

Savage Worlds harc

- Kezdeményezés – minden dzsóker karakternek és extra csoportnak egy kártya
 - ász -> 2; pikk – kőr – káró – treff
 - dzsóker: bárhova mehet, +2 próba és sebzés; újra kell keverni a paklit
 - akció tartása – később bármikor cselekedhet
 - megzavaró akció: agilitás ellendobás
 - meglepetés:
 - a támadók akció tartásban kezdenek (azonnal cselekedhetnek)
 - a védekezők Megfigyelés dobással kapnak kártyát
- Akció
 - Az első akció felett minden további akció kumulatív -2 büntetést ad az összes akcióhoz.
 - Minden akciónak egyedinek kell lennie
 - A dzsóker karakterek minden akcióhoz kapnak dzsóker kockát, de egy akcióhoz csak egy kockát, még akkor is, ha több kockával dob az akcióban (pl. sorozat lövés).
 - Mozgás
 - Normál: a lépésnyi mozgás
 - Kúszás: 2"
 - Görnyedve: fele lépés (futni is lehet, de az is feleződik); -1 a távolsági támadásokra ellene
 - Hasra vágódni: bármikor; közepes fedezéknek számít; 2" mozgás felkelni
 - Nehéz terep: 1" mozgás 2"-be kerül
 - Ugrás: 1" helyből; 2" nekifutásból; erő dobás +1"
 - Futás: +1d6", akciónak számít
 - Fegyver előhúzása – egy akciónak számít
 - 2 fegyver, nagy fegyver, nehezen elérhető fegyver esetén agilitás dobás kell

Harci módosítók

Összefogás: +1 harc minden plusz karakterért (max +4)

Védekezés: +2 háritás; nem lehet más akció

Teljes védelem: a harc képzettség a háritás helyett

Vad támadás: +2 harc, +2 sebzés, -2 háritás a következő akcióig

Csel: akció leírása; agilitás vagy okosság ellendobás; az ellenfél védekezése -2 a következő akcióig; emeléssel sokkolt is lesz

Akarat próba: Gúnyolódás - Okosság vagy Megfélemlítés - Lelkierő ellenpróba; sikernél a támadó +2-t kap a következő akciójára; emeléssel a védekező sokkolt is lesz

Lefegyverzés: -2 támadás; védekező erőt dob a sebzés ellen, vagy elejti a fegyvert

Két fegyver: -2 támadás; még -2 a gyengébb oldalon

Fegyvertelen védekező: +2 harc a támadónak

Visszahúzóadás közelharcból: a környező ellenfeleknek szabad támadásuk van

Fedezék: kis -1, közepes -2, komoly -4

Hasalás: közepes fedezék, -2 harc, -2 védelem

Sötét: homály -1; sötét -2, 10" látótáv; vaksötét detektálás után lehet támadni -4-el

Instabil platform: -2 lövés (kocsi, állat)

Célzás: egy kör célzás (nincs mozgás) +2 lövés/dobás

Céltott lövés: végtag -2; fej -4, +4 sebzés; kis célpont -4; apró célpont -6

Kettős lövés: +1 támadás és sebzés

Hármas sorozat: +2 támadás és sebzés

Váratlan támadás: +4 támadás és sebzés

Távolsági fegyver közelharcban: csak pisztoly; a célszám az ellenfél védekezése

Területre ható támadás: a sablon alatti célpontok sebződnek, a fedezék páncélnak számít; az elrontott támadás 1d6" eltérés dobásnál, 1d10" lövésnél, x1 közelre, x2 középre, x3 távolra

Fedező lövés: sikeres lövés dobásra a célpontok egy közepes robbanás sablonban lélekre dobnak vagy sokkoltak lesznek; 1-es dobásra normálisan sebződnek

Közelharcba lövés/Ártatlan járókelő: elrontott 1-es (sörétes vagy sorozat lövésnél 2) dobás egy véletlenszerű környékbéli célpontot talál el

Eltörni dolgokat: lásd tárgy keménység táblázat; védekezés 2; nincs bónusz sebzés és ász kocka

Érintés támadás: +2 harc

Kegyelemdöfés: magatehetetlen ellenfélt azonnal megöl egy gyilkos fegyverrel

Lefogás: harc dobás a lefogáshoz; emelés: az ellenfél sokkolt; kiszabadulás: erő vagy agilitás ellendobás (minden más dobás -4); a támadó erő vagy agilitás ellendobással sebezhet

- Támadás – megfelelő képzettség dobás
 - Két egyes automatikus rontás kellemetlen következményekkel.
 - Célszám
 - közelharc: védekezés
 - lövés: 4
 - Ha emeléssel sikerül a dobás (mindegy mennyivel), a sebzéshez +1d6 járul.
 - Lövés sűrűség: támadás dobások száma egy akcióban
 - A lövésenként ennyi töltényt fogyaszt.
- Sebzés – fegyver sebzése
 - A sebzés kockák értéke összeadódik. A kockák ászok lehetnek.
 - Célszám: keménység
 - Siker: a célpontot sokkolt, vagy ha már sokkolt volt +1 seb
 - Minden emelés: +1 seb
 - Sebzés felfogás
 - Egy zseton elköltésével
 - Vitalitás dobás – a siker és minden emelés egy sebet semlegesít
- Sebesülés
 - Sokk
 - Fele mozgás, és nincs más akció.
 - Magához térés: lélek dobás, ami egy akciónak számít
 - Siker: a következő körre magához tér
 - Emelés: azonnal magához tér
 - Zseton: azonnal magához tér
 - Seb
 - -1 mozgás és érték sebenként
 - A 4. seb ájulás.
 - Ájulás: ájulás táblázatban dobni
- Gyógyítás
 - Gyógyítás képzettség
 - 10 perc egy kísérlet
 - Felszerelés szükséges (vagy -2 dobás)
 - A seb szintet le kell vonni a dobásból
 - Siker egy sebet gyógyít, az emelés kettőt
 - 1- eredmény egy sebet okoz
 - Egy órán belül lehet próbálkozni
 - Csata után – vitalitás dobás minden sebesült extrának
 - kudarc: halál; siker: él, de ájult; emelés: él és cselekvőképes
 - Természetes gyógyulás
 - 5 naponta vitalitás dobás seb módosítókkal
 - siker & emelés: 1 seb gyógyulás; kritikus kudarc: +1 seb (extrák: halál)

Akadály páncél bónusz

Üveg, bőr: +1
 Üveg ablak, pajzs: +2
 Belső fal, fémlemez, autójtó: +3
 Tölgy ajtó, vastag fémlemez: +4
 Cement fal: +6
 Téglafal: +8
 Kőfal, golyóálló üveg: +10

Ájult állapot

Vitalitás dobás seb módosítókkal
Emelés: Az áldozat magánál van, de sokkolt. 2d6-al dobni a sérülés táblázatban, a hatás csak harc végéig tart.
Siker: Az áldozat ájult. Sikeres gyógyítás dobással vagy egy óra után tér magához. 2d6 dobás a sérülés táblázatban, a hatás a teljes gyógyulásig tűnik el.
Kudarc: Az áldozat elvérzik. Minden kör elején vitalitás dobás, sikernél stabilizálódik, kudarcnál újra kell dobni köv. körben, kritikus kudarcnál (1-) halál. 2d6 dobás a sérülés táblázatban, és a harás permanens. Nem halálos sebzésnél sikernek számít, de 1d6 óra után tér magához.
Kritikus kudarc: Az áldozat meghal. Nem halálos sebzésnél sikernek számít, de 2d6 óra után tér magához.

Sérülés táblázat

2d6 dobás, kivéve ha testrésze irányult a támadás
2 Izé
3-4 Kar - kidobni melyik használhatatlan
5-9 Test
 1-2 megtört – agilitás csökkenés
 3-4 rokkant – vitalitás csökkenés
 5-6 gyengült – erő csökkenés
10 Láb – kidobni melyik használhatatlan
11-12 Fej
 1-2 nagy heg – csúnya hátrány
 3-4 vakság – egy szem hátrány
 5-6 agy sérülés – okosság csökk.

Természetes gyógyulás módosítók
 Kemény utazás: -2
 Nincs orvosi felügyelet: -2
 Rossz környezeti körülmények: -2
 Orvosi felügyelet (1940 előtt): 0
 Orvosi felügyelet (1941 után): +1
 Orvosi felügyelet (2010 után): +2