

WOLSTUNG

Steampunk Skirmish Game

Les règles



WOLSUNG

Steampunk Skirmish Game

Wolsung, le jeu d'escarmouche Steampunk, est un jeu de figurines où des clubs de Gentlemen et de Ladies, ainsi que de sombres organisations avec des pouvoirs maléfiques règlent leurs conflits par l'épée et la poudre plutôt que par le dialogue.

Chaque partie met en scène une situation où au moins deux de ces clubs se rencontrent alors qu'ils poursuivent le même objectif mais pas pour les mêmes raisons. L'enquête, les réseaux d'influence utilisés pour en arriver là sont le propos de Wolsung le jeu de rôle : maintenant, dans le jeu d'escarmouche, la suite va se décider à force de réflexes, de sens aiguisés et d'une touche de chance..

Mise en place du jeu

Matériel de jeu:

Pour jouer, il faut au moins 2 joueurs contrôlant chacun des figurines représentant un club, une surface de jeu carré de 36 pouces de côté, plusieurs dés à 6 faces, un jeu de 52 cartes, un mètre gradué en pouce, et des décors pour représenter les rues de Lyonesse et les lieux particuliers du scénario.

Avant de jouer, chaque joueur doit choisir son club, sa faction, et les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de héros utilisés dans chaque camp. Cela va définir l'échelle de l'engagement car chaque héros dispose de ressources pour améliorer son club. Les ressources sont utilisées pour obtenir des acolytes et des gadgets variés. Les ressources ne peuvent être inférieures à 0.

Ensuite, choisissez un scénario, mettez en place le terrain et mélangez un paquet standard de 52 cartes. Déterminez le premier joueur par un tirage au sort (pile ou face, en tirant une carte du paquet, en jetant les dés...). Le premier joueur va choisir sa zone de déploiement, se déploiera en premier, puis, à chaque tour, choisira la figurine qui s'activera en premier. L'autre joueur se déploie en second.

Une fois que toutes les figurines sont déployées, vous pouvez utiliser les capacités de « début de jeu ».

La partie peut maintenant commencer, pour un nombre de tours de jeu défini par le scénario, ou jusqu'à ce qu'un camp accomplisse les conditions de victoire de ce scénario.

Le jeu dure 3 tours. Pour votre première partie, le joueur qui a tué la plupart des héros ennemis à la fin du tour 3 est le gagnant.

Placer les décors (terrain)

Quand vous mettez en place votre table, il faut prendre en compte certaines choses pour profiter au mieux de Wolsung SSG :

1. Au moins 50% de la table doit être recouverte de décors.
2. Au moins la moitié de ces décors doivent être du terrain élevé (des bâtiments, des passerelles, des éléments de 3 pouces ou plus).
3. Placer des terrains élevés sur les bords de table avantagera beaucoup les figurines dotées de bonnes compétences de tir.
4. Placer les terrains élevés plus au centre de la table rendra le jeu plus intéressant.
5. Les terrains élevés peuvent bloquer certains passages, mais ce sont aussi des chemins de traverses pour les figurines qui disposent de capacités de mouvement héroïques
6. Placez de nombreux points d'accès au terrain élevé (échelles, escaliers) pour permettre à tout types de figurines d'accéder au moins à certaines portions des terrains élevés.

Quelques notions de base:

Succès: un jet de dé de 4,5 ou 6 est un succès.

Mesurer les distances: Toutes les distances et portées sont mesurées en 3 dimensions, en prenant en compte la plus petite distance possible entre le socle de deux figurines. Il est autorisé de mesurer une distance avant de déclarer une action.

Mesurer le mouvement: les distances de déplacement, contrairement aux portées des armes, sont mesurées en deux dimensions à partir d'un bord de socle.

Figurine: Une figurine est une représentation d'un personnage de Wolsung SSG. Toutes les figurines sont soclées, et les distances entre deux figurines sont mesurées en utilisant la distance la plus courte en les deux socles. Les figurines sont soit des héros, soit des acolytes.

Champs de bataille: la zone de jeu standard est un carré de 36 pouces de côté, recouvert d'éléments de décors.

Contact socle à socle: Pour être considéré en contact socle à socle, le bord d'un socle d'une figurine doit toucher le socle d'une autre figurine ou alors la projection verticale de ce socle si les deux figurines ne sont pas à la même hauteur (jusqu'à la hauteur de la tête de la figurine la plus basse). Une figurine peut être considérée en contact socle à socle avec une autre figurine qui n'est pas à la même hauteur qu'elle.



Les cartes

Dans Wolsung SSG, les cartes à jouer sont utilisées de différentes manières.

La valeur de la carte n'est utilisée que pour voler ou retarder l'activation. Les cartes vont de 2 à 10, puis viennent les figures : valet, dame, roi, puis l'As.

En cas d'égalité numérique, ce sont les couleurs qui servent à départager, par ordre de force décroissante:

- 1- Pique,
- 2- Cœur,
- 3- Carreau,
- 4- Trèfle

De plus, les cartes peuvent être utilisées pour réaliser des actions héroïques avec les figurines de Héros.

Caractéristiques des figurines:

Les figurines sont soit des héros, soit des acolytes

Héros: ces sont des personnages extraordinaires, avec des compétences uniques, et des gadgets uniques, ce sont des personnages-joueurs du jeu de rôle.

Acolytes: Ce sont les gens du commun, les domestiques, les serviteurs, ou les âmes damnées qui collaborent parfois avec des héros. Ils n'ont pas de capacités

héroïques, mais ils sont nombreux.

Chaque figurine est définie par un profil avec ces caractéristiques.



A- Action: la figurine peut réaliser autant d'actions durant son tour que la caractéristique. Ces actions peuvent être un mouvement, une action de combat ou en mêlée, un tir, etc.

M- Mouvement: c'est le nombre de pouces dont se déplace une figurine, pour chaque action de mouvement.

C- Combat: c'est sa capacité de corps-à-corps. C'est le nombre de dés lancés en action de mêlée pour toucher ou esquiver.

F- Force: représente la puissance physique de la figurine. Correspond au nombre de dommages infligés en mêlée à chaque fois que la figurine porte un coup.

T- Tir: représente l'habileté au tir de la figurine. C'est le nombre de dés lancés à chaque fois que la figurine effectue une action de combat à distance.

R- Réflexe: l'agilité de la figurine, représente le nombre de dés lancés pour esquiver un tir adverse.

B- Blessures: le nombre de dégâts qu'une figurine peut encaisser avant de mourir. Quand une figurine arrive à 0 B, elle est retirée du champ de bataille.

Activation

Dans Wolsung SSG, à chaque tour de jeu, les joueurs activent chacun à leur tour leurs figurines, leur faisant accomplir des mouvements et des actions. Bouger, ou faire agir une figurine, est appelé l'activation de la figurine. Chaque figurine ne peut être activée qu'une seule fois par tour de jeu.

Actions

Toutes les figurines ont, dans leur profil, un certain nombre d'actions (A° - généralement 2) à disposition pour chaque tour de jeu. A chaque fois qu'une figurine est activée, elle peut faire autant d'actions que sa caractéristique dans l'ordre que le joueur souhaite.

Exemple : Une figurine avec une caractéristique action de 2, peut faire une action de mouvement, puis une action de tir, ou alors 2 actions de mouvement, ou rester en place et tirer deux fois.

Actions - Une figurine peut réaliser une action parmi la liste suivante en effectuant les jets de dés si nécessaire. Tous les effets engendrés ou subis lors d'une action sont résolus après que l'action soit achevée.

Déclarez d'abord qu'elle figurine vous jouez, puis choisissez une action. Attribuez des dés à cette action si nécessaire, et ensuite mesurez les distances.

Les différentes actions:

- Mouvement
- Charge
- Combat en Mêlée
- Tir
- Lancer un sort
- Action spéciale

Actions spéciales: Certaines figurines ont leur propre actions spéciales décrites dans leur profil. Si une capacité a un [A] à côté de son nom, vous devez dépenser une action pour utiliser cette capacité.

Si la compétence a le qualificatif « rapide », vous devez effectuer un mouvement dans la même action.

Si un effet engendre l'activation de plusieurs figurines à la fois, réalisez toutes les actions d'une figurine avant de passer à la suivante.

Actions spéciales: Certaines figurines ont leur propre actions spéciales décrites dans leur profil. Si une capacité a un [A] à côté de son nom, vous devez dépenser une action pour utiliser cette capacité.

Si la compétence a le qualificatif « rapide », vous devez effectuer un mouvement dans la même action.

Si un effet engendre l'activation de plusieurs figurines à la fois, réalisez toutes les actions d'une figurine avant de passer à la suivante.

Tour de jeu

I Début du tour de jeu

1) Tirage des cartes

II Activations

2) Activation d'une figurine

3) Prendre l'Initiative/ différer l'activation

III Activations surnuméraires

IV fin du tour

4) Expiration des effets

I Début du tour de jeu

Certains effets de règles spéciales sont déclenchés durant cette phase.

Chaque joueur tire ensuite 3 cartes + le nombre de héros qu'il avait en début de partie. Ensuite, chaque joueur doit défausser des cartes pour n'avoir plus que 3 cartes + le nombre de héros du début de partie.

Ex: dans une partie à 3 héros, à chaque début de tour, chaque joueur tire 6 cartes, puis doit se défausser pour n'avoir plus que 6 cartes en main.

Cela permet aux joueurs de conserver les meilleures cartes des tours précédents et d'adapter leurs tactiques.

II Activations

Les joueurs doivent activer leurs figurines dotées de la règle « stupide » avant toutes autres. Tant qu'un joueur dispose de figurines stupides à activer, il ne peut pas prendre l'initiative ou différer ces activations.

Le premier joueur choisit l'une de ces figurines et réalise toutes les actions de cette figurine. L'initiative passe ensuite à l'autre joueur...

Chaque figurine ne peut être activée qu'une seule fois durant un tour de jeu.

L'initiative passe ensuite de joueur en joueur jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de figurines à activer pour ce tour de jeu.

Les figurines de l'autre joueur qui n'ont pas encore été activées sont maintenant activées, ce sont les activations supplémentaires.

Tous les effets de jeux (dommage et autres) sont résolus à la fin de chaque action. Donc, si une figurine tire alors qu'elle est dans une zone de dégâts, les deux effets (le résultat de son tir et les effets de la zone de dégâts) sont appliqués à la fin de l'action.

Voler l'initiative ou retarder l'activation

Dans certaines situations, il peut être intéressant d'activer une deuxième figurine à la suite ou au contraire d'attendre pour voir ce que va faire votre adversaire:

Par exemple, si une figurine est engagée au corps à corps, en 1 contre 1, vous aurez peut-être envie de le soutenir avec une autre figurine avant que votre adversaire ne réagisse !

Option 1 :

Voler l'initiative au premier joueur

Vous devez le déclarer avant que le premier joueur ne réalise sa première action du tour. Chaque joueur qui veut lutter pour l'initiative doit choisir l'une des cartes de sa main et la placer face cachée sur la table dans le sens horaire.

Ensuite, chaque joueur révèle sa carte. Le joueur qui a la plus haute valeur de carte devient le premier joueur et peut activer sa première figurine pour le tour. Ensuite l'initiative passe au joueur à sa gauche.

Option 2 :

Activation supplémentaire

Immédiatement après avoir réalisé les actions d'une figurine, et avant de passer l'initiative au joueur suivant, vous pouvez essayer d'activer une figurine supplémentaire. Placez une de vos cartes face

cachée sur la table. Vos adversaires peuvent aussi jouer une carte face cachée (toujours dans le sens horaire). Si personne ne joue de cartes, vous pouvez activer une nouvelle figurine, sinon on révèle les cartes. Si votre carte est la plus forte, alors vous pouvez activer une autre figurine, sinon, vous passez l'initiative au prochain joueur. Vous pouvez réaliser cette action plusieurs fois de suite, tant que vous avez des cartes en main.

Option 3 :

Retarder l'activation

Vous devez l'annoncer directement après que l'initiative vous est passée. Vous jouez alors une carte face cachée, votre adversaire doit faire de même. Si votre carte est la plus forte, vous forcez le joueur qui vient de finir son activation à jouer une autre figurine avant de vous repasser l'initiative. Vous pouvez réaliser cette action tant que vous avez des cartes en main.

III Activation surnuméraires

Si seulement un joueur a encore des figurines à activer, ces figurines sont activées les unes après les autres dans l'ordre qu'il souhaite jusqu'à ce qu'il n'ait plus de figurines à activer.

IV Fin du tour

Durant cette phase, certains effets spécifiques peuvent se réaliser, si cela est prévu dans les règles spéciales.

C'est aussi à ce moment que tous les sorts qui durent jusqu'à la fin du tour, cessent. Tous les gabarits et marqueurs d'effets qui cessent à la fin du tour sont retirés de la table de jeu.

Mouvement

Action de mouvement: Déplacez la figurine jusqu'à sa valeur de mouvement en pouces. Une figurine ne peut jamais en traverser une autre (sauf compétence spéciale). Elle ne peut pas terminer son mouvement dans un endroit où il n'y a pas la place pour le socle, ou en contact avec le socle d'une autre figurine.

Mesurer: Les distances de mouvement sont mesurées en 2 dimensions. Quand vous vérifiez la distance de déplacement, on mesure de l'avant de la figurine à l'avant de la figurine le long d'une ligne qui reste parallèle à la surface de jeu. On peut tourner, faire demi-tour, aller dans n'importe quelle direction, tant qu'on ne dépasse pas la valeur de la caractéristique de mouvement de la figurine.

Se déplacer et faire d'autres actions: Quand une figurine se déplace et est autorisée à effectuer une autre action comme lancer un sort ou utiliser une capacité spéciale en plus de son déplacement, vous devez toujours terminer le mouvement avant de réaliser les autres actions.

Effet du terrain sur le mouvement

Une figurine va se déplacer d'autant de pouces que sa caractéristique M- Mouvement sur un terrain dégagé. La plupart des terrains de la table de jeux vont être considérés comme des terrains dégagés : pelouse, routes pavées, toit d'immeuble...

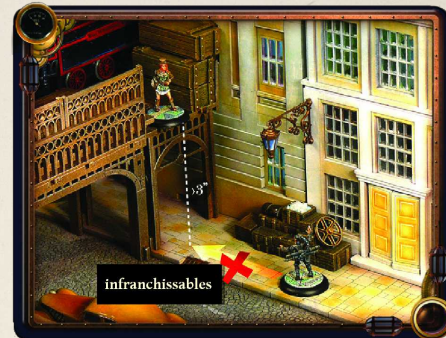
Les petits obstacles, barrières, trous jusqu'à 1 pouce de haut et de large sont aussi considérés comme du terrain dégagé.



Les figurines ne peuvent se déplacer horizontalement que jusqu'à la moitié (en pouces) de leur caractéristique Mouvement pour chaque Action incluant un déplacement dans du terrain difficile.

L'eau, les murs, les barrières, les ruines et trous mesurant à partir de 1 pouce de haut et de large et jusqu'à 3 pouces de haut sont considérés comme du terrain difficile. Cette pénalité représente la figurine bondissant au-dessus d'obstacles tout en se déplaçant horizontalement.

Les murs, bâtiments, et éléments de décors de 3 pouces et plus sont considérés comme infranchissables et on ne peut passer à travers, à moins d'utiliser un mouvement héroïque.



Différence de niveaux:

Des figurines peuvent se déplacer à des niveaux supérieurs ou inférieurs de plus de 3 pouces en passant par des escaliers ou des échelles.

Les échelles sont considérées comme du terrain difficile (demi mouvement), les escaliers comme du terrain dégagé (mouvement complet).

Il doit y avoir de la place sur le décor à la fin de son déplacement pour que la figurine puisse y rester.

Le déplacement est toujours mesuré « au sol », mais la distance verticale parcourue par la figurine ne peut être en aucun cas supérieure à sa valeur de mouvement.



Tirer

Une figurine peut déclarer une action de Tir si elle possède une arme à distance, et si elle a une ligne de vue sur sa cible.

Ligne de vue (LdV): Une ligne de vue est une ligne imaginaire ininterrompue partant de la tête de la figurine réalisant l'action vers n'importe quelle partie de la figurine qu'elle souhaite cibler (Toutefois, les parapluies, les armes, les chapeaux ou encore les accessoires mécaniques ne sont pas pris en compte dans la détermination de la LdV)

Les figurines ont un angle de vue de 360°.



Exemple de profil d'armes de tir:

Name	S	0-8"	8-16"	16-24"	Notes
Pistolet	4	+1	-1	-2	rapide

Comment tirer sur une cible

- 1- Mesurer la distance entre les figurines
- 2- Choisir une cible en ligne de vue
- 3- Tirer

a. La cible doit choisir une réaction :

Garder son calme : la figurine reste calme et stoïque sous le feu ennemi

Plonger à couvert : la figurine est considérée comme « à terre »

b. Lancer les dés

On lance pour le tireur un nombre de dés égal à sa caractéristique Tir avec d'éventuels modificateurs. Ces modificateurs sont les suivants : Modificateurs de portée de l'arme, règles spéciales de l'arme, bonus d'élévation.

La cible va lancer un nombre de dés égal à sa caractéristique réflexe (R) avec d'éventuels modificateurs parmi les suivants : bonus d'élévation, bonus de couvert.

Si le tireur obtient au moins autant de succès que la cible, le tir est réussi et provoque des dommages à la cible. Sinon, c'est un échec.

Modificateurs de portée de l'arme :

Une fois que la distance a été mesurée entre les deux cibles, on regarde le profil de l'arme. On applique le modificateur correspondant à la portée mesurée.

Si la portée mesurée est plus longue que la dernière portée du profil de l'arme, le tir est automatiquement raté.



Couvert (+xR) :

Suivant sa couverture, la figurine ciblée par un tir bénéficiera d'un bonus de dés à sa caractéristique Réflexe. Si le corps de la figurine est partiellement caché à la vue du tireur, la figurine bénéficie d'un bonus de (+1R). Si le corps de la figurine est caché à plus de 50%, elle obtient un bonus de (+2R). Des règles spéciales peuvent changer la manière d'appliquer cette règle.



correspond à la minoration des dommages que la cible subie à chaque attaque.

Toucher critique : Chaque succès que le tireur réussit au-delà du score qu'il devait faire est un toucher critique. Chaque toucher critique augmente les dommages de 1.



Tirer dans un corps à corps.

Il est possible de tirer sur un ennemi en contact socle à socle avec une figurine amie mais il y a une chance de toucher la figurine amie. Le jet de tir du tireur est effectué normalement. Par contre, chaque figurine en contact socle à socle avec la cible fait aussi un jet de Réflexe.

La figurine qui aura fait le moins de réussite à son jet de Réflexe sera la cible.

Si plusieurs figurines ont fait le même plus petit score, c'est le joueur qui tire qui choisit qui est la cible finale.

Si une figurine avec un grand socle est impliquée dans une mêlée sur laquelle on tire, toutes les figurines avec un socle plus petit bénéficient de +1R.

À terre :

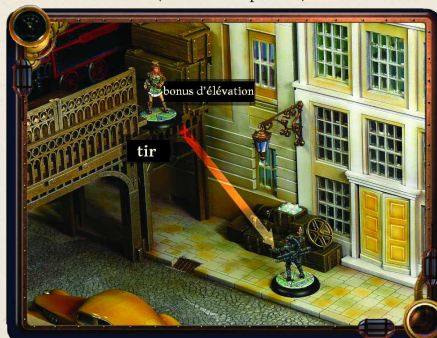
Une figurine à terre gagne +2R contre les attaques à distance. Le revers de cette position c'est que la figurine a sa caractéristique Combat réduite de 1 tant qu'elle est à terre, et peut seulement choisir « l'attitude de combat » en mêlée.

Une figurine à terre conserve cet état jusqu'à sa prochaine activation. Elle doit ensuite dépenser sa première action de son activation pour se remettre debout. La figurine ne peut rien faire d'autre en même temps qu'elle se remet debout.

Bonus d'élévation

- Une figurine bénéficie de + 1 en Tir quand elle cible une figurine qui est plus bas qu'elle (d'au moins 3 pouces).

- Une figurine bénéficie d'un +1R quand elle est située au dessus du tireur (au moins 3 pouces).



Dommages:

La figurine touchée va subir des dommages égaux à la force de l'arme avec certains modificateurs :

- Valeur d'armure
- Touchers critiques

Dommages : C'est le nombre de points de blessures que la cible va perdre quand elle est touchée par une attaque. Ce score est égal à la force de l'arme, plus le nombre de touchers critiques, moins la valeur d'armure de la cible.

Valeur d'armure (x) : Le chiffre entre parenthèse

Combat en mêlée

Quand une figurine est au contact socle à socle avec une figurine adverse, elle est considérée comme étant en mêlée. Dans ce cas, elle ne peut effectuer qu'une action de combat, ou un alors un mouvement pour fuir le corps à corps (et dans ce cas subir des dégâts dus à sa fuite). Si elle fuit la mêlée, elle ne peut se retrouver au contact d'une autre figurine ennemie.

Charge : La charge est une action qui comprend un mouvement standard qui amène votre figurine au



contact socle à socle avec un ennemi, puis une attaque de corps à corps.

Une fois au corps à corps, une figurine ne peut plus utiliser une action de charge.

Comment combattre en mêlée.

1) Déterminer une cible en contact socle à socle.

2) Attaquer:

a) Le défenseur choisit une attitude:

- **Attitude de combat :** le combat se résout normalement, le défenseur peut infliger des dommages à l'attaquant.

- **Attitude défensive :** le défenseur gagne +2C pour cette action, mais il ne pourra infliger de dommage à l'adversaire.

b) Lancer les dés.

Chaque combattant lance un nombre de dés égal à son score de Combat avec les modificateurs suivants :

- Règles spéciales et modificateurs de l'arme
- Bonus de combat multiple (supériorité numérique)
- Bonus d'élévation

Si le nombre de succès de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, le coup porte et les dégâts sont appliqués. Si c'est l'inverse et que le défenseur est en posture de combat, les dégâts sont appliqués à l'attaquant.

Appliquer les dégâts :

La figurine touchée va subir des dégâts égaux à la force de de l'attaquant (F), modifiés par différents facteur :

- L'armure
- L'arme
- Les touchers critiques

L'arme : certaines armes modifient la force (F) de la figurine

Dégâts, Valeur d'armure (x), Toucher critique - see Damage in Shooting section.

Se battre au corps à corps à différentes hauteurs :

Une figurine peut engager un adversaire au corps à corps même si l'adversaire est plus haut ou plus bas. S'il n'y a pas assez de place pour placer la figurine en contact socle à socle après un mouvement de charge (le décor ne le permet pas, par exemple), placez la figurine qui charge le plus près possible de son adversaire. On considère que les figurines sont dorénavant en contact socle à socle.

Une figurine peut engager (ou être engagée) une autre au corps à corps même si elle n'est pas au même niveau. Toutefois, le socle de la figurine la plus haute doit être au même niveau qu'une partie de la figurine la plus basse



(par exemple la tête).

Bonus d'élévation en mêlée.

- Une figurine qui est plus haute de 1 pouce gagne +1C.
- Si l'action de charge a commencée plus de 3 pouces au-dessus de la cible, la figurine bénéficie d'un bonus de +1C pour cette action.

Combattre contre plusieurs ennemis :

Si une figurine est en contact socle à socle avec plusieurs figurines, elle est engagée en mêlée avec toutes. Une figurine ne peut choisir qu'une seule de ces figurines comme cible de son action de combat (sauf mention contraire).

Les figurines d'une même faction dans un même corps à corps donnent des bonus à la figurine active si leur socle est d'une taille supérieure ou égale à la taille du socle de



la figurine ennemie attaquée par la figurine active.

Ce bonus est égale à leur valeur de combat. Cette règle s'applique dès qu'une nouvelle figurine amie entre en contact avec une figurine ennemie déjà engagée.

Mêlée complexe avec plusieurs combattants par camp

Les choses se compliquent un peu quand une figurine (1) engage une figurine ennemie (A) déjà engagée par une figurine amie (2), qui est déjà en contact avec un autre ennemi (B).



Dans ce cas, dès que la figurine (1) entre en contact avec (A), déplacez ces deux figurines d'un demi pouce pour mettre en place deux mêlées distinctes (entre 1 et A, et entre 2 et B). Le joueur qui a l'initiative décide de la façon dont les figurines impliquées sont séparées (quelle figurine contre quelle figurine).

Une figurine peut engager 2 figurines déjà engagées à la



fois si son mouvement lui permet. Dans ce cas, c'est toujours le joueur qui a l'initiative qui décide comment les figurines sont séparées, mais toute figurine qui était engagée au début de l'action doit l'être à la fin de celle-ci.

Quitter un corps à corps.

Une figurine peut quitter un corps à corps où elle est engagée. Elle doit déclarer une action de mouvement puis lancer autant de dés que son score de R. En réponse, une seule figurine engagée avec elle va lancer autant de dés que sa propre valeur de C plus d'éventuels bonus de supériorité numérique.

Si le jet de R de la figurine qui veut se replier est supérieur ou égal au jet de F de son adversaire (après les éventuelles modifications dues aux actes d'héroïsmes), la figurine peut se déplacer normalement. Si le résultat de R est inférieur au C, la figurine reste engagée et son action est perdue.



La Magie

La magie n'est pas facile et on ne peut pas l'utiliser à tout moment dans Wolsung SSG. Les pouvoirs magiques requièrent une préparation minutieuse, un apprentissage de tous les instants, de la méditation, la visite de lieux mystiques pour appréhender la puissance des forces élémentaires. Les rituels les plus puissants sont plus longs à mettre en place qu'une simple escarmouche.

Capacité Magique (x) : Cette capacité signifie que la figurine peut lancer des sorts. (x) indique le nombre de dés à lancer à chaque fois que la figurine tente d'utiliser un sort.

Chaque sort est défini par différents paramètres :
Nom

Type : les sorts sont divisés en 4 catégories (cf plus loin)

Coût : c'est la couleur de la carte à défausser pour payer le coût du sort :

0- Aucune carte

1- N'importe quelle carte de la couleur du héros

2- Deux cartes ou une figure ou un As de la couleur du héros

Portée : la portée maximum du sort

Force : uniquement utilisée pour les projectiles magiques

Description : contient des précisions et des règles supplémentaires concernant chaque sort

Action : jeter un sort

Chaque fois qu'une figurine veut jeter un sort, vous devez défausser une carte de la couleur du héros comme indiquée dans la description du sort. La figurine peut effectuer un mouvement comme une partie de son action « lancer un sort ».



Les sorts sont séparés en 2 catégories, elles-mêmes divisées en 2 sous-catégories :

1 - Les sorts offensifs comprennent les **attaques magiques** et les **projectiles magiques**.

2 - Les sorts défensifs comprennent les **améliorations magiques (X)** et les **auras magiques (X)**.

Sorts offensifs :

Les sorts offensifs ciblent toujours une figurine ennemie.

Comment lancer un sort offensif ?

1) Vérifiez la distance entre les deux figurines

2) Choisissez une cible dans la ligne de vue du lanceur

3) Payez le coût de lancement

4) Lancez les dés

La figurine qui lance le sort lance autant de dés que sa capacité magique avec les modificateurs suivants :

- Règles spéciales

La cible lance autant de dés que sa valeur de R. avec les modificateurs suivantes :

- Règles spéciales

Si le score du lanceur est supérieur ou égal à celui de sa cible, le sort touche sa cible.

Effet des sorts offensifs :

Si le sort est un projectile magique, appliquez les dégâts comme pour un tir normal en utilisant la F du projectile et les modificateurs habituels (Armure, toucher

critique).

Si le sort était une attaque magique, appliquez les effets de la description du sort.

Sorts défensifs :

Les auras et améliorations magiques sont des sorts qui ciblent des figurines amies. La valeur (X) est la difficulté du sort.

Comment lancer un sort défensif :

1) Vérifiez la distance entre les deux figurines

2) Choisissez une cible dans la ligne de vue du lanceur

3) Payez le coût de lancement

4) Lancez les dés

La figurine qui lance le sort lance autant de dés que sa capacité magique avec les modificateurs suivants :

- Règles spéciales



Si le lanceur obtient autant ou plus de réussites que la difficulté du sort, c'est un succès et l'effet du sort est appliqué.

Différence entre les améliorations magiques (X) et les auras magiques (X)

Quand une figurine lance une **aura magique (X)**, elle cible automatiquement toutes les figurines amies dans la portée du sort et en ligne de vue du lanceur.

Quand une figurine lance une **amélioration magique (X)**, elle ne choisit qu'une seule cible dans sa ligne de vue.

Les Héros

Toutes les figurines de héros dans Wolsung SSG ont des règles spéciales pour représenter leur grande force et leurs grands pouvoirs. Les règles suivantes sont communes à tous les héros.

Caractéristiques héroïques

Couleur : Chaque héros a une couleur spécifique, liée aux cartes à jouer (piques, cœurs, carreaux, trèfles). Seules les cartes de cette couleur peuvent être jouées pour les mouvements héroïques et les rétablissements héroïques.

Ressources : La caractéristique « ressources » représente les réseaux et la fortune du héros, ainsi que son charisme. Ce score est ajouté à la caractéristique « ressources » du club qui permet d'acquérir des gadgets et d'engager des hommes de main avant le début de chaque nouvelle partie.

Règles spéciales héroïques

Rétablissement héroïque : Au début de l'activation d'une figurine de héros, si elle est à terre, vous pouvez défausser une carte de la couleur du héros pour vous relever sans dépenser d'action.

Mouvement héroïque : Au début de l'activation d'une figurine de héros, vous pouvez défausser une carte de la couleur du héros pour réaliser des mouvements héroïques jusqu'à la fin de son activation. Il y a deux types de mouvement héroïques : **Grimper** et **Saute** :

Grimper : la figurine de héros peut se déplacer

verticalement d'un nombre de pouces égal à sa caractéristique M. Il ne peut pas traverser les planchers et il doit y avoir de la place pour positionner la figurine à l'issue du mouvement.

Sauter : La figurine de héros peut se déplacer horizontalement d'autant de pouces que sa caractéristique M ignorant tout terrain jusqu'à 2 pouces de hauteur. Ce mouvement ne peut pas se terminer 2 pouces plus hauts que la position initiale. Cela veut dire qu'un héros peut sauter du toit d'un bâtiment à un autre toit en ignorant le vide entre les deux.

Actes d'héroïsmes :

Le joueur peut défausser une ou plusieurs cartes pour ajouter des succès à des tests de Tir, Combat, Capacité magique après le jet de dés.

Les cartes noires doivent être utilisées pour améliorer des jets de mêlée ou lancer des sorts défensifs.

Les cartes rouges doivent être utilisées pour améliorer des jets de tir ou lancer des sorts offensifs

Les cartes défaussées pour les actes d'héroïsme n'ont pas besoin d'être de la couleur du héros.

Les figures et les as rajoutent 2 succès aux tests, les autres cartes rajoutent un succès.

Si les deux figurines impliquées sont des héros, le premier joueur à pouvoir jouer un acte d'héroïsme est celui qui a fait le plus petit jet. En cas d'égalité, c'est la cible qui doit annoncer un acte d'héroïsme en premier. Ensuite chaque joueur peut jouer une carte à son tour. Si un joueur ne joue pas de cartes et passe, l'autre joueur peut alors jouer autant de cartes qu'il le veut.

Quand les deux joueurs ont passé, on calcule le nombre final de réussites pour chaque jet.

Règles spéciales universelles

Chance du débutant : Une fois par partie, cette figurine peut relancer tous les dés d'un test quand elle tire, combat au corps à corps ou est la cible d'une attaque.

Aura hypnotique : Les figurines ne peuvent choisir l'attitude de combat au corps à corps quand elles sont attaquées par une figurine disposant de cette capacité.

Pénalité de Tir en mouvement (x) : Quand une figurine tire avec cette arme après s'être déplacée dans la même activation, la caractéristique T est réduite de X avec un minimum de 1.

Rapide : Quand on utilise un gadget doté de cette règle, la figurine peut réaliser une action de mouvement suivie par l'action spéciale du gadget ou une attaque à distance avec -1T. Ce malus de 1T s'applique après tous les autres modificateurs.

Tir Rapide (X) : Avec une seule action de tir, les armes dotées de cette règle peuvent tirer (X) fois. Chaque tir supplémentaire est résolu séparément avec un malus cumulatif de -1T pour chaque tir supplémentaire. Chaque tir peut cibler un ennemi différent. Il faut calculer chaque modificateur de tir séparément.

Attaque Rapide (X) : Avec une seule action de corps à corps, les armes dotées de cette règle peuvent faire (X) attaque de corps à corps. Chaque attaque supplémentaire est résolu séparément avec un malus cumulatif de -1C pour chaque attaque supplémentaire. Chaque attaque peut cibler un ennemi différent engagé au corps à corps. Il faut calculer chaque modificateur de mêlée séparément.

Cœur Ardent : Cette figurine gagne « Résistance au feu (3) ».

Dur à cuire : Si le score de B de cette figurine est réduit à 0 et qu'il avait plus de 1B au moment où il prend des dommages, la figurine descend à 1B.