SAVAGE WORLDS

Imię _____

Koncepcja _____

Wygląd _____

Duch

Odwaga _____

Przekonywanie _____

Zastraszanie _____

_____

Siła

Wspinaczka _____

_____

Spryt

Hazard _____

Leczenie _____

Przetrwanie _____

Reperowanie _____

Spostrzegawczość ___

Tropienie _____

Wyszukiwanie _____

Wypytywanie _____

Wyśmiewanie _____

Wiedza: _____

Wiedza: _____

Wiedza: _____

_____

_____

Wigor

_____

_____

Zręczność

Jeździectwo _____

Pilotowanie _____

Pływanie _____

Prowadzenie _____

Rzucanie _____

Skradanie _____

Strzelanie _____

Walka _____

Włamywanie _____

Żeglowanie _____

_____

Tempo ___{ }

Tyle pól możesz przejść w rundzie. Możesz biec (dodajesz k6 pól) kosztem modyfikatora -2 do wszystkich akcji w rundzie.

Obrona ___{ }

Tyle muszą wyrzucić, by trafić cię w walce wręcz. Równa się połowie twojej Walki +2, plus ewentualne zawady i przewagi.

Wytrzymałość ___{ }

Liczba obrażeń konieczna, byś w walce doznał Szoku. Równa się połowie twojego Wigoru +2, plus zbroja oraz ewentualne zawady i przewagi.

Charyzma ___{ }

Mierzy, czy jesteś osobą atrakcyjną, dobrze wychowaną i sympatyczną. Wynosi 0, plus zawady lub przewagi. Dodaje się testów Przekonywania i Wypytywania.

Przewagi

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Zawady

_____

_____

_____

Sprzęt

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

PD

Rany

Ranę otrzymujesz przy przebiciu twojej Wytrzymałości przez obrażenia. Każde kolejne przebicie powoduje dodatkową ranę. Rany modyfikują wszystkie testy.

Możesz próbować uniknąć obrażeń, wykonując rzut na Wyparowanie (wydając Fuksa i testując Wigor).

Próba leczenia wymaga 10 minut pracy i musi zostać podjęta podczas Złotej Godziny od otrzymania ran.

Poza tym wykonywać możesz testy zdrowienia (Wigor). Rzucasz co 5 dni, o ile twoje zawady lub przewagi tego nie modyfikują.

-1 -2 -3

Wyeliminowany

Testujesz Wigor by sprawić, co się z tobą stało. Może okazać się, że jesteś w szoku (i wciąż masz trzy rany) – ale możesz również zginąć.

Wyczerpanie

Wyczerpanie powodowane jest przez głód, zimno, pragnienie, brak snu oraz powietrza. Jeśli nie odpoczniesz, by wrócić do sił, może prowadzić do śmierci.

-2 -1

Urazy

Broń

	Zasięg	Szs	Obrażenia	NP	Waga	Uwagi

Moce

	Koszt/Mod.	Zasięg	Obrażenia/Efekt	Czas trwania

Bezwzględna przewaga: +4 do ataku i obrażeń. **Celowanie:** +2 do Strzelania/Rzucania, jeśli się nie ruszasz. **Chwyt:** przeciwstawny test Siły by schwytać; przebicie wywołuje Szok. **Desperacki atak:** opisz manewr; +2 do ataku i obrażeń, -2 do Obrony do następnej akcji. **Dobicie:** automatycznie zabija przeciwnika, jeśli masz broń. **Dublet/seria trzypociskowa:** +1 do ataku i obrażeń/+2 do ataku i obrażeń. **Dwie bronie:** -2 do ataku, dodatkowe -2 za lewą rękę jeśli nie masz Oburęczności. **Niegroźne obrażenia:** zamiast rany utrata przytomności. **Obrona:** +2 do Obrony, nie możesz wykonywać innych akcji. **Obrońca bez broni:** napastnik z bronią otrzymuje +2 do ataku. **Ogień zaporowy:** przy udanym teście Strzelania wszyscy pod średnim wybuchem testują Ducha lub są w Szoku; ci, którzy wyrzucą 1 odnoszą obrażenia. **Pełna obrona:** zastąp Obronę Walką; nie możesz się ruszać ani nic robić. **Próba woli:** Test Wyśmiewania przeciw Sprytowi lub Zastraszania przeciw Duchowi, +2 do twojej następnej akcji przeciw temu wrogowi, przebicie wywołuje Szok. **Rozbrojenie:** -2 do ataku; obrońca robi test Siły przeciwko obrażeniom lub upuszcza broń. **Sztuczka:** opisz manewr; przeciwstawny test Zręczności lub Sprytu, wróg dostaje -2 do Obrony do swojej następnej akcji, przebicie wywołuje Szok. **Wielu na jednego:** +1 za każdego napastnika poza pierwszym, maks. +4. **Wycofanie ze starcia:** pobliscy wrogowie wykonują dodatkowy atak.

Jagmin 2009

5 10 15 20 25 30 35 40