

WILSUNG

Steampunk Skirmish Game



WOLSUNG

Steampunk Skirmish Game

Autorzy:

Łukasz "Hortwerth" Perzanowski
Wojciech Chroboczyński
Jan Cieśliński
Artur Ganszyniec

Świat Wolsunga wykreowany przez:

Artur Ganszyniec
Maciej Sabat

Tłumaczenie z angielskiego:

Wojciech Chroboczyński
Łukasz Perzanowski

Redakcja:

Elżbieta Żukowska

Korekta:

Joanna Litwin

Wyprodukowane przez:

Micro Art Studio

Rysunek na okładce Sławomir Maniak.

Ilustracje Sławomir Maniak, Rafał Cyman, Marta Michalak, Joanna Litwin

Projekt graficzny Rafał Bagiński / Big Design.

Podziękowania dla:

BreadCrab, "Trójmiasto" klub gier, "LOTR Utrecht" klub gier, Sven Finke,
Monika Brózda, Artur Ganszyniec, Michał Grabowy, Maciej Grabowy, Kacper Graczyk,
Jan Horydowiec, Przemysław Kantelecki, Piotr Kupper, Joanna Litwin, Sebastian Makowski,
Michał Stachyra, Sander Walgers, Maciej Zasowski, Ireneusz Zieliński,
Piotr Żuchowski.

Copyright ©

Łukasz "Hortwerth" Perzanowski, Wojciech Chroboczyński, Jan Cieśliński, Artur Ganszyniec, Gdynia, 2013

Copyright ©

by Micro Art Studio, Gdynia, 2013

Wszystkie czarno-białe ilustracje pochodzą z podręcznika „Wolsung: Magia Wieku Pary”

© 2009 - 2013 Kuźnia Gier

All rights reserved.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dowiedz się więcej o świecie Wolsunga na www.wolsung.pl

SPIS TREŚCI

Czym jest Wolsung SSG ?.....	4	Magia	25
Co jest potrzebne do gry ?	4	Umiejętność Magiczna.....	25
Podstawowe Terminy	4	Akcja Rzucania Czaru	25
Charakterystyka Modeli.....	6	Magiczne Pociski i Magiczne Ataki.....	25
Początek Gry	7	Magiczne Wzmocnienia i Magiczne	
Tura Gry	10	Aury.....	26
Karty.....	12	Bohaterowie.....	27
Aktywacje	13	Zasady Specjalne Bohaterów	27
Ruch.....	14	Uniwersalne Zasady	
Teren.....	14	Specjalne	29
Strzelanie	16	Zasady Tworzenia	
Linia strzału	16	Bohaterów	32
Jak oddać strzał?	16	Klub Jesion i Dąb	45
Modyfikatory zasięgu	17	Klub Wynalazców	67
Osłona.....	17	Triada Lotosowego Smoka	91
Przewrócenie.....	17	Scenariusze	115
Bonus podwyższenia.....	18	Wystawienie.....	115
Przyznawanie obrażeń.....	18	Kontrolowanie Celów.....	116
Strzelanie w sytuacji walki wręcz....	18		
Walka Wręcz.....	21		
Zadawanie obrażeń	22		
Prowadzenie walki wręcz na			
różnych poziomach.....	22		
Bonus podwyższenia w walce			
wręcz	23		
Walka z wieloma przeciwnikami..	23		
Jeżeli jest więcej niż jeden model			
w walce po obu stronach.....	23		
Opuszczanie Walki Wręcz	24		



Czym jest Wolsung SSG?

Wolsung Steampunk Skirmish Game jest figurkową grą bitewną, w której Kluby wyjątkowych dam i dżentelmenów, podejrzaną organizację i agenci niezwykłych mocy wyjaśniają różnice poglądów za pomocą ostrza i kuli, zamiast cywilizowanej dyskusji. Każda rozgrywka odzwierciedla sytuację, w której przedstawiciele różnych Klubów realizują podobne cele w 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, opiera się na sytuacjach, w których osiągnięcie sukcesu zależy od refleksu, celnego oka, silnego ramienia i odrobiny szczęścia.

CO JEST POTRZEBNE DO GRY?

Rozgrywkę może prowadzić co najmniej dwóch graczy. Każdy z nich musi posiadać pewną liczbę figurek jednego z Klubów. Ponadto niezbędna jest płaska powierzchnia o rozmiarach około metr na metr (36/36 cali), kilka kości sześciennych (K6), miarka calowa (odległości w grze są mierzone w calach) oraz makieta terenu danego scenariusza.

W podręczniku Wolsung SSG cale będą zapisywane symbolem “.

PODSTAWOWE TERMINY

Sukces – rezultat rzutu kością sześcienną (K6) 4, 5 lub 6

Mierzenie odległości – odległości mierzone są w 3 wymiarach.



Sprawdzając odległość między modelami należy mierzyć ją od najbliższych brzegów ich podstawek. Mierzenie odległości przed zadeklarowaniem Akcji jest niedozwolone.

Mierzenie ruchu – w odróżnieniu od innych odległości, ruch jest mierzony w dwóch wymiarach - od frontu jednej podstawki do frontu kolejnej, przed i po ruchu.



Model – figurka ustawiona na odpowiedniej podstawce. Wszystkie odległości modelu mierzone są do brzegu jego podstawki.

Pole bitwy – powierzchnia gry, zazwyczaj kwadrat o boku 36" (około metra), na którym mogą znajdować się makiety terenu.

Kontakt Podstawka w Podstawkę (PwP) – sytuacja kontaktu Podstawka w Podstawkę zachodzi, gdy modele stykają się ze sobą brzegami podstawek, a jeśli nie stoją na jednym poziomie należy sprawdzić w linii pionowej ich wzajemne ułożenie.



CHARAKTERYSTYKI MODELI

Modele w Wolsung SSG mogą być Bohaterami lub Pomocnikami.

W Wolsung RPG Pomocnicy nazywani są Statystami.

Bohaterowie – można ich porównać do Bohaterów Gracza z RPG; niezwykle indywidualiści, posiadający nadzwyczajne umiejętności, posługujący się wyjątkowymi gadżetami. Są w posiadaniu Funduszy, dzięki którym mogą nabyć gadżety lub wynająć Pomocników.

Pomocnicy – są sługami, pracownikami, postaciami, które wykonują zlecenia Bohaterów. Nie posiadają porównywalnych z nimi umiejętności czy gadżetów, lecz jest ich więcej niż Bohaterów. Bohater wynajmuje Pomocnika za pewną ilość Funduszy. Każdy model (Bohater, Pomocnik) posiada odpowiedni profil, zawierający wszystkie jego cechy osobowe, przedstawione w odpowiednim porządku.



A – Akcje – w sytuacji Aktywacji model może wykonać wskazaną ilość różnych Akcji, np. poruszyć się, strzelić, itp.

P – Prędkość – długość w calach, o jaką model może się przemieścić w każdej Akcji, deklarowanej na poruszanie się.

W – Walka – stopień umiejętności walki wręcz. Ilość kości (K6) używana do trafienia lub uniku w walce wręcz.

S – Siła – stopień siły fizycznej danego modelu. Ilość obrażeń jakie model zadaje w walce wręcz w sytuacji trafienia.

B – Broń strzelecka – umiejętności strzeleckie modelu. Ilość kości (K6) używana do trafienia z broni strzeleckiej.

R – Refleks – stopień zwinności modelu. Ilość kości (K6) używana w celu uniknięcia trafienia z broni strzeleckiej.

Ż – Żywotność – punkty życia, ilość obrażeń, jakie model może otrzymać. Gdy ich wartość osiągnie 0 model zostaje usunięty z pola bitwy.

Człowiek – rodzaj rasy danego modelu. Każda rasa wyróżnia się odmiennym profilem. Bohaterowie posiadają specjalne cechy, wynikające z ich rasy.

Bohater/Pomocnik – określenie statusu modelu w grze.

30mm/40mm – określenie rozmiaru podstawki danego modelu.

Początek gry

Przed rozpoczęciem gracze wybierają swoje Kluby i uzgadniają liczbę Bohaterów, których każda ze stron użyje w trakcie rozgrywki. Pozwala to określić skalę konfliktu, bo każdy Bohater ma pewną liczbę Funduszy, którą może przeznaczyć na zwiększenie siły swojego Klubu. Kwotę Funduszy można przeznaczyć na wynajem Pomocników i zakup gadżetów. Po dokonaniu operacji kwota Funduszy nie może być niższa od zera.

Następnie należy wybrać scenariusz, ustawić makietę terenu i potasować talię (52 karty). Ustalenie Pierwszego Gracza można wykonać za pomocą rzutu monetą, losowania kart z talii (najwyższa wygrywa) lub rzutu kostką. Zwycięzca rozpoczyna grę: wybiera strefę wystawienia modeli, rozstawia je na polu bitwy, a także dokonuje wyboru modelu aktywowanego jako pierwszy w każdej turze. Następnie kolejny gracz ustawia swoje modele w przeciwległej strefie wystawienia. Po ułożeniu wszystkich modeli można użyć zdolności uruchamianych „na początku gry”. Gra trwa określoną liczbę tur (domyślnie 4) lub do momentu, gdy jeden z graczy spełni warunki zwycięstwa, wynikające ze scenariusza.

Rozstawianie makiet terenu –

rozstawiając teren 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., 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 sama gra stanie się interesująca, bo 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.



ZASADY GRY





ZASADY GRY

TURA GRY

I. Początek tury

1. Dobieranie kart

II. Aktywacje

2. Aktywacja modeli
3. Przejęcie Inicjatywy i opóźnianie Aktywacji
4. Nadmiarowe Aktywacje

III. Koniec tury

5. Zakończenie działania efektów

1. Dobieranie kart – niektóre efekty czy zdolności są aktywowane automatycznie na początku tury. Każdy z graczy dobiera 3 karty oraz tyle kart, ilu Bohaterów wystawia w grze. Następnie gracze odrzucają kolejno karty, aż pozostaną im na ręku 3 oraz tyle, ile wynosi liczba Bohaterów. 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. Aktywacja modeli

Aktywacja Bezmyślnych modeli – Bezmyślne modele aktywowane są w kolejności, począwszy od Pierwszego Gracza.

Aktywacje – Pierwszy Gracz wybiera jeden z 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.

3. Przejęcie Inicjatywy i

opóźnianie Aktywacji – w pewnych okolicznościach istotna dla przebiegu gry okazuje się możliwość Aktywacji kolejnego modelu po zakończeniu Aktywacji poprzedniego, lub zwlekanie z Aktywacją w oczekiwaniu na działanie przeciwnika. Na przykład, jeśli jeden z modeli walczy wręcz z wrogiem, korzystna byłaby pomoc innego modelu, zanim przeciwnik będzie miał czas na reakcję.

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 układają 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.

Opcja 2:

Dodatkowa Aktywacja –

bezpośrednio po zakończeniu Aktywacji jednego z 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 karta Pierwszego Gracza jest najwyższa, może wybrać i aktywować następny ze swoich modeli. Jeśli karta któregoś z przeciwników jest wyższa, zostaje mu przekazana Inicjatywa. W ten sposób można aktywować kolejne modele

dopóki nie skończą się karty albo Inicjatywa zostanie dobrowolnie przekazana kolejnemu graczowi.

Opcja 3:

Opóźnianie 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 graczu Aktywację kolejnego modelu przed przekazaniem Inicjatywy. W ten sposób można opóźniać Aktywację dopóki nie skończą się karty, zaistnieje kolejna Inicjatywa, lub poprzedniemu graczowi skończą się modele do Aktywacji.

4. Nadmiarowe Aktywacje –

jeśli w danej turze modele do Aktywacji pozostały tylko jednemu graczowi może on je aktywować w dowolnej kolejności.

5. Zakończenie działania efektów

- niektóre efekty czy zdolności są aktywowane automatycznie na koniec tury. Wszystkie efekty i zaklęcia trwające „do końca tury” przestają działać wraz z końcem tury.

Karty

W Wolsung SSG karty do gry są używane na kilka sposobów.

Wysokość karty wykorzystuje się aby przejąć Inicjatywę oraz dodatkową i opóźnioną Aktywację. Uznaje się standardowe starszeństwo kart (np. 9 jest wyższe niż 8), najwyższą z kart jest As. W sytuacji równej wysokości kilku kart należy odwołać się do zasady starszeństwa kolorów:

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

Karty mogą być też odrzucane w celu umożliwienia Bohaterowi wykonywania następujących Akcji:

Bohaterski Ruch – pozwala Bohaterowi ruszyć się ignorując do pewnego stopnia teren

Bohaterski Powrót – pozwala Bohaterowi powrócić do gry po jego Przewróceniu

Bohaterski Czyn (strzelecki) – pozwala Bohaterowi strzelać lub unikać ostrzału w bardziej efektywny i efektowny sposób

Bohaterski Czyn (zwarcie) – pozwala Bohaterowi walczyć wręcz w bardziej efektywny i efektowny sposób

Jeśli dwóch Bohaterów z przeciwnych frakcji bierze udział w teście, obaj gracze mogą zdecydować o wykonaniu przez modele Bohaterskiego Czynu. Pierwszym graczem, który wybiera i kładzie na stole odkrytą kartę jest ten, który przegrał test. Gracze odrzucają karty dopóki jeden z nich nie spsuje. Drugi gracz może wówczas odrzucić dodatkowo dowolną liczbę kart. Całkowita liczba sukcesów osiągniętych w teście liczona jest po zaprzestaniu licytacji obu graczy. Gdy rodzaj ataku pozwala obrać za cel więcej niż jeden model, Bohaterski Czyn musi zostać przeprowadzony dla każdego modelu z osobna.

Aktywacje

W Wolsung SSG gracze wykonują Akcję jednym modelem naprzemiennie. Ruszanie się bądź wykonywanie Akcji nazywane jest Aktywacją. Każdy model może zostać aktywowany tylko raz w każdej turze gry. Każdy model podczas Aktywacji ma pewną sumę Akcji (najczęściej dwie) do swojej dyspozycji. Aktywowany model może wykonać ilość ruchów równą wysokości zapisanej w swoim profilu „Akcje”.

Akcja – model podejmuje jedną z możliwych typów Akcji (na przykład ruch, strzał albo użycie czaru) oraz wykonuje wszystkie wymagane testy.

Zanim dokona się pomiaru wymaganych zasięgów, należy zadeklarować rodzaj wybranej Akcji oraz, ewentualnie, jej cel.

Możliwe rodzaje Akcji:

- Ruch
- Szarża
- Walka
- Strzał
- Użycie Czaru
- Specjalna Akcja

Specjalne Akcje - niektóre modele mają Specjalne Akcje. Jeżeli umiejętność obok nazwy oznaczono literą [A] symbolizuje to Specjalną Akcję. Jeżeli w opisie występuje słowo „Szybka”, model może się ruszyć i użyć tej umiejętności w jednej Akcji. Jeżeli kilka modeli zostaje aktywowanych w tym samym czasie, należy najpierw skończyć Akcję jednego, zanim rozpocznie się Akcję kolejnego.

Ruch

Akcja Ruch – model może się poruszyć zgodnie z wartością Prędkości w swoim profilu, mierzonej w calach. Nie może przemieszczać się przez inne modele. Nie może też kończyć ruchu w miejscu, w którym fizycznie nie można go postawić w kontakcie PwP z modelem przeciwnika.

Mierzenie – dystans w ruchu jest mierzony w dwóch wymiarach, zgodnie z zasadą „od przodu krawędzi do przodu krawędzi”.



Ruch jako część innych Akcji – jeśli model zamierza ruszyć się i wykonać jakieś działanie w danej Akcji (na przykład strzelić bądź użyć czaru), zawsze musi skończyć ruch zanim rozpocznie drugą czynność.

Jak teren wpływa na Ruch? – w otwartym terenie modele poruszają się

zgodnie z wartością „Prędkości” zapisaną w profilu i mierzoną w calach. Większość przestrzeni gry zazwyczaj należy do „otwartego terenu” – trawa, błoto i bruk. Jako teren otwarty traktowane są też niskie płoty, ściany, zapory do wysokości i szerokości maksymalnie 1”.



W trudnym terenie, w każdej Akcji modele mogą poruszyć się do połowy wartości ‘Prędkości’ mierzonej w calach. Mianem „trudnego terenu” określa się wszystkie tereny o wysokości lub długości większej niż 1” ale mniejszej niż 3”. Należą do niego zbiorniki wodne, ruiny i wyższe zapory. Ściany, zamknięte budynki i tereny wyższe niż 3” nazywane są „nieprzekraczalnym terenem”. W takim terenie modele nie mogą się ani poruszać ani kończyć Ruchu, chyba, że użyją Heroicznego Ruchu.



Podwyższenie – na poziom wyższy lub niższy o ponad 3" modele mogą się dostać za pomocą drabiny (traktując je jak trudny teren) lub po schodach (traktując je jak otwarty teren). Pionowy Ruch modelu w jednej Akcji nie może być większy niż wielkość jego Podstawki.



Strzelanie

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

Linia Strzału (LS) – nieprzerwana prosta linia od głowy modelu do dowolnej części drugiego modelu (wykluczając kapelusze, parasolki, bronie, mechaniczne akcesoria i podstawki). Modele widzą we wszystkich kierunkach.



Przykład profilu broni dystansowej:

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

JAK ODDAĆ STRZAŁ?

1. Wybierz cel w LS

2. Sprawdź dystans

pomiędzy modelami

3. Strzelaj!

a) Obrońca wybiera Reakcję

-Zimna krew - model

pozostaje na pozycji.

-Szukanie Osłony -

model automatycznie zostaje Przewrócony.

b) Rzut kośćmi

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

- modyfikatory zasięgu
- specjalne zasady broni
- bonus podwyższenia

Model, który jest celem ataku rzuca ilość kości równą wysokości profilu R zmodyfikowaną przez:

- bonus podwyższenia
- 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.

Modyfikatory Zasięgu - zmierz dystans między strzelającym modelem a jego celem. Sprawdź kolumny w profilu broni. Jeżeli model jest w zasięgu wpisanym w pierwszej kolumnie, zastosuj modyfikator B zapisany pod nim. Jeżeli nie, sprawdź zasięg w sąsiedniej kolumnie. Jeżeli dystans nie mieści się w żadnej kolumnie, strzał automatycznie chybia.

Osłona [+xR] - numer w nawiasie jest pozytywnym modyfikatorem refleksu modelu. Jeżeli część modelu jest zasłonięta przed strzelającym, obrońca dostaje Osłonę [+1R]. Jeżeli więcej niż połowa jest zakryta, otrzymuje Osłonę [+2R]. Niektóre zasady specjalne zmieniają sposób, w jaki przyznawane są bonusy za Osłonę.

Przewrócenie - w sytuacji ataku strzeleckiego model Przewrócony otrzymuje [+2R]. Skutkuje to też zmniejszeniem W do 1 i Odpowiedzią jako reakcją w walce wręcz. Model Przewrócony pozostaje w takiej pozycji do następnej Aktywacji, w której pierwsza Akcja jest obowiązkowa i oznacza wstawanie. W tej Akcji model nie może zrobić nic więcej.



Bonus Podwyższenia

Model otrzymuje modyfikator +1B kiedy strzela do modelu co najmniej 3" niżej.

Model otrzymuje modyfikator +1R kiedy jest celem strzału modelu stojącego co najmniej 3" niżej.



Przyznawanie obrażeń

Trafiony model dostaje obrażenia w wysokości S broni zmodyfikowanej przez:

- Pancerz
- Trafienia Krytyczne

Obrażenia - liczba punktów Życia, które model traci w efekcie trafienia atakiem. Są równe S ataku + liczbie Trafień Krytycznych – Pancerz.

Pancerz [x] - liczba w nawiasie jest negatywnym modyfikatorem obrażeń otrzymanych przez model.

Trafienie Krytyczne - każdy sukces, który atakujący rzuci powyżej

ilości otrzymanej przez obrońcę, modyfikuje obrażenia o +1.

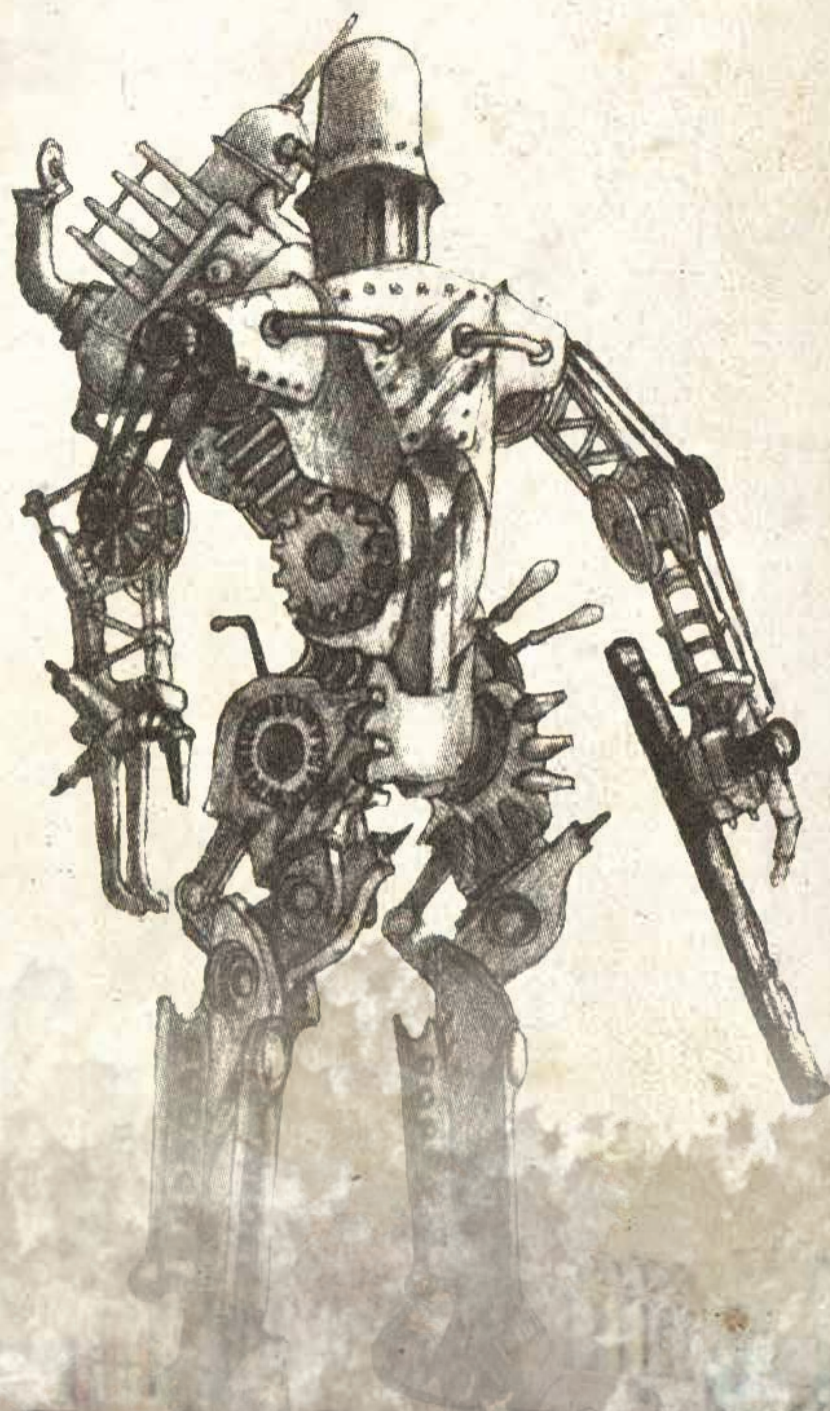


Strzelanie w sytuacji walki wręcz - w sytuacji, w której model, będący celem strzału jest związany walką wręcz z drugim modelem, należy sprawdzić,

czy w wyniku strzału nie zostanie trafiony model sojusznicy. Należy rzucić kośćmi za model strzelający normalnie, ale R za każdy model w walce. Model, który uzyska najmniej sukcesów staje się nowym celem ataku, a jego rezultat porównywany

jest z rezultatem rzutu strzelającego. W wypadku remisu model strzelający wybiera kto staje się celem. Jeżeli jeden z modeli związanych walką ma większą podstawkę, wszystkie modele z mniejszą otrzymują modyfikator +1R.





ZASADY GRY

Walka wręcz



Kiedy model jest w sytuacji walki wręcz z modelem przeciwnika (w kontakcie PwP) może używać tylko Akcji Ruch i walki wręcz. Modele mogą się wycofać z walki, lecz nie mogą w tej samej Akcji zaszarżować ponownie.

Szarża – Akcja odbywa się dokładnie tak jak Ruch, jednak może się skończyć w kontakcie PwP z modelem przeciwnika. Jako część Akcji szarży model może wykonać jeden atak walki wręcz. Nie można używać Akcji szarży kiedy aktywny model jest w sytuacji walki wręcz.

JAK WALCZYĆ WRĘCZ?

1. Wybierz cel w pozycji PwP

2. Zaatakuj

a) obrońca wybiera reakcję

-**Odpowiedź** - modele walczą standardowo

-**Obrona** – obrońca dostaje +2 do W, lecz nie zadaje obrażeń jeśli walkę wygra.

b) rzucić kośćmi

Oba modele rzucają ilość kości równą ich W zmodyfikowaną przez:

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

Jeżeli atakujący model uzyska ilość sukcesów co najmniej równą ilości sukcesów uzyskanych przez atakowany model, cios trafia i obrażenia przyznaje się obrońcy. W przeciwnym wypadku, jeśli obrońca wybrał reakcję Odpowiedź, obrażenia przyznaje się atakującemu.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Trafiony model odnosi obrażenia równe Sile atakującego modelu zmodyfikowanej przez:

- pancerz
- bonusy i zasady specjalne broni
- trafienia krytyczne

Obrażenia - ilość punktów życia, które traci trafiony model, równa jest S modelu atakującego – Pancerz obrońcy + ilość Trafień Krytycznych.

Pancerz [x] - liczba w nawiasie jest negatywnym modyfikatorem obrażeń zadawanych modelowi.

Broń - niektóre bronie modyfikują S modelu oraz przyznają różne specjalne zasady.

Trafienie Krytyczne - każdy sukces, który atakujący rzuci powyżej ilości wyrzuconej przez obrońcę, modyfikuje obrażenia o +1.

PROWADZENIE WALKI WRĘCZ NA RÓŻNYCH POZIOMACH

Modele mogą przystąpić do walki wręcz na wyższych bądź niższych poziomach. Jeżeli nie ma wystarczającego miejsca, żeby postawić model, ale zasięg szarży pozwala na działanie modelu, 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 podstawka, nogi, tors lub głowa przeciwnika są na tym samym poziomie.



BONUS PODWYŻSZENIA W WALCE WRĘCZ

- Modele stojące przynajmniej 1" wyżej dostają +1W
- Jeżeli szarża rozpoczęła się przy najmniej 3" wyżej, atakujący model ma +1W.



WALKA Z WIELOMA PRZECIWNIKAMI

Jeżeli model jest w kontakcie PwP z więcej niż jednym przeciwnikiem, jest związany walką ze wszystkimi. Model może wybrać tylko jednego z nich jako cel swojego ataku. Sprzymierzone modele w walce, mające taką samą lub większą podstawkę jak model przeciwny, dodają modyfikator W równy ich własnej W. Jeżeli model zwiąże walką wręcz model, który jest już związany walką, stosuje się poniższe zasady:

JEŻELI JEST WIĘCEJ NIŻ JEDEN MODEL W WALCE PO OBU STRONACH

Sprawa się komplikuje, gdy model (1) wiąże się walką wręcz z wrogim modelem (A), który walczy z sojusznikiem (2) oraz ma przynajmniej jeden model w walce po swojej stronie (B).



W momencie, w którym model (1) wiąże się walką wręcz z modelem (A), należy odsunąć modele 0,5" od reszty walki, formując dwie walki: model (1) z modelem (A) oraz model (2) z modelem (B). Aktywny gracz decyduje jak podzielić walkę wręcz.



Model może z wiązać walką dwóch lub więcej przeciwników, jeżeli jego Ruch na to pozwala. Aktywny gracz znów decyduje jak podzielić walkę, ale żaden model nie może pozostać niezwiązany walką.



OPUSZCZANIE WALKI WRĘCZ

Model może opuścić walkę wręcz. W tym celu wykonuje Akcję Ruchu. Zamiast atakować, model rzuca ilość kości równą swojemu R. Jeden z modeli przeciwnika (ten z najwyższą W) rzuca ilość kości równą swojej W. Jeżeli model próbujący opuścić walkę wyrzuci przynajmniej taką samą ilość sukcesów jak przeciwnik (po modyfikacjach z Heroicznych Czynów), może się poruszyć do odległości równej swojej P, mierzonej w calach.



Magia

Magia w świecie Wolsung SSG nie jest łatwo dostępna. Wymaga skrupulatnych przygotowań, medytacji, odwiedzin w miejscach nasyconych mocą lub przechwytywania energii żywiołów – 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.

Każdy czar opisany jest za pomocą zestawu parametrów:

- Nazwa
- Typ – jeden z 4 typów:
- 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.

Akcja Rzucania Czaru – 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 Wzmocnienia
i Magiczne Aury

MAGICZNE POCISKI I MAGICZNE ATAKI

Magiczne Pociski i Magiczne Ataki to czary, których celem są modele przeciwnika.

JAK RZUCAĆ MAGICZNE POCISKI I MAGICZNE ATAKI

1. Wybierz cel w LS

2. Zapłać koszt

3. Sprawdź dystans pomiędzy modelami

4. Rzuć kośćmi:

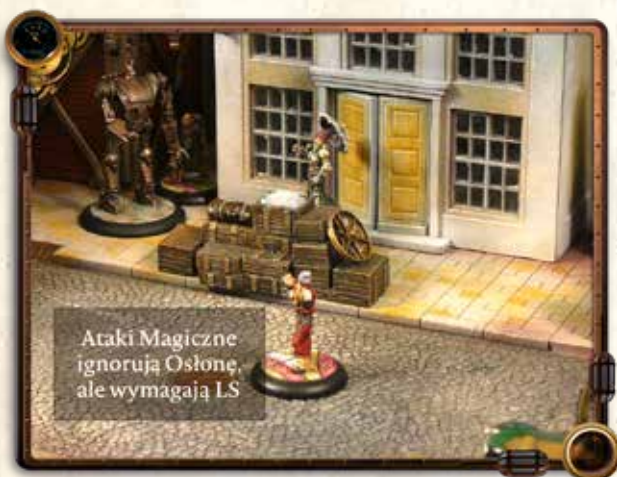
Aktywny model rzuca ilość kości równą swojej UM, zmodyfikowaną przez:

- zasady specjalne

Model będący celem czaru rzuca ilość kości równą swojemu R, zmodyfikowaną przez:

- zasady specjalne

Jeżeli aktywny model uzyska taką samą lub większą ilość sukcesów jak cel, uznaje się, że czar został rzucony z powodzeniem i rozlicza się jego efekty.



CO SIĘ DZIEJE JEŻELI CZAR SIĘ POWIEDZIE?

Jeżeli czar był Magicznym Pociskiem, przyznaje się obrażenia równe jego Sile, zmodyfikowanej przez Pancerz i Trafienia Krytyczne. Jeżeli był to Magiczny Atak, stosuje się efekty według opisu czaru.

MAGICZNE WZMOCNIENIA [X] I MAGICZNE AURY [X]

Magiczne Wzmocnienia i Aury to czary, które rzuca się na własne modele. [X] to stopień trudności czaru.

JAK RZUCAĆ MAGICZNE WZMOCNIENIA I AURY

1. Wybierz cel w LS

2. Zapłać koszt

3. Sprawdź zasięg między modelami

4. Rzuć kośćmi:

Aktywny model rzuca ilość kości równą swojej UM zmodyfikowanej przez:

- zasady specjalne

Jeżeli model rzucający czar uzyska przynajmniej tyle sukcesów, ile wynosi stopień trudności czaru, czar zostaje uznany za skuteczny. Zastosuj efekty czaru.

RÓŻNICA MIĘDZY MAGICZNYMI WZMOCNIENIAMI A MAGICZNYMI AURAMI

Kiedy wybierasz cel rzucając Magiczną Aurę, automatycznie celami stają się wszystkie sojusznicze modele w zasięgu i LS. Kiedy rzucasz Magiczne Wzmocnienie wybierasz jeden cel w zasięgu i LS.



Bohaterowie

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

PROFILE BOHATERÓW

Kolor - każdy Bohater ma swój określony kolor (pik, kier, karo lub trefl). W sytuacji Heroicznych Ruchów i Heroicznego Powrotu 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 zakupu gadżetów bądź wynajmowania Pomocników.

ZASADY SPECJALNE BOHATERÓW

Heroiczny Powrót - 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 użyć dwóch następujących Akcji do końca swojej Aktywacji:

- **wspinaczka** - model może poruszać się w pionie w górę do wysokości zapisanej w profilu R, mierzonej w calach, bądź dowolną ilość cali w dół. Nie może się poruszać poprzez piętra i podłogi a na końcu Ruchu musi być miejsce na postawienie modelu. Model musi zakończyć Ruch możliwie najbliżej krawędzi piętra, na które się wspiął.

- **skok** - model może poruszyć się ignorując teren na trasie do wysokości 2". Model nie może zakończyć Ruchu wyżej niż 2" od początkowej pozycji. Oznacza to, że model może przeskoczyć z budynku na budynek ignorując przepaść między nimi.



Heroiczny Czyn - gracze mogą odrzucać karty, aby dodać sukcesy do rzutu na strzelanie, walkę wręcz lub czarowanie (oraz bronienie się przed nimi). Do strzelania, Magicznych Pocisków i Magicznych Ataków używane są czerwone karty. Do walki wręcz, Magicznych Aur i Magicznych Wzmocnień używane są karty czarne.



Figury i Asy dodają +2 sukcesy do wyniku rzutu a pozostałe karty +1. Jeżeli oba modele uczestniczące w walce są Bohaterami, Heroiczny Czyn jako pierwszy wykonuje model, który wyrzucił mniej sukcesów (lub w przypadku remisu - broniący się). Gracze odrzucają po jednej karcie na przemian aż do skutku. Jeżeli jeden z graczy spasyuje, drugi może dorzucić dowolną ilość kart.





Uniwersalne zasady specjalne

Szczęście Początkującego - raz podczas całej gry w trakcie walki wręcz, strzelania lub gdy jest celem ataku, model, który posiada tę cechę może przerzucić wszystkie kości.

Hipnotyczna Aura - model, którego dotyczy ta cecha podczas walki wręcz blokuje Odpowiedź innych modeli.

Kara za Ruch[x] - kiedy model strzela z broni z tą zasadą w tej samej Aktywacji, w której się ruszył, jego B jest obniżane o [x], do minimum 1.

Szybkość - broń lub gadżet posiadające tę specjalną zasadę, mogą być użyte w tej samej Akcji, w której model wykonał Ruch. W przypadku strzału odbywa się on z modyfikatorem -1 B.

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

Błyskawiczny Cios [x] - jako część jednej Akcji walki wręcz bronią o specjalnych zasadach można uderzyć [x] razy. Każdy kolejny cios odbywa się z łącznym modyfikatorem -1 W. Każdy cios może obrać inny cel, lecz należy zadeklarować wszystkie cele na początku tej samej Akcji.

Ognista Pasja - model ma Odporność na Ogień [3].

Trudny Do Zabicia - jeżeli Ż tego modelu spadnie do 0, a model miał wcześniej więcej niż 1 Ż, pozostaje na poziomie 1 Ż.

Przebicie Pancerza [x] - należy zignorować [x] punktów pancerza, kiedy zadawane są obrażenia bronią o specjalnych zasadach.

Golem - Golemy nie są Żywymi Modelami. W swojej Aktywacji Golem musi zawsze przebywać w odległości 12" od przyjaznego modelu Naukowca. W przeciwnej sytuacji Golemy są zmuszone jak najszybciej się tam znaleźć. Jeżeli na stole nie ma żadnego przyjaznego Naukowca, Golem nic nie robi w swojej Aktywacji. Golemy mają Odporność na Ogień [3].

Straszliwe Obrażenia - model lub broń z tą zasadą zadaje +2 obrażenia za każde Krytyczne Trafienie (zamiast podstawowego +1). Ta zasada działa tylko w walce wręcz, chyba że dotyczy broni strzeleckiej, lub napisano inaczej.

Niewrażliwość - model z cechą Niewrażliwości jest obojętny na niektóre ataki, w takiej sytuacji atak automatycznie chybia (np. Niewrażliwość na Ogień).

Infiltracja - zamiast wystawienia modelu, należy rozłożyć 3 znaczniki na stole w dowolnym miejscu, co najmniej 12" od siebie, poza strefą wystawienia przeciwnika. Na początku drugiej 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 są dostępne). Model nie może być pierwszym aktywowanym w tej turze i otrzymuje Karę za Ruch [1] we wszystkich strzałach w tej turze.

Żywy Model - nie jest to specjalna zasada, ale kategoria modeli. Każdy model, który nie jest Nieumarłym bądź Golemem jest Żywym Modelem.

Bezmózgi - ten model musi zostać aktywowany zanim jakkolwiek przyjazny model bez zasady Bezmózgi będzie aktywowany.

Widzenie w Ciemności - model może wyznaczyć LS przez znaczniki dymu.

Urodzony Inżynier [A] - tylko raz podczas rozgrywki można postawić model Golema w pozycji PwP z tym modelem.



Ochrona [+xR] – jeśli model jest celem ataku, przed którym ma Ochronę, otrzymuje +xR przed atakiem.

Odporność[x] – jeśli model otrzymuje obrażenia w wyniku ataku, na który jest Odporny, dostaje +x Pancerza przed tym atakiem.

Mały Kaliber – kiedy oblicza się obrażenia zadane z takiej broni, podwaja się Pancerz celu.

Zwinność – model posiadający taką zasadę specjalną może zawsze użyć swojego R zamiast W w sytuacji ataku w walce wręcz. Może też automatycznie opuścić walkę wręcz.

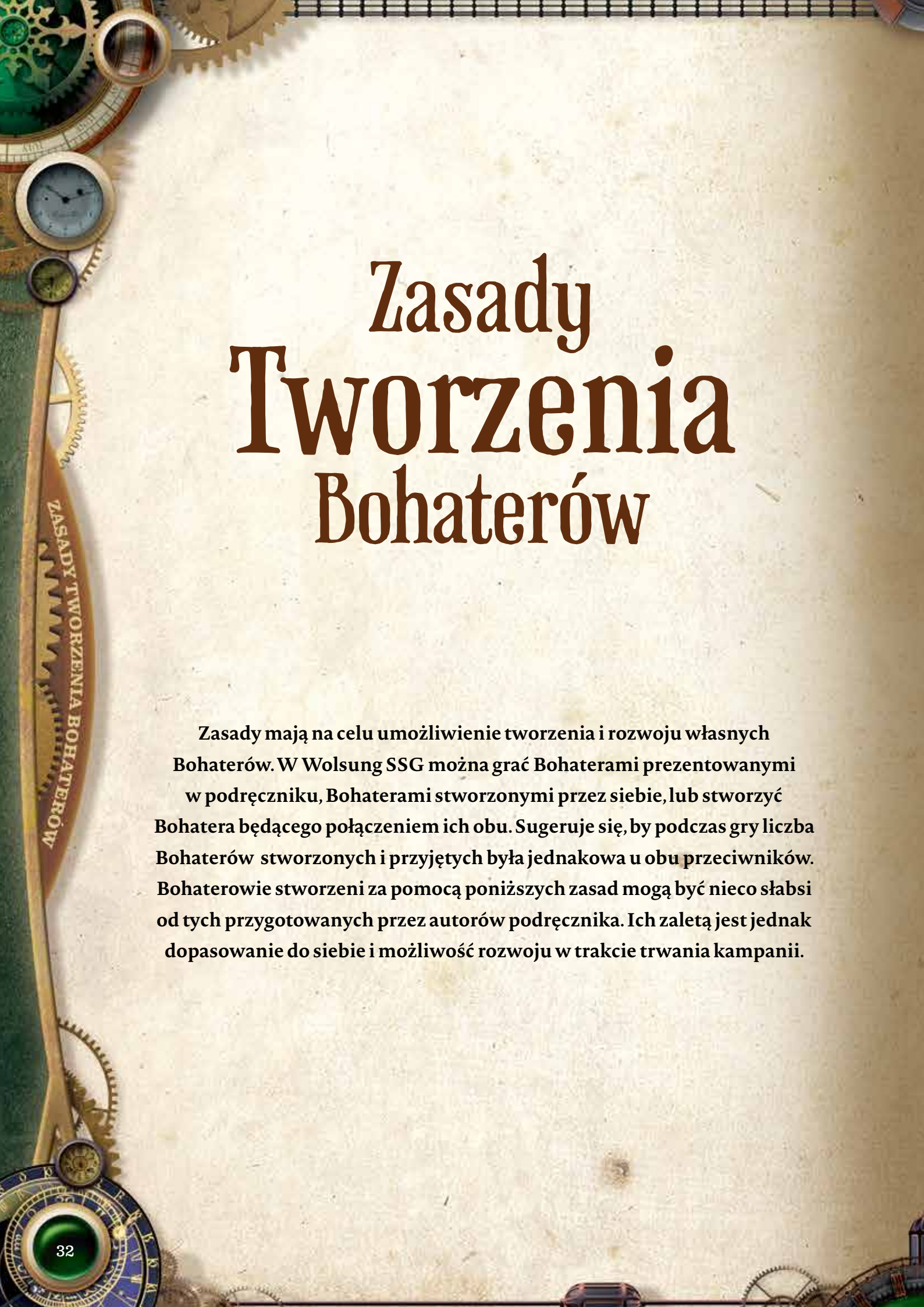
Techniki Sunnirskich Mistrzów – model z taką specjalnością posiada Ochronę przed Magią [+1R]

Wzornik – wzornik jest znacznikiem umieszczanym na polu bitwy, który zostaje w grze do końca tury. Kiedy model wykonuje akcję w obrębie wzornika, jego specjalne zasady działają. Wysokość wzornika jest

równa jego średnicy, chyba że zasady mówią inaczej. Wzorniki często mają specyficzne nazwy, jak „Wzornik Ognia” czy „Wzornik Kwasu”. Nazwa określa rodzaj obrażeń, przed którymi modele posiadają Ochronę, Odporność, Wrażliwość bądź Niewrażliwość. Jeżeli wzornik ma specjalne zasady (np. „Wzornik Mgły”) stosuje się je zamiast zasad podstawowych.

Nieumarły – nieżywy model, posiadający dodatkowo Niewrażliwość na Chłód i Wrażliwość na Ogień.

Wrażliwość – jeśli model, z taką zasadą specjalną otrzymuje obrażenia od źródła, na które jest wrażliwy, obrażenia te ulegają podwojeniu.



Zasady Tworzenia Bohaterów

Zasady mają na celu umożliwienie tworzenia i rozwoju własnych Bohaterów. W Wolsung SSG można grać Bohaterami prezentowanymi w podręczniku, Bohaterami stworzonymi przez siebie, lub stworzyć Bohatera będącego połączeniem ich obu. Sugeruje się, by podczas gry liczba Bohaterów stworzonych i przyjętych była jednakowa u obu przeciwników. Bohaterowie stworzeni za pomocą poniższych zasad mogą być nieco słabsi od tych przygotowanych przez autorów podręcznika. Ich zaletą jest jednak dopasowanie do siebie i możliwość rozwoju w trakcie trwania kampanii.

JAK STWORZYĆ WŁASNEGO BOHATERA?

Określone rasy posiadają pewne limity w niektórych Klubach.

Po wyborze rasy dla swojego Bohatera, sprawdź jego bazowy profil:



Oto startowy profil dla Człowieka - Bohatera. Cyfry na złotej monecie to jego Fundusze, czyli punkty za które można kupować gadżety i umiejętności dla swojego Bohatera, oraz wynajmować Pomocników.

Każdy Bohater ma również zdolność rasową, która jest wspólna dla prawie wszystkich przedstawicieli jego rasy.

Nie pozwalaj swojemu Bohaterowi biegać bez uzbrojenia! Będzie potrzebował trochę magicznych gadżetów i nadzwyczajnych umiejętności, żeby zdobyć sławę w Lyonesse.

Każdy Bohater musi wybrać jedną z czterech profesji, dostępnych dla jego Klubu. Profesja określa jego kolor. W Klubie może być więcej niż jeden model z taką samą profesją.

Gadżety i Umiejętności są podzielone na Pulę Rasową i Pulę Klubową:

- Pula Rasowa jest dostępna dla każdego przedstawiciela danej rasy, bez względu na Klub.
- Pula Klubowa dostępna jest dla każdego członka danego Klubu, bez względu na rasę.

Gadżety należą do kilku typów: Pancerz, Amulet, Broń Zasięgowa, Broń Krótkodystansowa. Jeżeli typ gadżetu nie jest podany, automatycznie go nie posiada i może być dowolnie łączony z innymi gadżetami.

Wybierając gadżety dla swoich Bohaterów należy pamiętać o następujących zasadach:

- Każdy gadżet (rasowy czy klubowy) może być wybrany tylko raz, przez jednego Bohatera, chyba, że jest powszechny
- Można posiadać więcej niż jeden taki sam powszechny gadżet w Klubie, lecz nie dla jednego Bohatera.
- Jeśli dwóch Bohaterów ma ten sam powszechny gadżet, nie mogą mieć drugiego takiego samego.
- Żaden model nie może mieć dwóch lub więcej gadżetów tego samego typu.

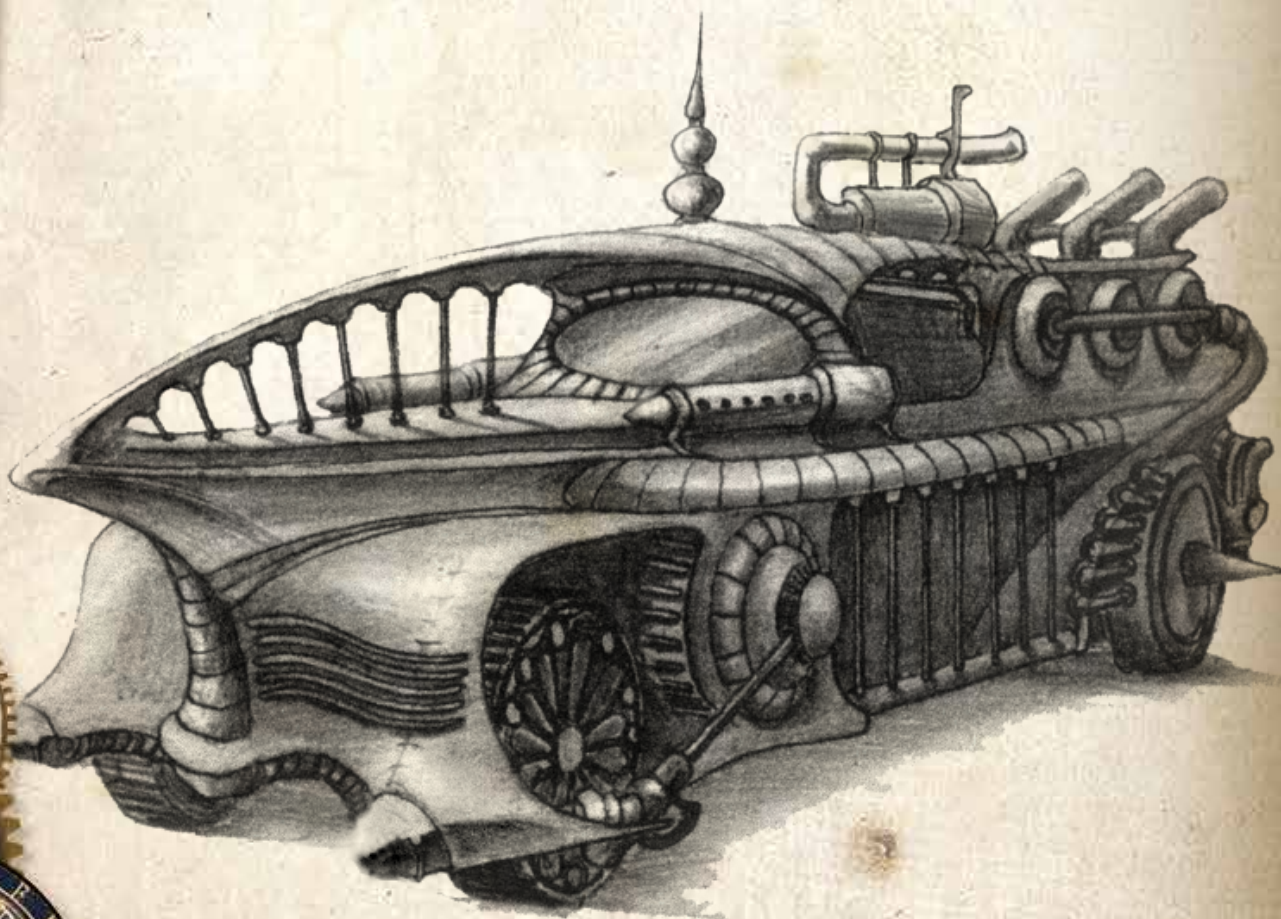
Na przykład:

Wybieram Klub Jesion i Dąb i Człowieka jako rasę dla mojego Bohatera. Mam 6 bazowych Funduszy, za które kupię profesję wartą 2 Fundusze i gadżet wartą 3 Fundusze. Zostanie mi 1 Fundusz, który zostanie dodany do Klubowej Puli Funduszy.

Stworzeni Bohaterowie stają się stałym trzonem Twojej listy. Mogą zdobywać Fundusze, umiejętności i gadżety. Jedynym sposobem by ich zmienić bądź usunąć z listy jest wykreślenie i zastąpienie na nowo stworzonymi Bohaterami.

Z Klubowej Puli Funduszy korzysta się przed każdą grą, aby wynająć Pomocników. Fundusze wydane na Pomocników w poprzedniej grze zawsze się zwracają. Przy wynajmowaniu Pomocników należy pamiętać o następujących ograniczeniach:

- Nie można mieć dwukrotnie więcej Pomocników niż Bohaterów.
- **Fundusze Klubu nie mogą spaść poniżej zera.**



LUDZIE

Ludzie to bardzo zróżnicowana rasa. Zależnie od tego, z której części świata pochodzą, kolor ich skóry waha się od białej po ciemnobrązową. Oczy mają zazwyczaj zielone, seledynowe lub granatowe, lecz nie jest to regułą; jednak nawet ciemnobrązowe mają w sobie nutkę zieleni - niczym mulista rzeka. Ludzie są jak woda - wcisną się w każdą szczelinę, każdą wolną przestrzeń, zgarniając przy okazji wszystkie brudy i szumowiny. Ze względu na swoje zróżnicowanie nie pasują do żadnego stereotypu (lub, jeśli spojrzeć na to z drugiej strony, dla każdego stereotypu znajdzie się człowiek, który go spełnia). W Wanadii ludzie są motorem napędowym klasy średniej: przedstawicielami wolnych zawodów, pierwszymi, którzy ulegają modom i przynoszą ciekawostki z dalekiego świata. Wielu z nich to marynarze, podróżnicy oraz odkrywcy. Ludzkie plemiona można też znaleźć na pustyniach Lemurii i Sunniru, w dżunglach Atlantydy i na preriach Winlandii. Jednak na żadnym kontynencie nie stanowią większości.

Podstawowy profil:



Gadżety:

-Parasolka z ukrytym ostrzem/

Szangijskie Ochraniacze -

[1] powszechne, +1W

-Kastet/Mechaniczny Biceps/Eliksir

Siły Twinklę'a - [1] powszechne, +1S

-Łowiecki Monokl Fitzgeralda/

Prototypowy Optyczny Celownik

Gwiddle'a - [1] powszechne, +1B

-Przeciwbólowa Proteza Doktor Anny/

Parowa Proteza - [1] powszechne, +3Ż

-Pistolet na gołębie wujka

Hoggarta/pistolet w palcu - [1]

powszechne, broń zasięgowa.

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

-Łowiecki Sztucer Buzzardo

- [2] broń zasięgowa

	S	12"	24"	36"	Uwagi
Łowiecki Sztucer	8	0	-1	-2	Kara za Ruch [1], Przebicie Pancerza [3]

Umiejętności rasowe:

Szcście Początkującego - raz

podczas gry Człowiek może przerzucić wszystkie kości, kiedy walczy wręcz, strzela lub jest celem ataku.

ELFY

Wysokie i smukłe elfy mają lekko szpiczaste uszy, olbrzymie, pełne wyrazu migdałowe oczy, wąskie nosy i drobne białe zęby. Większość elfich kobiet posiada figurę ludzkiej nastolatki, a bujniejsze kształty uznawane są za plebejskie.

Wszystko to sprawia, że kobiety i mężczyźni niewiele różnią się wyglądem.

Obrazu dopełniają jasne włosy: od białych, poprzez jasnoblękitne, złote, aż do jasnego brązu i zieleni. Z reguły nie posiadają zarostu. Rude czy czarne włosy lub broda to kuriozum i wyraźny znak domieszki krwi ludzi lub trolli.

Na starość elfy zaczynają coraz bardziej odrywać się od świata fizycznego, pogrążając we wspomnieniach oraz skomplikowanych snach na jawie. W końcu leciwy elf gubi drogę powrotną, jego umysł odpływa w krainy snów i marzeń, a ciało zapada w letarg, z którego najczęściej już się nie budzi.

Podobno niektóre elfy przechodzą na drugą stronę, całkowicie znikając ze świata fizycznego. Najstarsze elfie rody z Alfheimu posiadają rzekomo krypty, w których śpią przodkowie pamiętający czasy cesarów.

Przez wieki prawie każdy arystokrata był elfem. Współcześnie te proporcje się zmieniły, ale nadal trudno spotkać elfa, który nie wywodziłby się z bogatej, szanowanej rodziny o korzeniach i tradycji sięgających zamierzchłej przeszłości.

W Dekanie żyje jedyne pozawanadyjskie plemię elfów

- smagli, czarnowłosi, zmysłowi Jakszowie.

Warto zaznaczyć, że krew elfów jest błękitna. Dosłownie.

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Parasolka z ukrytym ostrzem/

Jedwabne rękawiczki pojedynkowe

- [1] powszechne, +1W

-Łowiecki Monokl Fitzgeralda/

Prototypowy Optyczny Celownik

Gwiddle'a - [1] powszechne, +1B

-Superkomfortowy garnitur

Marco&Girardo - [1] +1R

-Ręcznie Kute Pojedynkowe Ostrze

Harpera - [3] broń wręcz, +3W

Umiejętności rasowe:

Hipnotyczna Aura - modele nie mogą

Odpowiadać kiedy walczą wręcz Elfem.

ORKOWIE

Orkowie mają wiele z drapieżników: widoczne kły, ostre uszy, wystające kości policzkowe, płaski nos. Pełni egzotycznej gracji i magnetyzmu, na pierwszy rzut oka odróżniają się od wanadyjczyków.

Trudno jednoznacznie ocenić rasę, z której wywodzą się zarówno lemuryjskie plemiona kanibali, jak wyrafinowana i starożytna cywilizacja Shang-In. Wszyscy orkowie są mocno związani ze światem duchów.

Większość orków mieszka poza Wanadią – w Sunnirze, Ormacie, Winlandii i Lemurii, we własnych, obcych społeczeństwach. Wraz z erą kolonialną ich pozycja się zmieniła: coraz więcej młodych orków kształci się na wanadyjskich uniwersytetach i na stałe przenosi na Kontynent.

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Parasolka z ukrytym ostrzem/

Szangijskie Ochraniacze –

[1] powszechne, +1W

-Kastet/Mechaniczny Biceps/Eliksir

Siły Twinkle’a – [1] powszechne, +1S

-Jedwabne Kimono Kiochi’ego – [1] +1R

-Buty Zwinnego Ruchu – [1] +1P

-Powtarzalna Kusza Parowa

– [3] broń zasięgowa

	S	12"	24"	48"	Notes
Powtarzalna Kusza	3	+1	0	-2	Przebite Pancerza [2], Błyskawiczny Strzał [2]

Umiejętności rasowe:

Techniki Sunnirskich Mistrzów - wszyscy

Orkowie mają Ochronę przed Magią [+1R]

TROLLE

Młode trolle, z charakterystycznymi, wielkimi oczami, szpiczastymi uszami i ostrymi zębami wyglądają jak dzikie zwierzątka i podobnie się zachowują. Dorosłe trolle są wysokie i potężnie zbudowane. Pomimo ostrych rysów twarzy i ognistych oczu uchodzą za brzydkie. Bardzo powszechne są wśród nich ognistorude włosy. Stare trolle stają się potworami o stalowych mięśniach, grubej, pokrytej naroślami skórze, ostrych pazurach i ociekających śliną kłach. Z wiekiem rosną coraz bardziej i bardziej, osiągając rozmiary daleko przekraczające możliwości innych ras. Zmiany, jakie z wiekiem zachodzą w organizmach i psychice trolli, są kolosalne. Dziecko, dorosły i stary troll to niemal trzy oddzielne gatunki. Samodzielne od dzieciństwa, po osiągnięciu wieku dojrzewania gwałtownie rosną, by ze upływem lat ulec nieodwracalnej degeneracji. Kiedy przekroczą siedemdziesiątkę, są już tylko krwiożerczymi bestiami. Nie wiadomo jakiego wieku może dożyć troll, gdyż większość z nich popełnia samobójstwo zanim ostatecznie straci nad sobą kontrolę. Ci, którzy tego nie robią, zostają w końcu zabici przez współziomków lub służby porządkowe. Trolle wytworzyły specyficzną mentalność i unikatowy kodeks postępowania. Najważniejszym życiowym celem jest dla nich odcisnięcie śladu – zdobycie nieśmiertelności przez wybitne osiągnięcia. Są odważni aż do brawury i ambitni aż do bezwzględności. Ich kariery są błyskotliwe i szybkie, jak nagły rozbłysk płomienia. Wanadyjskie trolle pochodzą z Hrimthorstu. Dzikie plemiona trolli można spotkać w dżunglach Lemurii, na płaskowyżach Atlantydy i stepach Sunniru.

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Magiczne Tatuaze/Szangijskie

Ochroniacze – [1] powszechne, +1W

-Kastet/Mechaniczny Biceps/Eliksir

Siły Twinkle'a – [1] powszechne, +1S

-Mikstura Zwinności

Margini'ego – [1] +1R

-Zakłeta Dwuręczna Buława

Olglafa – [2] broń wręcz, +1W +1S

-Przeciwbólowa Proteza Doktor Anny/

Parowa Proteza – [1] powszechne, +3Ż

-Kuloodporny Garnitur/Melonik

Ochony – [2] powszechne, Pancerz [3]

Umiejętności Rasowe:

Ognista Pasja - Trolle mają

Odporność na Ogień [3]

OGRY

Ogry są potężne – wyższe i mocniej zbudowane niż dorosłe trolle. Mówi się, że jest w nich równie dużo zwierzęcia, co człowieka. Silnie owłosieni, z nieproporcjonalnie długimi rękami, wydatnymi kłami oraz grubymi wałami nadoczodołowymi przypominają bardziej olbrzymie małpy, niż rozumne istoty. Nie ma ogrzych kobiet, wszyscy przedstawiciele tej rasy to mężczyźni. Jest w nich jednak coś, co fascynuje i przyciąga kobiety wszystkich innych gatunków. Jeżeli z takiego związku urodzi się syn, to zawsze będzie ogrem, nieliczne dziewczynki są tej samej rasy co matka. W cywilizowanym świecie uważa się ogry za istoty o umyśle dziecka i sile niedźwiedzia, są więc tradycyjnie zatrudniane w ciężkich, niebezpiecznych zawodach. Po Wojnie rządy zaczęły podejmować próby ucywilizowania ogrów. Ich dzieci oddaje się do specjalnych placówek wychowawczych, gdzie dzięki zastosowaniu nowoczesnych metod nauczania mogą wyrosnąć na przyzwoitych obywateli. Na północnych pustkowiach żyją plemiona łowców, w których większość mężczyzn to ogry.

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Rękawice Bokserskie

Rokgora – [1] +1W, +1S

-Przeciwbólowa Proteza Doktor Anny/

Parowa Proteza – [1] powszechne, +3Ż

-Kuloodporny Garnitur/Melonik

Ochronny – [2] powszechne, Pancerz [3]

Umiejętności Rasowe:

Trudny Do Zabicia - jeżeli Ż

Ogra spadnie do 0, a model miał wcześniej więcej niż 1 Ż, zamiast tego zostaje na poziomie 1 Ż.

GNOMY

Gnomy są drobne i ruchliwe. Wzrostem przypominają niziołki, lecz są od nich o wiele szczuplejsze. Ich aparycja przypomina krasnoludzką, choć gnomy są drobniejszej budowy. Tradycyjny wizerunek przedstawiciela tej rasy to karzełek z długą brodą i charakterystycznym, czarno-czerwonym ubiorem. Obecnie coraz więcej gnomów zaczyna nosić się zgodnie z powszechnie obowiązującą modą, choć mało który decyduje się zgolić wąsy. Gnomy to tajemnicza, skryta rasa. Od wieków żyją obok reszty społeczeństwa, zamknięci w świecie niezrozumiałych tradycji i zwyczajów. Trzymają się razem znacznie bardziej niż inne rasy, stanowiąc często odrębny naród w narodzie. Nie słyszy się o gnomich politykach czy wojskowych, ale każda wykształcona osoba potrafi wymienić kilku wywodzących się z tej rasy magów, naukowców i wynalazców. Mimo, że starają się żyć na uboczu (a może właśnie dlatego) gnomy często wzbudzają niechęć, a nawet otwartą wrogość. I nikt nie jest do końca pewny, ile prawdy jest w krążących po Wanadii plotkach o odprawianych przez nich mrocznych rytuałach. Większość gnomów należy do klasy średniej lub niższej, wszyscy jednak wynoszą z domu solidne, podstawowe wykształcenie. Zgodnie z ich wierzeniami, to właśnie gnomy wynalazły pismo. Wewnątrz zamkniętej społeczności największym szacunkiem cieszą się mędracy (zwani godi), studiujący stare legendy i przechowujący pamięć całej rasy. Większość jest biegła w kreśleniu run i przywoływaniu ukrytej w nich magii. Gnomy pochodzą z Tiule, wyspy na Lodowym Morzu. Burzliwa historia rozrzuciła ich po całej Wanadii, od skutego lodem Hrimthorstu przez słoneczną Koriolę, mgliste wyspy Zjednoczonego Królestwa po zmarznięte tundry Morgowii. Ich skupiska znaleźć można również w każdej większej kolonii, od Winlandii po wyspy Shan-Dekanu.

GNOMY

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Egzemplarz 'Tygodnika Rytualisty'/

Bateria Maniczna - powszechne,
dodaj +1 do dowolnej UM

-Mikstura Zwinności

Margini'ego - [1] +1R

-Kombinezon Technomaga - [3] model
otrzymuje UM [4] i czar Błyskawica

Umiejętności rasowe:

-Urodzony Inżynier [A] - raz
na grę możesz postawić model
Golema w sytuacji PwP z tym
modelem

-Naukowiec

	Typ	Koszt	Zasięg	S	Uwagi
Błyskawica	Pocisk	0	12"	3	



Umiejętności rasowe:

- Golem

- Pancerz[5]

NIZIOŁKI

Niziołki mają zwykle nieco ponad metr wzrostu oraz ludzkie proporcje ciała. Przeważnie posiadają gęste, kręcone włosy, choć nie jest to sztywną regułą. Dla mężczyzn charakterystyczne są imponujące bokobrody – to moda niezależna od kraju zamieszkania niziołka. Kolor włosów i oczu jest bardzo zróżnicowany: równie łatwo spotkać smagłego, czarnowłosego niziołka, jak bladego i piegowanego rudzielca. Niziołki zawsze kojarzyły się z rolnictwem, wielkimi rodzinami i sielską stroną wiejskiego życia. Wraz ze zmianami cywilizacyjnymi ten obraz zaczął się zmieniać i coraz częściej zastępuje go stereotyp pochodzącego z nizin społecznych cwaniaczka o lepkich palcach. Po Wojnie na wsi nastąpiło wiele zmian. Małe gospodarstwa przestały być opłacalne i wielopokoleniowe rodziny niziołków ruszyły do miast za chlebem. Tam, wyrwane ze swojego środowiska, obdarte z tradycji i pozbawione wsparcia krewnych, szybko wtopiły się w anonimowy tłum robotników, rzemieślników i opryszków. W dużych miastach, w ciasnych czynszowych kamienicach, tradycyjny system wartości, oparty na wielopokoleniowych rodzinach nie mógł przetrwać. Wyzute z tradycji niziołki osuwają się na margines społeczeństwa lub szukają oparcia w strukturach mafijnych. Niziołki mogą żyć prawie półtora razy dłużej niż ludzie, choć oczywiście na długość ich życia wielki wpływ ma otoczenie. Robotnicy pracujący po 14 godzin dziennie w kombinatach mogą liczyć na niewiele więcej niż ludzka średnia - 30 lat. Poza Wanadią tubylcze plemiona niziołków można napotkać w żyznych dolinach i deltach wielkich rzek Lemurii oraz Atlantyd.

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Mikstura Zwinności Margini'ego - [1] +1R

-Czarnorynkowa Mapa Lyonesskich tuneli - [2] - model otrzymuje Infiltrację.

-Kieszonkowa Kusza Peruzzi'ego/proca domowej roboty - [1]
wowszechne, broń zasięgowa.

	S	6"	12"	Uwagi
Proca	2	+2	+1	Szybkość, Błyskawiczny Strzał [2]

Umiejętności Rasowe:

Zwinny - Niziołek może zawsze użyć swojego R zamiast W, kiedy jest atakowany w walce wręcz. Może również automatycznie opuścić walkę wręcz.

KRASNOLUDY

Przeciętny krasnolud ma ponad półtora metra wzrostu, jest znacznie silniejszy i wytrzymalszy od człowieka. W wyglądzie przeważają ciemne i czarne włosy oraz mocny zarost, silnie kontrastujące z charakterystyczną jasną karnacją. Przedstawiciele tej przywykłej do podziemnych ciemności rasy unikają otwartego słońca, na którego promienie ich skóra jest bardzo wrażliwa. Krasnoludy słyną ze swojego opanowania i wiecznej powagi. Świat uznają za skomplikowany mechanizm, który można zmierzyć, przeanalizować i logicznie zinterpretować. Lud ziemi ufa chłodnemu rozsądkowi, a nie ulotnym emocjom. Krasnoludy mają wrodzoną smykałkę do pracy z maszynami i najlepiej ze wszystkich ras znoszą wszczepienie golemicznych lub mechanicznych protez. Krasnoludy zawsze kojarzone były z górnictwem, obróbką metali i handlem. Zwykle pracują jako mechanicy, górnicy, inżynierowie czy robotnicy. Jest wśród nich również wielu znanych wynalazców, inwestorów, właścicieli fabryk oraz bankierów. W niektórych krajach klany krasnoludzkie tworzą trzon arystokracji. Ci, którzy wybrali karierę wojskową, służą w ciężkiej piechocie, wojskach pancernych, wśród saperów, często piastują też ważne stanowiska w sztabie. Nie wiadomo czy kolebką krasnoludów są góry Wanadii, czy niebosiężne szczyty środkowego Sunniru. Pewne jest, że obecnie można ich spotkać wszędzie, poza Lemurią i Atlantyda.

Profil podstawowy:



Gadżety:

-Parasolka z ukrytym ostrzem/Szangijskie Ochraniacze – [1] powszechne, +1W

-Kastet/Mechaniczny Biceps/Eliksir Siły Twinkle'a – [1] powszechne, +1S

-Łowiecki Monokl Fitzgeralda/Prototypowy Optyczny Celownik Gwiddle'a – [1] powszechne, +1B

-Super-Komfortowy garnitur Marco&Girardo – [1] +1R

-Przeciwbólowa Proteza Doktor Anny/Parowa Proteza – [1] powszechne, +3 Ż

-Pistolet na gołębie wujka Hoggarta/pistolet w palcu – [1] powszechne, broń zasięgowa.

	S	6"	12"	24"	Notes
Pistolet	4	+1	0	-2	Szybkość

Umiejętności Rasowe:

Widzenie w Ciemności - model może wyznaczyć LS przez znaczniki dymu.



ZASADY TWORZENIA BOHATERÓW



KLUB JESION I DĄB

Klub Jesion i Dąb

Klub Jesion i Dąb

CYTATY ZE ŚWIATA GRY

Któregoś dnia uświadamiasz sobie, że masz wszystko. Wysoką pozycję społeczną, pokaźny majątek, sławę, wykształcenie, szerokie grono znajomych. Osiągnąłeś lub odziedziczyłeś rzeczy, do których zwykli ludzie dążą przez całe pokolenia. Cóż ci wtedy pozostaje? Szukać sposobów na zabicie nudy. Kończąc tę przydługą dygresję stawiam kolejny tysiąc na to, że pannie Fearless nie uda się powstrzymać Golemów przed zniszczeniem muzeum.

Z wielkimi możliwościami wiąże się wielka odpowiedzialność. Szlachectwo zobowiązuje. To nie są puste frazesy. Nawet jeśli mieszkańcy Lyonesse nie oczekują naszej pomocy, my mamy obowiązek ich chronić. Dlatego zechce pan odłożyć tę lampkę bourbona, chwycić strzelbę, ruszyć swoje szanowne siedzenie i podążyć za mną. Mamy miasto do uratowania.

Mój drogi, widziałeś najnowsze wydanie „Lyonesse Crystalograph”? Na pierwszej stronie piszą tylko o nowych wynalazkach i osobowościach świata nauki. Opis mojej nowej kreacji i reportaż z balu charytatywnego baronowej Nimblewist wylądowały na stronach trzeciej i czwartej. To nie do zaakceptowania! Niech lokaj grzeje kocioł w paromobilu. Ruszamy zainicjować kilka jutrzejszych nagłówków!

Tak jak Lyonesse jest sercem Imperium Alfheimu, tak sercem Miasta Miast jest zabytkowa dzielnica Uldnesse, w której znajduje się pałac Królowej, siedziba Parlamentu i Rządu. Wszystko tu jest tak alfheimskie, jak to tylko możliwe: podawana o piątej herbata, letnie piwo w pubach, czerwone budki pneумы, ławeczki na skwerkach, dorożki, równo przycięte trawniki i uprzejmy, podszyty pogardą dystans, z jakim miejscowi spoglądają na resztę świata. Sercem Uldnesse jest bez wątpienia Klub Jesion i Dąb. Tak przynajmniej uważają jego członkowie.

DZIAŁALNOŚĆ KLUBU

Jesion i Dąb to słynny na całym świecie lyoneski Klub dla Niezwykłych Dam i Dżentelmenów. Słynie z eleganckiej, spokojnej atmosfery, doskonale zaopatrzonej piwniczki oraz ciekawych wykładów, które co miesiąc odbywają się w jego salach. Wszyscy członkowie wywodzą się ze śmietanki towarzyskiej. Nie muszą być arystokratami ani obłudnie bogatymi przemysłowcami, wystarczy, że są dobrze urodzeni, bogaci i sławni.

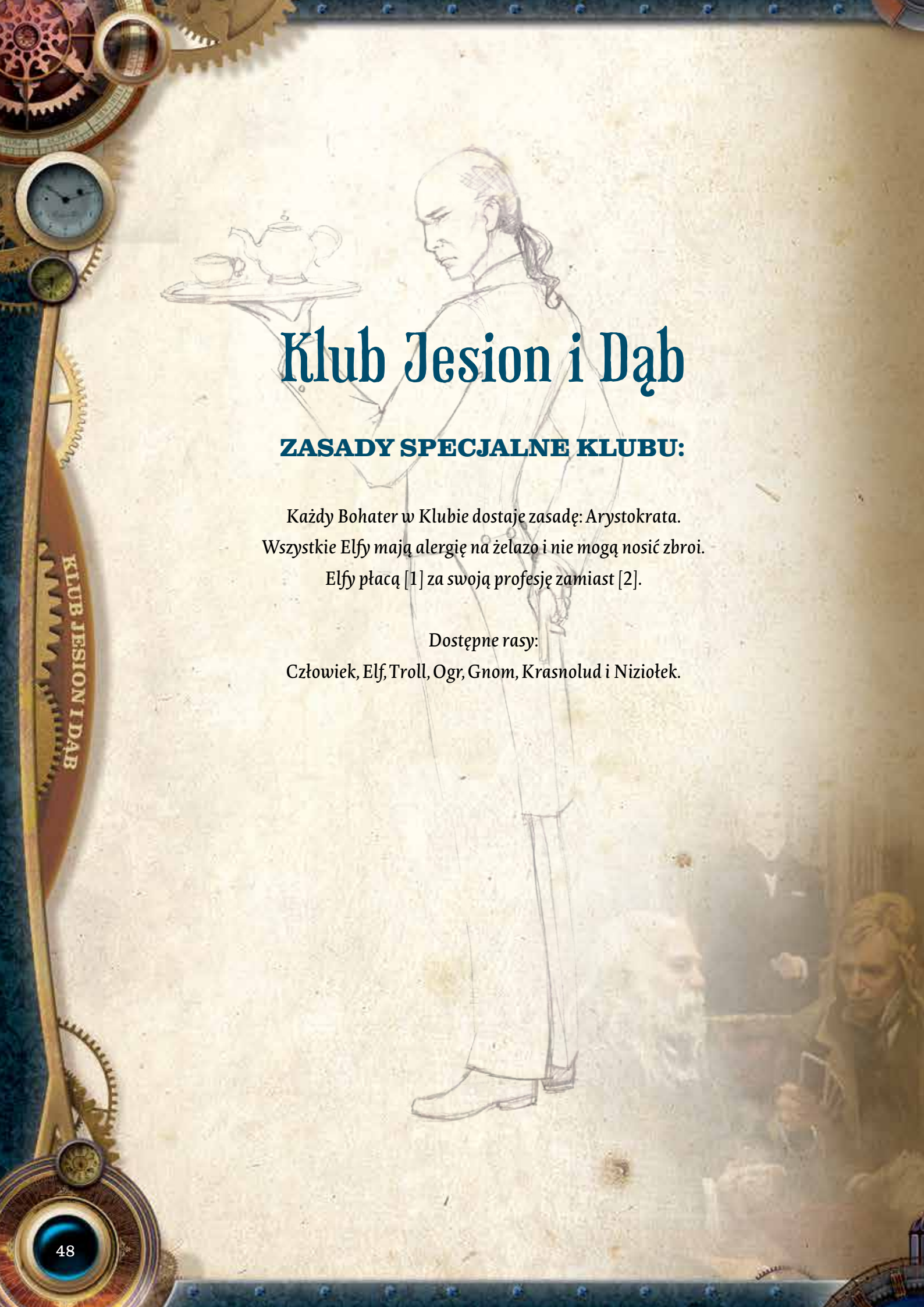
LOKALIZACJA I ORGANIZACJA

Siedzibą Klubu Jesion i Dąb jest ogromne, malownicze gmazysko na Old Pyre Street, niecałe sto metrów od wyznaczającego symboliczny środek Lyonesse kościoła św. Berenusa. Do najbliższej stacji Kingchapel (linie Centralna i Północna Kolejki Metropolitalnej) jest zaledwie pięć minut spacerem.

Obecnym prezesem Klubu jest sir Zachary Fiercebatten. Upiorny starzec broni stanowiska z taką samą zaciekłością, z jaką podczas Wielkiej Wojny odpierał ataki nieumarłych. Jednak, prawdę mówiąc, organizowanie codziennej działalności i faktyczna kontrola nad finansami Klubu i tak spoczywa na barkach niezliczonej armii anonimowych sekretarzy i lokajów.

Pod przywództwem sir Zacharego Klub Jesion i Dąb silnie zaznacza swoją obecność w Lyonesse. Ktoś przecież musi krzyżować przestępcze plany Triady Lotosowego Smoka i temperować rozbuchane ego Ekscentrycznych Wynalazców. Są różne powody, dla których członkowie Klubu angażują się w coraz gwałtowniejsze starcia z innymi organizacjami: wrodzone poczucie sprawiedliwości, zwykła nuda czy potrzeba zaspokojenia własnego ego.

Niestety sam Klub nie jest monolitem – konserwatywni arystokraci pod przywództwem lorda Oakroota coraz otwarciej rywalizują z „obcokrajowcami i nuworyszami”, zgromadzonymi wokół Mary Fearless.



Klub Jesion i Dąb

ZASADY SPECJALNE KLUBU:

Każdy Bohater w Klubie dostaje zasadę: Arystokrata.
Wszystkie Elfy mają alergię na żelazo i nie mogą nosić zbroi.
Elfy płacą [1] za swoją profesję zamiast [2].

Dostępne rasy:

Człowiek, Elf, Troll, Ogr, Gnom, Krasnolud i Niziołek.

Gadżety i Profesje Klubu

Profesje:

Człowiek Dla Miasta – [2] Kier, +1R. Kiedy model jest aktywowany, można dobrać 2 karty i odrzucić jedną.

Ponadprzeciętny Szermierz – [2] Pik, +1W. Może przerzucić jedną kostkę w każdym rzucie na W (jedną w każdej Akcji).

Bohater Wojenny – [2] Karo. Może odrzucać karty w dowolnym kolorze na Heroiczne Czyny i dorzucać karty nawet po spasowaniu. Może wykonywać Heroiczny Powrót bez odrzucania karty.

Znany Podróżnik – [2] Trefl. +3Ż, Pancerz [1]. Może wykonywać Heroiczny Ruch bez odrzucania karty.

Gadżety:

1. Windbüchse [2] – broń zasięgowa. +1B, Mały Kaliber.

	S	12"	24"	48"	Uwagi
Windbüchse	3	0	-1	-2	Mały kaliber

2. Karabin Galwaniczny[2]

– broń zasięgowa

	S	12"	24"	48"	Uwagi
Karabin galwaniczny	4	0	-1	-2	Kara za Ruch [1], Przebicie Pancerza [4]

3. Arkebuz [2] – broń zasięgowa

	S	6"	12"	18"	Uwagi
Arkebuz	8	+1	-2	-3	Kara za Ruch [1], Ogień

4. Colt Navy [2] – broń zasięgowa

	S	8"	16"	18"	Uwagi
Colt Navy	4	+1	-1	-2	Szybkość, Błyskawiczny Strzał [2]

5. Torba Golfowa [2]

Lob – atak zasięgowy, 12" nie wymaga LS, zamiast otrzymywania obrażeń trafiony model jest Przewrócony. Dodatkowo, w każdej swojej Aktywacji model może wybrać jeden sposób działania (jako broń wręcz):

Driver – zamiast otrzymywać obrażenia trafiony model przewraca się

3 wood – +2S

Putter – +2S

6. Psi Gwizdek [1] – raz na grę. [A]:

postaw 2 Ogary w sytuacji PwP z tym modelem. Możesz je aktywować

Gadżety i Profesje Klubu

bezpośrednio po zakończeniu Akcji modelu. W następnych turach są aktywowane zwyczajnie.

Wataha – Ogary muszą pozostawać w odległości 6" od siebie i są aktywowane jednocześnie. Na potrzeby szarży, najpierw rusz Ogary a później zaatakuj obydwoje.



7. Balon [1] – model dostaje zasadę specjalną „Infiltracja”.

8. Oficjalny Odziewek – możesz Przejąć Inicjatywę albo zrobić Dodatkową Aktywację wybierając kartę po tym, gdy przeciwnik pokazał swoją. Jeżeli to zrobisz, model musi zostać aktywowany.

9. Nos jak żaden inny [1] – na początku gry wybierz model przeciwnika. Twój i wybrany model nie mogą się atakować w żaden sposób.

10. Beztroska Osobistość [1] – raz na grę, na początku tury. W tej turze model ma +1A i jest traktowany jak Bezmózgi.

11. Parasolka [1] – model otrzymuje +1W i +1 R kiedy jest celem ataku z 12" albo mniej.

12. Doświadczenie Militarne [1] – przyjaźni Arystokraci dostają +1B kiedy są w 6" od tego modelu.

13. Najdroższy Pracodawca [1] – pomocnicy otrzymują +1W i +1B kiedy są w 6" i LS do tego modelu.

14. Order Podwiązki [1] – model dostaje zasadę ‘Trudny Do Zabicia’.

15. Ukryty Pancerz [1] – model dostaje Pancerz [2].

16. Subskrypcja „Przewodnika Technologii dla Dżentelmenów” [2] – na początku pierwszej tury gry odrzuć kartę, żeby wybrać gadżet z listy:

figura pik – Statyczny Bąbel

figura kier – Generator Wirów Czasoprzestrzennych

figura karo – Osobisty Teleporter

figura trefl – Kieszonkowy Transporter Materii

17. Statyczny Bąbel [Gadżet – tylko dla posiadaczy subskrypcji] – raz w grze model może użyć tego urządzenia zużywając jedną Akcję. Połóż 3" znacznik tak, żeby jego centrum było na środku modelu. Do końca tury żaden model nie może wejść w znacznik i model uruchamiający Bąbel nie liczy się więcej niż w walce

Gadżety i Profesje Klubu

wręcz. Modele, które zaczynają swoją Aktywację w Bąblu muszą wykonać Akcję Ruchu tak, żeby go opuścić. Bąbel nie blokuje LS ani nie daje Oslony, ale wszystkie niemagiczne strzały, których LS przechodzi przez Bąbel mają S zmniejszoną do 4. Bąbel porusza się razem z modelem, który go aktywował.

18. Generator Wirów

Czasoprzestrzennych [Gadżet – tylko dla posiadaczy subskrypcji] – gadżet może być użyty tylko raz w czasie gry, na początku Aktywacji posiadającego go modelu. Do końca swojej Aktywacji model może wykonywać tylko Akcje Ruchu, ale podwaja swoją bazową P i R.

19. Osobisty Teleporter [Gadżet – tylko dla posiadaczy subskrypcji] – model może korzystać z tego urządzenia w swojej Aktywacji, używając specjalnej Akcji Ruchu. Połóż 3 znaczniki gdziekolwiek na stole, co najmniej 6” od siebie i rzuć ilość kości równą R tego modelu. Za każdy sukces przeciwnik wybiera jeden znacznik, na którym możesz postawić model. Jeżeli nie wyrzucisz żadnego sukcesu, przeciwnik może przesunąć ten model o jego wartość P w dowolnym kierunku. Jeżeli napotka na drodze inny model bądź teren

nieprzekraczalny, kończy swój ruch.

20. Kieszonkowy Transporter Materii

[Gadżet – tylko dla posiadaczy subskrypcji] – broń zasięgowa.

	S	12”	Uwagi
Kieszonkowy Transporter Materii	-	+0	Przesunięcie

Jeżeli trafisz cel, zamiast zadawać obrażenia przesunij cel o k6”. Model może skończyć ten Ruch PwP z wrogim modelem, co sprawia, że są związani walką. Tą bronią można też strzelać we własny model, wtedy jest traktowany jako R0.

21. Portmonetka pełna złota [1] –

Umiejętność Magiczna [4]. Czar: Magiczny Atak, zasięg 18”, koszt 0. Jeżeli trafiono wrogiego Pomocnika, po skończeniu Aktywacji modelu można wykonać jedną Akcję Pomocnikiem (jak przyjaznym modelem).

22. Książęca Krew [1] - Umiejętność Magiczna [2]. Magiczne Wzmocnienie [2], koszt 1. Jeżeli czar jest udany, przyjazny model w 12” dostaje +1A w swojej następnej Aktywacji.

Gadżety i Profesje Klubu

23. Duchy Lyonesse [1] – Umiejętność Magiczna [4], koszt 1, Magiczny Pocisk – 12”, S3, Straszliwe Obrażenia

24. Magnetyzm [1] – Umiejętność Magiczna [4], Magiczny Atak, 12”, Koszt 1 – jeżeli trafiono żywy model przeciwnika, można wykonać nim Akcję Ruchu w dowolnym kierunku.





KLUB JESION I DAB

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Sir Lance Oakroot

Sceny z życia Bohaterów

Jeeves, nie wygłupiaj się! Natychmiast przestań krwawić i podaj mi pistolet.

Proszę nie odebrać mojej uwagi jako nazbyt grubiańskiej, ale czy to pana pierwszy pojedynek? Nie mogę nie zauważyć, że od godziny nie udało się panu wyprowadzić ani jednego skutecznego ataku. Ależ proszę się nie spieszyć, mogę poświęcić panu jeszcze trochę czasu. Na brydza jestem umówiony dopiero na siódmą.



Sir Lance Oakroot, dwunasty hrabia Drakespire, to potomek i spadkobierca jednego z najstarszych alfheimskich rodów, absolwent Uniwersytetu w Lyonesse, niezrównany szermierz i bezwzględny mistrz pojedynku. Sir Lance nigdy nie rozstaje się ze swoim rodzimym ostrzem z creidnallenu – zaklętego elfiego srebra. Nigdy również nie pokazuje się publicznie bez najnowszej, szytej na zamówienie kreacji i modnego cylindra. Mówi się, że nawet decyzja o wymianie ręki na golemiczną protezę była podyktowana bardziej modą i kaprysem, niż koniecznością. Jak wszyscy hrabiowie Drakespire, również panicz Lance traktuje dżentelmenów z wyższością, damy szarmancko, a służbę instrumentalnie.

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Sir Lance Oakroot
Bohater
Elf / 30mm

Akcje	Prędkość	Walka	Siła	Broń strzelecka	Refleks	Żyworność
2	6	(6) 9	2	3	(4) 5	9

1

Gadżety:

Cylinder Sir Oakroota

Inny. Raz na grę możesz automatycznie przejąć Inicjatywę.

Garnitur D'Armanini'ego

Inny. +1R, model nie może używać Osłony

Rapier z Creidnallenu

Broń do walki wręcz.
+3W, przebicie Pancerza [1]

Umiejętności:

Hipnotyczna Aura

Modele nie mogą Odpowiadać kiedy walczą wręcz Sir Lancem

„Nie Bądź Śmieszny!”

Przyjaźni Lokaje mają zasadę Trudny Do Zabicia.

Arystokrata

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Lady Ellendeanne

Sceny z życia Bohaterów

Co pan sobie wyobraża, młody człowieku?! Proszę natychmiast odłożyć ten miotacz promieni śmierci i przestać celować w sir Zacharego. Jeśli chce pan sobie postrzelać, proszę wybrać któregoś z tych Golemów, które przywłókł pan ze sobą.

Szanująca się dama nie powinna opuszczać domu bez solidnej parasolki. Osobiście preferuję wzmacniany alchemicznie jedwab na creidnallenowym szkielecie. Doskonale chroni przed słońcem, deszczem, ciosami szabel oraz kulami małego i średniego kalibru.



Niektórzy uważają, że jak na obłądnie bogatą arystokratkę, Lady Petronella Ellendeanne spędza zbyt wiele czasu na ulicach Lyonesse, bratając się ze zwykłymi zjadaczami chleba. Cóż, gdy ma się wśród przodków gorącokrwistych Koriolczyków, można pozwolić sobie na dowolny przejaw ekscentryzmu. Umiejętność przywołania do porządku jednym karcącym spojrzeniem, zarówno bankiera w Tintagel District, jak i zbira w slumsach Bridgebank, również pomaga. W wolnych chwilach Lady Ellendeanne zajmuje się projektowaniem mody i prowadzeniem kursów samoobrony dla dam.

Bohaterowie Jesionu i Dębu



Gadżety:

Parasolka

Inny. Ten model dostaje +1W i +1 R kiedy jest celem ataku z 12" albo mniej.

Cnota (pistolet)

Broń zasięgowa.

	S	8"	16"	24"	Uwagi
Cnota	4	+1	0	-2	Szybkość, Ukryty

Ukryty - +1 B w pierwszym strzale w każdej Aktywacji.

Umiejętności:

Hipnotyczna Aura

Modele nie mogą Odpowiadać kiedy walczą wręcz Lady Ellendeanne.

Arystokratka

Umiejętność Magiczna [4]

Spirytyzm

Magia:

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Kontrola Umysłu	Atak	1	18"	

Jeżeli czar trafi Pomocnika, możesz wykonać nim jedną Akcję, jakby był przyjaznym modelem, od razu po zakończeniu tej Aktywacji.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Inspiracja	Wzmocnienie[2]	1	12"	

Jeżeli czar się powiedzie, cel otrzymuje +1A w następnej Aktywacji.

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Sir Zachary Fiercebatten

Sceny z życia Bohaterów

Szybciej Jeeves, szybciej! I przestań tak sapać, do diaska. Doprawdy, ja w twoim wieku, pchając przed sobą wózek z moją sparaliżowaną babcią zdobyłem drugie miejsce w biegu przelajowym dookoła lasku Ferret! Złoty medal przyznano babci...

Doprawdy, młody człowieku, ty to nazywasz strzelaniem? Wyprostuj plecy, wyżej lufę i oddychaj spokojnie!

Doprawdy, ja w twoim wieku odstrzeliwałem głowy trzem zombiem na każde dziesięć uderzeń serca.

Z trzystu jardów! Nie przeżyłbyś godziny na froncie! Mówiłem, uspokój oddech, do diaska!!!



Nie ma co owijać w bawełnę: sir Zachary Fiercebatten, wielokrotnie nagradzany bohater wojenny, prezes Klubu Jesion i Dąb, pierwszy człowiek, który zasiadł w alfhheimskiej Izbie Parów, nestor rodu Fiercebatten jest małostkowym,

stetryczalym, przygłuchym, wyzutym

z wszelkich ludzkich odruchów upiornym starcem. Ma również ponad dziewięćdziesięcioletnie

doświadczenie w wychodzeniu cało z wszelkich niebezpiecznych sytuacji, wykrzykiwaniu rozkazów i psychicznym znęcaniu się nad młodzieżą.

Sir Zachary nawet nie myśli o

przejściu na emeryturę, a

jedyną rozrywką jaką

uznaje, jest chodzenie na

pogrzeby przeciwników politycznych.

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Sir Zachary Fiercebatten

Bohater
Człowiek / 30mm

Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żyworność
2	3	2	2	7	2	9

3

Gadżety:

Mechaniczny Wózek

Inny. Nie może poruszać się po trudnym terenie chyba, że używa Heroicznego Ruchu. Jeżeli zaczyna Aktywację PwP z przyjaznym Lokajem albo Ochroniarzem, może wykonać jedną darmową Akcję Ruchu zanim wykona inne Akcje.

Arkaniczny Monokl

Inny. Ten model może prowadzić LS przez wzorniki dymu. Każdy cel za takim wzornikiem liczy się jak z Osloną [+2R].

Girardoni Windbüchse

Broń zasięgowa,
+1B, mały kaliber.

Umiejętności:

Stary jak Świat

Nie posiada zasady specjalnej
Szczęście Początkującego

Arystokrata

Doświadczenie Militarne

Każdy przyjazny Arystokrata w 3" od modelu dostaje +1B.

	S	8"	16"	24"	Uwagi
Girandoni Windbüchse	3	+1	0	-2	Mały Kaliber

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Zachary Fiercebatten III

Sceny z życia Bohaterów

Widzisz Abihnav? Patrz i ucz się. Tak się strzela. Bo ty, jak zwykle, nie trafiłeś w cel, tylko zestrzeliłeś cylinder sir Lance'owi. Musisz więcej ćwiczyć Abihnav. Ćwiczenie czyni mistrza.

Gryź! Zagryź! Brać go! Brać go, wy głupie psy... Zechce pan wybaczyć, że się tak łąszą, jeszcze nie skończyły szkolenia.

Zachary Fiercebatten III jest wnukiem znanego i utytułowanego weterana wojennego Sir Zacharego Fiercebattena. W przeciwieństwie do swojego przodka, Zach jest odrobinę mniej ...zdolny. To mu nie przeszkadza cieszyć się życiem myśliwego i pyszałka. Majątek rodzinny pozwala mu na organizowanie wystawnych przyjęć z okazji "rozpoczęcia ekspedycji" i "zakończenia ekspedycji", które zwykły trwać do dwóch tygodnie, odbywających się w tuzinie różnych rodzinnych posiadłości. Lubi posiadać najnowszy sprzęt myśliwski i najzacniejsze trunki. Uwielbia swoje Bassety i twierdzi, że to najlepsze i najodważniejsze ogary na świecie, z niczym nieporównywalne. Nikt nie ma odwagi mu zaprzeczyć.



Bohaterowie Jesionu i Dębu

Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żyworność
2	5	2	3	2	3	11

2

Gadżety:

Strój safari

Pancerz

Pancerz [1]

577 Nitro Express

Broń zasięgowa

	S	12"	24"	Uwagi
.577 Nitro Express Rifle	10	+1	-1	Kara za Ruch [1]

Umiejętności:

Szczęście Początkującego - raz

podczas gry, Zachary może przerzucić wszystkie kości, kiedy walczy wręcz, strzela lub jest celem ataku.

Arystokrata

„Mistrz” strzelectwa – może przerzucić dowolne kości w rzucie na B kiedy przyjazny Abinav Singh ma LS do tego samego celu.

Wypuścić Ogary![A] – Szybka.

Raz na grę. Postaw 2 Ogary PwP z Zacharym. W tej turze aktywowane są od razu po Aktywacji Zacharego.

Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żyworność
1	9	2	3	0	4	2

n/a

Umiejętności:

Wataha – Ogary muszą pozostawać w 6" od siebie i są aktywowane jednocześnie. Na potrzeby szarży, najpierw porusz Ogary a później zaatakuj obydwojema.

Szukaj Zwierzyny! – kiedy Ogar atakuje w walce wręcz, przeciwnik nie może Odpowiadać.

Bohaterowie Jesionu i Dębu

Mary Fearless

Sceny z życia Bohaterów

Szanowny panie, nazywam się Mary Fearless. Byłam szeryfem w Undeadwood, jako jedyna przeżyłam strzelaninę w Nope Corral i potrafię jednym strzałem powalić rozpędanego bizonotaka. Myśli pan, że przestraszę się byle rzezimieszka z Pothill? Tak. Sięgnij po broń i zrób mi radochę.



Mary Fearless urodziła się w Alfheimie Zamorskim jako Mary Winterbough III. Podczas buntu w koloniach stanęła po stronie rebeliantów i tylko dzięki wstawiennictwu dobrze urodzonych krewnych uniknęła kary śmierci. Obecnie, jeśli nie poluje na bandytów i bizona na preriach terytoriów zachodnich, spędza czas w Klubach i teatrach Lyonesse – ukrywając się pod zmienionym nazwiskiem, pod samym nosem Alven Yardu. Jest pierwszą kobietą w Alfheimie, która znieważona przez mężczyznę, wyzwalała go na pojedynek. Rzecz jasna, wygrała.

Bohaterowie Jesionu i Dębu



Mary Fearless
 Bohater
 Człowiek / 30mm

Akcje Prędkość

2 5

Walka Siła

3 3

Broń strzelecka Refleks

4 4

Żyworność

9

2

Gadżety:

Colt Navy

Broń zasięgowa.

	S	8"	16"	24"	Uwagi
Colt Navy	4	+1	-1	-2	Szybkość, Błyskawiczny Strzał [2]

Umiejętności:

Szczyście Początkującego - raz podczas gry, Mary może przerzucić wszystkie kości kiedy walczy wręcz, strzela lub jest celem ataku.

Arystokratka

Kontra!- kiedy Mary jest celem Ataku strzeleckiego, zamiast rzucać ilość kości równą jej R, rzuć ilość kości równą jej B. Jeżeli wyrzuci więcej sukcesów niż przeciwnik, przyznaj obrażenia tak, jakby to Mary była strzelającym modelem, a strzelający model celem Ataku.

Pomocnicy Jesionu i Dębu

Abinav Singh
Pomocnik
Ork / 30mm

Akcje Prędkość
2 5

Walka Siła
3 3

Broń strzelecka Refleks
4 4

Żyworność
8

2 GOST

Sceny z życia Pomocników

Wyśmienity strzał, milordzie!

Milczący i tajemniczy Dekanczyk był podczas Wojny adiutantem sir Zacharego Fiercebattena. Dziś, z równym oddaniem i nieskończoną wręcz cierpliwością opiekuje się jego wnukiem. Mówi się, że oprócz doskonałych zdolności strzeleckich, posiadał tajemne umiejętności dekańskich joginów. Ponoć potrafi spać na gwoździach, pościć całymi miesiącami, poruszać się bezszelestnie, znosić wszelkie niewygody i godzinami trwać w bezruchu na wyznaczonym stanowisku. Najlepszym dowodem na to, że Abihnav rzeczywiście jest oświeconym joginem, jest niebiański spokój, z jakim znosi fanaberie młodego panicza Zacharego.

Gadżety:

Uniform Singha

Pancerz.

Pancerz [1].

Sztucer Łowiecki

Broń zasięgowa.

	S	8"	16"	24"	Uwagi
Sztucer Łowiecki	6	0	-1	-2	Kara za Ruch [2]

Umiejętności:

Infiltracja - zamiast normalnego wystawienia modelu, połów 3 znaczniki w dowolnym miejscu na stole poza strefą wystawienia przeciwnika, ale nie bliżej niż 12" od siebie. Na początku drugiej 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 strzałów w tej turze.

Pomocnicy Jesionu i Dębu



Sceny z życia Pomocników

Czy ten Golem się panience naprzykrza? Tak myślałem. (Chrzęst giętego metalu).

Ogrzy ochroniarze zawsze są w modzie. Kompetentni, nadludzko silni, szaleńczo lojalni, ekstremalnie trudni do zabicia a do tego, w odpowiednio skrojonych liberiach wyglądają po prostu zabójczo. W zasadzie mają tylko jedną, drobną wadę – fatalną skłonność do zakochiwania się w klientkach. Trzeba przyznać, że w tej dziedzinie ogry są również zabójczo kompetentni.

Gadżety:

Liberia Ochroniarza

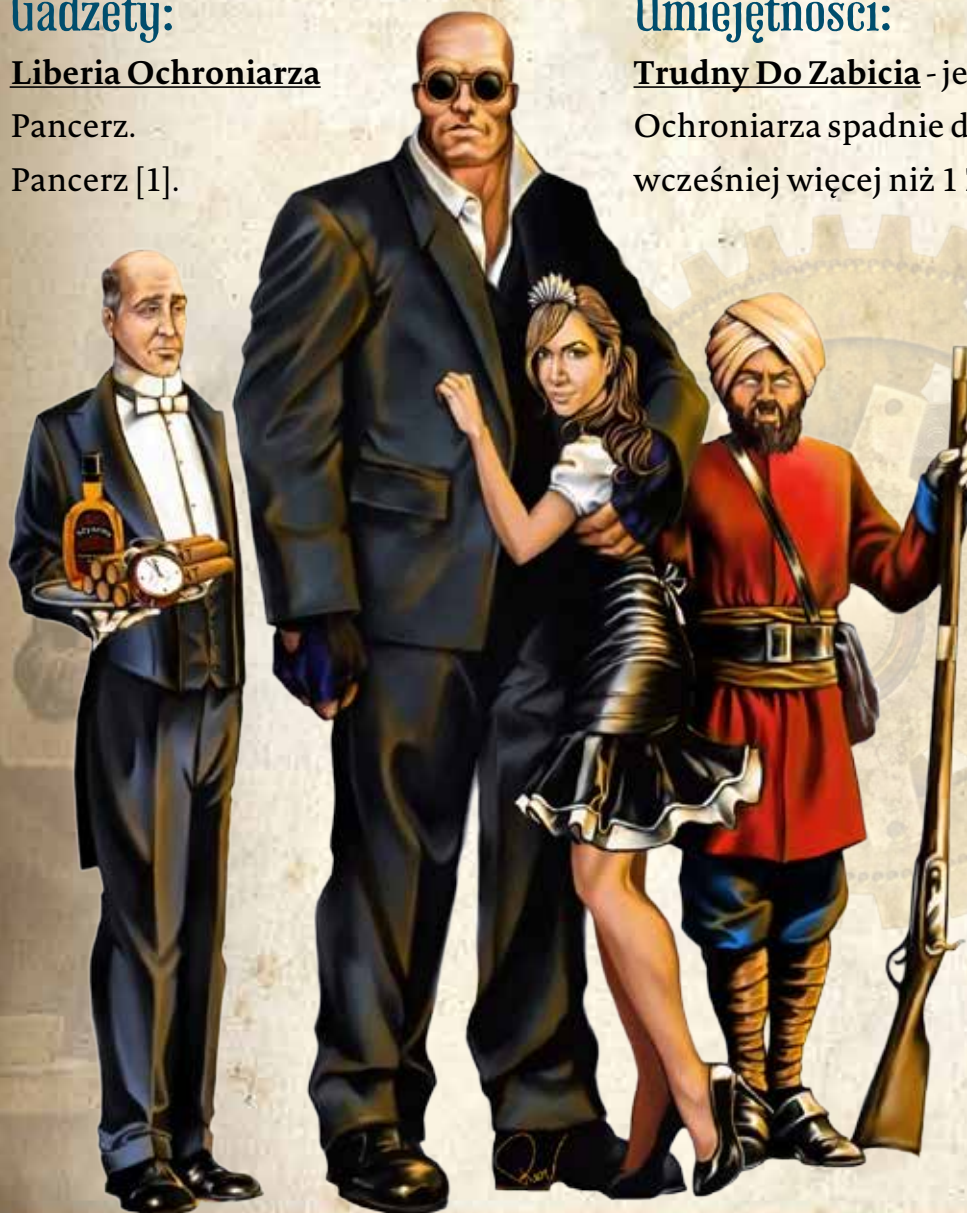
Pancerz.

Pancerz [1].

Umiejętności:

Trudny Do Zabicia - jeżeli Ż

Ochroniarza spadnie do 0, a model miał wcześniej więcej niż 1 Ż, zostaje na 1 Ż.



Pomocnicy Jesionu i Dębu

Lokaj
POMOCNIK
Człowiek / 30mm

Akcje Prędkość
2 5

Walka Siła
2 3

Broń strzelecka Refleks
2 3

Żyworność
9

1
COST

Sceny z życia Pomocników

Sir, pański pistolet i chusteczka odświeżająca. Przy okazji wspomnę, że ustaliliśmy z szalonymi asystentami Doktora Zagłady przerwę na herbatę. Zaczyna się za kwadrans, będę zobowiązany, jeśli weźmie pan to pod uwagę podczas planowania działań polowych.

Złośliwi twierdzą, że arystokrata jest wart tyle, co jego najlepszy lokaj. Jest w tym sporo racji. Dobrze wyszkoleni służący są nie do przecenienia zarówno w domu, jak i na polu bitwy. Podany w odpowiednim momencie pistolet, ramię na którym można się wesprzeć, czy wierny sługa przyjmujący własną piersią kulę przeznaczoną dla jego pana, mogą przesądzić o losie bitwy. Poza tym, tylko barbarzyńcy wyruszają na pole bitwy bez kogoś, kto potrafi właściwie przyrządzić i podać herbatę.

Gadżety:

Pistolet

Broń zasięgowa

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

Umiejętności:

Pomocna dłoń - przyjaźni Arystokraci w 6" mogą używać dowolnego koloru kart do wykonywania Heroicznych Ruchów.

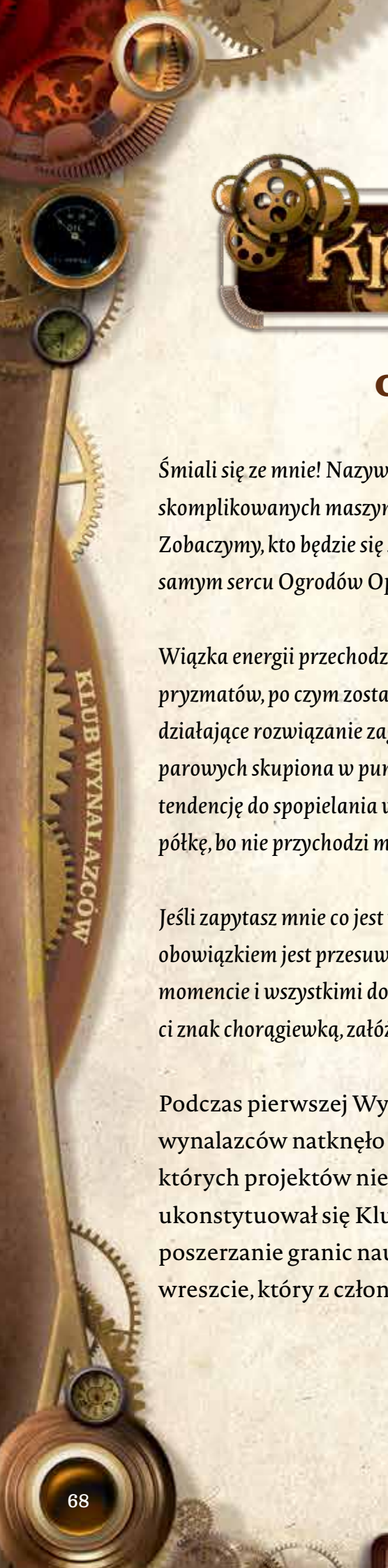
„Za co ci płacę?!” - jeżeli Arystokrata w 6" od przyjaznego Lokaja dostaje obrażenia od Ataku strzeleckiego, lokaj może przyjąć te obrażenia w zamian. Połóż przewróconego lokaja PwP z Arystokratą w LS.





KLUB WYNALAZCÓW

Klub Wynalazców?



Klub Wynalazców

CYTATY ZE ŚWIATA GRY

Śmiali się ze mnie! Nazywali mnie szaleńcem! Mówili, że przenoszenie tak skomplikowanych maszyn w Astral jest niemożliwe, nierozważne i niebezpieczne! Zobaczmy, kto będzie się śmiał, gdy armia moich Golemów zmaterializuje się w samym sercu Ogrodów Opackich!!! Nierozważnie i niebezpieczne, też mi coś...

Wiązka energii przechodzi przez skomplikowany system kryształowych soczewek i pryzmatów, po czym zostaje wypromieniowana w wybranym przez operatora kierunku. Oto działające rozwiązanie zagadnienia bezprzewodowego przesyłu energii. Moc tysiąca kotłów parowych skupiona w punkciku wielkości główki od szpilki. Niestety, wiązka ma kłopotliwą tendencję do spopielenia wszystkich obiektów na swojej drodze. Myślę, że odłożę projekt na półkę, bo nie przychodzi mi do głowy żadne praktyczne zastosowanie tego urządzenia.

Jeśli zapytasz mnie co jest wartością najwyższą, odpowiem: Postęp. Naszym obowiązkiem jest przesuwać granice nauki na każdym polu, w każdym momencie i wszystkimi dostępnymi środkami. Dlatego, kiedy za chwilę dam ci znak chorągiewką, załóż słuchawki i wciśnij ten czerwony przycisk.

Podczas pierwszej Wystawy Światowej w Orseaux wielu sławnych wynalazców natknęło się na coś dla nich nieoczekiwanego – rywali, których projektów nie można było zbyć lekceważeniem. Rok później ukonstytuował się Klub Wynalazców. Oficjalnym celem organizacji jest poszerzanie granic nauki, w rzeczywistości jednak chodzi o to, by ustalić wreszcie, który z członków obdarzony jest największym geniuszem.

DZIAŁALNOŚĆ KLUBU

Do Klubu Wynalazców może należeć każdy naukowiec, który samodzielnie zaprojektował i skonstruował nowy, unikalny wynalazek. Oczywiście, jeśli zaprezentuje go przed prezydium Klubu i przeżyje nieuniknioną falę negatywnych uwag. Ponieważ wśród prezentowanych wynalazków przeważają Golemy lub nowe typy broni i pancerzy wspomaganych, a osoby prezentujące zwykle źle znoszą krytykę, przesłuchania kandydatów bywają... interesujące. Odsetek wypadków śmiertelnych jest jednak niewielki i liczebność Klubu powoli rośnie.

LOKALIZACJA I ORGANIZACJA

Elitarna organizacja technomagów-megalomanów ma swoją siedzibę w Lyonesse i tu właśnie klubowicze urządzają pokazy większości swoich wynalazków. Kwatera główna stowarzyszenia mieści się w Myrkwod Park w dzielnicy Windbog – posiadłości Winstona Falconwing, Esq. – aroganckiego półelfa, prezesa Klubu. Co prawda sir Winston zniknął przed paroma miesiącami, podczas testów maszyny do teleportacji astralnej, jednak nie przeszkadza to reszcie wynalazców, którzy wciąż ochoczo korzystają z zasobnej piwniczki i przytulnych pokoi w posiadłości prezesa.

Jak łatwo się domyślić, Klub Wynalazców działa w rozkosznie nieskoordynowany sposób. Każdy z naukowców ma własny pomysł na promowanie nauki i publiczną prezentację najnowszych wynalazków. Niestety, nieuzgadniane z władzami miejskimi testy często wymykają się spod kontroli i powodują nieustanne starcia z samozwańczymi strażnikami Lyonesse z Klubu Jesionu i Dębu. Nie mniejszą uciążliwością są nieustanne zakusy ze strony Triady Lotosowego Smoka, która z chęcią dorwałaby w swoje ręce co bardziej niebezpieczne wynalazki. Jakby tego było mało, nieobecność lorda Falconwinga przeciąga się i prędzej czy później naukowcy staną przed koniecznością wybrania nowego prezesa. A to nigdy nie odbywa się bez strat.



Klub Wynalazców

ZASADY SPECJALNE KLUBU WYNALAZCÓW

GOLEM

Golemy nie są Żywyymi Modelami. W swojej Aktywacji Golem musi zawsze przebywać w 12“ od przyjaznego modelu Naukowca, w przeciwnym razie muszą 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 Odporność na Ogień [3]

NAUKOWIEC

Model może kontrolować Golemy, zasada ta dotyczy każdego Bohatera.

Dostępne rasy:

Człowiek, Elf, Ork, Troll, Ogr, Gnom, Krasnolud oraz Niziołek.

Gadżety i Profesje Klubu

Profesje:

Golemolog [1] - Pik. Umiejętność Magiczna [3] i czar Rozkaz:

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Rozkaz	Wzmocnienie[1]	1	12"	

Znajdź Golema w zasięgu. Może on wykonać jedną Akcję jako część dodatkowej Aktywacji, która następuje bezpośrednio po zakończeniu Aktywacji modelu Golemologa.

Technomag [1] - Karo. Umiejętność Magiczna [3] i czar Błyskawica:

	Typ	Koszt	Zasięg	Notes
Błyskawica	Pocisk	0	12"	3

Inżynier [1] - Trefl. Otrzymuje umiejętność: Inżynier.

Inżynier [A] - Szybka. Raz na Aktywację model może użyć jednego efektu na przyjaznym Golemie w sytuacji PwP.

Strumień Energii – do końca tury Pancerz Golema wzrasta o 2

Przeładowanie – podczas swojej następnej Aktywacji Golem ma +2P i +2 S

Naprawa – Golem wraca do pełnej ilości Ż.

Uczony Telekinetyk [1] - Umiejętność Magiczna [3] i czar Błyszczące Pole.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Błyszczące Pole	Aura [2]	1	6"	Tarcza

Tarcza – pole ma 10 Ż. Kiedy nastąpi magiczny lub niemagiczny atak na model w zasięgu pola, obrażenia przejmuje pole zamiast trafionego modelu. Jeżeli pole po otrzymaniu obrażeń ma 0 lub mniej Ż, czar natychmiast się kończy. Tylko jedno przyjazne pole może być Aktywowane w danym czasie.

Gadżety i Profesje Klubu

Gadżety:

1. Golemiczna Kończyna[2]

- broń do walki wręcz.
+4S w walce wręcz.

2. Pole Odbłyiskowe [1] - pancerz.

Pancerz [3] przeciwko
atakowi strzeleckim

3. Magnetyczne Buty [1] - inne.

Model może wykonywać Heroiczny Ruch i Heroiczny Powrót bez potrzeby odrzucania karty. Efekty, które spowalniają Ruch nie działają na model w Magnetycznych Butach. Jeżeli przyjazny Golem na dużej podstawie zaczyna ruch PwP z modelem w Magnetycznych Butach, model może zostać przesunięty razem z Golem, kończąc Ruch również PwP.

4. Flagistonowy Palnik

[2] - broń strzelecka

	S	8"	16"	Uwagi
Palnik	5	+1	-1	Wzornik, Ogień

Wzornik – strzelając z takiej broni, wybierz cel i połóż wzornik tak, żeby kompletnie go przykrywał. Zmierz zasięg. Jeżeli najbliższy punkt wzornika jest poza zasięgiem, strzał nie odniósł rezultatu. Jeżeli najbliższy punkt wzornika jest w zasięgu, ale najdalszy

jest poza zasięgiem, strzał nie odniósł rezultatu, ale wzornik zostaje na stole do końca tury. Jeżeli cały wzornik znajduje się w zasięgu broni należy wykonać Atak strzelecki przeciwko każdemu modelowi, który dotyka wzornika. Wzornik zostaje do końca tury. Modele, które zaczynają Akcje albo poruszają się przez wzornik dostają trafienie z S1 od Ognia.

5. Słoneczna Włócznia[2]

- broń zasięgowa.

	S	∞"	Uwagi
Włócznia	4	0	Wiązka

Wiązka – podczas strzału, celami stają się wszystkie modele na linii między strzelającym a wybranym punktem na krawędzi Pola Bitwy (oraz w jego LS). Linia nie może przechodzić przez przyjazny model.

6. Strój Mechanika/

Kitel Laboratoryjny [1] -

pancerz, powszechne.
Pancerz [1].

7. Wielki Klucz Francuski/Rura

[1] - broń do walki wręcz.

+2S w walce wręcz

8. Golemiczna Pchła [2] - inne.

Podstawa tego modelu
zmienia się na 40mm

Gadżety i Profesje Klubu

Taranowanie – model trafiony w walce wręcz przez model z Golemiczną Pchłą automatycznie s ię przewraca.

Skok Pchły – model może wykonać Heroiczne Ruchy bez odrzucania kart.

Jazda – raz na Aktywację, jeżeli na początku Ruchu model z Golemiczną Pchłą znajduje się PwP z przyjaznym modelem o mniejszej podstawie, po jego zakończeniu można powrócić do pozycji PwP z modelem z Pchłą.

9. Flaszka Laboratoryjna

[1] - broń zasięgowa.

	S	8"	Uwagi
Flaszka	0	+1	Szybkość, Losowy Rezultat

Losowy Rezultat – Kiedy cel jest trafiony Flaszka rzuć k6 i sprawdź rezultat:

1. Dym – postaw 3" znacznik Dymu środkiem na celu.
2. Pusta Flaszka – atak ma S3
3. Kwas – zmniejsz Pancerz celu o [4] do końca gry. Jeżeli cel nie ma Pancerza, Flaszka ma S4.
4. Klej – Trafiony model się przewraca.
5. Opary Merkurego – Połóż 3" znacznik Dymu środkiem na celu. Każdy żywy model zaczynający Akcję, albo poruszający się przez ten znacznik, dostaje trafienie z S2.

6. Wybuchowa Mikstura – Połóż 3" znacznik Dymu środkiem na celu. Flaszka ma S6, a wszystkie modele, których dotknął znacznik się przewracają.

10. Regulator Przepływowy

[1] - raz na grę, można go użyć na przyjaznym Golemie w sytuacji PwP. W następnej Aktywacji, Golem może przerzucać dowolne kości.

11. Amplituner Maniczny [1] - zasięg kontrolowania Golemów wzrasta o 6"/

12. Bateria Maniczna [1] - powszechne. Dowolna UM modelu wzrasta o 1.

13. Statyczny Bąbel [1] - raz w grze, model może użyć tego urządzenia zużywając jedną Akcję. Połóż 3" znacznik tak, żeby jego środek był na środku tego modelu. Do końca tury żaden model nie może wejść w znacznik i model uruchamiający Bąbel nie liczy się więcej niż w walce wręcz. Modele, które zaczynają swoją Aktywację w Bąblu muszą wykonać Akcję Ruchu, żeby go opuścić. Bąbel nie blokuje LS ani nie daje Osłony, ale wszystkie niemagiczne strzały, których LS przechodzi przez Bąbel mają S zmniejszoną do 4. Bąbel porusza się razem z modelem, który go aktywował.

Gadżety i Profesje Klubu

14. Generator Wirów

Czasoprzestrzennych [1] - gadżet może być użyty tylko raz, na początku Aktywacji posiadającego go modelu. Do końca swojej Aktywacji model może wykonywać tylko Akcje Ruchu, ale podwaja swoją bazową P i R.

15. Osobisty Teleporter [1] - model może korzystać z tego urządzenia w swojej Aktywacji, używając specjalnej Akcji Ruchu. Połóż 3 znaczniki w dowolnym miejscu na stole, co najmniej 6" od siebie i rzuć ilość kości równą R tego modelu. Za każdy sukces przeciwnik wybiera jeden znacznik, na którym możesz postawić model. Jeżeli nie wyrzucisz żadnego sukcesu, przeciwnik może przesunąć model o jego wartość P w dowolnym kierunku. Jeżeli napotka na drodze inny model bądź teren nieprzekraczalny, kończy Ruch.

16. Kieszonkowy Transporter

Materii [2] - broń zasięgowa.

	S	12"	Uwagi
Kieszonkowy Transporter Energii	-	+0	Przesunięcie

Jeżeli trafisz cel, zamiast zadawać obrażenia przesun cel o k6 cali. Model może skończyć Ruch PwP z wrogiem modelem, co sprawia, że są związane walką. Tą bronią można strzelać we własny model, wtedy jest traktowany jako R0..



KLUB WYNAŁAZCÓW

Bohaterowie Klubu Wynalazców

Thorvald Nielsgaard

Sceny z życia Bohaterów

Zasada działania Spirytechnicznego Deflektora Pocisków jest zaskakująco prosta. Wykorzystuję skomplikowany zestaw przekładni runicznych, które odpalają zaklęcie wprawiające chronione obiekty w wibracje astralne. Czyli bardzo szybko przenoszą je między płaszczyzną fizyczną a światem duchów. Natomiast wszystkie rozpędzone przedmioty są wprawiane w wibrację z odwrotnym zwrotem. W efekcie, gdy pocisk jest w naszym świecie, chroniona osoba znajduje się w Astralu. I na odwrót. Dzieje się to bardzo szybko, stąd to lekkie migotanie. Niebezpieczne? Dlaczego miałyby to być niebezpieczne? Zaprezentuję jeszcze jedną ciekawostkę. Wciskamy przycisk i proszę... (ogłuszający huk). Mam nadzieję, że nie była pani zbyt przywiązana do tej altanki?



Młody, ambitny naukowiec z Jotunheimu zgłębiający ryzykowne zagadnienia z pogranicza technomagii i spirytyzmu. Jego bezkompromisowe podejście do badań przysporzyło mu wielu wrogów i skłoniło do pospiesznego opuszczenia kraju. Obecnie pan Nielsgaard zamieszkuje w Lyonesse, gdzie kontynuuje swoje badania pod skrzydłem Klubu Wynalazców. Po bliższym poznaniu okazuje się być równie miły, co szalony. A trzeba przyznać, że jest nadzwyczaj miły.

Bohaterowie Klubu Wynalazców



**Thorvald
Nielsgaard**

BOHATER
Człowiek / 30mm

Akcje Prędkość Walka Siła Broń strzelecka Refleks Żywotność

2

5

4

(3)
7

3

3

11

1

Gadżety:

Golemiczne Ramię

Broń do walki wręcz.

+4S w walce wręcz

Pole Odbłyiskowe

Pancerz.

Pancerz [3] przeciwko

atakom strzeleckim

Umiejętności:

Umiejętność Magiczna[4]

– technomagia

Naukowiec

Szczęście Początkującego - raz

podczas gry, Thorvald może przerzucić

wszystkie kości, kiedy walczy wręcz,

strzela lub jest celem ataku.

Magia:

	Typ	Koszt	Zasięg	S	Uwagi
Błyskawica	Pocisk	0	12"	3	Galwaniczność
	Typ	Koszt	Zasięg		Uwagi
Błyszczące Pole	Aura [2]	1	6"		Tarcza
	Typ	Koszt	Zasięg		Uwagi
Pole Odbijającego Astralu	Aura [2]	2	6"		Tarcza, Pancerz[2]

Tarcza – pole ma 10 Ż. Kiedy nastąpi magiczny lub niemagiczny atak na model w zasięgu pola, obrażenia przejmuje pole zamiast trafionego modelu. Jeżeli pole po otrzymaniu obrażeń ma 0 lub mniej Ż, czar natychmiast się kończy. Tylko jedno przyjazne pole może być Aktywowane w danym czasie.

Bohaterowie Klubu Wynalazców

Thomas Rockheart Jr

Sceny z życia Bohaterów

Pół dnia podpisywałem kontrakty i negocjowałem z robotnikami, a potem okazało się, że zbuntowała się maszyna różnicowa zarządzająca linią produkcyjną. Musiałem podjąć decyzję o wyburzeniu całego zachodniego skrzydła fabryki. Z drugiej strony, miałem okazję zażyć trochę ruchu i przetestować nowy sprzęt. No i nie ma to jak po ciężkim dniu odpalić dobre cygaro od płonącego wraku olbrzymiego parowego Golema...

Ta dum tada taa daa; Ta dum tada taa daa! (Muzyka z gramofonu przechodzi w odgłosy wybuchów). Uwielbiam zapach flogistonu o poranku!



Thomas Rockheart Jr. jest prezesem firmy Rockheart & Rockheart Automatonics, która po niedawnej fuzji z wotańskim Steinfault Kohl und Eisen, stała się jedną z największych korporacji na Wyspach. Ambitny krasnolud praktycznie nigdy nie opuszcza biura projektowego w Blackstone, w którym własnoręcznie testuje wszystkie przygotowywane do produkcji prototypy. Pan Rockheart pali jak smok, święcie wierzy we własną niezniszczalność i zapewne nigdy nie zetknął się z ideą BHP.

Bohaterowie Klubu Wynalazców



**Thomas
Rockheart
Jr.**

BOHATER
Krasnolud / 30mm

Akcje Prędkość Walka Siła Broń strzelecka Refleks Żywotność

2

4

3

4

4

2

13

1

Gadżety:

Magnetyczne Buty

Inne. Model może wykonać Heroiczny Ruch i Heroiczny Powrót bez potrzeby odrzucania karty. Efekty, które spowalniają Ruch nie działają na model w Magnetycznych Butach. Jeżeli przyjazny Golem na dużej podstawie zaczyna ruch PwP z modelem w Magnetycznych Butach, model ten może zostać przesunięty razem z Golem, kończąc ruch PwP.

Przypiekacz

Broń strzelecka

	S	8"	16"	Uwagi
Przypiekacz	5	+1	-1	Ogień, Wzornik

Wzornik – strzelając z takiej broni, wybierz cel i połóż wzornik tak, żeby kompletnie go przykrywał. Zmierz zasięg. Jeżeli najbliższy punkt wzornika jest poza zasięgiem, strzał nie odniósł rezultatu. Jeżeli najbliższy punkt wzornika jest w zasięgu, ale najdalszy jest poza zasięgiem, strzał nie odnosi rezultatu, ale wzornik zostaje na stole do końca tury. Jeżeli cały wzornik znajduje się w zasięgu broni, wykonaj atak strzelecki przeciwko każdemu modelowi, który dotyka wzornika. Wzornik zostaje do końca tury. Modele, które zaczynają Akcje albo poruszają się przez wzornik dostają trafienie z S1 od Ognia.

Umiejętności:

Naukowiec

Nałogowy Palacz[A]

Postaw znacznik Dymu w kontakcie z Thomasem

Widzenie w Ciemności

Thomas może prowadzić LS przez znaczniki dymu.

Bohaterowie Klubu Wynalazców

Ingrid Rangvaldottir

Sceny z życia Bohaterów

Owszem, uważam, że damie na polu bitwy zawsze przyda się Golem z lustrem. Nie mówię tylko o poprawianiu fryzury, czy szybkich korektach makijażu. Lustro pozwala również bezpiecznie sprawdzić, czy coś przykrego nie czai się za rogiem. Ale największą użyteczność ma kilka luster rozstawionych w strategicznych punktach okolicy. Weźmy za przykład tego orkijskiego zabójcę, który schował się tam za paromobilem i myśli, że nikt go nie widzi... Jak działa moja Słoneczna Włócznia? Wytłumaczę to jak najprościej. Czy jako dziecko próbował pan kiedyś oglądać w słoneczny dzień mrówki przez lupę?



Ingrid Rangvaldottir w wieku siedemnastu lat zdobyła tytuł inżyniera na Politechnice w Heimbürgu, rok później została magistrem thaumologii na Uniwersytecie Montefalco a przed ukończeniem dwudziestego roku życia doktoryzowała się na Uniwersytecie Feirne. Jej praca na temat niekonwencjonalnych sposobów wykorzystania energii słonecznej odbiła się szerokim echem w naukowym świecie. Obecnie doktor Rangvaldottir prowadzi zajęcia na Uniwersytecie w Lyonesse, publikuje w najważniejszych pismach naukowych i zbiera materiały do habilitacji. Biorąc pod uwagę dorobek naukowy i temperament Ingrid, nikt nie odważy się komentować jej zamiłowania do wysokich, sznurowanych butów, odważnie dekolowanych gorsetów i krzykliwej biżuterii.

Bohaterowie Klubu Wynalazców



Ingrid Rangvaldottir
 BOHATER
 Troll / 30mm

Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żywotność
2	5	3	5	4	4	10

NO FUNDS

Gadżety:

Słoneczna Włócznia

Broń zasięgowa.

	S	∞"	Uwagi
Włócznia	4	0	Włócznia; Wiązka

Wiązka – podczas strzału z tej broni, celami stają się wszystkie modele na linii między strzelającym a wybranym punktem na krawędzi Pola Bitwy (oraz w jego LS). Linia nie może przechodzić przez przyjazny model.

Umiejętności:

Ognista Pasja

Ingrid ma Odporność na Ogień [3]

Naukowiec

Ingrid zawsze pojawia się z 3 Lustrzanymi Golemami, które aktywują się jednocześnie.

Lustrzany Golem
 POMOCNIK
 Golem / 30mm

Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żywotność
1	7	1	1	0	4	2

n/a

Umiejętności [Lustrzane Golemy]:

Golem

Pancerz [3]

Lustro

Kiedy Ingrid wykonuje atak strzelecki Słoneczną Włócznią może użyć Lustrzanych Golemów, żeby zwiększyć swoją LS. Linia strzału z Włóczni może być prowadzona w LS Golemów,

które mają LS do Ingrid. Oznacza to, że promień strzału może niejako „odbijać się” od Golemów. Każdy Golem może

przekierować wiązkę tylko raz.

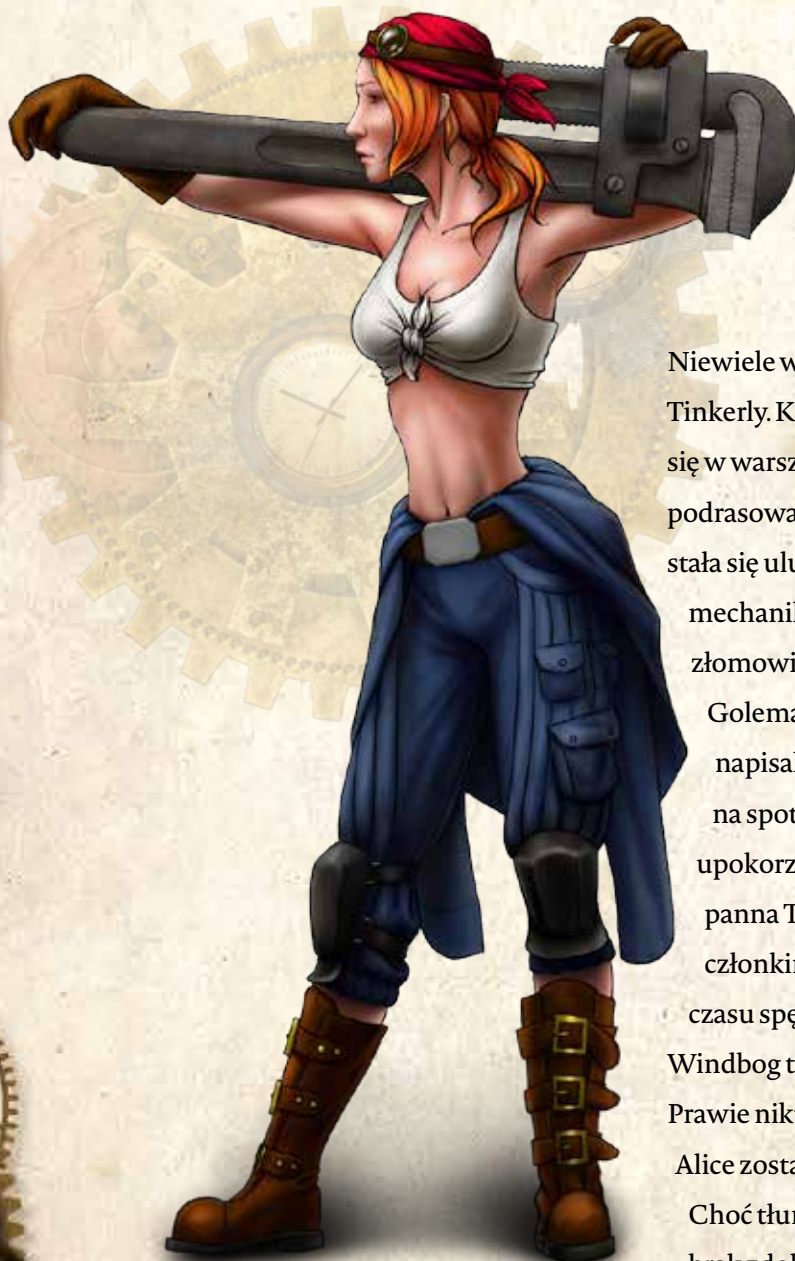


Bohaterowie Klubu Wynalazców

Alice Tinkerly

Sceny z życia Bohaterów

Mówi pan, panie Vendetta, że Golem Czyściciel, którego oddał pan do konserwacji nie działa poprawnie i chciałby pan złożyć reklamację? To znaczy, że on nie powinien wycierać kurzu i polerować mebli? Chwileczkę, tylko sprawdzę w notatkach. No rzeczywiście, w tym samym czasie remontowałam golemicznego lokaja babci Sweetbagle. Jak nic, musiałam przypadkiem zamienić płytki runiczne... No! To by wyjaśniało tę strzelaninę w domu spokojnej starości w Clairvale, o której pisali dziś w gazetach. Lubię Golemy. Są dużo bardziej logiczne i przewidywalne niż ludzie. Wiecie, że standardowy Golem Teatralny rozróżnia ponad dziesięć tysięcy słów? To kilka razy więcej, niż przeciętny hyleski dorożkarz.



Niewiele wiadomo o przeszłości Alice Tinkerly. Któregoś dnia po prostu pojawiła się w warsztatach w Windbog, od niechcenia podrasowała parę paromobili i z miejsca stała się ulubioną asystentką wszystkich mechaników. Gdy ze znalezionych na złomowisku części skonstruowała sprawnego Golema, majstrowie wspólnymi siłami napisali list polecający i wysłali Alice na spotkanie Klubu Wynalazców. Paru upokorzonych naukowców później, panna Tinkerly została najmłodszą członkinią Klubu. Obecnie większość czasu spędza na torach wyścigowych w Windbog testując nowe modele Golemów. Prawie nikt nie wierzy w plotki o tym, że Alice została wychowana przez gremliny. Choć tłumaczyłoby to jej całkowity brak zdolności społecznych.

Bohaterowie Klubu Wynalazców

Gadżety:

Strój Mechanika

Pancerz.

Pancerz [1]

Wielki Klucz

Broń do walki wręcz.

+2S w walce wręcz

Umiejętności:

Naukowiec

Umiejętność Magiczna[3]

– technomagia

Szczęście Początkującego - raz

podczas gry, Alice może przerzucić wszystkie kości, kiedy walczy wręcz, strzela lub jest celem ataku.

Inżynier[A] – Szybka. Raz na Aktywację model może użyć jednego efektu na przyjaznym Golemie PwP:

- **Strumień Energii** – do końca tury Pancerz Golema wzrasta o 2
- **Przeładowanie** – podczas następnej Aktywacji Golem ma +2P i +2 S
- **Naprawa** – Golem wraca do pełnej ilości Ż.

Magia:

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Rozkaz	Wzmocnienie[1]	1	12"	

Wybierz Golema w zasięgu. Golem może wykonać jedną Akcję w ramach dodatkowej Aktywacji, gdy Alice skończy swoją Aktywację.

Bohaterowie Klubu Wynalazców

Snorri Rottstein

Sceny z życia Bohaterów

Słyszałem, że Lord Oakroot przechwala się, że żaden pojazd w Lyonesse nie prześcignie jego nowego sportowego paromobilu. Jestem gotów przyjąć to wyzwanie i udowodnić wyższość mojej Golemicznej Pchły. Oczywiście pod warunkiem, że to ja będę ustalał trasę. Panowie, wzniesmy toast za uczciwe współzawodnictwo!

Niech panienka nie dotyka! Zainstalowałem parę zabezpieczeń przed wandalami. Chyba nie chciałaby panienka zostać porażona nagłym wyładowaniem energii manicznej. Piękny pojazd, prawda? Projekt powstał gdy oglądałem pchli cyrk w Ogrodach Opackich. A skoro już mówimy o rozrywce, czy ma panienka jakieś plany na popołudnie? Znam uroczą kafejkę w Tinkerton... Zresztą pozwoli pani, że się przedstawię. Nazywam się Snorri Rottstein i moja pchła jest dziś do pani dyspozycji.



Mówi się, że ekscentryczny twórca Golemicznej Pchły spędza tyle samo czasu w swoim warsztacie w Svart Thule, co w kafejkach i gabinetach osobliwości Ogrodów Opackich. Jego nieszablonowe podejście do życia objawia się również w jego projektach, z których każdy jest o tyle genialny co i groteskowy. Snorri Rottstein znany jest z zamiłowania do dobrych trunków, muzyki operetkowej i damskiego towarzystwa. Póki co, pozostaje kawalerem.

Bohaterowie Klubu Wynalazców



Snorri Rottstein
BOHATER
Gnom / 40mm

Akcje

Prędkość

Walka

Sila

Broń strzelecka

Refleks

Żywotność

3

5

2

6

3

4

12

1

Gadżety:

Golemiczna Pchła

Inne.

Taranowanie

Model trafiony w walce wręcz przez model z Golemiczną Pchłą automatycznie się przewraca.

Skok Pchły

Model może wykonywać Heroiczne Ruchy bez odrzucania kart.

Jazda

Raz na Aktywację, jeżeli na początku Ruchu model z Golemiczną Pchłą znajduje się PwP z przyjaznym modelem o mniejszej podstawie, po jego zakończeniu można powrócić do pozycji PwP z modelem z Pchłą.

Umiejętności:

Naukowiec

Umiejętność Magiczna [4]

Technomagia

Urodzony Inżynier [A]

Raz na grę, możesz postawić model Golema PwP z tym modelem

Magia:

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Uderzenie Galwaniczne	Atak	1	6"	Wybuch, Przewrócenie

Wybuch – Wszystkie wrogie modele w zasięgu 6" są celami ataku. Rzuć jeden raz za UM tego modelu i porównaj z rzutami na R. Każdy trafiony model jest przewrócony.

Pomocnicy Klubu Wynalazców

Sceny z życia Pomocników

Przyniosłem te odczynniki, o które pan prosił. Tak, na pewno te właściwe. Te z trzeciej półki, druga przegródka. Albo z drugiej, trzecia przegródka? No nieważne... O! Płyn w próbówce zmienił kolor na czerwony i strasznie dymi. To dobrze, panie profesorze? Panie profes... (odgłos wybuchu)



Dobry asystent to skarb. Wyczyści próbówki, powyciera plamy z kwasu, nakarmi głodne monstrum w piwnicy, naoliwi Golema, pomoże w testach pocisków z naprowadzaniem manicznym, zredaguje nudny artykuł na nadchodzącą konferencję, potrzyzyma piorunochron podczas burzy. Każdy ekscentryczny naukowiec wie, że asystentów należy sobie cenić. Tak szybko odchodzą.

Pomocnicy Klubu Wynalazców



Gadżety:

Flaszka Laboratoryjna

Broń zasięgowa.

	S	8"	Uwagi
Flaszka	0	+1	Szybkość, Losowy Rezultat

Losowy Rezultat

Kiedy cel został trafiony Flaszka, rzuć k6 i sprawdź rezultat:

1. **Dym** – postaw 3" znacznik Dymu środkiem na celu.
2. **Pusta Flaszka** – atak ma S3
3. **Kwas** – zmniejsz Pancerz celu o [4] do końca gry. Jeżeli cel nie ma Pancerza, Flaszka ma S4.
4. **Klej** – trafiony model przewraca się.

5. **Opary Merkurego** – połów 3" znacznik Dymu środkiem na celu. Każdy żywy model zaczynający Akcję, albo poruszający się przez ten znacznik dostaje trafienie z S2.
6. **Wybuchowa Mikstura** – połów 3" znacznik Dymu środkiem na celu. Flaszka ma S6, a wszystkie modele, których dotknął znacznik się przewracają.

Pomocnicy Klubu Wynalazców

GOLEM BOJOWY POMOCNIK Golem / 40mm	Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żywotność	3 COST
	2	3	3	8	0	2	6	

Sceny z życia Pomocników

Widzi pani to cacko? Wybudowałem go w oparciu o schematy jakiegoś Golema bojowego z czasów Wojny. Plany konstrukcyjne kupiłem w antykwariacie w Heimburgu. Były trochę nadgryzione przez myszy i pochłapane jakąś ciemną cieczą, ale wygląda na to, że poprawnie odtworzyłem wszystkie runy sterujące. Tylko lepiej nie mówić przy nim po wotańsku, bo można przypadkiem włączyć jakiś stary algorytm.

Technomagowie nie wiedzą co to uczciwa konkurencja. Sabotaż, kradzież projektów i szpiegostwo przemysłowe są na porządku dziennym. Nic więc dziwnego, że coraz to kolejni naukowcy inwestują w ciężkie i opancerzone maszyny strażnicze. Jak to mówią, przezorny zawsze ubezpieczony. W efekcie, coraz częściej, ostatecznym argumentem w dyskusjach naukowych staje się olbrzymi parowy Golem wchodzący przez ścianę.

Umiejętności:

Golem

Pancerz [8]

Tratowanie

W ramach jednej Akcji walki lub Szarży Golem może zaatakować każdy wrogi model w odległości 1" od niego. Aby użyć tej specjalnej umiejętności musi być PwP z przynajmniej jednym modelem przeciwnym.

Niepowstrzymany

Golem Ochroniarz ignoruje Trudny Teren podczas poruszania się. Może również przechodzić przez Teren Nieprzekraczalny, ale nie może w nim skończyć Ruchu.



Pomocnicy Klubu Wynalazców



Sceny z życia Pomocników

Masz dość gryzącego dymu i obłoków pary w powietrzu? Twojemu Golemowi znów rozładowały się baterie maniczne? Twój Asystent znów jest niedysponowany? Rozwiązaniem są Nakręcane Automatony Służebne, nowatorskie konstrukty łączące genialne pomysły renesansowych mistrzów z precyzją westryjskich zegarmistrzów. Wykonane z najnowocześniejszych materiałów, sprzedawane w paczkach po trzy sztuki, wraz z kompletem zapasowych sprężyn. Zamów już dziś!

W chwilach, gdy brutalna siła zawodzi, rozsądny naukowiec szuka alternatywnego rozwiązania. Automatony Służebne napędzane mechanizmami zegarowymi są ulubionym wsparciem technomagów, którzy cenią sobie szybkość reakcji i elastyczność działania. Małutkie Automatony mogą służyć za system wczesnego ostrzegania, zwiadowców albo przenośnie wzmacniacze energii magicznej. Najlepiej nakręcać je wieczorem, tuż przed udaniem się na spoczynek. Doskonale sprawdzają się również w roli budzików.

Umiejętności:

Golem

Pancerz [3]

Asymilacja [A] – szybka. Raz na Aktywację Nakręcany Golem może dać jeden z poniższych bonusów przyjaznemu

Naukowcowi w sytuacji PwP:

- +1R do końca tury
- +2 Pancerza do końca tury
- zasięg kontrolowania Golemów zwiększony do 18''
- do końca tury Naukowiec może przerzucić jedną kość podczas rzucania czaru

Pomocnicy Klubu Wynalazców

Golem laboratoryjny <i>POMOCNIK</i> Golem / 30mm	Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Żywotność	2 COST
	2	4	3	5	0	2	4	

Sceny z życia Pomocników

Widzi pan panie doktorze, zamówiłem sobie najnowsze Arthure-Deux. Bardzo użyteczny Golem, estetyczny akwitański design, do wyboru trzy tryby: sprzątanie, praca laboratoryjna i ucieczka. Nie radzi sobie zbyt dobrze w pracy samodzielnej, ale przecież nie chcielibyśmy, żeby maszyny bez nadzoru przeprowadzały eksperymenty w naszych laboratoriach, prawda? He, he, niedorzeczna myśl...

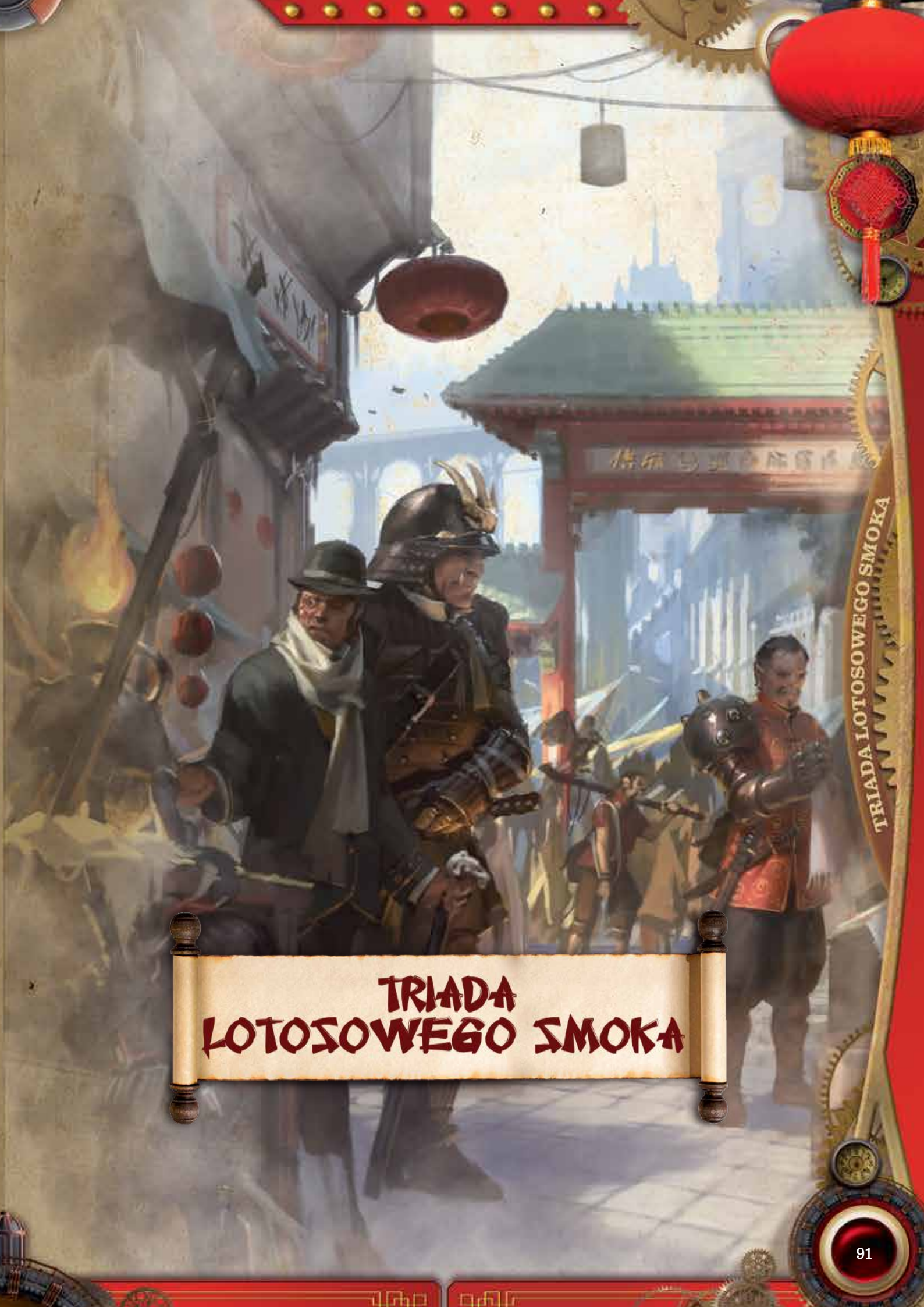
Są zadania, których nie podejmie się nawet najbardziej zdesperowany i lojalny Asystent. W takich sytuacjach rozsądny naukowiec sięga po Golemy Laboratoryjne. Są powolne i niezbyt bystre, ale zachowują sprawność nawet w ekstremalnych warunkach, a polecenia wykonują z pieczołowitą dosłownością. Oprócz tego okazują się mieć sporo zastosowań na polu bitwy. To więcej, niż można oczekiwać po przeciętnym, żywym Asystencie.

Umiejętności:

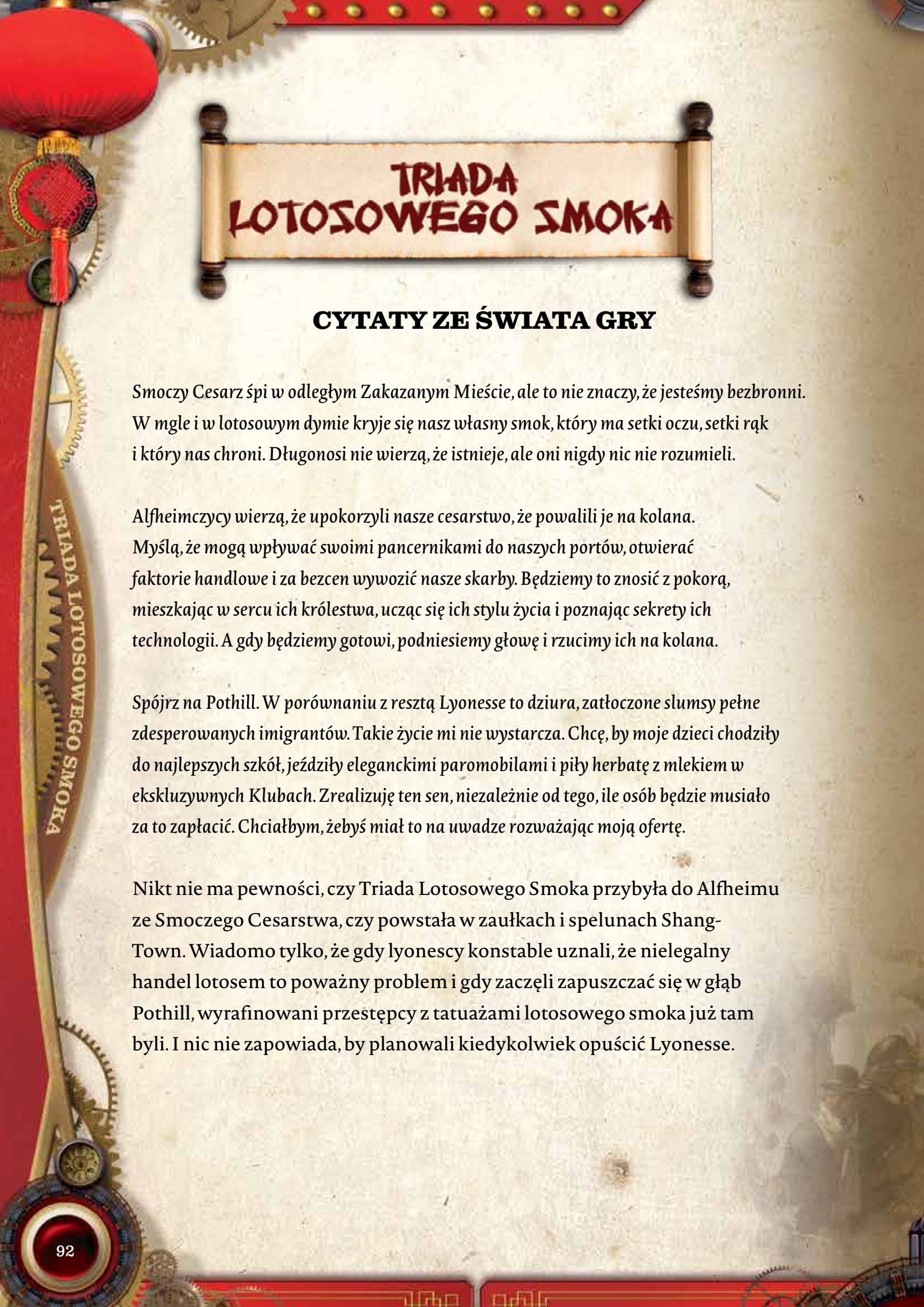
Golem

Pancerz [7]





TRIADA LOTOSOWEGO SMOKA



TRIADA LOTOSOWEGO SMOKA

CYTATY ZE ŚWIATA GRY

Smoczy Cesarz śpi w odległym Zakazanym Mieście, ale to nie znaczy, że jesteśmy bezbronni. W mgłę i w lotosowym dymie kryje się nasz własny smok, który ma setki oczu, setki rąk i który nas chroni. Długonosi nie wierzą, że istnieje, ale oni nigdy nic nie rozumieli.

Alfheimczycy wierzą, że upokorzyli nasze cesarstwo, że powalili je na kolana. Myślą, że mogą wpływać swoimi pancernikami do naszych portów, otwierać faktorie handlowe i za bezcen wywozić nasze skarby. Będziemy to znosić z pokorą, mieszkając w sercu ich królestwa, ucząc się ich stylu życia i poznając sekrety ich technologii. A gdy będziemy gotowi, podniesiemy głowę i rzucimy ich na kolana.

Spójrz na Pothill. W porównaniu z resztą Lyonesse to dziura, zatłoczone slumsy pełne zdesperowanych imigrantów. Takie życie mi nie wystarcza. Chcę, by moje dzieci chodziły do najlepszych szkół, jeździły eleganckimi paromobilami i piły herbatę z mlekiem w ekskluzywnych Klubach. Zrealizuję ten sen, niezależnie od tego, ile osób będzie musiało za to zapłacić. Chciałbym, żebyś miał to na uwadze rozważając moją ofertę.

Nikt nie ma pewności, czy Triada Lotosowego Smoka przybyła do Alfheimu ze Smoczego Cesarstwa, czy powstała w zaułkach i spelunach Shang-Town. Wiadomo tylko, że gdy lyonescy konstable uznali, że nielegalny handel lotosem to poważny problem i gdy zaczęli zapuszczać się w głąb Pothill, wyrafinowani przestępcy z tatuażami lotosowego smoka już tam byli. I nic nie zapowiada, by planowali kiedykolwiek opuścić Lyonesse.

DZIAŁALNOŚĆ KLUBU

Oficjalnie Triada Lotosowego Smoka zajmuje się nauczaniem sztuk walki, ochroną emigrantów ze Smoczego Cesarstwa i promowaniem kultury szangijskiej. Nieoficjalnie zajmuje się również wymuszeniami, prostytutką, przemytem dzieł sztuki, szpiegostwem przemysłowym i handlem czarnym lotosem. Mieszkańcy Pothill nie widzą w tym żadnego problemu. Reszta Lyonesse ma jednak na ten temat odmienne zdanie.

LOKALIZACJA I ORGANIZACJA

Nikt nie zna położenia kwatery głównej Triady Lotosowego Smoka. Członkowie tej organizacji zawsze pojawiają się tam, gdzie są najbardziej potrzebni – lub gdzie najbardziej się ich obawiają. Czasami można zobaczyć orczych dżentelmenów rozmawiających nad planszą mahjonga i czarką herbaty. Podobno Xen Jidao i Pan Cheng spotykają się zawsze na przedstawieniach Narodowej Opery Shang In. Może jednak to tylko plotki. Mało kto zdaje sobie sprawę, że wewnątrz Triady trwa zażarta walka o władzę. Xen Jidao i lojalni mu tradycjoniści uważają, że organizacja powinna działać dokładnie w ten sam sposób, co triady w starym kraju, skupiając się na handlu lotosem, sztukach walki i “ochronie” handlarzy. Stoi to w sprzeczności z nowatorską wizją pana Chenga, który wpatrzony w inne gangi Lyonesse, rozwija działalność w branży domów uciech, przemytu dzieł sztuki i szpiegostwa przemysłowego. Prędzej czy później konflikt eskaluje i poleje się krew.

Jakby nie było wystarczająco wiele problemów z wykradaniem schematów Ekscentrycznym Wynalazcom i coraz gwałtowniejszą wojną z Klubem Jesionu i Dębu.

Triada Lotosowego Smoka

ZASADY SPECJALNE TRIADY

TECHNIKI SUNNIRSKICH MISTRZÓW

Każdy Ork, który jest członkiem Triady ma Ochronę przed Magią [+1R]

POD OSŁONĄ MGŁY

Triada często działa pod osłoną dziwnej Mgły, która jest efektem naturalnej mgły Lyonesse bądź lotosowego dymu. Nie można posiadać więcej wzorników Mgły niż modeli, które mogą je rozstawiać (Siewców Mgły). Jeżeli model ma postawić wzornik Mgły, a na stole znajduje się ich maksymalną ilość, należy jeden usunąć. Wzorniki Mgły nie są usuwane na koniec tury.

WZORNIK MGŁY

Wzorniki Mgły mają 3" średnicy. Blokują LS do modeli, które są za nimi. Modele we wzornikach Mgły mają Osłonę [+1R].

CHODZĄCY WE MGLE

W dowolnym momencie podczas ruchu modelu z tą zasadą, jeśli znajduje się w obrębie wzornika Mgły, można przenieść go w dowolne miejsce na polu bitwy z tym samym wzornikiem, usuwając jednocześnie ten, z którego został przeniesiony.

UKRYTY W TŁUMIE

Model wyglądający jak typowy mieszkaniec Shangjijskiej dzielnicy Lyonesse, nie może być łatwo rozpoznany jako członek Triady. 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

Dostępne rasy: Orkowie. Można posiadać po jednym przedstawicielu z ras: Człowiek, Elf, Troll, Ogr, Gnom, Krasnolud, Niziołek. Nie można mieć więcej przedstawicieli innych ras niż Orków.

Gadżety i Profesje Klubu

Profesje:

Skrytobójca [2] - Pik. +1W, +1S i Straszliwe Obrażenia w walce wręcz.

Mag [2] - Kier. Umiejętność Magiczna [4] i czary Uderzenie Ki i Mistyfikacja

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Mistyfikacja	Wzmocnienie[1]	0	6"	

Jeżeli czar się powiedzie, jego cel otrzymuje zasadę Chodzący We Mgle.

	Typ	Koszt	Zasięg	Notes
Uderzenie Ki	Pocisk	1	9"	Przewrócenie

Trafiony model się przewraca.

Mistrz Miecza [1] - Karo. +1W i Przebicie Pancerza [1] w walce wręcz.

Ochroniarz [0] - Trefl. +2Ż



Gadżety i Profesje Klubu

Gadżety:

1. Mistyczne Kadzidło [1] - model dostaje zasadę specjalną Siewca Mgły [A]. Siewca Mgły [A] – Szybka. Postaw wzornik mgły w kontakcie z tym modelem.

2. Przeklęta Zbroja [4] – Pancerz.
+1W, +6S, +6Ż, -1P, -1R, Pancerz [4]

3. Szabla do Pojedyneków [3] – broń wręcz. +4W w walce wręcz z tylko jednym wrogim modelem.

4. Amulet Pałacej Nienawiści [1]
– przyjazne modele z zasadą Ukryty W Tłumie tracą ją, zyskując zasadę Straszliwe Obrażenia.

5. Despotyczny Pierścień [1] – każdy przyjazny model może wykonać pełną Aktywację przed rozpoczęciem pierwszej tury. Jeżeli to zrobi, traci połowę punktów Ż.

6. Kukielka Śmierci ze Świątyni Karoa [1] – na początku gry wybierz model przeciwnika. Gdy traci punkty Ż, model z Kukielką zyskuje taką samą ich ilość. I odwrotnie, kiedy ten model traci punkty Ż, wybrany model przeciwnika je zyskuje.

7. Amulet Życia i Śmierci [2] – kiedy przyjazny model w 12” od tego modelu

traci punkty Ż, połów tą samą ilość Znaczników Duszy na modelu. Kiedy przyjazny model w 12” wykona rzut na W, B lub R, możesz zdjąć dowolną ilość Znaczników Duszy, aby przerzucić taką samą ilość kości. Kości mogą zostać przerzucone tylko raz.

8. Tatuaze Zmiennokształtnego [2] – nie mogą być łączone z pancerzem. Na początku Aktywacji model wybiera jedną formę. Jej efekty trwają dopóki nie wybierze innej.
Ptak - +3P, +3R, -3W, może automatycznie opuścić walkę wręcz.
Wąż - +1W, Straszliwe Obrażenia
Słoń - Pancerz [3], +1S

9. Pięść Tygrysa [1] – wrogie modele w sytuacji PwP nie dostają bonusów do W za inne modele w walce.

10. Runiczne Tatuaze [2] – żaden model nie może Rzucić Czarów będąc 6” od tego modelu.

11. Opary Kwasu [1] – kiedy model jest żywy, inne modele zaczynające Akcję bądź ruszające się przez Wzorniki Mgły dostają 1 obrażenie od Kwasu, niemodyfikowane przez Pancerz. Modele nie mogą Chodzić Przez Mgłę przez te znaczniki.

Gadżety i Profesje Klubu

12. Szabla Smoka [2]

Broń wręcz.

+3S

13. Ognista Kula [3]

Broń zasięgowa.

	S	12"	Uwagi
Ognista Kula	4	0	Natychmiastowa, Ogień

Natychmiastowa – z tej broni można strzelić w dowolnej Akcji, nawet jeżeli model już atakował bądź jest w sytuacji PwP z wrogiem modelem.

14. Płaszcz Ukrytych Mgieł [2] – Pancerz. Model dostaje Umiejętność Magiczną [5] i czary Lalkarz i Rozszerzające się Mgły.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Lalkarz	Aura[x]	1	12"	Zmienna Trudność

Przed Rzuceniem Czaru wybierz liczbę. Jeżeli czar się uda, możesz wybrać taką ilość przyjaznych modeli w zasięgu i zamienić je miejscami w dowolnej kombinacji.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Rozszerzające się Mgły	Inny [3]	0	12"	

Jeżeli czar się uda, połóż 3 Wzorniki Mgły w 12" od tego modelu. Dodaj 3 do maksymalnej liczby Wzorników Mgły do końca gry.

15. Laska Pożerającej Ciemności [1] – tylko Magowie. UM tego modelu zmniejszona jest do [3] i zamiast czarów Mistyfikacja i Uderzenie Ki model zna czary Gorąca Krew i Wyssanie Duszy

	Typ	Koszt	Zasięg	S	Uwagi
Wyssanie Duszy	Pocisk	1	12"	5	Wyssanie

Model otrzymuje Ż równe obrażeniom zadany przez czar.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Wrząca Krew	Atak/Wzmocnienie[1]	0	6"	

Jeśli czar się powiedzie, cel traci 2 Ż, ale zyskuje +2S i +2W do końca tury.

Bohaterowie Triady

Xen Jidao

Sceny z życia Bohaterów

Pytasz, czy mamy prawo, by traktować Liao Nesse jako nasz plac zabaw? Pochodzimy ze Smoczego Cesarstwa, które jest środkiem świata i którego kultura trwa nieprzerwanie od pięciu tysięcy lat. A teraz spójrz na tych długonosych barbarzyńców i ich zagubioną, młodziutką królową. Nie mamy prawa, by zmienić to miasto w naszą kolonię. To nasz obowiązek.

Obserwuj. Wsłuchaj się w oddech przeciwnika. Gdy zaatakuje, ustąp, a gdy będzie upadał pod swym ciężarem, uderz.



Xen Jidao traktuje Lyonesse jak planszę mahjonga. Jest stary jak góry, chytry jak lis i cierpliwy jak żółw. Kieruje Triadą Lotosowego Smoka z niezmaconym spokojem, wiedząc, że za każdą jego decyzją stoją doświadczenia setek pokoleń orczych mędrców. Pogardza zachodnią technologią, ignoruje każdy przejaw nowoczesności a poza Shang-Town w Pothill zapuszcza się tylko w szczególnie zasłoniętej lektyce.

Jedna tylko rzecz pozostaje tajemnicą: dlaczego Xen Jidao opuścił Smocze Cesarstwo, które tak kocha?

Bohaterowie Triady



Gadżety:

Jedwabny Płaszcz Zakonu Smoka

Inny.

+1R

Umiejętności:

Umiejętność Magiczna [4] – Spirytyzm

Siewca Mgły [A] – Szybka.

Postaw wzornik Mgły w kontakcie z tym modelem.

Magia:

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Mistyfikacja	Wzmocnienie[1]	0	6"	

Jeżeli czar się powiedzie, jego cel otrzymuje zasadę Chodzący We Mgle.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Kontrola Umysłu	Atak	1	18"	

Jeżeli czar trafi Pomocnika, możesz wykonać nim jedną Akcję, jakby był przyjaznym modelem, od razu po zakończeniu tej Aktywacji.

	Typ	Koszt	Zasięg	S	Uwagi
Uderzenie Ki	Pocisk	1	12"	6	Przewrócenie

Trafiony model się przewraca.

Bohaterowie Triady

Pan Cheng

Sceny z życia Bohaterów

Spójrz na to miasto. Olbrzymia kupa gnoju, na której ludzie rzucają się sobie do gardeł. Przeżyje ten, kto ściągnie innych na dół i po ich trupach wespnie się ku bogactwu i sławie. To miejsce straszniejsze, niż parne dżungle Sunniru. Bardziej zdradliwe, niż muliste odmyły Smoczej Rzeki. Bardziej śmiertelne, niż rojące się od rekinów kanały Zhonglung. Tu przeżyje tylko ten, kto porzuci wszelkie skrupuły. Kocham Lyonesse.

Ten stary głupiec Jidao nie zdaje sobie sprawy z powagi sytuacji. Mgła w Lyonesse rzeczywiście jest bramą do innego świata, ale trzeba być szaleńcem, by przekroczyć te progi. Korzystając ze ścieżek przez Mglę wkraczamy na teren Fae i lyoneskich duchów, a na to starcie nie jesteśmy jeszcze gotowi. Zrozum, zatruwam Mglę magią czarnego lotosu nie dlatego, by was ukarać. Robię to dla waszego dobra. Gdy rany się zagoją, na pewno to zrozumiesz.



Choć Pan Cheng urodził się w Starym Kraju, dzieciństwo i młodość spędził w slumsach Bridgebank. Ubiera się na zachodnią modłę i jak nikt rozumie potrzeby lyoneskiej biedoty. Jego siatka prowadzi nielegalne palarnie lotosu, domy uciech udające salony masażu i sklepy ze starociami będące zasłoną dla lichwiarzy i paserów. Nikt nie wątpi, że pozycja Lotosowego Smoka bardzo się umocniła, od kiedy Pan Cheng zasilił szeregi Triady. Nikt również nie wątpi, że Pan Cheng jest lojalny tylko względem jednej osoby. Pana Chenga.

Bohaterowie Triady



Gadżety:

Pierścień Ichiko

Talizman.

Umiejętność Magiczna [2] – Rytualizm

Jadeitowy Amulet

Talizman.

Cheng nie może być celem czarów.

Umiejętności:

Opary Kwasu – kiedy model jest żywy, inne modele zaczynające Akcję bądź ruszające się przez Wzorniki Mgły dostają 1 obrażenie od Kwasu, niemodyfikowane przez Pancerz. Modele nie mogą Chodzić Przez Mgłę, przez te znaczniki.

Mroczna Energia – kiedy Pan Cheng ma 14 lub więcej Ż, dostaje +2 do W, S i R. Kiedy ma 21 lub więcej Ż, dostaje dodatkowe +3 do W, S i R.

Potęga Krwi – na początku Aktywacji Pana Chenga można odrzucić do 3 pików. Do końca Aktywacji UM Chenga wzrasta o tyle, ile kart odrzuciłeś.

Magia:

	Typ	Koszt	Zasięg	S	Uwagi
Wyssanie Duszy	Pocisk	1	12"	5	Wyssanie

Pan Cheng dostaje tyle punktów Ż, ile obrażeń zadało Wyssanie Duszy.

	Typ	Koszt	Zasięg	Uwagi
Wrząca Krew	Atak/Wzmocnienie[1]	0	6"	

Jeżeli czar się powiedzie, cel czaru traci 2 punkty Ż, ale dostaje +2S i +2W do końca tury.

Bohaterowie Triady

Wędrowny Aktor

Sceny z życia Bohaterów

Pierwsza maska oznacza młodzieńca, druga człowieka z brodą, trzecia potężnego wojownika, czwarta uczonego wojownika bez brody. Musisz nauczyć się rozróżniać je na pierwszy rzut oka. Od tego może zależeć twoje życie. Tradycyjne szangijskie przysłowie głosi: kto skupia się na maskach, zapomina, że kryje się pod nimi twarz.



Tradycyjna szangijska opera z Zhonglung to sztuka z wielowiekową tradycją, subtelna, wyrafinowana i całkowicie niezrozumiała dla przeciętnego mieszkańca Lyonesse.

Jedynie w szangijskiej dzielnicy wędrowni aktorzy cieszą się olbrzymią popularnością i zasłużoną sławą. Można ich spotkać również poza Pothill, jednak większość przechodniów traktuje ich jako kolejnych ulicznych grajków lub po prostu ignoruje.

Co często okazuje się poważnym błędem.

Bohaterowie Triady



Umiejętności:

Ukryty w Tłumie

Wszystkie Kolory - Wędrownym Aktor może używać kart w dowolnym kolorze na potrzeby Heroicznego Ruchu lub Heroicznego Powrotu.

Prawdziwa Tożsamość - na

początku tury, jeżeli któryś z Twoich Bohaterów został usunięty z pola bitwy, możesz odrzucić kartę w jego kolorze i zamienić Wędrownego Aktora na tego Bohatera. Jest liczony jakby właśnie wszedł do gry.

Bohaterowie Triady

Feniks

Sceny z życia Bohaterów

Spotkałem ostatnio w operze sir Lance'a. Spojrzałem mu w oczy i powiedziałem – Sir, wygląda pan, jakby zobaczył ducha. Proszę się nie bać, nie winię pana za tamten wypadek. Zresztą, jak pan widzi, doszedłem do siebie. – Po czym wyciągnąłem ku niemu moją nową, golemiczną dłoń. Sir Lance to prawdziwy dżentelmen, uścisnął ją bez mrugnienia, choć żelazo musiało go palić jak ogień. – Sir – powiedziałem – zabicie pana będzie dla mnie zaszczytem.

Cesarzowa wysłała mnie, bym obserwował mieszkańców Zachodu, poznał ich zwyczaje i przywiózł ich mądrość z powrotem do Zakazanego Miasta. Wypełnię tę misję i uczynię jeszcze więcej, przywiozę w swym ciele tajemnice ich technologii. Słusznie mówi się, że Feniks to ulubiony ptak Cesarzowej.



Feniks narodził się w kuźniach Blackstone, gdy krasnoludscy technomanci ściągnęli jego duszę z powrotem do ciała ożywionego golemicznymi wszczepami. W poprzednim życiu był nieformalnym ambasadorem Cesarzowej. Osoby mniej subtelne nazywały go po prostu szpiegiem. Jakikolwiek nie były jego obowiązki, doprowadziły do pojedynku z lordem Oakrootem. Pojedynku, który zakończył się niefortunnym wypadkiem z udziałem walca parowego i w efekcie doprowadził do powtórnych narodzin Feniksa. Dzięki żelaznej dyscyplinie i morderczemu treningowi Feniks odzyskał pełną władzę w kończynach i wraca do Akcji silniejszy niż kiedykolwiek wcześniej.

Bohaterowie Triady



Feniks
BOHATER
Ork / 30mm

Akcje	Predkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Zywotność
2	5	6	[4] 7	3	4	10



Gadżety:

Ognista Szabla

Broń wręcz.

+3S, Przebicie Pancerza [1]

Rubinowy Medalion

Talizman.

Odporność na Ogień [3]

Ognista Kula

Broń zasięgowa.

	S	12"	Uwagi
Ognista Kula	4	0	Natychmiastowa, Ogień

Natychmiastowa – z broni można strzelić w dowolnej Akcji, nawet jeżeli model już atakował w tej Akcji, bądź jest PwP z wrogim modelem.

Bohaterowie Triady Ata Kijao

Sceny z życia Bohaterów

Nie śmieję się Bob, mówię ci, Triady mają na swoich usługach demony. Czarny Pete oszukał ich na lotosie i tydzień później wachał kwiatki od spodu. Znaleźli go w jego pokoju. Coś go wypatroszyło jak rybę, a wszystkie zamki były zamknięte. Od wewnątrz! Sąsiedzi zobaczyli dym wydobywający się spod drzwi i wezwali straż. Gdyby nie ten zatkany piecyk, to leżałby tam do dziś i pies z kulawą nogą by się nie zorientował. Demony, mówię ci. Szangijskie demony.

(Cisza. Świst miecza. Odgłos upadającego ciała. Cisza.)



Ata Kijao to żywa legenda. Niewielu wie o jej istnieniu, a z tych co wiedzą, niewielu ośmiela się o tym mówić. Podobno szkoliła się w klasztorze ukrytym wśród lodowców w Teloganach. Mówią, że jest trzynastą wnuczką Cesarzowej, że nie rzuca cienia i stąpa tak lekko, że niesie ją nawet dym i mgła. Wiadomo, że jest szybka jak myśl, walczy jak demon i nikt żywy nigdy nie słyszał jej głosu.

Bohaterowie Triady

Alta Kijao
BOHATER
Ork / 30mm

Akcje: 2, Predkość: 5, Walka: 4, Siła: 3, Broń strzelecka: 5, Refleks: 5, Żywotność: 6

NO FUNDS

Gadżety:

Świt i Zmierzch

Broń wręcz.

Straszliwe Obrażenia.

Shurikeny

Broń zasięgowa.

	S	8"	Uwagi
Shuriken	3	+1	Szybkość, Błyskawiczny Strzał, Straszliwe Obrażenia

Umiejętności:

Mistrzynie Ukrywania się - Kijao

podwaja bonusy wynikające z Osłony, w której się znajduje (np. będąc za Osłoną [+1R] dostaje Osłonę [+2R]).

Ucieczka w Cień - jeżeli Kijao w swojej

Akcji zabije model przeciwnika, na koniec Akcji może być umieszczona w dowolnym miejscu na polu bitwy, w obrębie wzornika mgły.

Siewca Mgły [A] - Szybka.

Postaw wzornik mgły w kontakcie z tym modelem.

Pomocnicy Triady

Rybak POMOCNIK Ork / 30mm	Akcje	Prędkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Zywotność	
	2	5	3	4	3	4	8	

Sceny z życia Pomocników

Wiesz Bob, możesz się śmiać z orków łowiących ryby w Teterze, z tych ich słomianych łódeczek i bambusowych wędek. Ale powiem ci, że jak w zeszłym miesiącu młody lewiatan wpłynął w górę rzeki i zabłądził w dokach koło Pothill, to ubili go i obrali do gołych kości w parę godzin. Z tych śmiesznych słomianych łódeczek.

Nikt nie zwraca uwagi na starych rybaków przycupniętych na nabrzeżu, na sprzedawców ostryg, węgorzy i smażonych homarów. To przecież tylko rybacy. Gdyby ludzie wiedzieli, jak wielkie ryby pływają w Smoczej Rzeczce w starym kraju i jak silne są szangijskie sieci, traktowałiby orkijskich rybaków z większym respektem. Zwykle więc muszą nauczyć się szacunku w ten trudniejszy sposób.

Gadżety:

Sieć Rybacka

Broń zasięgowa

	S	2"	Uwagi
Sieć Rybacka	0	+2	Szybkość, Przewrócenie

Trafiony model przewraca się

Umiejętności:

Ukryty w Tłumie



Pomocnicy Triady

Cień

POMOCNIK
0ck / 30mm

Akcje
2

Predkość
5

Walka
4

Siła
3

Broń
strzelecka
3

Refleks
4

Żywotność
8

2

COST

Sceny z życia Pomocników

Dobry wojownik wie, jak wykorzystać siłę przeciwnika. Spójrz na tę pneumatyczną kuszę. Obrócimy ich technologię przeciwko nim samym.

Fanatyczni wojownicy Triad, wyszkoleni w tradycyjnych sztukach walki i uzbrojeni w nowoczesne pneumatyczne kusze. Szybcy jak wiatr, cisi jak cienie. Zarówno Xen Jidao, jak i pan Cheng uważają sformowanie oddziałów cieni za swój osobisty sukces.

Gadżety:

Powtarzalna Kusza

Broń zasięgowa

	S	12"	24"	48"	Notes
Kusza Powtarzalna	3	+1	0	-2	Przebicie Pancerza [2], Błyskawiczny Strzał [2]

Umiejętności:

Adept Sztuki Ukrywania

Będąc w Osłonie [+1R]
traktowany jest jakby
był w Osłonie [+2R].



Pomocnicy Triady

Handlarz POMOCNIK Ork / 30mm	Akcje	Predkość	Walka	Sila	Broń strzelecka	Refleks	Zywotność	
	2	5	3	3	2	4	8	
		→						

Sceny z życia Pomocników

Panienka chce ryż smazoný? Mozie supe won-ton? Nie? To mozie fajelwelki?

Obnośni handlarze są stałym elementem ulicznej panoramy w szangijskiej dzielnicy. Sprzedają wszystko, każdemu, o każdej porze dnia i nocy. Są wszędzie i są ich tysiące. Każdy z nich może być szpiegiem Triad, zamaskowanym posłańcem, paserem lub poplecznikiem wysłanym z ważną misją. Warto o tym pamiętać podczas kolejnej wizyty w Pothill.

Umiejętności:

Ukryty w tłumie

Siewca Mgły [A] - Szybka.

Postaw wzornik mgły w kontakcie z tym modelem.



Klub Jesion i Dąb

Modele Bohaterów i Pomocników



Sir Lance Oakroot



Lady Petronella Ellendeanne



Służący



Ochroniarz Ogr



Sir Zachary Fiercebatten III
ze swoimi ogarami



Mary Fearless



Pokojówka



Albinav Singh

Klub Wynalazców

Modele Bohaterów i Pomocników



Thorvald Nielsgaard



Thomas Rockheart



Alice Tinkerly



Ingrid Rangvaldottir
i jej Lustrzane Golemy



Snorri Rottstein



Golem Laboratoryjny



Golem Ochroniarz

TRIADA LOTOSOWEGO SMOKA

Modele Bohaterów i Pomocników



Mr Cheng



Xen Jidao



Mta Kijao



Handlarze



Wandering fletor



Rybak



Cień



Projekt budynków: Jan Horydowiec; malowanie budynków: Łukasz 'Hortwerth' Perzanowski;
Projekt beczek i kontenerów: Jan Cieśllicki i Piotr Kupper; malowanie beczek i kontenerów: Jan Cieśllicki.

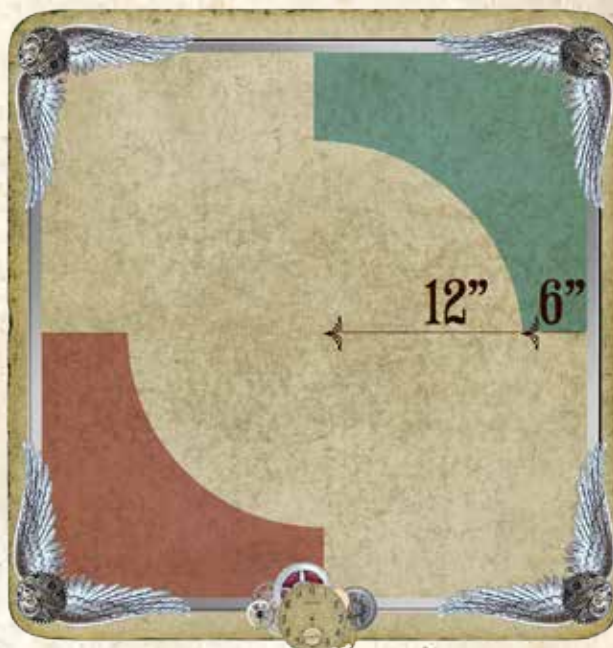
Jaki jest cel gry? – Scenariusze

Przed grą wybierz scenariusz, ustaw makiety terenów na polu bitwy i wybierz Pierwszego Gracza.

WYSTAWIENIE:

Drugi gracz wybiera strefę wystawienia:

- Po przeciwnych stronach pola bitwy, do 6" od krawędzi.



- Przeciwne narożniki pola bitwy, wraz z przyległymi do nich krawędziami. Modele są wystawiane w trakcie ich pierwszej Aktywacji w kontakcie PwP z krawędzią.



Gracze wystawiają modele w swoich strefach wystawienia zaczynając od pierwszego z nich.

KONTROLOWANIE CELÓW

Żeby kontrolować Cel, co najmniej jeden z Bohaterów gracza musi znajdować się w zasięgu 3" od niego. Jeżeli gracze mają Bohaterów w 3" od tego samego Celu, jest on kontrolowany przez tego gracza, który ma ich więcej.

Uwaga: możesz zdecydować, czy budynek lub inny dostępny dla modeli kawałek terenu, o przekątnej nie większej niż 12", będzie Celem. Modele muszą znajdować się w tym terenie, żeby zająć Cel.

POSZUKIWANIE SKARBÓW

3 Cele znajdują się w linii przecinającej środek pola bitwy: jeden na środku, dwa w odległości 3" od każdej bocznej krawędzi.

Punkty za zdobyte Cele:

Począwszy od pierwszej tury, gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa na koniec tury za każdy Cel, który kontroluje.

Ustalanie zwycięzcy:

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.

Czas trwania gry: 3 tury.

KONTROLA TERENU

3 Cele położone na linii przecinającej 2 przeciwległe narożniki pola bitwy: jeden na środku pola bitwy, pozostałe 9" od najbliższych krawędzi pola bitwy.

Punkty za zdobyte Cele:

Na koniec gry gracze otrzymują 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Cel, który kontrolują.

Ustalanie zwycięzcy:

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.

Czas trwania gry: 3 tury.

ZABÓJSTWO W ŚWIETLE DNIA

Punkty za zdobyte Cele:

- Każdy gracz otwarcie wybiera model Bohatera ze swojego Klubu, który jest wart 2 Punkty Zwycięstwa. Pozostałe modele Bohaterów są warte 1 Punkt Zwycięstwa.
- Na koniec gry, każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Ustalanie zwycięzcy:

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.

Czas trwania gry: 3 tury.

ZABÓJSTWO W PÓLMROKU

Punkty za zdobyte cele:

- Każdy gracz w tajemnicy wybiera model Bohatera ze swojego Klubu, który wart jest 2 Punkty Zwycięstwa. Pozostałe modele Bohaterów są warte 1 Punkt Zwycięstwa. Zanotuj, który model ma wyższą wartość.
- Na koniec gry, każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Ustalanie zwycięzcy:

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.

Czas trwania gry: 3 tury.

ZABÓJSTWO W CIEMNOŚCI

Punkty za zdobyte cele:

- Każdy gracz w tajemnicy przydziela kolejne wartości punktowe swoim Bohaterom: pierwszy model 1 Punkt Zwycięstwa, kolejny 2, etc. Zanotuj wartości modeli.
- Na koniec gry, każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Ustalanie zwycięzcy:

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.

Czas trwania gry: 3 tury.

ZABÓJSTWO – CEL WYSOKIEJ RANGI

Punkty za zdobyte cele:

- Każdy gracz w tajemnicy przydziela kolejne wartości punktowe swoim Bohaterom – pierwszy model 1 Punkt Zwycięstwa, kolejny 2, etc. Zanotuj wartości modeli.
- Każdy gracz wskazuje Bohatera o najwyższej wartości punktów.
- Na koniec gry, każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera przeciwnika.

Ustalanie zwycięzcy:

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.

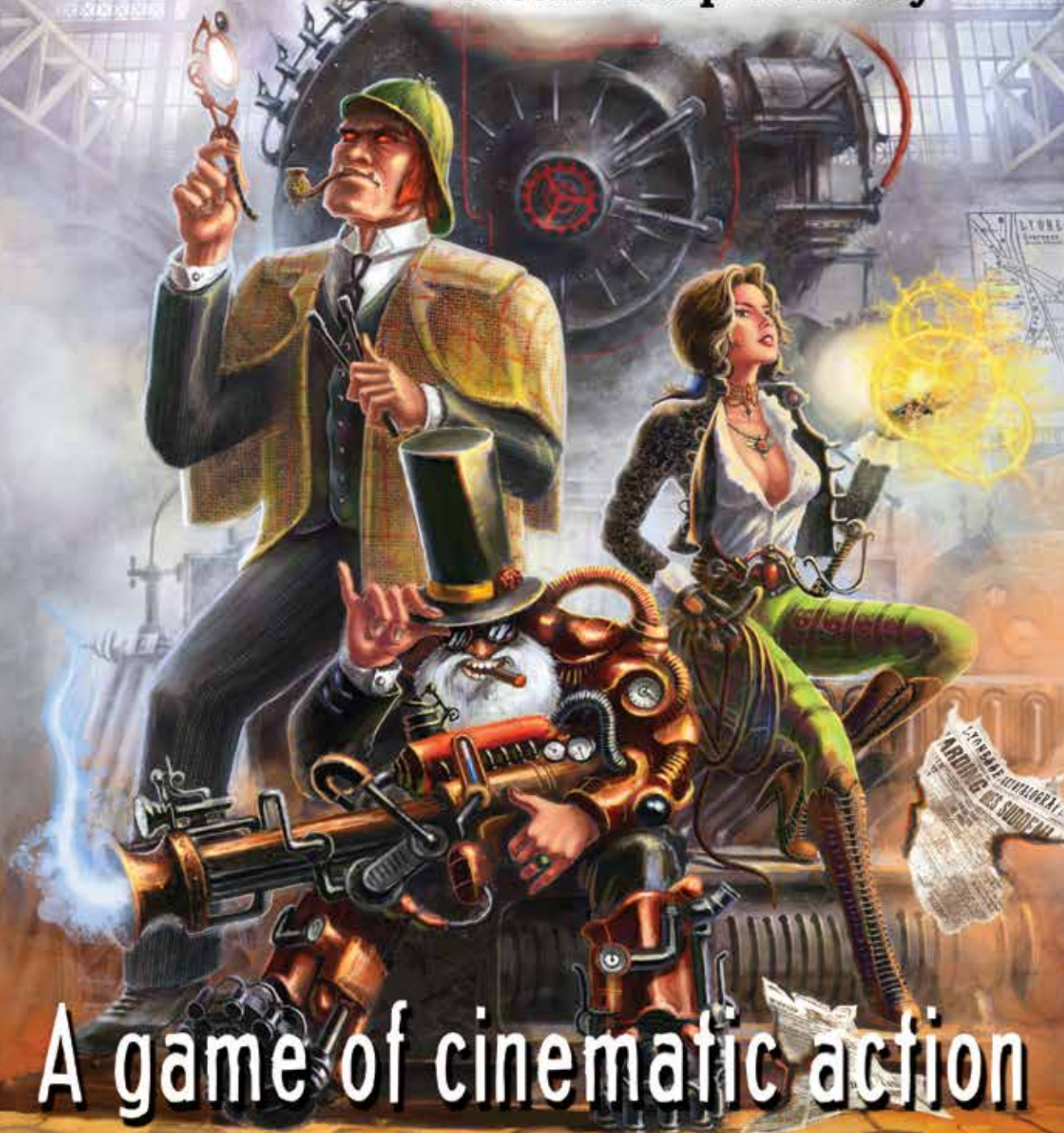
Czas trwania gry: 3 tury.

Scenariusze zostały przygotowane z myślą o najbardziej powszechnych sytuacjach konfliktu. Zachęcamy do tworzenia własnych, odpowiadających innym specyficznym sytuacjom w fabule – pościgom, ucieczkom czy próbom zatrzymania rozwścieczonej maszyny parowej.

Więcej scenariuszy już wkrótce na www.wolsung-ssg.com

WOLSUNG

Steam Pulp Fantasy



A game of cinematic action

Learn more about Wolsung RPG on
www.steampulpfantasy.com



ZASADY GRY

Dowiedz się więcej o świecie Wolsunga na www.wolsung.pl