

WALSUNG


SECOND EDITION

Steampunk Skirmish Game



MICRO ART STUDIO
SOMETHING SMALL FROM POLAND





Autorzy:
Łukasz Perzanowski
Wojciech Chroboczyński
Jan Cieśliski

Świat Wolsunga stworzyli:
Artur Ganszyniec
Maciej Sabat

Tłumaczenie z angielskiego
Łukasz Perzanowski

Wyprodukowane przez
Micro Art Studio

Copyright ©
Łukasz Perzanowski, Wojciech Chroboczyński, Jan Cieśliski, Gdynia 2011-2016

Opisy świata i postaci ©
Artur Ganszyniec, Warszawa 2011-2016

Copyright ©
Micro Art Studio, Gdynia 2011-2016

Ilustracje Mateusz Bielski
Ilustracja na stronie 13 Gunship Revolution

Skład Magdalena Szafran i Łukasz Perzanowski
Opracowanie graficzne Magdalena Szafran, Rafał Bagiński i Sebastian Makowski
Figurki wyrzeźbione przez Łukasza Kryś z "Krysa Project" i Rafała Cymana
Figurki pomalowane przez Michała Grabowego i Joannę Litwin
Teren zaprojektowany przez Jana Horydowca, pomalowany przez Łukasza Perzanowskiego
Fotografie Michał Grabowy i Jan Cieśliski

Korekta:
Elżbieta Żukowska

Specjalne podziękowania dla:
osób które wsparły nas na Indiegogo oraz Kickstarterze, Sebastiana Makowskiego, Artura Ganszyńca, Roba Aldermana, Kacpra Graczyka, Piotra Kuppera, Macieja Grabowego, Olafa Górkę, Mateusza Stromskiego, Tomasza Sikory, Szymona Znosko, Szymona Rzęda, Shagi, Justina McAuley

Wolsung, Kuźnia Gier logo are copyright Kuźnia Gier
© 2009-2016 All rights reserved.

Wolsung World Tour Copyright © Wydawnictwo Kuźnia Gier (FHU Monty), 2009-2016

Wolsung Steampunk Skirmish Game, Wolsung SSG, Wolsung SSG logo, Micro Art Studio logo are copyright
Micro Art Studio.
© 2011-2016 All rights reserved.

Wyprodukowano na licencji przez Micro Art Studio.

Wspomnienie lub odwołanie się w tej publikacji do innych produktów oraz firm nie podważa ich praw autorskich.

All rights reserved.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Spis Treści

PRZEWODNIK PO ŚWIECIE	5	TEREN	36
GRA WOLSUNG SSG	14	Otwarty Teren	37
Podstawowe terminy	14	Trudny Teren	37
KARTY	16	Nieprzekraczalny Teren.....	37
AKTYWACJA	17	Wysoki Teren.....	37
Akcja	17	Woda	38
TURA GRY	18	Drzwi	38
RUCH	20	Spadanie	39
STRZELANIE	20	ROZGRYWKA	40
Jak oddać strzał?	20	Rozmiar rozgrywki	40
Przewaga Wysokości	22	Przed Grą	42
Strzelanie do Walki Wręcz	23	SCENARIUSZE	47
WALKA WRĘCZ	24	Podstawowe Scenariusze.....	47
Jak walczyć Wręcz?.....	24	Zaawansowane Scenariusze	48
Prowadzenie Walki Wręcz na różnych poziomach ...	25	UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE	54
Walka Wręcz z wieloma przeciwnikami	26		
Opuszczanie Walki Wręcz.....	27		
ZADAWANIE OBRAŹEN	27		
MAGIA	28		
Magiczne Pociski i Magiczne Ataki	28		
Magiczne Wzmocnienia i Magiczne Aury	29		
BOHATEROWIE	30		
Charakterystyki Bohaterów	30		
Zasady specjalne Bohaterów	30		
Fundusze i Koszt	33		
ZWYCZAJNE SKAKANIE I WSPINACZKA	34		
Zwyczajna Wspinaczka	34		
Zwyczajny Skok	35		





PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

SUNNIR

PURGATORY

VANADIA

LEMURIA

MINZLAND

ATLANTIS

Tempestuous Ocean

Southbern Ocean

Tetidian Ocean



Przewodnik po świecie

Uniwersum Wolsunga jest wersją naszego świata z końca XIX i początków XX wieku, widzianą przez pryzmat powieści przygodowych, filmów akcji, gier wideo i komiksów. Zawiera wystarczająco dużo znajomych elementów, byście poczuli się w jego realiach pewnie, a jednocześnie ma tyle magii i rozmachu, by zaskakiwać podczas gry.

„Świat przeżywa gwałtowny rozwój. Wielka Wojna przyczyniła się do ogromnych postępów nauki i powstania nowej magii – Magii Pary. Najwspanialszy z wynalazków, silnik parowy, stał się symbolem naszej prężnej epoki.

Wraz z powstaniem olbrzymich fabryk rozpoczęła się era masowej produkcji: tanie produkty wysokiej jakości trafiają dziś do wszystkich, nie tylko najbogatszych, upowszechniając najnowsze osiągnięcia nauki. Po ulicach mkną paromobile, pod ziemią i na specjalnych wiaduktach nieustannie przemieszczają się wagoniki Kolejek Metropolitalnych, sieć kolei oplata cały glob, luksusowe parowce zapewniają wygodne połączenia z zamorskimi koloniami, niebo zapętlają majestatyczne sterowce. Infrastruktura wielkich miast zapewnia poziom życia nieosiągalny dla naszych przodków. Domy rozjaśniają lampy gazowe, a poczta pneumatyczna pozwala na szybki kontakt z dowolnym adresem w obrębie miasta. Metropolie komunikują się przy pomocy sieci krystalografów.

Magia trafiła na uniwersytety i do szkół, przestała być zabawką dla wybranych i stała się narzędziem pracy każdej wykształconej istoty. Dzięki zaangażowaniu geomantów, budynki wznosi się dziś w takich miejscach i z takich materiałów, by przepływy energii współgrały z przeznaczeniem budowli: w szpitalach chorzy łatwiej wracali do zdrowia, w parkach lepiej się wypoczywało, zaś w szkołach przyjemniej przyswajano wiedzę. Alchemia przeniosła się z ciasnych pracowni do nowoczesnych laboratoriów i fabryk, w coraz to nowych dziedzinach życia wykorzystuje się golemi, a geniusz kabalistów i numerologów zrodził pierwsze mechaniczne maszyny liczące.”

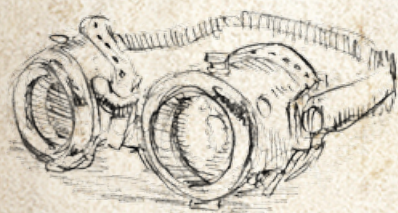
Fragment z „Poznaj swój kraj” – podręcznika dla klasy pierwszej szkoły powszechnej.

Wiktoriańskie fantasy

Świat gry to magiczna wersja naszego XIX wieku, w którym wiktoriańskie damy i dżentelmeni są ras wywodzących się z fantasy, a tajemnicza magia przeplata się z niesamowitą, parową techniką.

Po ulicach mkną szybkie paromobile, luksusowe parowce zapewniają połączenia z zamorskimi koloniami, a nieboskłon przecinają szlaki majestatycznych sterowców. Magia, ramię w ramię z techniką, przynosi światu parowe golemi, kabalistyczne maszyny liczące i potężne, żelazne smoki.

Uniwersum Wolsunga jest pełne wyzwań. W niezbadanych dżunglach na odkrywców czekają tajemnicze świątynie i dzikie plemiona tubylców. W kanałach pod miastami wciąż czają się nieumarli, przerażająca pamiątka po Wielkiej Wojnie. Szaleni naukowcy i zepsuci geniusze zbrodni snują złowrogie intrygi.



Technika i magia

Zadziwiające wynalazki, mechanizmy powstałe dzięki Nowej Magii wryły się na stałe w świadomość Wanadyjczyków. Rozrastające się, tętniące życiem miasta, w których wieżowce pną się ku górze na wyścigi z kominami fabryk. Zatłoczone ulice, z których ostatnie dorożki wypierane są właśnie przez błyszczące i hałaśliwe paromobile. Niebo pełne majestatycznych sterowców i niewielkich, zwrotnych wiernych pocztowych. Ziemia poprzecinana szybami kopalń, kanałami, rurami i komorami geomantycznymi.

Po morzach krążą wojskowe lewiatany, transoceaniczne statki-palace, platformy do ekstrakcji masy, transportowe parowce i jachty bogaczy. Nawet pod powierzchnią wód kryje się coraz mniej tajemnic, w miarę jak batyskafy biją kolejne rekordy zanurzenia. Do kolonii, wraz z kolejną żelazną, dociera cywilizacja. Świat został oswojony.

Dzięki sprawnej poczcie i krystalografom, współczesne wiadomości krążą między kontynentami szybciej, niż przed Wojną pomiędzy miastami. Gazowe latarnie oświetlają ulice i mieszkania, w których moc pary zapewnia ciepło i napędza sprzęty domowe.

„Tak wszechobecny aktualnie optymizm uważam za co najmniej przedwczesny. Wojna pozostawiła o wiele większe i trwalsze ślady, niż autorytety są skłonne przyznać. Zupełnie bagatelizuje się fakt, że olbrzymie połacie wotańskiej ziemi, wzdłuż granicy z Akwitanią, na których toczyły się największe bitwy ostatniego konfliktu, są całkowicie i bezpowrotnie zniszczone. Podczas kulminacyjnej fazy wojny pozycyjnej, tereny te zostały poddane o promieniowaniu o natężeniu przekraczającym 700 thaumów, a na każdy metr kwadratowy spadło 20 ton pocisków! Gdy dodać do tego śmierć tysięcy żołnierzy, nie można się dziwić poważnym zaburzeniom w strukturze Astralu, które nieodwracalnie wypaczyły te miejsca. Na większość omawianych terenów nie powróciła i nigdy w pełni nie powróci wegetacja roślin, a zaburzenia w przepływie mocy są tak wielkie, iż miejsca takie omijają nawet regularne kursy sterowców, wydłużając trasy przelotu o ponad 150 kilometrów. (...)”

Fragment kontrowersyjnej książki „Spustoszone krainy” sir Jonathana Glimphshire

Komunikacja

Poczta pneumatyczna (potocznie „pneuma”) oplata wszystkie większe miasta. Kapsułę z przesyłką wkłada się do podajnika. Sprężone powietrze pcha ją stamtąd w labirynt rur przesyłowych, gdzie system zwrotnic odczytuje ustawienie ząbkowanych pierścieni kapsuły i kieruje przesyłkę na wskazany numer. W wielkich miastach, takich jak Lyonesse, listy w trybie normalnym docierają do adresata najpóźniej w ciągu dwóch godzin. Linie międzymiastowe są jak na razie nieopłacalne.

Radio korzysta ze specyficznych właściwości kryształów, które zaczynają pulsować pod wpływem many, rozprzestrzeniając vibracje Astralu i wzbudzając podobny efekt we wszystkich pobliskich kryształach. Niewielki zasięg tego fenomenu, sięgający kilku kilometrów, wymusza budowanie gęstej sieci masztów przesyłowych. Odbiorniki są wielkości sporej szafki i wymagają własnego zasilania.

Krytalograf skonstruowano na tej samej zasadzie, co radio, lecz służy komunikacji na duże odległości a nie rozrywce. Brak mu głównego nadajnika, a maszty transmisyjne nie tworzą sieci, lecz rozgałęziające się linie. Na ich końcach znajdują się aparaty nadawczo–odbiorcze. Nadana wiadomość wędruje od stacji do stacji, a po dotarciu do odbiornika zostaje automatycznie zapisana na papierze. Z krytalografu korzystają głównie firmy, zwłaszcza redakcje gazet. Wiadomość krytalograficzną można również nadać i odebrać w głównych urzędach pocztowych.

Kino cieszy się uwielbieniem graniczącym z histerią, a znani aktorzy traktowani są jak bohaterowie narodowi. W każdej miejscinie znaleźć można salę projekcyjną, nawet jeśli jest to tylko wynajęta aula szkolna. Ekran zastępuje rozpięte prześcieradło, a wszystkie wyświetlane filmy są nieme. W metropoliach kina to prawdziwe świątynie rozrywki: ociekają złotem, toną w aksamitach, lśnią marmurami. Muzyka, nagrana na perforowanych taśmach i odtwarzana z najdoskonalszych głośników, towarzyszy ręcznie kolorowanemu filmom.

Transport

Paromobile stanowią dziś chyba najpopularniejszy środek transportu – napędzane parą pojazdy zawojowały drogi całej Wanadii. Nie są to już pokraczne, przedwojenne powozy bezkonne, lecz wehikuly nowoczesne i stylowe. Paliwo stanowią alchemicznie wzbogacane brykiety węglowe. Przed jazdą należy poświęcić trochę czasu na rozgrzanie kotła i uzupełnienie wody – potem wystarczy już na bieżąco kontrolować ciśnienie i co pewien czas pociągać za dźwignię dozującą brykiety. Gęsta sieć stacji obsługi pozwala szybko uzupełnić paliwo, wodę i wyczyścić palenisko. W większych stacjach można również dokonać wszelkich niezbędnych napraw.

Kolej żelazna to środek transportu niezastąpiony na dłuższych dystansach. Linie pasażerskie łączą wszystkie większe miasta i pozwalają przemierzyć całą Wanadię w niecałe dwie doby, wliczając postoje na stacjach. Standard wagonów różni się znacznie, od drewnianych ławek w przedziałach trzeciej klasy kolei podmiejskich, po wyłożone aksamitem salonki długodystansowych ekspresów.

Z powodu dobrze znanej wrażliwości elfów na żelazo, pierwsze linie kolejowe łączące Lyonesse z pobliskimi miejscowościami biegły pod ziemią. Tak powstała sławna Podziemna Kolejka Metropolitalna, która dała początek podobnym przedsięwzięciom w innych stolicach. Nawet obecnie linie kolejowe Alfheimu prowadzą raczej odludnymi terenami, a stacje buduje się poza miastami lub na przedmieściach.

Mechaniczne zwierzęta to specyficzny typ golemów. Są szybsze i wytrzymalsze od swoich żywych odpowiedników i posiadają szczątkową świadomość i inteligencję. Potrafią jednak wykonywać dość skomplikowane polecenia i doskonale sprawdzają się w warunkach, którym nie zdołał podołać paromobil. Najpopularniejsze mechaniczne zwierzęta to rumaki i woły. Te pierwsze stały się standardowym wyposażeniem elitarnych oddziałów policji w większości krajów. Drugie wykorzystuje się głównie w rolnictwie, na trudno dostępnych terenach.

Behemoty to powstałe podczas Wielkiej Wojny wielonożne, kroczące golemi bojowe. Są wysokie na ponad pięć metrów, ciężko opancerzone i wyposażone w najlepsze działa. Obsługuje je od sześciu do dziesięciu członków załogi. Obecnie stanowią trzon wojsk pancernych większości armii świata.

Wiwerny są pojazdami latającymi, wzorowanymi na swoich żywych odpowiednikach. Jak wszystkie mechaniczne zwierzęta, posiadają nadaną przez golemologów szczątkową świadomość. Są zwrotne, szybkie i kapryśne, a największe mogą pomieścić nawet sześciu pasażerów. Wiwerny najczęściej są wykorzystywane przez firmy kurierskie do ekspresowego przewozu przesyłek i poczty. Gdy za sterami maszyny siądzie doświadczony pilot, zmieniają się w śmiercionośną broń.

Sterowce, dzięki żywiolom powietrza uwięzionym w balonach, biją na głowę szybsze i zwrotniejsze wiwerny udźwigiem, osiąganym pułapem i zasięgiem. Przewożą w luksusowych warunkach setki pasażerów, a stałe ich linie łączą stolicę oraz główne miasta kolonii zamorskich.

Lyonesse

Perła Miast. Tak najczęściej określa się największą metropolię świata. Lyonesse położone jest w malowniczym zakolu Teteru. Wraz z przedmieściami, leżącymi w obrębie granic administracyjnych, zajmuje blisko dwa tysiące kilometrów kwadratowych. Lyonesse to największa metropolia świata, miasto, które wykorzystało każdy dzień z ponad dwóch tysięcy lat swojej bogatej historii. Siedziba Królowej Tytanii, gmach Parlamentu i drapacze chmur w Tintagel District sąsiadują przez rzekę z przeżartymi smogiem i rozkładem slumsami Bridgebank.

Stolica Alfheimu to miasto uniwersytetów, muzeów, galerii, kombinatów włókienniczych, doków, hut i fabryk, ośrodek przemysłu kinematograficznego, o statni p ort imigrantów z całego globu, tygiel religii, kuchni i kultur. Miasto handlu, sztuki, zbrodni, bogactwa i ubóstwa. Miasto cudów. Miasto kontrastów. Miasto miast.

Miasto spowite Mgłą.

Pierwsze wrażenie

Przybyszom z kontynentu natychmiast rzuca się w oczy iście elfie podejście do planowania przestrzeni. Strzeliste budynki, otoczone przez zielone ogrody, parki, skwery z wygodnymi ławkami a wśród nich oczka wodne, zbudowane tylko po to, aby przerzucić nad nimi mostki. Przynajmniej w bogatszych dzielnicach. W okolicach mniej reprezentacyjnych panuje ścisk i fetor. Czynniki kamienice walczą o każdy metr kwadratowy, zapadając się powoli w bagnistą ziemię.

W obrębie granic administracyjnych miasta znajdują się cztery naturalne jeziora. Nad brzegami Fishbone Lake wybudowano słynne na całą Wanadię Obserwatorium Astrologiczne. Wody jeziora Ferret przynajmniej raz w miesiącu są świadkiem krwawych pojedynków między młodymi dżentelmenami, którzy upodobili sobie akurat jego brzegi. Fairy Pond z kolei zagrało w większej liczbie filmów niż Eleni Blumchen i Baldwin de Rouke razem wzięci! I wreszcie niewielkie jezioro Muncypalne, które rokrocznie jest miejscem krajowych zawodów pływackich. Prócz tego w większości parków znaleźć można urokliwe zakątki do wodnych przejażdżek. Z krystalicznie czystej wody dumny jest zarząd Earl's Parku, natomiast urządzone w stylu szangijskim stawy w parku College słyną z olbrzymich orientalnych sumów. Agenci wywiadów obcych mocarstw tradycyjnie spotykają się karmiąc kaczkę nad Aquarium – znanym z pocztówek stawem w Ogrodach Botanicznych.

Plebiscyt na najpopularniejszy park wygrałyby zapewne Ogrody Opackie, malowniczo położone nad samą Teterą. To tutaj organizowane są najróżniejsze imprezy kulturalne czy zawody atletyczne. Koncerty charytatywne baronowej Nimblewist odbywają się w przepięknej oranżerii z czasów Regencji, zaś przed jej budynkiem organizowana jest ślizgawka. Nie mniej licznie odwiedzane są też inne parki miejskie: Ogrody Botaniczne, Park Królewski czy lyoneskie ZOO.

Nie należy zapominać o rzece rozdzielającej miasto. Choć Stary Ojciec spięty jest blisko tuzinem mostów, w Lyonesse działa przeszło dziesięć korporacji przewoźniczo-promowych. Dziesiątki szangijskich dżonek czy zaadaptowanych sereńskich gondol kursuje między Pothill, Quirinale, Jaksun Town i Uldnesse, przewożąc klientów między urokliwymi restauracjami i nastrojowymi domami gry.

Lyonesse to kwintesencja miasta. Ma trochę z Ankh Morpork, trochę z cyberpunkowego Night City, Nowego Jorku z komiksów Marvela, a przede wszystkim bardzo dużo z wiktoriańskiego Londynu. Nie ma sensu szczegółowo opisywać wszystkich dzielnic: jeśli będzie wam potrzebna jakaś charakterystyczna sceneria, niesamowite miejsce, przedziwna społeczność, po prostu je dodajcie. Na pewno były tam od zawsze, po prostu nigdy wcześniej nie wysiedliście na tej stacji kolejki metropolitalnej.

Tintagel District to londyńskie City, z wieżowcami rozmachem i stylistyką przypominającymi Empire State Building. Tropieniem najpoważniejszych przestępstw zajmuje się Alven Yard. A Mgła, która czasem spowija miasto jest magiczna – czasem znikają w niej zbląkami przechodnie, kiedy indziej całe kamienice.

Bohaterowie

Słowa kluczowe dla bohaterów z Lyonesse to imperializm i postęp.

Lyonesse to najnowocześniejsze z miast, serce olbrzymiego imperium kolonialnego. Spędzić tu rok, to jak odwiedzić pół świata. Dorastanie w Lyonesse jest doświadczeniem, któremu nic nie może się równać. W tym mieście nawet ulicznicy widzą na co dzień cuda, o których nie śniło się wykształconym Wotańczykom.

W Lyonesse rozmawia się stale, o każdej porze dnia i nocy, we wszystkich możliwych językach świata. Szepcze się w zamglonych dokach, peroruje w aulach uniwersytetów, śpiewa nad kuflami ciemnego piwa, plotkuje przy dżinie i marynowanych jajkach, zeznaje na komisariatach, rzuca anegdotkami w klubach przy brandy i cygarach, flirtuje na salonach i w łóżach teatrów.

Mówi się o tym, że jedenaście mostów nad Teterą już nie wystarcza, komentuje najnowszą dostawę dóbr kolonialnych do d'Arrotsa, umawia się na otwarcie Gabinetu Figur Golemicznych, narzeka na napływ imigrantów, śmieje z karykatur w codziennej prasie i pije zdrowie Królowej.

Nie mówi się o setkach tysięcy bezdomnych, fatalnych warunkach życia robotników, dziwnych wypadkach w dokach, prostytucji, pijaństwie, przestępczości wśród nieletnich. Nie komentuje faktu, że nawet kilkuletnie dochodzenie Alven Yardu nie powstrzymało Rzeźnika z Lyonesse przed kolejnym atakiem. Nie zastanawia, czy rzeczywiście absynt, lotos i laudanum są najlepszymi lekami na melancholię i lęk wielkowiejskiej egzystencji.

Demografia

Rokrocznie tysiące osób z całego Alfheimu, ze wszystkich kolonii Imperium i z innych krajów, tak Wanadii, jak i reszty świata, przenosi się do Lyonesse. Populacja tego tygla narodów przyrasta w zastraszającym tempie i w ciągu ostatnich stu lat podwoiła się, osiągając zawrotną liczbę siedmiu milionów mieszkańców (dane wg ostatniego

spisu powszechnego). Jednak w ciągu dnia w granicach administracyjnych stolicy przebywa nawet dziesięć milionów ludzi. Na te dodatkowe trzy miliony składają się głównie mieszkańcy okolicznych miasteczek, szukający tymczasowego zatrudnienia w mieście wielkich możliwości.

Niesamowity jest przekrój społeczny Perły, to prawdziwy świat w pigułce. Dekañczycy, Windianie, gnomy z Ultima Thule, Mictlanowie... Wszystkie rasy, nacje, wszystkie możliwe języki. Jeśli marzysz o dwunastodaniowej uczcie w szangijskim stylu – żaden problem. Atmański kobierze? Poślij pneumę do Składu Towarów Kolonialnych Potrhapa na 1 Goosfare End, Kingsplace, a usłużny subiekt wyśle ci uprągnięty towar przez gońca w ciągu kwadransa. A może masz ochotę zapalić prawdziwy lotos prosto z Dekanu? Droga do palarni w Jaksun Town, w której znajdziesz ten wykwintny specjał, zajmie niewiele więcej czasu niż rozgrzanie kotła twego paromobilu. Gnomie tancerki? Krasnoludzkie striptizerki? Najpiękniejsi panowie do towarzystwa wprost z Dekanu? Znajdziesz ich bez trudu! Martw się raczej, czym za to zapłacić.

Tu jest wszystko, wszystko, WSZYSTKO.



Spółeczeństwo

Oto kilka fenomenów społecznych, które składają się na niezwykłą atmosferę Lyonesse:

Elfia monarchia – Alfheimem rządzą głównie elfy, jednak dostęp innych ras do urzędów publicznych nie jest zakazany. Po prostu kryteria doboru, stworzone przez długowieczną rasę, nie biorą pod uwagę ludzkiej biologii. Aby ubiegać się o publiczny urząd, trzeba być szanowaną osobą w "odpowiednim wieku" dziewięćdziesięciu lat. Cenzus wieku można obejść tylko w jeden sposób – zdając niezwykle trudne egzaminy państwowe.



Ogr

Gnom

Elf

Krasnolud

Ork

Niziołek

Człowiek

Troll

Mosiądz i creidnallen – elfia alergia na żelazo ma niesamowity wpływ na wzornictwo, przemysł i rozwiązania techniczne. Metale kolorowe i szlachetne, masa perłowa, jedwab i drewno są ulubionymi materiałami wykończeniowymi, a przedmioty stalowe lub żelazne uchodzą za plebejskie. Z tego samego powodu kolej żelazna prowadzona jest trasami z dala od szlacheckich posiadłości, a Kolejka Metropolitalna w stolicy ukryta jest głęboko pod ziemią.

Puste krzesła – Elfy nie umierają ze starości. Ten prosty fakt wywraca do góry nogami prawo spadkowe i komplikuje status formalny części urzędów. Wielu młodych szlachciców nie jest właścicielami swoich majątków, lecz jedynie zarządza nimi w imieniu Śniących rodziców lub dziadków. Również w niejednym urzędzie fotele prezesa podpisane są nazwiskami sprzed ponad wieku – zasiadają na nich wieczni zastępcy i pełnomocnicy.

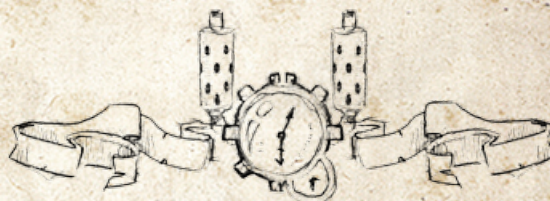
Pogrzebani żywcem – Wielkie elfie mauzolea na cmentarzu Kingsplace Green wyposażone są w dzwonki, które można uruchomić jedynie od wewnątrz. To na wypadek, gdyby któryś ze spoczywających tam Śniących elfich starców przebudził się. Moda jest na tyle sugestywna, że również ekscentrycy innych ras każą instalować dzwonki w swoich trumnach, tak na wszelki wypadek. Plotki głoszą, że część elfich dzwonek jest nieczynna. Są bowiem rodziny, które nie pałają chęcią do ponownego spotkania swoich drogich Śniących.

Opiekunka na całe życie – elfie dziewczynki z bogatych domów karmione są przez mamki. Razem z elfią dziedziczką dorasta ludzka dziewczynka, przeznaczona na jej towarzyszkę. Ludzie dojrzewają znacznie szybciej, więc gdy elfka zaczyna chodzić, jej mleczna siostra może już jej pilnować, wchodząc w rolę guwernantki. Gdy panienka rozpoczyna naukę, jej powierniczka jest już pełnoletnia i zaczyna dbać o edukację podopiecznej. W kolejnych latach z nauczycielki zmienia się w damę do towarzystwa i przyzwoitkę. Gdy młoda elfia dama gotowa jest wejść na salony i zabłysnąć w towarzystwie, jej ludzka towarzyszka odchodzi na zasłużony odpoczynek.

Bracia więksi – ogry urodzone w bogatych rodzinach zwykle pochodzą z nieprawego łoża i szybko zostają usunięte z oczu opinii publicznej. O spadku i uznaniu za pełnoprawnych członków rodziny nie mają oczywiście co marzyć. Wyjątkiem są tu niziołki – każde dziecko urodzone z niziołczej matki jest uznawane za niziołka. Nawet jeśli bobas wyrasta na dwumetrowego drąga, dla całej rodziny jest bratem i kuzynem i biada tym, którzy mają coś przeciwko.

Kapelusz i rękawiczki – blada karnacja elfów i krasnoludzka wrażliwość na słońce tylko wzmogły przekonanie, że cywilizowany człowiek nie odsłania ciała. Damy i dzentelmeni, jeśli tylko mogą, chodzą w nakryciach głowy, zapięci pod szyję, a rękawiczki zdejmują jedynie do posiłków. Nagość przystoi wyłącznie dzikusom.

Ukryty świat służby – sprawnie działające gospodarstwo domowe wymaga tuzina służących. W dobrze zarządzanym domu nikt nikt o tym nie pamięta. Służba ma oddzielne wejście, w ścianach biegną wąskie korytarze łączące kuchnię z pokojami, a ukryte iluzją drzwi pozwalają zmienić pościel pod nieobecność właściciela. Kompetentny majordomus potrafi programować golemi, a dobra ochmistrzyni zna zaklęcia kontrolujące domowe skrzaty. Podczas większych przyjęć przydają się również liberie z zaklęciem niewidzialności i tace z prostymi zaklęciami lewitacji.



Dzielnice Lyonesse

Historyczne Lyonesse

Oto prawdziwe serce Imperium: Uldnesse, Queenston i Uldport z Wyspą Psów. To najstarsze dzielnice miasta. Ulice, place i parki otaczają pałac Królowej, siedzibę Parlamentu i rządu. Wszystko tu jest tak alheimskie, jak to tylko możliwe: podawana o piątej herbata, letnie piwo w pubach, czerwone budki pneумы, ławeczki na skwerkach, dorozki, równe trawniki i uprzejmy, podszyty pogardą dystans, z jakim miejscowi spoglądają na resztę świata.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Uldnesse, Queenston i Uldport to muzea, unikalne zabytki, puby, restauracje, sklepy kolonialne, urocze skwerki, ale również najważniejsze instytucje Imperium. Każdy mieszkaniec miasta, turysta i niezwykle bohater bez problemu znajdzie wymówkę, nie tylko by odwiedzić tę dzielnicę, ale i by jej nie opuszczać.

Kogo można spotkać na ulicach

Członków klubu Jesion i Dąb, dzentelmenów w melonikach i monoklach, bony z dziećmi, konnych policjantów, gazeciarzy, pucybutów, kwiaciarki, dyplomatów, komiwojażerów, turystów z kontynentu, przybyszów z prowincji, służących z kolonii, młode damy z przyzwoitkami, lokajów w liberiach, oficjeli.

Pothill

Za charakterystycznymi bramami z czerwonej laki zaczyna się inny świat. Kolorowe lampiony, powiewające chorągwie zapisane pajęczymi znakami, ognie płonące pod wokami i enigmatyczne uśmiechy na twarzach przechodniów jasno pokazują przybyszowi, że trafił do shangtown. To dzielnica teatrów cieni, smoczyczych pochodów, jadeitowych figurek, przepięknych tatuaży i najbardziej niezrozumiałej opery na świecie.

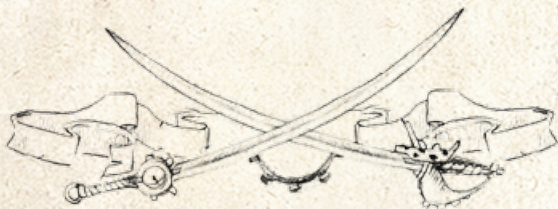
Stableton

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Pothill obiecuje doświadczenia, których nie zazna się nigdzie indziej na tej półkuli. Tylko tu można zjeść stuletnie jaja wiwern, zrobić sobie zaklęty tatuaż, obstawiać walki psów i bazyliżków, odwiedzić salon masażu, palarnię czarnego lotosu, najbardziej zmysłowy dom uciech, nauczyć się kung-fu i origami lub kupić miniaturowe drzewka bonsai.

Kogo można spotkać na ulicach

Rikszarzy, mnichów w szafranowych szatach, gejsze, tragarzy w czarnych pizamach, mędrców z długimi brodami i jeszcze dłuższymi paznokciami, staruszki hodujące modliszki, pustookich palaczy lotosu, upiorne czarnowłose dziewczynki, ślepych grajków.



Quirinale

Przybyszów witają stragany pełne kolorowych, pachnących warzyw i owoców, gliniane kadzie z oliwkami oraz ryby i owoce morza, rozłożone na pokruszonym lodzie. Restauracyjki ze stolikami o krzaciastych obrusach wabią zapachem spaghetti i minestrone. W Małej Scylli nawet nudne alfeimskie kamienice wyglądają jakby tęskniły za słonecznym południem. To dobre miejsce. Pamiętajcie tylko, by nie zaczepiać niziołków w płaszczach i fedorach.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Na pewno warto od czasu do czasu spróbować lokalnych przysmaków, wszak niewiele może równać się z domową lasagną donny Fumadore czy kalmarami z grilla w trattorii rodziny Vendetta. Można też przybyć tu w bardziej ryzykownych celach: szukając sprzymierzeńców w nie do końca legalnych interesach, inwestorów zainteresowanych śmiałyymi przedsięwzięciami czy kogoś, kto za przysługę pomści prawdziwe lub wymagowane krzywdy.

Kogo można spotkać na ulicach

Służących z koszami makaronów i owoców, oprószone mąką kucharki, pyskate przekupki wymachujące wędzonymi węgorzami, ogrzanych tragarzy, młodych niziołków z zabójczymi wąsikami i w kapeluszach nasuniętych na oczy, świeże trupy w bocznych uliczkach.

Jeśli nawet w południe nie dostrzegasz na niebie słońca, to znak, że trafiłeś do Stableton. Dzielnicę spowija wieczny welon czarnego, gryzącego dymu z dziesiątek hut, fabryk, walcowni, kuźni i warsztatów. Ulice wiją się między rurociągami i pasami transmisyjnymi, domy kulą się pomiędzy ceglanyimi kominami i ognistymi paszczami wielkich pieców. Bruk pod stopami drży w rytm olbrzymiej maszynierii. Oto wcielony w życie sen o Nowej Magii.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Stableton to dzielnica wynalazków i przemysłu. Tu opracowuje się nowe technologie, testuje niezwykle maszyny, szuka inwestorów i współników do śmiałych przedsięwzięć, stawia laboratoria i warsztaty. By zdobyć nowe technologie popełniane są przestępstwa, plany giną lub zmieniają właścicieli, a koszarne wypadki zdarzają się nawet najlepszym. A do tego, co najmniej raz na miesiąc, z dymów Stableton wyłania się kolejny szalony geniusz.

Kogo można spotkać na ulicach

Robotników, golemi hutnicze, zbieraczy złomu, rozpedzone automatyczne pociągi, wyładowane paromobile, wynalazców, elfich inwestorów w hermetycznych golemicznych lektykach, dzieci bawiące się na hałdach, pijane gremliny, geniuszy zbrodni, sabotażystów.

Svart Thule

W cieniu nowoczesnych wieżowców Dystryktu przycupnął świat odmienny i tajemniczy. Na przestrzeni paru kroków okolica zupełnie zmienia charakter. Pisane runami szyldy sklepów, odziani na czarno-czerwono godi, milczące sylwetki golemów, ulice zaludniane głównie przez gnomy, stukot maszyn różnicowych nieustannie dobiegający z okien biur, ustalona według szalonej logiki numeracja domów – wszystko to mówi przybyszowi: „jesteś tu obcy”.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Svart Thule wabi tajemnicami i specjalistyczną wiedzą. Tylko tu można poradzić się zarówno mądrych godich jak i maszyn różnicowych. Można tu znaleźć specjalistów od niestandardowych golemów, magii runicznej, kabalistyki, dawno zapomnianych legend, rzadkich gałęzi okultyzmu i wielu innych, specjalistycznych dziedzin. Poza tym, są tu najlepsze biura rachunkowe, ubezpieczeniowe i maklerskie.

Kogo można spotkać na ulicach

Jednookich godich w rytualnych szatach, zgarbione staruszki z kozami, krawców, urzędników z technolicydłami i rękawami poplamionymi atramentem, olbrzymie gliniane golemi, golemi malutkie i mechaniczne, kupców, przekupni i komiwojażerów, no i gnomy, mnóstwo gnomów.

Tintagel District

Majestatyczne frontony z piaskowca, granitu i marmurów; strzeliste drapacze chmur o oknach z sereńskiego kryształu; precyzyjnie wytyczone przez geomantów ulice, aleje i skwery – to wszystko składa się na wzniosłą symfonię nowoczesnej, urbanistycznej magii Tintagel. Po szerokich trotuarach i pajęczych mostkach, spinających niebiosiężne budowle, przelewa się nieprzerwanie tłum urzędników i bogaczy. Tu, w sercu światowej finansjery, rodzą się i upadają fortuny.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

To proste – dla pieniędzy. W Dystrykcie można znaleźć sponsorów najbardziej szalonych ekspedycji i zorganizować finanse na zupełnie szalone badania. Niekoniecznie trzeba robić to legalnie. Skarbce banków i kolekcje milionerów czekają na śmiałych włamywaczy. No i gdzie, jak nie tu, można przeprowadzić naprawdę spektakularny przekręt?

Kogo można spotkać na ulicach

Urzędników, gazeciarzy, posłańców i gońców, zabiegane sekretarki, ogrzych odźwiernych, płomiennowłose szefowe rad nadzorczych, milionerów w limuzynach, zagubionych inwestorów, złodziei w sztywnych kołnierzykach, bezwzględne oszustki, elfich dziedziców, maklerów, księgowych.



Windbog

Z łagodnych wzgórz pod Laskiem Ferret doskonale widać panoramę Lyonesse. Gdzieś tam, w dole rzeki, z Mgły i smogu wystają wieżowce Dystryktu, kominy Stableton i samotny Tall Tom. Ale tutaj to bez znaczenia. W Windbog wiecznie świeci słońce, trawa jest bardziej zielona, a niebo nieodmiennie błękitne. Z drinkiem w dłoni, w krótkiej chwili między partyjką golfa a lotem balonem, można wreszcie odpocząć.

Po co odwiedzić tę dzielnicę?

Windbog oferuje chwilę wytchnienia, dreszczyk emocji, zastrzyk adrenaliny i pretekst, by wreszcie rozluźnić gorsety, sztywne kołnierzyki i wykrzyzczyć wszystkie frustracje, na które skazuje bohaterów gorączkowy dziewiętnasty wiek. To idealne miejsce na pojedynek, burzliwy romans, zakład o fortunę i testy najnowocześniejszych pojazdów.

Kogo można spotkać na ulicach

Dzentelmenów w płóciennych garniturach i słomkowych kapeluszach, damy w strojach do jazdy konnej, ogry z kijami golfowymi, gnomy w szalikach i pilotkach z goglami, elfie panny z raketami do tenisa, skaczące na skakankach dzieci w marynarskich mundurkach, młodzieńców w wyścigowych paromobilach, pary na tandemach, panny na jednorożcach.

Inne interesujące miejsca

Treecoven – królewskie obserwatorium astronomiczne, położone na przedmieściach, dokładnie na południku zerowym. Miejsce nadające się szczególnie do odprawiania rytuałów magicznych.

Comedians End – fragment Uldnesse (Starego Miasta), słynny z kabaretów, teatrów i pubów. Najsłynniejsze z nich to tradycyjnie konkurujące teatry: Nowy oraz Księżyc i leżący między nimi pub Dłoń i Maska.

Dzielnice etniczne – imigranci w Lyonesse lubią trzymać się razem. Wszyscy wiedzą, że Svart Thule to gnomie getto, Jaksun Town to dzielnica Dekańczyków. Wiadomo, że krasnoludy z kontynentu żyją w starych fabrykach w Stableton, znane z niziołczych restauracji Quirinale otwarcie nazywa się Małą Scyllą, a leżące vis a vis Pothill to orientalne Shang Town.

Clairvale – najbogatsza, luksusowa dzielnica arystokracji pełna jest posiadłości ulokowanych w rozległych ogrodach, przestronnych ulic oraz ukrywanych romansów, skandali, nałogów i daleko posuniętego ekscentryzmu. Nie ma tu natomiast żelaza.

We Mgłe

Słynna lyoneska Mgła jest zjawiskiem unikalnym na skalę światową. Choć towarzyszy miastu od niepamiętnych czasów, nikomu nie udało się jeszcze sformułować spójnej teorii, która tłumaczyłaby wszystkie aspekty tego fenomenu. Można jedynie podejrzewać, że Mgła jest jakąś formą wtargnięcia efemerycznej materii Astralu w świat rzeczywisty, jednak nawet na tę teorię nie ma wystarczająco mocnych dowodów.

Mgła najczęściej nawiedza Bridgebank, lecz w żadnym wypadku nie ogranicza się do tej dzielnicy. Prawy brzeg Tetery jest zwykle bardziej narażony na mglistą pogodę, jednak przynajmniej raz w roku zdarza się Mgła, która obejmuje całe miasto, sięgając aż po Bellville i Lasek Ferret. Epizody trwają od godziny do dwóch, trzech dni.

PUK

W trzewiach Lyonesse kryje się jeden z najwspanialszych wynalazków naszej epoki – zbudowany z setek sprzężonych ze sobą maszyn różnicowych Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji. Zdaniem sceptyków, jest to również wynalazek najbardziej niepokojący.

Maszynowy ul

PUK mieści się w niewyróżniającym się na tle sąsiednich budynków gmachu na granicy Tintagd District i Svart Thule. Wąskie korytarzyki, kręte klatki schodowe i malutkie, zavalone papierami biura obrastają mechaniczny trzon budynku. PUK zajmuje cały wysoki na osiem pięter centralny hol oraz kilka kondygnacji piwnic. Korzenie wałów korbowych, przekładni, zębatek, pasów transmisyjnych i rur pneuymy przerastają całą tkankę budynku. Dla potrzeb rozwoju Maszyny wyburza się ściany, przesuwa szafy i przesiedla urzędników.

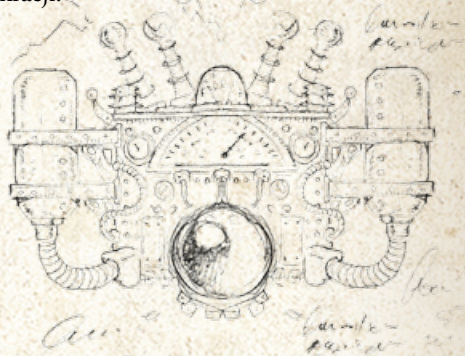
Nieustanny, nieubłagany, przyprawiający o szaleństwo stukot przekładni i świergot pasów transmisyjnych dociera do wszystkich zakamarków budynku. Spod ziemi, niczym uderzenia olbrzymiego serca, dochodzą rytmiczne odgłosy wyładowań manicznych, zasilających zwrotnice przesyłu danych. Cykle maszyn wentylacyjnych na przemian wsysają do budynku powietrze i wypuszczają rozgrzane kłęby pary.

Gmach sprawia wrażenie wielkiego mrowiska, w którym urzędnicze termity uwijają się wokół cielska mechanicznej królowej.

Obsługą techniczną Podsystemu zajmują się najlepsi inżynierowie-kabaliści ze Svart Thule, w większości zapaleni iteracioniści. Ich codzienna praca sprowadza się do jak najsprawniejszego usuwania mechanicznych usterek, wymiany zużytych części i nadzoru nad nieuniknionymi przebudowami gmachu. Projektowanie kolejnych modułów maszyny zlecono wyspecjalizowanym, samo-iterującym algorytmom różnicowym. Oznacza to, że od mniej więcej trzech lat PUK rozbudowuje się sam, bez czyjejkolwiek kontroli i według znanego tylko sobie planu.

Mechaniczna biurokracja

Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji narodził się niepostrzeżenie. Nikt nie pamięta, w którym dokładnie momencie połączone maszyny różnicowe kilku urzędów zaczęły działać jak jeden sprawny organizm. W chwili obecnej PUK gromadzi dane osobowe obywateli, przetwarza informacje z ksiąg wieczystych, zeznań podatkowych, urzędu stanu cywilnego i wspomaga działanie dziesiątków pomniejszych urzędów. Mówiąc wprost, jest kluczowym elementem miejskiej biurokracji.

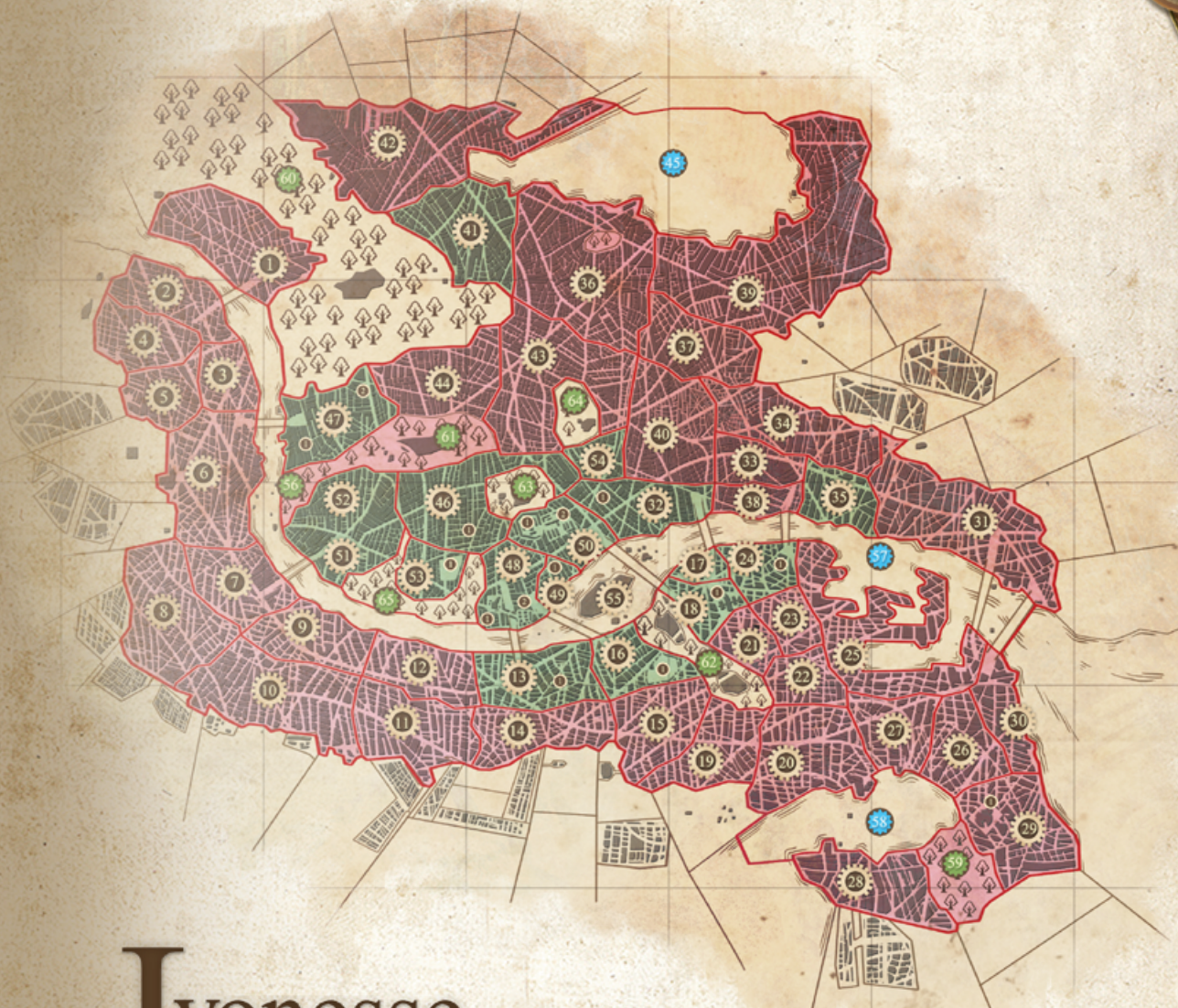


Armia urzędników karmi Maszynę tysiącami mil taśm perforowanych, analizuje tajemnicze wzory dziurek na celuloidowych kartach i na tej podstawie podejmuje decyzje wpływające na codzienne życie milionów mieszkańców Lyonesse.

Wpływy PUKa rozszerzają się z każdym dniem. Testowany w Dystrykcie system automatycznie sterowanych semaforów zarządzających ruchem działa doskonale i tylko kwestią czasu jest objęcie nim całego miasta. Komisja nadzoru Kolejki Metropolitalnej już od dobrych paru miesięcy zleca PUKowi układanie rozkładów jazdy. Wszystkie obliczenia niezbędne do funkcjonowania lyoneskiej giełdy odbywają się w otchłaniach Maszyny. Alven Yard coraz poważniej przymierza się do scentralizowania krajowych kartotek danych kryminalnych. Golemiczne kruki zapuszczają się coraz dalej od Svart Thule. Na zlecenie PUKa obserwują z lotu ptaka życie miasta i karmią macierzystą maszynę nieustannym strumieniem informacji o Lyonesse.

Jakie to szczęście, że PUK to po prostu duża, nieświadoma maszyna, która musi dokładnie wykonywać polecenia kabalistów. Prawda?





Lyonesse



- 1 CLAIREVALE
- 2 WEST CLAIREVALE
- 3 ALBEDEE
- 4 CORK FORREST
- 5 NORTHVALE
- 6 CATFORK
- 7 CLOSTERLING
- 8 WEST CLOSTERLING
- 9 TAILOR'S END
- 10 ROTHSTEAD FIELDS

- 11 SOOTHEND OAK
- 12 SOOTHEND
- 13 STABLETON
- 1. Rockheart Ges.m.b.H
- 14 HAMMERICK
- 15 PORCOVEN
- 16 BRIDGEBANK
- 1. Municipal cemetery
- 17 UNIVERSITY
- 18 KINGSPLACE
- 1. Natural History Museum
- 19 NEW FORGE
- 20 CATTLEFORD

- 21 SOUTH AMPTON
- 22 NORTH IPSWITCH
- 23 SOUTH HEATHERS
- 24 POTHILL
- 1. Little Shang-In
- 25 NEWPORT
- 26 IPSWITCH
- 27 OLDIPSWITCH
- 28 BARKING
- 29 TREECOVEN
- 1. Observatory
- 30 MARINA

- 31 NORTH MARINA
- 32 QUIRINALE
- 1. Trattoria di Polpoa
- 33 MENSTIER
- 34 KEELS TOWN
- 35 PORCOVEN
- 36 JASKUN TOWN
- 37 WINLEDON
- 38 BOGSIDE
- 39 LAKE SIDE
- 40 BLACKSTONE

- 41 BELVILLE
- 42 NORTH BELVILLE
- 43 CHAPEL
- 44 MELLOWHILL
- 46 TITAGEL DISTRICT
- 47 WINDBOG
- 1. Windhog Airclub
- 2. The Investors Club
- 48 ULDNESSE
- 1. Tall Tom and Parliament
- 2. Alven Yard
- 49 ULDPOR
- 1. Ash&Oak Club
- 50 QUEENSTONE
- 1. Buckingham Palace
- 2. Tremont Square

- 51 RIVERSIDE
- 52 OAKSIDE
- 53 TINKERTON
- 1. Abbot's Garden
- 54 SVART THULE
- 55 DOG'S ISLAND

- 56 ZOO
- 59 GREEN PARK
- 60 FERRET FOREST
- 61 EARL'S PARK
- 62 COLLEGE PARK
- 63 ROYAL PARK
- 64 BOTANIC GARDEN
- 65 ABBOT'S GARDEN

- 57 TETERA
- 58 FISHBONE LAKE
- 45 FAIRYPOND

PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

Gra Wolsung SSG

Wolsung Steampunk Skirmish Game jest figurkową grą bitewną, w której Kluby wyjątkowych dam i dżentelmenów, podejrzone organizacje i agenci niezwykłych mocy wyjaśniają różnice poglądów za pomocą ostrza i kuli, zamiast cywilizowanej dyskusji. Każda rozgrywka odzwierciedla sytuację, w której przedstawiciele poszczególnych Klubów dążą do realizacji podobnych celów w diametralnie odmienny sposób, co prowadzi do nieuniknionych konfliktów.

W grze narracyjnej (RPG) „Wolsung: Magia Wieku Pary” uczestnicy odwzorowują zbieranie informacji, spotkania i salonowe dyskusje, mające doprowadzić Kluby do momentu walki. Gra figurkowa (SSG) jest kolejnym etapem i odzwierciedla sytuacje, których cywilizowana dyskusja już nie może być rozwiązaniem, a osiągnięcie sukcesu zależy w głównej mierze zależy od refleksu, celnego oka, silnego ramienia i odrobiny szczęścia.

Podstawowe terminy

Gracz: Ty. Osoba kontrolująca Modele.

Sojusznik: Przeciwnik, który zdecyduje się Ci pomóc osiągnąć zwycięstwo. Sojusze mogą być ustalone w danym scenariuszu, lub wynikać z negocjacji podczas gry. W grze dla dwóch graczy nie mogą być oni swoimi Sojusznikami.

Przeciwnik: Każdy inny gracz niż Ty. Oznacza to, że Sojusznik jest też zawsze jednocześnie Przeciwnikiem.

K6: Sześcienna kostka do gry, z liczbami od 1 do 6 oznaczonymi na ściankach.



1. Trzy kostki po lewej to Sukcesy.

Sukces: Rezultat rzutu K6 równy 4, 5 lub 6.

Test: Rzuć ilością K6 równą Charakterystyce, do której ten Test się odwołuje, a następnie porównaj ilość otrzymanych Sukcesów albo z określoną liczbą (Test Statyczny), albo z liczbą Sukcesów otrzymanych przez innego Gracza (Test Porównawczy). Jeśli nie otrzymasz żadnego Sukcesu Test kończy się niepowodzeniem.

Test Statyczny: Każdy Test, który ma podaną trudność w formie liczby [x]. Aby zdać Test Statyczny należy otrzymać w nim liczbę Sukcesów co najmniej równą trudności Testu.

Test Porównawczy: W większości przypadków Gracze zostaną poproszeni o wykonywanie Testów Porównawczych. Zarówno Gracz atakujący, jak i broniący się, będą jednocześnie testować tą samą lub różne Charakterystyki swojego Modelu. Aktywny Model wygrywa Test, jeśli otrzyma co najmniej tyle samo Sukcesów co Model broniący się.

Trafienie Krytyczne: Każdy Sukces ponad minimalną wymaganą do zdania Testu wartość. Zobacz: Zadawanie Obrażeń, strona 27.

Przerzut: Jeśli można wykonać Przerzut oznacza to, że można ponownie wykonać rzut pewną ilością K6. Istnieją dwa rodzaje Przerzutu w grze Wolsung SSG:

Przerzut Testu: Na przykład Szczęście Początkującego. Ponowny rzut należy wykonać wszystkimi K6 użytymi do Testu, niezależnie od otrzymanych na poszczególnych kościach wyników, lub wcale.

Przerzut K6: Na przykład “Mistrz” Strzelectwa. Ponowny rzut można wykonać pewną liczbą K6 użytych do Testu.

Wynik ponownego rzutu musi zostać zaakceptowany, nawet jeśli jest gorszy niż pierwotny rzut. Nigdy nie można przerzucić ponownie kości, które już raz zostały przerzucone.

Mierzenie Odległości: Odległości są mierzone w trójwymiarowej przestrzeni. Odległość między modelami mierzy się od najbliższych sobie krawędzi ich podstawek. Odległość do Obiektów mierzy się do ich najbliższego punktu, jako że nie zawsze mają one podstawki.

Mierzenie dowolnych odległości w dowolnym momencie jest dozwolone.

Mierzenie Ruchu: Ruch, w odróżnieniu od wszystkich innych pomiarów, mierzony jest w dwóch wymiarach, ignorując do pewnego stopnia odległość w pionie. Poruszając Model należy mierzyć pokonany przez niego dystans “od początku do początku” jego podstawki.

Modele nie mogą pokonać w pionie większego dystansu niż wynosi ich charakterystyka Prędkości w calach, jeśli nie Skaczą lub Spadają.



Model: Jest to fizyczna reprezentacja postaci w grze Wolsung SSG. Modele Bohaterów i Pomocników są zawsze ustawione na podstawce o określonym rozmiarze. Wszystkie odległości do i od Modelu są mierzone do najbliższej krawędzi jego podstawki.

Aktywny Model: Model, który w tym momencie wykonuje Akcję lub Aktywację.

Ten Model: Model, którego dotyczy dana zasada.

Przyjazny Model: Model będący pod kontrolą Gracza lub jej, lub jego Sojusznika.

Wrogi Model: Model będący pod kontrolą Przeciwnika.

Atakujący: Aktywny Model lub Obiekt, który wykonuje Atak na Cel.

Cel: Model lub Obiekt, który został wybrany jako cel Czarar, Ataku Wręcz, Strzału, lub Specjalnej Umiejętności.

Żywy Model: Wszystkie Modele są Żywymi Modelami jeśli nie są opisane inaczej.

Nie-żywy Model: Modele z tą zasadą nie są żywe, a więc nie mogą być pod wpływem efektów, które działają tylko na Żywe Modele. Dodatkowo, nie można poprowadzić Linii Strzału do Nie-Żywych Modeli w Głębokiej Wodzie. Przykłady Nie-Żywych Modeli: Golemy, Nieumarli.

Obiekt: Kategoria dla Pojazdów, Urządzeń, Celów Misji. Nie muszą one być ustawione na podstawce. Wszystkie odległości od i do nich mierzy się do ich najbliższego punktu. Jeśli są wybrane za cel Czarar, Ataku Wręcz lub Strzału, wykonuje się Test Statyczny przeciwko ich Trudności Trafienia.

Trudność Trafienia [x]: Jest to trudność Statycznego Testu, którą Atakujący musi co najmniej osiągnąć aby trafić. Może dotyczyć Czarar, Ataku Wręcz oraz Strzału

– Atakujący użyje odpowiedniej Charakterystyki do tego Testu.

Na przykład, jeśli Urządzenie ma Trudność Trafienia [1] oznacza to, że Atakujący musi otrzymać co najmniej 1 Sukces by je trafić.

Zasięg: Odległość w calach.

Kontakt Podstawka w Podstawkę (PwP): Aby Modele były w kontakcie PwP, krawędź podstawki jednego Modelu musi być w kontakcie z krawędzią podstawki innego Modelu, lub z walcem będącym projekcją jego podstawki do wysokości czubka głowy tegoż Modelu.

Linia Strzału: Nieprzerwana prosta linia od głowy modelu do dowolnej części drugiego modelu (wykluczając kapelusze, parasolki, broń, mechaniczne akcesoria i podstawki). Modele widzą we wszystkich kierunkach. Podstawki nigdy nie zastępują Linii Strzału.

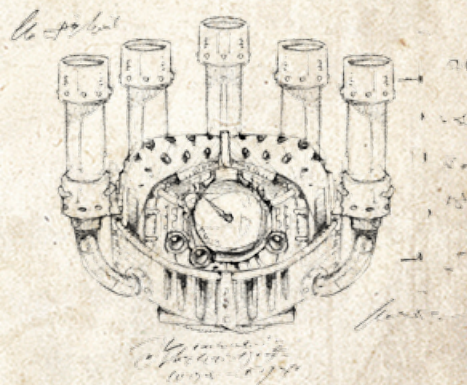
Wewnątrz: Model jest Wewnątrz Zasięgu, Obszaru lub Terenu, gdy dowolna część jego podstawki znajduje się w Zasięgu, Obszarze lub Terenie.

Całkowicie Wewnątrz: Model jest Całkowicie Wewnątrz Zasięgu, Obszaru lub Terenu, gdy jego cała podstawka znajduje się w Zasięgu, Obszarze lub Terenie.

Obszar: Pole o określonym kształcie, rozmiarze i wysokości, zaznaczone przez odpowiedni wzornik. Zobacz: Umiejętności Specjalne, strona 54.



1. Model u góry po lewej jest w kontakcie PwP ze Wzornikiem Ognia lecz nie jest Wewnątrz jego Obszaru. Model u góry po prawej jest Wewnątrz Obszaru Wzornika Dymu. Model na dole po lewej jest Całkowicie Wewnątrz Obszaru Wzornika Kwasu, a Model na dole po prawej jest Całkowicie Wewnątrz obszaru Wzornika Mgły.



Charakterystyki Modeli

Modele mogą być Bohaterami lub Pomocnikami.

Bohaterowie to wyjątkowe osobistości, z unikatowymi umiejętnościami i gadżetami, które najlepiej jest porównywać z bohaterami graczy w sesji gry fabularnej.

Pomocnicy to statysci, tło wydarzeń; służba, podwładni i przechodnie, którzy w ten czy inny sposób znaleźli się na utrzymaniu lub na drodze Bohaterów. Nie posiadają żadnych unikalnych bohaterskich zdolności, lecz jest ich wielu.

Każdy Bohater lub Pomocnik opisany jest przy pomocy profilu, na którym ukazane są jego charakterystyki w następującej kolejności:



Kolor Karty: Określa Kolor Karty Bohatera. Pomocnicy nie mają Koloru Karty.

Fundusze /Koszt: Bohaterowie mają Fundusze, które można użyć przed grą do zakupu Pomocników za ich Koszt.

A – Akcje: Model może wykonać taką maksymalną liczbę akcji, takich jak Ruch, Strzał, itp., w swojej Aktywacji.

P – Prędkość: Odległość w calach, o jaką Model może się maksymalnie przemieścić w każdej akcji Ruchu, którą wykonuje.

W – Walka: Umiejętność walki wręcz Modelu. Jest to ilość K6 używana zarówno do ataku, jak i obrony w Walce Wręcz.

S – Siła: Fizyczna siła Modelu. Jest to ilość obrażeń jakie ten model zadaje, gdy trafi w Walce Wręcz.

B – Broń Strzelecka: Umiejętności strzeleckie Modelu. Jest to ilość K6 używana do ataku z Broni Strzeleckiej.

R – Refleks: Zwinność Modelu. Jest to ilość K6 używana do uniknięcia trafienia z Broni Strzeleckiej i Czarów.

Ż – Żywotność: Punkty życia Modelu. Jest to ilość Obrażeń jakie Model może otrzymać. Gdy wartość Żywotności spadnie do 0 Model musi zostać usunięty z pola bitwy.

Karty

W Wolsungu SSG karty do gry wykorzystywane są na wiele różnych sposobów jako dodatek do kości sześciennych.

Dokładna wartość karty ma znaczenie tylko podczas Kradnięcia Inicjatywy lub Opóźniania Aktywacji. Używa się brydżowej wartości kart (czyli 9 jest wyższa od 8, walet wyższy od 10), gdzie As jest najwyższą z figur. Jeśli zostaną zagrane karty o tej samej wartości, ich kolor określa ostatecznie ich wartość, w kolejności starszeństwa:

1. Pik
2. Kier
3. Karo
4. Trefl

Poza Przejęciem Inicjatywy lub Opóźnianiem Aktywacji, można także odrzucić karty aby umożliwić Modelom Bohaterów wykonywanie Bohaterskich Akcji.

Jeśli zdecydujesz się na używanie Jokerów, są one traktowane jak najniższa karta w dowolnym kolorze (określ kolor w momencie zagrania karty).



Aktywacja

W Wolsungu SSG gracze w każdej turze wykonują działania swoimi Modelami naprzemiennie. Ruszanie się bądź wykonywanie Akcji Modelem nazywane jest jego Aktywacją. Każdy model może zostać Aktywowany tylko raz w każdej turze gry.

Akcja

Akcja: Każdy model podczas swojej Aktywacji ma pewną liczbę Akcji (najczęściej dwie) do dyspozycji. Aktywowany model może wykonać ilość Akcji równą wysokości charakterystyki o tej samej nazwie w swoim profilu.

Typy Akcji

- **[Akcja]** Model wykonuje wybraną Akcję.
- **[Szybka Akcja]** Model może wykonać Ruch, a następnie wykonać wybraną Akcję.

Rodzaj wybranej Akcji pozostaje bez zmian w przypadku Szybkiej Akcji (na przykład, Akcja Użycia Czaru pozostaje akcją Użycia Czaru, a nie Akcją Ruchu). Ma to znaczenie z uwagi na ograniczenia rodzajów Akcji używanych w Walce Wręcz. Nie można wykonać więcej niż jednego rodzaju Szybkiej Akcji w jednej Akcji.

Rodzaje Akcji

- **Ruch [Akcja]:** Przesuń Model w wybranym kierunku maksymalnie o jego Prędkość w calach.
- **Szarża [Szybka Akcja]:** Przesuń Model tak, aby skończyć w PwP z Wrogim Modelem, a następnie wykonaj [Akcję] Walki.
- **Walka [Akcja]:** Wykonaj Atak Wręcz na Wrogi Model w PwP.
- **Strzał [Akcja]:** Wykonaj atak posiadaną Bronią Strzelecką na Model w LS i w zasięgu.
- **Rzucenie Czaru [Szybka Akcja]:** Wykonaj Akcję Rzucenia Czaru na jeden lub więcej Modeli, zgodnie z opisem Czaru.
- **Specjalna [Akcja] lub [Szybka Akcja]:** Niektóre Modele mają unikalne Akcje Specjalne. Jeśli Umiejętność jest opisana jako [Akcja] lub [Szybka Akcja], musisz wykonać tym modelem Akcję by jej użyć.

Model może być zmuszony do wykonania Testu Statycznego lub Porównawczego robiąc pewne Akcje. Jeśli Model może wybrać więcej niż jeden Cel w jednej Akcji, wszystkie Cele muszą zostać wybrane zanim wykonane zostaną jakiegokolwiek Testy, albo pierwotny Cel jest wybrany wymaganą maksymalną ilość razy.

Zawsze, gdy zasady pozwalają Aktywować więcej niż jeden model na raz, wykonaj wszystkie Akcje jednym z tych modeli, zanim zaczniesz wykonywać jakiegokolwiek Akcje następnym.

Na koniec każdej Akcji, wszystkie efekty zachodzą w następującej kolejności:

1. Efekty Specjalne (na przykład, broń wyłączająca gadżet jeśli trafi)
2. Leczenie
3. Obrażenia

Tura Gry

Sekwencja Tury Gry

1. Początek Tury
 - 1.1. Efekty zachodzące na Początku Tury
 - 1.2. Dobieranie Kart
2. Aktywacje
 - 2.1. Przejęcie Inicjatywy
 - 2.2. Aktywacje Modeli
 - 2.3. Opóźnianie Aktywacji
3. Nadmiarowe Aktywacje
4. Koniec Tury
 - 4.1. Efekty zachodzące na Końcu Tury
 - 4.2. Zakończenie działania efektów

1. Początek Tury

1.1 Efekty zachodzące na Początku Tury

Niektóre efekty, umiejętności i specjalne zdolności są aktywowane na początku tury. W tym momencie należy je rozstrzygnąć.

1.2 Dobieranie Kart

Każdy z graczy dobiera ilość kart odpowiednią dla Wielkości Gry (Porównaj: tabela Rozmiaru rozgrywki, s.40), i łączy je z kartami, które już ma w ręce. Następnie gracze odrzucają kolejno karty, aż do osiągnięcia maksymalnej ilości dla tej Wielkości Gry.

Na przykład w grze, w której gracze używają po 3 Bohaterów, na początku każdej tury gracze dobiorą 6 kart, po czym odrzucą tyle, by na ręku pozostało ich 6. Pozwala to graczom na pozostawienie kart z poprzedniej tury i dostosowanie kart na ręce do obranej strategii.



2. Aktywacje

2.1 Przejęcie Inicjatywy

W pewnych okolicznościach, istotna dla przebiegu gry okazuje się możliwość Aktywacji kolejnego modelu po zakończeniu Aktywacji poprzedniego.

Opcja 1: Przejęcie Inicjatywy Pierwszego Gracza.

Działanie wykonywane **zanim Pierwszy Gracz** wybierze pierwszy model do Aktywacji w turze. Każdy z graczy, który chciałby posiadać Inicjatywę Pierwszego Gracza, wybiera jedną spośród kart na ręce i kładzie ją zakrytą na stole. Gracze wykładają zakryte karty w kolejności wskazówek zegara.

Po jednoczesnym odkryciu kart, Pierwszym z Graczy zostaje ten, który ma najwyższą kartę. Może wybrać jeden z modeli do Aktywacji. Kolejna Inicjatywa jest przekazywana następnemu graczowi według zasady kolejności wskazówek zegara.



1. Jeden z graczy inicjuje Przejęcie Inicjatywy, kładąc na stół zakrytą kartę.



2. Drugi gracz także może położyć na stole zakrytą kartę. Wszystkie karty są odsłaniane jednocześnie.



3. Gracz po prawej stronie wygrał i może Aktywować swój Model.

Opcja 2: Dodatkowa Aktywacja.

Jeśli Gracz ma jakieś jeszcze nie Aktywowane Bezmyślne Modele, nie może walczyć o Dodatkową Aktywację.

Bezpośrednio **po zakończeniu Aktywacji** jednego ze swoich Modeli, przed przekazaniem Inicjatywy następnemu Graczowi, można podjąć próbę Aktywacji następnego Modelu. By to zrobić, należy wybrać jedną z kart na ręce i położyć ją zakrytą na stole. Przeciwnicy mogą podjąć wyzwanie albo pozwolić Ci na działanie. Decydują w kolejności wskazówek zegara. Jeśli nie chcą zezwolić na Aktywację kolejnego Modelu, także wybierają jedną ze swoich kart i kładą ją zakrytą na stole. Po jednoczesnym odkryciu kart, jeśli Twoja karta jest najwyższa, możesz wybrać i aktywować następny ze swoich Modeli. Jeśli karta któregośkolwiek z Przeciwników jest wyższa, zostaje mu przekazana Inicjatywa. W ten sposób można Aktywować kolejne Modele dopóki nie skończą się karty albo Inicjatywa nie zostanie przekazana kolejnemu graczowi.



1. Gracz po prawej stronie inicjuje Dodatkową Aktywację, kładąc na stół zakrytą kartę.



1. Gracz po lewej stronie zagrał wyższą kartę więc wygrywa: Gracz po prawej nie może Aktywować kolejnego modelu, a Inicjatywa zostaje przekazana Graczowi po lewej.

2.2 Aktywacje Modeli

Pierwszy Gracz wybiera jeden ze swoich Modeli i aktywuje go wykonując dostępną Modelowi ilość Akcji. Następnie przekazuje Inicjatywę następnemu Graczowi. Podczas tury każdy Model może być Aktywowany tylko raz. Inicjatywa jest przekazywana do czasu, gdy wszystkim Graczom skończą się Modele do Aktywacji. Pozostałe Modele są aktywowane w fazie Nadmiarowych Aktywacji.

2.3 Opóźnianie Aktywacji

W niektórych sytuacjach opłacalne może być zwlekanie z Aktywacją w oczekiwaniu na działanie przeciwnika.

Jeśli Gracz ma jakieś jeszcze nie Aktywowane Bezmyślne Modele, nie może Opóźniać Aktywacji.

Bezpośrednio **po przekazaniu przez poprzedniego Gracza Inicjatywy**, można wymusić na nim Aktywację kolejnego Modelu. Podobnie jak poprzednio, jeśli karta jednego z Graczy jest najwyższa, może on wymóc na poprzednim graczowi Aktywację kolejnego Modelu przed przekazaniem Inicjatywy. W ten sposób można opóźnić Aktywację dopóki nie skończą się karty lub poprzedniemu graczowi nie skończą się modele do Aktywacji.



1. Gracz po prawej kładzie zakrytą kartę, próbując zmusić lewego Gracza do Aktywacji kolejnego modelu.



2. Gracz po lewej stronie zagrał króla o niższej wartości. Teraz musi wybrać kolejny ze swoich jeszcze nie Aktywowanych Modeli i Aktywować go.

3. Nadmiarowe Aktywacje

Jeśli w danej turze Modele do Aktywacji pozostały tylko jednemu Graczowi, może on je Aktywować w dowolnej kolejności.

4. Koniec Tury

4.1 Efekty zachodzące na Końcu Tury

Moment, w którym następują opisane różnymi zasadami efekty.

4.2 Zakończenie działania efektów

W tym momencie gry wszystkie efekty z zapisem „Do końca tury” kończą działanie.

Wszystkie znaczniki obszarów są usuwane z pola bitwy, o ile ich szczegółowe zasady nie stanowią inaczej.

Ruch

Ruch: [Akcja]

Model może się poruszyć zgodnie z wartością Prędkości w swoim profilu, mierzonej w calach. Nie może przemieszczać się przez Wrogie Modele. Nie może też kończyć ruchu w miejscu, w którym fizycznie nie można go postawić, ani w kontakcie PwP z modelem przeciwnika (Chyba, że wykonuje Akcję Szarzy).

Ruch jako element [Szybkiej Akcji]:

Gdy Model wykonuje Szybką Akcję, zawsze należy wykonać i zakończyć Ruch przed wykonaniem wybranego rodzaju Akcji.

Dystans, o który przemieszcza się model może być modyfikowana przez Teren.

Strzelanie

Jak oddać strzał?

Model może strzelać gdy posiada broń dystansową, wykona Akcję Strzału, ma Linie Strzału oraz odpowiedni zasięg do Celu.

Przykład profilu Broni Strzeleckiej:

Nazwa	S	0-8"	8-16"	16-24"	Uwagi
Pistolet	4	+1	-1	-2	Szybkość

Nazwa: Nazwa Broni Strzeleckiej

S: Siła broni

0-8", 8-16", 16-24": Jeśli cel jest w podanym zasięgu, zmodyfikuj ilość K6 Atakującego Modelu o podaną liczbę.

Uwagi: Umiejętności tej broni.

1. Sprawdź LS oraz zasięg

2. Wybierz Cel

Cel może wybrać Reakcję:

- **Zimna Krew:** Model pozostaje na pozycji.
- **Szukanie Osłony:** Model automatycznie zostaje Przewrócony.

3. Rzut kośćmi: Test Przeciwny Broni kontra Refleks

Aktywny model rzuca ilość kości równą wysokości w profilu B zmodyfikowaną przez:

- **Modyfikatory zasięgu**
- **Specjalne zasady broni**
- **Przewagę Wysokości**

Model, który jest Celem ataku rzuca ilość K6 równą swojej charakterystyce Refleks zmodyfikowaną przez:

- **Przewagę Wysokości**
- **Osłonę**

Jeżeli Aktywny Model uzyska wyższą lub taką samą ilość Sukcesów co Model będący Celem ataku, strzał trafia i obrażenia zostają zadane. W innym wypadku nic się nie dzieje.





1. Strzelający Model otrzymał 2 Sukcesy przeciwko 2 Sukcesom Celu: Trafienie!



3. Model po prawej ma Osłonę [1] i otrzymuje dodatkową K6 do Refleksu, jeśli zostaje Celem Strzału.



2. Strzelający Model otrzymał 1 Sukces przeciwko 2 Sukcesom Celu: Pudło!

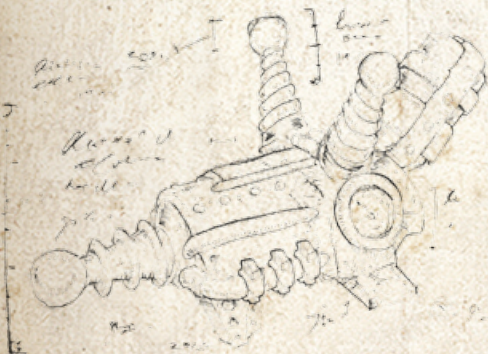


4. Model za skrzynią po lewej otrzymuje Osłonę [2]. Golem na środku nie ma żadnej Osłony. Asystent po prawej otrzymuje Osłonę [1].

Modyfikatory Zasięgu: Zmierz odległość między strzelającym Modelem a jego Celem. Sprawdź kolumny w profilu broni. Jeżeli Model jest w zasięgu wpisanym w kolumnie pierwszej od lewej, zastosuj modyfikator Broni zapisany pod nim. Jeżeli nie, sprawdź zasięg w sąsiedniej kolumnie. Jeżeli dystans nie mieści się w żadnej kolumnie, strzał automatycznie chybia.

Osłona [x]: Liczba w nawiasie jest pozytywnym modyfikatorem Refleksu Modelu będącego Celem Strzału. Jeżeli część Modelu jest zasłonięta przed strzelającym, Cel dostaje Osłonę [1].

Jeżeli więcej niż połowa jest zakryta, otrzymuje on Osłonę [2]. Niektóre zasady specjalne zmieniają sposób, w jaki przyznawane są bonusy za Osłonę.



5. Model po prawej jest Przewrócony i otrzymuje dodatkowe 2 K6 jeśli do niego strzelają. Ten bonus można połączyć z bonusem Osłony.

Przewaga Wysokości

- Model otrzymuje modyfikator +1B kiedy Strzela do Modelu który jest co najmniej 3" niżej.
- Model otrzymuje modyfikator +1R kiedy jest celem Strzału Modelu stojącego co najmniej 3" niżej.



2. Lokaj ma Przewagę Wysokości nad Golem. Cień ma Przewagę Wysokości zarówno nad Golem jak i Lokajem.

Lokaj pośrodku otrzymuje obydwa modyfikatory przeciwko Golemowi stojącemu na dole i żadnego przeciwko Cieniowi na dachu.

Strzelanie do Walki Wręcz

W sytuacji, w której Model będący celem Strzału jest związany Walką Wręcz z innym Modelem, trzeba sprawdzić, czy w wyniku Strzału nie zostanie trafiony inny Model. Należy rzucić kośćmi za Model strzelający normalnie, ale rzut R musi wykonać każdy Model w tej Walce Wręcz.

W przypadku remisu gracz kontrolujący Model Strzelający wybiera który z Modeli o tym samym wyniku rzutu R staje się Celem.

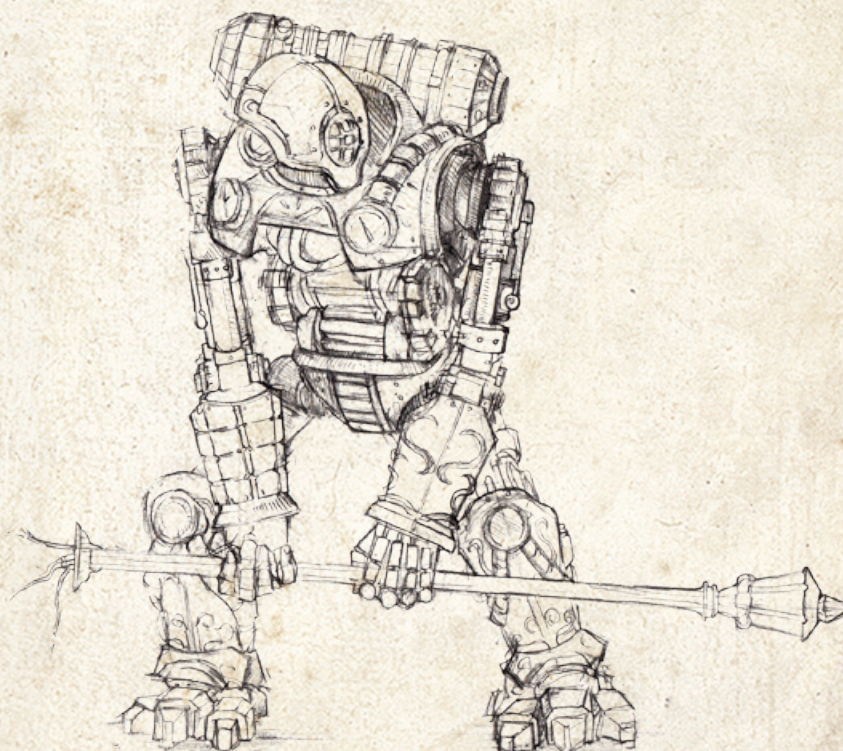
Model, który uzyska najmniej Sukcesów staje się nowym celem ataku, a jego rezultat porównywany jest z rezultatem rzutu Strzelającego.

Jeżeli jeden z Modeli ma większą podstawkę niż inne Modele w tej Walce Wręcz, wszystkie Modele z mniejszymi podstawkami otrzymują modyfikator +1R.



3. Wszystkie Modele w tej Walce Wręcz muszą wykonać Test Refleksu, gdyż mogą zostać Celem Strzału wymierzonego w związaną Walką Model. Jeśli choć jeden Model w tej Walce ma Ostonę względem Strzelającego, wszystkie Modele w tej Walce mają taką samą Ostonę!

4. Każdy model ustawiony na mniejszej podstawie otrzymuje dodatkową K6 do swojego Refleksu.



Walka Wręcz

Kiedy Model jest w kontakcie PwP z Wrogim Modelem, jest on związany Walką Wręcz i jedyne Akcje jakie może wykonać to Ruch lub Walka. Modele mogą próbować wycofać się z Walki Wręcz, lecz nie mogą w tej samej Akcji związać innego Modelu Walką Wręcz.



1. Te Wrogie sobie Modele są w kontakcie PwP, a zatem są w Walce Wręcz.

Szarża: [Szybka Akcja] Ten Model musi zakończyć Ruch w kontakcie PwP z Wrogim Modelem. Jako część Akcji Szarży Model może wykonać jeden atak, dokładnie jak w przypadku Akcji Walki. Nie można używać Akcji Szarży kiedy Aktywny Model jest związany w Walce Wręcz.

Nie trzeba mieć LS do Celu aby wykonać na niego Szarżę.



2. Szarża!

Walka: [Akcja] Ten Model może wykonać atak w Walce Wręcz przeciwko wybranemu wrogiemu modelowi w kontakcie PwP.

Model może zdecydować, że nie wykona ataku w Walce Wręcz zarówno w Akcji Szarży jak i Walki. W przypadku Szarży, Model kończy Ruch w kontakcie PwP z Wrogim Modelem, efektywnie wiążąc go w Walce Wręcz. W przypadku Walki, Ten Model nic nie robi. W obu przypadkach nie wykonuje się żadnego Testu, a w związku z tym nie rzuca się żadnymi kośćmi ani żadne karty nie mogą być zagrane.

Jak walczyć Wręcz?

1. Wybierz wrogi Model w PwP z Tym Modelem

2. Zaatakuj

2.1. Obrońca wybiera Reakcję:

Pojedynek (Odpowiedź): Modele walczą używając swojego bazowego W (zmodyfikowanego o +W przyjaznych modeli w tej samej Walce.)

Jeśli Obrońca uzyska więcej Sukcesów w Teście Walki, trafia Atakującego i zadaje obrażenia.

Obrońca: Obrońca otrzymuje +2 do W, lecz nie zadaje obrażeń jeśli wygra.

Jeśli Model nie może z jakiegoś powodu wybrać żadnej z tych Reakcji, nie otrzymuje bonusów żadnej z nich; Ani dodatkowego +W dla Obrony, ani możliwości zranienia Atakującego dla Pojedynku.

Na przykład, gdy Przewrócony Model zostaje zaatakowany Wręcz przez Elfa.

3. Rzuć kośćmi: Test Przeciwnym Walki.

Oba Modele rzucają ilością kości równą ich W zmodyfikowanej przez:

- zasady specjalne modeli i broni
- bonus za walkę kilku na jednego
- Przewagę Wysokości

Jeżeli Atakujący Model uzyska ilość Sukcesów co najmniej równą ilości Sukcesów uzyskanych przez atakowany Model, atak trafia i Model Atakujący zadaje obrażenia Obrońcy.

W przeciwnym wypadku, jeśli Obrońca wybrał Reakcję Pojedynek, zadaje on obrażenia atakującemu.

Prowadzenie Walki Wręcz na różnych poziomach

Modele mogą przystąpić do Walki Wręcz na wyższych bądź niższych poziomach. Jeżeli nie ma wystarczającego miejsca by postawić Model, lecz zasięg Szarży jest wystarczający by modele były w kontakcie PwP, należy go postawić możliwie najbliżej kontaktu PwP z celem. Ta sytuacja jest uznawana za taką samą jak Modele w kontakcie PwP.

Modele mogą być związane Walką, jeżeli ich podstawa jest na tym samym poziomie co podstawa, nogi, tors lub głowa przeciwnika.



1. Te Modele są w kontakcie PwP i Ogr otrzymuje +1W z uwagi na Przewagę Wysokości swojej pozycji.



2. Te Modele nie są w Walce Wręcz ponieważ poziom podstawki Ogra jest powyżej głowy Feniksa.

Przewaga Wysokości w Walce Wręcz

- Modele stojące co najmniej 1" wyżej otrzymują +1W
- Jeśli Szarża rozpoczęła się przynajmniej 3" wyżej niż poziom podstawki Obrońcy, Atakujący Model otrzymuje +1W.



3. Ta Szarża nie zapewni Atakującemu +1W, gdyż Ogr nie zaczął tej Akcji co najmniej 3" wyżej niż Feniks.

Można otrzymać w sumie +2W jako Przewagę Wysokości, jeśli Szarża Modelu rozpoczęła się co najmniej 3" powyżej i zostanie on ustawiony w PwP w miejscu, które jest przynajmniej 1" ponad poziomem podstawki Obrońcy.



Walka Wręcz z wieloma przeciwnikami

Jeżeli model jest w kontakcie PwP z więcej niż jednym Wrogim Modelem, jest związany Walką ze wszystkimi. Model może wybrać tylko jednego z nich jako cel swojego ataku. Sprzymierzone Modele związane w tej samej Walce, mające taką samą lub większą podstawkę jak model przeciwny, dodają Aktywnemu Modelowi modyfikator W równy ich własnej W. Jeżeli Model zwiąże Walką Wręcz Model, który jest już związany Walką, od razu stosuje się powyższe zasady.

Jeżeli jest więcej niż jeden model w Walce po obu stronach

Jeśli jest Walka, w której są dwa Modele po jednej stronie i jeden Model po drugiej stronie, gdy tylko drugi Model z drugiej strony zwiąże się w tej Walce, Walkę należy podzielić. Model szarżujący wraz z szarżowanym przez niego Modelem należy odsunąć o pół cala tak, by każdy z Modeli pozostał z co najmniej jednym Wrogim Modelem w PwP. Gracz, który ma Inicjatywę decyduje jak podzielić Walkę.



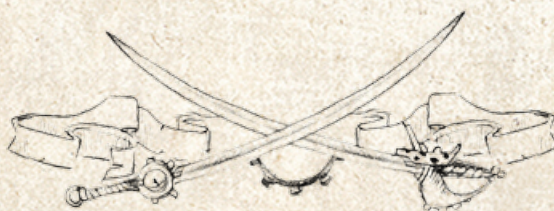
1. Ogr (W4) z pomocą Lokaja (W2) walczy z Golem (W3). Dzięki pomocy Lokaja będzie rzucał 6 kośćmi zamiast 4.



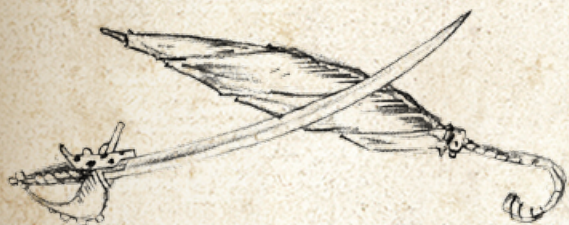
2. Lokaj nie pomoże Ogrowi walczyć z Golem Ochroniarzem, gdyż jest on postawiony na większej podstawie.



3&4. Ogr ma oba Wrogie Modele w zasięgu Szarży, ma więc wybór jak podzielić Walkę.



Model może ustawić się w kontakcie PwP z dwoma Wrogimi Modelami naraz, jeśli zasięg jego Szarży mu na to pozwala. Ponownie, Gracz, który ma Inicjatywę decyduje, które Modele przesunąć i jak podzielić Walkę. Co najmniej jeden Wrogi Model musi pozostać z każdym Przyjaznym Modelem, który był związany w tej Walce Wręcz na początku Akcji.



Opuszczanie Walki Wręcz

Model może próbować opuścić Walkę Wręcz. W tym celu wykonuje Akcję Ruchu zamiast Akcji Walki. Wykonaj Test Przeciwny Refleksu wychodzącego Modelu z Walką Wrogiego Modelu o najwyższej W. Jeżeli Model próbujący opuścić Walkę wyrzuci przynajmniej taką samą ilość sukcesów jak Wrogi Model (po modyfikacjach z Heroicznych Czynów; Tylko czarne karty), może się poruszyć do odległości równej swojej P, mierzonej w calach. W przeciwnym wypadku w tej Akcji nic się nie dzieje.



1. Gracz kontrolujący Ogra może związać walką oba modele naraz, jeśli ma takie życzenie.



2. Fenix będzie musiał rzucić 5 kośćmi (R5) przeciwko Ogrowi, który rzuci 4 kośćmi (W4).

Zadawanie Obrażeń

Model Trafiony Atakiem Strzeleckim, Wręcz lub Czarem odnosi obrażenia równe odpowiednio Sile Broni Strzeleckiej, Atakującego Modelu lub Czaru, zmodyfikowanej przez:

- pancerz
- trafienia krytyczne

Obrażenia: Ilość punktów życia, które traci trafiony Model, równe S Broni, Modelu lub Czaru, plus ilość Trafień Krytycznych, minus Pancerz trafionego Modelu

Pancerz [x]: Liczba w nawiasie jest negatywnym modyfikatorem do wszystkich Obrażeń z adawanych Modelowi.

Trafienie Krytyczne: Każdy sukces, który Atakujący rzuci powyżej ilości wyrzuconej przez Cel lub Obrońcę, modyfikuje obrażenia o +1.



3. Mary Fearless otrzymała 3 Sukcesy na trafienie swoim Coltem Navy, 2 więcej niż Thorvald otrzymał rzucając na swój Refleks. Są to dwa Trafienia Krytyczne, które modyfikują Siłę Broni o +2, czyli Thorvald otrzymuje 6 Obrażeń, które potem są modyfikowane przez jego Pancerz.

Magia

Magia w świecie Wolsung SSG nie jest łatwo dostępna. Wymaga skrupulatnych przygotowań, medytacji, odwiedzin w miejscach nasyconych mocą lub przechwytywania energii żywiolów – co zajmuje więcej czasu niż pojedyncza rozgrywka.

Umiejętność Magiczna [x]: (w skrócie UM) pozwala modelowi Rzucać Czary. Liczba w nawiasie oznacza ilość kości, które model używa do Rzucania Czarów.

Umiejętność Magiczna będzie miała także określony **Rodzaj Magii**, który ma znaczenie wyłącznie dla użycia zasady Nexus [x]: Rodzaj Magii.

Nexus [x]: Rodzaj Magii: Modele z Umiejętnością Magiczną i tym samym Rodzajem Magii co Nexus otrzymują +x do swojej Umiejętności Magicznej, gdy są w zasięgu 6" od Modełu lub Obiektu z tą zasadą.

Bohater utworzony przy użyciu Zasad Tworzenia Bohaterów może mieć więcej niż jedną Umiejętność Magiczną. Każdy wykupiony Czar ma swoją własną Umiejętność Magiczną oraz Rodzaj Magii i dokładnie taka liczba K6 powinna być używana do jego rzucania.

Każdy czar opisany jest za pomocą zestawu parametrów:

• **Nazwa**

• **Typ:** Jeden z 4 typów: Magiczne Pociski, Magiczne Ataki, Magiczne Wzmocnienia i Magiczne Aury

• **Koszt:** Określa ile kart musisz odrzucić, żeby użyć danego czaru

• 0 – żadnych kart

• 1 – dowolna karta w kolorze Bohatera

• 2 – figura bądź dwie karty w kolorze Bohatera

• **Zasięg:** maksymalny zasięg działania czaru

• **Siła:** używana tylko w przypadku Magicznych Pocisków

• **Opis:** zawiera inne specjalne zasady czarów.

Rzucenie Czaru [Szybka Akcja]: Za każdym razem, kiedy model chce Rzucić Czar, należy odrzucić kartę w jego kolorze, według wskazań kosztu czaru. Jako część Akcji model może wykonać Ruch. Czary podzielone są na 2 kategorie, z których każda ma 2 podkategorie:

Magiczne Pociski i Magiczne Ataki

Magiczne Pociski i Magiczne Ataki: To czary, których celem zawsze są Modele Przeciwnika.

Jeśli rzucany Czar był Magicznym Atakiem, zastosuj opis efektu działania Czar do Trafionego Modelu.

Jak rzucać Magiczne Pociski i Magiczne Ataki

1. Wybierz cel w Zasięgu i LS

2. Zapłać koszt

3. Rzuć kośćmi:

Aktywny Model rzuca ilością K6 równą swojej UM.

Model będący **Celem** Czar rzuca ilością K6 równą swojemu R (może być to modyfikowane przez zasady specjalne).

Jeżeli Aktywny Model uzyska taką samą lub większą ilość sukcesów jak Cel, Czar został rzucony z powodzeniem.

Jeśli rzucany Czar był Magicznym Pociskiem, Cel otrzymuje Obrażenia równe Siłom Czar, modyfikowanej Trafieniami Krytycznymi i Pancernem.



1. Magiczny Atak lub Pocisk. Rzucający Czar Model zapłacił jego koszt odrzucając odpowiednią kartę. On i Cel wykonują Test Przeciwny Umiejętności Magicznej i Refleksu.

Magiczne Wzmocnienia i Magiczne Aury

Magiczne Wzmocnienia i Magiczne Aury: To czary, które rzuca się na jeden lub więcej Modeli zgodnie z opisem Czaru. [X] to Stopień Trudności czaru.

Jak rzucać Magiczne Wzmocnienia i Aury

1. Wybierz cel w Zasięgu i LS

2. Zapłać koszt

3. Rzuć kośćmi:

Aktywny Model rzuca ilością K6 równą swojej UM.

Jeżeli Model Rzucający Czar uzyska przynajmniej tyle Sukcesów, ile wynosi Stopień Trudności czaru, czar działa. Zastosuj efekty czaru.

Kiedy wybierasz cel rzucając **Magiczną Aurę**, automatycznie celami stają się wszystkie Modele zgodne z opisem czaru w zasięgu i LS.

Kiedy rzucaś **Magiczne Wzmocnienie** wybierasz jako Cel jeden Model w zasięgu i LS.



1. *Magiczna Aura.* Model Rzucający Czar zapłacił Koszt, odrzucając odpowiednią kartę i wykonał Test Statyczny Umiejętności Magicznej. Dwa modele oznaczone zielonymi strzałkami są w zasięgu czaru. Jeden model oznaczony czerwoną strzałką jest poza zasięgiem czaru.



2. *Magiczne Wzmocnienie.* Model Rzucający Czar zapłacił Koszt, odrzucając odpowiednią kartę i wykonał Test Statyczny Umiejętności Magicznej. Jeden przyjazny Model w zasięgu zostaje wybrany na Cel czaru.

Bohaterowie

Wszystkie modele Bohaterów w grze Wolsung SSG działają według specjalnych zasad, które obrazują ich nadnaturalne zdolności. Te zasady są wspólne dla wszystkich Bohaterów.

Charakterystyki Bohaterów

Kolor: Każdy Bohater ma swój określony kolor karty (pik, kier, karo lub trefl). Do wykonywania Heroicznych Ruchów i Heroicznego Powstania Bohater używa kart tylko w swoim kolorze.

Fundusze: Fundusze określają majątek, kontakty i inne zasoby Bohatera. Fundusze dodaje się do Klubowej Puli Funduszy i mogą być użyte do wynajmowania Pomocników przed każdą grą.



1. Jeden cały kolor kart: Kier.



Zasady specjalne Bohaterów

Heroiczne Powstanie: Na początku Aktywacji Przewrócony Bohater może odrzucić kartę w swoim kolorze, żeby powstać bez utraty Akcji.

Heroiczny Ruch: Na początku Aktywacji Bohater może odrzucić kartę w swoim kolorze, żeby do końca swojej Aktywacji traktować Trudny Teren jak Otwarty Teren, i móc używać następujących Specjalnych Akcji Ruchu do końca swojej Aktywacji (Specjalne Akcje Ruchu, mogą być połączone z innymi Szybkimi Akcjami, zastępując normalny Ruch):

Wspinaczka: Model może poruszyć się do wartości swojej charakterystyki P w poziomie, oraz w pionie: w górę do wysokości zapisanej w charakterystyce P, mierzonej w calach, bądź dowolną ilość cali w dół. Nie może się poruszać poprzez piętra i podłogi, a na końcu tego Ruchu musi być miejsce na postawienie modelu. Model musi zakończyć Ruch z podstawką w kontakcie z tą krawędzią elementu terenu, na którą się wspiął.



1. Heroiczna Wspinaczka. Bohater może Ruszyć się by być w kontakcie PwP ze ścianą, na którą chce się wspiąć. Następnie jest ustawiany w kontakcie PwP ze ścianą, po której się wspiął, nie wyżej niż wynosi jego charakterystyka Prędkość w calach.

Skok: Model może poruszyć się w poziomie, ignorując teren do wysokości 2" na trasie tego Ruchu. Model nie może zakończyć tego Ruchu wyżej niż 2" od początkowej pozycji. Oznacza to, że model może na przykład przeskoczyć z budynku na budynek ignorując przepaść między nimi.



1. Heroiczny Skok. Bohater może poruszyć się do 2" w górę lub dowolną ilość cali w dół, oraz do wartości swojej Prędkości w calach w poziomie.

Heroiczne Pływanie: Dokładnie tak jak Heroiczny Ruch: Modele Ruszające się Heroicznie w Płytkiej lub Głębokiej wodzie traktują ją jak Otwarty Teren. Mimo tego, wciąż zostają Przewrócone jeśli zostaną w niej trafione i muszą wykonać test Tonięcia.

Heroiczny Czyn: Modele Bohaterów mogą odrzucać karty, aby dodać sukcesy do Testu na Strzał, Walkę Wręcz, Rzucenie Czarą lub Zajęcie Celu Misji, zarówno jako Model Aktywny, jak i Cel. Figury i Asy dodają +2 sukcesy każda do wyniku Testu, a pozostałe karty +1 każda.



2. Czarne Karty.

Do Walki Wręcz, Magicznych Aur i Magicznych Wzmocnień używane są **karty czarne**.

Do Strzelania, Magicznych Pocisków i Magicznych Ataków używane są **czerwone karty**.

Tylko karty w **kolorze Bohatera** mogą być używane by dodawać sukcesy do Zajęcia Celu Misji.



3. Czerwone Karty.



4. Czerwone Karty.

Jeżeli oba Modele uczestniczące w Teście są Bohaterami, będą dodawać do Testu karty w tym samym kolorze, według powyższych zasad.

Heroiczny Czyn jako pierwszy wykonuje model, który wyrzucił mniej sukcesów (lub w przypadku remisu - broniący się).

Gracze odrzucają po jednej karcie na przemian aż któryś z nich spasuje. Drugi może potem odrzucić dowolną ilość kart, dopóki także nie spasuje. Ostateczny wynik Testu jest wtedy ustalany i atak rozstrzygany.

Przykład:

Jan kontroluje Mary Fearless, a Łukasz kontroluje Thorvalda Nielsgaarda. Mary strzela do Thorvalda. Modele wykonują Test Przeciwstawny Broni (4) i Refleksu (3). Mary uzyskuje 1 Sukces, a Thorvald aż 3. Jan decyduje się odrzucić czerwoną kartę, by dodać 1 Sukces do rzutu Mary. Teraz z kolei Łukasz decyduje, czy też odrzucić kartę, czy spasuować – wybiera pas, jako że Mary wciąż nie uzyskała dość Sukcesów by trafić Thorvalda. ~~Teraz~~ Jan może odrzucić jeszcze dowolną ilość czerwonych kart, zwiększając ilość otrzymanych przez Mary Sukcesów i jednocześnie Trafień Krytycznych. Łukasz nie może już odrzucić żadnych kart by to powstrzymać, ponieważ już spasuwał w tym Teście.



1. Mary rzuciła słabo. Odrzuca jedną czerwoną kartę, co wciąż nie wystarczy by trafić. Thorvald pasuje.



2. Mary odrzuca kolejną czerwoną kartę, zmieniając pudło w trafienie. Thorvald nie może nic zrobić, ponieważ już spasował w tym Teście.



3. Mary mogła odrzucić od razu figurę, zmieniając pudło w trafienie, ale to skłoniłoby pewnie Thorvalda także do odrzucania kart.



4. Jedynym ograniczeniem ilości kart, które można odrzucić w jednym Teście jest liczba kart na reku gracza. Tutaj Mary pokazuje totalną przesadę, otrzymując 11 Trafień Krytycznych, z których 8 wynika z Sukcesów uzyskanych przez odrzucanie kart.



5. Heroiczny Czyn może być także użyty do obrony. Thorvald odrzuca czerwoną figurę. Jest to wciąż trafienie. Jeśli Mary teraz spasuje nie będzie mogła dodać żadnych więcej kart do tego Testu.



6. Thorvald odrzuca kolejną czerwoną kartę. Teraz strzał jest już niecelny. Pudło!

Fundusze i Koszt

Wszystkie modele Bohaterów mają pewną liczbę Funduszy w przedziale od 0 do 6. Fundusze wszystkich wybranych przez danego Gracza do jednej gry Bohaterów są sumowane i tworzą jego Klubową Pulę Funduszy, używaną by wynajmować Pomocników przed każdą grą.

Każdy Pomocnik ma Koszt, który trzeba zapłacić ze swojej Klubowej Puli Funduszy aby go wynająć. Nie można wydać więcej Funduszy, niż ma się w swojej Klubowej Puli Funduszy.

Na początku gry nie możesz mieć więcej Pomocników niż dwukrotność używanej w tej grze przez Ciebie liczby Bohaterów (o ile zasady specjalne nie stanowią inaczej).



2. ...Dwóch Asystentów i Automoton Służebny,



1. Alice Tinkerly ma 3 Fundusze. Ją samą stać by wynająć na czas gry: Golema Laboratoryjnego i Asystenta...



3. ...Lub zaledwie jednego Golema Bojowego.



Zwyczajne Skakanie i Wspinaczka

Zarówno Bohaterowie jak i Pomocnicy mogą próbować poruszać się przez Nieprzekraczalny Teren w zwyczajny, choć męczący i niebezpieczny sposób.

Model Bohatera lub Pomocnika może wykonać Akcję Zwyczajnej Wspinaczki lub Zwyczajnego Skoku w następujący sposób:

Zwyczajna Wspinaczka

Wspinaczka [Szybka Akcja]: Wykonaj Statyczny Test Refleksu o poziomie Trudności równym wysokości ściany na którą Model się wspina, zaokrąglonej w dół do pełnych cali. Model nie może się wspiąć w jednej Akcji wyżej, niż wynosi jego charakterystyka Prędkość w calach. Przyjazne Modele, które są w kontakcie PwP ze wspinającym się Modelem i jednocześnie ze ścianą, na którą się on wspina, dodają do tego Testu ilość K6 równą swojej charakterystyki Siła.

Jeśli Wspinający się Model otrzyma **co najmniej** tyle Sukcesów ile wynosi Trudność Testu, ustaw go w kontakcie PwP ze ścianą, na którą się wspina, na wysokości, na którą się wspiął.

Jeśli Wspinający się Model otrzyma **mniej** Sukcesów niż wynosi Trudność tego Testu, ustaw go Przewróconego w kontakcie PwP ze ścianą, na którą się wspiął, na poziomie, z którego zaczynał.



1. Lokaj wykonuje Ruch do kontaktu ze ścianą i wykonuje test Refleksu o Trudności równej wysokości ściany. W mało prawdopodobnym przypadku zdania tego Testu, będzie on umieszczony na szczycie ściany, na którą się wspina, bezpośrednio nad punktem, z którego zaczął wspinaczkę.

2. W bardziej prawdopodobnym przypadku, gdy Lokaj nie zda tego Testu, tą Akcję kończy Przewrócony w miejscu, skąd rozpoczął Wspinaczkę.

Bohaterowie mogą odrzucić karty w swoim kolorze by dodać sobie Sukcesów do tego Testu, lecz efektywniej jest wykonać po prostu Bohaterski Ruch!

Przykład 1: Wspinaczka.

Lokaj chce wspiąć się na ścianę o wysokości 3,1". Ponieważ jego Refleks wynosi 3, jest w stanie to zrobić, ale tylko jeśli otrzyma trzy Sukcesy na trzech K6. Podchodzi więc do swojego kolegi Ogra stojącego w kontakcie PwP z tą ścianą i prosi o pomoc. Ogr splata palce dłoni i używa swojej Siły. Teraz Lokaj musi wykonać Test Refleksu o Trudności 3, ale używając 10 K6: 3 za swój Refleks oraz 7 za Siłę Ogra. Otrzymuje 5 sukcesów gdy Ogr wyrzuca go w powietrze bezpiecznie lądując na szczycie ściany.



3. Przyjazny Ogr używa Lokajowi swojej Siły. Z taką pomocą o wiele łatwiej zdać ten Test.

Zwykły Skok

Skok [Akcja]: Wykonaj Statyczny Test Prędkości o poziomie Trudności równym całkowitemu deklarowanemu dystansowi, jaki model pokonuje Skokiem (mierząc w trzech wymiarach, od początku do początku podstawki), zaokrąglając ułamki w dół do pełnych cali. Jeśli Model kończy Skok w odległości 1" od krawędzi Terenu, musi wykonać test Upadku.

Jeśli Skaczący Model otrzyma co najmniej tyle Sukcesów, ile wynosi Trudność Testu, jest umieszczany w miejscu do którego Skakał. Model nie może Skoczyć więcej niż 1" powyżej swojej początkowej pozycji. Model nie może Skoczyć dalej w poziomie niż wynosi jego charakterystyka Prędkości w calach.

Jeśli Skaczący Model otrzyma mniej Sukcesów niż wynosi Trudność Testu, Upada i jest umieszczany Przewrócony na poziomie poniżej, o tyle cali wzdłuż swej deklarowanej trasy Skoku ile Sukcesów uzyskał, i otrzymuje Obrażenia od Upadku.



1. Ten sam Lokaj stoi teraz przed problemem bezpiecznego zejścia po drugiej stronie ściany. Wykonuje Akcję Skoku, wybierając jako miejsce docelowe punkt odległy o 2" od ściany. Zmierzona odległość do tego punktu wynosi trochę ponad 3,6" (jako, że sama ściana ma ponad 3" wysokości), musi więc wykonać Test Prędkości o poziomie Trudności 3 (ułamki zaokrąglane są w dół). Jego charakterystyka Prędkości wynosi 5, wykonuje więc rzut 5 K6, próbując otrzymać co najmniej 3 Sukcesy. Otrzymuje 3 Sukcesy, a więc może być umieszczony w miejscu które deklarował, 2" od ściany na poziomie gruntu.



2. Tym razem Lokaj otrzymał zaledwie 2 Sukcesy, więc jest umieszczany mniej więcej tam, gdzie chciał zeskoczyć, lecz jest Przewrócony i otrzymuje 3 Obrażenia od Upadku – to musiało boleć!

Bohaterowie mogą odrzucić karty w swoim kolorze by dodać sobie Sukcesów do tego Testu, lecz efektywniej jest wykonać po prostu Bohaterski Ruch!



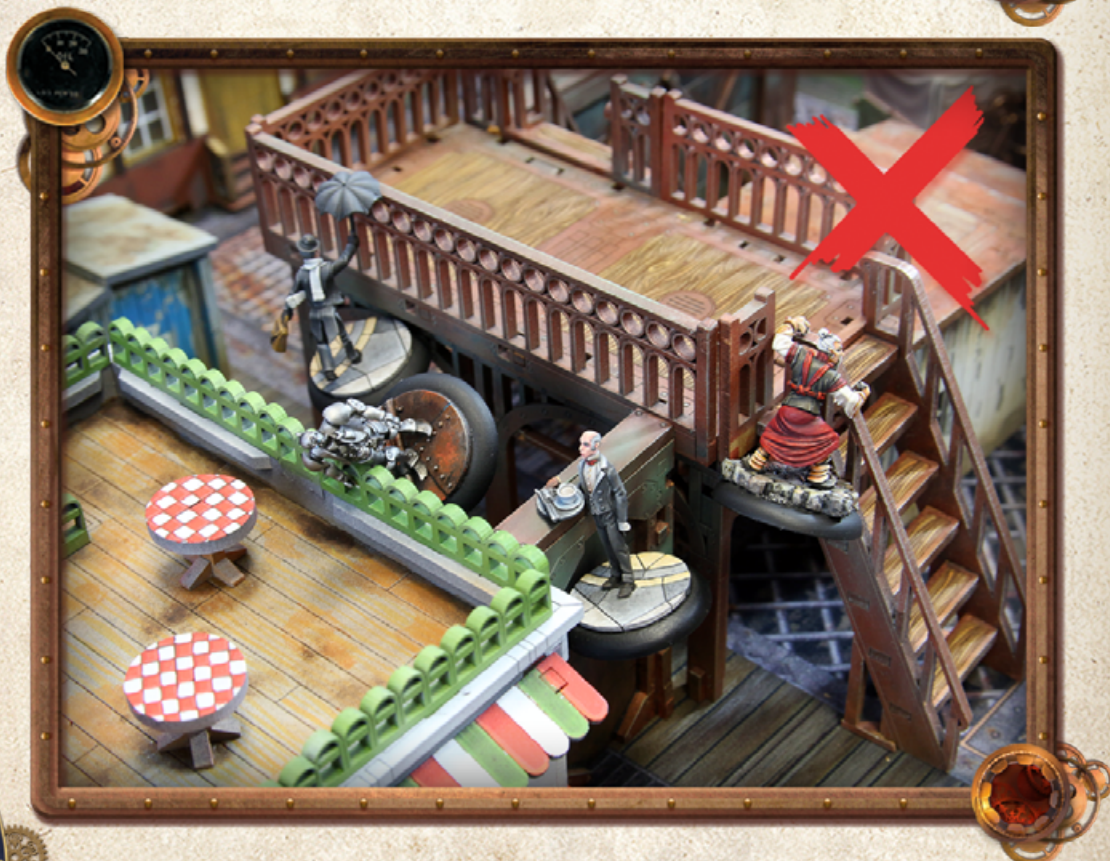
3. Lokaj próbuje przeskoczyć z dach magazynu na dach sąsiedniego budynku. Wykonuje Akcję Skoku, wybierając punkt odległy o zaledwie dystans, by zmieściła się jego cała podstawka za obramowaniem dachu budynku.

Teraz musi wykonać Test Prędkości o Trudności 3 (z uwagi na odległość pokonywaną do punktu docelowego). Jego charakterystyka Prędkości wynosi 5, rzuca więc 5 K6. Otrzymuje 3 Sukcesy, może więc być umieszczony w miejscu, do którego skakał. Miejsce to jest jednak w odległości 1" od krawędzi Terenu, musi więc wykonać test Upadku. Jeśli nie zda któregośkolwiek z testów: Skoku lub Upadku, będzie umieszczony Przewrócony na poziomie dokładnie poniżej punktu, w którym nie zdał Testu, i otrzyma Obrażenia od Upadku.



Teren

Teren: Wszystko, co nie jest Modelami ani Obiektami. Modele i Obiekty mogą być ustawiane na Terenie i używać go, aby mieć wpływ na Linie Strzału, Przewagę Wysokości, Ostonę i inne. Żaden Model ani Obiekt nie może być ustawiony na Terenie w sposób, który byłby niestabilny. Modele nie mogą poruszać się przez miejsca węższe niż pół cala w przypadku Modeli ustawionych na 30mm podstawkach, 1 cal dla Modeli na 40mm podstawkach oraz 2" dla wszystkich innych rozmiarów podstawek. Jeśli Obiekt może się poruszać, nie może tego robić przez miejsca, przez które się fizycznie nie zmieści. Modele i Obiekty muszą zakończyć każdą Akcję ustawione stabilnie w dozwolonym miejscu.



Otwarty Teren

Modele i niektóre Obiekty mogą się przemieścić do wartości swojej charakterystyki Prędkości wyrażonej w calach w każdej Akcji, w której wykonują Ruch całkowicie w Otwartym Terenie. Większość obszaru pola gry będzie Otwartym Tereniem. Do tej kategorii wliczają się wszystkie elementy Terenu do wysokości 1" włącznie.



1. Modele mogą ruszać się z pełną Prędkością po Otwartym Terenie.

Trudny Teren

Modele mogą poruszać się do połowy wartości Prędkości wyrażonej w calach w każdej Akcji, w której wykonują choć częściowo Ruch w Trudnym Terenie. Należą do niego wszystkie elementy Terenu o wysokości większej niż 1" ale mniejszej niż 3". Uwzględnia to ruch wykonywany w pionie, w dodatku do odległości pokonywanej w poziomie.



2. Modele mogą ruszać się z połową Prędkości w Trudnym Terenie.

Nieprzekraczalny Teren

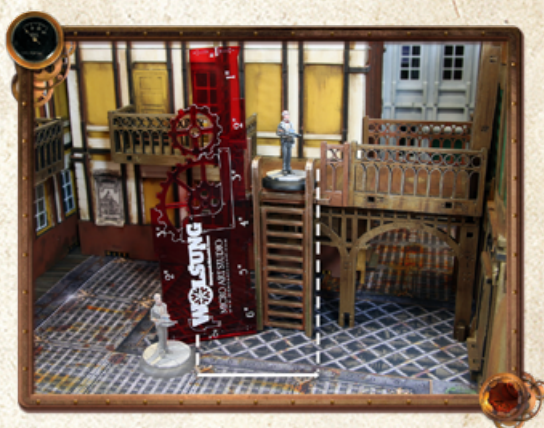
Ściany, zamknięte budynki i elementy Terenu wyższe niż 3" klasyfikowane są jako Nieprzekraczalny Teren. Modele nie mogą się normalnie po nim poruszać, muszą wykonywać specjalne Akcje (jak Wspinaczka, Skok czy Heroiczny Ruch) aby się w nim przemieszczać.



3. Ściana i budynek za Ogrem są Nieprzekraczalnym Tereniem. Chatka na prawo od niego jest Trudnym Tereniem.

Wysoki Teren

Na elementy terenu wyższe lub niższe o ponad 3" Modele i niektóre Obiekty mogą się dostać za pomocą **drabin**, które traktują zawsze jak Trudny Teren, lub **schodów**, które traktują zawsze jak Otwarty Teren. Ruch w pionie w jednej Akcji nie może być większy niż charakterystyka Prędkości Modelu lub Obiektu. Model na poziomie wyższym o ponad 3" ma Przewagę Wysokości wobec Modeli na poziomach poniżej.



Woda

Woda może być Głęboka lub Płytka (jest to określane przez Graczy lub Scenariusz przed grą).

Płytka Woda jest Trudnym Terenem dla wszystkich Modeli i Obiektów.

Żywe Modele w Płytkiej Wodzie trafione dowolnym atakiem są Przewrócone w dodatku do innych efektów trafienia.

Głęboka Woda jest Trudnym Terenem dla wszystkich Modeli i Obiektów.

Nie-Żywe Modele w Głębokiej Wodzie idą po dnie; LS do nich jest zablokowane.

Żywe Modele w Głębokiej Wodzie trafione dowolnym

atakiem są Przewrócone w dodatku do innych efektów trafienia.

Tonięcie: Żywy Model Przewrócony w Głębokiej Wodzie musi wykonać Test, rzucając tyłoma K6 ile ma Pancerza plus ile Żywotności ma poniżej początkowej jej ilości na początku swojej Aktywacji. Za każdą K6, która nie jest Sukcesem, model traci 1 punkt Żywotności (niemodyfikowane przez Pancerz).

Bohater może wykonać Heroiczne Powstanie aby powstać i zignorować w tej Aktywacji test Tonięcia.

Drzwi

Drzwi mogą być: Otwarte, Zamknięte i Zablokowane.

Otwarte Drzwi: Modele mogą się przez nie poruszać jak przez Otwarty Teren w ramach Akcji Ruchu, Szarży lub Szybkich Akcji, o ile szerokość drzwi pozwala na poruszanie się przez nie ich rozmiaru podstawki. Modele na zbyt dużych podstawkach traktują je jak Nieprzekraczalny Teren.

Otwarte Drzwi pozwalają poprowadzić przez nie LS. Mogą być także zamknięte Szybką Akcją i traktowane są wówczas jak Zamknięte Drzwi, dopóki nie zostaną ponownie otwarte.

Zamknięte Drzwi: Modele nie mogą się przez nie poruszać w ramach Akcji Ruchu, Szarży ani Szybkich Akcji. Nie można przez nie poprowadzić LS. Zamknięte Drzwi mogą być otwarte Specjalną Szybką Akcją w kontakcie PwP z nimi i traktowane są jak Otwarte Drzwi, dopóki nie zostaną ponownie Zamknięte.

Zablokowane Drzwi: Modele nie mogą się przez nie poruszać w ramach Akcji Ruchu, Szarży ani Szybkich Akcji. Nie można przez nie poprowadzić LS.

Zablokowane Drzwi mogą być otwarte przez wykonanie Specjalnej Akcji otwarcia drzwi i wykonanie Statycznego Testu Refleksu lub Siły o określonej Trudności. Zamknięte Drzwi mogą mieć Trudność otwarcia na poziomie [1], [2] lub [3] w zależności od ich konstrukcji i stopnia skomplikowania zamka. Poziom Trudności otwarcia Zamkniętych Drzwi musi dla każdego drzwi zostać jasno określony przed grą, przez graczy lub przez scenariusz.

Jeśli Model otwierający Zamknięte Drzwi otrzyma co najmniej tyle Sukcesów, ile wynosiła Trudność ich otwarcia, drzwi są odblokowane.

Drzwi odblokowane testem Refleksu traktuje się jak Zamknięte Drzwi. Mogą one zostać ponownie Zablokowane testem Refleksu o takiej samej Trudności.

Drzwi odblokowane testem Siły traktuje się jak Otwarte Drzwi i nie można ich ponownie Zablokować.



1. Niektóre Modele nie są zbyt biegłe w otwieraniu zamków wytrychem.



2. Wyważenie drzwi nie pozwoli ich już ponownie zamknąć na zamek.

Spadanie

Jeśli Model zostanie trafiony atakiem strzeleckim, magicznym, wręcz lub zostanie Przewrócony w odległości 1" od krawędzi Terenu o wysokości powyżej 1", musi wykonać Test Upadku.

Test Upadku ma Trudność [2] i jest wykonywany przy użyciu charakterystyki Refleks Modelu.

Jeśli w odległości 1" od Modelu jest barierka, Trudność Testu Upadku zmniejsza się do [1]. Jeśli ta barierka ma mniej niż 1" wysokości, Model otrzymuje +1 K6 do tego Testu. Jeśli ma ona co najmniej 1" wysokości, Model otrzymuje dodatkowo +1 K6 do Testu Upadku.

Jeśli Model otrzyma co najmniej tyle sukcesów ile wynosi Trudność Testu, łapie równowagę i pozostaje w tym samym miejscu. W innym przypadku Spada. Bohaterowie mogą odrzucić kartę w swoim kolorze aby po prostu zdać ten test.

Spadanie: Model spada z krawędzi najbliższej której stoi (jeśli jest więcej krawędzi w odległości 1"). Ustaw Spadający Model Przewrócony na poziomie bezpośrednio poniżej punktu, z którego Spadł.

Obrażenia od Upadku: Spadający Model otrzymuje trafienie z Siłą równą wysokości, z której spadł, w całach, zaokrąglając ułamki w dół, ignorując Pancerz.

Jeśli podstawka Spadającego Modelu pokryje się z podstawką innych Modeli na poziomie na który upadł, każdy z tych Modeli musi wykonać Test Przeciwny Refleksu przeciwko Sile spadającego Modelu. Jeśli te Modele otrzymają więcej Sukcesów niż Spadający Model, uskakują mu z drogi bez szwanku – przesuną je o minimalną odległość wymaganą, by nie były w kontakcie PwP z żadnym innym Modelem. Jeśli Spadający Model otrzyma równą lub większą liczbę Sukcesów, Modele na które Spadł są przez niego trafione, Przewrócone i otrzymują Obrażenia od Zmiażdżenia. Trafienie to może spowodować Trafienia Krytyczne. Spadający Model jest umieszczany Przewrócony w kontakcie PwP ze wszystkimi Modelami, które trafił spadając.

Obrażenia od Zmiażdżenia: Gdy Model jest trafiony przez inny Spadający Model, otrzymuje Obrażenia równe wysokości, z której Spadający Model spadł, zaokrąglając ułamki w dół i modyfikowane przez:

- Pancerz
- Krytyczne Trafienia

Bohaterowie mogą odrzucać czerwone karty aby dodać Sukcesu do swojego Refleksu w tym Teście Przeciwnym.

Bohaterowie **NIE** mogą odrzucać kart aby zwiększyć swoją Siłę i trafić mocniej własnym ciałem Modele, na które spadają.



Przykład:

Feniks balansuje na szczycie szopy dobudowanej na dachu piętrowego budynku. Zostaje trafiony a takim strzeleckim, i teraz musi wykonać Test Upadku. Wykonuje rzut 4 K6 (jego charakterystyka Refleks wynosi 4), i musi uzyskać co najmniej 2 Sukcesy, gdyż szopa nie ma żadnej barierki dookoła krawędzi. Nie udaje mu się to i Spada prosto na ~~nie~~ nie spodziewającego się Cienia, gdyż krawędź nad Cieniem była bliżej niż krawędź nad dwupiętrową przepaścią. Oba Modele muszą teraz wykonać Test Przeciwny Refleksu (Cień) przeciwko Sile (Feniks). Cień rzuca 4 K6, Feniks rzuca 7 K6. Otrzymują odpowiednio 2 i 3 Sukcesy. Feniks spada na głowę Cieniowi, otrzymując 2 Obrażenia ignorując Pancerz (1 za każdy pełen cal wysokości z której spadł) i jest Przewrócony w kontakcie PwP z Cieniem, który też jest Przewrócony, i który otrzymuje 3 Obrażenia (1 za każdy pełen cal wysokości z której spadł Feniks plus 1 Trafienie Krytyczne).

Oba Modele muszą wykonać teraz test Upadku, gdyż zostały Przewrócone w odległości 1" od krawędzi. Tym razem trudność tego Testu wynosi zaledwie 1, a oba modele otrzymują do niego +1 K6 (niska barierka dookoła krawędzi).

Rozgrywka

Do rozgrywki potrzebnych jest co najmniej dwoje Graczy, każdy kontrolujący pewną liczbę Modeli tworzących jego lub jej Klub, płaska powierzchnia tworząca pole bitwy o rozmiarach około trzy stopy na trzy stopy (metr na metr), kilka kości sześciennych (K6), 52-kartowa talia do gry, miarka calowa i trochę elementów terenu odzwierciedlających otoczenie rozgrywanego scenariusza.



Rozmiar rozgrywki

Pojedynek	1 Bohater na Gracza	Gra Szkoleniowa	4 karty na turę
Zwada	2 Bohaterów na Gracza	Gra Startowa	5 kart na turę
Utarczka	3 Bohaterów na Gracza	Gra Podstawowa	6 kart na turę
Potyczka	4 Bohaterów na Gracza	Pełna Gra	7 kart na turę
Konflikt	5 Bohaterów na Gracza	Gra Rozszerzona	8 kart na turę
Bitwa	6 Bohaterów na Gracza	Gra Epicka	9 kart na turę
Wojna	7 Bohaterów na Gracza	Gra Weekendowa	10 kart na turę

Każdy z Graczy wybiera równą ilość Bohaterów w zależności od rozmiaru rozgrywki. Bohaterowie mają symbol koloru karty na swoich kartach postaci.



ZASADY GRY

Przed Grą

1. Zdecyduj się na rozmiar rozgrywki
2. Wybierz Scenariusz
3. Ustaw Teren i Cele Misji
4. Wybierz swoich Bohaterów
5. Ujawnij swoich Bohaterów
6. Wydadź Fundusze swoich Bohaterów na Pomocników
7. Rozdadź karty
8. Ustal Pierwszego Gracza
9. Wybierz Strefy Wystawienia

1. Zdecyduj się na rozmiar rozgrywki

Ustal ze swoimi Przeciwnikami rozmiar rozgrywki, określając ilość kontrolowanych przez Graczy Bohaterów.

2. Wybierz Scenariusz

Interesujący scenariusz sprawia, że gra jest ciekawsza a wydarzenia na polu bitwy nabierają kontekstu. Gracze muszą dopasować swoje strategie do wypełnienia różnych celów misji.

Więcej informacji w rozdziale: Scenariusze, s.47.

3. Ustaw Teren i Cele Misji

Rozstawiając makiety terenu na polu bitwy, należy wziąć pod uwagę następujące czynniki:

- Przynajmniej 50% pola bitwy powinno być pokryte makietami terenu.
- Co najmniej 50% z nich powinno być Wysokim Terenem (budynki, kładki itp., co najmniej 3" wysokości)
- Ustawienie Wysokiego Terenu na obrzeżach pola bitwy spowoduje, że Modele i Kluby specjalizujące się w strzelaniu zdominują grę.
- Ustawienie Wysokiego Terenu w okolicach środka pola bitwy sprawi, że szanse Graczy się wyrównają a gra stanie się bardziej interesująca, gdy teren będzie w niej pełnił większą rolę.
- Wysoki Teren powinien blokować pewne kierunki ruchu a jednocześnie tworzyć alternatywne ścieżki, wykorzystywane przez modele Bohaterów.
- Należy udostępnić wiele punktów przejścia (drzwi, schody, drabiny), pozwalając wszystkim Modelom na poruszanie się po znacznej części Wysokiego Terenu. Nie każdy Wysoki Teren powinien być łatwo dostępny. Niektóre Scenariusze określają miejsce ustawienia Celów Misji. Więcej informacji: Scenariusze, s.47.

4. Wybierz swoich Bohaterów

Każdy z Graczy w sekrecie wybiera jeden Klub i tylu Bohaterów, na ilu pozwala Rozmiar Rozgrywki spośród Bohaterów dostępnych dla jego wybranego Klubu.

5. Ujawnij swoich Bohaterów

Gracze jednocześnie ujawniają Bohaterów, których wybrali na czas tej rozgrywki.



6. Wydaj Fundusze swoich Bohaterów na Pomocników

Dodaj do siebie Fundusze wszystkich wybranych przez siebie na czas tej rozgrywki Bohaterów. Możesz wynająć Pomocników o całkowitym Koszcie nie większym niż suma dostępnych Ci Funduszy. Nie możesz wynająć więcej Pomocników niż podwójna liczba Bohaterów wybranych przez ciebie do tej rozgrywki.

7. Rozdaj karty

Na początku gry każdy z Graczy dobiera 3 karty oraz tyle kart, ilu Bohaterów wystawia w grze.

Na przykład w grze, w której Gracze używają po 3 Bohaterów, na początku gry każdy Gracz dobierze po 6 kart.

Natychmiast gdy rozdasz ostatnią kartę z talii, przetasuj odrzucone karty i utwórz z nich nową talię, kontynuując rozdawanie kart.

Pamiętaj: Rozdaje się karty w momencie Przed Grą 7. Rozdaj Karty, oraz na początku pierwszej tury gry w momencie 1.2 Dobieranie Kart. Oznacza to, że na początku pierwszej tury będziesz odrzucać z ręki karty do maksymalnej wartości zależnej od rozmiaru rozgrywki, mając możliwość dopasowania kart na ręce do strategii, którą zamierzasz użyć.

8. Ustal Pierwszego Gracza

Każdy z Graczy musi uczestniczyć w licytacji tytułu Pierwszego Gracza, zagrywając jedną zakrytą kartę z ręki. Odsłońcie karty jednocześnie. Dowolna ilość Graczy może teraz zagrać dodatkowe zakryte karty dopóki wszyscy nie spasują lub nie skończą im się karty. Odsłoń dodatkowo zagrane karty.

Najwyższa karta (Zobacz: Karty, strona 16) wygrywa i Gracz, który ją zagrał zdobywa Tytuł Pierwszego Gracza. Jako pierwszy wybierze Strefę Wystawienia, ustawi Modele i pierwszy wytypuje Model do Aktywowania w każdej turze gry. Pozostali Gracze wybiorą Strefy Wystawienia, ustawią Modele i wytypują Model do Aktywowania, w kolejności wskazówek zegara począwszy od Pierwszego Gracza.

9. Wybierz Strefy Wystawienia

Strefy Wystawienia dla dwóch Graczy

W grze dla dwóch Graczy Pierwszy Gracz wybiera Strefę Wystawienia spośród opisanych poniżej. Gracze następnie wystawiają wszystkie swoje figurki, z aczynając od Pierwszego Gracza, o ile wybrana Strefa Wystawienia nie stanowi inaczej.

- **Przeciwnie strony** pola bitwy, do 6" od krawędzi.
- **Przeciwnie ćwiartki** pola bitwy, nie bliżej niż 12" od środka pola bitwy.
- **Przeciwnie rogi** i przyległe do nich krawędzie pola bitwy. Modele nie są wystawiane przed grą, lecz ustawiane w kontakcie PwP z co najmniej jedną z wybranych krawędzi na początku swojej pierwszej Aktywacji.

Poniższe Strefy Wystawienia mogą być wybrane jeśli obaj Gracze się na to zgodzą. Rozpoczynają one walkę już od pierwszej Aktywacji, na co trzeba być przygotowanym.

- Gracze wystawiają **po jednym Modelu na zmianę** rozpoczynając od Pierwszego Gracza. Bohaterowie muszą być wystawieni w pierwszej kolejności, nie bliżej niż 12" od każdego innego Bohatera. Pomocnicy są wystawiani w następnej kolejności, nie bliżej niż 6" od każdego innego Modelu. Modele, które mają swoje specjalne zasady wystawienia, mogą wybrać czy chcą ich użyć, czy też wystawić się na powyższych zasadach.
- Pierwszy Gracz wybiera **jeden budynek** i wystawia wszystkie swoje Modele w nim i/lub na nim. Drugi Gracz wystawia wszystkie swoje Modele nie bliżej niż 6" od tego budynku. Wybrany budynek musi być całkowicie w 12" od środka pola bitwy, i musi mieć co najmniej rozmiar 6" na 3" i dowolną wysokość.

Strefy Wystawienia dla wielu Graczy

W grze dla 3 lub więcej Graczy Strefy Wystawienia wybierane są w kolejności wskazówek zegara, rozpoczynając od Pierwszego Gracza. Żadna z krawędzi, żaden narożnik ani budynek nie może być wybrany przez więcej niż jednego Gracza. Jeśli więcej niż jeden Gracz chce wystawiać w tym samym momencie swoje Modele, rozpoczyna Pierwszy Gracz lub Gracz najbliższy mu w kolejności wskazówek zegara.

- Punkt pośrodku jednej z krawędzi pola bitwy. Ci Gracze wystawiają Modele jako pierwsi. Modele tych Graczy muszą być wystawione w 12" od wybranego przez nich punktu.
- Narożnik. Modele tych Graczy nie są wystawiane na początku gry. Na początku pierwszej Aktywacji każdego z tych Modeli jest on ustawiany w kontakcie PwP z krawędzią pola bitwy przyległą do wybranego narożnika.
- Całe pole bitwy. Gracze, którzy wybrali to ustawienie, wystawiają Modele jako ostatni. Gracze, którzy wybrali tę Strefę Wystawienia ustawiają po jednym Modelu na zmianę, rozpoczynając od Pierwszego Gracza lub Gracza najbliższego mu w kolejności wskazówek zegara. Bohaterowie muszą być wystawieni w pierwszej kolejności, nie bliżej niż 12" od każdego innego Bohatera. Pomocnicy są wystawiani w następnej kolejności, nie bliżej niż 6" od każdego innego Modelu. Modele które mają swoje specjalne zasady wystawienia, mogą wybrać czy chcą ich użyć, czy też wystawić się na powyższych zasadach.
- Jeden budynek, nie bliżej niż 6" od dowolnej krawędzi. Ci Gracze wystawiają Modele jako drudzy. Wszystkie Modele tych Graczy muszą być wystawione w lub na wybranym budynku. Strefy Wystawienia mogą się zmienić w zależności od wybranego Scenariusza. Więcej informacji w rozdziale: Scenariusze, strona 47.

Pothill



SCENARIUSZE

Quirinale



SCENARIUSZE

Stableton



SCENARIUSZE

Scenariusze

Scenariusze sprawiają, że akcje Twoich Modeli zaczynają opowiadać niezapomniane historie. Poniżej przedstawiono dwa zestawy zasad scenariuszy: Podstawowe oraz Zaawansowane. Podstawowe zasady scenariuszy są wystarczające do nauki gry i zapewniają bardzo wyrównane szanse, lecz prawdziwa zabawa zaczyna się w momencie gdy posłużysz się zaprezentowanymi zasadami Scenariuszy Zaawansowanych i utworzysz z nich swój własny scenariusz, opowiadający historię Twojego Klubu.

Wolsung to nie tylko gra o pojedynkach Bohaterów, lecz pełno w nim też zapierających dech pościgów, badawczych wypraw w imię nauki, desperackiej obrony aż do nadejścia odsieczy i olśniewających wynalazków zmieniających właścicieli w niejasnych okolicznościach. Użyj modeli, które posiadasz w Swojej kolekcji, jako Celów Misji. Pozwól Graczom, przejmującym nad nimi kontrolę, używać opracowanych dla nich przez Ciebie specjalnych zasad. Spraw, by ich Modele musiały przepychać się przez zatłoczony rynek, odkrywać tożsamość zamachowca na przyjęciu w ambasadzie, lub uciekać przed falą powodziową spowodowaną migracją przez kanały pod Lyonesse nieznanego jeszcze nauce gatunku gryzonia...

Podstawowe Scenariusze

Zaprezentowane poniżej scenariusze świetnie nadają się do nauki zasad gry oraz odkrywania przez Was silnych i słabych stron różnych Klubów.

Zabójstwo! W świetle dnia

Cel gry:

- Każdy gracz otwarcie wybiera Model Bohatera ze swojego Klubu, który jest wart 2 Punkty Zwycięstwa. Pozostałe Modele Bohaterów są warte 1 Punkt Zwycięstwa.

- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury.

Zabójstwo! W półmroku

Cel gry:

- Każdy gracz w tajemnicy wybiera Model Bohatera ze swojego Klubu, który jest wart 2 Punkty Zwycięstwa. Zanonuj, który to Modelaby można to było sprawdzić na koniec gry. Pozostałe Modele Bohaterów są warte 1 Punkt Zwycięstwa.

- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury.

Zabójstwo! W ciemności

Cel gry:

- Każdy gracz w tajemnicy przydziela kolejne wartości Punktów Zwycięstwa swoim Bohaterom; pierwszy Model 1 Punkt Zwycięstwa, kolejny 2, itd. Zanonuj wartości przydzielone Modelom, aby można je było sprawdzić na koniec gry.

- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury.

Zabójstwo! Cel Wysokiej Rangi

Cel gry:

- Każdy gracz w tajemnicy przydziela kolejne wartości Punktów Zwycięstwa swoim Bohaterom; pierwszy Model 1 Punkt Zwycięstwa, kolejny 2, itd. Zanonuj wartości przydzielone Modelom aby można to było sprawdzić na koniec gry.

- Każdy Gracz ujawnia Bohatera wartego największą ilość Punktów Zwycięstwa.

- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury.

Zaawansowane Scenariusze

W celu większego zróżnicowania rozgrywki w Wolsung SSG poniższe zasady scenariuszy wprowadzają Cele Misji różnych rodzajów.

Scenariusze tu zaprezentowane dają przykład jak znaczniki Celów Misji powinny być rozmieszczone, oraz jakich powinny być rodzajów i trudności. Gracze mogą użyć przedstawionych tu zasad aby odtworzyć inne scenariusze, dokładnie opisujące wymyślone przez nich przygody.

W grze turniejowej pierwsze 5 z zaprezentowanych niżej scenariuszy jest rekomendowana. Organizator turnieju może je oczywiście zmodyfikować.

Aktywowalne Cele Misji

Aktywacja Celu Misji [Szybka Akcja]: Aby Aktywować Cel Misji, Model musi być w zasięgu 3" od niego oraz uzyskać co najmniej tyle Sukcesów ile wynosi Trudność tego Celu Misji. Modele Bohaterów mogą wykonać Heroiczny Czyn używając kart swojego koloru.

Trudność Celu Misji jest to wartość podana przy nim w nawiasach w opisie scenariusza. Może to być także wartość Punktów Zwycięstwa, które ten Cel Misji jest warty w określonym momencie, o ile nie zostało to inaczej zaznaczone w scenariuszu.

Znacznik Celu Misji musi być Aktywowany oddzielnie przez każdego z Graczy.

Cel Misji już raz Aktywowany może być Aktywowany ponownie, o ile nie jest Jednorazowy.

Modele Bohaterów rzucają 2K6, Pomocnicy rzucają 1K6. Za każdego przyjaznego Bohatera w 3" można dodać 2K6 do rzutu. Za każdego przyjaznego Pomocnika w 3" można dodać 1K6 do rzutu. Liczba K6 może być modyfikowana przez zasady specjalne aktywowanego Celu Misji.

Kształt Celów Misji: Znaczniki celów Misji są Obiektami i powinny być wymodelowane w sposób najlepiej oddający to, co reprezentują w scenariuszu. Mogą to być sterty pakunków, tajemnicza maszyna, czy milczący golem. Nie powinny mieć średnicy mniejszej niż 25 mm, ani większej niż 60 mm.

Rozmieszczenie Celów Misji: Znaczniki Celów Misji w każdym scenariuszu rozmieszczone są w szczegółowo opisanych miejscach na polu bitwy, jednakże mogą być umieszczone na różnym poziomie wysokości terenu. Gracze na zmianę umieszczają znaczniki Celu, co pozwala im kontrolować wysokość umieszczenia części znaczników. Przy nieparzystej liczbie znaczników Celu Misji ostatni znacznik umieszcza gracz, który pierwszy umieszczał jeden ze znaczników.

Nasze sugestie rozmieszczenia Celów Misji nie muszą odzwierciedlać opowiedanej przez Ciebie historii.

Dopasuj ilość, rodzaj i rozmieszczenie Celów Misji do utworzonego przez siebie scenariusza.

Rodzaje Celów Misji

Przełącznik: Uważany jest za aktywny dla ostatniego gracza, który dokonał aktywacji tego znacznika.

Kumulator: Po Aktywowaniu pozostaje aktywny dla Gracza do końca gry, nawet gdy kolejny Gracz Aktywuje ten znacznik Celu.

Jednorazowy: Ten Cel Misji może być Aktywowany tylko raz.

Ostatnia szansa: Zasada ta ma zastosowanie wyłącznie w grach dla trzech i więcej Graczy. Po ostatniej turze gry dowolny z Graczy może rozpocząć licytację o dodanie jeszcze jednej tury gry. Gracze zagrywają zakryte karty w ten sam sposób jak przy Ustalaniu Pierwszego Gracza. Gracz, który zagrał najwyższą kartę wygrywa licytację i może zdecydować czy zakończyć grę w tym momencie, czy zagrać jeszcze jedną, ostateczną turę gry. Jest on też automatycznie jej Pierwszym Graczem. Nie można dodać więcej niż jednej ostatecznej tury do gry.

Rozmiar pola bitwy

Domyślny rozmiar pola bitwy w Wolsungu SSG to 36 cali na 36 cali (około metr na metr). Nic jednak nie powstrzymuje Cię od grania na mniejszym lub większym obszarze. Mniejsze pole bitwy nie wymaga żadnych modyfikacji zasad, poza gęściejszym ustawieniem terenu. Za każde dodatkowe 12 cali pola bitwy dodaj jedną turę do długości gry i zwiększ o jeden rozmiar rozgrywki.

Na przykład, jeśli dla pola bitwy o wielkości 36" na 36" rekomendowanym rozmiarem rozgrywki jest trwająca 3 tury Utarczka lub Potyczka (3 lub 4 Bohaterów), na polu bitwy o wielkości 48" na 48" powinien być rozegrany co najmniej trwający 4 tury Konflikt (5 Bohaterów); na polu bitwy o rozmiarze 48" na 72" można rozegrać trwająca 6 tur Wojnę (7 Bohaterów).

Poniżej zaprezentowane są przykładowe scenariusze utworzone przy użyciu powyższych zasad. Możesz połączyć te zasady z zasadami zaprezentowanymi w Podstawowych Scenariuszach, oraz zmieniać wartości Punktów Zwycięstwa i trudności przydzielone poszczególnym Celom Misji.

Na przykład, możesz rozegrać scenariusz, w którym centralnie umieszczony Cel Misji nie jest Aktywowalny, lecz kontrolowany przez Gracza z największą ilością Modeli w 3" i jest warty 3 Punkty Zwycięstwa, 4 Aktywowalne Cele Misji: Przełączniki [1] warte 1 Punkt Zwycięstwa, umieszczone w odległości 9" od dwóch krawędzi każdy. Na dodatek, każdy zlikwidowany Model Bohatera jest warty 2 Punkty Zwycięstwa, a każdy zlikwidowany Pomocnik jest warty 1 Punkt Zwycięstwa.

Nexus w Svart Thule

Walka o kontrolę nad kluczowym Nexusem weszła w ostatnią fazę. Wszystkie przygotowania są zakończone, jedyną co pozostaje do zrobienia to dostosowanie odbiorników, nakarmienie elementala energii i synchronizacja kondensatorów strumienia. Wtedy Nexus zapewni nam nieograniczoną moc! Chyba, że ktoś inny zdola zrobić to wszystko pierwszy...

Przed grą: Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu Misji [2], Kumulatory, 9 cali od dwóch najbliższych krawędzi pola bitwy.

Na środku pola bitwy znajduje się Aktywowalny znacznik Celu Misji [4], Przełącznik. Znacznik ten może być Aktywowany tylko przez gracza, który już Aktywował 3 inne znaczniki Celu Misji.

Nexus: Znacznik Celu Misji umieszczony na środku jest Nexusem [2] dla wszystkich rodzajów magii, jeśli jest Aktywowany.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

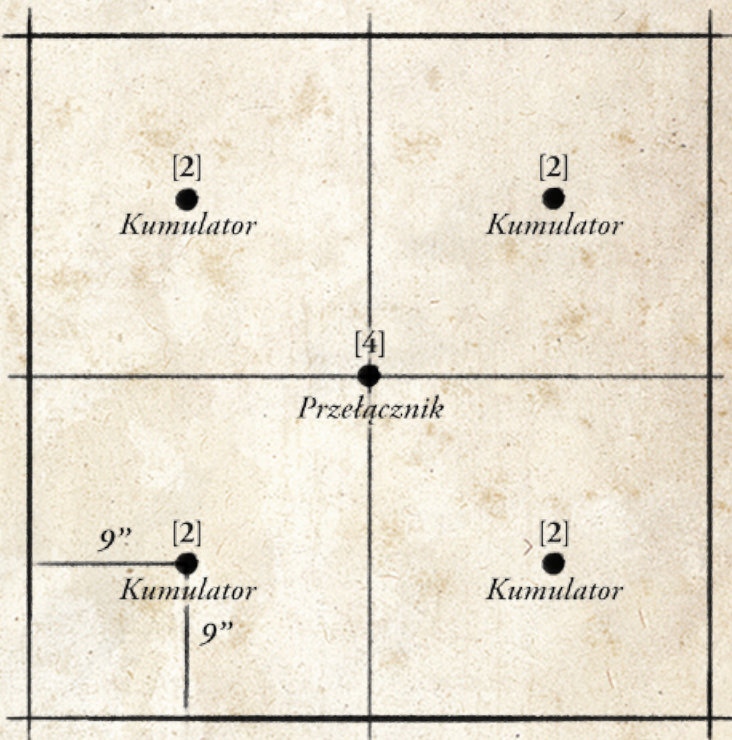
Strefy Wystawienia:

Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa do 4 tur.

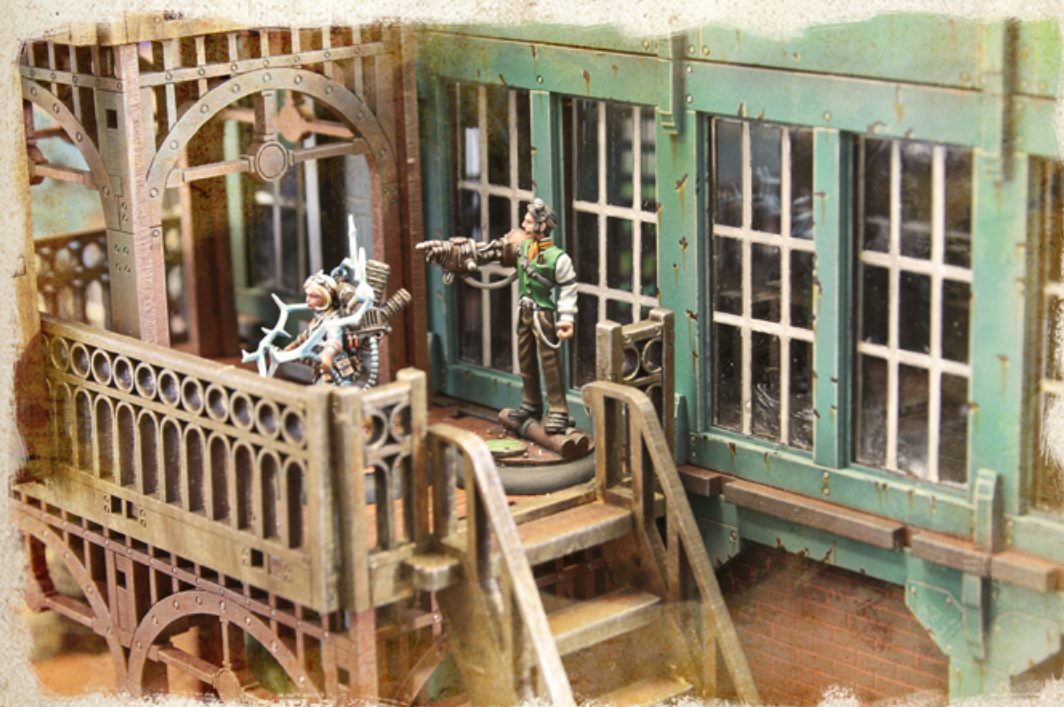
Wygrana: Wygrywa Gracz, który kontroluje Aktywowany przez siebie środkowy znacznik Celu Misji na koniec 4 tury lub przez 3 pełne Aktywacje Modeli (własne i przeciwnika).

Cel Misji nie jest kontrolowany przez całą Aktywację Modelu w Aktywacji, w której jest Aktywowany.



Przykład:

Gracz A Aktywuje środkowy Cel Misji. Musi go utrzymać przez 3 pełne Aktywacje kolejnych Modeli aby wygrać. Jeśli Gracz B Aktywuje środkowy znacznik dla siebie w 3 z tych kolejnych Aktywacji, zaczyna się dla niego nowe odliczanie od początku Aktywacji kolejnego Modelu.



Zeppelin nad Quirinale

McOskey, słynny pilot Zeppelinów, wreszcie zgodził się zaangażować w nasze małe przedsięwzięcie. O ile uda nam się zapewnić mu bezpieczne miejsce do lądowania w środku Quirinale! To wymaga od nas przesyłania mu sygnałów z kilku różnych miejsc w czasie gdy podchodzi do lądowania! Miejmy tylko nadzieję, że nikt nie skieruje go do kogoś innego!

Przed grą: Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu Misji [2], Przełączniki, 6" od krawędzi i 12" od środka pola gry. Na środku pola bitwy umieszcza się Aktywowalny znacznik Celu Misji [3], Przełącznik.

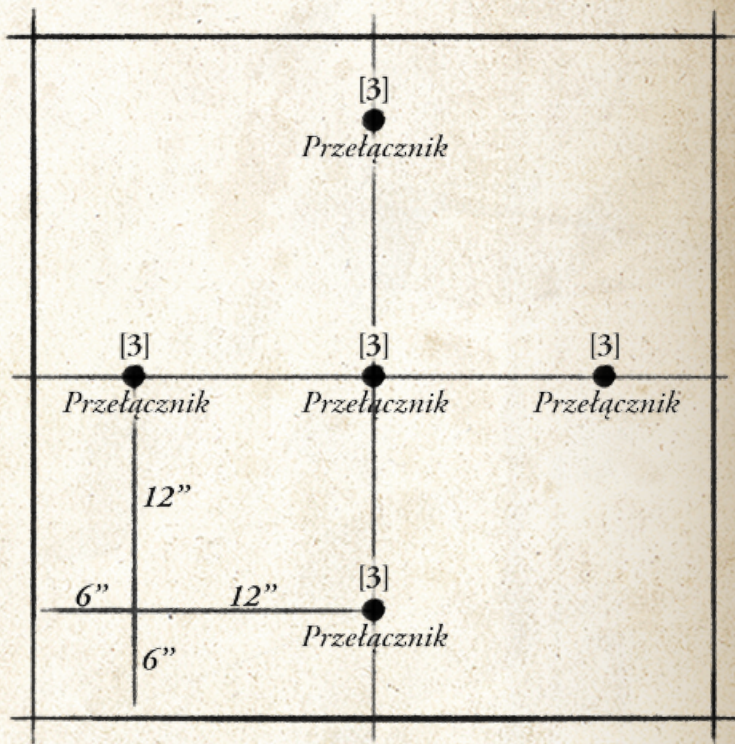
Modele przeciwnika w 3" i w LS od znacznika Celu Misji zmniejszają liczbę K6 do aktywowania go o 1 K6 każdy, zarówno Bohaterowie jak i Pomocnicy.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 4 tury. Ostatnia Szansa.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który kontroluje 3 znaczniki Celu Misji na koniec ostatniej tury gry.



Rynek w Pothill

Posiadanie pełnej kontroli nad rynkiem w Pothill jest niezbędne, jeśli nasze dalsze postępowanie ma odbyć się bez przeszkód! Nie powinno tam być nikogo obcego! To może być największe osiągnięcie tej epoki i muszę to ogłosić przed Wysokim Komitetem osobiście! Jeszcze tylko jeden test w terenie...

Przed grą: Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu Misji [3], Przelączniki, 12 cali od boków i 6 cali od środka pola bitwy

Na środku pola bitwy umieszcza się Aktywowalny znacznik Celu Misji [3], Przelącznik.

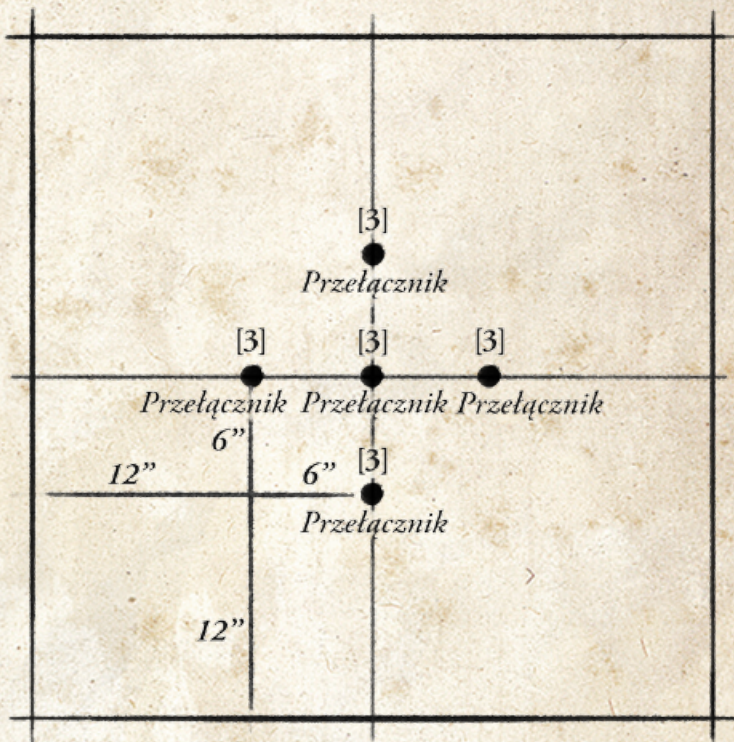
Modele przeciwnika w 3" i w LS od znacznika Celu Misji zmniejszają liczbę K6 do aktywowania go o 1 K6 każdy, zarówno Bohaterowie jak i Pomocnicy.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury. Ostatnia Szansa.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który kontroluje 3 znaczniki Celu Misji na koniec ostatniej tury gry.



Porządki w Stableton

To całe miejsce po prostu potrzebuje odrobiny pańskiego szyku i będzie błyszczeć. Wystarczy zadbać o te biedne dusze w tym pięknym choć nieco zapuszczonym domu. A skoro już przy tym jesteśmy, mógłbyś wysłać Pneumę do burmistrza w sprawie tej rudery? Można zrobić tu świetne muzeum! Czy ci panowie próbują zainstalować to ohydne urządzenie w centrum placu? To jest nie do przyjęcia!

Przed grą: Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu Misji [3], Przelączniki, 9 cali od dwóch boków pola bitwy

Na środku pola bitwy umieszcza się Aktywowalny znacznik Celu Misji [4], Przelącznik.

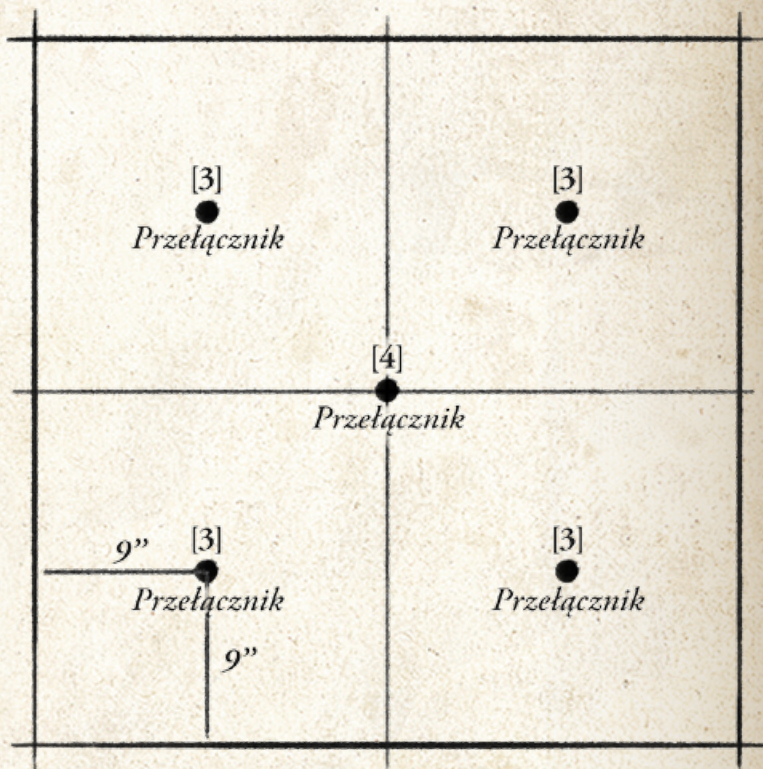
Modele przeciwnika w 3" i w LS od znacznika Celu Misji zmniejszają liczbę K6 do aktywowania go o 1 K6 każdy, zarówno Bohaterowie jak i Pomocnicy.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury. Ostatnia Szansa.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który kontroluje 3 znaczniki Celu Misji na koniec ostatniej tury gry.



Zasadzka

Niektórzy ludzie po prostu nie pojmują aluzji. Trzeba wprost pokazać im, co masz na myśli. Sprawić, by cię zapamiętali.

Lowca jest też zwierzyń! Ten scenariusz sprowadza się do zabicia Bohaterów przeciwnika. Wybór odpowiedniego celu i ochrona właściwych Bohaterów są kluczowe!

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zlikwidował Bohaterów przeciwnika o większej sumie Funduszy na koniec ostatniej tury gry.

Alternatywnie, możesz też stworzyć własne, jeszcze bardziej skomplikowane i asymetryczne scenariusze, z określonym Atakującym i Obrońcą. W takich scenariuszach znacznie trudniej jest zachować zrównoważone szanse dla wszystkich możliwych kombinacji Klubów, Bohaterów i Pomocników, lecz pozwalają one rozegrać przygody jak z ilmów. Przykład takiego scenariusza można znaleźć poniżej:

Uwolnić Henryka! - Przykład złożonego scenariusza

Pojmali Henryka! Na szczęście, byli dość tępi by zabrać go do swojej głównej siedziby. Teraz wiemy dokładnie, skąd go odbić!

Cel gry: Jeden z Bohaterów wybranych do tej gry przez Atakującego jest pojmany i przetrzymywany w samym sercu klubu Obrońcy: Atakujący wybiera jednego ze swoich Bohaterów na więźnia i przekazuje Obrońcy, który umieszcza go w budynku swojej Siedziby.

Więzień nie może być Aktywowany dopóki Przyjazny Model nie wykona Szybkiej Akcji „Uwolnienia” w kontakcie PwP z Więźniem.

Więzień jest warty 5 Punktów Zwycięstwa dla Obrońcy jeśli nie zostanie uwolniony (nie zostanie wykonana Szybka Akcja „Uwolnienia”) do końca gry. Jeśli Więzień zostanie uwolniony, ale na końcu gry jest w kontakcie PwP z modelem Obrońcy, jego wartość wynosi 3 Punkty Zwycięstwa dla Obrońcy. W każdym innym przypadku jest warty 3 Punkty Zwycięstwa dla Atakującego.

Umieść co najmniej 2 Aktywowalne znaczniki Celu Misji: Przełącznik [2] w odległości 6” od Siedziby. Każdy z nich jest wart 2 Punkty Zwycięstwa dla Gracza kontrolującego je na koniec gry

Każdy zlikwidowany wrogi Pomocnik warty jest 1 Punkt Zwycięstwa. Każdy zlikwidowany wrogi Bohater warty jest 2 Punkty Zwycięstwa.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami. Pierwszy Gracz jest Atakującym.

Ten scenariusz powstał z myślą o grze turniejowej i zrównoważeniu jednej ze strategii budowania Klubu, jaką jest wystawienie bogatych lecz słabych Bohaterów w towarzystwie dużej ilości silnych Pomocników. Daje on przewagę Klubom, które postanowiły Fundusze zainwestować raczej w Bohaterów niż Pomocników - im bogatszy Bohater tym bardziej łakomym jest kąskiem. Może się zdarzyć, że jeden z Klubów będzie musiał zabić wszystkich Bohaterów przeciwnika, by zrównoważyć śmierć jednego tylko swojego Bohatera.

Strefy Wystawienia: Obrońca wystawia wszystkie Modele jako pierwszy, całkowicie wewnątrz jednego budynku ustawionego najbliżej środka pola bitwy: jest to jego Siedziba. Atakujący wystawia później swoje modele, gdziekolwiek na polu bitwy ponad 6” od tego budynku.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec ostatniej tury gry.



Umiejętności Specjalne

Bezmyślny: Ten Model musi zostać aktywowany, zanim jakkolwiek przyjazny Model bez zasady Bezmyślny będzie aktywowany.

Błyskawiczny Cios [x]: Jako część jednej Akcji Walki, Model o tej zasadzie może wykonać [x] ataków wręcz. Każdy kolejny atak wręcz odbywa się z kumulatywnym modyfikatorem -1W. Każdy atak może obrać inny cel w kontakcie PwP, lecz należy zadeklarować wszystkie cele na początku tej samej Akcji.

Błyskawiczny Strzał [x]: Jako część jednej Akcji Strzału, z broni o tej zasadzie można strzelić [x] razy. Każdy kolejny strzał odbywa się z kumulatywnym modyfikatorem -1B. Każdy strzał może obrać inny cel, lecz należy zadeklarować wszystkie cele na początku tej samej Akcji.

Golem: W swojej Aktywacji Golem musi zawsze przebywać w 12" od przyjaznego modelu z umiejętnością Naukowiec, w przeciwnym razie musi poruszyć się tak, żeby jak najszybciej się tam znaleźć. Jeżeli na stole nie ma żadnego przyjaznego Naukowca, Golem nic nie robi w swojej Aktywacji. Golemy mają Niewrażliwość na Ogień. Golemy nie są Żywymi Modelami.

Hipnotyczna Aura: Modele nie mogą Pojedynkować się (Odpowiadać) kiedy walczą wręcz z Elfem.

Infiltracja: Zamiast normalnego wystawienia modelu, połóż 3 znaczniki w dowolnym miejscu na stole poza strefą wystawienia przeciwnika, ale nie bliżej niż 12" od siebie. Na początku pierwszej tury rzuć ilość kości równą R modelu z tą zasadą. Za każdy sukces przeciwnik musi wybrać jeden znacznik, na którym model może się wystawić (w przypadku 3 lub więcej sukcesów wszystkie znaczniki są dostępne). Model nie może być pierwszym aktywowanym w tej turze i otrzymuje Karę za Ruch [1] do wszystkich akcji w tej turze.

Kara za Ruch [x]: Ten Model otrzymuje karę w wysokości [x] do swojej charakterystyki Broni Strzeleckiej (nie może mieć mniej niż 1 B) jeśli w tej samej Aktywacji wykonał już Ruch, Szarżę lub ruszył się jako część Szybkiej Akcji.

Mały Kaliber: Kiedy oblicza się obrażenia zadane z takiej broni, podwaja się Pancerz celu.

Natychmiastowa: Z tej broni można strzelić jeden raz jako dodatek do dowolnej Akcji, nawet jeżeli Model się ruszał, wykonał inną Szybką Akcję, już atakował w tej Akcji, bądź jest PwP z wrogim Modelem.

Nexus [x]: Rodzaj Magii: Modele z Umiejętnością Magiczną i tym samym Rodzajem Magii co ten Nexus otrzymują +x do swojej Umiejętności Magicznej gdy są w zasięgu 6" od Modelem lub Obiektu z tą zasadą.

Nieumarły: Ten model nie jest Żywym Modelem. Posiada Niewrażliwość na Zimno i Wrażliwość na Ogień.

Niewrażliwość: Gdy ten Model jest wybrany za cel ataku, na który jest Niewrażliwy, atak ten automatycznie nie trafia.

Obszar: Obszar jest reprezentowany przez płaski wzornik o średnicy 3 cali umieszczony na polu bitwy, gdzie pozostaje do końca tury. Wysokość obszaru wynosi tyle ile średnica wzornika o ile jego zasady nie stanowią inaczej.

Obszar oddziałuje na Modele, które znajdują się Wewnątrz lub Całkowicie Wewnątrz niego w dowolnym momencie tury gry. Efekt przypisany do danego Obszaru działa na Model w tej samej Akcji, w której Model znajduje się Wewnątrz tego obszaru. Efekt każdego Obszaru może działać na każdy Model tylko raz w jednej turze gry.

Przykłady najczęściej spotykanych wzorników Obszaru:

Wzornik Ognia: Powierzchnia tego wzornika jest Trudnym Terenem. Efekt Obszaru: ten Model otrzymuje 2 Obrażenia od Ognia, ignorujące Pancerz (lecz nie Odporność na Ogień).

Wzornik Kwasu: Efekt Obszaru: Ten Model otrzymuje 2 Obrażenia od Kwasu. Jeśli ma Pancerz (inny niż Odporność na Kwas), zostaje on zmniejszony o 2 do końca tury.

Wzornik Dymu: Ten Wzornik blokuje LS poprowadzoną przez jego Obszar. Modele w Wewnątrz tego Obszaru otrzymują Osłonę [1].

Wzornik Mgły: Ten Wzornik blokuje LS poprowadzoną przez jego Obszar. Modele Wewnątrz tego Obszaru otrzymują Osłonę [1]. Modele mogą korzystać z umiejętności Kroczący we mgle Wewnątrz tego Obszaru. Ten wzornik podlega zasadom usuwania go z gry, opisanym w zasadzie *Pod Osłoną Mgły*.

Ochrona [x]: Jeśli Ten Model jest Celem ataku o typie przed którym ma Ochronę, otrzymuje +x do swojej cechy Refleksu na potrzeby rozstrzygnięcia tego ataku.

Odporność [x]: Jeśli Ten Model otrzymuje obrażenia na które ma Odporność, otrzymuje +x niemodyfikowalnego Pancerza na potrzeby rozstrzygnięcia tych obrażeń.

Ognista Pasja: Ten model ma Odporność na Ogień [3].

Przebicie Pancerza [x]: Ta broń ignoruje [x] punktów Pancerza kiedy zadaje obrażenia.

Pod Osłoną Mgły: W grze nie może być więcej wzorników Mgły niż modeli Siewców Mgły. Jeżeli model ma postawić wzornik Mgły, a na stole znajduje się ich maksymalną ilość, gracz kontrolujący ten Model musi jeden z nich usunąć. Na koniec tury Gracze, którzy posiadają lub posiadali modele Siewców Mgły, na zmianę usuwają po jednym Wzorniku Mgły aż ich ilość będzie nie większa niż ilość Siewców Mgły.

Strasliwe Obrażenia: +2 obrażenia za każde Krytyczne Trafienie (zamiast podstawowego +1). Ta umiejętność działa tylko w Walce Wręcz, o ile nie jest zapewniana przez Broń Strzelecką lub jej opis nie stanowi inaczej.

Szcześnie Początkującego: Jeden raz podczas gry, ten Model może przerzucić wszystkie swoje kości kiedy walczy wręcz, strzela lub jest celem ataku.

Szybkość: Broń lub gadżet posiadające tę umiejętność mogą być użyte jako Szybka Akcja. W przypadku Broni Strzeleckiej Strzał w tej samej Akcji, w której Model wykonał Ruch odbywa się z modyfikatorem -1 B roni Strzeleckiej.

Tajny Agent: Ten Model jest wystawiany po wszystkich innych modelach, przynajmniej 13" od jakiegokolwiek wrogiego Modelu.

Techniki Sunnirskich Mistrzów: Ten model ma Ochronę przed Magią [+1R].

Trudny do Zabicia: Jeżeli Żywotność tego Modelu spadnie do 0, a Model miał wcześniej więcej niż 1 Żywotności, pozostaje na poziomie 1 Żywotności.

Ukryty w Tłumie: Model zaczyna grę ze znacznikiem Ukrytego w Tłumie. Dopóki go posiada, nie może być celem żadnego ataku ani czar. Model traci znacznik gdy:

- zaatakuje wrogi model
- skończy Aktywację w 3" od wrogiego modelu
- wrogi model skończy Aktywację w 3" od niego.

Urodzony Inżynier: Akcja, Raz na grę. Postaw model Golema Służebnego PwP z tym modelem. Golem Służebny ma umiejętność Golem i Pancierz [5]



Widzenie w Ciemności: Ten Model może prowadzić LS przez znaczniki dymu i ignoruje Ograniczoną Widoczność.

Wrażliwość: Jeśli Ten Model otrzymuje Obrażenia, na które jest Wrażliwy, otrzymuje dwukrotną ich ilość. Mnożenie wykonywane jest po ustaleniu wyniku trafienia, zanim Obrażenia zostaną zmodyfikowane przez Pancierz.

Zwinny: Ten Model może zawsze używać swojego R zamiast W, gdy Broni się w Walce Wręcz. Dodatkowo, automatycznie zdaje test na Wycofanie się z Walki Wręcz.

Żywy Model: Każdy Model, który nie jest Nieumarłym, Golem lub Obiektem, jest Żywym Modelem o ile nie jest określony inaczej.



1. Wzorniki Ognia, Dymu, kwasu i Mgły.