkowej akcji lub ataku.

Przykład: Tomek dopadł do karabinu maszynowego Maxima i zamierza pruć z niego w kierunku ścigających go Beduinów. Jego Strzelanie wynosi k12, a karabin posiada Szybkostrzelność 3. Bohater rzuca trzema k12 oraz Kością Figury. Nawet jeśli na wszystkich czterech kostkach wypadnie sukces, jeźdźców pustyni trafią trzy kule - Kość Figury nie zapewnia dodatkowego ataku.



RUCH

Postać może w swojej rundzie przejść tyle cali, ile wynosi jej Tempo (zazwyczaj 6"). Pokonanie tego dystansu jest za „akcją darmową”. Inne rodzaje ruchu to:

Czołganie się: Postać może przepelznąć 2" na turę. W przypadku ostrzału uznaj postać, która się czołga, za leżącą na ziemi.

Kucnięcie: Postać, która kuca, może poruszać się z połową Tempa. Wolno jej też biec, (połowa całkowitego Tempa po rzucie na bieganie). Od ataków dystansowych, mierzących w takiego bohatera, odejmuje się -1.

Padnięcie na ziemi: Postać może upaść w dowolnym momencie swojej akcji. Leżącego traktuje się, jakby miał Średnią Oslonę (zobacz Oslona).

Powstanie zużywa 2" ruchu. Gdy w powietrzu lata ołów, sprytni bohaterowie próbują przemieścić się, strzelić i paść za jakąś osłonę, zmuszając przeciwnika do Wstrzymania akcji, by mógł zaatakować.

Skakanie: Postać może skoczyć przed siebie o 1" z miejsca lub 2", jeśli weźmie rozbieg. Udany test Siły zwiększa dystans o jeden cal.

Trudny teren: Trudny teren, taki jak błoto, strome zbocze czy śnieg spowalniają postać. Gdy porusza się w takich warunkach, każdy cal odległości liczy się za dwa.

BIEGANIE

Postać może też biec. Otrzymuje wówczas k6 dodatkowych cali ruchu, ale odejmuje -2 od wszystkich testów współczynników, wykonywanych w tej rundzie. Bieg nie jest

testem, więc za dodatkowy dystans nie rzuca się Kością Figury i nie przerzuca asów.

Grupowe rzuty na bieganie: Jeśli grupa postaci niezależnych, przeciwników czy potworów puszcza się biegiem, MG albo kontrolujący ich gracz wykonuje jeden rzut. Dzięki temu oszczędza czas i nie przeciąga starcia.

AKCJE BOJOWE

Gdy podczas walki wywołana zostanie twoja karta inicjatywy, możesz wykonać wiele różnych akcji: zwykle inicjować Próby woli, korzystać z mocy i atakować za pomocą umiejętności Walka lub Strzelanie. Na kolejnych stronach znajdziesz dokładne opisy tych działań.

Proste działanie, na przykład przygotowanie przedmiotu czy dobycie miecza zazwyczaj trwa jedną akcję. Bardziej skomplikowane przedsięwzięcia: zapalenie pochodni, wygrzebanie z plecaka jakiegoś drobiazgu i tym podobne mogą trwać losową liczbę rund - na przykład k6. Ostateczna decyzja zawsze należy do Mistrza Gry.

PRZYGOTOWANIE BRONI

Dobycie broni zajmuje całą turę - ale w obliczu zagrożenia nie zechcesz pewnie czekać tak długo. Przygotowanie oręża i atak w tej samej turze to wykonanie dwóch akcji, więc postać otrzymuje karę -2 do testu trafienia.

Jeżeli sięgasz po dwie bronie na raz, dobywasz oręż z trudno dostępnego miejsca (wewnętrznej kieszeni płaszcza czy kabury na kostce) lub sama broń jest wyjątkowo nieporęczna (jak karabin, strzelba itp.), uzupełnij powyższe zasady o konieczność wykonania testu Zręczności.

***Przykład:** Tomek dobywa maczety by ciąć uzbrojonego we włócznię kanibala. Nie chcąc poświęcić całej rundy na przygotowanie broni, decyduje się atakować z karą -2 do testu Walki.*

Gdyby podróżnik chciał jednocześnie dobyć maczety oraz pistoletu, musiałby najpierw wykonać udany test Zręczności.

W przypadku sukcesu otrzymałby karę -4 do obu ataków (-2 za dobywanie i atakowanie w tej samej rundzie i kolejne -2 za dodatkowy atak).



ATAKI

Esencją *Savage Worlds* jest szybka i dynamiczna walka. Poniżej znajdziesz wszystkie reguły niezbędne, by dziesiątkować wrogów i utrzymać bohatera przy życiu.

WALKA WRĘCZ

W swojej turze postać może wykonać jeden atak wręcz. Testuje wówczas umiejętność Walka i porównuje wynik z Obroną przeciwnika (2 plus połowa jego Walki).

Dodatkowe obrażenia: Jeśli w teście trafienia uzyskasz jedno lub więcej przebić, zadajesz dodatkowe 1k6 obrażeń. Na tej kostce również może wypaść as.

***Przykład:** Tomek tnie wściekłego kanibala maczetą i uzyskuje przebicie w teście trafienia. Testując obrażenia wykona rzut kością Siły, dodatkową k6 za maczetę oraz jeszcze jedną k6, wynikającą z przebicia.*

STRZELANIE I RZUCANIE

Umiejętność Strzelanie pozwala korzystać z każdej broni strzeleckiej, od łuku po granatnik. W opisie takiego oręża znajdziecie rubrykę „Zasięg”, a w niej trzy odległości, odpowiadające zasięgowi bliskiemu, średniemu i dalekiemu. Gdy strzelasz do celu znajdującego się na bliskim zasięgu, PT testu wynosi 4. W przypadku średniego zasięgu od wyniku odejmujesz modyfikator -2, przy zasięgu dalekim -4.

Dodatkowe obrażenia: Jeśli trafisz z przebiem (lub przebiciami), zadajesz dodatkowe 1k6 obrażeń. Na tej kostce również może wypaść as.

MODYFIKATORY ZASIĘGU

Zasięg	Modyfikator
Bliski	-
Średni	-2
Daleki	-4

SZYBKOSTRZELNOŚĆ

Ta cecha określa iloma kostkami Strzelania możesz rzucać, strzelając z danej broni. Przykładowo, wiele karabinów maszynowych posiada Szybkostrzelność 3, więc gracz może rzucać nawet trzema kośćmi Strzelania naraz. Cele ostrzału mogą być różne, ale wszystkie strzały oddaje się w tym samym monecie. Nie można wystrzelić z Uzi jednego pocisku, potem przejść kilka kroków i oddać pozostałych dwóch strzałów.

Figury używają ponadto w czasie testu jednej Kości Figury, której wynik może zastąpić rezultat na dowolnej kostce Strzelania.

Broń automatyczna może posłać w powietrze setki, a nawet tysiące pocisków w ciągu minuty. Niekoniecznie chcemy, żebyście rzucali taką liczbą kostek. Dlatego każda kość Strzelania odpowiada tylu sztukom amunicji, ile wynosi Szybkostrzelność broni. Każdy strzał z wcześniej wspomnianego Uzi, o Szybkostrzelności 3, zużywa trzy pociski (czyli 9, jeśli używasz wszystkich trzech kostek). Nie martw się liczeniem ile kul „poszło w płot” – zasady już je uwzględniają.

Z większości broni automatycznych można prowadzić ogień ciągły albo oddać pojedynczy strzał. Jeśli opis nie mówi inaczej, broń może strzelać pojedynczymi pociskami. Pomijasz wtedy -2 za strzelanie Ogniem ciągłym (dokładniejszy opis na kolejnej stronie).

Z broni automatycznej można również prowadzić ogień zaporowy.

***Przykład:** Tomek strzela z Maxima (Szybkostrzelność 3). Rzuca trzema kostkami Strzelania i, dodatkowo, Kością Figury. Używa więc w sumie czterech kości, ale może mierzyć w maksymalnie trzy cele. Zużyje przy tym 9 naboji.*

ZASADY SPECJALNE

Poniżej znajdują się zasady specjalnych manewrów, które możesz wykonać w wirze walki.

ATAK MIERZONY

Gdy postać celuje w konkretną część ciała, użyj poniższych modyfikatorów oraz zastosuj podane efekty:

Kończyna (-2): Atak skierowany w kończynę nie zadaje dodatkowych obrażeń, ale może ignorować Pancerz i miewa dodatkowe efekty (patrz manewr Rozbrojenie).

Głowa lub inne wrażliwe organy (-4): Obrażenia ataku zwiększają się o +4. Aby użyć tej premii, cel musi posiadać wrażliwe miejsca, a atakujący – znać je.

Mały cel (-4): Trafienie w mały cel, np. serce wampira czy miejsce, gdzie smok stracił łuskę wymaga odjęcia modyfikatora -4. Dodatkowy efekt jest ściśle zależny od sytuacji – na przykład, wampir może natychmiast zginąć, trafienie smoka w niechronione miejsce może oznaczać możliwość zignorowania Pancerza itp. Jeśli MG nie ustalił żadnego efektu takiego trafienia, po prostu dodaj +4 do obrażeń, jak w przypadku trafienia w głowę.

Bardzo mały cel (-6): Gdy postać chce trafić coś bardzo małego, na przykład szczelinę w przyłbicy, musi wykonać rzut z modyfikatorem -6. Efekt trafienia jest ściśle zależny od tego, co było celem ataku. W powyższym przykładzie, rycerz nie otrzymałby punktów za zbroję, a obrażenia zwiększyłyby się o +4, skoro trafiono w głowę (patrz wyżej).

ATAKI OBSZAROWE

Granaty, efekty zakłęb oraz wszystkie ataki na jakiś teren nazywa się atakami obszarowymi. W zależności od rodzaju, taki atak korzysta z Małego, Średniego lub Dużego Wzornika Wybuchu. Wszystkie możesz pobrać ze strony wydawnictwogramel.pl, i wydrukować.

Jeżeli wykonujesz atak obszarowy, weź wzornik i połóż go w odpowiednim miejscu (lub wskaż, gdzie znajduje się epicentrum wybuchu). Następnie wykonaj standardowy test Strzelania lub Rzucania. Jeśli atak się powiedzie, wzornik układa się we wskazanym miejscu. Wszystkie postaci, które się pod nim znajdują (choćby tylko częściowo), zostają trafione. Rzut na obrażenia wykonuje się dla każdej ofiary osobno.

Niepowodzenie oznacza, że pocisk chybił celu i został zniesiony. Szczegóły zależą od zasięgu oraz tego, czy został rzucony, czy wystrzelony. W przypadku pocisków miotanych (jak np. granaty) odległość określ, rzucając



k6. Jeśli zaś pocisk był wystrzelony, rzuć k10, a wynik pomnóż przez 1 dla zasięgu bliskiego, 2 średniego, a 3 dla dalekiego.

Następnie rzuć k12 i określ kierunek, w którym pocisk zboczył, odczytując wynik jak godziny na tarczy zegarowej. Pocisk nie może polecieć dalej, niż połowa pierwotnej odległości pomiędzy atakującym, a celem. W związku z tym nie zdarza się, by upadł za plecami miotającego.

W przeciwieństwie do zwykłych ataków, przebiecie w teście trafienia nie powoduje dodatkowych obrażeń.

Oslona: Postać, która leży na ziemi lub kryje się za osłoną, jest częściowo chroniona przed atakiem obszarowym. Uznaj modyfikator, który normalnie odjąłbyś od testu Strzelania lub Rzucania, za punkty Pancerza. Na przykład, chroniąc się w okopie otrzymujesz cztery punkty Pancerza przeciwko eksplozji granatu.

Uskoczenie za osłonę: Broń rzucana, która eksploduje (np. granaty) i większość pocisków artyleryjskich dają potencjalnemu celowi szansę ucieczki z miejsca eksplozji. Jeśli postać dostrzeże zbliżające się niebezpieczeństwo, może wykonać test Zręczności z modyfikatorem -2, by uskoczyć i uniknąć obrażeń. Jeśli rzut się uda, przesunąć postać poza wzornik (gracz sam decyduje, w którą stronę). Granaty można również odrzucić (patrz rozdział Sprzęt).

BEZWZGLĘDNA PRZEWAGA

Czasem atakujący zaskoczy przeciwnika tak kompletnie, że zyskuje nad nim bezwzględną przewagę. Zazwyczaj zasada dotyczy nagłego ataku na odległość kilku metrów, ale stosuje się też w innych sytuacjach: na przykład gdy ukryty na dachu snajper oddaje strzał.

O tym, czy ktoś zyskał bezwzględną przewagę decyduje MG. Zwykle miewa się ją nad używanym w charakterze tarczy zakładnikiem, osobą całkowicie nieświadomą, że ktoś się na nią zaczął i przyłapaną bez broni przez uzbrojonego przeciwnika.

W powyższych sytuacjach uznaje się, że atakujący posiada Wstrzymaną akcję, a jeżeli postanowi zaatakować, otrzymuje premię +4 do rzutów na trafienie i obrażenia.

CELOWANIE

Jeżeli poświęcisz całą rundę na celowanie (i nie poruszasz się), możesz dodać +2 do testu Strzelania lub Rzucania w rundzie kolejnej, o ile strzelasz do celu, w który mierzyłeś. Efekt celowania przez kilka rund nie kumuluje się.

CHWYT

Czasem sytuacja wymaga, by pochwycić przeciwnika, a nie stłuc go na kwaśne jabłko. Tu właśnie przydaje się chwyt.

By go wykonać, przetestuj Walkę, ale nie zadawaj obrażeń. Jeśli się uda, ofiara zostaje pochwycona. Przebiecie wywołuje u niej Szok.

Pochwycona postać może wyrwać się podczas swojej następnej akcji. Każda strona wybiera Siłę lub Zręczność – a następnie przeprowadza się test przeciwstawny. Jeśli pojmany uzyska sukces, udaje mu się oswobodzić, ale próba zajmuje całą akcję. W przypadku przebiecia jest wolny i wciąż może normalnie działać. Porażka oznacza utrzymanie chwytu. Zamiast próby wyswobodzenia, pochwycony może podjąć inną akcję, ale otrzymuje modyfikator -4 do rzutu.

Po pochwyceniu ofiary, można w kolejnych rundach próbować zadać jej obrażenia. Wykonuje się test przeciwstawny, jak to opisano powyżej. W przypadku sukcesu ofiara otrzymuje obrażenia równe Sile zapaśnika (plus k6 za przebiecie).

CIEMNOŚĆ

Od oświetlenia zależy, jak bardzo jesteś widoczny oraz ile samemu możesz zobaczyć.

Półmrok: Podczas zmierzchu, słabej mgły czy przy pełni księżyca wszyscy walczący otrzymują karę -1 do rzutów na trafienie.

Mrok: Zwykła ciemność (z lekką poświatą otoczenia, światłem gwiazd, blaskiem księżyca) powoduje karę -2 do rzutów na atak i ogranicza widoczność do 10".

Kompletna ciemność: W kompletnych ciemnościach nic nie widać. Jeśli jednak postać można zlokalizować (słysząc ją, znajduje się na ograniczonej przestrzeni, widać lśniącego blaskiem ostrze miecza itp.), da się wykonać atak z modyfikatorem -4.

DESPERACKI ATAK

Czasem, w akcie desperacji, bohater może porzucić wszelką ostrożność i ślepo rzucić się do zacieklego natarcia. Taki desperacki atak, jeśli użyty właściwie, może przeważać szalę zwycięstwa. Gdy jednak wyprowadzić go lekko-myślnie, nawet prawdziwego weterana zamieni w krwawą papkę.

Wykonanie desperackiego ataku zapewnia postaci +2 do rzutu na Walkę oraz obrażenia. Dzieje się to jednak kosztem Obrony, która do następnej akcji zmniejsza się o -2.

Manewr ten można łączyć z wieloma atakami, gwarantowanymi na przykład przez przewagi Grad ciosów czy Zamaszyste cięcie lub wyprowadzanymi przy użyciu dwóch sztuk oręża.

DOBICIE

Zupełnie bezbronna ofiara (związana lub nieprzytomna) może łatwo ponieść śmierć z rąk uzbrojonego przeciwnika. Dobicie jest akcją automatyczną, chyba że MG uzna, że zaistniały wyjątkowe okoliczności (np. dobijany posiada niesamowitą wytrzymałość, naturalny pancerz lub istnieje szansa, że ucieknie).



Dobicie wykonuje się z bliska, ale czasem MG może pozwolić wystać kogoś do piachu z większej odległości.

DOTKNIĘCIE

Jeśli postać chce tylko kogoś dotknąć (zwykle, próbując rzucić czar), może dodać +2 do testu Walki.

DUBLET I SERIA TRZYPOCISKOWA

Używając broni samopowtarzalnej (Colt .45, karabin M1, czy M-16), możesz oddać dwa strzały w jednej akcji. Dublet zużywa dwie sztuki amunicji. Strzelanie testujesz raz – ale do wyniku testu trafienia oraz zadawanych obrażeń dodajesz +1.

Wiele współczesnych broni automatycznych (np. M16A2) posiada przełącznik, pozwalający wybierać między strzałem pojedynczym, serią trzypociskową i ogniem ciągłym. Zmiana sposobu strzelania jest akcją darmową. Seria trzypociskowa zużywa trzy sztuki amunicji i zapewnia +2 do trafienia oraz obrażeń.

DWIE BRONIE

Postać może atakować, dzierżąc broń w każdej ręce. Taki manewr działa zupełnie tak samo, jak standardowe wykonywanie wielu akcji: od każdego rzutu na atak odejmuje się -2. (Warto zauważyć, że przewaga Podwójne uderzenie znosi ten modyfikator.)

Należy pamiętać, że o ile postać nie jest Oburęczna, od ataku bronią trzymaną w lewej ręce odejmuje kolejny modyfikator -2.

Przykład: Zgraja wygłodniałych hien zagnęła Tomka w ślepy zaułek prastawnej nekropolii. Bohater jest uzbrojony w dwie maczety, ale niestety nie jest Oburęczny. Wyprowadza jednak dwa ataki: pierwszy z karą -2 (za dwie akcje), a drugi z karą -4 (dwie akcje oraz atak lewą ręką). Testuje zatem Walkę dwa razy, a do obu rzutów dostaje Kość Figury.

NA ZIEMI

Bystry bohater wie, że kiedy kule zaczynają przesywać powietrze, warto paść na ziemię. Ten manewr zapewnia Średnią Osłonę przeciwko większości ataków. Jeśli jednak napastnik

stoi z boku leżącej postaci albo znajduje się w odległości 3" lub mniej, premia przepada – leżący jest wówczas widoczny tak dobrze, jakby stał.

Gdy postać na ziemi zostanie zaatakowana wręcz, może natychmiast powstać, by się bronić. Jednak jeśli zdecyduje się wciąż leżeć (lub z jakiegoś powodu nie może wstać), jej Obrona zmniejsza się o 2 i musi odjąć -2 od swoich rzutów na Walkę.

NIEGROŹNE OBRAŻENIA

Jeśli chcesz komuś przyłożyć, ale niekoniecznie wysłać go na łono Abrahama, możesz spróbować ogłuszenia. Do ataku użyj wówczas pięści, broni obuchowej – lub, ostatecznie, tnącej, o ile posiada odpowiednio szeroki płaz. W tym ostatnim przypadku odejmiesz -1 od rzutu na Walkę.

Wyeliminowana takim atakiem Blotka pada nieprzytomna na 6 godzin. Gdy Figura otrzyma dość niegroźnych obrażeń, by groziła jej Eliminacja, wykonuje test Wigoru. Sukces i przebicie mają zwykły skutek, opisany w tabeli. W wypadku porażki, zastosuj specjalny efekt niegroźnych obrażeń.

Poza tymi zasadami, niegroźne obrażenia traktuje się tak samo, jak zagrażające życiu. Znaczy to, że dużo łatwiej ogłuszyć Błotkę niż Figurę. To celowe i powinno dobrze sprawdzać się w większości konwencji przygodowych, gdzie ciężko obity bohater wciąż prze do przodu, a większość „pomocników” pada po jednym lub dwóch dobrych ciosach w szczękę.

***Przykład:** Maczuga kanibala spada na głowę Nelly. Dzikus ma szczęście w rzutach i zadaje 4 Rany naszej bohaterce. Nelly testuje Wigor, ale rzut się nie udaje. Ponieważ kanibal zadawał niegroźne obrażenia, kobieta pada nieprzytomna na 6 godzin i otrzymuje tymczasowy Uraz.*

NIESTABILNE PODŁOŻE

Postać strzelająca z grzbietu wierzchowca, poruszającego się pojazdu lub innego „niestabilnego podłoża” otrzymuje modyfikator -2 do testów Strzelania.



NIEWINNI PRZECHODNIĘ

Jeśli strzelasz i chybisz celu, może się zdarzyć, że zabłąkana kula trafi przypadkową osobę. MG powinien stosować tę zasadę tylko, gdy jest adekwatna do sytuacji, a nie w przypadku każdego pudła podczas strzelaniny.

Przypadkowy cel trafiony zostaje, jeśli strzał chybił, a na kości Strzelania wypadła jedynka. Jeżeli prowadziłeś ogień ciągły lub ze strzelby, niewinnego przechodnia trafiasz przy wyniku 1 i 2. Rzuty na obrażenia wykonuje się normalnie.

Jeśli strzał chybił jeźdźca, trafiony może zostać wierzchowcem.

Powyższe zasady powodują czasem, że łatwiej będzie trafić kogoś przypadkowego, niż pierwotnie zamierzony cel. Może nie jest to do końca realistyczne, ale za to proste i szybkie. Sprawia też, że duże grupy ludzi są bardziej podatne na ostrzał i, co najważniejsze, zwiększa dramatyzm, gdy próbujesz ustrzelić przeciwnika, który właśnie zwał się w walce z twoim kompanem.

NISZCZENIE OBIEKTÓW

Czasem bohater musi zniszczyć jakiś przedmiot: złamać miecz, wyważyć zamek lub obalić barykadę. Ustal wówczas Wytrzymałość obiektu, według zebranych niżej przykładów. Zasady te dotyczą obiektów jednolitych – jeśli cel jest większy i składa się z wielu elementów

WYTRZYMAŁOŚĆ PRZEDMIOTU

Przedmiot	Wytrzymałość	Typ obrażeń
Drzwi	8	obuchowe, tnące
Ciężkie Drzwi	10	obuchowe, tnące
Zamek	8	obuchowe, kłute
Kajdanki	12	obuchowe, kłute, tnące
Nóż, miecz	10	obuchowe, tnące
Lina	4	tnące, kłute
Mała tarcza	8	obuchowe, tnące
Średnia tarcza	10	obuchowe, tnące
Duża tarcza	12	obuchowe, tnące

(jak np. pojazdy), potrzeba kilku trafień, jak opisano w regułach pojazdów.

Teoretycznie, postać może zniszczyć wszystko, o ile ma dość czasu i zaangażowania. Stosuj więc poniższe zasady tylko, gdy liczy się tempo pracy (np. podczas walki).

Obrona przedmiotów nieożywionych wynosi 2. Zadając obrażenia nie otrzymujesz dodatkowej kości za przebicie w teście trafienia i nie przerzucasz asów (nawet na kości Siły). W przeciwieństwie do żywego przeciwnika, drzwi i krzesło nie posiadają wrażliwych organów, których trafienie powodowałoby większe obrażenia. Jeśli atak nie zada wystarczającej liczby obrażeń, po prostu nie zdoła naruszyć obiektu (a przynajmniej nie tak prędko). Dzięki temu unikniesz sytuacji, gdy na skutek bardzo udanego rzutu na obrażenia postać przepołowi miecz piórkiem.

Jeśli rzut na obrażenia jest równy albo przewyższa Wytrzymałość obiektu, ten zostaje zniszczony, połamany, wygięty – ogólnie, staje się bezużyteczny. Ostateczny efekt zależy MG – być może solidne kopnięcie wybije w drzwiach dziurę, a może wyrwie je z zawiasów.

Jeżeli chcesz atakować przez różne obiekty, zobacz zasady **Przeszkód**.

Typ obrażeń: Przy każdej pozycji w tabeli podano typ obrażeń, który może uszkodzić dany przedmiot. Miecze zadają rany tnące i kłute, włócznie kłute itd. Uznaje się, że broń palna zadaje obrażenia kłute – choć obrażenia

ze strzelby na bliskim zasięgu traktuje się jako obuchowe.

Typ obrażeń jest istotny, bo wystrzelony pocisk może przelecieć przez drzwi na wylot i wcale ich nie uszkodzić. Jedynie ataki obuchowe lub tnące potrafią je zniszczyć.

OBRONA

Jeśli bohater nie robi nic, prócz unikania ciosów, wartość jego Obrony wzrasta o +2, aż do kolejnej akcji. Podczas tego manewru można chodzić, ale nie biegać.

OBRONA BEZ BRONI

Jeśli jedna z postaci w walce wręcz posiada broń, a druga nie, nieuzbrojony przeciwnik jest w poważnych tarapatach: nie ma jak parować ciosów, może jedynie wykonywać uniki i próbować uchylać się przed atakami oponenta. Atakujący dodaje tymczasem +2 do testów Walki. Większość zwierząt i potworów uznaje się za uzbrojone, gdyż posiadają naturalną broń w postaci ostrych pazurów i kłów.

Ogień ciągły

Broń automatyczna, strzelająca ogniem ciągłym (o Szybkostrzelności dwa lub więcej) jest znacznie mniej celna. Używając jej, strzelec odejmuje -2 od testów trafienia. Podczas strzelania ogniem ciągłym, każda kość oznacza wystrzelenie tyłu pocisków, ile wynosi Szybkostrzelność.

OGIEŃ ZAPOROWY

Zamiast strzelać do konkretnego celu, postać z bronią automatyczną może po prostu ostrzelać obszar, próbując zranić lub powstrzymać dużą liczbę przeciwników.

By ostrzelać obszar, połóż Średni Wzornik Wybuchu w wybranym miejscu i wykonaj pojedynczy test Strzelania (niezależnie od Szybkostrzelności broni). Dolicz do niego wszystkie modyfikatory: za zasięg, ogień ciągły oraz inne czynniki, poza wynikającymi z celu ataku (jak np. strzelanie do leżących czy ukrytych za osłoną – to uwzględnia się w inny sposób, wyjaśniony poniżej). Jeśli atak nie trafi, ogień zaporowy okazuje się nieskuteczny i nie ma żadnego wpływu na grę.

Jeżeli atak się powiedzie, wszystkie trafione postaci testują Ducha, dodając modyfikatory za osłonę, przysługujące im podczas ostrzału. Porażka powoduje Szok. Jeśli ktoś wyrzuci jedynekę na kości Ducha (niezależnie od Kości Figury), zostaje postrzelony i otrzymuje normalne obrażenia.

Amunicja: Ogień zaporowy zużywa liczbę kul, równą pięciokrotnej Szybkostrzelności broni. Czyli strzelając ogniem zaporowym z broni o Szybkostrzelności 3 zużyjesz 15 pocisków.

Przykład: Tomek i Nelly próbują uciec z fortu Legii Cudzoziemskiej skradzionym dwupłatowcem, gdy nagle otacza ich zgraja sadystycznych najemników. Nelly chwytając zamontowany w samolocie karabin i próbuje przy pomocy ognia zaporowego na tyle spowolnić przeciwników, by Tomek zdążył wystartować.

Kładzie Średni Wzornik w odległości 16" – tyle wynosi średni zasięg karabinu Maxim, zamontowanego na dwupłatowcu – i rzuca na Strzelanie. Na kościach wypadła 13, od czego należy odliczyć -2 za ogień ciągły, -2 za niestabilne podłoże (samolot) i -2 za średni zasięg. Mimo to, ostateczny wynik, 7, ciągle oznacza sukces. Wszyscy Legioniści znajdujący się w zasięgu wzornika muszą wykonać test Ducha. Jeśli im się uda test, wyjdą z nawalniczy kul bez szwanku, w razie niepowodzenia doznają Szoku, a w przypadku jedynki – zostaną trafieni.

OSŁONA

Lekka osłona: Jeśli cel jest w połowie (lub mniej) zasłonięty, postać odejmuje -1 od swojego rzutu na atak.

Średnia osłona: Jeśli widać nie więcej niż pół postaci, kara wzrasta do -2. Taki modyfikator zazwyczaj stosuje się też podczas atakowania postaci leżącej na ziemi (zobacz **Na ziemi**).

OSŁONA

Lekka (-1)



Średnia (-2)



Pełna (-4)



CIEMNOŚĆ

Półmrok (-1)



Mrok (-2)



Pełna osłona: Modyfikator -4 stosuje się, gdy widać jedynie niewielki fragment celu (postać leży tuż przy drzewie, chroni się za wysokim murkiem, wychyla zza rogu itp.).

Wąskie szczeliny, na przykład otwory strzelnicze, zapewniają niemal całkowitą osłonę. W takich przypadkach atakujący odejmuje -6 od rzutu.

PEŁNA OBRONA

Prócz zwykłej defensywy postać może wykonać również manewr pełnej obrony. Testuje wówczas umiejętność Walka i aż do kolejnej akcji używa wyniku zamiast swojej Obrony. Ponieważ odbywa się test współczynnika, należy użyć Kości Figury i przerzucić asy, można też wydawać fuksy.

Jeśli używasz tego manewru, Obrona postaci nie może się pogorszyć. Gdyby wynik rzutu okazał się niższy, niż normalna Obrona, zignoruj go i użyj pierwotnej wartości.

Bohater wykonujący pełną obronę nie może się poruszać, gdyż całą uwagę koncentruje na odpieraniu ataków przeciwnika. Jeśli chcesz jednocześnie bronić się i wycofywać z trudnej sytuacji, powinieneś skorzystać z manewru Obrona.

PRZESZKODY

Czasem postać jest dostatecznie silna, by zaatakować przeciwnika kryjącego się za jakąś przeszkodą, zgoła się nią nie przejmując. (Jeśli jednak chce ją zniszczyć, zastosuj zasady **Niszczenia obiektów**.)

By zaatakować cel, ukryty za jakimś obiektem, najpierw wykonaj test trafienia. Jeśli chybiłeś, jedynym efektem twojego ataku jest niewielka dziura w przeszkodzie.

Gdyby atak trafił cel, jeśli zignorować modyfikator za osłonę, przeszkoda działa jak Pancerz – poniższa tabela zestawia premie dla najbardziej typowych materiałów. Dolicza się ją bezpośrednio do Wytrzymałości osoby oraz ewentualnej zbroi, którą nosi na danej części ciała. Jeśli broń, z której oddałeś strzał posiada właściwość Przebicie Pancerza, odejmuje się ją od sumy ochrony, oferowanej przez Pancerz i osłonę (a nie od każdej wartości z osobna).

***Przykład:** Tomek strzela z działa do Beduinów, kryjących się za kamienną ścianą starożytnej świątyni (+10 punktów Pancerza). Kula armatnia ignoruje 4 punkty Pancerza, więc ściana zapewnia jeźdźcom pustyni 6 punktów ochrony.*

ROZBROJENIE

Postać może spróbować wytrącić przeciwnikowi broń (lub inny przedmiot, który trzyma). W tym celu musi najpierw trafić wroga w rękę (modyfikator -2, patrz **Atak mierzony**). Następnie przeciwnik wykonuje test Siły. Jeśli uzyska wynik niższy od otrzymanych obrażeń, upuszcza trzymany w dłoni przedmiot.

Podczas rozbierania w walce wręcz możesz próbować uniknąć zranienia przeciwnika. Musisz wówczas celować nie w rękę, ale w broń (rzut wykonujesz z modyfikatorem -4 zamiast -2).

WYTRZYMAŁOŚĆ PRZESZKÓD

Pancerz	Przeszkoda
+1	Szkło, skóra
+2	Szkło hartowane, tarcza
+3	Ścianka działowa, blacha, drzwi samochodu
+4	Dębowe drzwi, gruba blacha
+6	Ściana z pustaka
+8	Ściana z cegły
+10	Kamienna ściana, szkło kuloodporne

STRZELANIE DO WALCZĄCYCH WRĘCZ

Czasem bohaterowie strzelają do postaci, które zawarły się wręcz. Sęk w tym, że figurki może i stoją nieruchomo, ale w „rzeczywistości” walczący krążą wokół siebie, przepychają się i pozostają w ciągłym ruchu.

Z tego powodu strzelanie do walczących jest niebezpieczne. Gdy sytuacja wymaga tak desperackich środków, zastosuj zasady **Niewinnych przechodniów** (patrz wyżej).

STRZELANIE W WALCE WRĘCZ

Będąc zaangażowanym w walkę wręcz, nie można strzelać z broni większej niż pistolet – a co najwyżej użyć dużego oręża jak pałki. Jeśli oddajesz strzał z pistoletu, fakt, że przeciwnik aktywnie się broni, sprawia, że PT testu Strzelania równa się jego Obronie, zamiast standardowego 4.

Znacznie trudniej trafić kogoś, kto się z tobą siłuje, niż osobę odległą o kilka metrów.

SZTUCZKA

Dobry wojownik nie stroni od zmyślnych manewrów i sprytnych sztuczek, które pozwalają zmylić przeciwnika i zaskoczyć go niespodziewanym atakiem. Zawsze gotów jest rzucić piaskiem w oczy albo prześliznąć się między nogami wysokiego przeciwnika, by pchnąć go w plecy. Finty natomiast nie uznaje się za sztuczkę – tego rodzaju abecadło szermierki uwzględnione jest w wartości Obrony i umiejętności Walka.

By wykonać sztuczkę, gracz musi opisać, co też robi jego postać. Następnie wykonuje się przeciwstawny test Zręczności, Siły lub Sprytu obu stron. O tym, która cecha będzie testowana, decyduje MG, zależnie od działania opisanego przez gracza.

Jeśli bohater wygra test, przeciwnik otrzymuje karę -2 do Obrony, aż do początku jego następnej akcji. W przypadku przebicia, oponent jest nie tylko rozproszony przez niespodziewany manewr, ale doznaje Szoku.

Modyfikatory się nie kumulują – dwie sztuczki, wykonane przeciw jednemu przeciwnikowi, nie mają dodatkowych efektów.



PRZYKŁADOWE SZTUCZKI

Poniżej znajdziesz kilka przykładowych manewrów, wykorzystywanych przez zmyślnych wojowników. Lista nie jest w żadnym razie kompletna: walka będzie tym ciekawsza, im więcej sztuczek wymyślicie! W nawiasie podano testowaną cechę.

Akrobacja (Zręczność): Mistrzowi kung-fu wystarczy jeden sus, by znaleźć się za plecami przeciwnika. Kapitan piratów potrzebuje w tym celu żyrandola.

Co to? (Spryt): Klasyka wiecznie żywa.

Olśnienie (Spryt): Niejedna dama bez trudu skarała męską, szowinistyczną świnię, olśniewszy ją pierwszej dekoltem czy ponętną łydka.

Oszukaństwo (Spryt): Mądry wojownik zawsze udaje słabszego, niż jest w istocie, by przeciwnik zlekceważył niebezpieczeństwo.

Oślepienie (Zręczność): Przeciwnika można oślepić, sypiąc mu piaskiem w twarz, rozcinając czoło, albo błyskawicznie naciągając na oczy kapelusz.

Popis szermierczy (Zręczność): Trudno walczyć, podtrzymując jedną ręką spodnie, z których przeciwnik odciął wszystkie guziki.

Przydepnięcie (Siła): By unieruchomić przeciwnika, możesz całym ciężarem nastąpić mu na pelerynę, sutannę albo stopę.

Wejście ciałem (Siła): Brutalne uderzenie barkiem, czy z byka, niejednego drania posłało na deski.

Za dywan! (Siła): Gwałtowne szarpnięcie za dywan, na którym stoi przeciwnik, na pewno wyprowadzi go z równowagi.

Przykład: Tomek został przyparty do muru przez wielkiego i niebezpiecznego oprycha. Nasz bohater nie traci jednak rezonu i postanawia użyć dobrze znanej, niezawodnej sztuczki. Uśmiecha się i krzyczy „Cześć, Nelly!” udając, że za nie nadmiernie bystrym rzeźmieszkciem ktoś stoi. Obaj przeciwnicy wykonują przeciwstawny test Sprytu. Tomek nie tylko z łatwością wygrywa, ale uzyskuje przebicie. Oprych odwraca się, spodziewając ciosu z tyłu: jest w Szoku, a jego Obrona zmniejsza się ponadto -2 aż do kolejnej akcji. To wystarczy Tomkowi, by wymierzyć celny cios i położyć drania.

WIELU NA JEDNEGO

Przewaga liczebna i osaczenie przeciwnika daje znaczną nad nim przewagę.

Każdy dodatkowy, pobliski przeciwnik zapewnia +1 do testów Walki wszystkim atakującym (górną granicą jest +4). Na przykład, jeśli bohatera atakuje jednocześnie trzech wojowników, każdy z nich otrzymuje premię +2 do rzutu na Walkę.

WYCOFANIE ZE STARCIA

Czasem bohater może dojść do wniosku, że najlepiej będzie wycofać się z walki, póki ciągle jest w jednym kawałku. Gdy próbuje rejterady, wszyscy pobliscy, niebędący w Szoku przeciwnicy otrzymują natychmiast szansę wykonania ataku (tylko jednego: bez Gradu ciosów czy innych przewag, chyba że ich zasady specjalnie odnoszą się do takiej sytuacji).

Bohater może wycofywać się, posługując manewrem Obrony (+2 do Obrony) – nie może jednak wówczas wykonać żadnej akcji, oprócz ruchu, a przeciwnicy wciąż wykonują darmowe ataki.

Przykład: Tomek został zaatakowany przez trzech kanibali. Stwierdza, że w tej sytuacji woli się wycofać, więc każdy z dzikusów wykonuje darmowy atak wręcz. Tomek korzysta jednak z manewru obrony, zwiększając swoją Obronę +2. Ma nadzieję, że dzięki temu zdoła oddalić się bez większego szwanku.



PRÓBA WOLI

Umiejętności Wyśmiewanie i Zastraszanie pozwalają zmierzyć się z przeciwnikiem w „Próbie woli”. Takie starcie nie pozostaje bez wpływu na walkę. Szczegółowe zasady opisano poniżej.

PRÓBY W WALCE

By przeprowadzić Próbę woli, postać i wybrany przeciwnik wykonują test przeciwny. Jeśli atakujący używa Wyśmiewania, przeciwnik broni się przy użyciu Sprytu. Atak Zastraszaniem odiera się za pomocą Ducha.

W zależności od sytuacji, Mistrz Gry może przyznać obu stronom modyfikatory. Na przykład, wymachiwanie komuś przed nosem pistoletem zdecydowanie nie jest grzeczne, ale na pewno zapewnia +2 do Zastraszania (chyba że przeciwnik ma jeszcze większy pistolet).

Sukces oznacza, że atakujący otrzymuje premię +2 do swojej kolejnej akcji przeciwko pokonanemu. Jeśli agresor uzyska przebicie, nie tylko uzyskuje premię – pokonany doznaje nadto Szoku.

Próba woli może okazać się świetnym preludium do ataku, sztuczki albo nawet kolejnej próby, jeśli pierwsza nie wywołała u przeciwnika Szoku.

Umiejętność atakującego

Odpierana przez...

Wyśmiewanie	vs.	Spryt
Zastraszanie	vs.	Duch

Przykład: Tomek Dzikowski próbuje Wyśmiać przywódcę kanibali, wymachując maczetą i szczerząc zęby w szyderczym uśmiechu, niczym hiena. Wykonuje rzut na Wyśmiewanie, a ludożerca testuje Spryt. Tomek zwycięża i uzyskuje przebicie – kanibal jest w Szoku, a bohater otrzymuje modyfikator +2 do swojej kolejnej akcji przeciw niemu.

PRÓBY POZA WALKĄ

Udane Wyśmiewanie czy Zastraszanie miewa równie korzystne efekty poza walką. Zastraszony przeciwnik może się uspokoić, wycofać albo wygadać coś, czego bohaterowie

chcą się dowiedzieć. Natomiast wróg, który został upokorzony sprytną próbą Wyśmiewania, może ze wstydu uciec albo wpaść w furję, skupiając wszystkie ataki na osobie, która tak haniebnie z niego zażartowała. To całkiem niezły sposób odciągnięcie groźnego przeciwnika od słabego sprzymierzeńca, który nagle znalazł się w opałach.

Niezależnie od wyniku, każda próba Wyśmiewania lub Zastraszania pogarsza nastawienie celu o jeden stopień (zobacz **Reakcje**).

PRÓBY WOLI PRZECIWKO GRUPOM

Bohater może wykonywać próby woli wyłącznie z pojedynczymi osobami. Jeśli jednak cel jest „przywódcą” grupy, podwładni zwykle naśladować będą jego zachowanie. Na przykład, gdy przywódca grupy bandytów zostanie Zastraszony i postanowi spuścić z tonu, to jego towarzysze będą posłuszni rozkazom i uczynią podobnie.

Rozstrzygnięcie takich przypadków ściśle zależy od konkretnej sytuacji, tak więc ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry.



OBRAŻENIA

Po udanym trafieniu, czy to w walce wręcz, czy dystansowej, atakujący wykonuje rzut na obrażenia.

Broń strzelecka zadaje stałą liczbę kości obrażeń – znajdziesz ją w tabeli ekwipunku.

Obrażenia broni białej wykorzystują kość Siły atakującego oraz drugą, zależną od oręża (np. dla miecza jest to k8). Liczy się również, czy wojownik posiada minimalną wymaganą Siłę (patrz rozdział Sprzęt). Gdy walczący jest nieuzbrojony, rzuca tylko kością Siły.

Testując obrażenia, Figury nie dodają do rzutu Kości Figury. Na wszystkich kościach obrażeń można wyrzucać asy, nie wolno natomiast używać fuksów, by powtarzać test.

DODATKOWE OBRAŻENIA

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

EFEKTY OBRAŻEŃ

Po wykonaniu testu obrażeń, wynik porównuje się z Wytrzymałością trafionego, sprawdzając, jak w każdym innym teście, sukces i ewentualne przebicie. Jeżeli wynik rzutu jest niższy od Wytrzymałości celu, oberwał, ale nie ma to dalszego wpływu na grę.

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

Przebicie (wynik wyższy od Wytrzymałości o 4 punkty) oznacza, że ofiara otrzymuje **Ranę**. Błotka może otrzymać tylko jedną – to wystarczy, by ją Wyeliminować (ściągnij figurkę ze stołu). Obrażenia są na tyle poważne, by wykluczyć ją z dalszej walki, albo nawet zabić (zobacz **Rozstrzygnięcie**). O tym, co się dzieje gdy raniona zostaje Figura, piszemy szczegółowo poniżej.

SZOK

Postać w Szoku jest ogłuszona, porażona bólem lub przerażona.

Szok może być wynikiem Próby woli albo strachu, jednak jego najczęstszą przyczyną są obrażenia. Postać w Szoku może poruszać się z połową Tempa – nie wolno jej poza tym wykonywać żadnych akcji (nawet biegać).

Jeśli postać w Szoku zostaje trafiona i na skutek obrażeń ma ponownie znaleźć się w Szoku, otrzymuje ranę.

Gdy nadchodzi kolej postaci w Szoku, automatycznie próbuje się ona otrząsnąć, wykonując test Ducha. Niepowodzenie oznacza, że Szok trwa (i, jak opisano powyżej, bohater może tylko poruszać się z połową Tempa). Sukces pozwala dojść do siebie, co trwa całą rundę. W przypadku przebicia, postać natychmiast bierze się w garść i może normalnie działać.

***Przykład:** Nelly ostentacyjnie rozchyła dekolt przed toczącym wściekłym spojrzeniem Beduinem: używa tym samym sprytnej sztuczki i w wyniku udanego rzutu powoduje u pruderyjnego jeźdźcy pustyni Szok. Wykorzystując chwilę, Tomek postanawia znokautować oszłomionego przeciwnika. Rzucając na obrażenia uzyskuje tylko tyle, by spowodować Szok, ale skoro przeciwnik jest w Szoku, zamiast tego otrzymuje Ranę i odpada z gry. Gdyby te akcje wykonać w odwrotnej kolejności, sytuacja nie zakończyłaby się Raną. Po Szoku spowodowanym uderzeniem Tomka, prowokacja Nelly nie miałaby żadnego efektu, gdyż Szok był wynikiem sztuczki, a nie obrażeń.*

RANY I FIGURY

Figura może otrzymać kilka Ran – każde przebicie w teście obrażeń oznacza jedną. Nim na dobre zagrozi jej śmierć, Figura może otrzymać trzy Rany. Każda następna powoduje, że postać zostaje Wyeliminowana i natychmiast testuje Wigor (uwzględniając modyfikatory spowodowane przez Rany).

Każda Rana powoduje modyfikator -1 do wszystkich testów współczynników i Tempa, więc postać z dwiema Ranami odejmuje -2 od wyników swoich rzutów.

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

Jeśli postać jest w Szoku i zostaje raniona, otrzymuje po prostu jedną Ranę za każde przebicie. W takim wypadku nie stosuje się zasady zadawania Rany za powtórny Szok.

Przykład: Tomek jest w Szoku, gdy atakuje go rozwścieczony lew, wykonując dwa ataki. Obrażenia z pierwszego równe są Wytrzymałości Tomka, ale skoro jest już w Szoku, otrzymuje Ranę. Drugi rani z dwoma przebiciami: Tomek otrzymuje dwie Rany (nie ma już znaczenia, czy wcześniej był w Szoku, czy nie).

ELIMINACJA

Gdy Figura otrzyma więcej, niż trzy Rany (po ewentualnym rzucie na **Wyparowanie**), zostaje Wyeliminowana. Zostaje wówczas wyłączona z walki do momentu otrzymania pomocy. Dokładna liczba Ran nie ma znaczenia – każda ilość powyżej trzech skutkuje Eliminacją.

Eliminacja oznacza, że bohater jest zbyt obolały, wycieńczony i ranny, by podjąć jakiekolwiek działanie. W takim stanie nie może brać udziału w walce – nawet nie otrzymuje karty inicjatywy. By sprawdzić, co dokładnie się z nim dzieje, skonsultuj się tabelą **Eliminacja**.

KOLEJNOŚĆ ZADAWANYCH OBRAŻEŃ

Czasem zdarzy się, że kilku przeciwników atakuje tę samą osobę na jednej karcie inicjatywy. Ponieważ zasady mają być szybkie, brawurowe i grywalne, rzucić za wszystkie takie ataki równocześnie. Obrażenia rozlicza się jednak w kolejności, w której spadały ciosy – decyduje o niej atakujący. Takie rozstrzygnięcie jest szczególnie praktyczne podczas większych bitew, kiedy rzuca się masą kości.

KILKUKROTNA ELIMINACJA

Bohater może zostać Wyeliminowany kilkakrotnie, za każdym razem rzucając w tabeli. Taka sytuacja ma miejsce, gdy Wyeliminowana postać otrzymuje kolejną Ranę i musi ponownie testować Wigor.

W takim wypadku bohater może otrzymać dodatkowe urazy, jeśli wynik tego wymaga, jego stan nie może się jednak poprawić: jeżeli się nie pogarsza, pozostaje bez zmian.

ELIMINACJA

Wyeliminowany bohater musi natychmiast wykonać test Wigor z uwzględnieniem modyfikatorów wynikających z odniesionych Ran (chyba że postać posiada przewagę Twardziel). Ten rzut nie liczy się jako wykonanie akcji.

Przebicie: Bohater jest tylko oszołomiony. Ciągłe ma trzy Rany, jest w Szoku, ale nie zostaje Wyeliminowany. Otrzymuje ponadto tymczasowy Uraz: rzucić 2k6 w Tabeli Urazów. Efekt mija po zakończeniu walki lub gdy MG uzna to za stosowne.

Sukces: Bohater jest nieprzytomny przez godzinę lub do momentu uzyskania pomocy (za pomocą testu Leczenia). Odzyskawszy świadomość, przestaje być Wyeliminowany. Rzucić ponadto 2k6 w Tabeli Urazów – efekt trwa aż do wyleczenia wszystkich Ran, otrzymanych w tym ataku.

Porażka: Bohater kona. Musi natychmiast przetestować Ducha – porażka oznacza śmierć. W wypadku sukcesu, wciąż trzyma się życia. Na początku następnej rundy testuje Wigor i umiera w wypadku porażki. W razie sukcesu, przestaje konać, ale jest nieprzytomny do momentu uzyskania pomocy. Rzucić też 2k6 na Tabelę Urazów, efekt jest trwały.

W przypadku niegroźnych obrażeń ten wynik traktuj jak Sukces – tyle, że bohater pozostaje nieprzytomny przez k6 godzin.

Krytyczna porażka: Bohater jest martwy i już nic nie może mu pomóc. W przypadku niegroźnych obrażeń traktuj ten wynik jak Sukces, z tym że bohater pozostaje nieprzytomny przez 2k6 godzin.



TABELA URAZÓW

Wykonaj rzut 2k6 i odczytaj wynik w poniższej tabeli. Jeśli atak, którego wynikiem jest Rana, wymierzony był w konkretną część ciała, zamiast rzucać kośćmi znajdź odpowiedni rezultat.

- 2k6 Rana**
- 2 Niewymowne:** Jeśli Uraz jest trwały, tylko interwencja chirurga lub magia pozwoli ci przedłużyć ród.
- 3-4 Ręka:** Określ losowo, którą rękę trafiło. Tracisz w niej władzę, jakbyś miał zawadę Jednoręki (jeśli została ci tylko lewa ręka, wciąż odejmujesz karę -2 od testów).
- 5-9 Bebechy:** Przyjąłeś cios na klatę. Rzuć k6:
- 1-2 Połamany:* Zręczność zmniejsza się o jeden rodzaj kości (min. do k4).
- 3-4 Poobijany:* Wigor zmniejsza się o jeden rodzaj kości (min. do k4).
- 5-6 Pokaleczony:* Siła zmniejsza się o jeden rodzaj kości (min. do k4).
- 10 Noga:** Zyskujesz zawadę Kulawy (lub Jednonogi, jeśli już byłeś kulawcem)
- 11-12 Głowa:** Poważny Uraz głowy, rzuć k6:
- 1-2 Paskudna blizna:* Otrzymujesz zawadę Brzydal.
- 3-4 Osłepienie:* Uraz oka. Otrzymujesz zawadę Jednooki (lub Ślepiec, jeśli widziałeś na jedno oko).
- 5-6 Uraz mózgu:* Spryt zmniejsza się o jeden rodzaj kości (min. do k4).

WYPAROWANIE

Bohater może wydać fuksa, by automatycznie otrząsnąć się z Szoku, nawet jeżeli wykonał już nieudany test Ducha (zobacz **Szok**, powyżej).

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

Postać może wykonać tylko jeden test wyparowania na atak. Jeśli, dany na to, rzut zniweluje 3 z 5 otrzymanych Ran, bohater nie może spróbować drugiego wyparowania. Wolno mu natomiast wydać fuksa i powtórzyć test Wigor, w nadziei uzyskania lepszego wyniku.

Tak więc, jeśli w danej rundzie zostaniesz trafiony kilkakrotnie i chcesz wyparować obrażenia, musisz wydawać fuksa i testować Wigor po każdym udanym ataku z osobna.

Przykład: Tomek walczy z dwoma Beduinami. Każdemu udało się trafić – pierwszy atak wywołał Szok, drugi zadał dwie Rany.

Tomek spokojnie przyjmuje pierwszy rezultat – choć doznaje Szoku, wie, że jeśli uda mu się wyparować obrażenia drugiego ataku, otrząśnie się ponadto z Szoku. Wykonuje więc rzut na Wigor: wyrzuca 5, negując jedną Ranę, co znaczy, że wciąż jest w Szoku. W tym momencie może wydać kolejnego fuksa, by dojść do siebie, ale nie może próbować wyparować kolejnej Rany.

LECZENIE

Umiejętność Leczenie pozwala po zakończeniu starcia udzielić pomocy rannym. (Jedynie leczenie magiczne jest tak szybkie, by działało podczas walki.)

Każda próba leczenia trwa 10 minut i wymaga dostępu do niezbędnych materiałów, jak bandaże czy względnie czysta woda. Jeśli udzielający pomocy ich nie posiada, otrzymuje modyfikator -2. Ponadto, od wyniku każdego testu Leczenia podczas udzielania pomocy rannym odejmuje się modyfikator za Rany pacjenta.

Należy pamiętać, że prócz Ran cudzych medyk odejmuje od wyniku testu również modyfikator za własne. Jeżeli jest ranny, musi uwzględnić modyfikator dwukrotnie: ze względu na ból, który sam cierpi, oraz powagę opatrywanych obrażeń.

Sukces w teście leczy jedną Ranę, a przebicie – dwie. Medyk może powtarzać ten rzut dowolnie często w ciągu pierwszej godziny od otrzymania Ran. Później pacjent musi zdrowieć o własnych siłach, albo z pomocą magii.

Jeżeli wynik rzutu wyniesie 1 lub mniej, stan pacjenta pogarsza się i otrzymuje on dodatkową Ranę. Bohater, który został wcześniej Wyeliminowany, musi znowu testować Wigor. Nim będzie można zająć się raną, należy przywrócić ofierze błędu przytomność, a to zajmuje cenny czas.

Postać Wyeliminowana na skutek obrażeń, po uleczeniu (naturalnym lub magicznym) pozostaje w Szoku i posiada trzy Rany. Dopiero kolejny rzut na Leczenie może usunąć obrażenia. Wyeliminowani z powodu Wyczerpania muszą otrzymać pomoc adekwatną do przyczyny wycieńczenia.

ROZSTRZYGNIECIE

Po walce gracze testują Wigor wszystkich rannych sprzymierzeńców (MG wykonuje rzuty za rannych przeciwników). Sukces oznacza, że towarzysz przeżył choć jest Wyeliminowany – niepowodzenie powoduje śmierć. W przypadku przebicia, okazuje się, że rany były na tyle powierzchowne, że rekonwalescent może działać normalnie. Dzięki takiemu rozwiązaniu, bohaterowie mogą stanąć po bitwie w obliczu



ciężkiej decyzji: co zrobić z rannymi towarzyszami oraz pojmanymi przeciwnikami.

Sprawność rannych: Jeśli trzeba określić, czy postaci Wyeliminowane mogą poruszać się samodzielnie, czy też nie uстоя o własnych siłach, przeprowadza się kolejny test Wigor. Udaný oznacza, że ranny utrzyma się na nogach, nie zdoła jednak walczyć ani wykonywać żadnych innych akcji.

Osoby, którym się nie udało, mogą próbować iść, ale ryzykują pogorszeniem swojego stanu. Za każdą godzinę marszu muszą testować Wigor: jeśli rzut się nie powiedzie, zaczynają konać. By ich ocalić, trzeba wykonać udany test Leczenia z modyfikatorem -2. Dalsza wędrówka będzie poważnym zagrożeniem dla ich życia.

NATURALNA REKONWALESCENCJA

Każda ranna lub Wyeliminowana postać co pięć dni testuje Wigor. Jeśli Figura uzyska sukces, pozbywa się jednej Rany (lub przestaje być Wyeliminowana). Przebicie to wyzdrowienie z dwóch Ran. Krytyczne niepowodzenie powoduje pogorszenie stanu pacjenta i Ranę. Jeśli bohater ma już trzy Rany, zostaje Wyeliminowany. Blotka, w przypadku sukcesu przestaje

być Wyeliminowana – a wynik 1 oznacza, że umiera.

Wykonując te rzuty należy uwzględnić modyfikatory z Ran oraz podane niżej, zależne od sytuacji. Wszystkie się kumulują, więc jeśli postać z jedną Raną podejmuje ciężką wędrówkę w dotkliwym zimnie, od wyniku rzutu musi odjąć -5.

Opieka medyczna oznacza, że rekonwalescencja dogląda posiadacz umiejętności Leczenie, zmieniając opatrunki i podając konieczne lekarstwa.

MODYFIKATORY ZDROWIENIA

Modyfikator	Warunki
-2	Ciężka podróż
-2	Brak opieki medycznej
-2	Ciężkie warunki pogodowe, jak np. dotkliwe zimno, upał, deszcz
-	Opieka medyczna (na poziomie roku 1940 lub wcześniej)
+1	Opieka medyczna (na poziomie roku 1941 lub później)
+2	Opieka medyczna (na poziomie roku 2010 lub później)





ROZDZIAŁ CZWARTY: POZOSTAŁE ZASADY



W tym rozdziale znajdziesz zasady, których nie używa się na każdej sesji: reguły toczenia bitew, czy prowadzenia pojazdów. Umieściliśmy je z dala od kwestii podstawowych, żebyś nie musiał się ich uczyć, dopóki nie będą potrzebne. Zasady pojazdów nie przydadzą się przecież w klasycznej kampanii magii i miecza, a w horrorze raczej nie ma miejsca na bitwę.

Jeśli czytasz ten rozdział po raz pierwszy – po prostu go przejrzyj, zobacz jakie zasady w nim znajdziesz i nie zaprzataj sobie nimi głowy. Wrócisz tu, kiedy będą potrzebne na sesję.

WALKA KONNA

Walka z siodła jest dość pospolita w grach fantasy, westernach a nawet postapokalipsie, gdzie ludzie na nowo musieli opanować sztukę jazdy wierzchem. Poniższe zasady przyjmują, że bohaterowie jeżdżą konno, możesz ich jednak z powodzeniem użyć, gdy dosiadają słoni, wielbłądów, dziwacznych stworów z innych planet itp.

RUCH

Wierzchowiec porusza się na karcie inicjatywy dosiadającego go bohatera. Może wykonać ruch nawet, gdy jeździec zdecyduje się wstrzymać akcję. Jeśli zwleka z działaniem również w kolejnej turze, wierzchowiec wykonuje ruch gdy przychodzi kolej karty, którą gracz wstrzymuje.

UPADEK

Za każdym razem, gdy postać dozna Szoku lub otrzyma Ranę siedząc w siodle, musi wykonać test Jeździectwa, aby utrzymać się na grzbie-



cie wierzchowca. Porażka oznacza upadek i 2k6 obrażeń, jeśli koń był w ruchu, lub 1k6, gdy stał nieruchomo.

STRZELANIE DO JEŹDZCA

Jeżeli strzał, który mierzył w jeźdźca, chybi, może trafić wierzchowca. By to sprawić, użyj zasad **Niewinnych przechodniów**. Atakujący może też celowo mierzyć w konia.

WALKA Z SIODŁA

Postać, która chce walczyć z siodła, testuje Jeździectwo lub Walkę, zależnie, co jest niższe. Dzięki temu rozwiązaniu kawalerzysta musi jeździć co najmniej tak dobrze, jak walczyć.

Postać, która chce strzelać z siodła, odejmuje -2 od testu Strzelania. Karę tę neguje przewaga Pewna ręka.

SZARŻA

Szarżując, jeździec dodaje +4 do obrażeń udanego ataku wręcz. Aby wykonać szarżę, bohater musi przed wyprowadzeniem ciosu przebyć przynajmniej 6" mniej więcej w linii prostej.

TRESOWANE KONIE

Informację, czy koń jest przeszkolony do walki znajdziesz w jego opisie. Wierzchowce tresowane do walki (jak koń bojowy), mogą atakować przeciwników znajdujących się przed nimi, podczas akcji jeźdźca. Wszystkie inne wierzchowce atakują wyłącznie, gdy czują się zagrożone.

USTAWIANIE BRONI

Każdą broń o właściwości Odległość 1 lub większą, można „ustawić” przeciwko atakom kawaleryjskim. Jeśli posiadasz wstrzymaną akcję, gdy atakuje cię szarżujący wróg, możesz ustawić oręż przeciw niemu. Próbujesz wówczas przerwać jego atak – obydwaj dodajecie do rzutu +2 za każdy punkt Odległości posiadanej broni. Zwycięzca atakuje pierwszy i otrzymuje premię +4 do obrażeń. Przegrany nie dostaje żadnego bonusu.

RANNY WIERZCHOWIEC

Kiedy koń zostanie Ranny bądź doznaje Szoku, staje dęba lub wierzga. Jeśli postać nie

zda testu Jeździectwa, wypada z siodła (patrz wyżej). Ranne wierzchowce, których nie szkolono do walki, płoszą się i uciekają w losowym kierunku, zabierając jeźdźca ze sobą

KOŃ, BOJOWY

Konie bojowe to potężne bestie, od małego tresowane do walki i uczone agresji. Potrafią atakować przednimi i tylnymi kopytami. W walce atakują w każdej rundzie, w której jeździec nie wykonał innego sprytnego manewru.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8

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

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie bojowe rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si+k4.
- **Rozmiar +3:** Konie bojowe są wielkie i silne.

KOŃ, POD SIODŁO

Koń, jaki jest, każdy widzi. Tego średniej wielkości zwierzęcia używa się do jazdy, choć może służyć również jako zwierzę juczne.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Walka k4

Tempo: 10, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 8

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kg.

SOJUSZNICY

Sojusznicy odgrywają ważną rolę w wielu kampaniach. Mogą stanowić poczet twojego husarza, posługującego na Sicz, załogę statku kosmicznego lub oddział partyzantów, pod twoją komendą walczących z okupantem.

W *Savage Worlds* ograniczyliśmy robotę papierkową do minimum – wystarczy, że ściągniesz kartę sojusznika z naszej strony, wypełnisz luki i gotowe!

OSOBOWOŚĆ SOJUSZNIKA

Możesz zadbać o charakter każdego sojusznika, losując go z tabeli obok. Taki zabieg doda grze smaku, zmieni podwładnych w osoby z krwi i kości oraz zapewni wytyczne, jak dany BN może się zachować w różnych sytuacjach. Zanotuj wylosowaną osobowość na karcie sojusznika, aby każdy mógł ją zobaczyć.

Osobowość nie ma bezpośredniego wpływu na mechanikę gry – jej celem jest pomóc graczom i MG w podejmowaniu decyzji, jak sojusznik może się zachować. Na przykład, rozbijając obóz zechcesz pewnie postawić na warcie podwładnego, który jest „Spostrzegawczy”, zamiast oznaczonego jako „Leniwy”. W drugim przypadku MG zdecydowałby pewnie, że sojusznik zasnął na służbie.

DOŚWIADCZENIE

Sojusznicy, którzy pomagają swoim bohater-skim zwierzchnikom, także zyskują doświad-

czenie – choć nie tak szybko, jak bohaterowie graczy. Nie musisz notować każdego punktu doświadczenia dla każdego z podwładnych – wystarczy rzut kostką, by sprawdzić, czy awansował.

Na koniec każdej sesji, w której sojusznicy odegrali znaczącą rolę (np. brali udział w walce), rzuć k6 dla każdej grupy identycznych sprzymierzeńców. Wynik 5-6 oznacza awans, taki sam jak w wypadku postaci graczy. Przy rezultacie 1-4 nic się nie dzieje.

AMUNICJA

Śledzenie każdej sztuki amunicji wszystkich sojuszników może być więcej, niż uciążliwe. W *Savage Worlds* rozwiązaliśmy ten problem brawurowo i grywalnie.

Każda grupa sprzymierzeńców posiada jeden z poziomów amunicji: Bardzo dużo, Dużo (zwykle z taką ilością zaczyna grę), Mało, lub Brak. Na karcie sojusznika znajdziesz miejsce, by ten poziom zanotować.

Po każdej walce poziom amunicji spada o jeden (chyba że Mistrz Gry uważa, że sojusznicy zużyli tym razem tylko kilka sztuk). Ponadto, jeśli podczas walki sprzymierzeniec dostanie dwójkę jako kartę inicjatywy, poziom amunicji spada o jeden na koniec rundy. Takie rozwiązanie eliminuje męczarnie księgowania amunicji, dodaje grze dramatyzmu i utrzymuje realizm na przyzwoitym poziomie.



OSOBOWOŚĆ SOJUSZNIKA

Rzut k20	Osobowość	Rzut k20	Osobowość
1	Młody	11	Wulgarny
2	Okrutny	12	Zwinny
3	Stary	13	Spostrzegawczy
4	Pogodny	14	Tępy
5	Doświadczony	15	Tajemniczy
6	Porywczy	16	Pomysłowy
7	Leniwy	17	Wrażliwy
8	Podstępny	18	Nieustraszony
9	Bystry	19	Tchórzliwy
10	Przygłupi	20	Bohaterski

PRZYKŁADOWI SOJUSZNIICY

Poniżej znajdziesz gotowe do użytku statystyki przykładowych żołnierzy. Jeśli brakuje ci jakiejś umiejętności lub przewagi – dodaj ją. Przecież każdy członek grupy traperów potrafi Tropić, a każdy kawalerzysta posiada Jeździectwo.

ŻOŁNIERZE

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

WETERANI

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

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8

Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5

Przewagi: Dwie dowolne

STRACH

Obrzydliwe monstra, przerażające miejsca i okropne wydarzenia mogą zachwiać odwagą i skruszyć determinację postaci. Jeśli bohaterowie są świadkami straszliwych rzeczy, muszą wykonać test Odwagi. Sukces oznacza, że postać przezwyciężyła strach. Efekty porażki zależą od tego, czy bohater był świadkiem sceny przerażającej, czy obrzydliwej.

Strach/Obrzydzenie: Odkrycie „Wiedzy, Której Ludzie Nie Powinni Poznać” czy oglądziny miejsca brutalnej zbrodni mogą wywołać strach i obrzydzenie. Nieudany test Odwagi, oznacza, że bohater doznał Szoku i tylko test Wigoru dzieli go od mdłości lub traumy. Jeżeli rzut na Wigor się nie uda, do końca sceny postać odejmuje -1 od wszystkich testów. Jeśli na kości Odwagi wypadło 1 (niezależnie od

Kości Figury), postać rzuca ponadto na Tabelę Strachu.

Przerażenie: Nieudany test Odwagi po spotkaniu przerażającego monstrum lub odczuciu na własnej skórze efektów nieokiełzanego zła, oznacza, że to przeżycie naprawdę przerażyło i wstrząsnęło postacią. Blotki przeważnie uciekają w panice (chyba, że MG czuje potrzebę wylosowania efektu strachu). Figury muszą wylosować efekt z Tabeli Strachu. Rzuć 1k20 i dodaj modyfikator strachu danego potwora (-2 dodaje +2 w tabeli).

HART DUCHA

Postać nie musi testować Odwagi za każdym razem, gdy zobaczy przerażającą istotę. Jeśli w danej przygodzie testowała już Odwagę po spotkaniu z potworem danego typu, na tyle przywykła do tego okropieństwa, że nie wzbudza już dławiącego lęku. Jeśli postaci oczyszczają kryptę z pradawnego zła, Odwagę testują tylko za pierwszym spotkaniem z zamieszkującymi ją zombie, a nie w każdym kolejnym pomieszczeniu. Mistrz Gry może zarządzić test, jeśli bohaterowie zetkną się z żywymi trupami w nowej, przerażającej sytuacji, na przykład wpadną w przepaść pełną zombie lub napotkają bardziej przerażający typ nieumarłych.

Mistrz Gry może wymagać kolejnych testów Odwagi, jeśli postaci spotykają zombie w kolejnej przygodzie, ale tylko jeśli współgra to z nastrojem kampanii.

Przykład: Tomek Dzikowski zdał już test Odwagi na widok zasuszonych ludzkich głów, zatkniętych na dzidy kanibali. Kiedy więc widzi wodza ludożerców, ubranego w wykonany z nich naszyjnik, nie musi wykonywać rzutu. Kiedy jednak głowy otwierają oczy i zaczynają wrzeszczeć, Tomek ponownie musi przezwyciężyć strach.



EFEKT STRACHU

Rzut 1k20* Efekt

- 1-4 Zastrzyk adrenaliny:** Adrenalina zmusza postać do walki o przetrwanie. +2 do obrażeń i wszystkich rzutów na współczynniki.
- 5-8 Szok:** Postać doznaje Szoku
- 9-12 Panika:** Postać automatycznie oddala się od źródła strachu (z pełnym Tempem i kością biegu) i doznaje Szoku.
- 13-16 Drobną fobia:** Postać otrzymuje drobną zawadę Fobia, nawiązującą do źródła strachu.
- 17-18 Poważna fobia:** Postać otrzymuje Poważną zawadę Fobia, nawiązującą do źródła strachu.
- 19-20 Piętno grozy:** Postać doznaje Szoku, a jej wygląd lub zachowanie ulega na zawsze drobnej modyfikacji (bieleje jej pasmo włosów, oczy stają się rozbiegane, ręce zaczynają drżeć). Charyzma postaci zmniejsza się o -1.
- 21+ Atak serca:** Strach jest tak wielki, że serce bohatera odmawia posłuszeństwa. Postać jest Wyeliminowana i musi zdać test Wigoru -2. Sukces oznacza, że jest w Szoku, z którego otrząśnie się po 1k4 rundach. W razie porażki postać umiera w przeciągu w 2k6 rund. Test Leczenia -4 ratuje życie bohatera, który będzie Wyeliminowany co najmniej do końca walki.

*Dodaj modyfikator Strachu istoty, jako liczbę dodatnią.



WYCZERPANIE

Zimno, gorąco, głód, pragnienie, brak snu i powietrza – to wszystko powody „Wyczerpania”. Podobnie jak Rany, nie leczone Wyczerpanie może zagrozić życiu postaci.

Zanim postać umrze z wycieńczenia, przechodzi przez kilka stadiów Wyczerpania, opisanych niżej.

ZMĘCZONY

Bohater szybko się męczy, co powoduje karę -1 do wszystkich testów współczynników. Kara znika, kiedy postać zwalczy skutki zmęczenia (patrz opis zagrożeń).

WYCZERPANY

Bohater słabnie w oczach i jeśli nie otrzyma pomocy, zemdleje. Kary do testów rosną do -2, do czasu zwalczenia skutków zmęczenia.

WYELIMINOWANY

Bohater pada na ziemię i jest o krok od śmierci. Postać nie może wykonywać żadnych akcji, dopóki skutki jego zmęczenia nie zostaną zwalczone. Może co najwyżej mamrotać bez składu.

MARTWY

Bohater udaje się na tamten świat.

RÓŻNE ZAGROŻENIA

Postać ma tylko jeden „tor” wyczerpania. Powiedzmy, że jest Zmęczona z powodu braku jedzenia, a podczas dalszej podróży musi przeдрzeć się przez śnieżną zamieć. Test Wigoru przeciw zimnu wykonywać będzie z karą -1 (ze względu na Zmęczenie), a jeśli go nie zda, nie otrzyma drugiego poziomu Zmęczony – stanie się Wyczerpana. Bohater bez jedzenia lub picia, wystawiony na działanie ekstremalnych temperatur, jest na dobrej drodze, aby paść trupem.

***Przykład:** Tomek Dzikowski całą noc trzymał wartę, wypatrując kanibali, gdy tymczasem łódź drużyny płynęła w dół rzeki Tsarwo. Oblał test Wigoru i jest Zmęczony. Później, tego samego dnia, łódź wpłynęła w porywisty nurt i Tomek wypadł za burtę. Ze względu na Zmęczenie odejmuje od testu pływania -1. Jeśli go nie zda, będzie Wyczerpany, choć zmęczenie miało dwa różne źródła.*



ZAGROŻENIA

Poniżej znajdziesz katalog najbardziej pospolitych zagrożeń, które czyhają na bohaterów i informacje, kiedy je wykorzystywać, jakich modyfikatorów używać i jak usuwać powstałe na ich skutek wyczerpanie. Mistrz Gry powinien posługiwać się nimi, by utrzymać napięcie na sesji. Szybka wizyta w latrynie podczas śnieżnej zamieci nie wymaga testu, ale długa przeprawa przez Góry Grozy już tak. Jeśli zagrożenie zmusza graczy do troski o rzeczy, które normalnie by przeoczyli, jak schronienie i ciepłe ubrania albo stawia dylemat, czy zjeść konie aby przeżyć – użyłeś go odpowiednio.

CHOROBY I TRUCIZNY

Kiedy postać spożyje, wchłonie, bądź w inny sposób wejdzie w kontakt z chorobą lub trucizną, musi zdać test Wigoru z modyfikatorem od siły zagrożenia. Nieudany test oznacza, że organizm postaci poddał się obcej substancji i będzie cierpieć opisane poniżej dolegliwości.

Arszenik (-2): Postać traci jedną kość Wigoru co 2k6 dni. Jeśli Wigor spadnie poniżej k4, bohater umiera. Często, aby uniknąć wykrycia, arszenik podaje się w małych dawkach przez długi okres.

Cyjanek (-4): Śmierć w 2k6+10 sekund. Musi zostać połknięty.

Dżuma (-4): Śmierć w 2k4 dni.

Kurara (-2): Postać staje się natychmiast Wyczerpana; śmierć w 2k10+10 minut

Waglik (-4): Śmierć w 2k6 dni.

LECZENIE

Aby wyleczyć truciznę (pamiętaj, że niektóre są nieuleczalne) wymagany jest udany test Leczenia z modyfikatorem -2. Na przykład, węzowy jad można przeważnie zneutralizować od ręki, ale wyleczenie groźniejszej toksyny, np. cyjanku, wymaga zaawansowanych leków lub magii.

Choroby zwykle można zwalczyć stosowanymi lekami bądź magią. Metody leczenia zależą od dolegliwości.



W światach, gdzie istnieje magia, moc *leczenia* neutralizuje trucizny po udanym teście odpowiedniej umiejętności nadprzyrodzonej, z modyfikatorem od siły jadu (np. -4 dla cyjanku)

GŁÓD

Ludzie potrzebują około pół kilo pożywienia na dobę. Jeśli bohater nie otrzyma takiej ilości jedzenia, zaczyna cierpieć głód.

Następnego dnia postać musi wykonać test Wigoru. Odejmij od niego -2, jeśli zjadła wczoraj mniej, niż pół wymaganej porcji. Porażka powoduje poziom Wyczerpania. Kolejne testy Wigoru wykonuje się co 12 godzin dla głodu i co 6 godzin dla pragnienia.

Pomyślny test Przetrwania pozwala zgromadzić ilość pożywienia wystarczającą dla jednej dorosłej osoby (lub 5 osób przy przebicu).

Leczenie: Porządny posiłek (przynajmniej półkilowy) pozwala usunąć jeden poziom Wyczerpania co godzinę.

GORĄCO

Wysoka temperatura (ponad 30° Celsjusza) może być bardzo szkodliwa. Gorąco wyczerpuje organizm, może też przypaść postaci o udar cieplny. Prawdziwym zagrożeniem jest jednak odwodnienie. Zaradni bohaterowie mogą znacznie zwiększyć swoje szanse przeciwko gorącu, częściej pociągając z manierki.

Póki postać pije co najmniej 3 litry wody dziennie, nie grozi jej odwodnienie. Nadal może dostać udaru i czuć znużenie, ale to nie zagraża jej życiu.

OGIEŃ

Ogień jest najgroźniejszym z żywiołów. Nawet giganty, którym nie straszny jest oręż ludzi, giną od płomieni.

W odróżnieniu od miecza, ogień rani cały czas. Rzucaj na obrażenia (patrz tabela) co turę, dopóki postać nie umknie z płomieni.

Podpalenie: Za każdym razem, kiedy ogień trafi na coś łatwopalnego (jak ubranie), rzuć k6. Wynik 6 oznacza, że ogarnął tę rzecz. Podpalona postać otrzymuje obrażenia co rundę. Bardziej łatwopalne obiekty (np. strach na wróble) zajmują się ogniem przy wyniku 4-6, lub nawet na 2-6 (człowiek obłany benzyną).

W każdej rundzie, w której postać płonie, należy sprawdzić, czy ogień się rozprzestrzenia, rzucając k6. Jeśli spotężniał, zadaje dodatkowe +2 obrażeń (do maksimum +6 obrażeń/rundę).

Wdychanie dymu: Poparzenia to nie jedyne zagrożenie, jakie powoduje ogień. W zamkniętych pomieszczeniach dym może okazać się równie śmiertelny. W każdej rundzie, w której postać go wdycha, musi przetestować Wigor. Namoczona szmatka na twarzy dodaje +2 do testu, a maska gazowa gwarantuje automatyczny sukces. Porażka oznacza, że postać otrzymuje poziom Wyczerpania.

OBRAŻENIA OD OGNIA

Obrażenia	Źródło
+2	Płonąca broń
1k10	Mały płomień – podpalona ręka lub noga
2k10	Ognisko, miotacz ognia
3k10	Płonąca lawa

Jeśli postać nie ma dostępu do wymaganej ilości wody, musi testować Wigor co 4 godziny spędzone w upale. Jeśli wypije mniej niż pół potrzebnej dawki, test Wigoru wykonuje się z modyfikatorem -2.

Odejmij dodatkowe -1 od testu, za każde 3° powyżej 30.

Dodaj +1, jeśli postać nie wykonuje wysiłku fizycznego.

Dodatkowe +1 należy się bohaterowi, który znalazł dość cienia, by się w nim skryć.

Porażka w teście oznacza poziom Wyczerpania.

Jeśli postać zostanie z powodu temperatury Wyliminowana, może dostać udaru słonecznego, który z kolei może wywołać porażenie mózgowe. Po Wyliminowaniu wykonaj kolejny test Wigoru. Porażka oznacza permanentne obniżenie Sprytu i Siły postaci o kostkę (do minimum k4).

Leczenie: Jeśli postać ma dostęp do dużej ilości wody, odzyskuje jeden poziom Wyczerpania na godzinę.



PRAGNIENIE

Średniej budowy człowiek potrzebuje 2 litrów wody na dobę. Ta potrzeba rośnie dwukrotnie zarówno w miejscach bardzo suchych (pustynia), jak i na terenach o wysokiej wilgotności (dżungla).

Jeśli postać nie ma dostępu do wystarczającej ilości wody, zaczyna się odwadniać. Począwszy od dnia następującego po tym, w którym przestała przyjmować dostateczną ilość płynów, wykonuje test Wigoru (jeśli wypła mniej niż pół potrzebnej racji, odejmuje od niego -2). Porażka oznacza poziom Wyczerpania.

W kolejnych dniach, jeśli postać nadal nie ma dostępu do wody, musi testować Wigor co 6 godzin.

Pomyślny test Przetrwania pozwala zgromadzić wystarczająco dużo wody (i jedzenia), by jedna dorosła osoba mogła przeżyć jeden dzień (przebicie zapewnia wodę i jedzenie dla pięciu osób).

Leczenie: Dwa litry wody pozwalają niwelować Wyczerpanie w tempie jednego poziomu na godzinę.

RADIACJA

Za każdym razem, gdy bohaterowie znajdują się w radioaktywnym środowisku, muszą wykonywać test Wigoru co godzinę, jeśli poziom promieniowania jest niski, lub co minutę, gdy jest wysoki.

Niski poziom radiacji może co najwyżej Wyczerpać postać. Gdyby bohater miał zostać Wyeliminowany, dostaje zamiast tego choroby popromiennej. Otrzymuje w związku z tym zawadę: Chuchro i musi testować Wigor co tydzień, albo umrze.

SEN

Większość ludzi potrzebuje co najmniej 6 godzin snu na dobę i nawet bohater, gdy jest niewyspany, traci formę. Jeżeli postać próbuje uniknąć snu, musi zdawać test Wigoru z modyfikatorem -2 co 12 godzin. Modyfikatory kumulują się (rośną do -4 po 24h bez snu i -8 po 48h). Znacząca ilość kawy, napojów

energetyzujących lub innych stymulantów dodaje +2 do testu.

Postać Wyeliminowana z brak snu nie umiera, ale zasypia jak kłoda i nic nie zdoła obudzić jej przez 4k10 godzin.

SINIAKI I OBICIA

Postaci, które odniosły dużo małych, ale niegroźnych obrażeń, na przykład staczając się z górskiego zbocza, uciekając przez ciemną jaskinię czy wleczone za koniem, zamiast Ran dostają poziom Wyczerpania.

Przeważnie, MG pozwala przetestować Wigor, by uniknąć nieprzyjemnych skutków opisanych wyżej sytuacji. Porażka oznacza, że postać dostaje poziom Wyczerpania od licznych siniaków, guzów i obić.



Czasami MG może pozwolić, by szczególnie zwinna postać próbowała uniknąć sińców testując Zręczność.

Siniaki i obicia mogą Wyczerpać postać, ale nigdy jej nie Wyeliminują.

Leczenie: Obrażenia od siniaków i obić przeważnie leczą się same, w tempie jednego poziomu Wyczerpania na dobę.

***Przykład:** Tomek i Nelly uciekają przed bandą kanibali w dół stromego zbocza Góry Stanleya. Mistrz Gry decyduje, że jeżeli któreś obleje test Zręczności, potknie się i sturla w dół. Nelly gładko zdaje, Tomek – nie. Potyka się więc i, turlając, obija się o gałęzie, krzaki i kamienie. Z powodu siniaków i obić, bohater dostanie jeden poziom Wyczerpania na następne 24h.*

TONIĘCIE

Woda może być groźna dla tych, którzy nie są odpowiednio przygotowani. Poniżej znajdziesz opis kilku standardowych zagrożeń, które czyhają na puszczających się na fale bohaterów.

- Postać, która posiada umiejętność Pływanie przynajmniej na k4, nie musi rzucać, by utrzymać się na powierzchni spokojnej wody.
- W wartkiej wodzie postać testuje Pływanie co minutę.
- We wzburzonej wodzie (np. górskim potoku), miotany przez nurty czy wiry bohater musi wykonywać test co rundę.

Postać zmuszona do długiego dryfowania w wodzie musi testować Pływanie co godzinę. Rzut nie jest konieczny, jeśli może się czegoś chwycić.

Odejmij -2 od testu, jeśli bohater stara się coś utrzymać (np. inną postać), dodaj +2 jeśli posiada kamizelkę ratunkową.

Każda porażka skutkuje poziomem Wyczerpania. Postać Wyeliminowana umrze po tylu turach, ile wynosi połowa jej Wigoru. Jeśli ktoś wyciągnie postać w 5 minut od śmierci, może próbować reanimacji rzutem na Leczenie -4.

Leczenie: Postać odzyskuje jeden poziom wyczerpania za każde 5 minut, które spędza poza wodą.

UPADKI

Upadek z dachu grozi złamaniem ręki, skok z samolotu bez spadochronu to pewna śmierć.

Każde 3 metry wysokości zadają 1k6 obrażeń, do maksimum 10k6. Jeśli używasz figurek, przyjmij dla ułatwienia, że dwa cale to 3 metry.

Śnieg: Szczególnie miękkie podłoże działa podczas upadku jak poduszka. Każde 30 cm miękkiego śniegu neguje 1k6 obrażeń, do minimum 2k6 przy wysokościach większych niż 15 metrów (bywało, że człowiek przeżywał upadek z setek metrów, lądując w puszystej zaspie).

Woda: Lądowanie w wodzie zmniejsza o połowę obrażenia, a po udanym teście Zręczności całkowicie je neguje. Przy upadkach z wysokości większej niż 15 metrów postać doznaje Szoku, nawet jeśli nie otrzymała obrażeń. Bezpieczny upadek z wysokości większej niż 25 metrów wymaga testu Zręczności -2.

ZIMNO

Męczący marsz przez głęboki śnieg, lub ostry i mroźny wiatr zacinający po twarzy może wyczerpać i odwozić postać szybciej, niż najgorętsza pustynia. Każda godzina spędzona na mrozie (poniżej 0° Celsjusza) wymaga testu Wigoru. Za każde 10° poniżej zera, odejmij -1 od wyniku. Porażka oznacza poziom Wyczerpania.

Standardowy test zakłada, że postać ma na sobie ciepłe ubranie. Jeśli go nie posiada, odejmij dodatkowe -2 od rezultatu. Współczesny strój arktyczny dodaje +2 do testu, bardziej zaawansowany może zapewniać nawet +4 (zależnie od kampanii).

Leczenie: Ciepłe schronienie pozwala odzyskać jeden poziom Wyczerpania co 30 minut.

POJAZDY

Nie ma nic lepszego, niż usiąść za kółkiem. Nieważne, czy to policyjny pościg na stromych wzgórzach San Francisco, potyczka czołgów podczas drugiej wojny światowej, czy pościg kosmicznych myśliwców przez pole asteroidów – pojazdy odgrywają kluczową rolę w wielu Brawurowych Światach.

Poniższych zasad używaj, jeśli grasz z figurkami. Jeżeli szukasz bardziej abstrakcyjnej metody prowadzenia pościgu lub walki powietrznej, zajrzyj do następnej sekcji, opisującej Pościg. Reguły ataku i obrażeń działają identycznie w obu wariantach: opisaliśmy je w tym podrozdziale.

RUCH

Największą różnicą pomiędzy postacią a pojazdem jest sposób poruszania. Motocykle, samoloty, samochody i inne pojazdy wymagają, by poświęcić więcej uwagi problemom szybkości i zwrotności. Dlatego musieliśmy uściślić zasady ruchu pojazdów.

INICJATYWA

Pojazd rusza się na karcie inicjatywy swojego kierowcy. Prowadzenie wymaga akcji: kierowca może wprawdzie wykonywać inne czynności, ale otrzymuje wówczas karę za wiele akcji. Pasażerowie działają na swoich kartach.



PRĘDKOŚĆ

Pojazdy posiadają wartość „Przyspieszenia”. Opisuje ona, o ile cali wehikuł może zwiększyć prędkość w jednej turze. Ciężarówka o przyspieszeniu 5 zwiększa zatem tempo ruchu o 5 cali na turę, aż do maksimum wyznaczonego przez jej Maksymalną prędkość. Pojazdy mogą redukować prędkość dwukrotnie szybciej, niż jej nabierają (czasami nawet gwałtowniej – patrz Manewry). Bohater prowadzący pojazd decyduje o jego prędkości na początku swojej akcji i przemieszcza go o tyle cali, ile ta wynosi. Uznaje się, że pojazd porusza się z tą prędkością do początku następnej tury gracza. Zapamiętaj lub zanotuj jej wartość na wypadek kolizji.

MORDERCZA PRĘDKOŚĆ

O wiele łatwiej jest prowadzić pojazd powoli, niż przy zawrotnych prędkościach.

Jeżeli wehikuł przemieszcza się szybciej, niż 15", od testów Prowadzenia należy odjąć -2. Kara ta rośnie do -4, gdy prędkość osiąga 30" lub więcej.

JAZDA NA WSTECZNYM

Prędkość maksymalna pojazdu na wstecznym jest równa połowie współczynnika Maksymal-

nej prędkości. Oprócz tego, kierowca odejmuje wówczas -2 od testów.

TRUDNY TEREN

Trudnym terenem jest dla pojazdów śliski żużel, wyboista droga czy błoto. Rzecz działa tak samo jak w przypadku wędrówki pieszo: każdy cal liczy się za dwa. W dodatku, prowadzenie jest na tyle utrudnione, że należy odjąć -2 od testów. Jazda w trudnym terenie z prędkością większą, niż połowa prędkości maksymalnej, wymaga rzutu na Prowadzenie w każdej rundzie.

ZWIERZĘTA I POWOZY

Zwierzęta nie muszą martwić się Przyspieszeniem i Prędkością maksymalną – one po prostu poruszają się o wartość swojego Tempa, plus ewentualna kość biegania. Powozy posiadają Przyspieszenie równe połowie Tempa zaprzężonego w nie zwierzęcia. Takie pojazdy nie posiadają Prędkości maksymalnej, tę bowiem wyznacza Tempo zaprzęgu.

KOLIZJE

W *Savage Worlds* kolizja może bardzo łatwo wyeliminować postać. Za każde 5" prędkości, zarówno wehikuł, jak każdy, kto się w nim znaj-

SKRĘCANIE

Podczas skręcania używaj Wzornika Skrętu. Po prostu, poruszaj pojazdem po jego zewnętrznej stronie, tak jak na ilustracji. Ostrzejsze zakręty wymagają manewrów.



Ten samochód będzie skręcał w lewo. To maksymalny skręt, jaki można wykonać nie stosując manewru.



Na koniec tury samochód znajdzie się w takiej pozycji. Poruszył się o 4 cale.

duje oraz wszystko, w co uderzy otrzymuje 1k6 obrażeń. Tak więc, motor pędzący z prędkością 16 cali, podczas kolizji otrzyma 3k6 obrażeń – tak samo oberwie jego kierowca i rzecz, z którą się zderzył.

Prędkość względna: Jeśli zderzają się dwa pojazdy w ruchu, do obliczenia obrażeń używa się ich prędkości względnej. Obrażenia rosną, jeśli pojazdy wjadą w siebie. Przy zderzeniu czołowym (gdy poruszały się w przeciwnych kierunkach) dodaj prędkość obu wehikułów. Tak więc, dwa czołgi o prędkości 12 zderzą się czołowo z prędkością względną równą 24 i każdy otrzyma 4k6 obrażeń. Analogicznie, jeśli jeden pojazd ucieka drugiemu (poruszają się w tym samym kierunku), ścigający odejmuje szybkość ściganego, by ustalić prędkość względną.

Pojazdy opancerzone: Pojazdy wyposażone w ciężki pancerz używają jego wartości jak PP podczas obliczania obrażeń.

Systemy bezpieczeństwa: Pasy bezpieczeństwa mogą uratować życie. Jeśli podczas kolizji postać ma je zapięte, otrzymuje tylko połowę

kostek obrażeń (zaokrąglając w dół). Poduszka powietrzna odejmuje następną k6 od obrażeń.

Miękkie przeszkody: Zasady kolizji zakładają, że pojazd uderzył w coś twardego i wytrzymałego, na przykład w inny samochód, skałę lub ścianę. Jeśli trafi na mniej trwałą przeszkodę (np. człowieka), otrzymuje tylko połowę obrażeń. Ofiara oczywiście raniona jest normalnie.

SKOK LUB UPADEK Z POJAZDU

Postać, która wyskoczyła z pędzącego pojazdu, otrzymuje obrażenia jak przy kolizji. Udany test Zręczności zmniejsza liczbę kostek o połowę (zaokrąglając w dół).

UTRATA KONTROLI

Porażka w teście Prowadzenia sprawia, że kierowca traci kontrolę nad pojazdem. Rzuć 2k6 i sprawdź wynik w tabeli Utraty Kontroli. Dodatkowy ruch, wynikający z tabeli (np. poślizg) ma miejsce natychmiast po rzucie. Wszystko, co znajdzie się na jego torze podlega zasadom kolizji.



WALKA W POJAZDACH

Walka pomiędzy załogą i pasażerami różnych pojazdów nie różni się wiele od normalnej potyczki. Należy tylko wziąć pod uwagę kilka modyfikatorów.

MODYFIKATORY ATAKU

Sytuacja	Modyfikator
Niestabilne podłoże	-2
Szybki cel	-1 za każde 10 cali prędkości

Niestabilne podłoże: Postać znajdującą się na niestabilnym podłożu (w tym wypadku, w poruszającym się pojeździe) odejmuje -2 do wszystkich czynności fizycznych, wymagających precyzji, włączając Strzelanie i Walkę. Ta sama zasada dotyczy postaci strzelających z broni zamontowanych na pojeździe. Karę niweluje przewaga Pewna ręka.

Szybki cel: Dużo trudniej jest trafić cel, który szybko się przemieszcza. Za każde 10" prędkości, odejmuj -1 od testu Strzelania. Ta zasada nie obowiązuje wobec pojazdów pędzących wprost na bohatera lub poruszających się równolegle do wehikułu postaci.

OBRAŻENIA

Za każdym razem, gdy obrażenia przewyższą Wytrzymałość pojazdu, kierowca musi wykonać test Prowadzenia, pod groźbą utraty kontroli (patrz wyżej).

Przebicie oznacza, że pojazd „otrzymał Ranę”. Każda Rana odejmuje -1 od testów Prowadzenia, dopóki ktoś jej nie naprawi. Ponadto, spowodowawszy tego rodzaju uszkodzenie atakujący rzuca na tabelę Trafień Krytycznych i sprawdza, co dokładnie się stało.

Kiedy pojazd otrzyma czwartą Ranę, zostaje całkowicie Zniszczony. Kierowca musi zdać test Prowadzenia, by nie stracić kontroli nad wrakiem.

NAPRAWA

Bohaterowie mogą naprawiać pojazdy, o ile mają wystarczająco dużo czasu i zestaw podstawowych narzędzi. Testują w tym celu Reperowanie, uwzględniając modyfikator od uszkodzeń pojazdu i pracują przez 1k6 godzin za każdą Ranę. Naprawa w terenie powoduje modyfikator -2 – neguje ją każdy przeciętny warsztat.

Zniszczony pojazd nie może wprowadzić jeździć, ale jego broń bywa całkiem sprawna. Tak dzieje się wtedy, gdy uzbrojenia nie zasila akumulator maszyny.

Pojazdy Zniszczone można naprawiać, ale zajmuje to dużo więcej czasu i części zamiennych. Reperacja jednej Rany trwa 1k6 x10 godzin. Zniszczone wehikuły naprawia się w dobrze zaopatrzonych warsztatach lub w terenie z karą -4.

POJAZDY LATAJĄCE

Mechanika pozwala prowadzić pojazdy latające tak samo łatwo, jak naziemne. Jedną rzeczą, którą musisz dodatkowo uwzględnić, jest wysokość. Stąd pojazdy latające posiadają dodatkowe, poza Przyspieszeniem



i Prędkością Maksymalną, współczynnik: Wznoszenie (liczba cali, o które może się wspiąć w jednej rundzie). Maszyna może opadać dwa razy szybciej, niż wynosi jej Wznoszenie. Gwałtowniejsze opadanie wymaga wykonania manewru.

UTRATA KONTROLI NA WYSOKOŚCI

Utrata kontroli nad pojazdem latającym może spowodować zmianę pułapu lotu. Za każdym razem, gdy rzucasz na tabelę Utraty Kontroli, rzuć dodatkowo w tabeli poniżej, aby sprawdzić czy wysokość, na której znajduje się maszyna nie uległa zmianie.

ZMIANA WYSOKOŚCI

2k6	Zmiana wysokości
2	W dół 2k6 cali
3-4	W dół 1k10 cali
5-9	Bez zmian
10-12	W górę 1k10 cali

RUCH I OPADANIE

Pojazdy latające poruszają się według takich samych zasad, jak naziemne, z jednym wyjątkiem: otóż, jeśli mają skrzydła (jak samoloty i odrzutowce, ale nie helikoptery czy inne maszyny pionowego startu) nie mogą poruszać się wolniej, niż z $\frac{1}{4}$ Prędkości Maksymalnej, nie tracąc przy tym wysokości. W takich przypadkach pod koniec każdej rundy, w której nie przemieszczał się dość szybko, pojazd opada o 1k10 cali.

UDERZENIE W ZIEMIĘ

Uderzenie w ziemię podczas ruchu do przodu zadaje obrażenia według zasad kolizji (1k6 za każde 5" prędkości). Jeśli pojazd opadał w rundzie, w której uderzył w ziemię, do prędkości względnej dodaj połowę tempa opadania. Zniszczone pojazdy spadają z prędkością 20" w pierwszej i 40" w każdej następnej rundzie. Załoga otrzymuje takie same obrażenia, jak pojazd.

ŁĄDOWANIE AWARYJNE

Pilot może spróbować ocalić maszynę – nawet jeśli jest Zniszczona – lądując awaryjnie.



Przetestuj Pilotowanie -4. Sukces oznacza, że pilot musi rzucić na tabelę Utraty Kontroli, by zobaczyć, gdzie pojazd skończył ruch. Otrzymuje za to tylko połowę obrażeń od uderzenia. Przy porażce, pojazd dostaje normalne obrażenia.

Jeśli pojazd uderzy w ziemię i nie zostanie Zniszczony, dokończ ruch wynikający z tabeli i zredukuj prędkość do 0.

MANEWRY LOTNICZE

Pojazdy latające mogą wykonywać każdy manewr z tabeli **Manewrów** pojazdów naziemnych. Nawet jeśli niektóre z nich brzmią bez sensu (jak np. Zawracanie na ręcznym), zastosuj tę samą mechanikę, opisz jednak rzecz jak wykonanie pętli, śruby czy innego zwrotu. W dodatku do opisanych w tabeli, pojazdy latające mogą wykonywać poniższe manewry:

Pikowanie (0): Pilot może wprowadzić swój pojazd w stan kontrolowanego spadania. Wymaga to testu Pilotowania. Porażka oznacza utratę kontroli, sukces pozwala zmniejszyć wysokość o do 40" na turę.

Popis (-2): Samolot, kręci beczkę, wlatuje w wąski kanion, próbuje przemknąć przez stodołę lub wykonuje inną zadziwiającą sztuczkę, być może porusza się w linii prostej po stole na którym gracie, ale w świetle gry pilot musi wykonać wiele drobnych wzniesień i skrętów. Przetestuj Pilotowanie – porażka oznacza utratę kontroli.

Wyłonienie (0): Helikoptery, śmigłowce, samoloty pionowego startu i inne pojazdy latające zdolne zawisnąć w powietrzu mogą ukryć się za przeszkodą, wyłonić, strzelić i z powrotem skryć, zanim ich przeciwnicy zdążą zareagować. Udany test Pilotowania pozwala wznieść się nad przeszkodę, zaatakować i opasać w jednej turze. W przypadku sukcesu, wehikuł naraża się na atak tylko tych przeciwników, którzy Wstrzymują akcje. Porażka oznacza, że maszyna wyłania się i oddaje strzał, ale nie zdoła się schować, lub że wykona cały ruch, ale nie zaatakuje (decyduje gracz).

POJAZDY WODNE

Zasady dotyczące łodzi różnią się od pozostałych pojazdów tylko kilkoma szczegółami.

SKOK LUB UPADEK Z POJAZDU

Upadek za burtę nie jest tak bolesny, jak zderzenie z twardym gruntem. Postaci, które wpadną do wody, muszą wykonać test Wigoru, by uniknąć Szoku. Jedyne, co zagraża ich życiu, to utonięcie.

TONĄCE POJAZDY

Jeśli łódź zostanie Zniszczona, zaczyna tonąć. Zwykle zajmuje to trochę czasu, choć istnieją wyjątki – na przykład wielkie rozdarcie bardzo szybko posyła na dno. Jeśli szybkość katastrofy jest ważna dla fabuły, użyj następujących wytycznych:

Małe łodzie (szalupa, kajak) toną pod koniec rundy, w której zostały Zniszczone.

Średnie łodzie (kuter rybacki) toną 1k6 minut.

Duże łodzie (luksusowy jacht) toną 4k6 minut.

Statki (tankowiec, statek rejsowy, okręt wojenny) toną 2k6 godzin.

DRYFOWANIE

Zniszczona, ale nie zatopiona łódź, dryfuje z prądem. Przeważnie porusza się o 2k6" na rwących rzekach lub 1k6" na spokojniejszych wodach i morzu. MG może rzucić k12, aby określić kierunek dryfowania po oceanie.

OKRĘTY LINIOWE

Okręty liniowe to olbrzymie pojazdy, wymagające licznej załogi. Zaliczamy do nich wszystko, od potężnych fregat z epoki żaglowców, po gwiazdne niszczyciele. Gdy nie liczyć opisanych niżej wyjątków, takie okręty podlegają normalnym zasadom pojazdów.

ODLEGŁOŚĆ

Dwa okręty liniowe mogą wiedzieć o swojej obecności, choć rozdziela je wielka odległość. Pościg za dalekim wrogiem może jednak potrwać nawet kilka dni.

Jeśli jeden okręt chce dogonić drugi, kapitanowie obydwu wykonują przeciwstawny test Żeglowania (lub Pilotowania dla gwiazdnych niszczycieli innych okrętów „latających”). Załoga wspiera ich, wykonując grupowy test Żeglowania (lub odpowiedniej umiejętności). Każda próba zajmuje jakieś 8 godzin. Przebiecie pozwala albo dogonić przeciwnika i przejść na bliski dystans (jeżeli uzyska je ścigający), albo zgubić pościg (w przypadku ściganego).

BLISKI ZASIĘG

Na bliskim zasięgu okręty liniowe korzystają z zasad Pościgu. Miara odległości wynosi 50 dla fregat żaglowych i 100 lub więcej dla gwiazdnych niszczycieli.

Starsze okręty mogą w każdej turze strzelić z ¼ dział, chyba że zdołają przejść przed dziobem przeciwnika, wykonując Zepchnięcie na bliskim zasięgu broni. W takiej sytuacji ostrze-liwują wroga połową artylerii.

Wraz z nadejściem nowoczesnej technologii, okręty przestały być tak ograniczone.

Rzuć osobno dla każdego działu, używając Żeglowania lub Strzelania jego załogi – zależnie, co jest niższe. Należy pamiętać, że to nie test grupowy i rzucają tylko kanonierzy obsługujący broń. Oczywiście, bohaterowie mogą zająć stanowisko strzelca.

UTRATA KONTROLI

Podczas losowania efektu utraty kontroli dla okrętu liniowego, zastąp przetoczenie i koziołkowanie wybuchem (część załogi wypada za

burtę lub zostaje wyssana w kosmiczną otchłań, odpisz 1k10 załogantów).

TRAFIENIA KRYTYCZNE

Trafienia krytyczne dużych jednostek ma dodatkowy efekt:

Silnik: Przyspieszenie i Prędkość maksymalna spada o 1/4. W epoce żaglowców, czteromasztowce tracą wówczas 1/4, trzymasztowe -1/3 itd.

Sterowanie: Uszkodzono układ sterowania. Pojazd może skręcać tylko w jedną stronę, co utrudnia manewrowanie (-2 do odpowiedniej umiejętności).

Kadłub: Rzuć k6. Wynik 6 oznacza, że okręt zaczyna płonąć (zobacz Pożar, poniżej)

Załoga: Wyclimowano 2k6 załogantów, wybranych losowo spośród całej obsady. Po bitwie można ich odratować, według normalnych zasad.

Broń: Okręt traci jedno działo.

Zniszczony: Okręty nieuzbrojone zaczynają tonąć lub ulegają dekompresji. Uzbrojone okręty

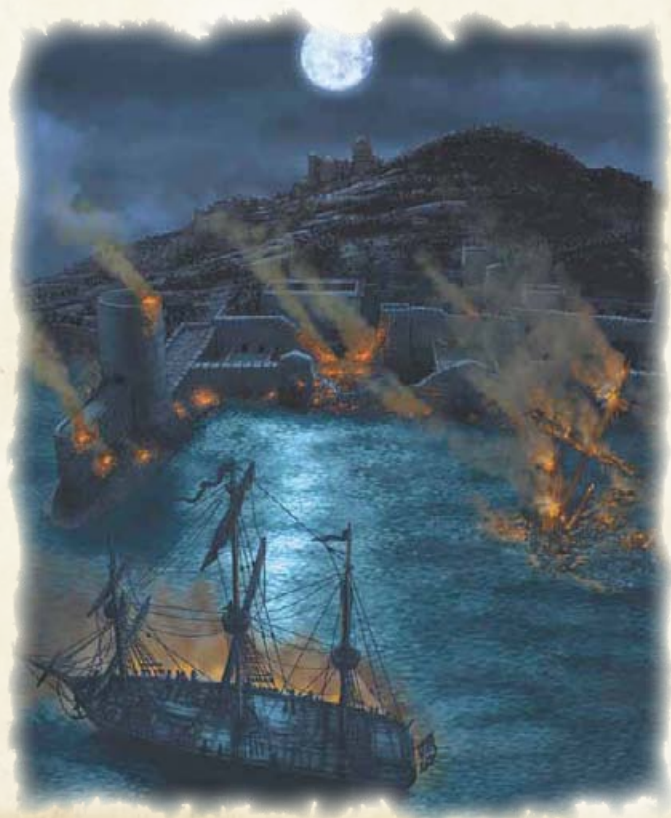
zostają trafione w magazyn z bronią, co skutkuje spektakularną eksplozją. Wszystkie ważne dla fabuły postaci otrzymują 4k6 obrażeń, 90% załogi ginie.

POŻAR

Na dużym okręcie pożar jest tak samo zabójczy, jak broń wroga. Efekt pożaru określa się co turę, rzucając 1k6.

Rzut k6	Rezultat
1	Ogień wypala się i gaśnie
2-4	Ogień płonie dalej
5	Ogień zadaje okrętowi Ranę
6	Ogień rozprzestrzenia się, tworząc drugi pożar.

Gaszenie pożaru: Do ugaszenia ognia potrzeba liczby ludzi równej połowie Wytrzymałości okrętu (pomiń Pancerz). Grupa przygotowuje się przez całą pierwszą turę, w każdej następnej może próbować zdławić płomienie, testując Żeglownanie -2. Sukces oznacza ugaszenie jednego pożaru.



UTRATA KONTROLI

2k6 Efekt

- 2 **Przetoczenie:** Pojazd wpada w poślizg i toczy się (obraca wzdłuż własnej osi) 1k6 razy w tym kierunku. Ustal obrażenia od kolizji dla pojazdu, wszystkich pasażerów i wszystkiego, w co uderzył. Broń zamocowana na zewnątrz zostaje Zniszczona.
- 3-4 **Obrót:** Przesuń pojazd o 1k6" w kierunku, w którym wykonywał Manewr, lub odsuń o 1k6" od źródła obrażeń. Odczytaj rzut k12 jak godziny na zegarze i ustaw maszynę w tym kierunku.
- 5-9 **Zarzucenie:** Przesuń pojazd o 1k4" w lewo lub prawo (w kierunku nieudanego manewru lub oddalając od źródła otrzymanych obrażeń).
- 10-11 **Poślizg:** Przesuń pojazd o 1k6" w lewo lub prawo (w kierunku nieudanego manewru lub oddalając od źródła otrzymanych obrażeń).
- 12 **Koziółkowanie:** Pojazd koziółkuje (uderza przodem w ziemię, ląduje na dachu i z powrotem na kołach) 1k4 razy. Przesuń go do przodu o tyle jego długości. Ustal obrażenia od kolizji dla pojazdu, wszystkich pasażerów i wszystkiego, w co uderzy. Wolne i ciężkie pojazdy, np. czołgi (decyzja MG) nie koziółkują, tylko zarzuca nimi lub wpadają w poślizg.

TRAFIENIA KRYTYCZNE

2k6 Efekt

- 2 **Wgniecenia i zadrapania:** Atak tylko drasnął pojazd. Odpadło nieco farby, ale nie ma poważnych uszkodzeń.
- 3 **Silnik:** Uszkodzono silnik: cieknie z niego olej, tłoki zgrzytają itp. Przyspieszenie spada o połowę. Ta zmiana nie ma wpływu na zwalnianie.
- 4 **Napęd:** Uszkodzono koła, gąsienice lub inny układ napędu. Prędkość maksymalna spada natychmiast o połowę. Jeśli pojazd jest zaprzężony w zwięzłą, strzał trafia któreś z nich.
- 5 **Sterowanie:** Uszkodzono układ sterowania. Dopóki nie zostanie naprawiony, pojazd może skręcać tylko w jedną stronę (1-3 lewo, 4-6 prawo). W związku z tym nie może wykonywać niektórych manewrów.
- 6-8 **Karoseria:** Pojazd został trafiony w karoserię, brak dodatkowych efektów obrażeń.
- 9-10 **Załoga:** Trafiono losową postać, członka załogi lub pasażera. Jeśli przebywa w środku pojazdu, rzuć jeszcze raz na obrażenia i odejmij Pancerz maszyny. Eksplozje zadają obrażenia wszystkim na pokładzie.
- 11 **Broń:** Uszkodzono jedną z broni, zamontowanych w pojeździe. Nie można jej używać do chwili reperacji. Jeśli pojazd nie posiada broni, pocisk trafia w karoserię.
- 12 **Zniszczony:** Pojazd jest Zniszczony. Kierowca traci nad nim kontrolę.

Pościgi

W Savage Worlds pościgi i potyczki powietrzne są tak samo brawurowe i grywalne, jak walka między postaciami. Użyj tych abstrakcyjnych zasad, jeśli nie rozgrywasz pościgów na stole, a w wyobraźni. Pamiętaj, że choć w tej sekcji mówimy na zmianę o „kierowcy i Prowadzeniu” oraz „pilotcie i Pilotowaniu”, ścigając się pieszo będziesz pewnie używać Zręczności.

PRZYGOTOWANIE

Do przeprowadzenia pościgu będziesz potrzebował po jednym znaczniku dla każdego samolotu, statku kosmicznego, samochodu, biegacza, konia, powozu, czy co tam bierze w udział w gonitwie. Jeśli postaci są w dużym pojeździe, powinny zdecydować, gdzie dokładnie się znajdują. Przykładowo, jeśli drużyna leci B-17, powinniście ustalić, kto obsługuje prawe, a kto lewe działo, kto siedzi w przedniej, kto w tylnej, a kto w dolnej wieżyczce – oraz kto jest pilotem, nawigatorem, bombardierem i obsługuje radio.

MIARA ODLEGŁOŚCI

Teraz nadszedł czas na określenie miary odległości. Za chwilę dowiesz się dokładnie, do czego ona służy: teraz wystarczy, że z poniższej tabeli wybierzesz miarę dla najszybszego pojazdu, biorącego udział w pościgu. Potyczka pomiędzy dwoma samolotami podczas drugiej wojny światowej będzie zatem mieć miarę odległości 10, wyścig pomiędzy rowerem a volvo – 5.

MIARA ODLEGŁOŚCI

Typ pościgu	Miara odległości (cale)
Piechotę lub rower	1
Koń, samochód	5
Samolot	10
Samolot odrzutowy	20
Żaglowiec	50
Kosmiczny myśliwiec	50
Okręt liniowy	100
Flota obrony planetarnej	200



INICJATYWA I POZYCJA

Zanim postaci zaczną działać, trzeba ustalić początkową pozycję ich pojazdów. Mistrz Gry określa dystans, na jakim ścigający i ścigany zaczną pogoń.

- **Bliski:** 1 miara długości
- **Niedaleki:** 2 miary długości
- **Średni:** 3 miary długości
- **Daleki:** 4 miary długości
- **Ekstremalny:** 5 miar długości

Jeśli któraś ze stron posiada więcej, niż jeden pojazd, wszystkie zaczynają w tym samym miejscu. Jeśli MG stwierdzi, że to z jakiegoś powodu niemożliwe, przesun dodatkowe pojazdy o jedną miarę długości w tył.

Aby lepiej wyobrazić sobie cały pościg, będziesz potrzebował czegoś do oznaczenia dystansu (idealne będą sztony albo szklane znaczniki). Ponieważ w zasadach Pościgu dystans jest względny, zacznij od ustawienia znacznika dla wiodącego pojazdu i rozłóż dzieśięć kolejnych za nim. Pozostałe pojazdy umieść na odpowiednim dystansie (liczba miar długości, dzielących uczestników pogoni) za prowadzą-

cym. Gdy ktoś wyprzedzi wiodącego uczestnika pościgu, staje się nowym przewodnikiem. Za każdym razem, kiedy pojazd zmienia dystans, przesunąć go o odpowiednią liczbę znaczników.

W pościgu inicjatywa działa normalnie: każda Figura i grupa Blotek dostaje własną kartę.

W swojej turze, kierowca przeważnie testuje Prowadzenie (lub Żeglowanie, Pilotowanie, Jeździectwo czy Zręczność – zależy od typu pojazdu). Ten rzut uznaje się za akcję i jeśli postać chce zrobić coś ponadto, otrzymuje odpowiednią karę. Na test wpływają różnorakie modyfikatory, opisane poniżej. Sukces pozwala postaci zmienić dystans o jedną miarę odległości (zbliżyć się lub oddalić). Przebicie umożliwia ruch o dwie miary odległości. Pojazd nie zmienia pozycji przy porażce, a przy wyniku 1 lub mniejszym (po

uwzględnieniu wszystkich kar), wymyka się spod kontroli.

Kiedy pojazd znajdzie się w tej samej pozycji co inny, uznaj, że poruszają się równolegle lub dzieli je nie więcej, niż pół miary długości.

Gdy wiodący pojazd oddala się od opozycji, najlepiej przesunąć pozostałe do tyłu o daną liczbę miar odległości. W ten sposób, lider zawsze będzie miał za sobą dziesięć znaczników.

MODYFIKATORY POŚCIGU

Pierwszą i najważniejszą kwestią wpływającą na pościg jest oczywiście szybkość. Jeśli postać posiada pojazd o najwyższej Prędkości maksymalnej (lub ma najwyższe Tempo i kość biegu), dodaje +1 do odpowiednich rzutów.

Jeśli Prędkość maksymalna lidera jest co najmniej dwa razy większa od następnej, modyfikator rośnie do +2. Ponadto, abstrakcyjna natura zasad Pościgu sprawia, że postać nie otrzymuje kar za wiele akcji, jeżeli biegnie. Została „wliczona” w rzut na Zręczność.

W dodatku, jeśli jedna strona posiada niższą miarę odległości od drugiej, otrzymuje karę -1 za każdy poziom różnicy. Ten modyfikator symbolizuje fakt, że jeśli wolniejszy pojazd chce nadążyć za przeciwnikiem, musi używać niebezpiecznych skrótów.

Na rzut mogą wpływać również modyfikatory za manewry oraz przeszkody.

Przykład: Tomek wskoczył na rower zaprzyjaźnionego misjonarza, by dogonić samochód przemysłników kości słoniowej. Ponieważ to on podjął pościg, *automobil przestępców* jest wiodącym pojazdem. Mistrz Gry wie, że na początku gonitwy Tomek znajdował się o jakieś 15" od przemysłników, więc ustawia jego znacznik o 3 miary długości za samochodem. Losowanie inicjatywy: Tomek dostaje 9, bandyci 6. Ponieważ rower ma niższą miarę odległości, niż samochód, bohater odejmuje od testów -1, a przemysłnicy dodają +2 (ich samochód jest dwa razy szybszy od roweru). Tomek będzie potrzebował dużo szczęścia, aby doścignąć tajdaków.



UCIECZKA

Jeśli jakiś pojazd musi znaleźć się na pozycji, dla której brakuje znacznika (to znaczy dalej, niż dziesięć miar odległości za liderem), odpada z pościgu.

Jeżeli na końcu swojej tury uciekający znajdzie się o więcej niż 10 znaczników przed pierwszym ze ścigających, może zadeklarować ucieczkę i tym samym zakończy całą pogon.

ATAK

Podczas tury pojazdu można wykonywać ataki według normalnych zasad. Wzajemna pozycja maszyn przesądza, której broni można użyć (pojazdy znajdujące się z tyłu mogą używać przednich dział, a wyprzedzające wrogów mogą ostrzelać ich z dział tylnych). Pojazdy znajdujące się na tym samym znaczniku mogą używać całego uzbrojenia, o ile nie zostały Zepchnięte.

Pasażerowie pojazdu strzelają, rzucają czary i wykonują wszystkie inne działania normalnie. Kierowca może prowadzić i strzelać z zamontowanych dział (lub wykonywać inną akcję), ale otrzymuje wówczas karę za wiele akcji.

Obrażenia rozlicza się tak samo, jak w zasadach Pojazdów, z jednym wyjątkiem – jeśli kierowca traci kontrolę i maszyna wpada w poślizg, obraca się lub nią zarzuca, po prostu dolicz -2 do testów Prowadzenia przez resztę rundy.

KIEROWCA W SZOKU

Jeśli kierowca dozna Szoku od obrażeń lub na skutek manewru, jego pojazd natychmiast cofa się o dwa znaczniki. Udany rzut na dojsie do siebie pozwala mu w tej turze wykonać manewr Utrzymywania, przebicie umożliwia normalne działanie.

MANEWRY

Czas na prawdziwą akcję! W swojej turze kierowca może wykonać jeden z poniższych manewrów, zamiast normalnego testu Prowadzenia. Celowo nie opisaliśmy ich bardzo precyzyjnie, by zachęcić graczy do ciekawych, pomysłowych i brawurowych zagrań.

ZAGRYWKI

Czasami kierowca lub pilot wykorzysta okazję, żeby uprzykrzyć życie przeciwnikowi.

W *Savage Worlds* taki manewr nazywamy „Zagrywką”. Można ją wykonać najwyżej z odległości jednego znacznika i wymaga testu Prowadzenia, który zastępuje normalny rzut podczas pościgu.

Celem Zagrywki jest zalać wrogowi sadła za skórę, dlatego Prowadzenie testuje się przeciwstawnie do oponenta. Bohater może wykręcić przeciwnikowi następujące numery:

Drzwi w drzwi: Pojazd bohatera zrównuje się z przeciwnikiem. Dzięki temu automatycznie przenosi się na znacznik oponenta. Ten manewr może mieć wiele efektów – na przykład unie możliwia wrogowi użycie tylnych dział.

Ponadto, postać może przeskoczyć z jednego pojazdu na drugi, wykonując test Zręczności (-2 dla kierowcy). Porażka oznacza, że bohater otrzymuje obrażenia jak przy upadku z pojazdu.

Ten manewr pozwala także rozpocząć walkę wręcz pomiędzy pasażerami obu wehikułów. Przebicie ustawia pojazd w uprzywilejowanej pozycji, zapewniając załodze +1 do testów Walki.

Odwroćcie uwagi: Przeciwnik otrzymuje karę -2 do następnego testu Prowadzenia. Przy przebicie, doznaje Szoku.

Zepchnięcie: Zepchnięty z trasy przeciwnik uderza w miękką przeszkodę lub coś równie groźnego (np. zderzak bohatera, którego pojazd nie dostaje obrażeń). Przy przebicie przeszkoda jest twarda. Ten manewr zadaje normalne obrażenia od kolizji. W przypadku remisu w teście Prowadzenia, pojazdy obu postaci szepiąją się, co powoduje karę -2 do Prowadzenia. By je rozdzielić, należy uzyskać przebicie w teście Prowadzenia.

ZBLIŻANIE

Jeśli kierowca chce zmienić odległość o więcej, niż pozwala normalny rzut (nieważne, czy przyspieszając, czy ostro hamując), może próbować rzutu na Prowadzenie z karą -2. Sukces oznacza, że zbliżył się do przeciwnika o dodatkową miarę odległości. Wolno mu też przeprowadzić test Prowadzenia z -4: w tym przypadku sukces da mu dwie dodatkowe miary. Nie można zbliżyć się do przeciwnika jeszcze szybciej.

JAK TO WYGLĄDA W PRAKTYCE?

Tomek wdaje się w potyczkę powietrzną z niemieckim baronem, asem lotnictwa. Obaj lecą wąwozem w Górach Ruwenzori, a aeroplan Tomka prowadzi o 4 miary długości. Losowanie inicjatywy: Tomek dostaje Dziesiątkę, Niemiec Szóstkę. W tej turze obaj piloci decydują się Utrzymać dystans i oddać kilka strzałów do przeciwnika. Odległość pomiędzy dwupłatowcami wynosi 10 razy aktualną miarę długości (4), czyli 40". Obydwaj chybiają.

W następnej turze Niemiec działa pierwszy i próbuje Zbliżyć się do Tomka. Decyduje się na karę -4, aby pokonać dwie miary odległości, i automatycznie otrzymuje -2 do Strzelania, z powodu wykonania wielu akcji. Baron wyrzuca asa na kości i trafia przeciwnika z odległości 10". Samolot Tomka otrzymuje obrażenia, ale bohater zdaje test i udaje mu się zapanować nad maszyną. Następnie testuje Pilotowanie, aby znaleźć się w tym samym punkcie, co Niemiec, by, jeżeli zajdzie potrzeba, ostrzelać jego aeroplan z przednich karabinów. Na szczęście, sukces!

Następna tura. Tomek dostał Jokera. Działa pierwszy i próbuje Zepchnąć przeciwnika na ścianę wąwozu. Jego plan to lecieć prosto na zbrocze i w ostatniej chwili ostro zakręcić. Obaj piloci wykonują przeciwstawny test Pilotowania. Tomek wygrywa ten test z przebicciem i samolot barona zamienia się w spektakularną kulę ognia.

UTRZYMYWANIE

Kierowca może po prostu utrzymywać pozycję. W tej turze nie wykonuje testu Prowadzenia i zostaje na swoim znaczniku. Ten manewr jest szczególnie przydatny, gdy już zajmujesz dobrą pozycję lub chcesz wykonać inną akcję (jak np. atak) bez kary za wiele akcji.

PRZESZKODY

Pościgi rzadko odbywają się na płaskiej, bezkresnej równinie. Częściej gnają przez zatłoczone ulice, pola asteroidów i inne obszary aż gęste od przeszkód. O ich liczbie decyduje Mistrz Gry.

Kiedy pojazd otrzyma trefla jako kartę inicjatywy, natrafia na przeszkodę. Kierowca musi wówczas wykonać test Prowadzenia, by uniknąć zderzenia. Rzut modyfikowany jest o trudność wyminięcia danej przeszkody (patrz niżej).

Jeśli dojdzie do kolizji, rzuć k6. Wynik 1-3 oznacza przeszkodę miękką, 4-6 twardą. Jeśli Mistrz Gry uważa, że jakiegoś typu jest więcej, może zmodyfikować ten rzut o +1 (więcej twardych przeszkód), lub -1 (przewaga przeszkód miękkich). Jeśli jeden rodzaj praktycznie nie występuje, MG może zwiększyć modyfikator do +2 lub -2.

Obliczając obrażenia od kolizji, użyj połowy Prędkości maksymalnej (pojazdu), lub całe podstawowego Tempa plus kość biegania (dla postaci i wierzchowców).

TABELA PRZESZKÓD

Przeszkody	Kara
Znikome	0
Nieliczne	-1
Znaczne	-2
Liczne	-4
Częste	-6

MANEWRY

Poniżej znajdziesz najbardziej popularne manewry, jakie może wykonać każdy pojazd naziemny. W nawiasie podano karę do testu Prowadzenia. Porażka na tym teście oznacza utratę kontroli nad pojazdem.

Jazda na dwóch kołach (-4): Czasami postać będzie zmuszona postawić pojazd na dwóch kołach, by precyzyjnie się przez wąską aleję albo ominąć zagrożenie. Samo podierwanie wozu wymaga rampy lub czegoś w tym rodzaju – wystarczy nawet nasyp. Efektem jest zmniejszenie szerokości pojazdu, przeważnie o jakieś 25%. By utrzymać samochód w tej pozycji kierowca musi wykonywać test Prowadzenia na początku każdej swojej tury.

Manewr (?): Ten manewr odpowiada za wszystkie pozostałe sztuczki, jakie jeździec, kierowca czy pilot może próbować wykonać, na przykład konny galop w dół stromego zbocza, ominięcie otwartej studzienki lub innej przeszkody, czy przejechanie przez płamę oleju przy wysokiej prędkości. Mistrz Gry ustala modyfikator do testu, a porażka oznacza utratę kontroli nad pojazdem.

Ostre hamowanie (0): Pozwala zwolnić o trzykrotną wartość Przyspieszenia.

Ostry zakręt (0): Pozwala wykonać skręt o 90°.

Przeszkoda (-2 lub więcej): Wyminięcie przeszkody może wydawać się łatwe na stole, gdzie pojazd porusza się tak, jak chcesz, jednak w „rzeczywistości” jazda przez wąską uliczkę, ominięcie innych samochodów czy przelot pod linią wysokiego napięcia wymaga refleksu i wysiłku. Większość przeszkód powoduje karę -2 do testów Prowadzenia, jednak w naprawdę ekstremalnych sytuacjach, może się ona zwiększyć do -4. Porażka w teście Prowadzenia oznacza, że pojazd uderzył w przeszkodę i otrzymuje obrażenia od kolizji.

Skok (0): Pojazdy naziemne mogą przeskoczyć dystans równy $\frac{1}{4}$ ich aktualnej prędkości, plus 1k10" w razie przebicia w teście. Opadają przy tym o jeden cal za każde dwa cale skoku, tak więc pojazd skaczący o 20" będzie opadał przez 10".

Taranowanie (przeciwstawny): W mechanice gry postaci działają w swoich turach, w „prawdziwym świecie” wszystkie te akcje dzieją się jednak w tym samym czasie. Dlatego kiedy jeden pojazd uderzy w drugi, tamten otrzymuje szansę na reakcję, nawet jeśli to nie jego tura. Kierowcy obu pojazdów wykonują przeciwstawny test Prowadzenia. Sukces atakującego oznacza, że udało mu się staranować przeciwnika: oblicz normalne obrażenia od kolizji. Triumf obrońcy oznacza, że w ostatniej chwili zdążył uciec. Przemieść jego pojazd tak, by nie został staranowany. Od gracza zależy, czy maszyna ruszy się w przód, tył, czy w bok.

Zawracanie na ręcznym (-4): Pojazd porusza się do przodu o połowę swojej aktualnej prędkości, po czym obraca o 90° lub 180° (wybór gracza), w miejscu. Na koniec tego manewru pojazd staje i w tej rundzie już się nie porusza.

BITWY

Brawurowe Światy są zwykle brutalne, walka jest w nich codziennością, a wojna czai się za rogiem. Mechanika bez trudu radzi sobie z dziesiątkami walczących jednocześnie postaci, jednak rozgrywanie bitwy pod Grunwaldem w skali jeden-na-jednego nie jest ani brawurowe, ani grywalne. Dlatego proponujemy ci zasady Bitew. Dzięki nim bez problemu poprowadzisz zarówno atak hordy nieumarłych na niewielki fort, utrzymywany przez garstkę ludzi, jak i olbrzymią batalię z całymi pułkami żołnierzy.

Poniżej znajdziesz reguły rozgrywania bitwy w czterech prostych i dość abstrakcyjnych krokach. Jeśli szukasz zasad rodem z gier bitewnych, gdzie każdego żołnierza reprezentuje jedna figurka, zajrzyj na naszą stronę i ściągnij *Showdown!*

KROK PIERWSZY: PRZYGOTOWANIE

Pierwszy krok jest najtrudniejszy, ale kiedy z nim skończysz, reszta bitwy będzie szybka jak blitzkrieg.

- Liczniejsza armia dostaje 10 znaczników.
- Podziel liczbę żołnierzy tej armii przez 10, aby obliczyć, ilu wojaków przypada na każdy znacznik.
- Daj drugiej armii odpowiednią liczbę znaczników (zaokrąglając w górę). Jeśli jedna strona konfliktu ma 1000 żołnierzy, a druga 600, daj pierwszej dziesięć znaczników a drugiej sześć.
- Liczniejsza armia otrzymuje +1 do testów bitewnych (w kroku 2) za każdy znacznik różnicy.

POPRAWKI

Powyższy przykład jest bardzo prosty, jednak rzadko będziesz mógł ustalić proporcje wrogich wojsk z taką łatwością. Większość armii składa się z bardzo różnych żołnierzy, o rozmaitym poziomie wyszkolenia i uzbrojeniu. Jeśli zależy ci na dokładniejszym ustaleniu wartości armii, ściągnij *Showdown! Troop Builder* ze strony www.peginc.com.

Możesz też ustalić wartości na oko, przyjmując na przykład, że jeden średniowieczny rycerz jest wart tyle, co dwóch łuczników i trzech chłopów. Albo że jeden czołg typu Sherman to odpowiednik dziesięciu przeciętnych trepów lub dwóch drużyn uzbrojonych w bazooki.

KROK DRUGI: MODYFIKATORY

Mistrz Gry zlicza wszystkie okoliczności, które w jakiś sposób wpływają na przebieg bitwy w tej turze. Listę najpospolitszych modyfikatorów znajdziesz w tabeli na końcu rozdziału. Ich wartości kumulują się, więc atak na wzgórzu zryte wilczymi dołami oznacza karę -2 (-1 za wzgórze i -1 od wilczych dołów).

BOHATEROWIE W BITWIE

Bohaterowie twojej gry raczej nie będą stać bezczynnie, kiedy wokół nich szaleje wojna. Ba, jeżeli biorą udział w bitwie, mogą drastycznie wpłynąć na jej przebieg.

Pozwól każdej postaci wykonać test Walki, Strzelania lub umiejętności nadprzyrodzonej (wybór gracza). Dodaj lub odejmij różnicę za liczebność wojsk (jeśli przeciwnicy mają 8 znaczników, a sprzymierzeńcy tylko 5, postać dostaje modyfikator -3)





Dolicz +1 za każdą rangę postaci powyżej Nowicjusza. Ten modyfikator odzwierciedla przewagi i specjalne zdolności, jakie postać posiada.

WYNIK RZUTU POSTACI

Porażka: Akcję postaci powstrzymały przeważające siły wroga lub uniemożliwił pech. Bohater dostaje 4k6 obrażeń.

Sukces: Bohater radzi sobie nieźle, jego wysiłki powodują +1 do testu bitewnego jego armii, ale on sam dostaje 3k6 obrażeń

Przebicie: Postać sieje zniszczenie, wyżywa w pień generałów i krzyżuje plany wroga. Otrzymuje 2k6 obrażeń, ale dodaje +2 do testu bitewnego.

Dwa przebicia: Bohater swoim heroizmem wlewa odwagę w serca sprzymierzeńców. U jego stóp padają niezliczeni wrogowie. Postać dodaje +2 do testu bitewnego i nie dostaje żadnych obrażeń.

Amunicja: Podczas każdej tury, gdy postać używa Strzelania lub umiejętności nadprzyrodzonej, zużywa część amunicji (lub punktów

mocy). Magowie zużywają 2k6 punktów mocy, a strzelcy 3k6 nabojów (lub trzy razy tyle, jeżeli ich broń strzela strzelającą seriami lub ciągłym ogniem). Bohater, któremu skończyła się amunicja, będzie musiał zmienić w następnej rundzie taktykę.

KROK TRZECI: TESTY BITEWNE

Teraz nadszedł czas, by wykorzystać wszystkie modyfikatory. Generałowie obu stron testują Wiedzę (Strategia), uwzględniając modyfikatory z kroku drugiego i odejmują przeciwnikowi jeden znacznik za każdy sukces i przebicie. Jeśli postaciami dowodzi Bohater Niezależny, pozwól jednemu z graczy wykonać rzut.

KROK CZWARTY: MORALE

W każdej turze, w której armia straciła znacznik, jej przywódca musi sprawdzić morale. Wykonuje test Ducha, modyfikowany przez następujące okoliczności:

MODYFIKATORY PODCZAS BITWY

Znaczniki

- +1 Strona z większą liczbą znaczników dodaje +1 za każdy znacznik różnicy.

Artyleria lub wsparcie powietrzne

- +1 Nikłe (moździerze)
- +2 Średnie (artyleria na żądanie lub okazjonalne ciężkie wsparcie)
- +3 Ciężkie (ciężkie wsparcie na żądanie)

Teren

- 1 Przeciwnik ma znikomą przewagę (wzgórza, wilcze doły)
- 2 Przeciwnik ma drobną przewagę (stromo wzgórze, fortyfikacje, zasieki)
- 3 Przeciwnik ma poważną przewagę (klify, zamek)

Plan działania (Decyzja MG – ustalany co turę)

- +/-? Armia otrzymuje premię lub karę zależną od strategii i decyzji podejmowanych przez dowódcę w danej turze. Niespodziewany atak z flanki, wsparcie fortu w kluczowym momencie i tym podobne zagrania zapewniają premie do testu bitewnego.

Sukces w teście morale powoduje, że wojsko walczy dalej; wróć do kroku drugiego. Porażka oznacza to, że ludzie tracą werwę, szeregi idą w rozsypek i najwyższy czas odtrąbić odwrot. Wykonaj ostatni test bitewny i zakończ po nim bitwę (przywódca może też dobrowolnie podjąć akcję odwrotu). Przy wyniku 1 lub mniejszym, żołnierze wpadają w panikę i uciekają.

ROZSTRZYGNIECIE

Kiedy jednej ze stron skończą się znaczniki, jej żołnierze uciekną lub dostaną rozkaz odwrotu – bitwa dobiega końca. Nadszedł czas policzyć straty. Jeśli armia się przegrupuje i udzieli ran- nym pierwszej pomocy, może odzyskać niektórych „straconych” żołnierzy,

Rzuć 1k6 na każdy utracony znacznik. Zwycięzca odzyskuje go przy wyniku 4-6, przegrany 5-6. Armia, której żołnierze spanikowali i uciekli odzyskuje znacznik tylko na 6.

Kiedy obie strony wiedzą już, ile znaczników utraciły, pora ustalić straty w ludziach. Armia, która zaczynała z większą liczbą znaczników, mnoży każdy stracony przez 10%. Jeśli więc straciła cztery znaczniki, zginęło 40% ludzi. Mniejsza armia sprawdza, jaką procent żołnierzy przeżyło. Jeśli zaczynała z ośmioma znacznika- mi a skończyła tylko z dwoma, straciła 75% żołnierzy.

Kiedy ustalisz procent zabitych i rannych, rozdziel straty tak równomiernie, jak to możliwe, pomiędzy wszystkie rodzaje jednostek.

MODYFIKATORY MORALE

Modyfikator Okoliczność

- 1 Za każdy stracony do tej pory znacznik
- +2 Armia składa się w większości (75% lub więcej) z nieumarłych lub innych nieulekłych istot.
- +2 Armia znajduje się w forcie lub na strategicznie przygotowanych pozycjach.
- +2 Armia nie może się wycofać.



ROZDZIAŁ PIĄTY: ZDOLNOŚCI

NADPRZYRODZONE



Większość gier fabularnych pozwala bohaterom korzystać z pojawiającej się pod różną postacią „magii”. Bywa ona niekiedy tajemną okultystyczną wiedzą, której strzegą mroczne kulty, innym razem – rytuałem voodoo, zbiorem zaklęć potężnych magów, dziwaczną maszynериą szalonych naukowców, mocą superbohaterów, czy telepatią. W naszej grze wszystkie zdolności tego rodzaju wykorzystują jedną, bardzo prostą mechanikę.

Dla ułatwienia, efekty zdolności nadprzyrodzonych nazwaliśmy „mocami”. Każda z nich działa identycznie dla wszystkich typów postaci – różni się tylko sposobem przedstawiania jej w grze, co w praktyce daje nieskończoną ilość kombinacji. Dzięki temu rozwiązaniu z łatwością wprowadzisz do gry magów, szalonych naukowców, superbohaterów i inne postaci posiadające zdolności nadprzyrodzone – ucząc się przy tym tylko jednego, prostego do spamiętania zestawu mocy.

CZARODZIEJE I TELEPACI

Nim przejdziemy do bardziej szczegółowych zasad, upewnij się, że MG pozwoli ci zagrać osobą, posiadającą Zdolności nadprzyrodzone – a jeśli tak, to jaką. Czarnoksiężnik zupełnie nie pasuje do realistycznej kampanii w czasach drugiej wojny światowej, a nie w każdym świecie fantasy znajdzie się miejsce dla szalonego naukowca.

Gdy rozwiążecie tę podstawową kwestię, możesz zacząć tworzyć niezwykłego bohatera. Pierwszym krokiem jest wykupienie przewagi Zdolności nadprzyrodzone oraz określenie, jakiego rodzaju mocą postać dzięki niej dysponuje.

W tym podręczniku opisaliśmy pięć różnych rodzajów nadludzkich zdolności: Magię, Cuda, Psionikę, Supermoce oraz Niesamowitą naukę. Wszystkie działają z grubszą identycznie, w oparciu o jeden zestaw zasad. Specyficzne właściwości poszczególnych Zdolności nadprzyrodzonych zostały zamieszczone w ich opisie.

Najpierw jednak przedstawimy zasady wspólne dla wszystkich rodzajów Zdolności nadprzyrodzonych.

UMIĘTNOŚĆ

NADPRZYRODZONA

Każdy typ Zdolności nadprzyrodzonych posiada jakąś umiejętność nadprzyrodzoną: Wiara służy czynieniu cudów, Psionika pozwala władać mocą umysłu, Rzucanie czarów odpowiada za znajomość magii a Niesamowita nauka umożliwia konstruowanie dziwacznych wynalazków. Supermoce wykorzystują umiejętności w nieco inny sposób, o czym przekonasz się nieco dalej.

Wybierając Zdolności nadprzyrodzone musisz wykupić



odpowiednią umiejętność, tak samo, jak każdą inną. Cechę, z którą dana umiejętność jest związana, podano w nawiasie, przy opisie.

PUNKTY MOCY

Posiadacze Zdolności nadprzyrodzonych używają swoich mocy dzięki „punktom mocy”. Wybierając przewagę, bohater otrzymuje pulę punktów mocy, podaną w opisie danej zdolności.

By aktywować moc, postać musi określić, ile punktów mocy poświęca. To ważne, gdyż część mocy pozwala uzyskać lepszy efekt w zamian za podwyższony koszt, albo przedłużyć czas trwania efektu, wydając określoną liczbę punktów na rundę.

Bohater odzyskuje 1 punkt mocy na godzinę.

POCZĄTKOWE MOCE

Liczbę mocy, dostępnych dla początkujących postaci, znajdziesz w opisie poszczególnych Zdolności nadprzyrodzonych.

ZDOBYWANIE NOWYCH MOCY

Postać obdarzona nadprzyrodzonymi zdolnościami może zyskać kolejne moce, wykupując przewagę Nowa moc. Wybrana zdolność staje się natychmiast dostępna.



UŻYWANIE MOCY

Podczas swojej akcji postać może skorzystać z każdej posiadanej mocy. Najpierw musisz zadeklarować, że jej używasz, a następnie zapłacić koszt w punktach mocy. Na koniec wykonujesz test umiejętności nadprzyrodzonej.

Jeśli rzut się nie uda, moc nie działa, ale wydane punkty przepadają. W przypadku powodzenia, zdolność działa zgodnie z opisem.

Niektóre moce nie posiadają stałego kosztu – gracz musi wówczas zadeklarować, ile mocy chce poświęcić. Punkty wydaje *przed* wykonaniem testu umiejętności nadprzyrodzonej, decydującej o powodzeniu akcji.

PODTRZYMANIE MOCY

Działanie mocy można podtrzymywać, o ile opcję taką zaznaczono w rubryce „Czas trwania”. W takiej sytuacji wydanie podanej liczby punktów mocy automatycznie przedłuża jej działanie, bez konieczności wykonywania rzutów kością.

Za każdą podtrzymywaną właśnie moc postać otrzymuje modyfikator -1 do wszystkich testów umiejętności nadprzyrodzonej (lecz nie do innych rzutów na współczynniki). Przykładowo, czarownik podtrzymujący dwie moce: *pancerz* oraz *latanie*, będzie odejmował -2 od wszystkich testów Rzucania czarów, dopóki z nich nie zrezygnuje. Jeżeli jednak przyjdzie mu przetestować Walkę (lub dowolny inny współczynnik), nie musi przejmować się karą.

ROZPROSZENIE

Gdy postać podtrzymująca działanie mocy zostanie raniona, magia może ulec rozproszeniu. Trafiony bohater musi wykonać test umiejętności nadprzyrodzonej przeciwstawny do otrzymanych obrażeń. Jeżeli wyrzuci więcej, wszystkie podtrzymane moce działają nadal. W przeciwnym przypadku traci koncentrację, a moce rozpraszają się zaraz po rozpatrzeniu efektów ataku.

Jeśli postać doznała Szoku z innych niż obrażenia powodów (na przykład poprzez Próbę woli), do podtrzymania mocy wystarczy jej zdać prosty test Sprytu.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE

Poniżej znajdziesz opisy pięciu różnych Zdolności nadprzyrodzonych. Każdy zawiera właściwe umiejętności nadprzyrodzone, liczbę początkowych mocy oraz punktów mocy, a także potencjalne niebezpieczeństwa wiążące się z ich używaniem (na przykład Przeładowanie mocą magiczną i Awarie tworów Niesamowitej nauki).

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (MAGIA)

Umiejętność nadprzyrodzona: Rzucanie czarów (Spryt)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 3

Magią władają zarówno potężni czarodzieje, jak i plugawi kultysty. Moc czerpią z mistycznej energii, przenikającej cały świat. Magowie manipulują nią za pomocą pradawnych rytua-

łów, tajemniczych słów oraz gestów, a niektórzy dzięki bluźnierczym ofiarom.

Początkujący czarodziej może wydawać się słaby, ale z biegiem czasu osiągnie niemal bezgraniczną potęgę.

- **Przeładowanie:** Jeśli w teście Rzucania czarów na kostce umiejętności wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury), ciało czarownika przepełnia nadmiar magicznej energii. Postać doznaje Szoku, który może spowodować Ranę.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (CUD)

Umiejętność nadprzyrodzona: Wiara (Duch)

Początkowe punkty ocy: 10

Początkowe moce: 2

Kapłani i wybrańcy bogów często otrzymują zdolność czynienia cudów. Taki dar pochodzi od wyższych potęg: bóstw, sił natury czy duchów. By użyć mocy, czasem wystarczy kilka słów modlitwy, ale niekiedy konieczne jest odprawienie rytuału.

- **Patron:** Cudotwórcy zawdzięczają moc wierności religii, którą gorliwie wyznają. Kapłani dobra przysięgają bronić niewinnych, zwalczać wszelkie zło i trzymać się praw oraz nakazów swojej wiary. Natomiast wyznawcy złych bóstw zazwyczaj walczą z każdym, kto stanie im na drodze, a także sięją zamęt i nieszczęście. Gracz i Mistrz Gry powinni wspólnie opracować główne przykazania religii bohatera, są one bowiem niezmiernie istotne w codziennym życiu postaci.

Jeśli wybraniec narusza któreś z przykazań swego wyznania, bóstwo się od niego odwraca. Grzechy lekkie wiążą się z tygodniową karą -2 do testów umiejętności Wiara. Ciężkie wykroczenia powodują utratę jakiegokolwiek dostępu do zdolności nadprzyrodzonych przez okres jednego tygodnia. Jeżeli bohater popełni któryś z najgorszych grzechów, ryzykuje wieczne potępienie. Traci moc, i chcąc ją odzyskać musi odbyć pokutę lub wypełnić jakieś zadanie.



ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (PSIONIKA)

Umiejętność nadprzyrodzona: Psionika (Spryt)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 3

Psionicy posiadają dostęp do pełnego potencjału własnego umysłu. Dzięki temu potrafią myślać poruszać materię, tworzyć ogień czy w pełni kontrolować swój organizm.

- **Sprzężenie:** Gdy w teście Psioniki na kostce umiejętności wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury), postać doznaje Szoku. Krytyczna porażka powoduje tak straszliwy ból, że wszyscy sprzymierzeńcy telepaty na obszarze Dużego Wzornika Wybuchu muszą wykonać test Ducha. W przypadku niepowodzenia również doznają Szoku, ogłuszeni emitowaną przez bohatera falą cierpienia. W ten sposób można otrzymać Ranę.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (SUPERMOCE)

Umiejętność nadprzyrodzona: Specjalna (Brak)

Początkowe punkty mocy: 20

Początkowe moce: 1

Posiadacze supermocy bardzo często zdobywają je na skutek dziwnych wypadków. Jednych ukąsił radioaktywny pająk, inni wpadli do kadzi dziwacznych chemikaliów albo weszli w posiadanie tajemniczego artefaktu. Przewaga najlepiej opisuje bohaterów rodem z powieści groszowych, o stosunkowo niewielkiej mocy. Zasady gry naprawdę potężnymi herosami znajdziecie w Brawurowych Światach, poświęconych tej właśnie tematyce.

Supermoce działają inaczej niż wszystkie pozostałe Zdolności nadprzyrodzone. Każdą moc uznaje się za osobną umiejętność, niezwiązaną z żadną cechą. Jeśli superbohater posiada moce *pancerz* i *pościsk*, otrzymuje też dwie umiejętności o tych właśnie nazwach, które testuje zawsze, gdy używa danej mocy. Rezultatem

jest wolniejszy rozwój postaci. Rekompensuje go większa niż u innych posiadaczy Zdolności nadprzyrodzonych, pula początkowych punktów mocy.

Najlepsze w byciu superbohaterem jest to, że korzystanie z mocy jest zupełnie bezpiecznie. Nie ma żadnego dodatkowego zagrożenia – albo moc zadziała, albo nie.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (NIESAMOWITA NAUKA)

Umiejętność nadprzyrodzona: Niesamowita nauka (Spryt - czytaj poniżej)

Początkowe punkty mocy: 10 (czytaj poniżej)

Początkowe moce: 1

Niesamowita nauka jest matką dziwnych i potężnych wynalazków. Od „normalnej” nauki odróżnia ją nieodmiennie obecny w jej twórcach element „nadanaturalnej niesamowitości”. Czasem urządzenie może po prostu wyprzedzać swoją epokę, ale wcale nierzadko powstaje pod wpływem boskiej (lub diabelskiej) inspiracji. W innych przypadkach posiada nadnaturalne źródło mocy, jak na przykład korzystające z upiorytu gadzety w *Deadlands: Martwe Ziemi*, zasilane magicznymi minerałami artefakty w licznych światach fantasy czy parowe wynalazki rodem ze steampunka.

Niesamowita nauka różni się od innych Zdolności nadprzyrodzonych tym, że każda z mocy przekłada się w jej wypadku na nowy wynalazek. W momencie wyboru nowej zdolności gracz musi dokładnie opisać, jakie urządzenie tworzy.

Przykładowo, wynalazca posiadający moc *niewidzialność* może zbudować pas *niewidzialności*. Oczywiście, nadawanie wynalazkom tak prostych nazw to pójście na łatwiznę. Bardzo zachęcamy graczy by wysilili się i zadbali o niesamowite i paranaukowe nazwy urządzeń (czyż „Zadziwiający transmografikator eteryczny profesora Geista” nie brzmi imponująco?).

Każdy wynalazek posiada własną pulę punktów mocy, która jest równa punktom mocy jego twórcy. Postać posiadająca 10 PM i moc *pościsk*

może zbudować miotacz promieni śmierci. Broń posiada 10 punktów mocy, dzięki którym można strzelać śmiertelnymi promieniami dokładnie tak samo, jakby zakłęcie *pocisk* było rzucane przez czarodzieja.

- **Awaria:** Niestety, twory Niesamowitej nauki bywają zawodne, a ich zabójczej efektywności w działaniu partneruje zabójcza efektywność w przypadku awarii.

Gdy podczas korzystania z urządzenia w teście na kostce umiejętności wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury), wynalazek psuje się. By przywrócić mu sprawność potrzeba 2k6 godzin pracy i udanego testu Reperowania – do tego czasu nie nadaje się do użytku.

JESZCZE O NIESAMOWITEJ NAUCE

Korzystanie z Niesamowitej nauki jest nieco bardziej skomplikowane, niż używanie pozostałych Zdolności nadprzyrodzonych. Jeśli chcesz po prostu miotać ognistymi kulami na lewo i prawo, lepiej spróbuj magii lub mocy psionicznych. Jeżeli natomiast nie przeszkadza ci kilka dodatkowych reguł, czeka cię wiele miłych chwil podczas projektowania wynalazków i testowania ich w praktyce.

Bardzo ważną kwestią jest wycucie różnicy pomiędzy normalną (choćby i bardzo zaawansowaną) techniką, a zadziwiającymi tworam Niesamowitej nauki. Pochodzenie, inspiracja lub zasilanie prawdziwych wynalazków Niesamowitej nauki zawsze ma nadnaturalne źródła.

Należy również pamiętać, że Niesamowita nauka nie pozwala tworzyć wszystkiego, czego tylko postać zapragnie. Każde zbudowane z jej pomocą urządzenie musi działać w oparciu o wybraną moc (z tego podręcznika lub Brawurowego Świata).

Umiejętność nadprzyrodzona: Wynalazca, który uruchamia przenośny generator pola ochronnego (wykorzystując moc *pancerz* lub *odbicie*) albo wzmacniacz fal hipnotycznych (*władca marionetek*) korzysta z umiejętności Niesamowita nauka.

W przypadku niektórych wynalazków testuje się jednak inne umiejętności, najczęściej Prowadzenie, Walkę lub Strzelanie. Przykładowo,

miotacz promieni śmierci będzie wymagać testów Strzelania, a wibroostrze – Walki.

Używanie wynalazków: Uruchamiając urządzenie działające „biernie” (zwykle posiadające możliwość podtrzymania działania mocy), na przykład transmogryfikator eteryczny, postać testuje umiejętność Niesamowita nauka. Niektóre moce działają lepiej, jeżeli uzyska przy tym przebicie. Jeśli rzut się nie uda, wynalazek nie chce zadziałać.

W przypadku mocy wymagających testów przeciwnych (np. *władca marionetek*), wynalazca wciąż korzysta z umiejętności Niesamowita nauka.

Wynalazki o działaniu czynnym wymagają testu odpowiedniej umiejętności. Na przykład, gdy uczony chce użyć cudownej broni, testuje Walkę lub Strzelanie. Niezależnie od wyniku testu, próba zużywa punkty mocy. Wynik 1 na kostce umiejętności podczas takiego rzutu może być przyczyną awarii.

Nowe moce: Gdy szalony naukowiec wykupuje przewagę Nowa moc, wymyśla nowy wynalazek. Postępuje jak zazwyczaj: wybiera moc i opisuje urządzenie, które umożliwi jej działanie. Wolno mu jednak wybrać ponownie moc, którą już posiada, na przykład celem budowy drugiego miotacza promieni. Drugą broń może przekazać jednemu z towarzyszy.

Podtrzymanie mocy: Ponieważ Szaleni naukowcy używają istniejącego niezależnie od nich sprzętu, w przeciwieństwie do postaci posługujących się magią nie otrzymują kary za podtrzymywanie kilku mocy. Koszt podtrzymywania opłaca się z puli punktów mocy wynalazku.

Pożyczanie sprzętu: Bohater może używać produktów swojego geniuszu towarzyszom. Urządzenie działa wówczas normalnie, z tym że wszystkie testy – w tym rzuty na Niesamowitą naukę – wykonuje użytkownik. Z tego powodu wynalazcy będą znacznie wprawniej korzystali ze swoich twórców.

Ładowanie: Wynalazki odyskują punkty mocy w tym samym tempie, co postaci – 1 w ciągu godziny. Ładowanie może oznaczać konieczność podpięcia sprzętu do gniazdka, zasilania baterii słonecznych lub przeładowania amunicji (która może być czymkolwiek). Nieza-

leżnie od natury procesu, punkty mocy wracają zawsze z taką samą prędkością, jak w wypadku innych Zdolności nadprzyrodzonych.

Wyssanie duszy: Niesamowici naukowcy nie mogą korzystać z tej przewagi.

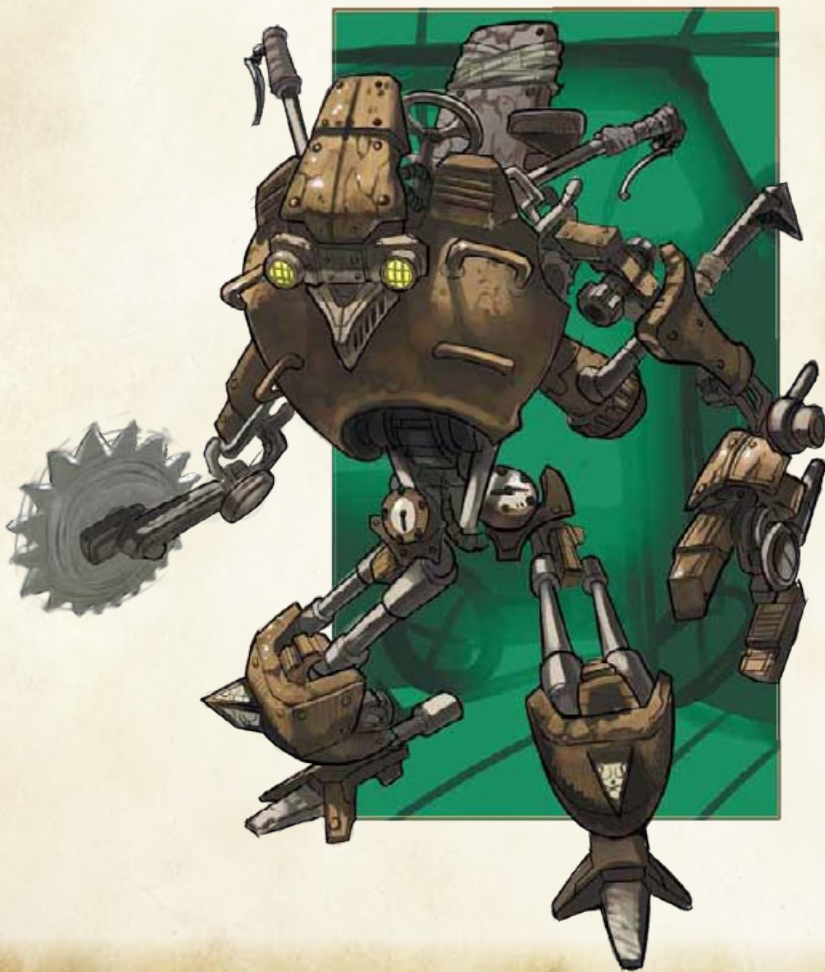
Dodatkowe punkty mocy: Gdy konstruktor zwiększa swoją pulę punktów, usprawnia też dotychczasowe wynalazki. W związku z tym wszystkie jego urządzenia otrzymują dodatkowe punkty mocy. Przykładowo, gdy wynalazca zwiększy liczbę swoich PM do 20, każde urządzenie, stworzone przez niego do tej pory i w przyszłości, będzie ich miało również 20.

Utrata wynalazku: Jeśli urządzenie zostanie skradzione, zgubione lub zniszczone, wynalazca może zastąpić go nowym. Proces zajmuje 2k6 godzin, wymaga dostępu do warsztatu oraz odpowiednich części i sukcesu w zwykłym teście Reperowania. Uzyskawszy w nim przebicie, uczony skracza czas budowy duplikatu o połowę.

Jeśli oryginalny egzemplarz z jakichś powodów wróci do właściciela, nie będzie działał (a więc, w ten sposób nie można otrzymać darmowego duplikatu urządzenia).

Przykład: *Profesor Geist rozpoczyna grę z wibroostrzem (moc grom), które posiada 10 punktów mocy. Z biegiem czasu wynalazca zyskuje rozwinięcie i kupuje przewagę Nowa moc. Dzięki temu konstruuje miotacz promieni śmierci, oparty na mocy pocisk. Oba wynalazki profesora posiadają po 10 punktów mocy.*

Podczas walki profesor aktywuje wibroostrze, testując Niesamowitą naukę. Uzyskuje przebicie, więc broń otrzymuje premię +4 do obrażeń. Miotacza promieni nie trzeba specjalnie aktywować. Za każdym razem, gdy uczony z niego korzysta, po prostu rzuca na Strzelanie (choć mag na jego miejscu testowałby Rzucanie czarów).



MOCE

Poniżej znajduje się lista mocy dostępnych w większości Brawurowych Światów. Opis każdej składa się z:

Ranga: By postać mogła nauczyć się tej mocy, musi posiadać co najmniej podaną rangę (Nowicjusz, Doświadczony, Weteran, Heros lub Legenda).

Punkty mocy: Tyle punktów należy zapłacić, by użyć mocy (choć niektóre posiadają dodatkowy efekt zasilany kolejnymi punktami, co zaznaczono w opisie). Koszt aktywacji mocy zawsze należy sprecyzować i ponieść przed wykonaniem rzutu kośćmi.

Zasięg: To maksymalna odległość, w której może znajdować się cel w momencie aktywacji zdolności (zasięg nie obowiązuje, gdy moc już działa i jest jedynie podtrzymywana). Jeśli w tej pozycji znajduje się cecha, na przykład Spryt, rodzaj kostki określa odległość. A więc, więc gdy postać posiada Spryt na k10, zasięg będzie wynosił 10". Zasięg mogą również wyrażać trzy liczby, na przykład 12/24/48. Tak jak w przypadku broni dystansowych, odnoszą się one do długości zasięgów, na których obowiązują odpowiednie modyfikatory (0/-2/-4). Ten sam test umiejętności nadprzyrodzonej określa, czy moc działa, i jest rzutem na atak w przypadku mocy ofensywnych. Wyjątek od tej reguły stanowią Szaleni naukowcy, którzy korzystają ze swoich wynalazków testując Walkę lub Strzelanie.

Czas trwania: Określa liczbę rund, którą działa moc. Przykładowo, gdy Czas trwania danej mocy równy jest 1, oznacza to, że efekt trwa do kolejnej akcji wykonywanej przez bohatera. Jeśli wynosi 2, moc będzie działać jeszcze jedną rundę ponadto.

Znajdująca się po liczbie punktów informacja w nawiasie, na przykład 3 (1/rundę) znaczy, że Czas trwania wynosi 3 rundy, a później efekt można podtrzymać za podaną ilość punktów mocy – w tym przypadku 1 za każdą kolejną rundę. Należy pamiętać, że za każdą podtrzymywaną moc bohater odejmuje -1 od testów umiejętności nadprzyrodzonej.

Warianty: Chcieliśmy, by przedstawione w tym rozdziale moce były proste do użycia i zapamiętania. Dzięki temu Mistrzowi Gry łatwiej będzie opanować działanie podstawowych zdolności, i to zupełnie niezależnie od świata gry. Jednak fakt, że dana moc działa tak samo w różnych Brawurowych Światach, wcale nie oznacza, że musi identycznie wyglądać i podobnie się nazywać. Weźmy na przykład *pocisk*, moc prostą i bardzo użyteczną. Zapewne w świecie fantasy, gdzie magia jest dość powszechna, moc będzie nazywana „magicznym pociskiem” i przyjmie postać świetlistej kuli. Ta sama moc w rękach wyznawców bluźnierczego kultu może stać się chmurą owadów i robali, obsiadających bohaterów i kłusujących ich dotkliwie.

Gdy Mistrz Gry zdecyduje się na poważną zmianę mocy, powinien pomyśleć nad dodatkowymi zasadami, które mogą stosować się do nowego wariantu. Przykładowo, *pancerz* przyjmujący postać płonącej tarczy może zapewniać podwójną ochronę przed ognistymi atakami, ale to być bezużyteczny przeciwko lodowym. Jeżeli moc związana jest z jakimś przedmiotem, jak latanie z miotłą czarownicy, należy ustalić, co się stanie gdy bohater straci czarodziejski obiekt. Przykładowe warianty mocy znajdziesz w ramce na stronie 155.

BARIERA

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 1/odcinek

Zasięg: Spryt

Czas trwania: 3 (1 za odcinek na rundę)

Warianty: Ogień, lód, ciernie, pole siłowe, kości.

Bariera tworzy litą, nieruchomą ścianę, chroniącą użytkownika mocy przed atakami lub odgradzającą od przeciwnika.

Niezależnie od materiału z którego powstała *bariera* (lód, ciernie, energia, itp.), posiada Wytrzymałość równą 10. Za każdy wydany punkt mocy powstaje odcinek długi na 1". Grubość zależy ściśle od materiału i może wynosić od kilku centymetrów w przypadku kamiennej (lub wykonanej z podobnej substancji) ściany do nawet kilkudziesięciu, jeśli powstała z kości czy lodu. (Jeżeli korzystacie z siatki, *barierę* zazna-

czaj na liniach rozdzielających pola.) Dokładne położenie odcinków ściany zależy od czarownika, ale każdy musi łączyć się z pozostałymi.

Gdy minie czas trwania mocy lub fragment ściany zostanie zniszczony, zmienia się on w pył lub rozpada w inny sposób (moc nigdy nie zostawia materialnych śladów).

Odcinek ściany ulega zniszczeniu, gdy wymierzony w niego atak zada co najmniej 10 obrażeń. Trafienie bariery wręcz jest automatyczne, w przypadku ataku dystansowego rzut wykonuje się normalnie, ale przebicie nie zapewnia dodatkowych obrażeń.

Przeciwnik może wspiąć się na *barierę*, (pod warunkiem, że jest ona dość wytrzymała), testując Wspinaczkę z modyfikatorem -2. *Bariera* ognia zadaje 2k4 obrażeń każdemu, kto próbuje się przez nią przedrzeć.

DAR JĘZYKÓW

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 1

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 10 minut (1/10 minut)

Warianty: Słowa, obrazy, gesty.

Dzięki tej mocy postać może mówić, czytać i pisać w języku, którego normalnie nie zna. Rzecz zapewnia wyłącznie znajomość prawdziwych języków, a nie sposobów komunikacji zwierząt. Uzyskując przebicie bohater jest w stanie używać konkretnego dialektu.

GROM

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Kolorowy blask, runy, znaki, gromadząca się energia, kolce porastające ostrze miecza.

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



KRET

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 3

Zasięg: Spryt x 2

Czas trwania: 3 (2/rundę)

Warianty: Postać zapada się pod ziemię i pojawia w innym miejscu.

Dzięki tej mocy mag może dosłownie zapaść się pod ziemię. Gdy zdolność działa, postać może albo pozostawać pod powierzchnią, albo przekopać się w dowolne miejsce w zasięgu. Bohater posiadający Spryt równy k8 może więc przejść pod ziemią 16" (32 metry) w pierwszej rundzie, w drugiej rundzie się nie przemieszczać, a w trzeciej przekopać o kolejne 16".

Wędrujący pod ziemią czarodziej może próbować zaskoczyć przeciwnika (nawet gdy ten widział, jak postać aktywowała moc), wykonując test Skradania przeciwstawny do Spostrzegawczości ofiary. Jeśli bohater wygra, otrzymuje premię +2 do rzutów na atak i obrażenia. Zwiększa się ona do +4 w przypadku przebicia. Osoby wstrzymujące akcję mogą próbować przerwać atak, zgodnie z zasadami.

LATANIE

Ranga: Weteran

Punkty mocy: 3/6

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Podmuchy wiatru, pierścień, miotła.

Korzystając z tej mocy bohater może *latać* ze swoim zwykłym Tempem i o połowę mniejszą prędkością wznoszenia. Tempo można zwiększyć dwukrotnie, płacąc podwójnie za aktywację mocy.

LECZENIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 3

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: Natychmiast

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

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

Podczas *leczenia* Figur, sukces usuwa jedną, a przebicie dwie Rany. Od wyniku testu odlicza się karę za Rany uzdrawianej osoby



(w dodatku do ewentualnych minusów za Rany użytkownika mocy).

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

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

MANIPULACJA ŻYWIŁEM

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 1

Zasięg: Spryt x 2

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Kilka prostych gestów dłonią.

Posiadacz tej mocy musi określić, jaki żywił potrafi kontrolować (można wykupić ją kilkukrotnie, dla różnych żywiłów). Dzięki temu potrafi wykonać kilka prostych sztuczek.

Poniżej przedstawiono efekty manipulacji różnymi żywiłami.

Ogień: Wystarczy pstryknięcie palcami, by stworzyć płomień porównywalny z zapalką. Czarownik może również rozprzestrzenić ogień, który już się pali (+1 do odpowiedniego rzutu), spowodować by jaśniej rozbłysnął (element sztuczki) lub próbować coś podpalić (w ciągu kilku rund, jakby trzymał zapaloną zapalkę).

Powietrze: Postać może stworzyć powiew powietrza zdolny zgasić świecę, rozdmuchać płomień, podwiać spódnicę, lub zapewnić odrobinę ochłody (+1 do rzutu na Wyczerpanie przeciwko gorącu).

Woda: Czarodziej może stworzyć ok. pół litra wody, w zasięgu wzroku (nie wewnątrz czegoś lub kogoś). Ruchem dłoni potrafi też oczyścić ok. 4 litry wody z soli, toksyn i innych zanieczyszczeń. Zatruci zepsutym płynem otrzymują dzięki temu drugą szansę zwalczania efektów trucizny.

Ziemia: Jednym ruchem dłonią postać otwiera rozpadlinę (wielkości 30cm x 30cm, w kamieniu o połowę mniejszą) lub wzbija w powietrze tuman piachu zdolny oslepić przeciwnika (+1 do sztuczki).

MOWA ZWIERZĄT

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: Specjalne

Zasięg: Spryt x 100 metrów

Czas trwania: 10 minut

Warianty: Mag koncentruje się i wykonuje dłońmi odpowiednie gesty.

To zaklęcie pozwala magowi porozumiewać się ze zwierzętami i skłaniać je do działania. Moc działa jedynie na stworzenia obdarzone zwierzęcą inteligencją i nie ma wpływu na stworzenia magiczne, przyzwane za pomocą czarów i inne istoty „nienaturalne”. Cel mocy musi znajdować się w zasięgu.

Koszt użycia zdolności zależy od Rozmiaru zwierzęcia i wynosi 3, plus dwa razy Rozmiar celu. Przykładowo, użycie mowy zwierząt na żarłaczku białym (Rozmiar +4) będzie kosztowało $3+(2 \times 4)=11$ punktów mocy, a na roku (Rozmiar +8) 19.

Moc pozwala również porozumieć się z chmurą owadów lub gromadą gryzoni. Koszt wynosi wówczas 3, jeżeli grupa zwierząt jest mała, 5 dla średniej i 8 dla dużej. A więc, przejście kontroli nad jednym szczurem będzie kosztowało 3 PM.

NIEWIDZIALNOŚĆ

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 5

Zasięg: Na siebie

Czas trwania: 3 (1/runde)

Warianty: Proszek, eliksir, migoczące światła.

Możliwość stania się *niewidzialnym* to zdecydowany atut w walce i buduarach pięknych dam. Idea *niewidzialności* jest również niezmiernie popularna wśród błyskotliwych wynalazców i czarnych charakterów – ktoś by nie chciał poznać przepisu na „niewidzialnego człowieka”?

Sukces sprawia, że postać staje się przezroczysta, choć ciągle można dostrzec nikły zarys jej sylwetki. Czujny obserwator może spróbować wykryć niewidzialnego bohatera, o ile ma przesłanki by go wypatrywać – testuje wówczas Sposstrzegawczość z modyfikatorem -4. Po odkryciu

O WARIANTACH MOCY

Poniżej przedstawiliśmy kilka przykładowych sposobów dostosowania mocy do specyfiki świata gry. Oczywiście, nie trzeba w ten sposób modyfikować każdej zdolności, ale opracowanie interesujących szczegółów kilku najpowszechniej stosowanych zdecydowanie doda kolorytu grze.

RÓJ PSZCZÓŁ (POCISK)

Gdy kultysta używa tej mocy, z jego rąk wylatuje rój pszczoł, które boleśnie żądają przeciwnika. Owady nie zdołają przebić się przez grube okrycie, więc jeśli ofiara jest szczelnie ubrana, może czuć się bezpiecznie.

OGNISTA TARCZA (PANCERZ)

Przed czarownikiem formuje się płonąca żywym ogniem tarcza. Wprawdzie chroni ona maga wyłącznie z przodu, ale jeżeli uderzy przeciwnika, ten otrzymuje 2k6 obrażeń. Tarcza zapewnia podwójną ochronę przeciwko atakom ognistym, ale jest zupełnie bezużyteczna przeciw lodowym.

MIOTŁA (LATANIE)

Dzięki temu zaklęciu wiedźma może wzbić się w powietrze – w tym celu potrzebuje jednak miotły, łóżka lub małego dywanu. Jeśli taki rekwizyt jest niedostępny, czaru nie można rzucić.

niewidzialnej osoby można ją zaatakować, także z modyfikatorem -4.

Gdy korzystający z mocy bohater uzyska przebicie, znika całkowicie, a próba wykrycia go i zaatakowania obciążona jest karą -6.

W każdym przypadku moc wpływa na przedmioty osobiste, które posiada postać. Wszystkie przedmioty podniesione po aktywacji mocy pozostają natomiast widoczne.



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

cerz przeciwko atakom obszarowym.

OCHRONA PRZED ŻYWIOŁAMI

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 1 godzina (1/godzinę)

Warianty: Znamię na czole, eliksir, „skrzela”.

Poszukiwacze przygód często trafiają w nietypowe i niebezpieczne miejsca: na dno oceanu, w przestrzeń kosmiczną, itp.

Ta moc pozwala normalnie oddychać, mówić i poruszać się z pełnym Tempem pod wodą, w stanie nieważkości, w próżni, lawie, na słońcu, środku lodowej pustyni itd. Zapewnia właściwe dla postaci ciśnienie, powietrze, temperaturę. Ochrona dotyczy jedynie warunków naturalnych, więc ognisty atak wciąż zadawać będzie normalne obrażenia.

By moc zadziałała, potrzeba prostego sukcesu. Uzyskując przebicie postać obniża koszt podtrzymania mocy, który wtedy wynosi 1 PM za 2 godziny.

ODBICIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

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

OPLĄTANIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2-4

Zasięg: Spryt

Czas trwania: Specjalny

Warianty: Bomba klejowa, pnącza, kajdanki, pajęcza sieć.

Dzięki tej mocy bohater może opleść cel wijącymi się pnączami, kosmykami włosów, pajęczą siecią lub czymś w tym rodzaju.

Testowi umiejętności nadprzyrodzonej przeciwstawia się rzut na Zręczność ofiary. W przypadku sukcesu, przeciwnik zostaje częściowo opleciony i otrzymuje karę -2 do Tempa i umiejętności związanych ze Zręcznością oraz Siłą. Przebicie całkowicie unieruchamia cel i uniemożliwia mu używanie umiejętności związanych ze Zręcznością oraz Siłą.

W kolejnych rundach oplątany cel może wykonać test Zręczności lub Siły, by próbować się uwolnić. Jego towarzysze również mogą próbować go oswobodzić, testując Siłę -2.

Oplątanie za 2 PM działa na jednego przeciwnika, za 4 punkty na wszystkich znajdujących się pod Średnim Wzornikiem Wybuchu.

OSZOŁOMIENIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: 12/24/48

Czas trwania: Specjalny

Warianty: Wyładowania energetyczne, bomba ogłuszająca, uderzenie soniczne, świetlna eksplozja.

Oszołomienie uderza obezwładniającą siłą, dźwiękiem, blaskiem czy magiczną energią we wszystkich, znajdujących się pod Średnim Wzornikiem Wybuchu.

W przypadku udanego testu umiejętności nadprzyrodzonej, wszyscy trafieni muszą wykonać test Wigoru (z modyfikatorem -2 w razie przebicia) by uniknąć Szoku.

OŚWIETLENIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 1

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 10 minut (1/ minutę)

Warianty: Różnokolorowe światła, lewitujące kule, blask bijący z dłoni, zaklęta laska.

Ta moc z pozoru może wydawać się banalna i nieprzydatna. Uwięzieni w ciemności, pośród wygłodniałych ożywieńców bohaterowie będą jednak dziękować swojemu magowi, że ją posiada. *Oświecenie* należy rzucić na jakiś przedmiot: miecz, monetę, tarczę, a nawet czyjeś ubranie. Sprytnym manewrem jest wykorzystanie jej na okryciu lub broni przeciwnika - dzięki temu jest świetnie widoczny w mroku i atakując go nie odlicza się kary za słabe oświecenie.

Oświecenie zapewnia światło porównywalne z blaskiem pochodni. Obejmuje ono obszar Dużego Wzornika Wybuchu.

PANCERZ

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

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

Pancerz tworzy wokół postaci magiczną lub fizyczną osłonę. Udany test umiejętności zapewnia 2 punkty Pancerza - przebicie zwiększa ich liczbę do 4 punktów. Premię dolicza się do ewentualnej zwykłej zbroi, którą postać nosi.

POCISK

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 1-6

Zasięg: 12/24/48

Czas trwania: Natychmiast

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

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

Dodatkowe pociski: Postać może rzucić do trzech *pocisków* na raz, wydając odpowiednio większą liczbę punktów mocy. Liczbę *pocisków* należy określić przed wykonaniem rzutu. Każdy z nich może mierzyć w inny cel. Dodatkowe *pociski* nie powodują kar do rzutów.

Dodatkowe obrażenia: Bohater może również zwiększyć obrażenia do 3k6, podwajając koszt każdego *pocisku*. Opcję tę można zastosować również wobec dodatkowych *pocisków*, a więc wystrzelenie trzech pocisków zadających po 3k6 wymaga wydania 6 PM.





PODKRĘCENIE/PRZYKRĘCENIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Spryt

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Fizyczna przemiana, jaśniejący blask, mikstura.

Podkręcenie/przykręcenie pozwala zwiększyć dowolny współczynnik celu o jeden typ kości za sukces, albo dwa w przypadku przebicie w teście umiejętności nadprzyrodzonej. Zwiększany współczynnik nie może przekroczyć k12 – za każdy przyrost powyżej tego poziomu postać otrzymuje modyfikator +1. A więc przebicie podczas stosowania zdolności na kimś, kto posiada współczynnik k12, podkręci go na k12+2.

Ta sama zdolność pozwala zmniejszyć współczynnik wroga. W tym celu czarownik wykonuje przeciwny do ofiary test Ducha. Sukces obniża wybrany współczynnik o jeden rodzaj kości, przebicie o dwa. Przykręcenie nie może obniżyć go poniżej k4. Oczywiście, kilkukrotne użycie przykręcenia będzie się sumować, choć czas trwania wylicza się dla każdego z osobna.

PRZERAŻENIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Spryt x 2

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Gesty, złowroźna energia, powiew chłodu.

Ta moc wywołuje u ofiar strach i przerażenie. Obszar działania określa Duży Wzornik Wybuchu. Każda znajdująca się pod nim postać musi wykonać test Odwagi, (przebicie powoduje karę -2). W razie niepowodzenia Figury rzucają na Tabelę Strachu, a Błotki wpadają w panikę.

PRZYSPIESZENIE

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 4

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (2/rundę)

Warianty: Rozmyta sylwetka, nadaktywność.

Z tej mocy chętnie korzystają wszyscy szybcy niczym błyskawica herosi i niosący śmierć wojownicy. Pozwala ona bowiem wykonać dwie akcje zamiast jednej (bez kar za kilka akcji w rundzie). Jeżeli w teście aktywacji zdolności czarownik uzyskał przebicie, prócz powyższego celu może wymieniać kartę inicjatywy, póki nie uzyska co najmniej 8.

ROZPROSZENIE

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 3

Zasięg: Spryt

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Gest dłoni, wyszeptanie zaklęcia.

Dzięki tej mocy bohater może przerywać działanie zaklęć, cudów, twórow niesamowitej nauki czy supermocy. Nie może jednak *rozproszyc* wrodzonej zdolności, na przykład smoczego zionienia ogniem czy upiornego wycia banshee. Moc jest również nieskuteczna przeciwko magicznym lub trwale zaklętym przedmiotom (jeśli ich opis nie posiada odpowiednich zastrzeżeń).

Rozpraszać można zarówno moc, której efekt już działa jak i właśnie aktywowaną. W tym drugim przypadku oczywiście należy posiadać

wstrzymaną akcję i przerwać działanie wrażego czarodzieja zgodnie z zasadami.

Próba *rozproszenia* mocy przeciwnika to przeciwstawny test umiejętności nadprzyrodzonych obu postaci. Jeżeli przeciwnik włada innymi Zdolnościami nadprzyrodzonymi (magia przeciwko cudom, supermoce przeciwko niesamowitej nauce itd.) rozpraszaający otrzymuje karę -2 do rzutu.

ROZPRYSK

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Wzornik Zionięcia

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Fala ognia, światła lub innej energii.

Rozprysk tworzy niszczycielską falę energii, spływającą na przeciwników.

Gdy używasz tej mocy, połóż Wzornik Zionięcia w stronę, w którą postać patrzy. Wszyscy, którzy się pod nim znajdują muszą zdać test Zręczności przeciwstawny do twojego rzutu na umiejętność nadnaturalną. W razie powodzenia unikają ognia. Porażka oznacza 2k10 obrażeń, traktowanych jak broń cięczą.

Jeśli moc ma wariant ognisty, należy sprawdzić również, czy trafiony nie zajął się płomieniem. Rzuć k6: wynik 1 oznacza, że dana postać stanęła w ogniu. Szczegóły znajdziesz w rozdziale opisującym zasady ognia.

SZYBKOŚĆ

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 1

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Rozmyta sylwetka, „fazowanie”, nadludzka sprawność.

Ta moc bywa równie pomocna krwawym wojownikom, którzy pragną spaść na przeciwnika jak wilk spada na trzody, jak i badaczom tajemnic, gdy w ostatnim momencie mają nadzieję

umknąć przed Rzeczami Których Człowiek Nie Powinien Spotkać. Jej użytkownik porusza się bowiem z nadludzką szybkością.

Sukces sprawia, że Tempo bohatera podwaja się. Jeśli w teście uzyskano przebicie, bieg staje się akcją darmową – puszczając się sprintem, postać nie otrzymuje kary -2 do testów.

TELEKINEZA

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 5

Zasięg: Spryt

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Poruszenie dłonią, magiczna różdżka, stanowcze spojrzenie.

Dzięki *telekinezie* bohater może przesunąć jeden przedmiot lub istotę (również siebie) siłą umysłu. Maksymalna waga, na którą można oddziaływać, to 5 razy Duch (w kilogramach), lub 25 razy w wypadku przebicia. Pamiętaj, że jednostki wagi z tabeli sprzętu mają po pół kilograma!

Podnoszenie istot: Żywe istoty mogą opierać się działaniu telekinezy, testując Ducha. Jeśli wynik rzutu jest wyższy od testu umiejętności nadnaturalnej, moc po prostu nie działa. W przeciwnym wypadku osoba zostaje podniesiona i nie może wyrwać się spod działania mocy.

W niektórych sytuacjach ofiara *telekinezy* może chwycić się czegoś przytwierdzonego na



stałe. W takim przypadku testuje Siłę przeciwnie do umiejętności nadprzyrodzonej czarownika. Jeśli jej rzut będzie wyższy, w tej rundzie nie można jej podnieść, rzucić, ani nijak przemieszczać z pomocą *telekinezy*.

Broń telekinetyczna: *Telekinezę* można wykorzystać, by walczyć bronią białą na odległość. W takiej sytuacji zastąp Walkę testem umiejętności nadprzyrodzonej, a obrażenia obliczaj na podstawie Ducha, a nie Siły. Przykładowo, miecz zadaje Siła+k6 obrażeń. Gdyby władać nim za pomocą *telekinezy*, obrażenia określać będzie test Ducha+k6. Poza tą zmianą, stosuje się standardowe zasady walki wręcz, łącznie z dodatkowymi obrażeniami za przebicie w teście ataku.

Miotanie: Bezwzględni posiadacze tej mocy zapewne spróbują rzucać przeciwnikami z dużej wysokości lub ciskać nimi w ściany i inne elementy otoczenia. Ofiarę można przesunąć w dowolnym kierunku o tyle cali, ile wynosi koszt Sprytu użytkownika *telekinezy*. Upuszczenie kogoś z wysokości powoduje obrażenia, wyliczane wedle normalnych zasad upadku.

Jeśli ktoś zostanie rzucony o ścianę lub inny stały element otoczenia, otrzymuje obrażenia równe Duchowi posiadacza mocy +k6. Przykładowo, jeśli mag o Duchu k12 ciśnie orkiem o ścianę lochu, ten otrzyma k12+k6.

TELEPORTACJA

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 3+

Zasięg: Specjalny

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Kłęby dymu, zniknięcie, przemiana w błyskawicę.

Teleportacja pozwala postaci zniknąć i natychmiast pojawić się w miejscu odległym o 10" za każde wydane 3 punkty mocy. Odległość zwiększa się do 15", jeśli w teście umiejętności nadprzyrodzonej uzyskano przebicie. Takie przemieszczenie uznaje się za wykonanie ruchu w danej rundzie, ale pobliscy przeciwnicy nie otrzymują darmowego ataku. Jeśli postać chce się *teleportować* w miejsce, którego nie widzi, musi wykonać test Sprytu z modyfika-

rem -2. W przypadku, gdy nigdy tego miejsca nie oglądała, modyfikator zwiększa się do -4.

Niepowodzenie w którymś z rzutów oznacza, że bohater trafił w jakiś przedmiot. W takim wypadku wraca w miejsce z którego się *teleportował*, w Szoku. Wynik 1 w teście umiejętności nadprzyrodzonej (niezależnie od Kości Figury) oznacza poważniejsze konsekwencje – postać nie tylko jest w Szoku, ale otrzymuje 2k6 obrażeń.

W żadnym przypadku nie można zakończyć *teleportacji* wewnątrz litego obiektu. Postać wraca wówczas do punktu wyjścia, jak opisano powyżej.

Zabieranie innych: Bohater może zabrać ze sobą towarzyszy, ale automatycznie otrzymuje jeden poziom Wyczerpania za każdego dodatkowego „podróżnika” (zabranie więcej, niż dwóch osób, kończy się natychmiastowym Wyeliminowaniem). Usunięcie jednego poziomu Wyczerpania wymaga godziny odpoczynku.

UZDROWIENIE

Ranga: Weteran

Punkty mocy: 10/20

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Nałożenie rąk, dotknięcie ranego świętym symbolem, modlitwa, podanie wody.

Z pomocą *uzdrowienia* można leczyć rany otrzymane wcześniej, niż przed godziną. Takie zastosowanie mocy wymaga poświęcenia 10 PM, a dalsze działanie jest identyczne z *leczeniem*. Ponadto, *uzdrowienie* może posłużyć za antidotum na truciznę bądź chorobę, gdy minęło 10 minut od zatrucia lub infekcji.

Dzięki *uzdrowieniu* można również leczyć trwałe Urazy. W tym przypadku wymagane są: test umiejętności nadprzyrodzonej z modyfikatorem -4, k6 godzin i wydanie 20 punktów mocy. Wolno podjąć tylko jedną próbę na każdy uraz – niepowodzenie oznacza, że jest nieuleczalny.

WŁADCA MARIONETEK

Ranga: Weteran

Punkty mocy: 3

Zasięg: Spryt

Czas trwania: 3 (1/runda)

Warianty: Bijący z oczu blask, stan otępienia, powoli i spokojnie huśtający się na łańcuszku zegarek, laleczka voodoo.

To czysta wygoda, zapędzić do czarnej roboty kogoś innego. Jedni osiągają ten cel dzięki bezpośredniej kontroli umysłu, inni tworzą mamiące iluzje.

Władca marionetek wykonuje test swojej umiejętności nadprzyrodzonej, przeciwny do Ducha ofiary. Zwyciężając, przejmuje pełną kontrolę nad działaniami danej osoby. Ofiara może nawet zaatakować swoich przyjaciół lub, w skrajnym przypadku, popełnić samobójstwo, choć w takim wypadku otrzymuje ponowną szansę na wyrwanie się spod uroku (kolejny rzut przeciwny).

Nikczemni przeciwnicy mogą korzystać z innych wersji tej mocy – niektóre działają przez dłuższy okres czasu, a nawet i na stałe. Taka wersja zdolności może wymagać zdobycia osobistego przedmiotu, należącego do ofiary.

WYBUCH

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 2-6

Zasięg: 24/48/96

Czas trwania: Natychmiast

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

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

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

Każdy cel na obszarze *wybuchu* otrzymuje 2k6 obrażeń. W przeciwieństwie do normalnego ataku, przebiecie w teście trafienia nie zapewnia dodatkowej kostki obrażeń – jak zwykle przy atakach obszarowych.

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



WYKRYCIE/UKRYCIE MOCY

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Wzrok

Czas trwania: 3 (1/rundę) lub 1 godzina (1/godzinę)

Warianty: Gest dłoni, wyszeptanie zaklęcia.

Wykrycie/ukrycie mocy pozwala bohaterowi rozpoznać wszystkie nadnaturalne istoty, przedmioty lub efekty w zasięgu. Dostrzeże zatem niewidzialnych przeciwników, rozpozna zaklęte osoby, przedmioty i twory niesamowitej nauki itp.

Ta moc może również działać na odwrót, ukrywając magiczną naturę pojedynczej osoby, przedmiotu, czy efektu. Takie użycie ma identyczny koszt, ale działa znacznie dłużej: 1 godzinę, plus 1 PM za każdą kolejną. By zorientować się, że oto *ukryto moc*, druga postać

musi użyć *wykrycia mocy*, testując umiejętność nadnaturalną przeciwnie do umiejętności ukrywającego (ukrywający moc rzuca na nowo przy każdej próbie wykrycia). Jeśli osobie próbującej dostrzec ukrytą magię rzecz się nie uda, nie może ponownie spróbować identyfikacji tego samego efektu.

ZACIEMNIENIE

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Spryt

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Ciemność.

Korzystając z tej mocy bohater tworzy na obszarze Dużego Wzornika Wybuchu strefę całkowitej ciemności. Wszystkie ataki mierzące do środka, na zewnątrz i poprzez strefę zaciemnienia otrzymują karę jak za zupełne oślepienie, czyli -6.

ZMIANA KSZTAŁTU

Ranga: Specjalne

Punkty mocy: Specjalne

Zasięg: Na siebie

Czas trwania: 1 minuta (1/minutę)

Warianty: Przemienienie, talizman, tatuaż.

W wielu podaniach i legendach pojawiają się ludzie, którzy potrafią zmieniać się w zwierzęta. Do tego właśnie służy niniejsza moc: pozwala postaci przemienić się w dowolne zwierzę, które nie jest przy tym stworzeniem magicznym.

Bohater może wybrać tę moc już jako Nowicjusz, jednak dopiero wraz z kolejnymi awansami zdoła opanować kształty potężniejszych zwierząt. Poniższa tabela pomoże określić ci możliwości czarownika na różnych etapach rozwoju.

Przemianie ulega również broń i rzeczy osobiste postaci – pojawią się one z powrotem, gdy wróci do pierwotnej postaci. Inne przedmioty lądują w chwili przemiany na ziemi.

Pod postacią zwierzęcia bohater zachowuje swój Spryt i Ducha oraz związane z nimi umiejętności (choć niekoniecznie zdoła z nich skorzystać, nie potrafiąc mówić). Przyjmuje



natomiast Zręczność i Siłę zwierzęcia wraz z kompletem związanych z nimi umiejętności. Przemieniony bohater nie może korzystać z większości urządzeń, ale nie potrafi mówić i nie może używać nowych mocy, choć potrafi podtrzymać już aktywne. Określając Wigor wybierz cechę postaci lub zwierzęcia, zależnie, która jest wyższa.

Określenie czy dana czynność jest dla przemienionego bohatera wykonalna, zależy od MG. Przykładowo, szaman pod postacią psa może spróbować nacisnąć spust strzelby, ale skoro czworonóg nie posiada umiejętności Strzelanie, będzie rzucać k4-2. Z drugiej strony, może normalnie używać Przekonywania – choć oczywiście fakt, że pies nie potrafi mówić w pewnych okolicznościach może spowodować karę -4.

ZMIANA KSZTAŁTU

Koszt	Ranga	Zwierzę
3	Nowicjusz	Orzeł, zając, kot
4	Doświadczony	Pies, wilk, jeleni
5	Weteran	Lew, tygrys
6	Heros	Niedźwiedź, rekin
7	Legenda	Żarłacz biały

ZOMBIE

Ranga: Weteran

Punkty mocy: 3/zwłoki

Zasięg: Sprytny

Czas trwania: Specjalny

Warianty: Kreślenie magicznych symboli na zwłokach, rzut kośćmi, cmentarz, księga oprawiona w ludzką skórę.

W większości Brawurowych Światów ta moc uchodzi za złą i dostępna jest wyłącznie dla czarnych charakterów, mrocznych kultystów, obłąkanych naukowców i im podobnych łotrów.

Moc powoduje powstanie *zombie*, w liczbie, którą czarnoksiężnik określił wydając punkty mocy. Ożywienie okazują całkowite posłuszeństwo, choć są dość ograniczeni i mają skłonność do dosłownego wykonywania poleceń.

Moc nie tworzy zwłok, wyłącznie je ożywia – więc by działała, należy posiadać odpowiednią ilość trupów. Szczęśliwie, nie muszą one być-

specjalnie świeże. Wszystko, co cierpliwie czekało kilka stuleci, jest wspaniałym materiałem na sługę. Cmentarze, kostnice, czy pola bitew to doskonale miejsca rekrutacji kandydatów na *zombie*.

Sukces w teście umiejętności nadprzyrodzonej ożywia zwłoki na godzinę – przebicie pozwala animować je przez k6 godzin. Przy dwóch przebicach *zombie* „żyje” jeden dzień.

Niektórzy potężni nekromanci mogą znać potężniejszą wersję tej mocy, która posiada niższy koszt i tworzy *zombie* bez ograniczeń czasowych. Współczynniki typowego żywego trupa zna Mistrz Gry.



ROZDZIAŁ SZÓSTY: PROWADZENIE GRY



Przeczytałeś zasady i wiesz jak grać. Skoro myślisz o zajęciu Mistrza Gry, prawdopodobnie masz też pojęcie, na czym ono polega. Jednak zanim zaczniesz tworzyć nowe światy, by twoi gracze mieli co ratować – bądź niszczyć – porozmawiajmy trochę o szlachetnej sztuce prowadzenia.

TWÓJ ŚWIAT

Pewnie myślisz, że pierwszym krokiem do rozpoczęcia zabawy jest zebranie odpowiedniej grupy grających. To ważne, ale dopiero później. Najpierw pozwól, żeby zmyślony świat cię zafascynował, byś mógł zarazić nim swoich graczy.

Zacznij od ustalenia, w jakich realiach będziecie grać. Kim mogą być gracze? Jak wygląda typowa przygoda? Zanotuj kilka interesujących aspektów świata, ustal, kim będą przeciwnicy, jaki typ magii czy innych nadprzyrodzonych mocy się pojawi i na czym oprze się fabuła. Gdy zgromadzisz te elementy, będziesz mieć dość informacji, aby „sprzedać” swoją grę znajomym i zacząć zabawę.

TWOJA SESJA

Nadszedł czas na rekrutację. Masz ciekawy świat i wiesz, jak opisać go znajomym.

Kiedy już ustalisz, kto ma ochotę grać, musisz omówić z każdym, kiedy ma czas na sesję. To bardzo ważne, by ustalić godzinę i dzień tygodnia, przeznaczony na regularne spotkania. Jeśli liczysz, że po każdej sesji będziecie umawiać się na następną, twoja kampania jest właściwie skazana na zagładę. Pamiętaj, że twoi znajomi mają własne sprawy.

I chociaż wszyscy naprawdę chcą grać, muszą chodzić na wykłady, zajmować się dziećmi i żyć swoim życiem. Jeśli z góry ustaliliście, że jeden wieczór w tygodniu poświęcacie grze, dużo łatwiej będzie im planować obowiązki tak, by z nią nie kolidowały. A ty zawsze będziesz wiedział, kiedy masz być gotowy do prowadzenia.

Podczas ustalania terminów pomyśl o wszystkich graczach. Większość grup spotyka się od 18.00 do 23.00. Piątek czy sobota wieczór będą pasować studentowi, ale nie graczowi, który ma żonę i dzieci: on raczej poświęci ten czas rodzinie. Pamiętaj też, by dać graczom trochę czasu po szkole/pracy, żeby zdążyli coś zjeść i odpocząć. Kończ na tyle wcześnie, by to nie kolidowało z ich codziennymi obowiązkami (nikt nie chce iść do pracy niewyspany). Nie chcesz przecież, żeby sesja była dla kogoś ciężarem, prawda? Ustal godziny rozpoczęcia i zakończenia spotkania. Dzięki temu grający będą mogli planować swoje dzienne sprawy, uwzględniając waszą kampanię.

Dobry Mistrz Gry umie zakończyć sesję w takim momencie, by gracze niecierpliwie czekali na następną. Jeżeli przez cały tydzień rozmawiają o tym, co ma się wydarzyć, możesz sobie pogratulować.

TYPY POSTACI

Masz już kilku znajomych, zainteresowanych grą – świetnie! Teraz musisz dowiedzieć się, jakimi postaciami chcą zagrać. Nie musicie tworzyć bohaterów tu i teraz, zasady ich kreacji są na tyle szybkie, że zdążycie zrobić to przed pierwszą sesją.

Jeżeli któryś z graczy ma pomysł na historię postaci, albo chociaż jej typ (wojownik, śledczy itp.), posuwa ci pomysły, które możesz wykorzystać w kampanii. Na przykład, jeśli gracie w świecie *Nemesis* i wszyscy tworzą żołnierzy, wiesz, że chcą przygód akcji, z mnóstwem walki. To nie znaczy, że masz się wystrzeżać innych elementów: śledztw, eksploracji czy odgrywania postaci. Ale co jakiś czas potrzebna będzie wymagająca walka, by gracze mogli użyć swoich bohaterów tak, jak założyli. Do kwestii stylu kampanii wrócimy za chwilę.



ZEBRANIE DRUŻYNY

Pierwszą sprawą, którą trzeba ustalić przed każdą nową przygodą i kampanią, jest kwestia, dlaczego bohaterowie trzymają się razem. Poniżej znajdziesz dwa najpowszechniejsze rozwiązania.

MISJA

Najprostszy pomysł na zebranie drużyny to wspólna misja. Pracodawca oferuje bohaterom nagrodę za wykonanie jakiegoś zadania. Albo postaci oglądają list gończy, zostają najęte w kiepskiej spelunie lub o pomoc prosi jej wspólny znajomy. Cokolwiek nie wymyślisz, bohaterowie wspólnie rzucają się w wir przygód i muszą radzić sobie jako drużyna.

Niestety, w takich przypadkach czasami pojawia się problem. Powiedzmy, że prowadzisz *Dwa miecze*, i wymyśliłeś, że wprowadzająca misja polegać ma na dostarczeniu wiadomości z Wilna do Krakowa. Jeden z graczy stworzył jednak Krzyżaka i jest bardzo zadowolony ze swojej postaci, jej obowiązków i statusu społecznego. By rozpocząć kampanię, musisz teraz skłonić go, by wraz z resztą drużyny został na

jakiś czas kurierem wrogiego księcia i dostarczył wiadomość innemu nieprzyjacielowi.

Na szczęście, jest rozwiązanie. Zamiast klócić się i wmawiać graczowi, co skłoniło jego postać do podjęcia zlecenia, pozwól, by sam to wymyślił. Wyjaśnij mu, czego wymagasz od postaci, żeby przygoda mogła się rozpocząć. Może przeniknął właśnie potajemnie do otoczenia Witolda, albo próbuje wytropić czcicieli demonów na dworze krakowskim? Albo desperacko potrzebuje złota na nową zbroję czy okup za krewniaka, zleceniodawca ocalił mu życie w głębi żmudzińskich puszczy lub moment dostarczania listu to świetna okazja, by zatopić sztylet w piersi arcywroga Zakonu?

Takie podejście nie tylko sprawi, że przygoda pójdzie gładko, ale może zapewnić nowe wątki kampanii!

DAWNE ZNAJOMOŚCI

Możesz też założyć, że postaci znały się już przed początkiem kampanii i sporo je łączy. To bardzo przyspiesza początek gry i pasuje idealnie do niektórych typów kampanii. *Wydział X* zakłada wręcz, że postaci mają za sobą przynajmniej wspólne szkolenie, a być może kilka



misji, więc wiedzą niejedno o swoich mocnych i słabych stronach. To też świetny sposób rozpoczęcia sesji na konwencie, gdzie uczestnicy zabawy mają na grę tylko kilka godzin.

To podejście ma jednak wadę: niektórzy gracze mogą poczuć się oszukani, gdy Mistrz Gry układa historię ich postaci, zwłaszcza gdy włożyli wiele pracy w stworzenie własnej wersji. Taki gracz ma wiele entuzjazmu do gry i powinien się go docenić, a nie karać.

Niestety, pewnie cała ciężka praca, którą gracz włożył w przygotowanie, nigdy nie ujrzy światła dziennego. Powodem jest fakt, że stworzona w domowym zaciszu historia postaci nie jest wątkiem w kampanii, a bohaterowie gry fabularnej nie rozmawiają o swojej przeszłości tak, jak robią to prawdziwi ludzie.

UTRZYMANIE DRUŻYNY

Po pierwszej przygodzie gracze mogą zadać sobie pytanie, dlaczego ich postaci ciągle trzymają się razem. Łatwo na nie odpowiedzieć, jeśli mają wspólnego pracodawcę lub podobne grupy są czymś naturalnym w świecie gry (który regularnie przemierzają drużyny awanturników czy oddziały najemników).

Utrzymanie drużyny może okazać się trudniejsze, jeśli cel kampanii nie jest oczywisty lub część postaci nie przepada za sobą. Sposoby zachowania jedności zależą od rodzaju gry, którą prowadzisz. Jeśli cel jest oczywisty,

grupa, której członkowie nie przepadają za sobą, będzie działać wspólnie, aby pokonać większe zło. Z drugiej strony, gdy kampania nie ma jasnego celu, najlepszym rozwiązaniem może okazać się wymuszenie na bohaterach, by trzymali się razem. Spójrz na kampanię w klimacie horroru, osadzoną w naszych czasach. Postaci trafiają na weekend do nawiedzonego domu. Dzieją się tam okropne rzeczy, a nieliczni ocalali wychodzą na światło dzienne. Czy taka grupa zacznie teraz

polować na zombie i wampiry tylko dlatego, że razem przeżyła jeden okropny weekend? Pewnie nie – postaci będą raczej chciały zapomnieć o wszystkim i wrócić do normalnego życia. Pozwól, by minęło kilka dni lub tygodni. Potem któryś z bohaterów będzie miał następny „incydent”. Tym razem zna kilka osób, które go nie wyśmieją, ani nie zadzwonią do wariatkowa, gdy opowie swoją historię. Więc wysyła do pozostałych postaci e-maila, prosząc o pomoc.

ROZŁAM

Co zrobić, gdy w twojej grupie są zgrzyty? To zależy, czy kłócą się postaci, czy gracze.

Nie będziemy radzić ci, jak rozwiązywać konflikty wśród znajomych. To ty ich znasz i wiesz, kto nie pasuje do twojej drużyny. Pamiętaj jednak – przyjaciele są dużo ważniejsi od gier, nawet naszych! Jeśli nie możesz rozwiązać sporów w grupie, znajdźcie sobie jakieś inne zajęcie. Możecie wrócić do gier fabularnych, kiedy wszystko załagodzie.

Konflikt postaci jest nie tylko dopuszczalny, ale wręcz do niego zachęcamy. Prawie każda grupa awanturników od czasu do czasu sprzecza się i kłóci. Dopóki spory dotyczą postaci, dodają grze rumieńców i „ożywiają” bohaterów. Takie małe wojny mogą przeistoczyć się w wątki poboczne. Możesz zachęcić graczy, aby rozmawiali z tobą na osobności lub pisali na karteczkach, co ich postacie robią, kiedy reszta drużyny nie patrzy.

STYL KAMPANII

Różne drużyny lubią różne style zabawy. Niektórzy preferują grę pełną walki, inni wolą mieć dużo swobody, przedkładając odgrywanie nad „wygrzew”. Większość grup miesza różne style. O czym jednak mówimy? Otóż, istnieją trzy podstawowe style kampanii: Wygrzew, Odgrywanie i Eksploracja.

WYGRZEW

Ten styl to przede wszystkim następujące po sobie potyczki. W *Savage Worlds* nie musisz ograniczać się do kilku orków i ogra. Dzięki prostej mechanice możesz posłać do boju całe hordy wrogów, a drużynie przydzielić oddział sojuszników.

Najlepsze jest to, że jeśli bohater chce rzucić się na armię ciemności, wymachując dwoma mieczami – proszę bardzo! Gracze, którzy lubią bawić się w strategów mogą tymczasem wykupić przewagi przywódcze i wziąć pod komendę zastęp popleczników. Natomiast miłośnicy kombinowania użyją sztuczek akrobatycznych i innych manewrów, opisując akcję postaci w najmniejszym nawet detalu.

EKSPLORACJA

Penetrowanie zaginionych miast, poszukiwania zapomnianych skarbów i odkrywanie upadłych cywilizacji jest zawsze ciekawe. Wielka Niewiadoma czai się za każdą stertą zniszczonych kolumn, a niesamowite bogactwa tylko czekają na śmiałków, którzy wyrwą je ze szponów odwiecznych strażników.

Problemem eksploracji jest trudność, której nastręcza tworzenie przygód w tym stylu. Te wszystkie zaskakujące niespodzianki, straszliwe bestie i niesamowite skarby musisz wymyślić sam.

Na szczęście, *Savage Worlds* pozwala szybko stworzyć bestię, magiczny przedmiot czy pułapkę, jaką sobie tylko wyśniesz.

Dobra rada: pamiętaj, że gracze nie znają statystyk potworów, póki ich nie pokażesz. Jeśli wprowadzasz tajemnicze bestie o dziwacznych kształtach i rozmiarach, nie morduj się i nie wymyślaj dla każdej innych współczynniki.

ODGRYWANIE

Chyba najtrudniej prowadzić przygodę, które wymagają intensywnego odgrywania. Mechanicznie, rzecz jest banalnie prosta, bo po kości sięgnięcie tylko kilka razy, testując Przekonywanie. Musisz natomiast wcielać się w rozmaitych Bohaterów Niezależnych.

Znów, szybkość, z jaką mechanika pozwala tworzyć Bohaterów Niezależnych, znacznie rzecz ułatwia. Wystarczy, że wypiszesz kilka najważniejszych umiejętności i idziesz dalej. W ten sposób, możesz skupić się na osobowości postaci drugoplanowych, zamiast wyliczać mozolnie, jak wysoką posiadają umiejętność malowania pisanek.

Następną kwestią, istotną w odgrywaniu, jest zapewnienie ekscytujących wypadków, o których będzie się rozmawiać. Kiedy treścią sesji jest rozmowa grupy ludzi, zamkniętych w pokoju, przygotuj się na nudę. Jeśli jednak treścią sesji jest rozmowa grupy ludzi, w której ukrywa się morderca, rzecz od razu nabiera kolorów. A jeżeli nagle zgaśnie światło, a gdy znów rozbłyśnie, na podłodze leżeć będzie kolejny trup, interakcja pomiędzy bohaterami stanie się ciekawsza, niż eksploracja zapomnianego zamczyska.



PROWADZENIE GRY

Zadaniem *Savage Worlds* jest jak najbardziej ułatwić Mistrzowi Gry przygotowanie sesji. Autorzy i testerzy dbali, byś mógł skoncentrować się na zapewnieniu przyjaciółom niezapomnianych wrażeń, zamiast przez trzy godziny pisać statystyki Karczmarza Karla.

A zatem, podczas przygotowań możesz poświęcić znacznie więcej czasu na tworzenie złożonych wątków, trudnych zagadek i ciekawych Bohaterów Niezależnych. Nie musisz mieć doktoratu z matematyki, żeby przygotować BNa czy potwora i na pewno nie spędzisz upojnej godziny z programem komputerowym, żeby rozpisać kilku bandytów, którzy zaatakują powóz bohaterów w pierwszej scenie.

Ograniczyliśmy też do minimum liczbę statystyk, które musisz śledzić podczas gry. Wystarczy, że pamiętasz ile Ran odniosły Figury – Błotki są gotowe do działania, w Szoku, albo Wyeliminowane. Dzięki temu możesz skupić się na opisanu akcji – nie musisz już pamiętać, żeby „odjąć 2 punkty życia szkieletowi z kiepsko pomalowanym mieczem”.

Wykorzystaj to. Wrzuć na luz podczas przygotowań do gry i prowadź, jak nigdy wcześniej. Jeśli lubisz spędzać czas na planowaniu sesji, wykorzystaj go na stworzenie ciekawych rekwizytów, albo ważnego Bohatera Niezależnego, wymyślając mu pasjonującą przeszłość lub niebanalną osobowość, a nie szczegółowe współczynniki.

WPROWADZANIE NOWYCH GRACZY

Przekonanie graczy, by spróbowali nowej gry, zwłaszcza jeśli są przyzwyczajeni do jednego systemu i nie przepadają za innymi, może

okazać się wyzwaniem. Polecamy ściągnięcie z naszej strony *Jazdy próbnej*, wydrukowanie jej i rozdanie każdemu członkowi drużyny. To krótki tekst, który powie im, na czym polega *Savage Worlds* i zachęci do rozegrania przynajmniej jednej sesji. Możesz wtedy ściągnąć którąś z darmowych przygód i przygotowane specjalnie do niej postaci. To pozwoli graczom szybko wskoczyć w wir zabawy i wybadać, czy to gra dla nich. Mamy nadzieję, że im się spodoba. Jeśli chcesz, możesz spróbować czegoś bardziej rozbudowanego, na przykład *Nemesis*, *Wydziału X* czy *Dwóch mieczy*, albo stworzyć własny świat. Jeśli podobają ci się zasady *Savage Worlds* i masz swoje ukochane realia, bez trudu je połączysz (lub ściągniesz jedną z wielu konwersji, dostępnych w Internecie).

NAUKA ZASAD

Zanim zaczniesz prowadzić, naucz się wszystkich zasad, które znajdują się w *Jeździe próbnej*. Musisz wiedzieć, jak wykonywać testy, używać Kości Figury, atakować i rozliczać Rany. Wszystkie inne reguły z tego podręcznika, od zasad pojazdów po manewry bojowe, mogą zaczekać do momentu, gdy zechcesz użyć ich w grze.

DOŚWIADCZENIE

Radzimy, byś po każdej sesji nagradzał graczy dwoma punktami doświadczenia. Dzięki temu będą mogli rozwijać postać mniej więcej co dwa spotkania.

Jeśli rozegraliście bardzo długą przygodę albo zakończyliście wątki, które ciągnęły się przez pięć, sześć sesji, przydziel graczom po trzy punkty doświadczenia. Jeszcze większą nagrodę zachowaj na naprawdę epickie wydarzenia. Przydzielając średnio po dwa punkty, spowodujesz, że postaci rozwijać się będą bardziej naturalnie i nie zmienią w żywe Legendy po raptem paru miesiącach zabawy.



KAMPAANIA DLA POSTACI ZAAWANSOWANYCH

Początkujące postaci są w *Savage Worlds* żółtodziobami – niewiele umieją i nie zaznały jeszcze przygód.

Czasami zechcesz jednak rozpocząć zabawę z bardziej rozwiniętymi bohaterami, zwłaszcza gdy świat jest szczególnie wrogi albo planujecie krótką rozgrywkę, gdzie bohaterowie muszą od razu zabrać się za poważną akcję. Misja elitarniej grupy komandosów podczas drugiej wojny światowej, atak na leże licza czy infiltracja tajnej bazy terrorystów przez super-szpiegów to nie zadania dla debutantów. Możesz więc od razu stworzyć bohaterów Doświadczonych, albo nawet Weteranów. Kiedy już zorientujesz się, co potrafią rozwinięte postaci i jak powinieś dla nich prowadzić, możesz zaczynać na każdym poziomie doświadczenia, który ci się zamarzy.

By utrzymać równowagę, stwórz Nowicjuszy, a potem rozwiń ich normalnie. Dzięki temu postaci będą miały równomiernie rozłożone współczynniki i nie wykupią wysokopoziomowych przewag wcześniej, niż byłoby to normalnie możliwe.

Taka metoda jest też o wiele łatwiejsza. Dość trudno obliczyć, ile „punktów postaci” ma Weteran – ale stworzenie postaci początkującej, a następnie odpowiednie jej rozwinięcie, to bułka z masłem.

FUKS

Ilość doświadczenia jest mocno ograniczona – proponujemy dwa punkty na sesję. Szczęśliwie, fukś nie podlega tego rodzaju limitom i to on właśnie jest idealną nagrodą dla kreatywnych graczy.

Powinnoś rozdawać fuksy zawsze, gdy gracz wpadnie na ciekawy pomysł, odpowiednio połączy poszlaki czy w inny sposób pchnie fabułę do przodu. Ponadto, przyznawaj go za dobre odgrywanie, zwłaszcza zawał. Kiedy Lojalna postać poświęci się dla dobra kompana, zasłuży na fuksa. Nagradzaj też fajne teksty, dobre żarty czy tak rzadkie chwile podniosłe i wzruszające.

Słabi gracze dostaną jeden, może dwa fuksy na sesję. Naprawdę dobrzy zgarną po cztery czy pięć.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Podstawą każdej dobrej gry RPG jest świat – a bohaterowie niezależni (BN) to najważniejszy tego świata element. Z tego rozdziału dowiesz się, jak tchnąć trochę życia w obsadę drugoplanową.

GROZA

Prawie każda sesja zawiera elementy grozy. Początkujący Mistrzowie Gry często gólowią się, jak wprowadzić horror do gry. Mają wizję, w której zamknięci w ciemnym pokoju gracze drżą ze strachu, gdy jakaś okropna kreatura podkrada się do ich maluczkich postaci.

Niestety, to dzieje się rzadko. Pewnie, bywają i takie momenty, ale przez większość czasu gracze będą jeść chipsy i żartować. Najgorsze, co możesz zrobić, to próbować ich powstrzymać. Pamiętaj, że przyszli na sesję, by dobrze się bawić, pogadać i przetestować swoją zarąbistą wyobraźnię. Pozwól im na to. Nie narzucaj się z nachalnie przerażającymi opisami.

Nadejdzie w końcu czas, gdy fabuła zacznie stawać się niepokojąca. Zmień wówczas lekko ton opowieści. Uśmiechnij się, przyćmij światło i włącz nastrojową muzykę – na tyle cicho, aby nie zagłuszała waszych głosów. Jeśli to, co opisujesz, jest naprawdę straszne i nastrojowe, gracze poczują gęsią skórę. Ale jeżeli spróbujesz ich do tego zmusić, cała sprawa weźmie w łeb.

Pamiętaj: cokolwiek nie robisz, gdy grupa napotka wreszcie okropnego potwora, opisz go, a nie nazywaj: „Dostrzegacie masywne, przygarbione, zielonoskóre monstrum, z ociekającymi śluzem krzywymi kłami i czarnymi jak dusza grzesznika ślepiami” brzmi dużo bardziej przerażająco, niż „Widzicie trolla”.

TABELA NASTAWIENIA

2k6 Reakcja

- 2 Wrogi:** BN okazuje drużynie otwartą wrogość i robi wszystko, by pokrzyżować jej plany. Nie pomoże bohaterom, jeśli nie uzyska dzięki temu ogromnej nagrody lub poważnej przysługi.
- 3-4 Nieprzychylny:** BN nie jest skory do pomocy, chyba że widzi zysk dla siebie
- 5-9 Neutralny:** Bohaterowie ani BN ziębią, ani grzeją. Za niewielką opłatą jest skłonny pomóc w drobnych kwestiach – większy wysiłek będzie wymagał poważniejszego wynagrodzenia.
- 10-11 Przychylny:** BN jest gotów pomóc za darmo w prostszych sprawach. W bardziej skomplikowanych kwestiach policzy uczciwe pieniądze lub poprosi o przysługę.
- 12 Przyjazny:** BN z chęcią pomoże bohaterom, za darmo albo skromne wynagrodzenie, zależnie od przysługi.

Tworzenie BNów

Podczas kreacji Bohaterów Niezależnych przyjmij taką oto kardynalną zasadę: nie twórz ich jak postaci graczy. Po prostu przydziel im takie wartości współczynników, jakie wydadzą ci się na miejscu. Pamiętaj, ta gra ma być łatwa i szybka. Nie trać więc czasu na wyliczanie umiejętności: lepiej przeznaczyć go na wymyślanie chytrych pułapek czy specjalnych zdolności potworów.

Nie musisz też znać rangi BNów – jedynym zadaniem tego aspektu gry jest zapewnić równowagę bohaterom graczy.

Osobowość

O wiele ważniejsza od współczynników jest osobowość bohaterów niezależnych. Opracuj ogólny rys każdej postaci, którą może napotkać drużyna. Niektórzy Mistrzowie Gry utożsamiają swoich BNów z aktorami, postaciami z filmów, seriali, książek czy komiksów. Obsa-

dzenie w roli kapitana straży miejskiej Bogusia Lindy pozwoli przewidzieć, jak potoczy się rozmowa. Wiesz, że jest szorstki, bezkompromisowy i mówi z charakterystyczną manierą.

Takie detale uczynią postaci drugiego planu prawdziwymi osobami, które zapadną graczom w pamięć, a nie tylko zasobem, który należy maksymalnie wykorzystać i wyrzucić z pamięci już w następnej scenie.

Oczywiście, nie każdy BN musi być tak dopracowany, ale jeśli doszlifujesz kilku, dodasz grze wiele realizmu.

NASTAWIENIE

Te zasady znajdują się w rozdziale dla Mistrza Gry, ponieważ stosuje się je wyłącznie wobec Bohaterów Niezależnych. Postaci graczy nigdy nie powinny rzucać w tej tabeli. Kiedy poznają nowego BNa, stosunek drużyny do nieznanego zależy wyłącznie od graczy (choć charyzma napotkanego nie jest tu całkiem bez znaczenia).

Kiedy drużyna spotyka Bohatera Niezależnego, powinien ustalić jego stosunek względem grupy. Na przykład, jeśli ta pracuje dla straży miejskiej, napotkany członek gildii złodziei będzie przynajmniej Nieprzychylny, jeśli nie Wrogi.

Jeżeli nie masz pomysłu, jak przypadkowy BN powinien zareagować na bohaterów, zawsze możesz posiłkować się rzutem w tabeli Nastawienia.

Przekonywanie i Wypytywanie

Kiedy bohater prosi BNa, żeby ten coś dla niego zrobił, lub próbuje użyć Przekonywania bądź Wypytywania, rzuć 2k6, dodaj wartości Charyzmy obu stron i sprawdź wynik w tabeli. Określisz początkowe nastawienie Bohatera Niezależnego względem postaci graczy i dzięki niemu bez trudu ustalisz, jakiej pomocy BN zechce udzielić, ile za nią policzy lub czego zażąda w zamian.

Jeśli bohater będzie mówił to, co BN chce usłyszeć lub zaoferuje dobre wynagrodzenie, może polepszyć Nastawienie o jeden stopień (zwykle nie bardziej, przynajmniej podczas jednego spotkania). Ta zasada działa też w drugą stronę.

SOJUSZNICY

Chociaż to zwykle niepisana reguła, większość gier fabularnych zakłada, że to Mistrz Gry kieruje działaniami Bohaterów Niezależnych, zarówno podczas dialogu z postaciami graczy, jak i walki ramię w ramię. Często, przepracowany prowadzący zapomina o dodatkowych postaciach lub tylko z grubsza opisuje, co się z nimi dzieje podczas potyczki. To samo dotyczy popleczników, zwierząt, a nawet kochanek postaci graczy. Po prostu, w większości gier sojusznicy są dodatkowym utrapieniem.

Poniższa zasada świetnie sprawdza się w grze, ale może minąć trochę czasu, zanim się do niej przyzwyczaisz. Jeśli od dłuższego czasu prowadziłeś inne gry, oddanie władzy nad poczynaniami BNów będzie trudne, ale warto spróbować.

Mistrz Gry oczywiście odgrywa Bohaterów Niezależnych, ale bardzo rzadko, może nawet nigdy, nie kieruje ich poczynaniami podczas walki. Oddaje całkowitą kontrolę graczom. To rozwiązanie ma szereg zalet.

Po pierwsze, gracze zaczną troszczyć się o Bohaterów Niezależnych, bo kilka dodatkowych mieczy może zmienić rezultat potyczki. Grający szybko dojdą do wniosku, że sojusznicy są tak samo cenni, jak nowe zdolności i przedmioty, kupione za ciężko zarobione złoto. Jeśli więc atakują leże orków, na pewno nie wzgardzą kilkoma towarzyszami broni – a gdy mają odeprzeć szturm hordy nieumarłych, sojusznicy staną się wręcz niezbędni. Wnet zobaczysz, jak gracze ryzykują życie własnych postaci, usiłując ocalić poplecznika, o którym normalnie by zapomnieli.

Po drugie, sojusznicy pozwalają graczom o zacięciu taktycznym robić coś prócz bezmyślnego wywijania mieczem czy naciskania spustu. Tacy grający rozwiną skrzydła dzięki przewagom przywódczym i grupie odważnych BNów, na których będą mogli ich używać.

Po trzecie, gracze którzy chcą mieć towarzysza-wilka, chowańca, wiernego rumaka czy

innego stwora, będą się nim mogli nacieszyć. Takich kompanów inne gry traktują zwykle po macoszemu, jak wszystkich BNów – pies czy koń to tylko dodatkowy ciężar dla Mistrza Gry. W *Savage Worlds* „władca bestii” będzie mógł posłać swojego wilka do boju i odczuć, że ten naprawdę mu pomaga. A jeśli kompan zginie, znacznie mocniej odczuje stratę, niż wymazując z ekwipunku chowańca, który nigdy się nie pojawiał.

Po czwarte, sojusznicy są ważną częścią wielu przygód. Ale ty, Mistrzu Gry, masz i tak pełne ręce roboty prowadząc narrację, odpowiadając na pytania graczy i kontrolując dwa tuziny czarnych charakterów. Jeśli będziesz kontrolował jeszcze grupę popleczników, czeka cię mnóstwo turlania kostkami – turlania, które mogą robić za ciebie gracze.

I wreszcie, jeśli pozwolisz bohaterom posiadać sojuszników, możesz równie dobrze otoczyć swojego arcyłotra hordą popleczników. Wyobraź sobie jak drużyna osacza potężnego licza w jego plugawej sali tronowej. Myślisz, że będzie tam sam? Nie, otaczają go na pewno zastępy nieumarłych sługusów. Twoi gracze będą mogli zostawić tę hordę swoim pomocnikom i posłać bohaterów na śmiertelny bój z liczem i jego generałami.

KONTROLA PRZEROSTU

Wielu Mistrzów Gry, prowadzących *Savage Worlds*, naprawdę polubiło wprowadzanie sojuszników. Taki był nasz zamiysł, jednak czasem drużynę otaczać zaczyna miniaturowa armia BNów. Co z kolei wymaga wprowadzania tak samo licznych grup przeciwników.

Nie ma w tym nic złego – mechanika pozwala prowadzić naprawdę duże potyczki. Pamiętaj jednak, że starcie na ponad 50 uczestników zajmuje sporo czasu, nawet jeżeli zasady są tak szybkie, jak reguły *Savage Worlds*. Aby uniknąć takiego „przerostu”, kontroluj liczbę sojuszników i pamiętaj, że będziesz potrzebował przeciwników tak samo licznych i potężnych, co grupa graczy – inaczej walka przestanie być wyzwaniem.



TWORZENIE ŚWIATÓW

Gramel wyda kilka zdumiewających Brawurowych Światów, które, mamy nadzieję, przeczytasz. Jednak tworzenie świata gry od podstaw może być nie lada frajdą. Zasady i współczynniki nie staną ci na drodze, bo opanujesz je już po pierwszej sesji. Poza tym tworząc własny świat, najpewniej nie musisz wymyślać nowych przewag i zasad (chyba, że masz na to ochotę). A zatem, cały czas poświęcisz na dopracowanie realiów i obmyślenie, co będą robić bohaterowie, jakie skarby odnajdą i z jakimi wrogami się zmierzają.

NAZWA

Nie jest to może najważniejsza część kreacji, ale dobra nazwa pomoże nadać twojemu światu ton. *Nemesis* odsyła jednocześnie do niesprawdzonych teorii astronomicznych i greckiej bogini zemsty. *Wydział X* sugeruje historie rodem z podobnie oznaczonego Archiwum. I naprawdę nietrudno domyślić się, o czym traktują *Dwa miecze*.

Dobra nazwa pomoże wszystkim poczuć klimat gry i podpowie, na czym rzecz polega.

GATUNEK

Pomyśl do jakiego gatunku nawiązuje twój świat. Nie musisz oczywiście trzymać się kurczowo jednej konwencji i na siłę upychać swojego pomysłu w jej ramach. Może chcesz stworzyć pulp fantasy, nawiązujące do twórczości Roberta E. Howarda, coś w rodzaju *Conana*? Jeśli powiesz, że pracujesz nad światem w konwencji pulp, większość ludzi skojarzy go z Indiana Jonesem czy Quentinem Tarantino. Jeżeli

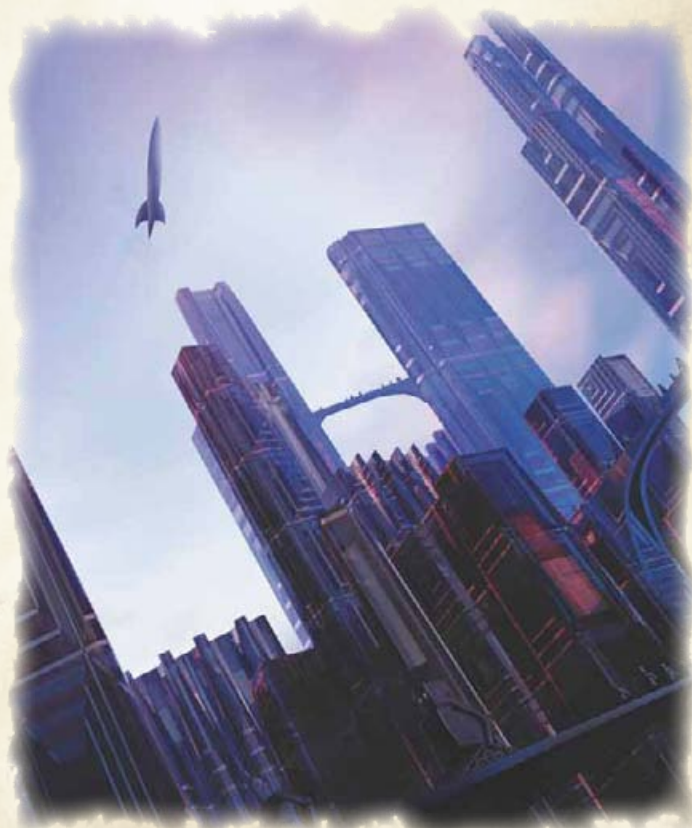
nazwiesz go fantasy, na myśl przyjdzie im Tolkien czy Sapkowski.

Więc jak ugryźć pulp fantasy? Opowiedz graczom o świecie. Poinformuj ich, że nie ma w nim elfich łuczników ani rycerzy w lśniących zbrojach, ratujących damy z opresji. Roi się natomiast od złodziei, wielkich czarnoksiężników, dawno zapomnianych ras, zaginionych ruin i efektownej, brawurowej walki.

Pamiętaj jednak cały czas o specyfice wybranych gatunków. Pomoże ci to opracować przeciwników, wątki i inne aspekty gry.

ŚWIAT

Czas zacząć właściwą kreację. Na pierwszy ogień powinienś wziąć rejon, w którym bohaterowie będą przebywać najczęściej. Jeśli istnieje miasto, które ma posłużyć graczom za bazę wypadową, opisz je w kilku zdaniach. Czy jest bastionem prawa i porządku? A może wręcz przeciwnie, roi się od złodziei i szumowin? Następnie „naskikuj” otaczające miasto





ziemie. Czy od Gór Grozy dzieli je raptem kilka kilometrów? A może miejsca o takich nazwach leżą z dala od zamieszkałych krain?

Podczas tworzenia świata dobrze jest wspomóc się komputerem. Istnieją programy, stworzone specjalnie do takich celów, ale tak naprawdę wystarczy ci edytor tekstu i program graficzny. W którym o wiele łatwiej przesunąć Góry Grozy, gdyby okazały się leżeć zbyt blisko, niż gdybyś miał kreślić po jedynej kopii „mapy świata”. Nadto, stworzoną na komputerze mapę bez trudu uzupełnisz o miejsca, które drużyna właśnie bohatercko odkryła.

RASY

Rasa superinteligentnych gigantów będzie o wiele potężniejsza od ludzi. Nie ma w tym nic złego, jeśli wszyscy grają gigantami. Jeśli nie, musisz spróbować te rasy zrównoważyć.

Przeważnie, każda rasa otrzymuje jedną mocną zdolność. Ten bonus powinien być odpowiednikiem przewagi lub jednego rozwinięciach współczynników. Dwie drobne cechy, jak widzenie w ciemności i +1 do obrażeń zadawanych pazurami, równają się jednej Przewadze.

Kolejne mocne strony powinieneś równoważyć tak samo poważnymi wadami – chyba, że wszystkie postaci należą do tej samej rasy. Oczywiście, niektórym graczom nie przeszkadza, że jedne rasy są potężniejsze od innych. Zwykle jednak grający nie tolerują takiej różnicy poziomów.

Poniżej znajdziesz kilka przykładów zdolności i wad.

- **Poważne zdolności:** +1 do cechy, darmowa przewaga, +1 do Wytrzymałości, +1 do Obrony, +10 punktów mocy, latanie, +2 do Pancerza.
- **Poważne wady:** poważna zawada, -1 do Wytrzymałości, -1 do Obrony, Tempo 2 lub mniejsze.
- **Drobne zdolności:** k6 w jednej umiejętności, widzenie w ciemności, infrawidzenie, naturalna broń (Si+k4), wodny, podziemny.
- **Drobne wady:** drobna zawada, tempo od 3 do 5

Pamiętaj, że to tylko przykłady. Różne światy kładą inny nacisk na rozmaite cechy. Zdolność oddychania pod wodą w grze, która rozgrywa się na dnie morza, powinna być darmowa. Ta

sama właściwość w świecie, gdzie do zejścia pod wodę potrzebny jest specjalny, ale dostępny sprzęt, to tylko drobny bonus. Jeżeli jednak większość kampanii rozgrywa się pod wodą, a reszta postaci musi nosić niewygodne i ciężkie stroje, staje się duża zaleta.

NOWE PRZEWAGI I ZAWADY

Nadszedł czas na najtrudniejszą część kreacji. Pewnie chcesz stworzyć kilka zawod i przewag, uwzględniających specyfikę twojej gry. Pamiętaj jednak, że podręcznikowy katalog wystarczy, by stworzyć większość popularnych typów postaci.

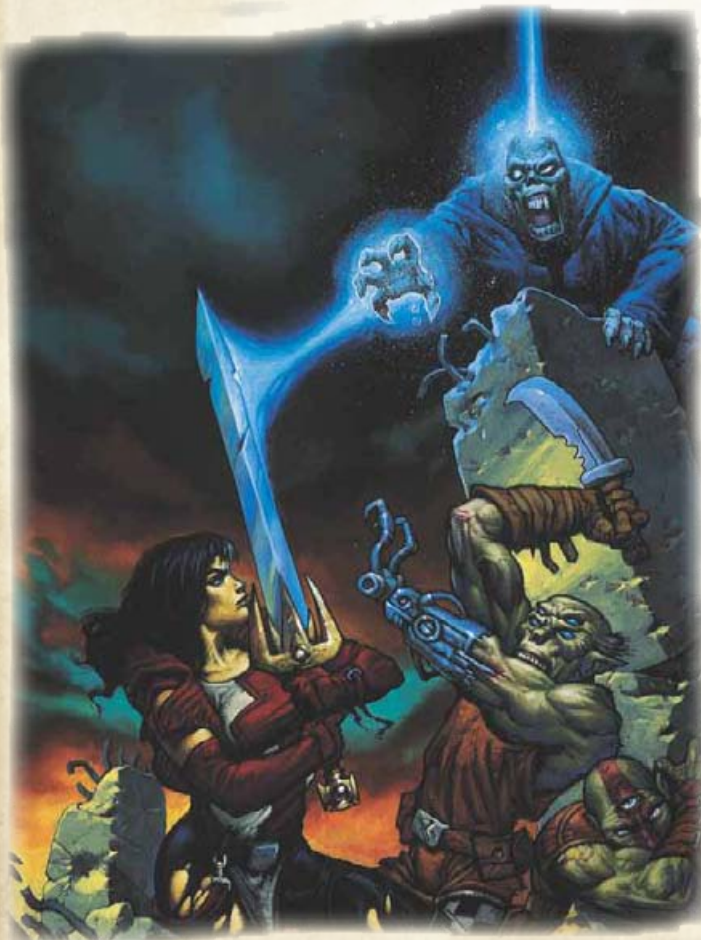
Na pierwszy ogień powinny pójść przewagi zawodowe, gdyż opisują najbardziej typowych bohaterów twojego świata. Przewaga Tropi-

ciel pasuje na przykład do typowego „rangera” z systemów magii i miecza.

Jeśli chcesz, by gracze wcielali się w jakiś specyficzny typ postaci, najlepiej stwórz przewagę zawodową. Jeżeli kampania dzieje się w świecie rodem z *Matrixa*, opanowanym przez wampiry, przyda ci się kilka przewag zawodowych dla łowców krwiopijców. Możesz zacząć od opracowania przewagi o nazwie, dajmy na to, Łowca, dostępnej na niskiej randze. Jej posiadacze wiedzą, że wampiry istnieją i postanawiają na nie polować. Ponadto otrzymują bonus – nie muszą testować Odwagi, kiedy spotkają wampira. Tłumaczysz to faktem, że postać walczyła już z krwiopijcami, więc musi mieć Odwagę k8 i Walkę k8.

Później stworzysz Pogromcę. To lepsza wersja Łowcy, adekwatna dla bohaterów, którzy zęby zjedli na walce z tymi potworami i umieją niszczyć je, wbijając kołek w serce. Taka postać odlicza mniejszy niż zwykle modyfikator za strzał mierzony w lewą pierś. Może jeszcze lepsza wersja przewagi całkowicie usuwa modyfikator?

Jedyną rzeczą, której powinnieneś wystrzegać się podczas tworzenia przewag, jest dawanie stałych bonusów do Walki i umiejętności nadprzyrodzonych. Możesz rozdawać premie w określonych okolicznościach, ale nie oferuj „Rewolwerowcom” +2 do Strzelania, a „Mistrzom sztuk walki” +2 do Walki w każdych okolicznościach. Takie przewagi niszczą równowagę gry, zwłaszcza na wyższych rangach. Możesz oczywiście dawać stałe bonusy do umiejętności, których nie używa się podczas potyczki, ale najpierw przerzuć przewagi z podręcznika, które już je zapewniają. Nie chcesz, żeby po kilku sesjach gracze dodawali +6 do każdego testu jakiegось współczynnika.





PRZYGODY

Stworzyłeś już świat i wszystkie rzeczy, które w nim istnieją. Teraz musisz postanowić, czy poprowadzisz przygody liniowe, otwarte, czy może kombinację obu.

PRZYGODY LINIOWE

Przygoda liniowa jest jak interaktywna powieść. Gracze mogą dokonywać różnych wyborów, które zmieniają elementy rozmaitych wątków, ogólna fabuła pozostaje jednak mniej więcej niezmienna, niezależnie od poczynąń drużyny. Taki charakter muszą mieć zwykłe przygody epickie: ciężko stworzyć podniosłą historię, jeśli nie wiesz, co przyniesie następny rozdział. Ten styl przygód pozwala tworzyć niesamowite opowieści, ale wymaga też więcej czasu na przygotowanie – musisz napisać każdy rozdział bohaterskiej sagi.

Prowadząc przygody linowe nie daj graczom odczuć, że są tylko obserwatorami, a ich działanie nie ma żadnego znaczenia dla fabuły. Dokładaj sceny walki, różne wątki poboczne i „czas wolny”, by stworzyć wrażenie, że drużyna ma kontrolę nad przygodą. W kampanii *Evernight* jest moment, gdy postaci mogą robić co

chcą – ale dopiero z chwilą schwytania ich przez wrogów fabuła posuwa się do przodu.

PRZYGODY OTWARTE

Przygody otwarte prowadzi się znacznie łatwiej, jeśli masz głowę na karku. Nie wymagają też aż tyle przygotowań.

W takich opowieściach przedstawiasz bohaterom problem i to na ich barki składasz ciężar wymyślenia, jak się z nim uporać. Powiedzmy, że potężny licz zbiera armię nieumarłych, aby podbić królestwo ludzi. Jak bohaterowie spróbują go powstrzymać? Może najmą miejscowych do pomocy w walce? Albo zakradną się do przekłętej twierdzy licza, aby go zgładzić?

Będziesz musiał przygotować kilka ważnych dla fabuły lokacji, garść BNów i pewnie parę gotowych scen. Nie chcesz przecież wymyślać na poczekaniu, jak wygląda potworna twierdza Licza. Dobrym pomysłem jest też przygotowanie kilku „spotkań losowych”, żeby wypełnić luki pomiędzy wyczynami bohaterów.

ZASADY ŚWIATÓW

Od początku istnienia *Savage Worlds* fani tworzyli własne, bądź przerabiali istniejące światy, by używać w nich naszej mechaniki.

Z biegiem czasu wykształciło się kilka zasad, które mają ułatwić proces tworzenia bądź konwersji i odpowiedzieć, jak używać standardowych reguł, aby podkreślić specyfikę istniejących gier.

ŚWIATY WŁASNE

Zacznij tworzenia własnego świata od ustalenia jego kluczowych elementów. Poświęć chwilę, by wypisać, co odróżnia go od innych. Jakie są jego przewodnie motywy? Czy to sci-fi, czy fantasy? A może mieszanka obu? Czy istnieje coś, co od razu wciągnie bohaterów w wir przygody? Jeśli tak, co to jest? Zawsze dobrze mieć jakiś haczyk, który zafascynuje graczy. Istnieją dziesiątki porządných światów fantasy, zaludnionych przez elfy i krasnoludy. Spróbuj dodać do nich coś nowego. Na przykład, w *Evernight* dorzuciliśmy inwazję obcych.

Kiedy masz już wszystkie motywy świata, zastanów się jacy bohaterowie będą go zamieszkiwać? Ikoniczne postaci pomagają uchwycić wizję nowego świata – na przykład żołnierz kosmosu o zdolnościach psionicznych to symbol *Nemesis*.

Następnie ustal, gdzie toczyć się będą przygody. Nie ma sensu opisywać dogłębnie państw na dnie oceanu, jeśli 99% pirackiej kampanii będziecie rozgrywać nad powierzchnią wody. Skup wysiłki na opisanu ważnych miejsc, resztę wymyślisz, kiedy zajdzie potrzeba.

Ostatnim krokiem jest stworzenie nowych mocy, zawod i przewag. Z doświadczenia wiemy, że lepiej nie tworzyć więcej, niż kilkanaście nowych zdolności. Wielu nowych Mistrzów Gry obmyśla dziesiątki, czy nawet setki właściwości postaci – a później wszystkie okazują się zbędne, bo pokrywają się z podręcznikowymi. Lepiej przemyśleć dokładnie każdą nową zdolność i wybrać tylko te, które przydają nastroju lub opisują mechanicznie jakiś unikatowy element świata.

KONWERTOWANIE ŚWIATÓW

Istnieją tysiące gier fabularnych o bardzo interesujących światach. Kiedy już zasmakujesz w rozgrywce Brawurowej i Grywalnej, pewnie zechcesz przerobić któryś z ulubionych systemów na mechanikę *Savage Worlds*. Ciężko jest

prowadzić fascynującą grę, jeśli ma przestarzałe zasady. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, jak „dodać brawury” innym systemom.

Po pierwsze, pilnuj, by nie przedobrzyć. *Savage Worlds* to szybka gra z niewielką ilością zasad. Często konwersje próbują opisać wszystkie aspekty oryginału: zawierają długie listy umiejętności, mnóstwo pomniejszych zasad i setki mocy. Takie rzeczy nie nadają się do *Savage Worlds*, a każda dodatkowa reguła sprawia, że gra jest mniej Brawurowa i Grywalna.

Lepiej postąpić tak, jak podczas tworzenia własnego świata. Ustal główne motywy i skondensuj je, żeby dodać jak najmniej nowych zasad. Przekładanie każdej regułki na *Savage Worlds* tylko obciąży grę i nie doda ani krzty brawury.

Przenoszenie wszystkich umiejętności też nie jest dobrym pomysłem. O ile 20 różnych współczynników strzelania z broni palnej może wydawać się realistyczne, znacznie osłabia postać, która na starcie rozdziela tylko 15 punktów na umiejętności. Jeżeli zainwestuje wszystkie w zdolności strzeleckie, nie będzie tak grywalna, jak bohater uzdolniony w różnych dziedzinach. Stworzenie nowej przewagi, która pozwala specjalizować się w danym typie broni, jest znacznie lepszym rozwiązaniem.

Pamiętaj, że większość elementów, które chcesz dodać, już znajduje się w zasadach. Potrzebujesz snajpera? Użyj przewagi Sokole oko. Niezbędna jest umiejętność Mechanika? Wykorzystaj Reperowanie. Ognista kula? Moc Pocisk lub Wybuch będzie jak znalazł.

Dobrym pomysłem jest zastosowanie reguły wariantów do wszystkich elementów mechaniki. Po co tworzyć przewagę Tancerz Wojny, jeśli można po prostu przemianować Berserka?

Dodawanie nowych przewag, mocy czy umiejętności powinno być ostatecznością. Unikaj nadmiernej szczegółowości – nie musisz rozróżniać Tańczenia, Śpiewania, Przemawiania i Aktorstwa, wystarczy umiejętność Występowania. Zwłaszcza, jeśli bohater użyje jej raz na całą kampanię.

Pamiętaj o zawodach. Kiedy dumasz nad kolejną ekstra przewagą, możesz łatwo zapomnieć, że dobrze wyważona zawada doda grze o wiele więcej nastroju, niż tuzin nowych umie-

jętności. Jeśli gracze w feudalnej Japonii, wprowadzenie zawady Chłop, powodującej karę do używania broni samurajskiej, to lepszy pomysł, niż rozbijanie Walki na podgrupy.

Na potwory i Bohaterów Niezależnych powinienś patrzeć przez pryzmat ich miejsca w świecie. Może znajdziesz lub napiszesz dobry wzór oryginalnych konwersji statystyk na *Savage Worlds*, ale skoro wiesz, że Byczy Jaszczur jest silny i wytrzymały jak słoń w prawdziwym świecie, weź statystyki słonia i uzupełnij o konieczne drobiazgi. To o wiele łatwiejsze, niż próba „tłumaczenia” każdej cechy, zdolności i punktu życia.

PRZYCINANIE

Kiedy masz już świat i mechanikę, czas pozbyć się wszystkich zbędnych elementów. Czy twoje fantasy naprawdę potrzebuje elfów i krasnoludów, czy dodałeś je, bo pojawiają się w każdym świecie magii i miecza od czasu *Hobbita*? Co stracisz, jeśli je wytniesz? Może da się (albo wręcz trzeba) zastąpić je czymś innym? Czy potrzebujesz tak złożonych reguł używania komputera w twoim sci-fi? Pewnie tak, jeżeli przypomina *Star Treka* – ale jeśli wzorowałeś się na *Gwiezdnym Wojnach*, śmiało je wywal. Poza tym, jedna Wiedza (Komputery) pewnie wystarczy by te reguły obsługiwać.

GOTOWE ŚWIATY

Możesz też sięgnąć po któryś z Brawurowych Światów, wydanych po polsku przez Gramela, czy opublikowanych po angielsku. Większość z nich wykorzystuje Sploty Fabuły, które wymagają kilku słów komentarza. Kampanie oparte o Sploty pozwalają Mistrzowi Gry jednocześnie przedstawić zakrojoną z rozmachem historię – na przykład Wielką Wojnę z Zakonem Krzyżackim – i wprowadzić własne przygody, których głównymi bohaterami są postaci graczy. Dzięki nim, MG może po prostu otworzyć podręcznik i od razu przystąpić do prowadzenia.

Za przykład posłużą *Dwa miecze*, Brawurowy Świat wojny z Zakonem. W drużynie jest siostra rycerza z Lotaryngii, gościa Krzyżaków. Dzielna Katherine de Lorche przybywa

na dzikie, nieujarzmione pogranicze Chrześcijaństwa, poszukując wieści o zaginionym krewniaku. W tle rozgrywa się tymczasem wielka historia – istnieją siły, podsycające konflikt między Polską i państwem Zakonu, by doprowadzić do wyniszczającej wojny.

Niektóre przygody, nazywane Splotami, odsłaniają kolejne element tła i pozwalają bohaterom zgromadzić informacje konieczne, by zdemaskować niegodziwców. Ale główny temat kampanii to poszukiwanie Fulka de Lorche. Wszystko działa tak, jak w serialach telewizyjnych, prowadzących równoległe wątek ogólny i ściśle dotyczący bohaterów. Który z nich będzie ważniejszy – to już zależy od ciebie. Możesz wykorzystać tło wyłącznie jako kontekst i źródło bohaterów niezależnych czy fantastycznych miejsc.

Naszym celem jest pomóc Mistrzom Gry, którzy nie mają czasu na przygotowywanie przygód. Kiedy zaczniecie grać w *Dwa miecze*, wystarczy, że po rozegraniu wprowadzenia gracze zadeklarują, dokąd drużyna się udaje, a MG przeczyta opis tego miejsca w podręczniku i sprawdzi, czy wiążą się z nim jakieś Brawurowe Opowieści – szkice przygód – w które bohaterowie mogą się uwikłać.

Świat Splotów jest więc czymś w rodzaju krótkiej, ale wyczerpującej instrukcji, jak poprowadzić sesję właściwie z marszu. Opisy miejsc podpowiadają prowadzącemu, jak je przedstawiać, Brawurowe Opowieści zapewniają dość motywów, by drużyna bawiła się cały wieczór, oraz niezbędne opisy lotrów i potworów. Do tego wszystko łączy się w całość, dzięki dotyczącym głównego wątku Splotom.

PRZYKŁAD

A oto jak rzecz działa w praktyce:

Katherine de Lorche, lotaryńska szlachcianka, dowiaduje się, że tuż przed zaginięciem jej brat odwiedzał komtura Szczytna, zamku na granicy ziem pogańskich Prusów. Mistrz Gry szybko zagląda po podręcznika, znajduje opis twierdzy i jej tajemnic. Jest krótki, więc może to zrobić tuż przed sesją.

W sekcji o Szczytnie znajduje ponadto kilka losowych spotkań oraz Brawurową Opowieść



pod tytułem *Cierpienie Rotgiera*, opowiadającą o miłości krzyżackiego rycerza do córki srogiego polskiego szlachcica. Mistrz Gry postanawia nieco rzecz podkolorować: podczas pobytu w Szczytnie tamtejszy komtur, Zygfryd de Löwe, próbuje wykorzystać Katherine i jej kompanów, by pomogli w uprowadzeniu Danusi Jurandówny.

SPLATANIE FABUŁY

Nietrudno wymyślić wielką, epicką historię – cała sztuka w tym, żeby gracze chcieli się w nią zaangażować, nie tracąc z oczu osobistych celów postaci. Sploty są zwykle tak skonstruowane, by drużyna przebyła całą „mapę” (dosłownie albo w przenośni) – odwiedziła ważne miejsca i wzięła udział w rozgrywających się tam Brawurowych Opowieściach.

Stara, sprawdzona metoda każe graczom zbierać informacje lub przedmioty, porozrzucane po całym świecie. Całkiem jak w większości gier komputerowych, w których trzeba zgromadzić magiczne artefakty niezbędne, by pokonać Władcę Ciemności. Albo kiedy należy przemierzyć wzdłuż i wszerz spustoszone pustkowia, wykonując zadania dla kolejnych plemion, by w efekcie zjednoczyć je pod wspólnym sztandarem.

Niezależnie, o czym traktuje właściwa historia, jej celem jest dać drużynie powód, by przemierzyła cały świat (lub teren, na którym

rozgrywa się kampania) w poszukiwaniu kłopotów.

PODRĘCZNIK

Światy Splotów mają zwykle taki sam układ:

1) Wprowadzenie: Przygotowany dla graczy i MG rozdział, z którego dowiecie się, o co w danym świecie chodzi, czego dotyczy kampania i kim są zwykle bohaterowie graczy. Czasem znajdziecie tu również krótki opis realiów.

2) Bohaterowie: Specjalne zasady dotyczące tworzenia postaci, ekwipunek oraz nowe przewagi i zawady.

3) Zasady specjalne: Zasady dodatkowe, obowiązujące w tym Świecie, na przykład reguły superbohaterów w *Necessary Evil* czy awansu i nagród pracowniczych w *Wydziale X*.

Dla MG: Reszta książki przeznaczona jest wyłącznie dla prowadzącego

4) Przewodnik: Lista miejsc, do których może podróżować drużyna i rzeczy, które w nich napotka. Zazwyczaj posiada odnośniki do Brawurowych Opowieści, by przyspieszyć przygotowanie do sesji.

5) Brawurowe Opowieści: Dziesiątki przygód, od kompletnych scenariuszy po luźne pomysły. Rozgrywa się je w ramach kampanii, posuwając jednocześnie do przodu główny wątek. Zwykle zawierają instrukcję, kiedy je poprowadzić – na przykład „gdy pierwszy bohater osiągnie rangę Herosa”.

6) Bestiariusz: Kompletna lista potworów i popularnych BNów (jak strażnicy czy bandyci), których gracze mogą spotkać.

OSTATNIE SŁOWO

Niezależnie, czy wymyśliłeś własny świat, czy używasz gotowego (naszego lub skonwertowanego), zawsze dbaj, by było Brawurowo i Grywalnie! Wszystko, co wprowadzasz na sesję powinno pogłębiać nastrój, ale nigdy kosztem spowolnienia i utrudnienia zabawy. Powyższe wskazówki pomogły wielu fanom i światom, od początków *Savage Worlds*. Ale to twoja gra i ty wiesz, co ci najbardziej pasuje.



ROZDZIAŁ SIÓDMY:

PRZECIWNICY I POTWORY



Pisaliśmy już o bohaterach i ich wybrykach. Nadszedł czas na przeciwników, potwory, czarne charaktery i całą resztę menażerii. Poniżej znajdziesz kilka najpospolitszych zdolności takich BNów. Oprócz nich, Mistrz Gry może dać czarnym charakterom każdą przewagę dostępną dla graczy.

Pamiętaj, żeby nie tracić czasu na tworzenie przeciwników tak, jak kreuje się bohaterów graczy. Przydziel im takie współczynniki i zdolności, które uważasz za stosowne, a zaoszczędzony czas poświęć kwestiom ważniejszym dla gry: dopracuj fabułę albo zastanów się, jak pobudzisz wyobraźnię graczy.

ZDOLNOŚCI POTWORÓW

BEZCIELESNY

Tę zdolność posiadają duchy, cienie, błędne ogniki i wszystkie istoty nie posiadające fizycznego ciała lub zdolne dematerializować się na zawołanie. Czegoś takiego nie da się zranić w normalny sposób, ani nawet zobaczyć, jeśli potwór sobie tego nie życzy. Na istoty bezcielesne działa zawsze magiczna broń, przedmioty i moce nadprzyrodzone.

Większość istot bezcielesnych może oddziaływać na świat fizyczny: miotać przedmioty, walczyć eterycznym orężem, czy nawet zepchnąć bohatera ze schodów.

GIGANTYCZNY

Istoty gigantyczne mają rozmiar 9 lub większy. Do tej kategorii należą takie potwory, jak King Kong czy Godzilla.

Bestie takie są ciężko opancerzone, więc można je zranić tylko bronią ciężką. Ich ataki uznaje się za zadawane takim właśnie orężem.

Istoty o rozmiarze człowieka otrzymują premię +4 do ataków dystansowych przeciwko istotom gigantycznym: trudno nie trafić czegoś tak ogromnego.

Nadto, olbrzymia waga gigantów przydaje się niezmiernie, gdy usiłują coś zmiażdżyć. Do wyniku testów Siły dodaj rozmiar istoty gigantycznej i odejmij rozmiar jej przeciwnika. Nie odejmuj natomiast „rozmiaru” pojazdów, budynków i statków – uwzględniono go w ich Wytrzymałości.

***Przykład:** Donga, gigantyczna małpa z 50 Fanthoms, chce zmiażdżyć olbrzymiego pająka (rozmiar 5). Jej siła wynosi $k12+12$, a rozmiar 12. A więc obrażenia podczas tego ataku równać się będą $k12+24$. Po odjęciu rozmiaru pająka, gigant wciąż rzuci $k12+19$ – a że Wytrzymałość arachnida wynosi raptem 11, najprawdopodobniej zostanie z niego ośmionoga plama.*

Jeśli Donga spróbuje zmiażdżyć galeon, zignoruje 4 punkty ciężkiego Pancernia i rzuci $k12+24$ przeciw Wytrzymałości 16.

INFRAWIZJA

Istoty nocy często widzą w podczerwieni („wyczuwają” ciepło). Takie bestie otrzymują tylko połowę (zaokrąglając w dół) kar za niedostateczne oświetlenie podczas ataku na żywą istotę.

Sprytni gracze wymyślą pewnie sposoby oszukania infrawizji przeciwnika: wysmarują się chłodnym błotem albo ubiorą specjalny kombinizon, tłumiący ciepło. W ten sposób unikną dostrzeżenia w podczerwieni.

Istoty z infrawizją prawie zawsze posiadają też normalny wzrok.

JADOWITY

Węże, skorpiony i niektóre potwory zatrują organizm przeciwnika niebezpiecznym jadem. Trucizny opisano dokładnie w dziale **Zagrożenia**.

By wstrzyknąć toksynę, istota jadowita zwykle kąsa lub drapie przeciwnika. W tym celu musi wywołać u niego przynajmniej Szok. Następnie ofiara testuje Wigor, modyfikowany przez siłę trucizny (zapisaną w nawiasie). Dokładny efekt działania jadu znajdziesz w opisie potwora.

KONSTRUKT

Konstrukty to zbiorcza nazwa dla robotów, golemów i innych „ożywionych przedmiotów”. Niektóre są inteligentne, inne to tylko marionetki, wykonujące rozkazy swoich władców.

Niezależnie od pochodzenia i materiału, z jakiego je zbudowano, konstrukty górują nad istotami z krwi i kości w kilku kwestiach:

- Dodają +2 do wyników testów wyjścia z Szoku.
- Nie otrzymują dodatkowych obrażeń od strzału mierzono (chyba że w opisie istoty zaznaczono słaby punkt).
- Są odporne na choroby i trucizny
- Konstrukty-Figury nigdy nie otrzymują modyfikatorów od Ran.

MAŁY/DUŻY/WIELKI

Niełatwo trafić istotę wielkości szczura czy chochlika, szczególnie jeśli jest w ruchu. Atakując istotę małą odejmujesz od wyniku -2.

Z drugiej strony, znacznie łatwiej ugodzić istotę o rozmiarach nosorożca. Jeżeli atakujesz dużego przeciwnika, dodaj +2 do wyniku testu.

W walce z naprawdę wielką istotą, na przykład smokiem, dodaj +4 do rzutu na atak.

Ta umiejętność jest względna. Dwa słonie, walczące ze sobą, nie dostaną bonusu do ataku. Jeśli do starcia włączy się chochlik, otrzyma

modyfikator +4 do ataków przeciwko słoniom. Kiedy te zdecydują się go zmiażdżyć, ze względu na różnicę rozmiarów odejmą od trafienia aż -4.

NIETYKALNY

Brawurowe Światy wypełnia nie tylko brutalna walka – ale i zagadki oraz poszukiwanie bliźnierczej wiedzy. Żeby pokonać nietykalnego przeciwnika, będziesz musiał połączyć te komponenty.

Istoty nietykalne mogą być w Szoku, ale jedyny sposób by zadać im Ranę, to wykorzystać Słabość (potwór tego rodzaju zawsze posiada przynajmniej jedną). Prastary bóg, przywołany przez kultystów, może być odporny na broń śmiertelników, ale zrani go tafla szkła z kościelnego witraża.

NIEULEKŁY

Bezmózgie, nieumarłe czy obdarzone sztuczną inteligencją potwory nie miewają wątpliwości, podsuwanych przez rozum – a więc nie wiedzą, co to strach. Istoty nieulekłe zawsze zdają testy Odwagi i nie da się ich zastraszyć (choć można je wyśmiać).

NIEUMARŁY

Żywe trupy, szkielety i zombie są naprawdę trudnymi przeciwnikami. Poniżej znajdziesz zdolności, które posiadają wszyscy nieumarli:

- Dodają +2 do Wytrzymałości.
- Dodają +2 do testów wyjścia z Szoku.
- Nie otrzymują dodatkowych obrażeń od strzału mierzono.
- Są odporni na choroby i trucizny.
- Nieumarłe Figury nigdy nie otrzymują modyfikatorów za Rany.

NOSICIEL

Nosicielem jest zarówno krwiożerczy wampir, jak obrzydliwy pajęczak, który składa jaja w ranach bohatera, czy zakażony chorobami szczur.

Kiedy bohater otrzyma Ranę albo znajdzie się w Szoku na skutek ataku nosiciela, musi



wykonać test Wigoru. W opisie istoty przeczytasz, co nastąpi gdy rzut się nie uda.

ODPORNY

Istot zrodzonych z ognia nie rani gorąco, a byt stworzony z piorunów jest odporny na moc pocisk o wariancie elektrycznym.

Odporność chroni zawsze przed jednym rodzajem ataku, na przykład gorącem, zimnem, elektrycznością i tak dalej. Posiadające ją istoty nie są nietykalne (patrz wyżej), po prostu ignorują obrażenia tego typu.

OPANCERZONY

Pancerz tej istoty zapewnia premię do Wytrzymałości (już uwzględnioną w statystykach), przeważnie na całym ciele. Gruba i twarda skóra dodaje +2 punkty Pancerza. Mocno opancerzone istoty, na przykład stegozaur, otrzymują go zwykle +4 lub więcej. Istoty nadprzyrodzone miewają często jeszcze wyższe premie – np. ożywiony posąg może posiadać Pancerz +8.

PARALIŻUJĄCY

Niektóre bestie lub trucizny mogą w mgnieniu oka sparaliżować przeciwnika, by dzięki temu łatwiej wykorzystać go w swoich mrocznych planach lub dla zaspokojenia apetytu.

Bohater, Raniony lub w stanie Szoku na skutek ataku istoty paraliżującej musi zdać test Wigoru. W przeciwnym wypadku nie będzie mógł wykonać żadnej akcji – nawet mówić – przez 2k6 rund lub dłużej.

PODZIEMNY

Pod ziemią kryje się wielka różnorodność stworów, od ogromnych czerwi, po karłowate humanoidy z pustyni. Wszystkie potrafią ryc podziemne tunele, by niespodziewanie pojawiać się na powierzchni i zaatakować nieświadomych zagrożenia bohaterów. Liczba obok nazwy tej zdolności określa, jaki dystans dana istota może przebyć w jednej rundzie. W swojej turze, taki potwór może przedostać się pod ziemią do każdego miejsca w tym obrębie i tam się wynurzyć. Bez specjalnego ekwipunku, nie można atakować istoty znajdującej się pod powierzchnią gruntu.

Podziemne bestie atakują z zaskoczenia, wynurzając się tuż pod nogami wrogów. Potwór wykonuje wówczas test Skradania, przeciwny do Spostrzegawczości bohatera. Jeśli wygra, dodaje +2 do ataku i obrażeń – lub +4 w przypadku przebicia. Jeśli obrońca wygrał, a wstrzymał akcję, może próbować przerwać atak.

PORAŻAJĄCY

Istoty posiadające tę zdolność potrafią porazić wroga elektrycznością, toksyną, blokadą fal mózgowych czy innym, równie przerażającym atakiem. Wystarczy, że trafią ofiarę – nie muszą nawet zadawać obrażeń, by ta musiała wykonać test Wigoru, uwzględniając podane modyfikatory. W przeciwnym wypadku doznaje Szoku, z którego nie może wyjść przez 1k6 rund.

PRZERAŻAJĄCY

Kiedy zobaczysz taką istotę, musisz zdać test Odwagi. Niektóre naprawdę straszne potwory mogą modyfikować rzut – na przykład bestia Przerażająca -2 zmusza wszystkich, którzy ją zobaczą, do testu Odwagi -2. Szczegółowe efekty znajdziesz w sekcji **Strach**.

REGENERACJA

Istnieje wiele legend o istotach, które potrafią błyskawicznie zasklepić zadane im rany, jak trolle czy wampiry.

W *Savage Worlds* istnieją dwa typy regeneracji: szybka i powolna.

Stwory wyposażone w szybką Regenerację w każdej rundzie testują Wigor i w razie powodzenia leczą posiadane obrażenia – nie przestają nawet, gdy zostaną „zabite”. Większość takich potworów ma jednak jakąś Słabość, w rodzaju wrażliwości na ogień. Ran zadanych w ten właśnie sposób nie mogą regenerować. Ponadto, taka bestia dodaje +2 do testów Ducha, próbując wyjść z Szoku.

Powolna Regeneracja nie pozwala zasklepić obrażeń podczas walki – posiadający ją potwór testuje Wigor raz dziennie. Dzięki temu szybko dochodzi do siebie pomiędzy starciami z drużyną.

ROZMIAR

Rozmiar istoty ma znaczenie – na przykład dla jej odporności na obrażenia. Stąd modyfikuje Wytrzymałość. Nie ma natomiast żadnego wpływu na Wigor – nawet potężny Kraken może się zmęczyć albo zachorować na grypę.

Poniższa tabela opisuje rozmiary przeciętnych osobników danego gatunku. Jednak nie każdy żarłacz biały posiada Rozmiar +4. Młody osobnik może mieć +3, a szczególnie wielki +5, a nawet +6. To samo dotyczy ludzi: Konus posiada rozmiar -1, a człowiek Krzepki +1. Używaj tej tabeli jako podstawy podczas tworzenia własnych potworów i zmieniaj wartości dla wyjątkowo wielkich oraz niedorośliwych osobników.

MODYFIKATORY WYTRZYMAŁOŚCI

Modyfikator	Rozmiaru takiego jak ...
-2	Kot, kwiatowa wróżka, chochlik, pies, duży szczur
-1	Duży pies, ryś, niziołek, goblin, niski człowiek (Konus)
0	Człowiek
+1	Ork
+2	Byk, goryl, niedźwiedź, koń
+3	Ogr, kodiak
+4	Nosorożec, żarłacz biały
+5	Mały słoń
+6	Jaszczur, dorosły słoń
+7	Tyranozaur, orka
+8	Smok
+9	Płetwal błękitny
+10	Kraken, Lewiatan

Minimalna Wytrzymałość: Zmodyfikowana Wytrzymałość nie może być mniejsza niż 2. Tylko insekty, robaki i im podobne kruszyny posiadają Wytrzymałość 1.

SIŁA

Siła to współczynnik, nie specjalna zdolność – ale istnieją istoty, których krzepa znacznie

przekracza ludzką miarę. Poniżej znajdziesz informacje, jak tworzyć takie monstra.

Istoty o ludzkich gabarytach posiadają Siłę z przedziału k4 – k12. Potężniejsze stworzenia, na przykład goryle lub ogry posiadają Siłę równą k12 plus modyfikator. Premia zależy od tego, jak silna jest ta istota i jak dobrze wykorzystuje swoje możliwości w walce. Oczywiście, różne osobniki mogą posiadać różną Siłę – całkiem jak ludzie. Młoda samica goryla ma k12+1 Siły, a jej dorosły, umięśniony kompan k12+3.

W tabeli poniżej znajdziesz kilka istot – wykorzystaj je podczas tworzenia własnych bestii

SIŁA POTWORÓW

Istota	Siła
Goryl, niedźwiedź, ogr	k12+1 do +3
Nosorożec, żarłacz biały	k12+3 do +6
Słoń, drak, tyranozaur	k12+5 do +8
Smok	k12+9 do +12

SŁABOŚĆ

Niektóre istoty odnoszą dodatkowe Rany lub poważnie tracą siły, gdy zaatakować je tym, na co są wrażliwe.

Lodowy potwór może otrzymać podwójne obrażenia od ognia, a wampir zaczyna płonąć, jeśli wystawić go na działanie promieni słonecznych.

W opisie istoty znajdziesz wszystkie detale na temat Ran i dodatkowych efektów powodowanych przez jej Słabość.

Istnieją potwory, które można zranić wyłącznie wykorzystując ich Słabość. Owszem, odczuwają ból i mogą być w Szoku, ale Rany otrzymują tylko od tego, na co są wrażliwe. Nie zranisz wampira kulami czy mieczem, ale kołek w serce – to zupełnie inna sprawa.

ŚCIANOŁAZ

Część potworów potrafi chodzić po ścianach – wykonując test Wspinaczki tylko, jeśli warunki są wyjątkowo niekorzystne. W normalnej sytuacji wspinaczka, a nawet chodzenie

po suficie, jest dla nich naturalna, jak spacer po ziemi dla człowieka.

Ścianołaz wspina się z prędkością równą swemu Tempu. Może też biegać po ścianach, chyba że opis mówi inaczej.

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

Wiele bestii, a nawet część ras fantasy, w tym elfy i krasnoludy, potrafi widzieć w ciemności. Ignorują kary za półmrok i mrok.

WODNY

Woda jest naturalnym środowiskiem tego stworzenia. Jest zatem doskonałym pływakiem i nie może utonąć. W wodzie, Tempo jest przeważnie równe kostce Pływania, chociaż niektóre istoty (np. ryby) pływają znacznie szybciej.

ZAWZIĘTY

Naprawdę twarde i odporne istoty nie zważają na pomniejsze rany, choćby miały ich

nie wiedzieć ile. Takiego stwora ubije tylko naprawdę potężny cios.

Kiedy istota jest w Szoku, powtórny Szok będący rezultatem obrażeń nie powoduje Rany.

ŻYWIÓŁAK

Powietrze, ziemia, ogień i woda to domeny, w których bytują dziwne i niezrozumiałe istoty. Poniżej znajdziesz kilka zdolności, które cechują wszystkie żywiołaki:

- Nie otrzymują dodatkowych obrażeń od strzału mierzzonego.
- Są Nieulekłe.
- Są odporne na choroby i trucizny.
- Żywiołaki – Figury ignorują modyfikatory od Ran.



BESTIARIUSZ

W tej sekcji znajdziesz opis najpospolitszych stworów, zamieszkujących Brawurowe Światy. Niektóre z nich posiadają ograniczoną, zwierzęcą inteligencję – przy ich Sprycie znajduje się (Z), byś pamiętał, że ten stwór posiada umysł zwierzęcia, a nie człowieka. Nie obawiaj się, że delfin odjedzie twoim czołgiem tylko dlatego, że jest względnie sprytnym zwierzęciem.

Istoty o zwierzęcej inteligencji nie rozwijają się jak Sojusznicy – zyskują doświadczenie wyłącznie, jeżeli postać zdobyła zwierzę dzięki Przewadze.

ALIGATOR/KROKODYL

Aligatory i krokodyle to sztampowi przeciwnicy w scenariuszach awanturniczych. Poniższe statystyki opisują przeciętnego przedstawiciela któregoś z gatunków. W mrocznych zakątkach świata spotka się dużo większe osobniki.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k8,
Spostrzegawczość k6, Walka k8,

Tempo: 3, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 9 (2)

Zdolności specjalne:

- **Pancerz +2:** Gruba skóra
- **Tarmoszenie:** Aligatory i krokodyle słyną z tego, że kiedy zacisną potężne szczęki na ofierze, wymachują łbem, aby zadać jak największe obrażenia. Za każdym razem, kiedy trafią z przebicciem, zadają ofierze dodatkowe 2k4 obrażeń.
- **Ugryzienie:** Siła +k6
- **Wodny:** Tempo 5

AMK (AUTONOMICZNA MASZYNA KROCZĄCA)

Poniższe statystyki opisują około 4-metrową, inteligentną maszynę, jaką łatwo spotkać w różnych światach sci-fi. Pakiet sensorów, duża mobilność, znośna inteligencja i siła ognia – to najprostszy opis takiego przeciwnika.

Bojowe AMK są większe, lepiej opancerzone i posiadają obfity arsenał.



Cechy: Duch k4,
Siła k6, Spryt k6,
Wigor k8, Zręczność k4

Umiejętności:

Spostrzegawczość k10,
Strzelanie k8, Walka k6,

Tempo: 10, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 12 (4)

- **Sprzęt:** zróżnicowany, ale przeważnie broń palna lub miotacz ognia.

Zdolności specjalne:

- **Konstrukt:** +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń, odporna na choroby i trucizny.
- **Nieulekła:** AMK są odporne na strach i zastraszanie, ale na tyle inteligentne, aby zidentyfikować sytuacje wywołujące lęk.
- **Pancerz +4**
- **Rozmiar +2**
- **Sensory:** AMK wyposażone są w pakiet sensorów. Otrzymują tylko połowę kar za brak światła i, dzięki wbudowanym mikrofonom, mogą wykrywać dźwięki, a nawet je nagrywać



BLOB

Blob to masa czarnej galarety, trapiąca niezaspokojonym głodem. Zależnie od świata, może to być obcy, który wypęłzył z rozbitego na Ziemi meteorytu, stwór z innego wymiaru lub wynik nieudanego eksperymentu w dziedzinie utylizacji zanieczyszczeń.

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

Umiejętności: Spostrzegawczość k8, Walka k8

Tempo: 4, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 10



Zdolności specjalne:

- **Galaretowaty:** +2 do wyjścia z Szoku, ignoruje modyfikatory za Rany, odporny na choroby i trucizny,
- **Pochłanianie:** Blob może schwytać wszystkich wrogów pod reprezentującym go Wzornikiem. W tym celu wykonuje chwyt. W każdej rundzie, w której trzyma ofiarę, zadaje jeden punkt Wyczerpania od braku powietrza. Jeśli poniosą śmierć, ich ciała zostają wchłonięte.
- **Przerażający:** Ktokolwiek zobaczy tę istotę, musi wykonać test Odwagi.
- **Zmienny rozmiar:** Blob zaczyna z Rozmiarem +2 i wypełnia Mały Wzornik. Za każdą wchłoniętą ofiarę otrzymuje +1 do Rozmiaru (i Wytrzymałości), a jego Wzornik rośnie o jeden cal. Rozrost jest nieograniczony.

Byk

Byk jest agresywny wyłącznie, gdy go rozdrażnić. Ale skoro sprawdzasz jego statystyki, pewnie bohaterowie pomachali mu przed nosem czymś czerwonym.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Walka k4

Tempo: 7, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

- **Rogi:** Si+k6
- **Rozmiar +2**
- **Szarża:** Byki atakują, szarżując na ofiarę. Jeśli przed atakiem zwierzę przebyło co najmniej 6 cali (12 metrów), dodaje +4 do obrażeń.



CZERW

Na dalekich planetach można natknąć się na ekosystemy zamieszkałe przez ogromne robale, drążące ziemię i gotowe schwytać nieświadome ofiary.

Te poczwary wyczuwają wibracje i są w stanie „usłyszeć” kroki człowieka nawet z 200 metrów.

Poniższe statystyki opisują 18-metrowego czerwia.

Cechy: Duch k10, Siła k12+10, Spryt k6 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Walka k6

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 22 (4)

Zdolności specjalne:

- **Gigantyczny:** Postaci atakujące czerwia dodają +4 do Walki i Strzelania, z powodu jego ogromnego rozmiaru. Niestety, jest ciężko opancerzony.
- **Pancerz +4:** Łuskowata skóra
- **Podziemny (20"):** Czerwie mogą zniknąć pod ziemią i w następnej turze wychynąć na powierzchnię gdziekolwiek w obrębie 20 cali (w skali figurek).
- **Przygnięcie:** Czerw, który próbuje przygnieść przeciwnika swoim olbrzymim cielskiem wykonuje test Walki przeciwstawny do Zręczności celu. Jeśli rzut mu się powiedzie, zadaje ofierze 4k6 obrażeń.
- **Rozmiar +10:** Czerwie przeważnie przekraczają 15 metrów długości i 3 metry średnicy.
- **Ugryzienie:** Si+k8
- **Zawzięty:** Ten potwór nie otrzymuje Rany, jeśli dozna Szoku dwukrotnie.



DRAK

Draki to pozbawieni skrzydeł kuzyni smoków, w przeciwieństwie do nich obdarzone zwierzęcą inteligencją. Jednak są o wiele bardziej agresywne od swoich dostojnych krewniaków.

Cechy: Duch k10, Siła k12+6, Spryt k6 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k12, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k12

Tempo: 4, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 17 (4)

Zdolności specjalne:

- **Duży:** Atakując draka dodajesz +2 do testów, z powodu jego rozmiaru.
- **Ognisty oddech:** Draki zioną ogniem (używając Wzornika Zionięcia). Każda istota, której Wzornik dotknie, musi wykonać test Zręczności -2, aby uniknąć płomienia. Niepowodzenie oznacza, że otrzymuje 2k10 obrażeń i może się zapalić (patrz Ogień)
- **Pancerz +4:** Łuskowata skóra
- **Przerażający:** Potężny drak to naprawdę przerażająca bestia.
- **Rozmiar +5:** Draki są długie na ponad 6 metrów i ważą co najmniej 1500 kilogramów.
- **Szpony/Zęby:** Si+k8
- **Uderzenie ogonem:** Drak może ściąć z nóg wszystkich wrogów znajdujących się za nim (prostokąt długi na 3 cale i szeroki na 6). Jest to normalny atak, którego obrażenia równe są sile jaszczura -2.

DUCH

Zmarli czasami wracają z zaświatów jako widma, duchy i zjawy, aby nękać żywych lub ukończyć coś, co przerwała im śmierć.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Rzucanie k12, Skradanie k12+4, Spostrzegawczość d12, Walka k6, Wyśmiewanie k10, Zastraszanie k12+2

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Bezcieleśny:** Duchy są niematerialne i można je zranić tylko atakiem magicznym.

- **Przerażający -2:** Każdy, kto zobaczy ducha, musi zdać test Odwagi z modyfikatorem -2.

GOBLIN

Gobliny z mitów i legend były o wiele bardziej złowrogie, niż opisywane w książkach fantasy czy grach fabularnych. W tamtych opowieściach były okrutnymi stworami, które zakradają się do domów nocą, aby zjeść niesforne dzieci. Zarówno „baśniowe” gobliny jak i ich „nowocześni” kuzyni będą miały następujące statystyki:

Cechy: Duch k6, Siła k4, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k4, Rzucanie k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6

Tempo: 5, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 4

- **Sprzęt:** Krótka włócznia (Si+k4)

Zdolności specjalne:

- **Infrawizja:** Gobliny otrzymują tylko połowę kar za brak światła, gdy walczą z żywą istotą.
- **Rozmiar -1:** Gobliny mają około 1 metra wzrostu.



POZIOM WYZWANIA

Być może zastanawiasz się, jak duże wyzwanie stanowią przedstawione niżej potwory. Czy część z nich projektowano na przeciwników dla Nowicjuszy, z innych z myślą o Weteranach?

Prawda jest taka: nie planowaliśmy wyzwania odpowiednich dla kolejnych Rang. Potwory przygotowano tak, by statystyki jak najlepiej oddawały ich właściwości w świecie kampanii. Owszem, są gry, które podpowiadają jak dobrać wyzwania do poziomu postaci, aby te zawsze mogły sobie z nim poradzić. W *Savage Worlds* dzieje się inaczej. Fakt, że jesteście bandą Nowicjuszy nie znaczy, że nie natkniecie się na mroczne bóstwo, którego nie pokonacie w normalnej walce. Czasami trzeba będzie ratować się ucieczką, innym razem strategicznym myśleniem – albo wynająć oddział sojuszników, którzy wspomogą postaci w walce. Lepiej ostrzeż przed tym graczy.

Takie rozwiązanie ma kilka powodów: jest bardziej realistyczne, wymagające dla graczy i pozwala tworzyć przygody znacznie szybciej, niż jakikolwiek system „równoważący” grę, który byłibyśmy w stanie wymyślić. Przecież fakt, że grupa wynajęła oddział 40 pogromców demonów, nie wpływa w żaden sposób na przyrost naturalny poczwary, które drużyna ma pokonać. Dlaczego automatycznie zwiększać w takim wypadku liczbę przeciwników? Co więcej, tak jak w rzeczywistości, znacznie bezpieczniej jest podróżować w grupie, niż solo. Z drugiej strony, bohaterowie muszą zagwarantować Blotkom żywność i udział w łupach, albo zapłatę. Ponadto, czekają ich kłótnie, intrygi i wszystkie inne kłopoty trapiące ich „armię”. Przecież w każdym oddziale znajdzie się czarna owca.

Jako Mistrz Gry, powinieneś samodzielnie dopasowywać wyzwania do postaci graczy. Jeśli podróżujecie tak dużą grupą, że nic nie stanowi dla nich wyzwania, i pokonują wszystko, co na nich rzucasz, nie dawaj im kolejnej grupy orków do przemienienia. Niech zainteresuje się nimi trójka wampirów, uważających się za bezwzględnych władców okolicy, albo demon, któremu bohaterowie kiedyś pokrzyżowali plany, i horda jego sług. Po kilku sesjach będziesz wiedział, z czym bohaterowie potrafią sobie poradzić, bez żadnego specjalnego wzoru. Nie martw się też, jeśli podczas potyczek zginą jakieś Blotki. Nawet najwięksi herosi tracą lojalnych sojuszników.

KOŃ, BOJOWY

Konie bojowe to potężne bestie, od małego tresowane do walki i uczone agresji. Potrafią atakować przednimi i tylnymi kopytami. W walce, atakują w każdej rundzie, w której jeździec nie wykonał innego sprytnego manewru.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8

Tempo: 8, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 10

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie bojowe rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si+k4.
- **Rozmiar +3:** Konie bojowe są wielkie i silne.

KOŃ, POD SIODŁO

Koń, jaki jest, każdy widzi. Tego średniej wielkości zwierzęcia używa się do jazdy, choć może służyć również jako zwierzę juczne.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Walka k4

Tempo: 10, **Obrona:** 4,

Wytrzymałość: 8

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Konie rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Si
- **Rozmiar +2:** Konie ważą od 400 do 500 kg.

LEW

Król zwierząt to niebezpieczny drapieżnik, szczególnie na otwartej przestrzeni, gdzie jego ofiary nie mają się gdzie skryć.

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

Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8

Tempo: 8, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 8

Zdolności specjalne:

- **Kły i pazury:** Si+k6
- **Nawałnica ciosów:** Lwy mogą wykonać dwa ataki na turę, bez żadnych kar.
- **Rozmiar +2:** Dorosłe samce lwa ważą ponad 250kg.
- **Skok:** Lwy często rzucają się na ofiary. Jeśli podczas ataku lew może doskoczyć 1k6 cali do celu, dodaje +4 do obrażeń i odejmuje -2 od swojej obrony do końca tury.
- **Widzenie w ciemności:** Lwy ignorują kary, wynikające ze słabego oświetlenia.



LICZ

Chyba najbardziej złowieszczą istotą w każdym świecie fantasy jest lich – nekromanta tak zafascynowany mroczną magią, że odprawił na sobie bluźnierczy rytuał, aby samemu stać się nieumarłym.

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k12+2, Wigor k10, Zręczność k10

Umiejętności: Odwaga k12, Rzucanie czarów k12, Spostrzegawczość k10, Walka k8, Wiedza (okultyzm) k12+2, Zastraszanie k12

Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 15 (6)

- **Sprzęt:** Magiczna zbroja (+6), inne magiczne przedmioty

Zdolności specjalne:

- **Czary:** Licze posiadają 50 punktów mocy i znają większość dostępnych czarów.
- **Dotyk śmierci:** Licze potrafią wysysać życie dotknięciem. Zamiast normalnego ataku, potwór może spróbować dotknąć ofiary. Każde przebicie w teście trafienia zadaje jedną Ranę.
- **Nieumarły:** +2 do wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń. Licze nigdy nie otrzymują modyfikatorów za Rany.
- **Zombie:** Licze to przede wszystkim wielcy nekromanci. Nieumarli, których tworzą dzięki mocy *zombie*, na zawsze pozostają żywymi trupami. Dlatego lich ma zwykle do stałej dyspozycji grupę 4k10 szkieletów, zombie i innych nieumarłych. Niektóre potwory powołują do życia całe armie żywych trupów.

MINOTAUR

Te ponad dwumetrowe bestie posiadają ludzkie ciało i łeb byka. W niektórych światach fantasy pełnią rolę strażników labiryntów, w innych to po prostu jedna z ras. Nieodmienne jednak są niebezpiecznymi potworami, które lubują się w walce i krwi pokonanych wrogów.

Cechy: Duch k8, Siła k12+2, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k12, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k10, Walka k10, Zastraszanie k12

Tempo: 8, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 11 (1)

- **Sprzęt:** Pancerz skórzany (+1), Włócznia (Si+k6, obrona +1, odległość 1, wymaga dwóch rąk)

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Biegnąc, minotaury rzucają k10, zamiast k6.
- **Rogi:** Si+k4
- **Rozmiar +2:** Minotaury mają ponad 2 metry wysokości.
- **Szarża:** Minotaury używają tej zdolności, by brać ofiarę na rogi. Jeśli przed atakiem potwór przemieścił się o co najmniej 6 cali, dodaje +4 do obrażeń.



MUŁ

Muł to krzyżówka konia z osłem, przeważnie używana jako zwierze pociągowe bądź juczne.

MG powinien czuć się w obowiązku, by dobrze oddać osobowość podarowanego drużynie pupila. Powiedzenie „uparty jak osioł” samo ciśnie się na usta.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k4

Tempo: 6, **Obrona:** 2,

Wytrzymałość: 8

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Muły rzucają podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Kopnięcie:** Siła
- **Przekorny:** Muły to proste, urocze, ale przekorne zwierzęta. Każdy kto próbuje ich dosiadać otrzymuje karę -1 od Jeździectwa.
- **Rozmiar +2:** Muły są krzepkie, ich waga dochodzi do 500 kg

MUMIA STRAŻNICZA

To najpospolitszy typ ożywionej mumii: żołnierze i kapłani, zmumifikowani i złożeni w grobowcach, których mają pilnować po wiek wieków.

Cechy: Duch k10, Siła k12+2, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k4

Umiejętności: Odwaga k10, Walka k8, Zastraszanie k8

Tempo: 4, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Odporny na moc:** +2 do Pancerza przeciwnika magii, +2 do rzutów na odparcie efektów magicznych.
- **Powolny:** Mumie powłóczą nogami, dlatego rzucają k4 podczas biegu.

- **Przerażający:** Każdy, kto zobaczy mumię, musi zdać test Odwagi.
- **Słabość (Ogień):** Preparaty używane do mumifikacji są łatwopalne. Z tego powodu mumie otrzymują dodatkowe +4 obrażeń od ognia.

- **Uderzenie pięściami:** Siła

• **Zgnilizna faraonów:** Każdy, kogo mumia dotknie (nawet, jeżeli nie został zraniony), musi zdać test Wigoru. Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaraziła się zgnilizną faraonów i otrzymuje gnijącą Ranę.



NIEDŹWIEDŹ, WIELKI

To tej grupy należą grizzly i ogromne niedźwiedzie brunatne oraz polarne.

Cechy: Duch k8, Siła k12+4, Spryt k6 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k6, Spostrzegawczość k8, Walka k8

Tempo: 8, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 10

Zdolności specjalne:

- **Niedźwiedzi uścisk:** Dzięki swym wielkim rozmiarom, niedźwiedź potrafi uwięzić ofiarę w potężnym uścisku i cały czas atakować ją pazurami oraz kłami. Trafwszy wroga z przebicciem, zamyka go w potężnych łapach i – uwięziony nie może robić nic, prócz prób oswobodzenia (uzyskując przebicie w teście Siły).
- **Pazury:** Si+k6
- **Rozmiar +2:** Niedźwiedzie ważą ponad pół tony. Stojąc na tylnych łapach mogą sięgać 3 metrów.

OGR

Ogry to spokrewnione z orkami, pomniejsze olbrzymy. Często żyją w klanach orków, którzy cenią sobie olbrzymią siłę i dzikość swych tępych kuzynów. W klanach traktuje się je jak

zwierzęta i często szkoli do walk przeciwko sobie, ku uciechu orczych właścicieli.

Cechy: Duch k6, Siła k12+3, Spryt k4, Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k4, Walka k8, Zastraszanie k8

Tempo: 7, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 11 (1)

- **Sprzęt:** Grube skóry (+1), wielka maczuga (Str+k8)

Zdolności specjalne:

- **Rozmiar +3:** Ogry mają wielkie brzuszyska i długie łapy, mierzą ponad 2,5 m.
- **Zamaszyste cięcie:** Ogr może zaatakować wszystkie pobliskie istoty z modyfikatorem -2.

ORK

Orki to dzikie, zielonoskóre humanoidy o świńskich ryjach. Te cuchnące stwory nie są podręcznikowym przykładem wyrozumiałości i rzadko biorą więźniów.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k8,

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 8 (1)

- **Sprzęt:** Skórzany pancerz (+1), Krótki miecz (Si+k6)

Zdolności specjalne:

- **Rozmiar +1:** Orki są większe od ludzi.
- **Widzenie w ciemności:** Orki ignorują kary za słabe oświetlenie.



ORK, KACYK

Przywódcą orczego klanu zawsze jest osobnik najsilniejszy w całej bandzie. Taki kacyk posiada przeważnie jakiś magiczny przedmiot lub kilka, jeśli w danym świecie czarodziejski ekwipunek jest szczególnie pospolity (jak w najpopularniejszych grach fantasy).

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

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k12, Zastraszanie k10

Tempo: 6, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 11 (3)

- **Sprzęt:** Metalowy napierśnik (+3), kolcze rękawy i nogawice (+2), topór bojowy (Si+k10)

Zdolności specjalne:

- **Rozmiar +1:** Orki są większe od ludzi.
- **Widzenie w ciemności:** Orki ignorują kary za słabe oświetlenie.
- **Zamaszyste cięcie:** Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty z modyfikatorem -2.

PAJĄK, OGROMNY

Ogromne pająki żyją w gniazdach po 1k6+2 osobników, ale często wychodzą polować. W legowiskach tych stworów zalegają kości i skarby ich ofiar.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k8, Wspinaczka k12+2, Zastraszanie k10

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Jadowity (-4):** Ugryzienie pająka jest jadowite. Nieudany test Wigoru powoduje natychmiastowy paraliż na 2k6 minut.



- **Pajęczyna:** Pająki mogą wystrzelić z odwłoka pajęczynę (Mały Wzornik Wybuchu), na zasięg 3/6/12. Każdy trafiony nicią musi albo ją rozciąć (Wytrzymałość 7), albo odejmować -4 do wszystkich akcji fizycznych.
- **Ścianałaz:** Pająki potrafią poruszać się po pionowych płaszczyznach z normalnym Tempem.
- **Ugryzienie:** Si+k4

PIES/WILK

Poniższe statystyki pasują zarówno do dużych psów obronnych, takich jak rottweilery i doberman, jak do wilków, hien i tym podobnych.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k10, Walka k6

Tempo: 8, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 4

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Biegając, psy rzucają k10 zamiast k6
- **Rozmiar -1:** Psy są stosunkowo małe.
- **Ugryzienie:** Si+k4
- **Zagryź!** Psy i wilki instynktownie atakują wrażliwe miejsca na ciele. Jeśli pies trafił ofiarę z przebicciem, automatycznie wgryza się w najmniej opancerzone miejsce.

REKIN, ŚREDNI LUDOJAD

Poniższe statystyki pasują do większości rekinów ludojadów jak żarłacz tygrysi i żarłacz tępogłowy.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k10, Spostrzegawczość k12, Walka k8

Tempo: -, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Ugryzienie:** Si+k6
- **Wodny:** Tempo 10

REKIN, ŻARŁACZ BIAŁY

Żarłacz białe osiąga długość między 5 i 7 metrów, chociaż istnieją zapewne większe osobniki.

Cechy: Duch k8, Siła k12+4, Spryt k4 (Z), Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Pływanie k10, Spostrzegawczość k12, Walka k10

Tempo: -, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 12

Zdolności specjalne:

- **Duży:** Żarłacz białe są tak duże, że istoty o Rozmiarze 0 dodają +2 do testów ataku.
- **Rozmiar +4:** Żarłacz białe osiągają ponad 7 metrów długości
- **Ugryzienie:** Si+k6
- **Wodny:** Tempo 10
- **Zawzięty:** Ten potwór nie otrzymuje Rany, jeśli dozna Szoku dwukrotnie.

RÓJ

To, jak groźny jest wróg, nie zależy od jego rozmiaru. Te statystyki opisują roje różnych stworzeń, od żądających boleśnie szerszeni po plugawe szczury. Pod względem zasad, rój nie różni się niczym od normalnego przeciwnika. Kiedy otrzyma Ranę, wypada z gry jak każdy inny przeciwnik (tworzące go istoty, które przeżyły, rozbiegają się). Rój pokrywa obszar Średniego Wzornika Wybuchu i automatycznie atakuje każdą istotę, która się pod nim znajduje.

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

Wigor k10, Zręczność k10

Umiejętności: Spostrzegawczość k6

Tempo: 10, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Gryź, żądl i drap:** Roje zadają ofiarom setki drobnych ran. Uznaje się je za automatyczne trafienie o obrażeniach 2k4, godzące w najmniej opancerzoną część ciała (istoty w szczelnych kombinezonach są na tę zdolność odporne).
- **Podzielny:** Niektóre roje są na tyle sprytne, by podzielić się na dwa mniejsze (Mały Wzornik Wybuchu), gdy ich wrogowie się rozdzielą. Wytrzymałość podzielonego roju spada o -2 (do 5).
- **Rój:** Obrona +2. Ponieważ rój składa się z dziesiątek lub setek małych stworzeń, bronie sieczne i klute nie zadają mu żadnych obrażeń. Broń lub moc obszarowa działa normalnie. Ponadto, postać może spróbować miażdżyć istoty tworzące rój, zadając obrażenia równe Sile. Roju można się też pozbyć wskakując do wody (o ile nie formują go, dajmy na to, piranie).



SMOK

Smoki to ziejące ogniem monstra, siewcy rozpacz i zniszczenia. Z potworem takiego kalibru nie walczy się łatwo i nawet młody smok stanowi śmiertelne wyzwanie dla doświadczonej drużyny awanturników. To inteligentne bestie, zdolne wykorzystać każdą przewagę i sposobność, by nauczyć moresu aspirujących smokobójców.

Cechy: Duch k10, Siła k12+9, Spryt k8, Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k12, Spostrzegawczość k12, Walka k10, Zastraszanie k12

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 20 (4)

Zdolności specjalne:

- **Lotny:** Smoki latają w Tempie 24 i wznoszą się w Tempie 6.
- **Nawałnica ciosów:** Jeśli smok nie używa ognistego oddechu, w każdej turze może wykonać dwa ataki szponami i kłami, bez żadnych kar.
- **Ognisty oddech:** Smoki potrafią zionąć ogniem (używając Wzornika Zionięcia). Każda istota, której wzornik dotknie, musi wykonać test Zręczności -2, aby uniknąć płomieni. W razie niepowodzenia, otrzymuje 2k10 obrażeń i może się zapalić (patrz ogień). Smok nie może atakować szponami i kłami w turze, w której zionie ogniem.
- **Opanowany:** Smoki ciągną dwie karty inicjatywy i działają na wyższej.
- **Pancerz +4:** Łuskowata skóra.
- **Przerażający -2:** Każdy, kto zobaczy smoka, musi zdać test Odwagi z modyfikatorem -2.
- **Rozmiar +8:** Smoki to olbrzymie stwory. Osobnik opisa-



ny tutaj ma ponad 12 m długości i waży 10 ton.

- **Szpony/kły:** Si+k8
- **Uderzenie ogonem:** Smok może ściąć z nóg wszystkich wrogów znajdujących się za nim (prostokąt długi na 3 cale i szeroki na 6). To normalny atak, którego obrażenia równe są sile smoka -2.
- **Wielki:** Postaci atakujące smoka dodają +4 do Walki i Strzelania.
- **Zawzięty:** Ten potwór nie otrzymuje Rany, jeśli dozna Szoku dwukrotnie.

SZKIELET

Mięso tych nieumarłych już dawno zgniło i odpadło od kości – ale dzięki temu są szybsi i zwinniejsi, niż ich „świeżsi” kuzyni. Szkielety to najpospolitsi żołnierze w legionach nekromantów.

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

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

- **Sprzęt:** różny
- Zdolności specjalne:**
 - **Kościane szpony:** Si+k4.
 - **Nieulękły:** Szkielety są odporne na Strach i Zastraszanie.
 - **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.

TROLL

Trolle z mitów i legend były odrażającymi, żarłocznymi stworami, zamieszkującymi głębokie lasy i odległe górskie jaskinie lub żerującymi pod mostami. Dzięki książkom i grom fabularnym zyskały zdolność regeneracji i wrażliwość na ogień. Poniższe statystyki nadają się dla obu typów trolli.

Cechy: Duch k6, Siła k12+2, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k6, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Zastraszanie k10

Tempo: 7, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 10 (1)

- **Sprzęt:** Kolczasta maczuga (Si+k8)

Zdolności specjalne:

- **Niezwykłe zamaszyste cięcie:** Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty.
- **Pancerz +1:** Gumista skóra.
- **Rozmiar +2:** Trolle to wysokie, tyczkowate stwory, mierzące blisko 2,5m.
- **Szpony:** Si+k4.
- **Szybka Regeneracja:** Trolle mogą wykonywać rzut na leczenie w każdej turze, chyba, że Ranę zadał ogień.

WAMPIR, MŁODY

Wampiry dość powszechnie zasiedlają światy fantasy. Poniższe statystyki opisują stosunkowo młodego osobnika.

Cechy: Duch k8, Siła k12+1, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Pływanie k8, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k8



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

Zdolności specjalne:

- **Grad ciosów:** Wampir może wykonać dwa ataki na turę, z karą -2 do każdego ciosu.
- **Nietykalny:** Wampira da się zranić tylko wykorzystując jedną ze słabości. Zasady Szoku działają normalnie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Opanowany:** Wampiry ciągną dwie karty inicjatywy i działają na wyższej.
- **Potomstwo:** Istnieje 50% szansy, że istoty zabite przez wampira powrócą do życia jako wampiry w czasie 1k4 dni.
- **Słabość (kołek w serce):** Wampir trafiony kołkiem w serce (strzał mierzony -4) musi wykonać test Wigoru o poziomie trudności równym liczbie otrzymanych obrażeń. Sukces skutkuje jedną Raną, porażka powoduje zniszczenie potwora.
- **Słabość (światło słoneczne):** Wampiry zaczynają płonąć, jeśli padnie na nie światło słoneczne (patrz Ogień). W każdej turze otrzymują też 2k10 obrażeń, dopóki nie obrócą się w proch. Przed tymi obrażeniami nie chroni pancerz.
- **Słabość (święte symbole):** Postać może utrzymać wampira z dala, trzymając przed sobą święty symbol. Jeśli wampir chce zaatakować osobę uzbrojoną w tego rodzaju znak, musi zdać przeciwny test Ducha.
- **Słabość (tylko zaproszony):** Wampiry nie mogą wejść do prywatnego domu nieproszone. Do miejsc publicznych wchodzą, kiedy chcą.
- **Słabość (woda święcona):** Pokropiony wodą święconą wampir jest Zmęczony. Gdyby go w niej zanurzyć, zapłonie, jakby padły na niego promienie słoneczne.
- **Szpony:** Si+k4.



WAMPIR, PRASTARY

Wampiry dość powszechnie zasiedlają światy fantasy. Poniższe statystyki opisują wampira, który nie dorównuje wprawdzie potęgą legendarnemu Draculi, ale znacznie przewyższa młodzieniaszka przedstawionego

powyżej. Mistrz Gry może uzupełnić opis o przeżycia z poprzedniego życia potwora.

Cechy: Duch k10, Siła k12+3, Spryt k10, Wigor k12, Zęczość k8

Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k8, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Zastraszanie k12

Tempo: 6, **Obrona:** 7,

Wytrzymałość: 10

Zdolności specjalne:

- **Dzieci nocy:** Prastare wampiry potrafią przywoływać okoliczne wilki i szczury. Rzecz wymaga testu Sprytu -2, a wezwane istoty (1k6 wilków lub 1k6 rojów szczurów) przybędą w 1k6+2 tur.
- **Mgła:** Prastare wampiry potrafią zmieniać się w mgłę, co wymaga udanego testu Sprytu -2.
- **Nawałnica ciosów:** Wampir może wykonać dwa ataki na turę, bez żadnych kar.
- **Nietykalny:** Wampira da się zranić tylko wykorzystując jedną ze słabości. Zasady Szoku działają normalnie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń. Prastare wampiry nigdy nie otrzymują modyfikatorów za Rany.
- **Opanowany:** Wampiry ciągną dwie karty inicjatywy i działają na wyższej.
- **Potomstwo:** Istnieje 50% szansy, że istoty zabite przez wampira powrócą do życia jako wampiry w czasie 1k4 dni.
- **Słabość (kołek w serce):** Wampir trafiony kołkiem w serce (strzał mierzony -4) musi wykonać test Wigoru o poziomie trudności równym liczbie otrzymanych obrażeń. Sukces skutkuje jedną Raną, porażka powoduje zniszczenie potwora.
- **Słabość (światło słoneczne):** Wampiry zaczynają płonąć, jeśli padnie na nie



światło słoneczne (patrz Ogień). W każdej turze otrzymują też 2k10 obrażeń, dopóki nie obrócą się w proch. Przed tymi obrażeniami nie chroni pancerz.

- **Słabość (święte symbole):** Postać może utrzymać wampira z dala, trzymając przed sobą święty symbol. Jeśli, wampir chce zaatakować osobę uzbrojoną w tego rodzaju znak, musi zdać przeciwstawny test Ducha.
- **Słabość (tylko zaproszony):** Wampiry nie mogą wejść do prywatnego domu nieproszone. Do miejsc publicznych wchodzą, kiedy chcą.
- **Słabość (woda święcona):** Pokropiony wodą święconą wampir jest Zmęczony. Gdyby go w niej zanurzyć, zapłonie, jakby padły na niego promienie słoneczne.
- **Szpony:** Si+k4.
- **Zauroczenie:** Wampiry mogą użyć mocy *władca marionetek* wobec osób przeciwnej płci, używając Sprytu w charakterze umiejętności nadprzyrodzonej. Potrafią podtrzymywać tę moc w nieskończoność, ale mogą używać jej na jednej osobie na raz.
- **Zmiana kształtu:** Wampir potrafi przybrać kształt nietoperza, wykonując test Sprytu -2. Powrót do ludzkiej postaci wymaga kolejnego testu.

WARG

Warg to większa i potężniejsza wersja dzikiego wilka. Na sforę wargów można natknąć się w najdzikszej puszczy, albo w obozie orków, które trzymają te zwierzęta w charakterze psów obronnych.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Zastraszanie k8

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

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Biegając, warg rzuca k10 zamiast k6
- **Ugryzienie:** Si+k6.
- **Zagryź!:** Wargi instynktownie atakują wrażliwe miejsca na ciele. Jeśli trafi ofiarę z przebicciem, automatycznie wgryza się w najmniej opancerzone miejsce.

WĄŻ, DUSICIEL

Pytony i boa dusiciele rzadko stanowią są zagrożenie dla człowieka, nie atakują bowiem tak dużej zwierzyny. Węża zawsze można jednak sprowokować, nafaszerować medykamentami wywołującymi agresję – lub ten akurat może być szczególnie wredny.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k10, Walka k6

Tempo: 4, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Dusiciel:** W prawdziwym świecie, wąż właściwie nie ma szans, by zwinąć spłoty

wokół istoty wielkości człowieka, która aktywnie się broni. Jednak dusiciele w grach mogą być dużo bardziej zabójcze. Takie istoty gryzą, jeśli atak po prostu trafi, i oplątują przy przebicciu. Po oplątaniu, wąż zadaje ofierze Si+k6 obrażeń co turę. Cel może się oswobodzić uzyskując przebicie w teście Siły.

- **Ugryzienie:** Siła

WĄŻ, JADOWITY

Statystyki poniżej pasują do grzechotnika, kobry, żmii i każdego innego średniej wielkości węża, uzbrojonego w morderczą truciznę.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k12, Walka k8

Tempo: 4, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 2

Zdolności specjalne:

- **Jadowity:** Węże tych rozmiarów nie zadają poważnych obrażeń samym ugryzieniem. Potrafią jednak wstrzyknąć ofierze zabójczy jad. Postać ukąszona przez grzechotnika lub żmiję musi wykonać test Wigoru. Sukces oznacza, że ugryzione miejsce puchnie i drętwieje, a postać jest Zmęczona do wyleczenia. Porażka skutkuje Eliminacją i koniecznością przeprowadzenia kolejnego rzutu na Wigor – jeśli ten się nie powiedzie, nieszczęśnik umiera. Bardziej śmiertelne węże, jak kobra czy australijski taipan, powodują śmierć po pierwszym nieudanym teście Wigoru. Zgon nastąpi w ciągu 2k6 tur (bardzo rzadko), 2k6 minut (przeważnie), bądź 2k6 godzin (rzadko), zależnie od gatunku węża.
- **Mały:** Atakujący węża odejmują -2 od wyników rzutów.
- **Rozmiar -2:** Większość jadowitych węży mierzy wprawdzie ponad metr, ale są szerokie na raptem kilka centymetrów.
- **Szybki:** Powiedzenie „szybki jak atakująca kobra” nie wzięło się znikąd. Wąż może odrzucić kartę inicjatywy niższą niż 5 i pociągnąć nową – tę musi zachować.
- **Ugryzienie:** Siła





WILKOŁAK

Kiedy księżyc w pełni króluje na niebie, ludzie zarażeni lykantropią tracą nad sobą kontrolę i zmieniają w żądne krwi bestie. Niektórzy wykorzystują przekleństwo i delektują się morderczym szałem.

Cechy: Duch k6, Siła k12+2,
Spryt k6, Wigor k10,
Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8,
Pływanie k10, Skradanie
k10, Spostrzegawczość k12,
Tropienie k10, Walka k12+2,
Wspinaczka k8, Zastraszanie
k10

Tempo: 8, **Obrona:** 9, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Infrawizja:** Wilkołaki widzą ciepło. Dzięki temu kary za brak oświetlenia zmniejszają się o połowę, gdy atakują żywą istotę.
- **Nietykalny:** Wilkołaka nie można zranić zwykłą bronią, choć może doznać Szoku.
- **Nosiciel:** Każdy zraniony przez wilkołaka ma 50% szans na zarażenie lykantropią. Od tej pory, podczas każdej pełni traci nad sobą kontrolę i zamienia się w wilkołaka. Po 1k6 lat życia z tą chorobą postać uczy się kontrolować transformację.
- **Pazury:** Si+k8
- **Przerażający -2:** Każdy, kto zobaczy wilkołaka, musi zdać test Odwagi -2.
- **Słabość (srebro):** Srebrna broń zadaje wilkołakom normalne obrażenia.

ZOMBIE

Te gustujące w świeżym ludzkim mięsie żywe trupy to szampowi, powłóczący nogami wrogowie bohaterów horroru.

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6,
Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k4,
Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Tempo: 4, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Nieulekły:** zombie są odporne na Strach i Zastraszanie.



- **Nieumarły:** +2 do wytrzymałości, +2 do wyjścia z szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Pazury:** Siła.
- **Słabość (głowa):** Strzały i ciosy w głowę zadają +2 obrażeń.

ŻYWIOŁAKI

Żywiołaki to istoty powstałe z esencji żywiołów: wody, ognia, powietrza i ziemi. Poniżej przedstawiamy przeciętnych przedstawicieli swoich gatunków – pamiętaj jednak, że istnieją stworzy znacznie od nich słabsze i o wiele potężniejsze.

ŻYWIOŁAK OGNI

Żywiołaki ognia to żywe płomienie, układające się w kształt istoty ludzkiej.

Cechy: Duch k8, Siła k4, Spryt k8, Wigor k6,
Zręczność k12+1

Umiejętności: Strzelanie k8, Walka k10,
Wspinaczka k8

Tempo: 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Odporny:** Żywiołaki można ranić tylko atakami magicznymi. W tym jednak wypadku, oblanie stwora minimum 3 litrami wody zadaje 1k6 obrażeń (+2 za każde dodatkowe 3 litry).
- **Ognisty dotyk:** Si+k6, może podpalić.
- **Ogniste uderzenie:** Żywiołaki ognia mogą miotać strugi ognia, używając Wzornika Zionięcia. Każda istota, której

Wzornik dotknie, musi przetestować Zręczność przeciwnie do Strzelania potwora, albo otrzymuje 2k10 obrażeń i może się zapalić.

- **Żywiołak:** Nie otrzymuje dodatkowych obrażeń od strzałów mierzonych, Nieułękły, Odporny na choroby i trucizny.

ŻYWIOŁAK POWIETRZA

Żywiołak powietrza manifestuje się jako trąba powietrzna obdarzona świadomością.

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

Umiejętności: Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k8

Tempo: -, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Bezcielesny:** Żywiołaki powietrza potrafią poruszać się we wszystkich substancjach ciekłych i lotnych: przeciskają się przez szpary, płyną przez wodę i buszują w chmurach.
- **Lotny:** Żywiołaki powietrza latają w Tempie 6 i wznoszą się z Tempem 4. Nie mogą „biegać”.
- **Odporny:** Żywiołak powietrza jest odporny na wszystkie niemagiczne ataki, oprócz ognistych.
- **Pchnięcie:** Żywiołak powietrza może podczas swojej akcji odepchnąć przeciwnika o 1k6 cali, kierując ku niemu uderzenie wichru. Ofiara może się bronić, wykonując test Siły. Sukces i każde przebicie skracają dystans o 1 cal.
- **Huragan:** Żywiołak powietrza może zaatakować potężnym uderzeniem huraganu. Używa w tym celu Wzornika Zionięcia i testuje Strzelanie. Wszyscy pod Wzornikiem muszą wyrzucić więcej w teście Zręczności – w razie niepowodzenia otrzymują 2k6 niegroźnych obrażeń.
- **Trąba powietrzna:** Jeżeli żywiołak powietrza się nie poruszył, może próbować wciągnąć wroga w trąbę powietrzną. Wykonuje w tym celu przeciwny test Siły. Sukces oznacza, że wróg został wessany do wirującego ciała potwora i otrzymuje karę -2 do wszystkich akcji (włącznie z atakiem lub próbą oswobodzenia za pomocą testu Siły). Żywiołak może więzić przeciwnika, dopóki się nie poruszy.

- **Żywiołak:** Nie otrzymuje dodatkowych obrażeń od strzałów mierzonych, nieułękły, odporny na choroby i trucizny.

ŻYWIOŁAK WODY

Żywiołaki wody to człękoksztaltne stwory z wody i piany morskiej.

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

Umiejętności: Pływanie k12+2, Strzelanie k8, Walka k8

Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Fala:** Żywiołak wody może chlusnąć falą rwącej wody, używając Wzornika Zionięcia. Osoby w zasięgu wykonują test Zręczności przeciwnie do Strzelania stwora i w razie niepowodzenia otrzymują 2k8 niegroźnych obrażeń. Atak automatycznie gasi każdy normalny ogień i 1k6 pożarów na statku.
- **Odporny:** Żywiołak wody jest odporny na wszystkie niemagiczne ataki, oprócz ognistych. Latarnia lub pochodnia zadaje 1k6 obrażeń, ale automatycznie gaśnie.
- **Przeziąknięcie:** Żywiołak wody może przecisnąć się przez najmniejszą nawet szczelinę, jakby była trudnym terenem.
- **Uderzenie:** Si+k6 niegroźnych obrażeń
- **Wodny:** Tempo 12
- **Żywiołak:** Nie otrzymuje dodatkowych obrażeń od strzałów mierzonych, Nieułękły, Odporny na choroby i trucizny.

ŻYWIOŁAK ZIEMI

Żywiołak ziemi wygląda jak bryła ziemi i kamieni, z grubsza przypominającą krępego człowieka. Jest powolny i ociężały, ale niesamowicie silny.

Cechy: Duch k6, Siła k12+3, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Walka k8

Tempo: 4, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 11 (4)

Zdolności specjalne:

- **Pancerz+4:** Kamienna skóra.
- **Podziemny (10"):** Może wtapiać się w ziemię i pojawiać w innym miejscu.
- **Uderzenie:** Si+k6
- **Żywiołak:** Nie otrzymuje dodatkowych obrażeń od strzałów mierzonych, nieułękły, odporny na choroby i trucizny.

PRZYJACIELE I WROGOWIE

Poniżej znajdziesz współczynniki typowych pomocników, łotrów i statystów, pojawiających się w większości światów. Aby ułatwić ich wykorzystanie, każda pozycja posiada trzy odmiany ekwipunku: dawny, współczesny i futurystyczny. Dlatego, wyjątkowo, w Wytrzymałości nie uwzględniamy premii z Pancerza – dolicz ją samodzielnie. Wedle tej samej zasady, niektóre umiejętności są wymienne: do jednych światów lepiej pasuje Jeździectwo, w innych sprawdzi się raczej Prowadzenie.

Pamiętaj też, że to tylko przykładowe postaci i śmiało modyfikuj je według upodobania!

CHRONIĄ I SŁUŻĄ

GLINIARZ

Prosty krawężnik – strażnik miejski, londyński bobby, policjant albo pałacowy gwardziści. Pojawia się zwykle w towarzystwie przynajmniej jednego kolegi.

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

Umiejętności: Jeździectwo/Prowadzenie/Pilotowanie k8, Odwaga k6, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Lojalny, Zobowiązanie (chronić i służyć)

Przewagi: Unik, Koneksje (lokalne siły porządkowe)

Sprzęt (dawny): Skórzany pancerz (+1), szyszak, krótki miecz (Si+k6)

Sprzęt (współczesny): Pałka (Si+k4), rewolwer (12/24/48, obr. 2k6+1, SzS 1, PP 1), kajdanki, krótkofalówka.

Sprzęt (futurystyczny): Pałka paraliżująca (3k6, niegroźne obrażenia), pistolet laserowy (15/30/60,

obr. 1-3k6, SzS 1, dublet), kajdanki, komunikator.

W razie potrzeby mogą pojawić się uzbrojeni w groźniejszą broń: kusze lub strzelby.

ELITARNY GLINIARZ

Ten stróż porządku skończył już ze szlifowaniem bruku. Teraz zajmuje się ważniejszymi zadaniami, jak ochrona notabli, naloty na kryjówki bandytów czy zdejmowanie przestępców z dachu sąsiedniego budynku.

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

Umiejętności: Jeździectwo/Prowadzenie/Pilotowanie k8, Odwaga k6, Rzucanie k8, Pływanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6

Wytrzymałość: 6

Zawady: Lojalny, Zobowiązanie (chronić i służyć)

Przewagi: Koneksje (lokalne siły porządkowe) oraz Sokole oko, Unik (snajper) lub Garda, Zaprawiony w walce (grupa uderzeniowa)

Sprzęt (dawny): Kolczuga (+2), szyszak, miecz (Si+k8) oraz kusza (15/30/60, obr. 2k6, PP 2, 1 akcja przeładowania) lub średnia tarcza, okuta pałka (Si+k6)

Sprzęt (współczesny): Kamizelka kuloodporna (+2/+4), pałka (Si+k4), pistolet 9 mm (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1, dublet), kajdanki, krótkofalówka, oraz karabin snajperski (50/100/200, obr. 2k10, SzS 1, PP4, nieporęczna, broń ciężka) lub pistolet maszynowy (12/24/48, obr. 2k6, SzS 3, PP 1), plastikowa tarcza (Obrona +2)

Sprzęt (futurystyczny): Pancerz bojowy (+6), pałka paraliżująca (3k6, niegroźne obrażenia), pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet), kajdanki, komunikator oraz karabin laserowy (30/60/120, obr. 1-3k6, SzS 3) lub granaty paraliżujące (5/10/20, 3k6 niegroźnych obrażeń, ŚWW), plastikowa tarcza (Obrona +2).



SŁEDCZY

Niekiedy niebagatelna inteligencja i spostrzegawczość śledczego znajdują stałe zatrudnienie w lokalnych służbach porządkowych. Innym razem wybiera on profesję prywatnego detektywa, w komplecie z wymiętym kapeluszem, zaniedbanym biurem i zauroczoną sekretarką.

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

Umiejętności: Jeździectwo/Prowadzenie/Pilotowanie k6, Odwaga k6, Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k6, Skradanie k6, Strzelanie k6, Walka k6, Włamywanie k6, Wyszukiwanie k6, Wypytywanie k6, Zastraszanie k6

Charyzma: -2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Zawady: Honorowy, Nawyk (papierosy, opium, lizaki – wybierz nałóg)

Przewagi: Badacz, Czujny

Sprzęt (dawny): Skórzany pancerz (+1), krótki miecz (Si+k6), nóż (Si+k4)

Sprzęt (współczesny): Nóż sprężynowy (Si+k4), rewolwer (12/24/48, obr. 2k6+1, SzS 1, 6 naboju, PP 1), wytrychy, laptop

Sprzęt (futurystyczny): Pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet), zestaw do łamania zabezpieczeń



STRÓŻ PRAWA

Nieważne, czy nosi półpancerz sierżanta staży miejskiej, gwiazdę szeryfa czy odznakę NYPD – zawsze wyróżniają go imponujące wąsy, brzuszysko i głos, od którego szyby drżą.

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

Umiejętności: Jeździectwo/Prowadzenie/Pilotowanie k10, Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza (Strategia) k6, Wypytywanie k6, Wyszukiwanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 5 **Obrona:** 6

Wytrzymałość: 6

Zawady: Lojalny, Zobowiązanie (chronić i służyć), Grubas

Przewagi: Bacność!, Koneksje (lokalne siły porządkowe)

Sprzęt (dawny): Półpancerz (+3), szyszak, miecz (Si+k8)

Sprzęt (współczesny): Rewolwer (12/24/48, obr. 2k6+1, SzS 1, PP 1), ewentualnie kamizelka kuloodporna (+2/+4).

Sprzęt (futurystyczny): Pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet), kamizelka refleksyjna (+10), hełm.

ZA KRÓŁA I OJCZYZNĘ!

SZEREGOWY

Proste mięso armatnie, jakiego pełno w każdej armii każdego ze światów. Gdy trzeba – maszeruje, gdy trzeba – ginie.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5,

Wytrzymałość: 5

Zawady: Lojalny

Przewagi: -

Sprzęt (dawny): Skórzany pancerz (+1), szyszak, miecz (Si+k8), włócznia (Si+k6, +1 do Obrony, Odległość 1, dwuręczna)

Sprzęt (współczesny): Hełm (+3), karabin automatyczny (24/48/96, 2k8, SzS 3, PP 2), nóż (Si+k4), granaty (5/10/20, 3k6, ŚWW)

Sprzęt (futurystyczny): Ciężki pancerz (+8), karabin laserowy (30/60/120, obr. 1-3k6, SzS 3), mononóż (Si+k4+2)

W drużynie może trafić się broń ciężka: karabin maszynowy lub miotacz laserowy.

BOSMAN, WACHMISTRZ, OGNİOMISTRZ?

Przedstawieni żołnierze służą w piechocie, z łatwością jednak przeobrazisz ich w przedstawicieli dowolnych formacji. Wystarczy uzupełnić umiejętności: dodać Jeździectwo kawalerzystom, Pływanie i Żeglowanie marynarzom albo Reperowanie saperom i stosownie zmodyfikować sprzęt. W wypadku kawalerii i wojsk zmechanizowanych, dodaj też weteranom i oficerom przewagę Pewna ręka.

WETERAN

Ten żołnierz swoje widział, swoje odsłużył i swoje wie. Przede wszystkim – że ma zamiar wrócić do domu żywy i bohaterowie mu w tym nie przeszkodzą.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 6

Zawady: Lojalny

Przewagi: Opanowany, Zaprawiony w walce.

Sprzęt (dawny): Skórzany pancerz (+1), szyszak, miecz (Si+k8), włócznia (Si+k6, +1 do Obrony, Odległość 1, dwuręczna)

Sprzęt (współczesny): Hełm (+3), karabin automatyczny (24/48/96, 2k8, SzS 3, PP 2), nóż (Si+k4), granaty (5/10/20, 3k6, ŚWW)

Sprzęt (futurystyczny): Ciężki pancerz (+8), karabin laserowy (30/60/120, obr. 1-3k6, SzS 3), mononóż (Si+k4+2)



DOWÓDCA

Zwierzchnik oddziału wojska w stopniu od porucznika do majora. Jego zadaniem jest prowadzić drużynę w polu, a nie ślęczeć nad mapą w sztabie. Może być zarówno nieopierzonym młokosem, który zawdzięcza rangę wysokiemu urodzeniu, jak i wiarusem, który dochrapał się szarży na polach niezliczonych bitew.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza (Strategia) k8, Zastraszanie k8,

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 6

Zawady: Lojalny

Przewagi: Bacność!, Opanowany, Trzymać sztyk, Urodzony przywódca

Sprzęt (dawny): Półpancerz (+3), hełm

zamknięty (+3), miecz (Si+k8), średnia tarcza

Sprzęt (współczesny): Hełm (+3), pistolet 9 mm (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1, dublet)

Sprzęt (futurystyczny): Pancerz bojowy (+6), pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet)

NA DRODZE WYSTĘPKU

ZBIR

Niezbyt lotny, ale imponujący posturą przedstawiciel najniższego szczebla przestępczej hierarchii. Potrafi jednocześnie żuć zapalkę i łamać komuś nogi.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: -2 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 7

Zawady: Wredny

Przewagi: Krzepki

Sprzęt (dawny): Pałka lub nóż (Si+k4)

Sprzęt (współczesny): Nóż lub gazurka (Si+k4), pistolet (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1)

Sprzęt (futurystyczny): Mononóż lub turbogazurka (Si+k4+2), pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet)

BANDYTA

Przestępca z prawdziwego zdarzenia, prawdopodobnie członek zorganizowanej grupy, rabującej na gościach, przemycającej alkohol albo wymuszającej okup na przelatujących statkach kosmicznych.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wypytywanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 6

Zawady: Lojalny

Przewagi: Zaprawiony w walce

Sprzęt (dawny): Skórzana zbroja (+1), Krótki miecz lub topór (Si+k6)

Sprzęt (współczesny): Pistolet (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1) lub Uzi (12/24/48, obr. 2k6, SzS 3, PP 1)

Sprzęt (futurystyczny): Mononóż (Si+k4+2), pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet) lub karabin laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 3)

ZŁODZIEJ

Niektórzy przestępcy zarabiają na życie gazurką, inni opróżniają w tym czasie kieszenie. Do tej kategorii zaliczają się kieszonkowcy, członkowie Gildii Złodziei, a nawet ulicznicy, którzy mogą dostarczać bohaterom informacji.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k8, Walka k6, Wspinaczka k8, Włamywanie k8, Wypytywanie k6, Wyśmiewanie k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5,

Wytrzymałość: 5

Zawady: Chciwy

Przewagi: Złodziej

Sprzęt (wszystkie epoki): Noże do rzucania (3/6/12, Si+k4)



WŁAMYWACZ

Włamywacz-dżentelmen, owiana złą sławą Czarna Stokrotka czy szpieg z Krainy Deszczowców nie są może śmiertelnie niebezpiecznymi przeciwnikami, ale z kim innym ścigać się nocą po dachach uśpionego miasta?

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

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k12, Spostrzegawczość k10, Walka k6, Wspinaczka k8, Włamywanie k12, Wypytywanie k8, Wyśmiewanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Chciwy, Honorowy

Przewagi: Akrobata, Unik, Opanowany, Złodziej

Sprzęt (wszystkie epoki): Noże do rzucania (3/6/12, Si+k4), komplet wytrychów, sprzęt do wspinaczki, maska.

Jeżeli jest szczególnym draniem, być może ma przy sobie kieszonkową kuszę lub niewielki pistolet (10/20/40, obr. 2k6, SzS 1)



ZABÓJCA

Nie każdy przeciwnik stanie z bohaterami twarzą w twarz. Zabójca to anonimowy nożownik w tłumie, podrzynający gardła asasyn, przemykający w mroku ninja czy czający się na dachu wieżowca Szakał.

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

Umiejętności: Odwaga k10, Rzucanie k10, Skradanie k12, Spostrzegawczość k10, Wspinaczka k8, Wypytywanie k8, Zastraszanie k8 oraz Strzelanie k6 i Walka k12 lub Strzelanie k12 i Walka k6, zależnie od modus operandi.

Charyzma: 0 (-4) **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 lub 9, **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Krwiożerczy, Mściwy

Przewagi: Akrobata, Czujny, Garda, Szybki cios, Sokole oko, Opanowany, Dobywanie, Złodziej

Sprzęt (dawny): Pancerz skórzany (+1), krótki miecz (Si+k6), noże do rzucania (3/6/12, Si+k4)

Sprzęt (współczesny): Pistolet 9 mm (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1, dublet), karabin snajperski (50/100/200, obr. 2k10, SzS 1, PP4, nieporęczna, broń ciężka), nóż (Si+k4), tłumik

Sprzęt (futurystyczny):

Kamizelka reflexyjna (+10), karabin laserowy (30/60/120, obr. 1-3k6, SzS 3), mononóż (Si+k4+2).

Zdolności specjalne:

- **Trucizna:** Zabójcy często posługują się trucizną, która sprawia, że ofiara musi przetestować Wigor -2. W razie niepowodzenia, kona w 2k6 rund.



BOSS

Za każdą przestępczą operacją stoi potężny, pozbawiony skrupułów boss, który rozdziela pomiędzy hordy pomocników zadania oraz łupy. Być może mieszka



w jaskini – a może w rezydencji, czasem dowodzi pirackim okrętem albo trzęsie całym miasteczkiem. W każdym razie, lepiej nie wchodzić mu w drogę.

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

Umiejętności: Jeździectwo/Prowadzenie/ Pilotowanie k6, Odwaga k10, Przekonywanie k8, Rzucanie k8, Skradanie k12, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Wspinaczka k8, Wypytywanie k12, Zastraszanie k10.

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

Zawady: Chciwy, Chojrak, Mściwy
Przewagi: Charyzmatyczny, Zaprawiony w walce, Do szturm!, Podwójna garda, Błyskawiczny unik, Nawalnica ciosów, Wyjątkowo opanowany, Urodzony przywódca, Szycha, Obrzydliwie bogaty.

Sprzęt (wszystkie epoki): Co mu się zamarzy.

W PUSTYNI I W PUSZCZY

TUBYLEC

Niektórzy uważają tubylców za dzikie ogniowo pośrednie między małpą a wiktoriańskim dżentelmenem. Inni widzą w nich duchowych przewodników do świata prawdziwych wartości.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Przetrwanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wspinaczka k6,

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Analfabeta

Przewagi: -

Sprzęt: Nóż (Si+k4)

TUBYLCZY WOJOWNIK

Uzbrojony i zdeterminowany myśliwy, obrońca rodzinnej wioski albo dziki łowca skalpów. Choć używa prymitywnej broni, potrafi złożyć skórę.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Przetrwanie k8, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Tropienie k8, Walka k6, Wspinaczka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: 0, **Tempo:** 6,

Obrona: 6/5 **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Analfabeta, Lojalny

Przewagi: Tropiciel

Sprzęt: Włócznia (Si+k6, +1 Obrona, Dwuręczna, Odległość 1), Łuk (12/34/48, obr. 2k6).



WÓDZ PLEMENIA

Choć już niemłody, wciąż pozostaje twardym skurczybykiem – a wiek i doświadczenie uczyniły zeń przeciwnika przebiegłego jak wąż.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Pływanie k4, Przetrwanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Tropienie k6, Walka k8, Wiedza (Strategia) k8, Wspinaczka k6, Zastraszanie k8

Charyzma: +2, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6/5 **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Analfabeta, Lojalny;

Przewagi: Bacność! Do szturm!, Opanowany, Szycha, Zaprawiony w walce

Sprzęt: Włócznia (Si+k6, +1 Obrona, Dwuręczna, Odległość 1). Jeżeli walczył już z cywilizowanymi ludźmi, może posiadać karabin (24/48/96, obr 2k8, PP1).



SZAMAN

Tajemniczy, często kryjący twarz za maską czarownik może być ponurym kapłanem mrocznych bogów albo dobrotliwym mędrcelem i uzdrowicielem. Poniższy zdecydowanie należy do pierwszej kategorii.

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

Umiejętności: Leczenie k6, Przetrwanie k8, Spostrzegawczość k6,



Walka k4, Rzucanie czarów k10,
 Wyśmiewanie k8
Charyzma: 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5;
Wytrzymałość: 8 (3)
Zawady: Ślubowanie (służyć swemu bóstwu)
Przewagi: Nadprzyrodzone zdolności (Magia),
 Punkty mocy, Nowa moc
Moce (warianty zgodne z charakterem bóstwa):
Pocisk, odbicie, grom, leczenie. 25 punktów
 mocy.
Sprzęt: Nóż ofiarny (Si+k4)

WROGOWIE RODZAJU LUDZKIEGO

KULTYSTA

Oszalały wyznawca mrocznego bóstwa, omamiony wizją potęgi i chwały, które staną się jego udziałem po przebudzeniu patrona. Może nosić swoją zakapturzoną szatę, zawodzić dziwaczne pieśni i wywijać zakrzywionym nożem w abso-
lutnie dowolnych realiach.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6,
 Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie k6,
 Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka
 k6,

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Zawady: Świr, Lojalny (wobec kultu)

Przewagi: -

Sprzęt: Ceremonialna szata, zakrzywiony nóż
 (Si+k4)

Zdolności specjalne:

- **Fanatyk:** Jeżeli znajduje się obok przy-
 wódcy kultu, zaślania go własnym ciałem
 – każdy atak, mierzący w wodza, zamiast
 tego trafia kultystę.



PRZYWÓDCA KULTU

Na czele każdego kultu stoi „Oświe-
 cony”, „Najwyższy Kapłan”, „Arcymag”,
 czy jak go zwał. Zazwyczaj dysponuje nadnatural-
 nymi mocami – zwykle wierzy, że zsyła je bóstwo,
 choć prawie zawsze są formą czarnoksięstwa.

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

Umiejętności: Odwaga k10, Rzucanie czarów
 k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8,
 Zastraszanie k10

Charyzma: +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Zawady: Arogancki, Świr

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (magia),
 Nowa moc, Punkty mocy, Charyzmatyczny

Sprzęt: Ceremonialna szata, zakłety szty-
 let (Si+k8, rany muszą zasklepić się same, bez
 pomocy lekarza i magii)

**Moce (warianty zgodne z charakterem kultu,
 zawsze mroczne):** *Pocisk, przerażenie, zaciemnie-
 nie, władca marionetek, zombie,* 20 punktów mocy.

SPECJALIŚCI OD MOKREJ ROBOTY

TWARDZIEL

Potęźni barbarzyńcy, nieugięci łowcy nagród,
 gigantyczni naziści z wielkimi kluczami francu-
 skimi i emerytowani komandosi mają tę cechę
 wspólną, że potrafią skopać zadek.

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4, Wigor
 k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Prowadzenie k6,
 Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka
 k10, Zastraszanie k8

Charyzma: -2 **Tempo:** 6; **Obrona:** 7;

Wytrzymałość: 8

Zawady: Wredny

Przewagi: Zaprawiony w walce, Szybki cios,
 Krzepki

Sprzęt (dawny): Miecz dwuręczny (Si+k10),
 przepaska biodrowa

Sprzęt (współczesny): Pompka (12/24/48, obr.
 1-3k6, SzS 1), bejzbol (Si+k4).

Sprzęt (futurystyczny): Monomiecz (Si+k8+2),
 karabin laserowy (30/60/120, obr. 1-3k6, SzS
 3)

Zdolności specjalne:

- **Zawzięty:** Twardziel nie otrzymuje Rany
 za powtórny Szok.
- **Pomagier:** Choć jest tylko Blotką, twar-
 dzieł rzuca Kością Figury.

ADEPT KUNG FU

Bywa niewielkim, uprzejmym i uśmiechnię-
 tym jegomościem, którego nie warto drażnić,
 członkiem tajnego kultu zjadaczy lotosu albo
 paskudnym, poznaczonym bliznami Chinolcem.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wspinaczka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: +0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7

Wytrzymałość: 6

Zawady: Lojalny (wobec swojej szkoły)

Przewagi: Akrobata, Oburęczny, Grad ciosów, Zaprawiony w walce.

Sprzęt: Orientalne ciuchy. Walczy gołymi rękami (Si), czasem – dziwną, chińską bronią (Si+k6)

Zdolności specjalne:

- **Wirująca pięść:** Adept kung fu może zadawać śmiertelne obrażenia gołymi rękami.

POJEDYNKOWICZ

Gladiator, średniowieczny rycerz, muszkieter, rewolwerowiec z Dzikiego Zachodu, Miyamoto Musashi – to wszystko postaci, z którymi można się pojedynkować. Zależnie od sytuacji, możesz uczynić pojedynkowicza Blotką albo Figurą.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

Charyzma: +0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6+

Wytrzymałość: 5

Zawady: Arogancki lub Honorowy

Przewagi: Błyskawiczny refleks. Wybierz cztery spośród: Gardy, Szermierza, Gradu ciosów, Sokolego oka, Pewnej ręki, Charakternego, Podwójnego uderzenia, Dobywania.

Sprzęt (dawny): Pancerz skórzany (+1), miecz (Si+k8), średnia tarcza.

Sprzęt (współczesny): Katana (Si+k8) lub dwa rewolwery (12/24/48, obr. 2k6+1, SzS 1, PP 1), nóż (Si+k4)

Sprzęt (futurystyczny): Kamizelka refleksyjna (+10), miecz laserowy (Si+k6+8, PP 12) lub dwa pistolety laserowe (30/60/120, obr. 1-3k6, SzS 1), mononóż (Si+k4+2).

UCZEŃ CZAROWNIKA

Adept sztuk tajemnych pasuje do świata fantasy – wystarczy jednak, że zmienisz rodzaj zdolności nadprzyrodzonej, którą się posługuje, by uzyskać kadeta ze szkoły telepatów, aspirującego superbohatera albo magistranta szalonego naukowca.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie czarów k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k6, Wiedza (tajemna) k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Zawady: Chojrak

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (magia), Nowa moc, Punkty mocy

Sprzęt (dawny): Powłóczysta szata, kostur (Si+k4)

Sprzęt (współczesny): Mroczny makijaż, czarne ubranie, srebrny sztylet (Si+k4)

Sprzęt (futurystyczny): Odznaka korpusu telepatów, mononóż (Si+k4+2)

Moce (warianty zgodne z charakterem zdolności): *Pocisk, pancerz, wykrycie/ukrycie mocy, oświetlenie*, 15 punktów mocy.





CZAROWNIK

Poważny i doświadczony posiadacz nadnaturalnych zdolności może być z równym powodzeniem arcykapłanem Boga Węża, Czarnoksiężnikiem z Mrocznej Wieży, Doktorem Zła i instruktorem ze szkoły dla telepatów. Wystarczy, że zmienisz odpowiednio rodzaj zdolności, którą dysponuje i nieco zmodyfikujesz moce (na przykład, dodasz telepacie telekinezę).

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

Umiejętności: Odwaga k6, Przekonywanie k8, Rzucanie czarów k12, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k6, Wiedza (tajemna) k10, Wypytywanie k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Zawady: Rozmaite

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (magia), Nowa moc, Punkty mocy, Regeneracja mocy

Sprzęt (dawny): Powłóczysta szata, laska maga (Si+k4)

Sprzęt (współczesny): Elegancki garnitur, laska ze sztyltem (Si+k4, Obrona +1)

Sprzęt (futurystyczny): Odnaka korpusu telepatów, służbowy pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet)

Moce (warianty zgodne z charakterem zdolności): *Pocisk, pancierz, wykrycie/ukrycie mocy, rozproszenie, latanie, oświetlenie*, 25 punktów mocy.

ZLECENIODAWCY

NIEWINNY PRZECHODZIEN

Zwykły człowiek, który żyje swoim życiem i ani mu w głowie przygody. Innymi słowy – ktoś taki, jak ty i ja. Czasem potrzebuje pomocy bohaterów, innym znów razem zapłaci się przypadkiem w środek strzelaniny.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Walka k4, Wiedza (o swoim zawodzie) k8

Charyzma: +0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4

Wytrzymałość: 5

Zawady: Różne – jak to zwykli ludzie

Przewagi: Koneksje (stosowne do pochodzenia i zajęć)

Sprzęt: Przedmioty codziennego użytku.



FEMME FATALE

Piękna i tajemnicza kobieta, która zjawia się w biurze prywatnego detektywa lub zmysłowym tańcem skłania króla do zadania śmierci prorokowi. Oczywiście, do tej samej kategorii zalicza się przystojny łajdak – podobnie, jak mafijnym bossem może być niezależna i zdecydowana dama.

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

Umiejętności: Odwaga k4, Przekonywanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wypytywanie k4

Charyzma: +6 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4

Wytrzymałość: 5

Zawady: Długi język, Uparta

Przewagi: Charyzmatyczna, Koneksje, Bogata, Śliczna

Sprzęt: Elegancki i bogaty strój.



DWORAK

Wokół każdego źródła władzy zawsze gromadzą się pieczeniarze, nie-nasyceni przywilejów i zaszczytów. Dworakiem może być zarówno podejrzany zausznik króla, jak dyrektor z korporacji czy rozpieszczony celebryta.

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

Umiejętności: Jeździectwo/Prowadzenie/ Pilotowanie k6, Odwaga k6, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k4, Walka k4, Wypytywanie k8, Zastraszanie k8

Charyzma: +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4

Wytrzymałość: 5

Zawady: Liczne

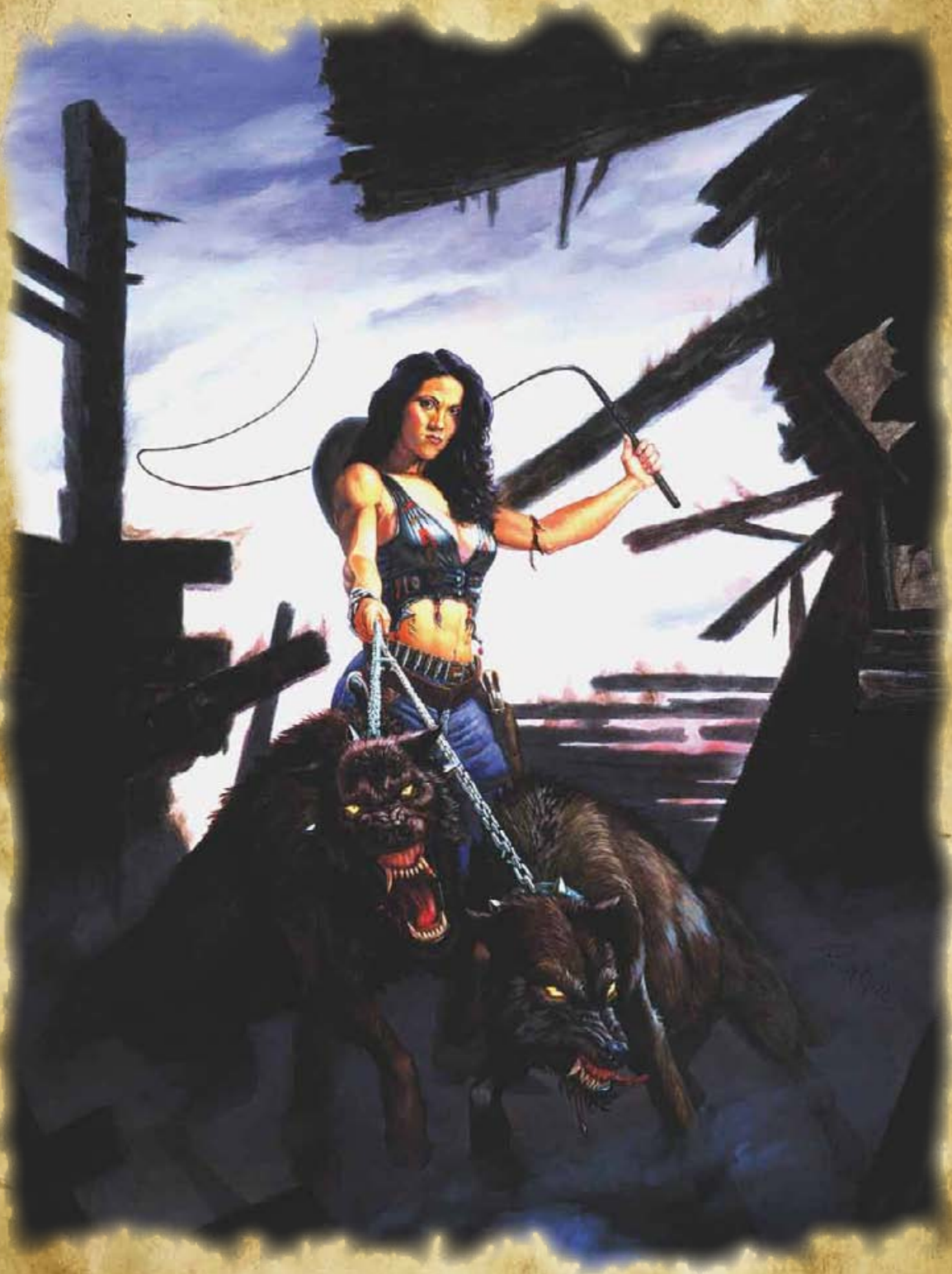
Przewagi: Szycha

Sprzęt (dawny): Rapier (Si+k4, +1 do Obrony)

Sprzęt (współczesny): Elegancki pistolet (12/24/48, obr. 2k6, SzS 1, PP 1, dublet)

Sprzęt (futurystyczny): Elegancki pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6, SzS 1, dublet)

MATERIAŁY DODATKOWE



SKRÓT TWORZENIA POSTACI

1) RASA

- Wybierz rasę dostępną w świecie gry.

2) CECHY

• Każda cecha wynosi początkowo k4. Rozdziel pomiędzy nie 5 punktów, płacąc 1 za każde zwiększenie o jeden rodzaj kostki.

• Otrzymujesz 15 punktów na zakup umiejętności.

• Każda kość umiejętności kosztuje 1 punkt, aż do wysokości związanej z nią cechy. Zwiększenie umiejętności powyżej tego poziomu kosztuje 2 punkty.

• Charyzma równa jest sumie premii i kar z przewag i zawał.

- Tempo wynosi 6".

• Obrona równa się 2 plus połowa kości umiejętności Walka.

• Wytrzymałość wynosi 2 plus połowa kości Wigoru. Do tej wartości dodaje się pancerz, noszony na korpusie (który należy pominąć, jeżeli wróg trafi inną część ciała).

3) PRZEWAGI I ZAWADY

• Wybierając jedną poważną i do dwóch drobnych zawał otrzymujesz dodatkowe punkty.

Za 2 punkty możesz:

- Otrzymać jeden punkt na cechy.
- Wybrać przewagę.

Za 1 punkt możesz:

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

4) EKWIPUNEK

Jeśli zasady Brawurowego Świata nie mówią inaczej, rozpoczynasz grę posiadając 500\$.

5) HISTORIA

Opracuj historię postaci tak szczegółowo, jak lubisz.

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Związana cecha
Hazard	Spryt
Jeździectwo	Zręczność
Leczenie	Spryt
Odwaga	Duch
Pilotowanie	Zręczność
Pływanie	Zręczność
Prowadzenie	Zręczność
Przekonywanie	Duch
Przetrawianie	Spryt
Reperowanie	Spryt
Rzucanie	Zręczność
Skradanie	Zręczność
Spostrzegawczość	Spryt
Strzelanie	Zręczność
Tropienie	Spryt
Walka	Zręczność
Wiedza	Spryt
Włamywanie	Zręczność
Wspinaczka	Siła
Wypytywanie	Spryt
Wyszukiwanie	Spryt
Wyśmiewanie	Spryt
Zastraszenie	Duch
Żeglowanie	Zręczność

PODSUMOWANIE ZAWAD

Analfabeta (Drobna): Nie potrafisz czytać ani pisać.

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

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

Bohaterski (Poważna): Zawsze pomagasz potrzebującym.

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

Chciwy (Drobna/poważna): Obsesyjnie gromadzisz bogactwa.

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

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

Ciekawski (Poważna): Chcesz wiedzieć wszystko.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jonasz (Drobna/poważna): Przyciągasz kłopoty.

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

Konus (Poważna): -1 do Wytrzymałości.

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

Krwiożerczy (Poważna): Nigdy nie bierzesz jeńców.

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

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

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

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

Niedowiarek (Drobna): Nie wierzysz w rzeczy nadnaturalne.

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

Ostrożny (Drobna): Jesteś nadmiernie ostrożny.

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

Pech (Poważna): Zaczynasz sesję z dwoma fuksami.

Poszukiwany (Drobna/poważna): Jesteś przestępcą.

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

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

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

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

Straceniec (Drobna): Pragniesz umrzeć po wypełnieniu jakiegoś zadania.

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

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

Świr (Drobna/poważna): Żywisz urojone przekonania.

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

Tępak (Poważna): -2 do większości testów Wiedzy ogólnej.

Uparciuch (Drobna): Zawsze obstajesz przy swoim.

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

Wróg (Drobna/poważna): Posiadasz powracającego przeciwnika.

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

Zobowiązanie (Drobna/poważna): Ślubowałeś coś sobie, komuś innemu lub bogu.

PODSUMOWANIE PRZEWAG

Akrobata* (N, Zr k8, Si k6): +2 do testów Zręczności związanych z gibkością; +1 do Obrony, o ile nie jesteś przeciążony.

As* (N, Zr k8): +2 do Żeglowania, Prowadzenia i Pilotowania; możesz wyparowywać obrażenia pojazdu z modyfikatorem -2.

Bacność! (N, Sp k6): +1 dla podwładnych otrząsających się z Szoku.

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

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

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

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

Urodzony przywódca (N, Du k8, Bacność!): Możesz przekazywać fuksy podwładnym.

Badacz (N, Sp k8, Wyszukiwanie k8, Wypytywanie k8): +2 do Wyszukiwania i Wypytywania.

Berserk* (N): Patrz opis.

Bez przebaczenia (D): Możesz wydawać fuksy podczas rzutów na obrażenia.

Błyskawiczny refleks* (N): Pociągnij nową kartę, jeśli otrzymałeś 5 lub mniej.

Bogaty* (N): Początkowe fundusze x3, 75k\$ rocznych dochodów.

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

Charakterny (N, Wśmiewanie k6, Zastraszanie k6): +2 do Zastraszania i Wśmiewania, +2 gdy opierasz się Próbm woli.

Charyzmatyczny (N, Du k8): Charyzma +2.

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

Czarodziej* (N, patrz opis): Każde przebicie obniża koszt czaru o 1 punkt.

Czułny* (N): +2 do Spostrzegawczości.

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

Dobywanie (N, Zr k8): Możesz dobyć broni w ramach darmowej akcji.

Fechmistrz (L, Walka k12): Obrona +1.

Arcyfehmistrz (L, Fehmistrz): Obrona +2.

Garda (D, Walka k8): Obrona +1.

Podwójna garda (W, Garda): Obrona +2.

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

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

Koneksje (N): Znajomości wśród osób wysoko postawionych.

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

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

Ładny* (N, Wi k6): Charyzma +2.

Śliczny* (N, Ładny): Charyzma +4.

McGyver* (N, Sp k6, Reperowanie k6, Spostrzegawczość k8): Nie otrzymujesz kary za brak narzędzi.

Mentalista* (N, ZN: Psionika): +2 do wszystkich przeciwnych testów Psioniki.

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

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

Nowa moc (N, ZN): Zyskujesz nową moc.

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

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

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

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

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

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

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

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

Podróżnik* (N, Wi k6, Przetrwanie k8): +2 do testów Przetrwania oraz przezwyciężania negatywnych skutków zimna i gorąca.

Podwładni (Fig, L): Otrzymuje 5 podwładnych.

Podwójne uderzenie (N, Zr k8): Możesz atakować z bronią w każdej ręce, bez modyfikatora za wiele akcji.

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

Pomysłowy Dobromir (N, patrz opis): Raz na sesję możesz zmontować jakieś urządzenie.

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

Przyjaciel zwierząt (N): Możesz wydawać fuksy dla swoich zwierząt.

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

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

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

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

Szczęściarz* (N): +1 fuks na sesję.

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

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

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

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

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

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

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

Twardy jak skała (L): Wytrzymałość +1.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wojownik Światła/Ciemności* (N, Patrz opis): Patrz opis.

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

Wybraniec* (N, Patrz opis): +2 do obrażeń i Wytrzymałości przeciwko nadnaturalnemu złu/dobru.

Wyssanie Duszy (D, patrz opis): Patrz opis.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LISTA MANEWRÓW ATAKU

Atak

Atak mierzony

Atak obszarowy

Bezwzględna przewaga

Celowanie

Chwył

Desperacki atak

Dobicie

Dotknięcie

Dwie bronie

Kompletna ciemność

Na ziemi

Niegroźne obrażenia

Niestabilne podłoże

Niewinni przechodnie

Niszczenie obiektów

Obrona

Obróńca bez broni

Ogień ciągły

Ogień zaporowy

Osłona

Pełna obrona

Przeszkody

Rozbrojenie

Słabe światło

Strzelanie do

walczących wręcz

Strzelanie w walce wręcz

Sztuczka

Wielu na jednego

Wycofanie ze starcia

Konsekwencje

Kończyna -2; głowa -4, +4 do obrażeń; mały cel -4; bardzo mały cel -6.

Wszyscy pod Wzornikiem otrzymują obrażenia, osłona działa jak Pancerz; w przypadku pudła pocisk rzucony zbacza o k6", a wystrzelony o k10"; odległość tę mnoży się x1 w zasięgu bliskim, x2 w średnim i x3 w dalekim.

+4 do rzutu na atak i do zadawanych obrażeń.

+2 do testu Strzelania/Rzucania, jeśli postać się nie poruszała.

Wykonujesz test Walki. W przypadku przebicia przeciwnik jest pochwycony i w Szoku; obrońca może próbować przeciwnego testu Siły lub Zręczności, by się oswobodzić (pozostałe akcje otrzymują modyfikator -4); atakujący może wykonać przeciwny test Siły lub Zręczności, by zadać obrażenia.

+2 do rzutu na Walkę; +2 do obrażeń; -2 do Obrony do następnej akcji.

Będąc uzbrojonym, możesz zabić bezbronnego przeciwnika.

+2 do testu Walki.

-2 do każdego rzutu na atak; dodatkowe -2 do lewej ręki, jeśli postać nie jest Oburęczna.

Jeśli można zlokalizować przeciwnika, można zaatakować go z modyfikatorem -4.

Działa jak średnia osłona; będąc celem ataku wręcz leżący odejmuje -2 od Obrony i testów Walki.

Wyeliminowana na skutek takich obrażeń postać pada nieprzytomna, ale nie grozi jej śmierć.

Jadąc w pojeździe lub wierzchem postać otrzymuje -2 do rzutu na Strzelanie.

W wypadku nieudanego testu Strzelania lub Rzucania 1 na kości (w przypadku strzelb i ognia ciągłego także 2) powoduje trafienie losowego, pobliskiego celu.

Sprawdź Wytrzymałość obiektu w tabeli; Obrona to 2; nie dolicza się dodatkowych obrażeń za przebicie i nie przerzuca asów.

+2 do Obrony; nie można wykonywać innych akcji.

Uzbrojony przeciwnik otrzymuje +2 do rzutu na Walkę.

Patrz zasady.

Po udanym rzucie na Strzelanie, każdy pod Średnim Wzornikiem Wybuchu musi wykonać test Ducha – niepowodzenie oznacza Szok, wynik 1 –trafienie i normalne obrażenia.

Lekka -1; średnia -2; pełna -4.

Jeśli wynik testu Walki był wyższy, zastępuje swoją Obronę.

Jeśli atak trafiłby bez modyfikatora za osłonę, działa ona jak Pancerz.

-2 do rzutu na atak; cel wykonuj test Si przeciwko otrzymanym obrażeniom, by nie upuścić broni.

Półmrok -1; mrok -2, widoczność do 10".

Patrz zasady Niewinnych przechodniów.

Tylko z pistoletów; Poziom Trudności równy Obronie przeciwnika.

Opisz działanie; wykonaj przeciwny test Zręczności, Siły lub Sprytu; w przypadku wygranej Obrona przeciwnika spada o -2; w przypadku przebicia Obrona spada o -2 i przeciwnik jest w Szoku.

+1 do testu Walki za każdego dodatkowego atakującego; maksymalnie +4.

Pobliscy przeciwnicy otrzymują darmowy atak przeciwko rejerującej postaci.

LISTA MOCY

Moc	Ranga	Koszt	Zasięg	Trwanie	Efekt
<i>Bariera</i>	D	1/odc.	Spryt	3; (spec.)	Tworzy barierę o Wytrzymałości 10
<i>Dar języków</i>	N	1	Dotyk	10m; 1/10m	Pozwala mówić, czytać i pisać w innym języku.
<i>Grom</i>	N	2	Dotyk	3; 1	+2 do obrażeń; +4 przy przebicciu.
<i>Kret</i>	N	3	Spryt x2	3; 2	Pozwala zapaść się w ziemię i przemieszczać się w niej z normalnym tempem; umożliwia atak z zaskoczenia.
<i>Latanie</i>	W	3/6	Dotyk	3; 1	Pozwala latać.
<i>Leczenie</i>	N	3	Dotyk	Natych.	Leczy jedną Ranę zadaną podczas ostatniej godziny; 2 przy przebicciu.
<i>Manipulacja żywiołom</i>	N	1	Spryt x2	Natych.	Pomniejsza manipulacja żywiołem
<i>Mowa zawierząt</i>	N	Sp.	Spryt x 100 m.	10 min.	Umożliwia rozmowę ze zwierzęciem i deklarowanie jego akcji.
<i>Niewidzialność</i>	D	5	Na siebie	3; 1	-4 do bycia zauważonym lub zaatakowanym; -6 przy przebicciu.
<i>Ochrona przed żywiołami</i>	N	2	Dotyk	1h; 1/h	Całkowicie chroni przed nieprzyjaznym środowiskiem.
<i>Odbicie</i>	N	2	Dotyk	3; 1	-2 do bycia trafionym; -4 przy przebicciu.
<i>Oplątanie</i>	N	2-4	Spryt	Spec.	Cel odejmuje -2 od Tempa i umiejętności zw. z Siłą i Zręcznością; przy przebicciu jest unieruchomiony.
<i>Oszotomienie</i>	N	2	12/24/48	Spec.	Cele pod Średnim Wzornikiem muszą wykonać test Wigoru (-2 przy przebicciu) albo doznają Szoku.
<i>Oświeślenie</i>	N	1	Dotyk	10 min.	Tworzy Duży Wzornik światła
<i>Pancerz</i>	N	2	Dotyk	3; 1/t	+2 Pancerza; +4 przy przebicciu
<i>Pocisk</i>	N	1-6	12/24/48	Natych.	1 do 3 pocisków, 2k6 obrażeń; podwójna liczba PM zwiększa obrażenia do 3k6.
<i>Podkręcenie/ przykręcenie</i>	N	2	Spryt	3; 1	Podnosi lub zmniejsza współczynnik o 1 kostkę; o 2 przy przebicciu.
<i>Przerażenie</i>	N	2	Spryt x2	Natych.	Wszyscy pod Dużym Wzornikiem muszą wykonać test Odwagi; -2 przy przebicciu
<i>Przyspieszenie</i>	D	4	Dotyk	3; 2	Zapewnia dwie akcje na rundę; przy przebicciu pozwala wymienić kartę niższą niż 8.
<i>Rozproszenie</i>	D	3	Spryt	Natych.	Rozprasza działającą moc.
<i>Rozprysk</i>	N	2	Wzornik zionięcia	Natych.	Cele pod Wzornikiem Zionięcia otrzymują 2k10 obrażeń; broń ciężka.
<i>Szybkość</i>	N	1	Dotyk	3; 1	Podwaja Tempo; przebiccie niweluje minusy od biegania.
<i>Telekineza</i>	D	5	Spryt	3; 1	Przesuwa przedmiot lub istotę.
<i>Teleportacja</i>	D	3+	Sp.	Natych.	Teleportacja 10" za 3 PM; 15" przy podbiciu.
<i>Uzdrowienie</i>	W	10/20	Dotyk	Natych.	Leczy stare Rany i Urazy.
<i>Władca marionetek</i>	W	3	Spryt	3; 1	Pozwala kontrolować istotę rozumną.
<i>Wybuch</i>	D	2-6	24/48/96	Natych.	Cele pod Średnim Wzornikiem otrzymują 2k6 obrażeń; Podwójna liczba PM zwiększa Wzornik na Duży lub obrażenia na 3k6.
<i>Wykrycie/ Ukrycie Mocy</i>	N	2	Wzrok	Spec.	Wykrywa/ukrywa nadnaturalne przedmioty, istoty i efekty.
<i>Zaciemnienie</i>	N	2	Spryt	3; 1	Tworzy Duży Wzornik ciemności.
<i>Zmiana kształtu</i>	N	Spec.	Na siebie	1m; 1m	Pozwala przemienić się w zwierzę.
<i>Zombie</i>	W	3/zwłoki	Spryt	Sp.	Tworzy żywe trupy.

INDEKS

A

Akcje 59
 Akcje darmowe 59
 Przerywanie akcji 58
 Wiele akcji 59
 Asy 55
 Ataki obszarowe 62
 Atak mierzony 62

B

Bestiariusz
 Aligator/krokodyl 145
 AMK (Autonomiczna
 Maszyna Krocząca) 145
 Błob 145
 Byk 146
 Czerw 146
 Drak 147
 Duch 147
 Goblin 147
 Koń 148
 Lew 148
 Licz 149
 Minotaur 149
 Muł 150
 Mumia 150
 Niedźwiedź 150
 Ogr 150
 Ork 151
 Pająk 151
 Pies/wilk 152
 Rekin 152
 Rój 152
 Smok 153
 Szkielet 153
 Troll 153
 Wampir 154
 Warg 156
 Wąż 156
 Wilkołak 157
 Zombie 157
 Żywiotak 157–158
 Bezwzględna przewaga 63
 Bitwy 102
 Modyfikatory morale 104
 Modyfikatory podczas bitwy 104
 Rozstrzygnięcie 104
 Broń ciężka 40

C

Celowanie 63
 Celowniki optyczne 43
 Charyzma 8

Chwyłt 63
 Ciemność 63

D

Desperacki atak 64
 Dobicie 64
 Dotknięcie 64
 Dublet 40, 64
 Duch 8
 Dwie bronie 64
 Dwójnogi 43
 Działa 43

E

Eliminacja 73

F

Fuksy 56

G

Granaty 45

I

Improwizacja 55
 Inicjatywa 58

J

Joker 58

K

Kevlar 42
 Kość Figury 55

L

Leczenie 75
 Naturalna rekonwalescencja 76
 Lista manewrów ataku 172
 Lista mocy 173

M

Mina skacząca 43
 Minimalna Siła 40
 Miotacz ognia 44
 Moce

Bariera 112
 Dar języków 113
 Grom 113
 Kret 113
 Latanie 113

Leczenie 114
 Manipulacja żywiołem 114
 Mowa zwierząt 115
 Niewidzialność 115
 Ochrona przed żywiołami 116
 Odbicie 116
 Oplątanie 116
 Oszolomienie 117
 Oświeślenie 117
 Pancierz 117
 Pocisk 117
 Podkręcenie/przykręcenie 118
 Przerazenie 118
 Przyspieszenie 118
 Rozproszenie 118
 Rozprysk 119
 Szybkość 119
 Telekineza 119
 Teleportacja 120
 Uzdrawienie 120
 Władca marionetek 121
 Wybuch 121
 Wykrycie/ukrycie mocy 122
 Zaciemnienie 122
 Zmiana kształtu 122
 Zombie 123

Modyfikatory Skradania 12
 Modyfikatory Tropienia 13
 Modyfikatory Wspinaczki 13
 Modyfikatory Wytrzymałości 143
 Modyfikatory zasięgu 61
 Modyfikatory zdrowienia 76

N

Nastawienie 130
 Na ziemi 64
 Niegroźne obrażenia 65
 Nieporęczna 40
 Niestabilne podłoże 65
 Niewinni przechodnie 65
 Niszczenie obiektów 65

O

Obladowanie 41
 Obrażenia
 Dodatkowe obrażenia 72
 Obrona 8, 66
 Obrońca bez bronii 66
 Ogień ciągły 66
 Ogień zaporowy 67
 Osłona 67

P

Pancerze 42
 Pancerze wspomagane 42
 Pełna obrona 68

Pociski rakietowe 45
 Podsumowanie Przewag 170
 Podsumowanie zawod 169
 Podtrzymanie mocy 107
 Pojazdy
 Amfibia 52
 Ciężko opancerzony 52
 Gąsienicowy 52
 Kolizje 90
 Manewry 99, 101
 Napęd na cztery koła 52
 Pancerz pochylony 52
 Prędkość 90
 Prędkość maksymalna 52
 Przyspieszenie 52
 Stabilizacja 52
 Trażenia krytyczne 96
 Utrata kontroli 91, 96
 Uzbrojenie 52
 Pojazdy latające 92
 Pojazdy wodne 94
 Pościgi 97
 Poziom wyzwania 148
 Próba woli 71
 Przebiecie 55
 Przebiecie Pancerza 41
 Przeszkody 68
 Przewagi 23
 Przyjaciele i wrogowie
 Adept kung fu 164
 Bandyta 161
 Boss 162
 Czarownik 166
 Dowódca 161
 Dworak 166
 Elitarny gliniarz 159
 Femme fatale 166
 Gliniarz 159
 Kultysta 164
 Niewinny przechodzień 166
 Pojedynkowiec 165
 Przewódca kultu 164
 Stróż prawa 160
 Szaman 163
 Szeregowy 160
 Śledczy 160
 Tubylczy wojownik 163
 Tubylec 163
 Twardziel 164
 Uczeń czarownika 165
 Weteran 161
 Włamywacz 162
 Wódz plemienia 163
 Zabójca 162
 Zbir 161
 Złodziej 162
 Punkty mocy 107

R

Rangi 39
 Rozbrojenie 68
 Rozwój postaci 39
 Ruch 60

S

Seria trzypociskowa 41, 64
 Siła 8
 Siła potworów 143
 Skróć tworzenia postaci 168
 Sojusznicy 80
 Spryt 8
 Sprzymierzeńcy 57
 Strach 82
 Strzelanie do walczących wręcz 69
 Strzelanie i rzucanie 61
 Strzelanie w walce wręcz 69
 Strzelby 43
 Szok 72
 Sztuczka 69
 Szybkostrzelność 41, 61

T

Tabela Nastawienia 130
 Tabela urazów 74
 Tarcze 42
 Tempo 9
 Testy grupowe 55
 Testy przeciwstawne 55
 Testy wspomagane 55
 Tworzenie postaci 8

U

Umiejętności 10, 168
 Umiejętność nadprzyrodzona 106
 Używanie mocy 107

W

Walka 57
 Walka konna 78
 Walka w pojazdach 92
 Walka wręcz 61
 Wiedza ogólna 15
 Wielu na jednego 70
 Wigor 8
 Wstrzymywanie akcji 58
 Wycofanie ze starcia 70
 Wyczerpanie 84
 Wyparowanie 56

Wytrzymałość 9

Z

Zagrozenia 85
 Choroby i trucizny 85
 Głód 85
 Gorąco 85
 Ogień 86
 Pragnienie 87
 Radiacja 87
 Sen 87
 Siniaki i obicia 87
 Toniecie 88
 Upadki 88
 Zimno 88
 Zawady 16
 Zdolności nadprzyrodzone 106
 Zdolności potworów 140
 Bezcieleśny 140
 Gigantyczny 140
 Infrawizja 140
 Jadowny 141
 Konstrukt 141
 Mały/Duży/Wielki 141
 Nieetykalny 141
 Nieulekły 141
 Nieumarły 141
 Nosiciel 141
 Odporny 142
 Opancerzony 142
 Paralizujący 142
 Podziemny 142
 Porażający 142
 Przerazający 142
 Regeneracja 142
 Rozmiar 143
 Siła 143
 Stabość 143
 Ścianolaz 143
 Widzenie w ciemności 144
 Wodny 144
 Zawzięty 144
 Żywiołak 144
 Zręczność 8



wydawnictwogramel.pl
Twoje źródło
Brawurowych informacji
z Dzikich Światów.



**KUZNIA
GIER**

Gry planszowe i karciane



RPG WOLUNG



Kolekcyjna Gra Karciana



VETO



www.kuzniagier.pl

BRAWUROWA GRA FABULARNA

Savage Worlds, wielokrotnie nagradzana gra fabularna, wreszcie w Polsce. Przygotuj się na rozgrywkę inną, niż wszystkie poprzednie!

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

Będzie grywalnie! Savage Worlds to spełnienie marzeń o systemie, w którym przygody pisze się w mgnieniu oka, a prawdziwych bohaterów można stworzyć na kilka minut przed sesją. Mistrz Gry nie będzie musiał korzystać z komputera i wielu opasłych tomów, by przygotować scenariusz: wszystko, czego potrzeba, znajdzie w tej niewielkiej książeczce i własnej wyobraźni. Gracze szybko odnajdą się w każdych realiach i przygotowują niezapomniane postaci, nie studiując godzinami setek bliźniaczo podobnych regulek. Zamiast szperać w podręcznikach, przemierzycie niezwykle łądy i przeżyjecie wspaniałe przygody. A pożywki dla nich dostarczy wam własna inwencja oraz podręczniki z cyklu „Brawurowe światy”, opisujące rozmaite, niezwykle realia gry.

DYSTRYBUTOR: WWW.KUZNIAGIER.PL

ODWIEDŹ WYDAWNICTWOCRAMEL.PL

ISBN 978-83-930556-0-9



9 788393 055609

90000

PATRONAT MEDIALNY

