



ทดลองเล่น V7!



GET SAVAGE!

ยินดีต้อนรับสู่ *Savage Worlds*™ ระบบเกมสวมบทบาทที่ดีที่สุดกับเนื้อเรื่อง ทดรูปแบบของ Pinnacle! ในนี้คุณจะได้พบทุกอย่างที่คุณต้องการเพื่อทดลองเล่น เกมแบบเร่งด่วนเพื่อตัวของคุณจะถูกใจคุณรับไว้ – ทุกอย่างฟรี!

ถ้าคุณถูกใจ ก็สั่งซื้อหนังสือกฎเกม *Savage Worlds* ที่ร้านเกมโปรดของคุณ หรือผ่านร้านในเว็บของพวกเราที่ www.peginc.com ในนี้คุณจะมีกฎพื้นฐาน ทั้งหมดแต่ในหนังสือฉบับเต็ม คุณจะมีรายละเอียดการสร้างตัวละคร ยานพาหนะ การไล่ล่า การถึงจุดเรา การปะทะกันในสังคม เวทมนตร์ พลังจิต อุปกรณ์วิเศษ และพลังเหนือมนุษย์! คุณจะได้พบแนวทางการสร้างฉากต่างๆ เฝ้าพันธุ์ต่างๆ Edges และ Hindrances ใหม่ ๆ สัตว์ประหลาดและอื่นๆ อีกมากมาย หนังสือ Test Drive นี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้กับฉากเกมพวงเวียนฟรีหน้าเดียวจบ One Sheet™ และตัวละครสร้างสำเร็จ pre-made characters หลากหลายรูปแบบบนหน้ารีปของ พวกเรา อย่าลืมให้ตัวเองแจกฟรี ฉากและการพวงเวียนสุดแกร่งต่างๆ ทั้งของเราและ ของบริษัทเกมอื่นๆ ที่ดีเลิศ *Savage Worlds* ไปด้วยนะ!



THE RULES

กฎของ *Savage Worlds* นั้นเรียบง่ายและมีพื้นฐานเดียวกัน เราสามารถไปด้วย กันแล้วคุณจะได้เข้าใจว่ามันทำงานอย่างไร

TRAITS

ตัวละครและสิ่งมีชีวิตทุกตัวจะมีคุณสมบัติ traits สองประเภท คุณลักษณะที่ติดมา แต่กำเนิด attributes และความสามารรถที่ได้อธิบายมา skills ซึ่งคุณสมบัติแต่ละ ชนิดจะถูกแบ่งระดับไว้ตามลูกเต๋า d4 จนถึง d12 โดย d6 คือโดยเฉลี่ยทั่วไป และ d12 คือระดับโลก

TRAIT TESTS

เวลาที่คุณต้องการให้ตัวละครของคุณทำอะไรก็อย่าง GM จะบอกคุณว่าจะต้องใช้คุณสมบัติ trait อะไรแล้วคุณก็หอยเต๋ออันนั้น ถ้าหน้าเต๋อออกมาเท่ากับหรือ มากกว่า 4 บวกกับกับตัวแปรทั้งหลายเรียบร้อยแล้ว คุณก็จะทำสำเร็จ

ตัวละครหรือสิ่งมีชีวิตมากมายที่มีคุณสมบัติ trait มากกว่า d12 เช่น d12+3 ซึ่งหมายถึงการหอย d12 แล้วบวกผลลัพธ์ไปอีก 3

Target Numbers (TN): เป้าหมายของการหอยเต๋อสำหรับการถึงทั้งหลายโดย ส่วนมากแล้วจะอยู่ที่ 4 บวกกับกับตัวแปรทั้งหลายเรียบร้อยแล้ว ส่วน Parry กับ Toughness นั้นเป็น TNs แบบพิเศษซึ่งจะอธิบายในภายหลัง

Untrained: ไม่เคยถูกฝึก หากตัวละครไม่มีสิ่งกีดขวางหรือความพยายามในการกระทำใดๆ เขาจะหอย d4 ของ trait นั้นแล้วหักลบออก 2 จากผลลัพธ์ที่ได้ สถิติบางอย่าง หากไม่เคยถูกฝึกมาก่อนก็จะไม่สามารถทำได้เลย เช่น การร่ายเวทมนตร์ หรือการผ่าตัดสมอง

ACES

การทดสอบคุณสมบัติ Trait และการหอย damage วัดความเสียหายใน *Savage Worlds* are นั้นไร้ขีดจำกัด หากคุณหอยได้ผลลัพธ์สูงสุดของหน้าเต๋อ (หอยได้ 6 บน d6, หอยได้ 8 บน d8 เป็นต้น) คุณก็จะได้หอยเต๋อนั้นอีกแล้วอาผลลัพธ์ทั้งหมด มาบวกกัน สิ่งที่เกิดขึ้นนี้เราเรียกว่าของ "Ace" และคุณก็จะได้หอยต่อไปเรื่อยๆ และรวมผลลัพธ์ให้สูงขึ้นไปเรื่อยๆ ถ้าคุณยังหอยติดต่อกันอีก!

RAISES

บางครั้งมันก็สำคัญที่จะรู้ว่าคุณหอยสำเร็จในระดับไหน การหอยที่ผลลัพธ์ออกมา 4 แต่มากกว่าเป้าหมายเราจะเรียกว่า raise ถ้าอะไรของคุณต้องหอยให้ได้ 4 เพื่อจะยิงติดหรือเต๋อได้ 8 หรือสูงกว่า เขาก็มีมันติด raise!

ตัวอย่างเช่น: ลูกพลั่วที่นักดวลปืนในเกม *Deadlands* ต้องการ 4 เพื่อจะยิงจำพิชิตในระยะประชิดด้วยปืน .44 caliber Colt Navy ของเธอ เธอมีสิ่งกีดขวาง Shooting อยู่ที่ d8 เธอจึงหอยเต๋อแปดหน้าแล้วได้ผลลัพธ์เป็น 8 ซึ่งติดเธอจึงหอยอีกครั้งได้ 4 รวมเป็น 12 ซึ่งคือการ raise สองครั้ง เป็นการยิงที่สุดหยอดมากเตรียมมาตาม!

LEGALESE AND PERMISSION TO PRINT, BIND, AND PHOTOCOPY

กฎ Test Drive นี้ฟรีและสามารถนำไปตีพิมพ์เพื่อใช้ส่วนตัวได้ ห้ามมิให้แจกจ่ายทั้งทางอีเมลหรือทาง วัสดุโดยไม่มีการขออนุญาตจากทาง Pinnacle Entertainment

Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, และ Savage Settings อื่นๆ ทั้งหมดของเรา และโลโก้ของ Pinnacle เป็น Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © Solomon Kane Inc. Solomon Kane® และโลโก้ที่เกี่ยวข้อง, ตัวละคร, ชื่อ และลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นทั้งหมดเป็นเครื่องหมายการค้าของ Solomon Kane Inc. ห้ามนำส่วนหนึ่งส่วนใดหรือทั้งหมด ไปใช้ ทำซ้ำ ตัดแปลง แก้ไข ก่อนได้รับอนุญาต

OPPOSED ROLLS

บางครั้งที่การทอยของเราจะถูกต่อต้านจากศัตรู ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครสองตัวกำลังปล้ำกันเพื่อแย่งวัตถุโบราณเป็นต้น ทั้งสองจะทอยค่า Strength ของตน โดยผู้ที่เย็บเป็นตนแรกจะทอยก่อนตามด้วยตนที่พยายามต่อต้านเขา ผลลัพธ์การทอยสูงที่สุดคือผู้ชนะ

ตัวอย่างเช่น: **Buck Savage** ธีรโองเรื่องกำลังยังโมโหจุ่มมี **Aztec** อยู่ตัวหนึ่ง **Buck** ทอยค่า **Taunt** ได้ 7 ซึ่งจุ่มมีก็โกรธด้วย ด้วยความโมโหแล้วทอยได้ 3 ก็แปลว่า **Buck** นั้นยังสำเร็จแบบสุดๆ ด้วย **การ raise!**

WILD CARDS & EXTRAS

ธีรโองคุณ (ตัวละครของผู้เล่น) และมอนสเตอร์หรือผู้ร้ายที่โดดเด่นจะถูกเรียกว่า "Wild Cards" ซึ่งก็คือตัวละครที่มี "ชื่อ" ทั้งหมดซึ่งมีส่วนสำคัญในพล็อตของเกม โดยส่วนมากพวกเขาจะมีความสำคัญมากกว่าพวกที่ไม่ได้ถูกตั้งชื่อ ซึ่งจะเรียกว่า "Extras."

พวกเขาเหล่านี้จะมีโอกาสทำการกิจสำเร็จ ล้มยากมากกว่าผู้อื่น และมีรายละเอียดที่มากกว่าพวกเขามักจะมีความปลอดภัย ลูกเล่นหรือพวกตนรับใช้ Wild Cards ทั้งหมดจะมีความหมายของ Smilin' Jack อยู่บนรายละเอียดสถานะตัวละคร แบบนี้



BUCK SAVAGE

THE WILD DIE

เวลาทอยคุณสมบัติ trait ใดๆ ก็ตาม ตัวละครประเภท Wild Cards จะได้ทอย d6 อีกหนึ่งลูกเรียกว่า "Wild Die" ซึ่งถ้าผลลัพธ์ของเค้า Wild Die ออกมามากกว่าค่าของ trait ก็จะใช้หน้าค่าของ Wild Die แทน

ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณทอยค่า trait หนึ่ง และ Wild Die อันไหนก็ตามที่สูงกว่าก่อนจะเอาไปหักลบ

One Wild Die Per Action: หนึ่ง Wild Die ต่อหนึ่ง Action เท่านั้น เวลา Wild Cards ทอยค่าต่างๆ ลูกต่อหนึ่งการกระทำ เช่น ยิงปืนกล เขาจะได้ทอย Wild Die แต่ลูกเดียว เช่น มือปืนที่ยิงสามระลอก เขาจะทอย Shooting สามลูกและหนึ่ง Wild Die ซึ่งหนึ่งลูกนั้นจะสามารถใช้แทนค่าของ Shooting ลูกไหนก็ได้หนึ่งลูก หากมันหน้าสูงกว่า

Example: ธีรโองมี **Strength** ระดับ d8 ทอยค่า d8 พร้อม d6 **Wild Die** แล้วได้ผลคือ 8 กับ 6 ซึ่งติด **Ace** ทั้งสองลูกเลย! เขาทอยอีกครั้งแล้วได้ 4 กับ 3 ซึ่ง d8 นั้นกลายเป็น $8+4=12$ และ **Wild Die** นั้นกลายเป็น $is\ 6+3=9$ ทางฝั่ง d8 นั้นสูงกว่าจึงสรุปผลของการทอยที่ 12

BENNIES

Savage Worlds นั้นจะมอบให้ผู้เล่นและ GM ทั้งหลายมีอำนาจในการควบคุมชะตาชีวิตของตนมากขึ้นนิดๆ หน่อยๆ ผู้เล่นทุกคนจะเริ่มเกมพร้อม "bennies" สามเม็ด ซึ่งจะเป็นเม็ดหินสำหรับบอรรถาณหรือโกเต็นใดๆ ก็ได้ที่มอบบอกถึงโชติและชะตาชีวิต (สำหรับผู้ที่ไม่ทราบ "bennies" นั้นเป็นศัพท์สแลงมาจากคำว่า "benefits" ซึ่งแปลว่าผลประโยชน์)

คุณสามารถจะใช้ benny เพื่อขอทอยคุณสมบัติ trait ใดๆ ก็ได้อีกหนึ่งครั้ง คุณจะเลือกใช้มันอีกไปเรื่อยๆ จนได้หน้าค่าที่คุณต้องการหรือ bennies คุณหมดเลยก็ยังไม่! เลือกอาพหน้าค่าที่ดีที่สุดของการทอยทั้งหมด การใช้ benny นั้นมีแต่ได้กับได้ ยกตัวอย่างเช่น ถ้าการทอยครั้งแรกของคุณคือ 5 แล้วคุณใช้ benny ทอยอีกครั้งได้ 4 คุณก็เลือกเก็บ 5 ไว้แทนได้

ในการขอทอยใหม่ Bennies จะมีผลต่อการทอยคุณสมบัติ Trait เท่านั้น ไม่นับการทอยแบบอื่น (เว้นแต่ตัวละครนั้นจะมี Edge แบบพิเศษที่อนุญาต) Bennies ยังสามารถนำไปหยุดอาการ Shaken โดยอัตโนมัติหรือในการซึมซับการโจมตี Soak damage อีกด้วย (ดูหมวด Combat ด้านล่าง) Bennies จะไม่สะสมไปถึงเกมหน้า ใช้มันซะก่อนมันจะหาย!

GAME MASTER BENNIES

Game Masters จะได้รับ bennies สำหรับผู้ร้ายของเขาเช่นกัน เวลาเริ่มแต่ละเกม GM จะได้รับหนึ่ง Benny ต่อหนึ่งผู้เล่นในกลุ่มเกม

Wild Cards แต่ละตัวของ GM จะได้รับตัวละคร bennies สำหรับพวกมันเอง พวกมันจะสามารถใช้บ่อนี้เหล่านี้เพื่อรักษาตัวรอดของตนหรือจากกองกลางของ GM ก็ได้แต่บ่อนี้จะไม่สามารถแบ่งของส่วนตัวพวกนี้กับลูกเล่นของมันได้

เหมือนเหล่าธีร bennies จะไม่สะสมระหว่างเกม

CHARACTERS

หัวใจของ roleplaying game ที่คือความสามารถในการสร้าง ปรับแต่ง และพัฒนาตัวละครของคุณ และนี่คือวิธีของ **Savage Worlds**

1) RACE

เลือกเผ่าใดก็ได้ในเกมของคุณ **Savage Settings** เองเรามักจะสมมุติและเบื้องหลังให้คุณสามารถสร้างเผ่าใหม่ๆ ได้ๆ ที่ดีที่จะปรากฏในโลกของคุณ

เผ่ามนุษย์เริ่มเกมเริ่มต้นพร้อม Edge หนึ่งชนิดตามใจชอบ (ดูหมวด Edges ด้านล่าง)

2) TRAITS & DERIVED STATISTICS

ธีรโองคุณเริ่มต้น attributes คุณลักษณะที่ติดมาแต่กำเนิด ด้วย d4 ทุกชนิดและคุณจะได้รับ 5 แต้มในการอัปเกรด การอัปเกรดลูกค่า attribute ขึ้นไปหนึ่งระดับจะใช้ 1 แต้ม ระดับของลูกค่าคือ d4, d6, d8, d10, และ d12

คุณมี 15 แต้มสำหรับ skills ความสามารถที่ได้เรียนรู้มา สกิลพื้นฐานนั้นจะอยู่ด้านล่าง สกิลบางอย่างของ **Savage Worlds** จะค่อนข้างเปิดกว้างครอบคลุม คุณไม่จำเป็นต้องเรียน Fighting แยกสำหรับดาบ มีดสั้น กระบี่ หรือขวาน แต่ Fighting อย่างเดียวก็ครอบคลุมทุกอย่าง จำไว้ว่านี่เป็นเกมที่ Fast! Furious! Fun! อย่างแท้จริง คุณจะมีความหมายวิธีที่จะปรับแต่งตัวละครของคุณด้วย Edges.

ถ้าตัวละครระดับในสกิลจะใช้ 1 แต้มในการอัปเกรดระดับเดียวกันกับ attribute ของมัน การอัปให้สูงกว่าระดับตัวเอง attribute นั้นจะใช้ 2 แต้มต่อระดับ ยกตัวอย่างเช่น ถ้าธีรโองคุณมีระดับ Strength อยู่ที่ d6 มันจะใช้ 1 แต้มในการอัปให้ถึงสกิล Climbing ที่ระดับ d4 และอีกแต้มเพื่ออัปให้เป็น d6 และสองแต้มเพื่ออัปให้เป็น d8

Charisma เล่นจะเท่ากับโบนัสหรือโทษที่ได้จาก Edges และ Hindrances **Pace** ระยะก้าวคือ 6"

Parry การป้องกันหลบหลีกจะเท่ากับ 2 บวกครึ่งหนึ่งของค่า Fighting die (ครึ่งหนึ่งของ Fighting d8 คือ $4 + 2 = \text{Parry คือ } 6$ แต่ถ้าไม่มี Fighting skill เลย $0 + 2 = \text{Parry คือ } 2$)

Toughness ความเหนียว ความทนทานจะเท่ากับ 2 บวกครึ่งหนึ่งของ Vigor โดยให้โบนัสที่ได้จากเกราะส่วนลำตัว torso เข้ามาด้วย จำไว้ว่า หากถูกโจมตีที่ตำแหน่งอื่นที่ไม่ใช่ลำตัว โบนัสส่วนนี้ก็จะไม่นับ (ครึ่งหนึ่งของ Vigor d6 คือ $3 + 2 + 2$ (บวกเกราะ: chain armor) = Toughness คือ 7)

3) EDGES & HINDRANCES

ตัวละครของคุณจะได้รับหนึ่งแต้มเพิ่มเติมจากทุกๆ อุปสรรคเล็กน้อย Minor Hindrance ที่เขาเลือกอัป (มากที่สุดคือสอง) และสองแต้มสำหรับอุปสรรคใหญ่หนึ่งชนิด Major Hindrance คุณสามารถดูรายชื่อสรุปของเหลี่ยมและอุปสรรค Edges & Hindrances ได้ที่ท้ายเล่มและมากกว่านั้นในหนังสือ setting เสริมต่างๆ

สำหรับ 2 แต้ม คุณสามารถ:

- เพิ่ม attribute ใดหนึ่งแต้ม หรือ
- เพิ่ม Edge ใดหนึ่งอย่าง

สำหรับ 1 แต้ม คุณสามารถ:

- เพิ่ม skill ใดหนึ่งแต้ม หรือ
- เพิ่มเงินตอนเริ่มเกม 100%

SKILLS

Skill

Boating (การพายเรือ)
 Climbing (การปีน)
 Driving (การขับ)
 Faith* (ศรัทธา)
 Fighting (การต่อสู้)
 Gambling (การพนัน)
 Healing (การรักษาน้ำ)
 Intimidation (การข่มขู่)
 Investigation (การสืบสวน)
 Knowledge (ความรู้)
 Lockpicking (การฉวยกุญแจ)
 Notice (การรับรู้)
 Persuasion (การชักชวน)
 Piloting (การขับเครื่องบิน)
 Psionics* (พลังจิต)
 Repair (การซ่อมแซม)
 Riding (การขี่)
 Shooting (การยิง)
 Spellcasting* (การร่ายเวทย์)
 Stealth (การหลบซ่อน)
 Streetwise (การรู้ตนหนทาง)
 Superpower* (พลังเหนือมนุษย์)
 Survival (การเอาตัวรอด)
 Swimming (การว่ายน้ำ)
 Taunt (การขู่)
 Throwing (การขว้าง)
 Tracking (การล่าสัตว์)
 Weird Science* (วิทยาศาสตร์)

Linked Attribute

Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Strength (ความแข็งแรง)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Spirit (จิตวิญญาณ)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Smarts (ความฉลาด)
 Smarts (ความฉลาด)
 Spirit (จิตวิญญาณ)
 Smarts (ความฉลาด)
 Smarts (ความฉลาด)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Smarts (ความฉลาด)
 Spirit (จิตวิญญาณ)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Smarts (ความฉลาด)
 Smarts (ความฉลาด)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Smarts (ความฉลาด)
 Special (ความสามารถพิเศษ)
 Smarts (ความฉลาด)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Smarts (ความฉลาด)
 Agility (ความคล่องแคล่ว)
 Smarts (ความฉลาด)
 Smarts (ความฉลาด)
 Smarts (ความฉลาด)

*พวกนี้คือสกิลลับ "arcane skill" โปรดดู Arcane Backgrounds สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม

4) GEAR

ชิโร่ของคุณเริ่มเกมด้วยเงิน \$500 เว้นแต่ว่าหนังสือ setting ของคุณจะระบุเป็นจำนวนอื่น (ตัวละครสร้างสำเร็จ Pregenerated characters ที่อยู่บนปกของพวกเรานั้นถืออุปกรณ์มาพร้อมแล้ว)

5) BACKGROUND DETAILS

ใส่รายละเอียดเบื้องหลังเพิ่มเติมตามใจชอบ

GEAR

ที่หลังหนังสือเล่มนี้จะมีอุปกรณ์ให้คุณเริ่มเล่นเกมจำนวนหนึ่ง ในหนังสือกฎฉบับเต็มจะมีอุปกรณ์เป็นจำนวนมากรวมถึงยานพาหนะและอาวุธแบบพิเศษ ด้านล่างนี้คืออธิบายย่อยๆ ถึงความสามารถพิเศษที่พบบ่อยต่างๆ

Parry: เพิ่มตัวแปรให้ Parry การป้องกันตัวของคุณ

AP (Armor Penetration): เวลาคำนวณ damage ความเสียหายจะ เาะทะลุทะลวงจำนวนเท่าที่เพิ่มเข้ามาของระดับการป้องกัน เช่น อาวุธที่มี AP เท่ากับ 2 จะไม่สนใจของแข็งของ armor การป้องกันของเป้าหมาย

Shotgun: ปืนลูกซอง เพิ่ม +2 ให้กับการทอย Shooting ของคุณ ความเสียหาย Damage คือ 3d6 ในระยะสั้น 2d6 ในระยะกลางและ 1d6 ในระยะไกล

Range: สำหรับการคำนวณไม่ลดจนใดที่จะระบุเป็นนิ้ว ทุกๆ ห้านิ้วจะหมายถึง 2 หลาในชีวิตจริง (1.8 เมตร) เช่น เป้าหมายที่ "25" ก็คืออยู่ 50 หลา (4.5 เมตร) ห่างออกไป

Rate of Fire: อัตราความเร็วในการลั่นกระสุน ตัวละครหนึ่งตัวจะสามารถโจมตีระยะไกลต่อรอบได้เท่ากับจำนวน Rate of Fire ที่อาวุธของเขาได้ระบุไว้ เช่น ปืนกลส่วนมากจะสามารถยิงได้ทีละ 3 นัด แต่ละนัดที่ยิงจะ -2.

การยิงเหล่านี้สามารถแยกเป้าหมายได้ตามใจชอบแต่จะต้องยิงพร้อมกันทีเดียวหมด ยกตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ปืน Uzi ไม่สามารถยิงหนึ่งนัด แล้วเดิน แล้วยิงอีกสองนัดได้

แต่สำหรับลูกที่ตุนหอยออกไปยามยิง full-auto ปืนกลอัตโนมัติที่ถือจำนวนของลูกกระสุนซึ่งปริมาณเท่ากับ Rate of Fire ของปืน เช่น ปืน Uzi ยิง 3 เท่าต่อเค้าน ใช้กระสุนทั้งหมด 9 นัด

ตัวละคร Wild Cards จะทอยเต๋าทั้งหมด บวกหนึ่งเต๋า Wild Die ซึ่งเต๋านี้จะสามารถนำมาใช้แทนหนึ่งในเต๋าค้นหาที่ต่ำที่สุดได้ แต่จะไม่สามารถนำมาเพิ่มการยิงที่เหนือไปกว่า Rate of Fire ของอาวุธได้

Semi-Auto: กึ่งอัตโนมัติ อาวุธนี้จะสามารถยิงทีละนัดได้ (ถ้ายิงทีละนัดจะไม่โดน -2 จากการยิงเร็ว)

Reach: เอื้อม ตัวละครจะสามารถโจมตีศัตรูที่อยู่ห่างไปเท่านี้ด้วย

Snapfire: ถ้าผู้ใช้ยืนตัวเดินในรอบเดียวกับที่ยิง เจ้าปืนใหญ่ทอยเต๋านี้จะมีโทษ -2 "snapfire" ปืนตีเวลาทอย Shooting

COMBAT

ที่เราเรียก "Savage" Settings ก็เพราะมันมีค่าๆ ไม่ซ้ำที่เร็ว ชิโร่ของคุณก็จะถือว่าอีกครึ่งตัวเข้าไปในปัญหา โศกสำหรับคุณที่ Savage Worlds นั้นมีระบบการต่อสู้ที่เร็ว! รุนแรง! และสนุก!

INITIATIVE

เพื่อช่วยให้ Game Master นั้นสามารถจดจำได้ว่าใครยับยั้งหรือหลัง รวมถึงการเสริมความตื่นเต้นกระชับกระชวยเข้าไปในเกม พวกเราใช้วิธีหนึ่งสำหรับรวมใจเกอร์สองใบ (54 ใบ) เพื่อวัด initiative ว่าใครยับยั้งหรือหลัง (พวกเราขายไว้ Savage Worlds Action Deck แบบพิเศษเพื่อให้สำหรับคนที่ใช้สิ่งนี้นั้น)

แจกไพ่ตามตัวละครต่างๆ ดังนี้:

ตัวละคร Wild Card จั่วไพ่หนึ่งใบ พันธมิตรทุกคนได้การควบคุมของผู้เล่นตนนั้นก็จะยับยั้งตามหน้าไพ่ด้วยเช่นกัน

ทหารทุกประเภทของ Game Master เช่นจอมบึกบึน หัวมาป่าทุกตัว และตัวอื่นๆ จะร่วมแสร้งไปเดียวกัน (ถ้าศัตรูแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหรือมากกว่า เช่นฝูงหมาป่าประกอบทั้งสองฝูงบริวารของแกม คุณก็ควรจั่วไพ่ให้พวกมันกลุ่มละหนึ่งใบ)

Game Master เริ่มนับไพ่ตั้งแต่ Ace ถึง Deuce (2) แล้วเมื่อถึงตาของตนแต่ละกลุ่มก็ทำแฮตของของตนเอง ถ้าใครได้ไพ่เหมือนกันก็ให้เรียงลำดับตามดอกของไพ่ Spades ไพ่ดำ Hearts หัวทศมาส Diamonds เพชร และ Clubs ดอกจิก เมื่อแฮตขึ้นของทุกคนได้กระทำเรียบร้อยแล้วก็ให้เริ่มต้นรอบใหม่อีกครั้งโดยจั่วไพ่ใหม่จากรอบจากกองที่เหลือ

EXTRAS, NPCs, AND MONSTERS!

อย่าไปมอม ranks ให้พวกตัวประกอบ Extras ประหยัดเวลาของคุณแล้วให้แค่ Edges, Hindrances, และความสามารถอื่นๆ ที่คุณคิดว่าพวกมันน่าจะมีแทนที่จะสร้างตัวละครเหมือนของผู้เล่น

ประเด็นทั้งหมดของ Savage Worlds นั้นคือการทำให้ Game Master นั้นเล่นเกมได้ง่ายที่สุด รวมถึงการสร้าง NPCs และ monsters ด้วย พวกคุณน้อง ยาม และพวกมนุษย์ธรรมดาทั่วไปจะมีเต๋าระดับ d6 สำหรับทุกๆ อย่างเพื่อให้คุณได้มีพื้นฐานในการที่จะสร้างตัวละครหรือสัตว์สิ่งมีชีวิตต่างๆ ที่มีพลังมากกว่านี้



THE JOKER IS WILD!

โจ๊กเกอร์นั้นเป็นไฟฟิเตอร์ ตัวละครที่จั่วได้โจ๊กเกอร์นั้นจะสามารถเลือกหยิบตอนไหนก็ได้ในรอบ ไม่ว่าก่อนหรือหลังใคร หรือจะเข้าไปขัดขวางผู้เล่นคนอื่นก็ได้ทำให้ปรารถนา นอกเหนือไปจากนั้น โจรจะได้อะไร +2 การทอยคุณสมบัติ trait ทั้งหมดในรอบนี้ และได้อะไร +2 damage เพิ่มความเสียหายอีกด้วย!

สิบไฟทั้งหมดเข้ากองใหม่ทุกครั้งที่ผู้เล่นจั่วได้โจ๊กเกอร์

HOLD

โจรสามารถเลือกที่จะรอดูสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นโดยการเลือกใช้ Hold action (รอ) เราสามารถจะเลือกหยิบคืนในรอบถัดมาที่ต้องการ เมื่อถึงคิวที่ต้องการเราจึงหยิบตามปกติ

การรอดูจะดูจนกระทั่งผู้เล่นเลือกที่จะหยิบ ถ้าผู้เล่นเลือกที่จะรอดูจนถึงรอบต่อไป ไฟกองเราก็จะไม่ถูกรวมเข้ากอง รอดูอยู่อย่างนั้นต่อไป

Interrupting Actions (การขัดจังหวะ): ถ้าผู้เล่นเลือกจะรอดูเพื่อจะขัดจังหวะการหยิบของผู้อื่น ผู้ที่ถูกขัดจังหวะกับตัวเขาจะหอย Agility ความคล่องแคล่วเพิ่มขึ้น

ใครที่ทอยได้สูงกว่าจะหยิบก่อน ถ้าเกิดผลเหมือนกันมา การกระทำของทั้งสองก็จะเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน

MOVEMENT

ตัวละครของผู้เล่นจะมี Pace ระยะก้าวเดินอยู่ที่ 6 ซึ่งเขาจะสามารถหยิบได้จำนวนเท่าที่นั้นนับบนโต๊ะในรอบ

ตัวละครสามารถเลือกที่จะวิ่ง ซึ่งจะทำให้พวกเขาได้ทอยหยิบเพิ่มอีก 1d6 นับเอง การเคลื่อนไหว แต่ทุกๆ การกระทำของเขาจะติดโทษ -2 (ให้ผลตามปกติของการกระทำหลายอย่าง) ซึ่งการทอยนี้จะไม่ใช่การทอยคุณสมบัติ trait roll จึงไม่ Wild Die และจะไม่สามารถติด Ace ได้

MELEE ATTACKS

ตัวละครหนึ่งตัวจะสามารถทำแอตตักต่อสู้โจมตี Fighting attack ได้หนึ่งครั้งต่อรอบ ทอย Fighting skill แล้วเทียบกับ Parry ของศัตรู ถ้าทอยสำเร็จ ตัวละครของคุณจะทอยสร้างความเสียหายตามที่อาวุธในมือของคุณระบุไว้ (โปรดดูในหมวด Damage ความเสียหาย) ถ้าติด raise คุณจะได้ทอยโบนัสความเสียหายเพิ่มอีก +1d6 สำหรับการโจมตีครั้งนั้นอีกด้วย

การถอนตัวออกจากการเล่นต่อสู้ระยะประชิด: เมื่อไหร่ก็ตามที่ตัวละครถอนตัวออกจากการเล่นต่อสู้ระยะประชิด ตัวละครที่ติดกันแล้วไม่ได้ติดสถานะจะเหมือน Shaken ศัตรูเหล่านั้นจะไม่ได้โจมตีพรีคัทหนึ่งครั้ง (ครั้งเดียวเท่านั้น ไม่มีการโจมตีเพิ่มเติมจากอาการคลั่ง Frenzy หรือใช้อาวุธใดๆ)

RANGED ATTACKS

หลักการยิง Shooting นั้นครอบคลุมทุกอย่างตั้งแต่ปืนพกยันเครื่องยิงจรวด คุณจะสามารถใช้อาวุธที่ใช้ยิงทั้งหมดเลยจะมีตัวเลขหลัง "Range" ซึ่งก็คือระยะ Short สั้น, Medium กลาง, และ Long ไกลนั่นเอง การจะยิงให้โดนเป้าหมายระยะสั้น Short นั้นจะเป็นการทอยยิง Shooting ธรรมดาที่มีเป้าหมายการทอย TN อยู่ที่ 4 การจะยิงเป้าหมายระยะกลาง Medium นั้นจะลบ 2 จากการทอย และถ้าเป็นระยะไกล Long จะลบ 4

ระยะของอาวุธนั้นออกแบบมาสำหรับการเล่นเกมบนโต๊ะแล้ววางโมเดลแทนตัวละครต่างๆ สำหรับการคำนวณระยะ ทุกๆ หนึ่งนิ้วบนโต๊ะจะเท่ากับ 2 หลา (1.8 เมตร) ในชีวิตจริง เช่น เป้าหมายที่อยู่ห่างออกไป 25" นั้น ในชีวิตจริงก็จะอยู่ห่างออกไป 50 หลา (45 เมตร) จากผู้เล่นที่นั่งเล่น

Cover: ถ้าผู้ถูกโจมตีอยู่หลังที่กำบังแบบอ่อน light cover (บังน้อยกว่าครึ่งตัว) ให้ลบ 1 ออกจากค่าของผู้เล่นโจมตี และ -2 ถ้าเป็นระดับปานกลาง medium cover (บังครึ่งตัวของเป้าหมาย เช่น หลังพุ่มไม้) และ -4 ถ้าผู้ป้องกันมีที่กำบังแบบหนาแน่น substantial cover (หมอบ prone อยู่ข้างต้นไม้ หลังกำแพงสูง แอบมองอยู่หลังมุมตึก เป็นต้น)

ตัวละครที่หมอบ prone อยู่จะมีที่กำบังระดับปานกลาง medium cover (-2) แต่ถ้าจะกลับมายืนเหมือนเดิมจะได้รับการเคลื่อนไหวเท่ากับ 2" ในระหว่างที่หมอบอยู่ ผู้ป้องกันจะถูกหักลบ 2 การหลบหลัง Parry และการทอยต่อสู้ Fighting

ในหนังสือกฎฉบับเต็มจะมีตัวอย่างการประมวลผลตามสถานการณ์ระหว่างการต่อสู้ประเภทอื่นๆ และการโจมตีชนิดพิเศษต่างๆ มากมาย

DAMAGE

เมื่อโจมตีโดนเป้าหมายสำเร็จแล้ว ผู้เล่นก็จะทอยวัดความเสียหาย damage เวลาทอย damage ให้เอาผลของหน้าตาทั้งหมดมารวมกันเป็นความเสียหายทั้งหมด การทอย damage นั้นสามารถ Ace ได้ ซึ่งหมายความว่า คุณจะได้ทอยไปเรื่อยๆ และทำความเสียหายได้มากขึ้นไปเรื่อยๆ ตราบใดที่ค่า damage ยังติด Ace อยู่ ใช่ว่าแล้วเพื่อน แม้จะเป็นกอบบิลันที่ตายแต่ก็สามารถล้มฮีโร่ในตำนานได้ถ้าดวงในการทอยต่ำมันถึงจริงๆ

Ranged Damage: ระดับความเสียหายของอาวุธที่โจมตีระยะไกลนั้นตายตัว เช่น 2d8 หรือ 2d6+1 ยกตัวอย่างเช่น ปืน Colt .45 นั้นทำความเสียหาย 2d6+1 ซึ่งแปลว่าคุณทอยค่าหกหน้าสองลูกแล้วรวมผลลัพธ์ของมันเข้าด้วยกัน (รวมถึง Aces



ทั้งหมดด้วย) แล้วค่อย +1 กับพลทั้งหมดที่ได้ เหลือ Wild Cards จะไม่ได้ ทอย Wild Dice ในการทอยความเสียหาย จะได้เฉพาะการทอยคุณสมบัติ traits เท่านั้น

Melee Damage: การทอยความเสียหายของการต่อสู้ระยะประชิดจะทอยค่า Strength ของผู้โจมตี แล้วถ้าเขาถืออาวุธ ก็จะทอยค่าระดับพลังการทำลาย damage ของอาวุธนั้นด้วยแล้วรวมผลลัพธ์ทั้งหมดทุกตัวเข้าด้วยกัน ชิโร่ที่มี Strength d8 และดาบสั้น short sword (d6) จะทำความเสียหาย d8+d6 น ถ้าไม่ได้ถืออาวุธเขาจะทำความเสียหายแค่ d8 damage และแน่นอน ถ้าทุกกลจะ สามารถตี Ace ได้! แม้ว่าการทอย Melee damage จะมาจาก Strength แต่มันไม่ใช่การทอยคุณสมบัติ Trait roll ที่แท้จริง ดังนั้นจึงไม่ได้ทอย Wild Die

Bonus Damage: การโจมตีที่ศักดิ์สิทธิ์มีโอกาสเข้าเป้าที่จุดตายมากขึ้น หาก คุณทอยตี raise ตอน attack roll คุณจะได้บวก +1d6 ตอนทอยวัดความเสียหาย damage อีกด้วย! (ถ้าโบนิสที่เพิ่มขึ้นมานี้สามารถตี Ace ได้!) แต่อย่าเพิ่ม มากกว่าหนึ่งเท่าแม้ว่าจะทอยตีหลาย raise ก็ตาม

DEALING DAMAGE

เมื่อโจมตีโดนแล้ว ค่าความเสียหาย damage ที่คุณทำได้จะนำไปเทียบกับ Toughness ของศัตรู การทอยความเสียหาย Damage นั้นจะมีการทอยวัด ความสำเร็จและการตี raises ด้วยการทอยคุณสมบัติ trait ซึ่งถ้า damage roll นั้นพอออกมาต่ำกว่า Toughness ของเป้าหมาย นั่นแปลว่าเหยื่อนั้นถูกทุบตี ทำร้ายเล็กน้อยแต่ไม่ได้บาดเจ็บอะไร ไม่มีผลในเกม

ถ้าการทอยวัดความเสียหาย damage roll นั้นเป็นผลสำเร็จ (เท่ากับหรือมากกว่า Toughness ของเหยื่อ) เขาจะติดสถานะ "สะเทือน" **Shaken** โดยจะต้อง จับโมเดลของตัวละครนั้นนอนลงหรือทำสัญลักษณ์ว่าดินเกมสีแดงบดสถานะเอาไว้

แต่ละ raise (การทอยเกินเป้าหมาย 10 ไป 4 แต้ม) ของการทอยสร้างความเสียหาย damage roll จะหมายถึงการที่เหยื่อจะต้องติดบาดแผล **Wound** ขึ้น หนึ่งจุด พวกตัวละครประเภท Extras จะมีแต่หนึ่ง wound แล้วจะหมดสภาพ **Incapacitated** (ถูกหยิบโมเดลออกจากโต๊ะไป) พวกเขามาดเจ็บหนักมากจน หลุดจากการต่อสู้จะอาจถึงแก่ชีวิต (เมื่อหมดสภาพให้ทอยเช็คค่า Vigor ถ้า ไม่สำเร็จก็ถือว่าตาย)

หากตัวละครติดสถานะสะเทือน Shaken อยู่แล้วโดนโจมตีทะเลาะติด Shaken อีก ตัวละครนั้นจะเสีย wound 1 แทนเหตุการณ์เดิม Shaken นี้จะไล่ได้พลัดกับศัตรู ที่มีค่าความทนทาน Toughness สูงๆ พยายามทำให้ศัตรูเหล่านี้น้ำสู่การวัดใจ Test of Wills เพื่อทำให้พวกมันสะเทือนแล้วจึงดับท้ายด้วยอะไรที่รุนแรงกว่าหน่อย

ตัวอย่างเช่น: ตำรวจจากตึ๊งปรสิทเอเลียนที่มี Toughness 5 แล้ว ทำความเสียหายได้ damage 5 ทำให้มันติดสถานะสะเทือน Shaken แต่ เพราะว่ามันไม่ได้ raise เหนือกว่า Toughness มันเลยไม่เสีย wound ซึ่ง ถ้าทอยได้ 9 หรือดีกว่านั้นก็ยังสามารถทำให้ติดบาดแผล wound ได้ และ เพราะว่ามันไม่ใช่ตัวละครดิบ Wild Card มันก็จะถูกหยิบออกจากโต๊ะไป

การหมดสภาพ Incapacitated นั้นไม่ได้แปลว่าเป้าหมายตาย แต่หลุด ออกจากการต่อสู้อย่างแน่นอน หนังสือกฎ The Savage Worlds จะ ช่วยให้คุณรู้ว่าศัตรูที่ถูกปราบลงไปนั้นจะรอดหรือไม่

SHAKEN

ตัวละครที่ติดสถานะสะเทือน Shaken คือตัวละครที่ถูกโจมตีจนเป็นจนแห่ง ร่างกายบอบช้ำ หรือใจเหวี่ยงระวิงใจกระหอบกระเขือน (ถ้าคุณคุ้นเคยกับเกมที่ใช้ ระบบ "hit points" (HP) การตี Shaken ก็เหมือนการเสีย HP นั่นเอง ไม่ได้มีผลกระทบอะไรต่อตัว ตัวละครตัวนั้นก็จะถูกบั่นทอนพลังให้อ่อนลงๆ เรื่อยๆ GM จะตีไม่จำเป็นต้องมานั่งจดความเสียหายเล็กๆ น้อยๆ พวกนี้)

ถ้าความเสียหายจากการโจมตีนั้นสำเร็จแบบพื้นฐาน (0-3 จุดเหนือกว่า Toughness) เป้าหมายก็จะติดสะเทือน Shaken ให้เอาโมเดลตัวละครนั้นหงายนอนแล้วทำสัญลักษณ์ว่าดินเกมสีแดงบดสถานะเอาไว้

แต่ละ raise (การทอยเกินเป้าหมาย 10 ไป 4 แต้ม) ของการทอยสร้างความเสียหาย damage roll จะหมายถึงการที่เหยื่อจะต้องติดบาดแผล **Wound** ขึ้น หนึ่งจุด พวกตัวละครประเภท Extras จะมีแต่หนึ่ง wound แล้วจะหมดสภาพ Incapacitated (ถูกหยิบโมเดลออกจากโต๊ะไป) พวกเขามาดเจ็บหนักมากจน หลุดจากการต่อสู้จะอาจถึงแก่ชีวิต (เมื่อหมดสภาพให้ทอยเช็คค่า Vigor ถ้า ไม่สำเร็จก็ถือว่าตาย)

ถ้าเป้าหมายนั้นติด Shaken อยู่แล้ว (ไม่ว่าจากใครหรืออะไรก็ตาม) การทอย ทำความเสียหาย damage ได้สำเร็จก็จะทำให้เกิดบาดแผล เสีย wound เหมือนว่า

ทอยได้ raise ซึ่งหมายความว่า สำหรับเป้าหมายที่ติด Shaken อยู่แล้ว การ ทอยผ่านและการตี raise นั้นจะทำให้เกิดบาดแผล wound แต่มันจะไม่รวมกัน อาจจะฟังดูเหมือนมีลัทธิ แต่เชื่อเราเถอะ มันจะเวิร์ดในเกม

ผู้เล่นสามารถใช้ Benny ตอนไหนก็ได้เพื่อลบสถานะ Shaken ออกไป แม้ว่าจะ เป็นหลังจากที่เขาพึ่งทอยคุณสมบัติ Spirit เพื่อให้พ้นจากสถานะตามธรรมชาติ แล้วก็ตาม ถ้ามันเป็นแอตชั่นของเขา เขาก็จะสามารถยับยั้งได้เหมือนพึ่งทอยตี raise ในการทอย Spirit

WILD CARDS AND WOUNDS

ตัวละคร Wild Cards สามารถทนรับได้หลาย wounds และทุกๆ การทอย วัดความเสียหาย damage roll ที่ตี raise ก็จะทำให้เกิดบาดแผล wound ทุกๆ wound จะเกิดโทษ -1 ต่อการทอยคุณสมบัติ trait tests ทั้งหมด ยก ตัวอย่างเช่น ชิโร่ที่เสียไปแล้ว 2 wounds จะมีโทษ -2 ต่อการทอยคุณสมบัติ trait tests ทุกๆ อย่าง

ถ้าชิโรนั้นติดบาดแผลเสีย wound แต่ไม่ได้ติดสถานะสะเทือน Shaken เขาก็จะ ติดสถานะ Shaken ด้วยเช่นกัน

ชิโร่ทั้งหลายจะสามารถรับบาดแผลได้ทั้งหมด 3 wounds ก่อนพวกเขาจะถึง อันตรายถึงชีวิต ถ้าโดนสร้างความเสียหายที่ทำให้เกิดบาดแผล wounds อีกจะทำให้ พวกเขามอดสภาพ Incapacitated ตัวละครที่หมดสภาพ Incapacitated จะ ต้องทอยเช็คความแข็งแรง Vigor กันโดยมีโทษติดลบจากที่เสีย wound นับอยู่ด้วย

ผลลัพธ์	สิ่งที่เกิดขึ้น
สำเร็จ	ชิโร่เองหมดสภาพ Incapacitated
พลาดพลัง	เหยื่อติดสถานะเลือดไหล Bleeding Out และจะลบไปจนกว่าจะ รักษาหาย ทุกๆ รอบเขาจะต้องทอยเช็ค Vigor ถ้าทอยพลาด เขา จะตาย ถ้าทอยสำเร็จให้ทอยอีกรอบหน้าไปเรื่อยๆ ถ้าทอยตี raise หรือดีกว่านั้นอาการจะคงที่แล้วไม่ต้องทอยอีก

1หรือต่ำกว่า ตัวละครตาย

ตัวอย่างเช่น: Virginia Dare เป็นชิโร่หญิงที่มี Toughness เท่ากับ 5 เธอถูกโจมตีสองครั้งในรอบเดียว การโจมตีครั้งแรกทำความเสียหาย 7 damage แล้วครั้งที่สองทำความเสียหาย 13 (โอ้ย!)

การโจมตีครั้งแรกไม่ได้ตี raise ดังนั้น Virginia จึงแค่สะเทือน Shaken ครั้งที่สองโจมตีไปเพิ่มสอง raises เหนือ Toughness ของ เธอ เธอจึงเสียสอง wounds (ซึ่งเธอติดสถานะ Shaken อยู่แล้วจึงไม่มี ผลอะไรเพิ่มเติมอีก)

จัดการกับความเสียหายที่เกิดขึ้นตามลำดับการโจมตี ยกตัวอย่างเช่น ถ้า การโจมตีที่อริบายด้านบนมันล้มกับ มันจะเป็นแบบนี้แทน Virginia จะโดน 13 damage ซึ่งเท่ากับสอง raises ซึ่งหมายถึงสอง wounds และติด สถานะ Shaken การโจมตีต่อไปความเสียหาย 7 damage ซึ่งจะทำให้ติด สถานะ Shaken แต่เพราะเธอ Shaken อยู่แล้ว เธอจึงจะต้องเสีย wound แทน (แล้วตอนนั้นเธอก็บาดเจ็บไปแล้วถึง 3 wounds ด้วยกัน!)

SOAKING DAMAGE

การซุ่มซับแรงโจมตี หลังจากบาดเจ็บบาดแผล wounds จากการโจมตีหนึ่งครั้งนั้น แล้ว ชิโร่ทั้งหลายก็จะสามารถจ่าย Benny เพื่อเอาทอยเช็คคุณสมบัติ Vigor ถ้า ทอยสำเร็จ แต่ละ raise ที่ทำได้ก็จะลดความเสียหายของ wounds ที่ได้รับจากการ โจมตีครั้งนั้นไปหนึ่งจุด ซึ่งถ้าชิโร่ยังเหลือ wounds จากการโจมตีครั้งนั้นอีก เขา ก็จะติดสถานะ Shaken ตามปกติ (การทอยนี้จะไม่ถูกหักลบจากโทษของบาดแผล ที่กำลังจะเกิดขึ้นหลังการทอย)

ตัวละครหนึ่งตัวจะสามารถทอยซุ่มซับได้หนึ่งครั้งต่อการโจมตีหนึ่งครั้งเท่านั้น เช่น ถ้าการทอย soak roll ได้บาดเจ็บบาดแผลออกไปแล้ว 3 ใน 5 wounds ชิโรนั้นก็จะ ไม่สามารถทอย soak roll สำหรับอีกสอง wounds ที่เหลือได้ แต่ชิโร่จะสามารถ จ่าย benny อีกครั้งเพื่อจ่ายเอาทอย Vigor ใหม่อีกรอบได้ ซึ่งหมายความว่า หาก เขาถูกโจมตีหลายครั้งในรอบเดียว เขาจะต้องจ่าย Bennies เพื่อทอย soak rolls ของแต่ละครั้งต่างหาก ก่อนที่บาดแผลของการโจมตีนั้นต่อไปจะมีผล

ADVANCEMENT

การพัฒนาตัวละคร ทุกครั้งที่จบเกม (ปรกติจะอยู่ที่ 4-6 ชั่วโมงต่อเกม) GM จะให้รางวัลเป็น 1 ถึง 3 ค่าประสบการณ์ Experience Points แก่ทุกคนในกรุ๊ป

ค่าประสบการณ์ Experience Points ที่ตัวละครจะได้รับบอกถึงระดับชั้น "Rank" ของเขาซึ่งระบุด้านล่างนี้ ระดับ Rank จะใช้วัดระดับเลเวลพลังของตัวเอง และดูว่าเขาสามารถเลือก Edges บางชนิดหรือพลัง powers บางอย่างเวลาเลือกอัปเดตตัวละคร "advance" ได้หรือยัง (ดูด้านล่าง)

ค่าประสบการณ์	ระดับ Rank
0-19	Novice มือใหม่
20-39	Seasoned เจนจัด
40-59	Veteran ทหารผ่านศึก
60-79	Heroic วีรบุรุษ
80+	Legendary ตำนาน

ADVANCEMENT

ทุกๆ 5 แต้ม จะสามารถอัปเดตหนึ่ง "advance" (และทุกๆ 10 แต้มหลังระดับ Legendary Rank)

ทุกๆ ครั้งที่เขาเลือกอัปเดต เขาจะสามารถเลือกได้หนึ่งอย่างดังต่อไปนี้

- ได้รับ Edge ใหม่หนึ่งอย่าง
- เพิ่มระดับหนึ่ง skill ที่เท่ากับหรือมากกว่าคุณสมบัติที่ลงอยู่หนึ่งระดับเท่า
- เพิ่มระดับสอง skill ที่น้อยกว่าคุณสมบัติที่ลงอยู่หนึ่งระดับเท่าต่อสเกล
- ซื้อ skill ใหม่ที่ d4
- เพิ่มระดับเท่าให้หนึ่งคุณสมบัติ attribute*

*คุณจะสามารถเลือกคุณสมบัติหนึ่งตั่งแต่ระดับ Rank เท่านั้น คุณสมบัติ Trait จะไม่สามารถอัปเดตให้สูงกว่าหนึ่ง d12 ได้ (แต่ได้ใบด Professional กับ Expert Legendary Edges แทน) ตัวละครระดับ Legendary จะสามารถอัปเดตคุณสมบัติ attribute ได้ทุกการ Advance

POWERS

เกมสวมบทบาทส่วนมากก็มี "เวทย์มนต์" ไม่ว่าแนวใดก็ตามหนึ่ง ไม่ว่ามันจะเป็นวิชาลับในตำนานหรือพลังลึกลับที่ซ่อนอยู่ในจิตวิญญาณมืด พิธีกรรมมืด เวทย์มนต์ที่น่าสยองขวัญของพ่อมดหมอผีที่ทรงพลัง อุปกรณ์พิลึกพิลั่นของนักวิทยาศาสตร์ที่บ้าคลั่ง พลังเหนือมนุษย์ซูเปอร์ฮีโร่ หรือจะเป็นพลังจิตหลากหลายประเภท ระบบต่างๆ ก็จะสามารถตอบโต้ได้ทุกอย่าง

เพื่อความสะดวก เราเรียกเอฟเฟกต์ทั้งหมดเหล่านี้ว่า "powers" (พลัง) และที่ขอตีความคือ พลังเหล่านี้จะใช้ระบบเดียวกันในทุกๆ เกม หากแต่วิธีการใช้งานและ trappings ภาพลักษณ์ของพลังทั้งหลาย (ดูด้านล่าง) จะทำให้พลังเดียวกันนี้มีความแตกต่างออกไปบ้างสิ้น นั่นหมายความว่า คุณจะสามารรถสร้างตัวละครวิชาด นักวิทยาศาสตร์ตีพอง ซูเปอร์ฮีโร่ หรือแม้กระทั่งพวกมอนสเตอร์ต่างๆ ด้วยเทพพลังทั้งหลายที่สามารถจดจำได้ง่ายๆ เหล่านี้

พลังทุกชนิดจะมี "arcane skill" สกิลลับที่พึ่งอยู่ — Faith (ศรัทธา), Psionics (พลังจิต), Spellcasting (การร่ายเวทย์), หรือ Weird Science (วิทยาศาสตร์ประหลาด)

POWER POINTS

ตัวละครที่มีพลังลับ Arcane characters จะดึงพลังมาจากแต้มพลัง "Power Points" ฮีโร่แต่ละคนจะเริ่มด้วย 10 Power Points ตอนสร้างตัวละคร และจะเพิ่มพลัง 1 point ต่อหนึ่งชั่วโมง



USING A POWER

การใช้พลัง ตัวละครนั้นก็แตกต่างว่าเขาจะใช้พลังอะไร จ่ายปริมาณ Power Points แต้มพลังที่ต้องการแล้วทอยดิสทิงลิ้ง arcane skill roll ที่ต้องใช้ ถ้าทอยพลาดก็จะไม่เกิดเอฟเฟกต์อะไรขึ้นแต่ถ้าแต้มพลัง Power Points ที่จ่ายไปแล้วก็จะหายไปด้วย ถ้าสำเร็จ ให้ดูรายละเอียดของพลังว่าพลังนี้จะเกิดทำอะไร พลังนี้จะคงอยู่เท่าจำนวนรอบ rounds ที่ระบุไว้ในระยะเวลา Duration และพลังบางอย่างก็สามารถรักษาให้คงอยู่ต่อไปได้เรื่อยๆ หากมีการจ่ายแต้มพลัง Power Points ต่อรอบตามที่ระบุไว้ข้างๆ Duration

พลังบางอย่างมีเอฟเฟกต์เปลี่ยนแปลงได้ตามจำนวนแต้มพลัง Power Points ที่ใช้ในการร่ายมนต์ ดังที่อธิบายไปแล้วข้างต้น ผู้เล่นจะต้องเลือกจ่ายแต้มพลัง Power Points ก่อนจะทอยดิสทิงลิ้ง arcane skill เพื่อดูว่าเขาทำสำเร็จหรือไม่

SAMPLE POWERS

นี่เป็นตัวอย่างของพลังขั้นพื้นฐานเพื่อคุณจะได้เห็นชัดเจนถึงการทำงานของมัน หนังสือกฎหลัก The Savage Worlds มีนิยามพลังอีกมากมายซึ่งสามารถนำไปดัดแปลงใช้กับเนื้อเรื่องที่มีพลังลับได้ทุกรูปแบบ

ARMOR

Rank (ระดับ): Novice

Power Points (แต้มพลัง): 2

Range (ระยะห่าง): สัมผัส

Duration (ระยะเวลา): 3 (1/รอบ)

Trappings (ลักษณะ): เกราะแสงเวทย์แวววาว, ผิวหนังกลาแข็งขึ้น, เกราะที่ปรากฏเป็นผิวหรือล่องหน, กองทัพนอนหรือแมลง

Armor เกราะ: สร้างนามพลังเวทย์มนต์ขึ้นมาโดยรอบตัวละครหรือเป็นเกราะป้องกันบางอย่าง เพิ่มพลังเกราะ Armor ให้เท่าเป้าหมาย หากทอยสำเร็จ เป้าหมายจะได้รับ Armor เพิ่ม 2 จุด ถ้าทอยติด raise จะได้รับ Armor 4 จุด

เวทย์ armor นี้จะปรากฏให้เห็นหรือไม่ขึ้นอยู่กับลักษณะ trapping ของเวทย์

BLAST

Rank (ระดับ): Seasoned**Power Points** (แต้มพลัง): 2-6**Range** (ระยะห่าง): 24/48/96**Duration** (ระยะเวลา): ทันที**Trappings** (ลักษณะ): ลูกบอลไฟ น้ำแข็ง แสง ความมืด สายฟ้าเป็นสี หรือ ฟุ้งแฟลง

Blast ระเบิด เป็นพลังที่กินวงบริเวณกว้างแล้วสามารถล้มศัตรูได้หลายตัวในคราวเดียวกัน อันติบแรก ผู้ร้ายจะเลือกเป้าหมายที่จะเป็นจุดศูนย์กลางของ **blast** เสียก่อน แล้วจึงทอยลูกเต๋า หักลบผลการทอยของระยะไกลที่ตกลงตามปรกติ

ขนาดของรัศมีการโจมตีจะใช้แผนระเบิดแบบกลาง Medium Burst Template ที่แนบมาในหน้าหลังของหนังสือเล่มนี้ ถ้าทอยพลาด การระเบิดจะเปลี่ยนวิธีพุ่งออกไปเป็นระยะ (1d10" × ระยะห่าง (1 ถ้าใกล้, 2 ถ้ากลาง, เป็นต้น) ในทิศทาง d12

เป้าหมายทั้งหมดที่อยู่ในรัศมีการโจมตีของ **blast** จะโดน 2d6 damage พลัง **Blast** จะนับเป็นอาวุธชนิดหนัก Heavy Weapon

► **Additional Effects** (เอฟเฟกต์เพิ่มเติม): ถ้าจ่ายแต้มพลัง Power Points เพิ่มขึ้นสองเท่า เวทย์ **blast** จะมีพลัง 3d6 damage, หรือขนาดของรัศมีการโจมตีใหญ่ขึ้นกลายเป็นแบบใหญ่ Large Burst Template ถ้าจ่ายสามเท่าจะได้ทั้งสองเอฟเฟกต์

BOLT

Rank (ระดับ): Novice**Power Points** (แต้มพลัง): 1 ต่อมีงโซล**Range** (ระยะห่าง): 12/24/48**Duration** (ระยะเวลา): ทันที

Trappings (ลักษณะ): ไฟ น้ำแข็ง แสง ความมืด สายฟ้าเป็นสี หรือ ฟุ้งแฟลง
Bolt ตรีศอย เป็นพลังโจมตีพื้นฐานของ wizards และสามารถนำไปใช้กับปืนยิงรังสี, ระเบิดตึ้นพลัง, พลังแสงศักดิ์สิทธิ์ และ การโจมตีระยะไกลอื่นๆ พลังทำลายของ bolt คือ 2d6

► **Additional Bolts** (ตรีศอยเพิ่มเติม): ตัวละครสามารถร้ายตรามากสุดได้ 3 ต่อโดยจ่าย Power Points ตามที่กำหนดไว้ ตรีศอยทุกจะสามารถกระจายเป้าหมายได้ตามใจชอบ วิธีการทอยจะเหมือนอาวุธปืนอัตโนมัติที่ไม่โดนหักลบเท่า ตัวละครจะทอยค่า spellcasting ให้กับตรีศอยแต่ละดอกโดยหักลบกับเป้าหมายการทอย Target Number ที่ละอันแยกกัน ถ้าผู้ร้ายเป็นตัวละครหนัก Wild Card เขาก็จะได้ทอย Wild Die หนึ่งลูกซึ่งจะสามารถนำมาแทนที่หนึ่งในค่าร้ายอื่นๆ ได้

► **Additional Damage** (พลังทำลายเพิ่มเติม): ผู้ร้ายสามารถร้ายตรอดเดียวที่พลังทำลาย 3d6 ได้หากจ่าย 2 Power Points ถ้าเขาเลือกจะร้ายแบบนี้ เขาจะไม่สามารถร้ายหลายดอกได้

BOOST/LOWER TRAIT

Rank (ระดับ): Novice**Power Points** (แต้มพลัง): 2**Range** (ระยะห่าง): Smarts**Duration** (ระยะเวลา): 3 (1/รอบ)**Trappings** (ลักษณะ): ร่างกายเปลี่ยนแปลง ออราเรืองแสง ยาโพชั่น

ถ้าทอยสำเร็จแบบปรกติ พลังนี้จะทำให้ตัวละครสามารถเพิ่มระดับค่าคุณสมบัติ Traits ของเป้าหมายได้หนึ่งอย่าง ถ้าติด raise จะเพิ่มสองระดับเท่า คุณสมบัติที่เพิ่มขึ้นจากพลังนี้จะสามารถทะลุ d12 ได้ ทุกๆ ระดับที่เกิน d12 ให้ +1 ตอนรวมผลการทอย Trait หนึ่ง เช่น การทอยได้ raise เวลาร้ายใส่คนที่ระดับ d12 อยู่แล้วใน Trait นั้นจะทำให้เขาได้พลัง d12+2 ตลอดระยะเวลาของเวทย์

เวทย์นี้สามารถใช้ลดค่าคุณสมบัติของตัวเองได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งจะเป็นการทอยแข่งกันกับค่า Spirit ของเป้าหมาย ถ้าทอยสำเร็จก็จะลดระดับตัวเอง Trait ได้ก็ได้ที่ผู้ร้ายได้เลือกไว้หนึ่งระดับเท่า ถ้าติด raise ก็จะลดสองระดับ ค่าคุณสมบัติ Trait จะไม่สามารถตกลงไปต่ำกว่า d4 ได้ การร้ายเวทย์นี้หลายๆ ครั้งก็จะยิ่งเพิ่มหรือยิ่งลดมากขึ้นแต่ผู้ร้ายจะต้องจดไว้ว่าการร้ายครั้งนี้โดนหมดระยะเวลาเมื่อไหร่

Additional Targets (หลายเป้าหมาย): เวทย์นี้จะสามารถเพิ่มเป้าหมายได้เท่ากับทุกจำนวน Power Point ที่จ่ายเพิ่มตอนร้าย มากที่สุดคือ 5 เป้าหมาย เป้าหมายทั้งหมดจะมีเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นกับคุณสมบัติ Trait เหมือนกัน

DEFLECTION

Rank (ระดับ): Novice**Power Points** (แต้มพลัง): 2**Range** (ระยะห่าง): สัมผัส**Duration** (ระยะเวลา): 3 (1/รอบ)

Trappings (ลักษณะ): โลหะหมันต์ พลังสายลมกระโชก ผู้รับใช้ล่องหนที่ออกมาปกป้องมีงโซล

Deflection พลังโล่ปิดป้องสามารถทำงานได้หลายทาง บ้างก็ปิดป้องการโจมตีที่พุ่งเข้ามาหา บ้างก็ทำให้เป้าหมายลอบหายไปหรือทำให้เกิดภาพหลอนต่างๆ ที่เบี่ยงเบนความสนใจ ชุดห้ายพลังก็จะเหมือนกันคือทำให้การโจมตีทั้งระยะประชิดและระยะไกลนั้นพลาดเป้า ไม่โดนผู้ร้าย การทอยสำเร็จแบบธรรมดาจะทำให้ผู้โจมตีต้องหักลบ 2 ออกจากการทอย Fighting, Shooting, หรือการทอยโจมตีอื่นๆ ที่เป้าหมายหาผู้ร้ายโดยตรง ถ้าติด raise การหักลบจะมากขึ้นเป็น -4 ถ้าเป็นอาวุธที่โจมตีเป็นรัศมี เวทย์นี้ก็จะกลายเป็นโล่เพิ่ม armor แทน

HEALING

Rank (ระดับ): Novice**Power Points** (แต้มพลัง): 3**Range** (ระยะห่าง): สัมผัส**Duration** (ระยะเวลา): ตลอดไป

Trappings (ลักษณะ): วางมือทั้งสองนาลงไป การแตะเป้าหมายด้วยสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ หรือการสวดมนต์

Healing เวทย์รักษาจะช่วยเหลือการรักษาอาการบาดเจ็บของร่างกายที่เพิ่งเกิดขึ้น เวทย์นี้จะต้องถูกร้ายตอนช่วงเวลา "golden hour" ซึ่งโม่งวิฤตหรือภายในหนึ่งชั่วโมงหลังเกิดบาดแผลเท่านั้น มิฉะนั้นเวทย์นี้จะไม่มีผลใดๆ กับบาดแผลที่อยู่มานานกว่าหนึ่งชั่วโมง

สำหรับตัวละคร Wild Cards การใช้เวทย์ **healing** ถ้าทอยสำเร็จจะทำให้บาดแผล wound หายไปหนึ่งจุด ถ้าติด raise ก็จะหายไปสองจุด การทอยนี้จะโดนหักลบจาก wounds ของเหยื่อด้วย (รวมถึงโทษหักลบของผู้ร้าย หากผู้ร้ายเองก็มีบาดแผลอยู่เช่นกัน)

สำหรับตัวละคร Extras นั้น GM จะต้องเช็ทก่อนว่าตัวละครนั้นตายแล้วหรือยัง (ทอยเช็ท Vigor) ถ้าตายแล้ว เวทย์ **healing** ก็จะไม่มีได้ผล ถ้ายังไม่ตาย หากทอยวัด arcane skill ผ่านก็จะปลุกพวกเขากลับขึ้นมาในสถานะ Shaken

Healing สามารถใช้รักษายาพิษและโรคต่างๆ ได้ถ้าใช้ภายใน 10 นาทีหลังได้รับพิษหรือโรค

SMITE

Rank (ระดับ): Novice**Power Points** (แต้มพลัง): 2**Range** (ระยะห่าง): สัมผัส**Duration** (ระยะเวลา): 3 (1/รอบ)

Trappings (ลักษณะ): แสงสว่างเป็นสีต่างๆ อักแระ เครื่องหมาย พลังงานประทุออกมา หนามเลื้อยพันรอบคอกอาวุธ

เวทย์นี้สามารถร้ายไปบนอาวุธต่างๆ ได้ ถ้าเป็นอาวุธระยะไกล เวทย์จะมีพลังกับกระสุนทั้งที่ตกขึ้น ลูกศรหรือธนูทั้ง 20 ดอก หรือกระสุนใดๆ ที่เติมการบรรจุไปหนึ่งครั้ง (GM อาจต้องระบุปริมาณกระสุนสำหรับอาวุธพิเศษต่างๆ) ระหว่างที่เวทย์ยังมีผล พลังทำลายของอาวุธจะ +2 damage และ +4 ถ้าติด raise

► **Additional Targets** (หลายเป้าหมาย): ตัวละครสามารถเลือกได้มากที่สุดห้าเป้าหมายโดยการจ่าย Power Points เพิ่มขึ้นตามจำนวนนั้น

COMMON WEAPONS AND ARMOR

SELECTED HAND WEAPONS ตัวอย่างอาวุธระยะประชิด

ประเภท	พลังทำลาย	น้ำหนัก	โน้ต
Dagger มีดสั้น	Str+d4	1	สามารถใช้ขว้างได้ด้วยระยะ: 3/6/12
Long sword ตามยาว	Str+d8	5	
Great sword เกทซอร์ด	Str+d10	12	Parry -1; ต้องใช้ 2 มือ
Short sword ตามสั้น	Str+d6	4	รวมถึง cavalry sabers ตามทหารม้าด้วย
Axe แขวาน	Str+d6	2	สามารถใช้ขว้างได้ด้วยระยะ: 3/6/12
Great Axe แขวานยักษ์	Str+d10	15	AP 1; Parry -1; ต้องใช้ 2 มือ
Warhammer ต้อนลงตราม	Str+d6	8	AP 1 vs rigid armor เกาะเหล็ก (plate mail)
Maul ต้อนยักษ์	Str+d8	20	AP 2 vs rigid armor เกาะเหล็ก; Parry -1; ต้องใช้ 2 มือ
Spear หอก	Str+d6	5	Parry +1; Reach 1; ต้องใช้ 2 มือ

SELECTED RANGED WEAPONS ตัวอย่างอาวุธระยะไกล

ประเภท	ระยะ	พลังทำลาย	RoF	กระสุน	น้ำหนัก	จำนวนนัด	โน้ต
Bow ธนู	12/24/48	2d6	1	\$10/20	3	—	
ปืน Colt 1911	12/24/48	2d6+1	1	\$25/50	4	7	AP 1
ปืน Uzi	12/24/48	2d6	3	\$25/50	9	32	AP 1, Semi-Auto
ปืน Pump Shotgun	12/24/48	1-3d6	1	\$20/10	8	6	
ปืน Winchester '76	24/48/96	2d8	1	\$25/50	10	15	AP 2
ปืน M-16	24/48/96	2d8	3	\$50/50	8	20 หรือ 30	AP 2, Semi-Auto
ปืน AK47	24/48/96	2d8+1	3	\$50/50	10	30	AP 2, Semi-Auto
ปืน M60	30/60/120	2d8+1	3	\$50/50	33	250	AP 2; Snapfire

SELECTED ARMOR ตัวอย่างเกราะ

ประเภท	การป้องกัน	น้ำหนัก	โน้ต
Kevlar	+2/4	8	ปกปิดส่วนท้อง torso; +4 vs. กระสุนปืน bullets; ปล่อยให้ 4 AP
Leather	+1	15	ปกปิดส่วนท้อง torso, ส่วนแขน arms, ส่วนขา legs
Chain	+2	25	ปกปิดส่วนท้อง torso, ส่วนแขน arms, ส่วนขา legs
Plate	+3	25	เสื้อเกราะ; ปกปิดส่วนท้อง torso



EDGES & HINDRANCES

เหลี่ยมและอุปสรรคต่างๆ คุณอาจจะกำลังมองหาตัวละคร Savage Worlds บางตัวอยู่แล้วกำลังคิดว่า “อืม เจ้าพวกนี้มี d8 Fighting เหมือนกันเลย พวกมันแตกต่างกันยังไง?” ซึ่งนั่นก็เป็นตัวเอง Edges เหลี่ยมและ Hindrances อุปสรรคนั่นเอง เพื่อได้เปรียบและเสียเปรียบที่สำคัญเหล่านี้เองที่ทำให้นักสู้ที่ฉลาดพินิจจะคล้ายกัน นั่นมีความแตกต่างกันอย่างมากระยะทีเดียว

รายการข้างล่างนี้จะทำให้คุณสามารถเล่นตัวละครต่างๆ ได้ในเกมพจนานุกรมแฟกทรีทั้งหลายของเรา สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติม คุณจะหาได้ในหนังสือกฎหลัก Savage Worlds rulebook

HINDRANCES อุปสรรค

- All Thumbs (Minor):** ชุ่มช้ำ -2 Repair; ถ้าทอยได้ 1 กับเครื่องมือช่างกล อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ มันจะพัง
- Anemic (Minor):** โลหิตจาง -2 Vigor เวลาทอยต้านอาการป่วย เป็นโรค ยาพิษ หรือสภาพแวดล้อม
- Arrogant (Major):** หยิ่ง ต้องพยายามศัตรู ทำลายตัวหัวหน้า
- Bad Eyes (Minor/Major):** ตาไม่ดี -2 ในการทอยโจมตีหรือเวลาสังเกตเห็นอะไรบางอย่างที่อยู่ห่างออกไปเกิน 5"
- Bad Luck (Major):** ชวย ได้รับ benny น้อยลงหนึ่งอันต่อเกม
- Big Mouth (Minor):** ปากมาก เก็บความลับไม่อยู่ พูดมากผิดพลาด
- Blind (Major):** ตาบอด -6 สำหรับทุกแอตทริบิวต์ที่ต้องใช้สายตา -2 ในการทอยทางสังคมทุกชนิด ได้รับ Edge เพิ่มหนึ่งอย่าง
- Bloodthirsty (Major):** กระหายเลือด ไม่ไว้ชีวิตใคร ไม่เคยมีแผลติด ถ้ามีตนรู้: -4 Charisma
- Cautious (Minor):** รอบคอบ ตัวละครมีตระหนี่มากจนเกินเหตุ
- Clueless (Major):** ไม่รู้อะไรเลย -2 สำหรับการทอยขีดความสามารถทั่วไปแบบสามัญ Common Knowledge
- Code of Honor (Major):** หลักเกียรติยศ ตัวละครรักษาฝ่าพิวและประพฤติตนเป็นสุภาพบุรุษ
- Curious (Major):** สอรู้สอดเห็น ตัวละครอยากรู้ไปซะหมดทุกเรื่อง
- Death Wish (Minor):** ตัวละครอยากตายหลังจากที่ได้ทำการกิจอะไรบางอย่าง
- Delusional (Minor/Major):** ตัวละครหลงผิดอะไรบางอย่างที่ร้ายแรงมากๆ
- Doubting Thomas (Minor):** ตัวละครไม่เชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาติ
- Elderly (Major):** อวสาน ระยะก้าวเดิน Pace -1, ระดับเท้า Strength กับ Vigor -1; ได้รับ 5 แต้มสกิลเพิ่มเป็นพิเศษสำหรับสกิลที่พ่วงกับ Smarts
- Enemy (Minor/Major):** ตัวละครมีศัตรูคู่อาฆาต
- Greedy (Minor/Major):** ละโมบ ตัวละครหมกมุ่นกับทรัพย์สินสมบัติ
- Habit (Minor/Major):** ติดนิสัย Charisma -1; และต้องทอยขีด Fatigue ถ้าไม่ทำตามในสิ่งที่ตัวเองได้ลงมือ Major Habits
- Hard of Hearing (Minor/Major):** หูตึง -2 ในการสังเกตถึงเสียงต่างๆ; ถ้าเล่นเป็นตัวละครหูหนวกจะถือว่าทอยไม่ผ่านโดยอัตโนมัติ
- Heroic (Major):** ตัวละครเป็นฮีโร่ที่แท้จริงและจะต้องช่วยเหลือเหล่าผู้ที่เดือดร้อนตลอดเวลา
- Illiterate (Major):** ตัวละครอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้
- Lame (Major):** แาพิการ -2 ระยะย่างก้าว Pace และเท้าในการวิ่งลดเหลือ d4
- Loyal (Minor):** ซื่อสัตย์ ตัวละครจะไม่ทรยศหรือทำให้เพื่อนๆ ต้องผิดหวัง
- Mean (Minor):** ใจร้าย ตัวละครโดนหัก -2 Charisma เพราะอารมณ์เสียและบูดบึ้ง
- Obese (Minor):** อ้วนเกินไป +1 Toughness, -1 ระยะย่างก้าว Pace, และเท้าในการวิ่งลดเหลือ d4
- One Arm (Major):** แขนเดียว -4 กับทุกการทอยที่ใช้แขนทั้งสองข้าง
- One Eye (Major):** ตาเดียว -1 Charisma, -2 กับทุกการทอยที่ต้องวัดระยะ ใกล้หรือไกล
- One Leg (Major):** แาเดียว ระยะย่างก้าว Pace -2, เท้าในการวิ่งลดเหลือ d4, -2 กับทุกการทอยที่ใช้การเคลื่อนไหว, -2 สกิลว่ายน้ำ
- Outsider (Minor):** คนนอก -2 Charisma, พวกที่มาจากสังคมที่มีอำนาจกว่าประพฤติตัวไม่ดีต่อตัวละคร
- Overconfident (Major):** มั่นใจมากจนเกินไป ฮีโร่เชื่อว่าเราสามารถทำได้ทุกอย่าง
- Pacifist (Minor/Major):** สันตินิยม ตัวละครต่อสู้เพื่อปกป้องตัวเองเท่านั้น (Minor อุปสรรคเล็ก) ตัวละครจะไม่ต่อสู้กับสิ่งมีชีวิตเลย ไม่ว่าในสถานการณ์ใดก็ตาม (Major อุปสรรคใหญ่)
- Phobia (Minor/Major):** โรคกลัว -2 หรือ -4 ในการทอยคุณสมบัติ trait ทั้งหมดเมื่อเข้าใกล้สิ่งที่ตนกลัว
- Poverty (Minor):** ยากจน เริ่มต้นด้วยเงินทุนครึ่งเดียว ไม่สามารถรักษารายได้ที่จะเข้ามาในอนาคตได้
- Quirk (Minor):** ตัวละครมีข้อบกพร่อง จุดอ่อนเล็กๆ น้อยๆ แต่ต่อเนื่อง เช่น ชอบพูดจาโอ้อวด เชื่อว่าตนรวยมีสิทธิเหนือผู้อื่น หรือโยนหาในข้อเสีย
- Small (Major):** ตัวเล็ก -1 Toughness
- Stubborn (Minor):** ตื้อ ตัวละครจะต้องการทำตามใจเสมอ
- Ugly (Minor):** น่าเกลียด -2 Charisma เพราะตัวละครมีภาพลักษณ์ที่แยกว่ามาตรฐานทั่วไป
- Vengeful (Minor/Major):** อฆาต ตัวละครแค้นแค้นเป็นอุปสรรคเล็ก ตัวละครอยากจะทำเพื่อแก้แค้นเป็นอุปสรรคใหญ่
- Vow (Minor/Major):** ให้คำปฏิญาณต่อตนเอง กับกลุ่ม ทวยเทพ หรือตำนาน
- Wanted (Minor/Major):** ตัวละครเป็นที่ต้องการของทางการ เป็นอาชญากรทางใดทางหนึ่ง
- Yellow (Major):** ตัวละครนี้เวลาจะทอย -2 เวลาต่อวัดใจหรือทอยสกิล Guts
- Young (Major):** อายุน้อย ได้รับ 3 แต้มในการอัป Attributes (แทนที่จะเป็น 5) และ 10 แต้มสำหรับ skill (แทนที่จะเป็น 15), +1 benny ต่อเกม

EDGES เหลี่ยม

Edges บางครั้งจะมี Requirements หรือข้อบังคับที่ต้องมี ซึ่งจะอยู่ในวงเล็บหลัง Edge นั้นๆ N คือ Novice Rank, S คือ Seasoned เป็นต้น ความต้องการทาง Attribute จะระบุเป็น A=Agility, St=Strength, Sm=Smarts, Sp=Spirit และ V=Vigor

Ace (N, A d8+): ขึ้นยอด +2 เวลาทอยพายเรือ Boating, ขับรถ Driving, ขับเครื่องบิน Piloting; สามารถทอยขีดความเสียหายสำหรับยานพาหนะได้ -2

Acrobat (N, A d8+, St d6+): นักกายกรรม +2 เวลาทอย Agility แบบเล่นหริต; +1 Parry ถ้าไม่มีอะไรมาขัดขวางเกาะ

Adept (N, AB (Miracles), Faith d8+, Fighting d8+): จำนวน Str+d4 สำหรับการโจมตีด้วยมือเปล่า มีสภาพเหมือนติดอาวุธอยู่ตลอดเวลา สามารถเลือกใช้พลังบางอย่างให้ติดขึ้นมาได้ทันทีแบบไม่มีเสียแอตชั่น free action (ดูรายละเอียดในพลัง)

Alertness (N): ตื่นตัว +2 Notice

Ambidextrous (N, A d8+): ถนัดทั้งสองมือ ไม่สนใจโทษ -2 เวลาใช้มือข้างที่ไม่ถนัด

Arcane Background (N): มีความลับเบื้องหลังกับพลังลึกลับ สามารถใช้พลังเหนือธรรมชาติได้

Arcane Resistance (N, Sp d8+): ต่อต้านศาสตรลึกลับได้ Armor 2 vs. เวทย์ magic, +2 เวลาทอยต่อต้านเอฟเฟกต์ของเวทย์

Improved Arcane Resistance (N, Arcane Res.): ต่อต้านศาสตรลึกลับระดับสูง Armor 4 vs. เวทย์ magic, +4 เวลาทอยต่อต้านเวทย์

Assassin (N, A d8+, Climbing d6+, Fighting d6+, Stealth d8+): มือสังหาร +2 การทอย damage เวลาโจมตีศัตรูที่ไม่รู้ตัว

Attractive (N, V d6+): ชวนมอง Charisma +2

Very Attractive (N, Attractive): ชวนมองมาก Charisma +4

Beast Bond (N): สายสัมพันธ์กับสัตว์ ตัวละครสามารถจ่าย bennies ให้สัตว์ของเขาได้

Beast Master (N, Sp d8+): ผู้ใช้สัตว์ คุณสามารถมีสัตว์เป็นคู่หูได้

Berserk (N): นักรบดลิ่ง เวลาเสีย wound ถ้าทอย Smarts ไม่ผ่านจะเข้าโหมด Berserk; +2 Fighting และการทอย Strength, -2 Parry, +2 Toughness; ถ้าได้ 1 เวลาทอย Fighting จะเปลืองโจมตีไปโดนเป้าหมายรอบตัวแบบสุ่ม

Block (S, Fighting d8+): บล็อก Parry +1

Improved Block (V, Block): บล็อกระดับสูง Parry +2

Brave (N, Sp d6+): กล้าหาญ +2 เวลาทอยวัดความกลัว Fear tests

Brawler (N, St d8+): นักสู้มือเปล่า +2 เวลาทอยค่าความเสียหายด้วยมือเปล่า unarmed damage rolls

Bruiser (S, Brawler): นักสู้ร่างยักษ์ ผู้หาความบอบซ้ำ ได้ค่าโบนัสเป็น d8 เวลาทอยค่าความเสียหายด้วยมือเปล่าแทนที่จะเป็น d6

Brawny (N, St d6+, V d6+): ถ้าฆ่าแล้ว Toughness +1; น้ำหนักที่สามารถแบกได้จะเป็น $8 \times \text{Str}$ แทนที่จะเป็น $5 \times \text{Str}$

Champion (N, AB (Miracles), Sp d8+, St d6+, V d8+, Faith d6+, Fighting d8+): แชมป์ +2 damage และ Toughness vs. เวลาเจอพวกปีศาจเหนือธรรมชาติ supernatural evil

Charismatic (N, Sp d8+): มีเสน่ห์ดึงดูด Charisma +2

Combat Reflexes (S): ปฏิกริยาสะท้อนกลับทางการต่อสู้ +2 เวลาทอยฟื้นตัวจากอาการ Shaken

Command (N, Sm d6+): บังคับบัญชา +1 เวลาทอยฟื้นตัวจากอาการ Shaken ให้ทหารทุกตัวที่อยู่ในระยะ "5"

Command Presence (N, Command): รัศมีการบังคับบัญชา เพิ่มระยะบังคับบัญชาเป็น "10"

Common Bond (N, Wild Card, Sp d8+): สายสัมพันธ์กลาง สามารถมอบ bennies ให้เสียหายที่ติดต่อกันอยู่ได้

Connections (N): เล่นสาย สามารถเรียกเพื่อนที่มีพลังอำนาจมาช่วยได้ด้วยการทอย Persuasion

Counterattack (S, Fighting d8+): โจมตีสวนกลับ จะได้ทอย Fighting โจมตีฟรีแต่ติด -2 ต่อรอบเวลาศัตรูทอย Fighting เพื่อโจมตีพลาด

Improved Counterattack (V, Counterattack): โจมตีสวนกลับระดับสูง เหมือนข้างบนแต่ไม่ติด -2

Danger Sense (N): เซนส์ถึงอันตราย การสังเกตถึงการโจมตีหรืออันตรายที่มาแบบไม่ได้ตั้งใจจะ +2

Dead Shot (WC, S, Shoot/Throw d10+): นัดเดียวจบ พลังทำลายของอาวุธระยะไกลของคุณสองเมื่อจั่วไพ่ Joker

Dodge (S, A d8+): -1 เวลาจะถูกโจมตีด้วยอาวุธระยะไกล

Improved Dodge (V, Dodge): -2 เวลาจะถูกโจมตีด้วยอาวุธระยะไกล

Elan (N, Sp d8+): อึกเต็ม +2 เวลาใช้ Benny ทอยคุณสมบัติ Trait (รวมถึงการทอยขีดความเสียหาย Soak rolls)

Extraction (N, A d8+): ตอนตัว ไม่สนใจ free attack ของศัตรูหนึ่งตัวเวลาตอนตัวออกจากจากการต่อสู้ระยะประชิดด้วยการทอย Agility

Improved Extraction (N, Extraction): ตอนตัวระดับสูง เหมือนข้างบน ถ้าติด raise ศัตรูทั้งหมดจะไม่สามารถโจมตีฟรีได้เลย

Fast Healer (N, V d8+): ฟื้นตัวไว +2 เวลาทอยการรักษาแบบธรรมชาติ

Fervor (V, Sp d8+, Command): เร่าร้อน +1 พลังทำลายของการโจมตีระยะประชิด melee damage ของทหารที่ควบคุมอยู่

First Strike (N, A d8+): โจมตีก่อน โจมตีศัตรูหนึ่งตัวโดยอัตโนมัติที่เคลื่อนไหวก่อนตัวผ่าน

Improved First Strike (H, First Strike): โจมตีก่อนระดับสูง โจมตีศัตรูทุกตัวโดยอัตโนมัติที่เคลื่อนไหวก่อนตัวผ่าน

Fleet-Footed (N, A d6+): ต้นไว +2 ระยะก้าวเดิน Pace, ใช้เท้า d10 ในการวิ่งแทนที่จะเป็น d6

Florentine (N, A d8+, Fighting d8+): +1 เวลาสู้กับศัตรูที่ใช้อาวุธมือเดียวและไม่มีโล่ ศัตรูที่เข้ามาจะไม่สามารถรับโบนัส 1 แต้ม

Followers (L, WC): มีผู้ติดตาม 5 คน

Frenzy (S, Fighting d10+): บ้าคลั่ง ได้โจมตีอีกหนึ่งครั้ง แต่การทอย Fighting -2

Improved Frenzy (V, Frenzy): บ้าคลั่งระดับสูง เหมือนข้างบนแต่ไม่มีโทษหักลบ

Gadgeteer (N, AB (Weird Science), Sm d8+, Repair d8+ Weird Science d8+, two scientific Knowledge skills d6+): นักประดิษฐ์ สามารถประกอบอุปกรณ์ขึ้นมาด้วยอุปกรณ์และพลังที่มีอยู่ได้หนึ่งครั้งต่อเกม

- Giant Killer (V):** พุ่มาชิก +1d6 damage เวลาโจมตีศัตรูที่มีขนาดใหญ่
- Hard to Kill (N, WC, Sp d8+):** ตายยาก เวลาต้องทอยจากตาราง Knockout หรือ Injury ด้วย Vigor จะไม่สนใจโทษหักลบจากบาดแผล
- Harder to Kill (V, Hard to Kill):** โอกาส 50% ที่จะรอดจากความตายด้วยสาเหตุที่ไม่น่าเป็นไป
- Healer (N, Sp d8+):** ผู้รักษา +2 สำหรับการทอยรักษาและพลังในการรักษาทั้งหลาย
- Hold the Line! (S, Sm d8+, Command):** สร้างกำลังใจ ทหารของคุณได้ +1 Toughness
- Holy/Unholy Warrior (N, AB (Miracles), Sp d8+, Faith d6+):** นักบวชศักดิ์สิทธิ์/ปีศาจ จ่าย 1 Power Point เพื่อทำให้สิ่งมีชีวิตที่เป็นสายปีศาจต้องทอย Spirit check ไม่เช่นนั้นจะตกตะลึง: Shaken; ถ้าทอยได้ 1 พวกตัว Extras จะตายทันที, ถ้าเป็น Wild Cards จะเสียบาดแผล; ถ้าใช้พลังคือ 1 Power Point ต่อตัว
- Improvisational Fighter (S, Sm d6+):** นักสู้จอมประยุทธ์ ไม่สนใจโทษ -1 เวลาโจมตีหรือป้องกันด้วยอาวุธแบบประยุทธ์ improvised weapons
- Inspire (S, Command):** แรบบันดาลใจ +1 เวลาทอย Spirit สำหรับทหารทุกคนที่คุณอยู่
- Investigator (N, Sm d8+, Investigation d8+, Streetwise d8+):** นักสืบ +2 Investigation และ Streetwise
- Jack of All Trades (N, Sm d10+):** เก่งไปหมดทุกอย่าง ไม่สนใจโทษ -2 เวลาต้องทอยสิ่งที่ไม่ได้ฝึกมาที่พ่วงกับ Smarts
- Killer Instinct (H):** สัญชาตญาณของนักล่า ถ้าทอยแพ้แล้วสมมติว่าคุณล่าเหยื่อ ถ้าทอยแพ้แล้วออกมา "1" จะสามารถทอยได้ใหม่
- Leader of Men (V, Command):** ผู้นำของมนุษยชาติ ทอย d10 เป็น Wild Die เวลาทอยให้กลุ่มที่บังคับอยู่
- Level Headed (S, Sm d8+):** หัวดี เวลาเข้าการต่อสู้ให้จั่วสองใบแล้วเลือกที่ดีที่สุด
- Improved Level Headed (S, Level Headed):** หัวดีระดับสูง เวลาเข้าการต่อสู้ให้จั่วสามใบแล้วเลือกที่ดีที่สุด
- Linguist (N, Sm d6+):** นักภาษาต่างประเทศ เริ่มต้นด้วยจำนวนภาษาเท่ากับระดับของ Smarts; ทอย Smarts -2 เพื่อจะสามารถเข้าใจภาษาใดๆ ที่ได้ยินมาตลอดหนึ่งอาทิตย์
- Liquid Courage (N, V d8+):** เมมาแล้วกล้าหาญ เพิ่มระดับค่า Vigor เวลาได้ดื่มแอลกอฮอล์อย่างน้อย 8 oz
- Martial Artist (N, Fighting d6+):** นักศิลปะการต่อสู้ มีภาพเหมือนติดอาวุธอยู่ตลอดเวลา +d4 เวลาทอยพลังทำลายของมือเปล่า
- Improved Martial Artist (V, Martial Arts, Fighting d10+):** นักศิลปะการต่อสู้ขั้นสูง +d6 เวลาทอยพลังทำลายของมือเปล่า
- Martial Arts Master (L, Imp. Martial Arts, Fighting d12+):** จ้าวแห่งศิลปะการต่อสู้ +2 เวลาทอยพลังทำลายของมือเปล่า; สามารถใช้ Edge นี้ได้ห้ารอบ
- Luck (N):** โชต +1 benny ทุกเกม
- Great Luck (N, Luck):** โชตที่ยิ่งใหญ่ +2 bennies ทุกเกม
- Marksman (S):** นักแม่นปืน ถ้าตัวละครไม่ขยับเขยื้อน เขาจะได้รับ aim maneuver (+2 Shooting)
- McGyver (N, Sm d6+, Repair d6+, Notice d8+):** ไม่ถูกหักลบใดๆ แม้จะไม่มียุปกรณ์เครื่องมือ
- Mentalist (N, AB (Psionics), Sm d8+, Psionics d6+):** นักอ่านใจ +2 เวลาทอยแข่งด้านพลังจิต Psionics roll
- Mighty Blow (S, Wild Card, Fighting d10+):** แรงจุดจอกพลัง พลังทำลายของอาวุธระยะประชิดของคุณจะเพิ่มเวลาจั่ว Joker
- Mr. Fix It (N, AB (Weird Science), Sm d10+, Repair d8+, Weird Science d8+, two scientific Knowledge skills at d6+):** มีงูต่อซ่อมได้ +2 ในการทอยซ่อมแซม Repair rolls, ถ้าติด raise จะลดระยะเวลาที่ต้องใช้ในการซ่อมแซมลงครึ่งหนึ่ง
- Natural Leader (N, Sp d8+, Command):** ผู้นำโดยธรรมชาติ ผู้นำสามารถให้ bennies กับทหารที่คุณอยู่ได้
- Nerves of Steel (N, WC, V d8+):** ใจเหล็ก ไม่ถูกหักลบ 1 จุดเวลาเกิดบาดแผล wound
- Improved Nerves of Steel (N, Nerves of Steel):** ใจเหล็กระดับสูง ไม่ถูกหักลบ 2 จุดเวลาเกิดบาดแผล wound
- New Power (N, AB):** ตัวละครได้รับพลังใหม่หนึ่งอย่าง
- Noble (N):** ชนชั้นสูง +2 Charisma; ตัวละครเกิดมาในชนชั้นสูง มีฐานะทางสังคมและทรัพย์สินมั่งคั่ง
- No Mercy (S):** ไร้ความปรานี สามารถจ่าย bennies ตอนทอยค่าความเสียหายได้ damage rolls
- Power Points (N, AB):** +5 Power Points, ซื้อได้หนึ่งครั้งต่อหนึ่ง rank เท่านั้น
- Power Surge (S, arcane skill d10+):** พลังพุ่ง +2d6 Power Points เวลาจั่ว Joker
- Professional (L, d12+ in trait):** มืออาชีพ คุณสมบัติ Trait กลายเป็น d12+1
- Expert (L, Professional in trait):** ผู้เชี่ยวชาญ คุณสมบัติ Trait กลายเป็น d12+2
- Master (L, WC, Expert in trait):** มาสเตอร์ Wild Die กลายเป็น d10 สำหรับหนึ่งคุณสมบัตินี้ trait
- Quick (N, A d8+):** รวดเร็ว ถ้าจั่วได้ 5 หรือต่ำกว่า ให้จั่วใหม่
- Quick Draw (N, A d8+):** ปั่นไว สามารถคว้าอาวุธในมือพร้อมใช้ได้ฟรีไม่เสียแอคชั่น free action
- Rapid Recharge (S, Sp d6+, AB):** ชาร์จใหม่เร็ว พลัง 1 Power Point ทุกๆ 30 นาที
- Improved Rapid Recharge (V, Rapid Recharge):** ชาร์จใหม่เร็ว ระดับสูง พลัง 1 Power Point ทุกๆ 15 นาที
- Rich (N):** อร่อย 3x เงินทุนเริ่มเกม, รายรับ \$75K ต่อปี
- Filthy Rich (N, Noble or Rich):** รวยแบบไม่ลืมหูลืมตา 5x เงินทุนเริ่มเกม, รายรับ \$250K ต่อปี
- Rock and Roll! (S, Shooting d8+):** เวลาชิงวิ่งปืนกล โทษลบค่าเหลือ -1 แทนที่จะเป็น -2
- Scavenger (N, Luck):** คนต้อยตะ: ค้นพบเจอดีชิ้นส่วนอุปกรณ์ที่จำเป็นหนึ่งครั้งต่อเกม
- Scholar (N, d8+ in affected skills):** นักวิชาการ +2 Knowledge skills ที่ไม่ซ้ำกัน
- Sidekick (L, WC):** คู่หู ตัวละครมีคู่หูระดับ Novice WC sidekick
- Soul Drain (S, Special):** Special พิเศษ
- Steady Hands (N, A d8+):** มือนิ่ง ไม่สนใจโทษที่หักลบค่าเวลาอยู่บนสัตว์พาหนะหรือยานพาหนะ

Sweep (N, St d8+, Fighting d8+): ทวาดรอบวง โจมตีศัตรูที่ติดกันทุกตัว +2

Improved Sweep (V, Sweep): ทวาดรอบวงระดับสูง เหมือนข้างบนแต่ไม่ติดลบ

Strong Willed (N, Intimidate d6+, Taunt d6+): พลังใจแข็งแกร่ง +2 เวลาทอย Intimidate และยั่ว Taunt, +2 เวลาเจอต่อต้าน

Tactician (S, Wild Card, Sm d8+, Knowledge (Battle) d6+, Command): นักกลยุทธ์ ทอย Knowledge (Battle) ตอนเริ่มการต่อสู้ แล้วจะตีไพ่ Action Card เท่าจำนวนที่ทอยสำเร็จและที่ติด raise; ไพ่เหล่านี้สามารถแจกจ่ายให้กับพันธมิตรได้

Thief (N, A d8+, Climb d6+, Lockpick d6+, Stealth d8+): หัวโมย +2 Climb, Lockpick, Stealth, การทอยที่ต้องการหลบหรือเล่นทรยศ สังเกตและปลดกับดัก

Tough as Nails (L): แข็งเป็นตะปู Toughness +1

Improved Tough as Nails (L, Tough as Nails): แข็งเป็นตะปูระดับสูง Toughness +2

Trademark Weapon (N, Fighting or Shooting d10+): อาวุธคู่กาย +1 Fighting หรือ Shooting กับอาวุธหนึ่งชิ้น

Improved Trademark Weapon (V, Trademark Weapon): อาวุธคู่กายระดับสูง +2 Fighting หรือ Shooting กับอาวุธหนึ่งชิ้น

Two-Fisted (N, A d8+): ทำสองหมัด สามารถโจมตีด้วยอาวุธในมือทั้งสองข้างโดยไม่เสียโทษหักลบเท่าการทำหลายแอตชั่น

Weapon Master (L, Fighting d12+): จำแห่งอาวุธ Parry +1

Master of Arms (L, Weapon Master): มาสเตอร์อ็อปอาร์มส์ Parry +2

Wizard (N, AB (Magic), Sm d8+, Knowledge (arcana) d8+, Spellcasting d6+): จอมเวทย์ ทุกๆ การทอย Spellcasting ที่ติด raise จะลดค่าพลังที่จ่ายในการร้าย 1 แต้ม

FAQ

คำถามที่พบบ่อย

Savage Worlds นั้นอยู่มานานพอที่เราจะได้เจอคำถามที่ถามกันบ่อยๆ หลายคำถาม นี่คือคำตอบ!

Q: เพราะการติด **Aces**, การมีเต๋า **d6** เหมือนจะดีกว่า **d8** ถ้าเป็นแบบนี้ฉันจะอัพพลังไปทำไม?

A: เต๋าคี่ระดับสูงกว่าย่อมดีกว่า ลองคิดดูสิว่ามาตรฐานของ TN คือ 4 ซึ่งเต๋า **d6** นั้นมีโอกาส 50% ที่จะทอยได้สำเร็จ เต๋า **d8** นั้นมีโอกาส 62% ที่จะทอยได้สำเร็จ คุณมีโอกาสที่จะติด Ace กับเต๋าคี่ระดับสูงกว่า เช่น เต๋า **d4** แต่คุณจะสามารถทอยได้หน้าค่าที่มากกว่า (และดีกว่า) กับเต๋าคี่ระดับสูงๆ สุดท้ายแล้ว แม้ว่าการทอยวัดคุณลงมิตี trait ทั้งหมดจะสามารถออกสูงหรือต่ำก็ได้ เต๋าคี่ระดับสูงกว่ามักจะทอยได้สูงมากกว่า และทอยได้ต่ำน้อยกว่า

Q: สถิติในหนังสืออื่นบอกว่าคุณค่าส่วนนี้หลายพลังทำลาย **"Str+2"** หา?

A: ในกฎเวอร์ชันแรกๆ บางเล่ม อาวุธระยะประชิดจะมีโบนัสที่ตายตัวแทนที่จะเป็นลูกเต๋า คุณสามารถแปลงมันมาเป็นลูกเต๋าคี่ด้วยก็ได้ดังต่อไปนี้: +1 = **d4**, +2 = **d6**, +3 = **d8**, +4 = **d10**, +5 = **d12** หนังสือกฎหลักก็จะมีรายชื่อของคุณลงมิตีของอาวุธต่างๆ เช่นกัน

Q: เวลาทอยวิ่งบนโต๊ะหรือแบบอื่นๆ จะสามารถติด **Aces** ได้หรือไม่?

A: คุณจะติด Aces ได้เฉพาะเวลาทอยคุณลงมิตี trait หรือค่าความเสียหาย damage rolls เท่านั้น

Q: Guts skill หายไปไหน มันไม่ได้อยู่ในรายชื่อสกิล

A: พวกเราลบมันออก มันสำคัญเฉพาะกับเซตติ้งบางเกม (แล้วคุณก็จะพบมันในกฎ Setting Rule นั้นๆ)

ในกฎหลักและเซตติ้งเกมต่างๆ (โดยเฉพาะแฟนตาซีและไซไฟ) ตัวละครทั้งหลายตอนนี้จะใช้การทอย Spirit เพื่อจะต้านเอฟเฟกต์ของความหวาดกลัว ตัวละครในเกมเซตติ้งที่พิมพ์ก่อนๆ มี Guts ที่เอาไว้ไม่ต้องไปสนใจมัน ถ้าคุณกำลังใช้หนังสือเกมพวกนี้ที่มีการทอย Guts ก็ให้ใช้ Spirit แทน

ในบางเซตติ้ง (โดยเฉพาะแบบสมัยของเวทย์ เช่น *Deadlands*) Guts นั้นเป็นกฎของเกมเซตติ้ง Setting Rule ที่สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของโลกในเกมและจะใช้ทอยตามปกติ

Q: ขึ้นง่าย **benny** กับการสร้างความเสียหาย **damage** ได้มัย?

A: ไม่ได้วันแต่ถ้าตัวละครของคุณจะมี Edge ที่บอกว่าคุณทำได้ รวมถึงทุกการทอยที่ไม่ใช่การทอยคุณลงมิตี trait rolls ด้วย

Q: พู่กันทั้งหลายของฉันไม่ชอบที่มันใช้เวลานานที่จะล้มสัตว์ตัวใหญ่ๆ ที่มี **Toughness** สูง

A: เป้าหมายของเราคือการทำให้พวกพู่กันนั้นมัน มีพลัง หรือหลุดออกจากโต๊ะไป เราจะไม่สนใจการโจมตีบางครั้งที่ทำได้เสีย "hit points" เพียงเล็กน้อยเพื่อให้ Game Master เราไม่ต้องเสียเวลา แล้วจะสนใจเฉพาะเวลาที่โดนโจมตีจน อัดเข้าไปหนักๆ นั่นๆ ที่จะสามารถตวัดว่าพอยักษ์ใหญ่ลงได้เท่านั้น แต่อธิบายพวกการโจมตีเล็กๆ น้อยๆ นั้นว่ารอยบัน รอยตัด รอยถลอก หรือบาดแผลที่ไม่ได้ทำให้เกิดอาการบาดเจ็บทางกายภาพใดๆ แล้วถ้าคุณใช้เทคนิคข่มขู่ให้สะเทือน Intimidation / Shaken เหมือนที่ได้อธิบายไปก่อนหน้านี้ หรือกลยุทธ์ต่างๆ จากในหนังสือกฎหลัก มันจะเป็นพวกตัวใหญ่ๆ ทั้งหลายที่สามารถล้มลงได้อย่างรวดเร็ว

หาซื้อหนังสือกฎ SAVAGE WORLDS
ฉบับเต็มได้ที่ร้านเกมชั้นนำทั่วไป!
เกมการผจญภัยแจกฟรีและอีกมากมายที่

WWW.PEGINC.COM!





Charisma

Pace

Parry

Toughness

Attributes

- 4

6

8

10

12
- Agility

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

Name

Profession

Setting Rules

Quote

Skills

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

4

6

8

10

12

Armor

Head:

Torso:

Arms:

Legs:

Equipment

Total WT Carried:

Weight Limit:

Encumbrance Penalty:

Power/Trapping	Cost	Range	Damage/Effect	Duration
----------------	------	-------	---------------	----------

Weapon	Range	ROF	Damage	AP	WT	Notes
--------	-------	-----	--------	----	----	-------

Hindrances:

Edges:

N

5

10

15

S

25

30

35

V

45

50

55

H

65

70

75

L

90

100

110

Permanent Injuries

Wounds

-1

-2

-3

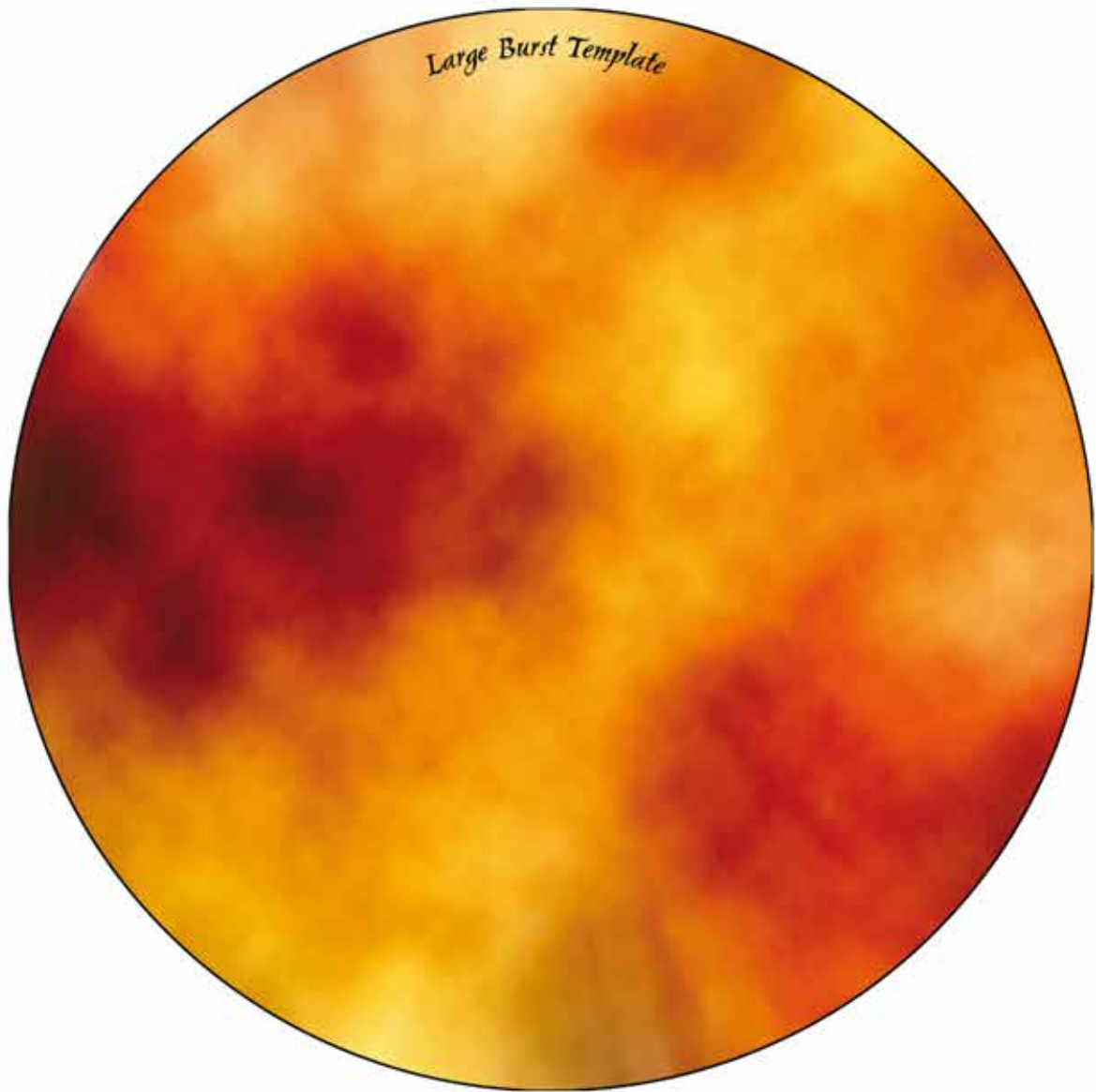
Inc

-2

-1

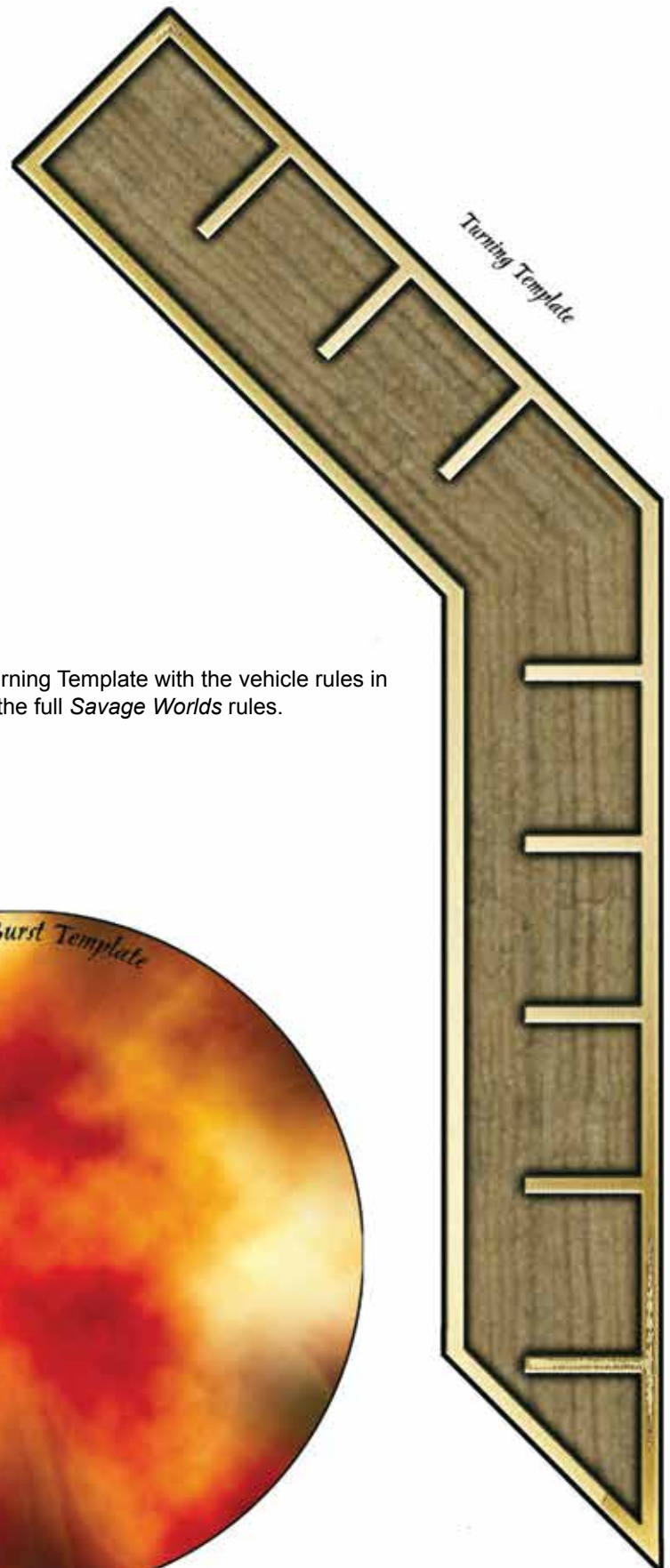
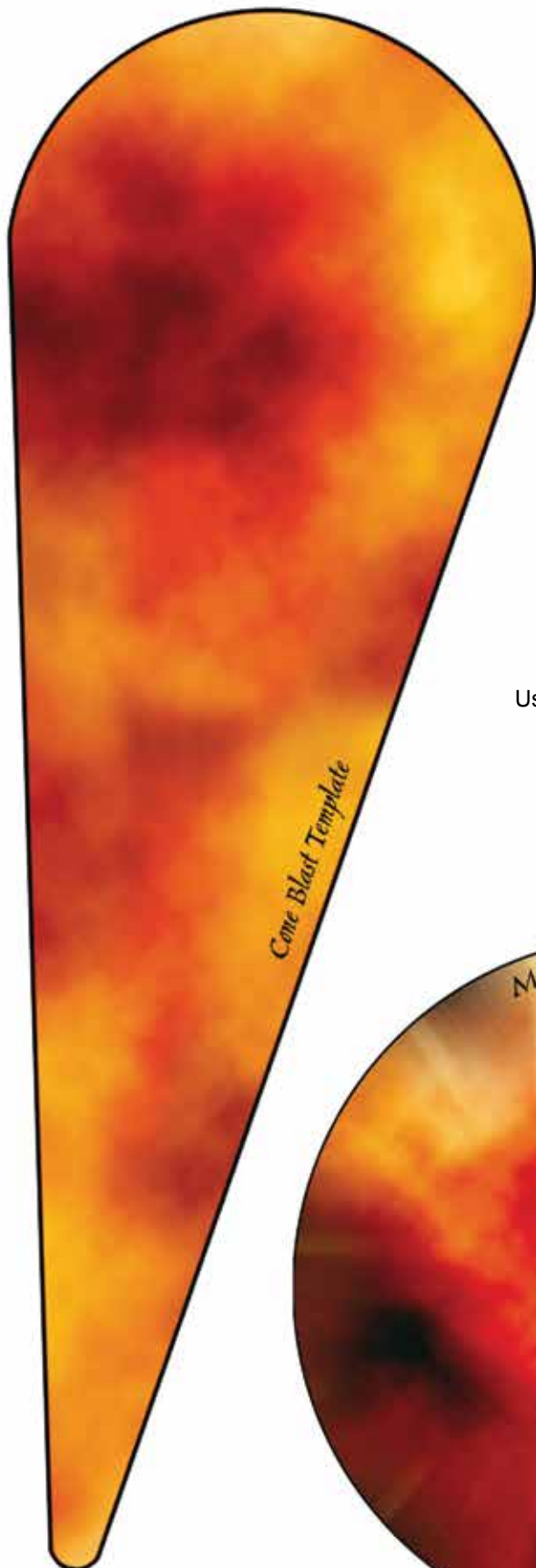
Fatigue





SMALL AND LARGE TEMPLATES

MEDIUM AND CONE TEMPLATES



Use the Turning Template with the vehicle rules in the full *Savage Worlds* rules.



SELECTED SAVAGE SETTINGS เซตติ่งเกมต่างๆ



DEADLANDS: RELOADED!

นี่เป็นปี 1876 แต่ประวัติศาสตร์นั้นไม่ใช่ของพวกเรา

เกมเรอองของ Pinnacle ชื่อ *Deadlands* การเดินทางที่ดุเดือดของเรอองไปในแดนตะวันตกที่พิลึกพิลั่น สิ่งมีชีวิตลึกลับนามว่า Reckoners ได้มอบพลังชีวิตให้แก่พวกสัตว์ประหลาดทั้งหลายและเวทย์มนต์ ทำให้ประวัติศาสตร์บิดเบือนไปตั้งแต่วันที่ 4 กรกฎาคม 1863 เป็นต้นไป ฝ่ายใต้ได้รับชัยชนะเพื่ออิสรภาพของตน แต่ฟิสิกส์และเวทย์มนต์กลายเป็นแนวทางของหุบเขาที่มีสายน้ำทะเลท่วม และแหล่งลึกลับของพลังงานลึกลับหินผี “ghost rock” ก็เป็นชนวนให้เกิดสงครามและความขัดแย้งเพราะมันก่อให้เกิดอุปกรณ์ “steampunk” ต่างๆ

เหล่าผู้เล่นคือมือปืนนินจาเหล็ก จอมเวทย์ร่างไฟหรือพวกhucksters เหล่าพ่อมดหมอผี คนเตือนผู้กล้าหาญ นักวิทยาศาสตร์ที่บ้าคลั่ง และอีกมากมายที่ต่อสู้กับพวกปีศาจและพยายามหยุดยั้งวันแห่งการชำระล้าง “Reckoning”

THE SAVAGE WORLD OF SOLOMON KANE™

หนึ่งชายผู้ไร้แผ่นดิน หนึ่งนักเดินทางไร้จุดหมาย หนึ่งคนตรงตัวสนา

Solomon Kane เป็นหลายสิ่งหลายอย่าง แต่ที่เหนือกว่าสิ่งใดทั้งหมด เขาเป็นวีรบุรุษ ในช่วงเวลาที่แสนป่าเถื่อนและสยองขวัญ เขาเดินทางไปในมุมที่มืดที่สุดของโลกมากมายเพื่อต่อสู้กับปีศาจที่เขาพบทุกอันอยู่ภายใน จากส่วนลึกภายในของแอฟริกาที่ป่าเถื่อนจนถึงป่าที่หนาวเหน็บของยุโรป, หุบเขาที่เย็นชาของดาเนียล และป่าที่ชุ่มโชกไปด้วยเลือดของอเมริกาใต้ เขาต่อสู้กับพวกจอมเจ้าเล่ห์ที่ไร้ความปราณี เหล่าราชินีที่ไม่มีความตาย หรือแม้กระทั่งพวกปีศาจที่กินทุกอย่างจากการไล่ล่าเพื่อการแก้แค้นแห่งความชอบธรรม

และบัดนี้ ฮีโร่ของคุณก็จะสามารถติดตามรอยเท้าวิหังแห่งตน Path of Kane ไม่ว่าจะเป็นนักเดินทางที่เคร่งครัดทางศาสนา โจรลึกลับที่หลบหนี หรือทหารแห่งโชติชะตา ช่วงเวลาแห่งตำนานได้มาถึงและโชติชะตาที่ดีที่สุดคือเหล่าเมมเบรนของเธอไว้แล้ว เตนเริ่มการต่อสู้ของเขาที่ป่าที่ปราณีที่แท้จริงมากพอที่จะทำลายมวลมนุษยชาติ บัดนี้ คนอื่นๆ ก็จะต้องตอบเพลงแล้วก้าวเดินเข้าไปในความมืดด้วยเช่นกัน



SLIPSTREAM

ห่างออกไปไกลกว่าหลุมดำ Slipstream อยู่ที่นี่ จักรวาลขนาดเล็กลงโลกมากมายที่แตกสลาย เหล่าเอเลี่ยนที่สิ้นหวังและสัตว์ประหลาดที่ป่าเถื่อนมากมาย ผู้ปกครองหมู่เกาะเล็กๆ คือราชินีปีศาจ Anathraxa ซึ่งมันรู้ลึกลับว่าใครจะค้นพบหนทางที่จะหลบหนีออกไปจากตุรุษหว่างดวงดาวนี้ ตัดใจที่หลังของคุณ ราชินีปีศาจแห่งคุณ แล้วเตรียมตัวพุ่งทะยานเข้าไปใน Savage Setting ที่ดิบเถื่อนและแปลกประหลาดที่สุด—Slipstream!

Slipstream เป็น pulp science fiction Plot Point™ setting แองเกมที่ได้รับรางวัล *Savage Worlds Roleplaying Game™*.

LOW LIFE: RISE OF THE LOWLY

การผจญภัยของดาบและเวทย์มนต์ Sword & Sorcery Adventure ในดินแดนที่แตกสลาย อาศัยอยู่โดยเหล่าลูกหลานของแมลงสาบ หนอน เห็ดอาหารว่างและเหล่ามนุษย์ต่างดาวที่ถูกนำมาปล่อยเกาะ ดินพบบางตัวลึกลับของ hocus pokery, dementalism, smellcasting, และ holy rolling ต่อสู้กับเหล่าสัตว์ประหลาดทั้งหลายที่ลึกลับมาจากเศษซากของอารยธรรมโบราณ เพลิดเพลินไปกับอาหารที่ขมแบบเบาๆ ที่ Primordial Soup Kitchen โลก Mutha Oith นี้เปี่ยมไปด้วยการผจญภัยอันยิ่งใหญ่และภัยพิบัติ โลกแห่งความขัดแย้งและอันตราย ดินแดนแห่งวีรกรรมความกล้าหาญที่ยิ่งใหญ่ ปีศาจที่แท้จริง ดินแดนแห่งความสยองขวัญและความรุนแรง ดินแดนแห่งความกล้าหาญที่แมลงสาบที่อาศัยก็สามารถกลายเป็นเกียรติยศได้ด้วยตัวของคุณเอง และไอ้ก่อนโง่โง่ที่ตราห่าร้ายที่สุดก็สามารถกลายเป็นเทพเจ้าได้เช่นกัน

คุณนอนพอที่จะเดินทางดวงชะตาของตัวเองแล้วหรือยัง? คุณมีนักเก็ตมากพอที่จะก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในเหล่าวีรบุรุษที่กล้าหาญของ Oith แล้วหรือไม่ว่าง? ถ้าเช่นนั้นแล้วถึงหน้าผาแห่ง esophagator แองคุณ หยิบที่แว็งอี ผัดบึงทอยักษ์ นินทิว pygmy slog แองคุณ กรู๊บบัวดมนต์ต่อ Jelvis จูบลา larvae แองคุณ แล้วเปิดหนังสือ goosin' book แองคุณ- ถนนปูพรมแห่งการผจญภัยสุดอลังการกำลังรอคอยคุณอยู่....



PLOT POINT SETTINGS

Savage Settings ส่วนมากของพวกเรานั้นจะเป็นหนังสือ “Plot Point” พวกมันจะสื่อถึงเนื้อเรื่องเบื้องหลังขนาดใหญ่ เช่นการต่อสู้เพื่อหลบหนีออกจากหลุมดำใน *Slipstream* หรือ Reckoning ใน *Deadlands*—แต่ก็ยังให้อิสระต่อ GMs ในการสร้างและปรับเนื้อเรื่องต่างๆ ของพวกเขาในเบื้องต้น การผจญภัยบางเรื่อง—เรียกว่า Plot Points—จะเผยให้เห็นถึงเบื้องหลังของเหล่าฮีโร่และช่วยให้พวกเขาหาทางก้าวไปสู่เป้าหมายอันยิ่งใหญ่ได้สำเร็จ ในขณะเดียวกันก็ให้อิสระทางพวกเขาได้ติดตามวาระเรื่องราวของตนเองด้วยเช่นกัน

เป้าหมายที่แท้จริงของทุกอย่างเป็นเพื่อการช่วย Game Masters ที่ไม่มีเวลามากในการเตรียมเกมของตัวเอง เนื้อเรื่องเบื้องหลังนี้มีไว้เพื่อมอบเนื้อหา แรงบันดาลใจของ NPC และสถานที่ที่ขอยอดเยี่ยมต่างๆ ติดเสียงว่า Plot Point เซตติ่งก็เหมือนหนังสือคู่มือที่อ่านได้รวดเร็วที่จะสามารถนำไปปรับเกมได้(เกือบ)ทันที ราชยะเอชิตถถานที่ต่างๆ มีไว้เพื่อให้ GM นั้นได้สามารถเข้าถึงราชยะเอชิตถถานโดยรอบให้ผู้เล่นได้ค้นหาค้นพบ ราชยะเอชิตถถานพอจะรันเกมตอนกลางคืนได้หนึ่งเกม พวกผู้ร้ายและอุปสรรคทั้งหลายต่างๆ ที่มีราชยะเอชิตถถานสมบัติไว้แล้ว ไม่ว่าจะเป็นผู้ร้ายที่โดดเด่นเป็นตัวละครหรืออ้างอิงจากใน bestiary

ยกตัวอย่างเช่น ใน *The Savage World of Solomon Kane™* ก่อนที่คุณจะรันเกมตอนกลางคืนนั้น Game Master ก็จะสามารถวิเคราะห์ได้ว่าเหล่าผู้เล่นจะกำลังเดินทางไปที่ไหนแล้วอ่านบทสรุปของสถานที่นั้นๆ หลังจากนั้นเขาจึงจะสามารถมองหาจุดที่น่าสนใจในสถานที่นั้นแล้วดูซิว่ามีเรื่องราวแบบ Savage Tales—การผจญภัยสั้นๆ —แบบไหนที่ปาร์ตีของเขาจะสามารถเข้าไปลุยด้วยได้

Savage Worlds Plot Point settings นำเสนอเกมยาวแบบ campaign สุดอลังการสำหรับ Game Masters ที่เหล่าผู้เล่นของคุณจะคิดว่าคุณใช้เวลาเป็นปีๆ ติดมันขึ้นมา!