

WOLSTUNG

Steampunk Skirmish Game

Reglas de Inicio



Artur Ganszyniec y Maciej Sabat creadores del universo Wolsung.
Producido por Micro Art Studio

Copyright © por Łukasz "Hortwerth" Perzanowski, Wojciech Chroboczyński, Jan Ciesliki, Gdynia, 2012-2013

Copyright © por Micro Art Studio, Gdynia, 2012-2013

Traducción al español por Narciso López Lacambra

MICRO ART STUDIO
SOMETHING SMALL FROM POLAND



**KUŹNIA
GIER**

www.kuzniagier.pl

WOLSUNG

Steampunk Skirmish Game

Wolsung Steampunk Skirmish Game es un juego de combate con miniaturas, donde clubs de extraordinarias damas y caballeros, a la vez que sombrías organizaciones y agentes de los poderes oscuros, resuelven sus disputas más bien por la espada o con duelos de pistola que con la palabra. Cada partida representa un momento donde el camino de dos o más de estos clubs se cruzan mientras trabajan por conseguir el mismo objetivo, pero con diferente propósito. Tal como, la deducción cuidadosa y almacenamiento de información como también encuentros sociales que les llevan a este punto son dejados para la narrativa de Wolsung Roleplay, una partida de Wolsung Skirmish representa el punto donde el resultado se decide mediante ojos afilados, reflejos y una pizca de buena suerte.

Antes de Comenzar

Estas reglas están preparadas para darte un punto de comienzo sencillo a través del juego mediante el uso de las miniaturas de las cajas de inicio o starters. Antes de jugar, deberías encontrar una buena superficie donde jugar (preferiblemente 3'x 3' o 90cm x 90cm), pon algunos elementos de escenografía y baraja una baraja de póker de 52 cartas (13 cartas por palo, sin Jokers).

Para poder jugar vais a necesitar se dos jugadores como mínimo, controlando cada uno un numero de miniaturas que formaran un club, una superficie lisa de aproximadamente 36"x36" (90cm x 90cm), unos cuantos dados de seis caras (D6), una baraja de 52 cartas, una cinta métrica (en pulgadas) y unos cuantos elementos de escenografía para representar las localizaciones donde ocurre todo.

Elige quien es el **Jugador Inicial**. Puedes hacerlo tirando una moneda, a la carta más alta de la baraja o tirando un dado. El que gane pasara a ser el Jugador Inicial y elegirá la zona de despliegue, será el primer jugador en activar una miniatura cada turno. Entonces el otro jugador desplegara sus miniaturas en la zona de despliegue opuesta.

La partida dura tres turnos. Desde el inicio del hasta el final del turno tercero, el jugador que mate más **Héroes enemigos** será el ganador.

Desplegando terreno: Cuando despliegues el terreno en el tablero, hay varias cosas a tener en cuenta:

- Al menos el 50% del tablero debe estar cubierto por elementos de terreno. Al menos el 50% de estos elementos deben ser Terreno Elevado (Edificios, pasarelas, etc. de al menos 3" de altura).
- Desplegar Terreno Elevado en cualquiera de los bordes hará que las miniaturas con ataques a distancia dominen demasiado el juego.
- Desplegar Terreno Elevado en su mayoría en el centro del tablero hace más interesante la partida.
- El Terreno Elevado debe bloquear los caminos de movimiento, pero a la vez permitir rutas alternativas para que miniaturas con Movimiento Heroico puedan aprovecharlas.
- Tiene que haber un montón de Puntos de Acceso (Escaleras, Pasarelas) para permitir a todas las miniaturas acceder a algunas posiciones de

Terrenos Elevado. No todo Terreno Elevado debe de ser accesible tan fácilmente.

Algunos términos básicos

Éxito - Toda resultado en un dado de 4, 5 o 6.

Midiendo Distancias - Todas distancias son medidas en tres dimensiones. Cuando compruebas la distancia entre miniaturas, mides desde los bordes más cercanos de las bases de las miniaturas. Medir previamente está permitido: Puedes medir las distancias antes de declarar la Acción.

Midiendo movimiento - Es muy importante remarcar, que el movimiento, a diferencia de todo lo demás, es medido en dos dimensiones. Cuando compruebas la distancia que mueve la miniatura, mide desde "la parte delantera hasta la parte delantera" de la base de la miniatura.

Miniatura - Una miniatura es una representación física de un personaje en Wolsung SSG. Una miniatura está siempre montada en una base y las distancias desde la miniatura o a la miniatura son medidas desde el borde más cercano de la base. Las miniaturas pueden ser Héroes o Secuaces.

Tablero - El área de juego, comúnmente 3 pies por 3 pies (36"x36") (90cm x 90cm) cubierta de escenografía.

Contacto Base con Base - Para que las miniaturas estén en contacto BcB, el borde de la base de la miniatura necesita estar en contacto con el borde de la base de otra miniatura o la proyección vertical de la base a la altura de la cabeza de la miniatura.



Cartas

En Wolsung SSG las cartas de juego son usadas para varios propósitos.

El valor de las cartas: es solo usado para Robar o Retrasar la Activación. Se utiliza el valor de las cartas como en el Bridge (Por ejemplo el 9 es mayor que el 8) siendo el As la carta más alta. Si dos cartas del mismo valor son jugadas, entonces sus colores predominan en el siguiente orden.

1. Picas
2. Corazones
3. Diamantes
4. Tréboles

Así como Robar y Retrasar la activación, las cartas pueden ser descartadas para permitir a los héroes hacer Acciones Heroicas.

Características de las miniaturas

Las miniaturas pueden ser Héroes o Secuaces.

Héroes: Individuos extraordinarios con habilidades y artilugios únicos, equiparables a los Personajes Jugadores de un juego de rol.

Secuaces: Son los tipos normales, sirvientes, siervos y gente común que de alguna manera ha acabado trabajando con los Héroes. No poseen ninguna capacidad heroica pero son mucho más numerosos. Cada miniatura es descrita con un perfil, enumera todas las características en el siguiente orden



A - Acciones: La miniatura puede realizar tantas acciones como Mover, Disparar, etc en un turno, como indica.

M - Movimiento: Es la cantidad de pulgadas que la miniatura puede mover por Acción gastada.

C - Combate: Las habilidades en combate cerrado de la miniatura. Es el número de dados para impactar o esquivar en combate cuerpo a cuerpo.

F - Fuerza: La fuerza física de la miniatura. Es la cantidad de daño que inflige en cuerpo a cuerpo cada vez que golpea.

D - Disparo: Habilidad con el manejo de armas a distancia. Es el número de dados para impactar con ataques a distancia.

R - Reflejos: La agilidad de la miniatura. Este número indica la cantidad de dados para evitar impactos desde lejos.

H - Heridas: La cantidad de daño que una miniatura puede sufrir antes de morir. Cuando una miniatura es reducida a 0 H es retirada del tablero.

Activación

En Wolsung SSG, los jugadores se alternan moviendo y actuando con sus miniaturas, una sola miniatura a la vez, en cada turno de juego. Mover y/o actuar con una miniatura es llamado la Activación de esta miniatura. Cada miniatura solo puede ser activado una vez por turno.

Acción

Toda miniatura tiene puede realizar un número de Acciones (Comúnmente 2) en su activación. Una vez que se ha activado, puede realizar un numero de acciones en el orden que desee el jugador igual al valor de su atributo Acciones. Por ejemplo, una miniatura puede mover y luego disparar, mover dos veces o permanecer estacionada y disparar dos veces, teniendo en cuenta que su atributo de Acciones en su Perfil sea 2.

Acción - Por cada punto de Acción, una miniatura puede elegir entre varias opciones, como por ejemplo mover, disparar o lanzar un hechizo, realizando las tiradas de dados requeridas. Todos los efectos, daño realizado o sufrido se aplican después de que la Acción se resuelve.

Posibles tipos de acción

- Mover
- Cargar
- Combate cuerpo a cuerpo
- Combate a distancia
- Lanzar un conjuro
- Acciones especiales

Acciones especiales - Algunas miniaturas tienen sus propias acciones especiales. Si una Habilidad tiene un [A] al lado de su nombre, tienen que gastar una acción para usarla. Si en su descripción tiene Rápido, puedes realizar una acción de Movimiento en la misma acción. Cuando hay más de una miniatura que puede ser activada a la vez, realiza todas las acciones de una miniatura antes de realizar las acciones de la/s otra/s miniatura/s.

Turno de Juego

I. Comienzo del turno

1. Robar Cartas

II. Activación

2. Activación de miniaturas

3. Robar la iniciativa/retrasar la iniciativa.

III. Activaciones sobrantes

IV. Fin del turno.

4. Expiración de efectos

1. Comienzo del turno: Es la parte donde algunos efectos pueden ocurrir, mencionados en algunas reglas especiales. Cada jugador roba 3 cartas más una carta por cada héroe inicialmente acordado. Entonces descartan hasta quedarse con 3+ héroes # cartas.

Por ejemplo, en una partida de 3 Héroes al comienzo de cada turno cada jugador debe robar 6 cartas y luego descartar hasta quedarse con 6 cartas. Esto habilita a los jugadores la posibilidad de quedarse con las mejores cartas de turnos anteriores, filtrar su mano de cartas o cambiar de estrategia.

2. Activación de Miniaturas - El Jugador Inicial elige una de sus miniaturas y realiza un número de acciones con esa miniatura. Entonces, la iniciativa pasa al siguiente jugador. Cada miniatura puede ser Activada solo una vez por turno. La iniciativa pasa a través de los jugadores hasta que un jugador se queda sin miniaturas que activar. Cualquier Activación Sobrante de los otros jugadores se realiza en la fase de Activaciones Sobrantes. Todos los efectos (daño y otros efectos) se aplican al final de cada Acción. Por lo que si una miniatura dispara mientras permanece en un área que le produce daño, tanto el daño/efecto del disparo como el daño/efecto del área se aplican al final de la Acción en la que ocurrieron.

Robando la iniciativa o retrasando la activación: En algunas ocasiones puede merecer la pena Activar más de una miniatura, una detrás de otra, o hacer esperar la activación de una de tus miniaturas. Por ejemplo si tu oponente está trabado en un combate cuerpo a cuerpo 1vs1, puede que quieras mover otra miniatura para apoyar el mismo combate antes de que tu enemigo pueda reaccionar.

Opción 1:

Robar la iniciativa del Jugador Inicial: Esto se realiza antes de que el Jugador Inicial active por primera vez una miniatura. Cada jugador dispuesto a quedarse la iniciativa debe elegir una carta de su mano y ponerla boca abajo en el tablero en sentido de las agujas del reloj. Revelar las cartas. El jugador con el valor más alto pasará a ser el Jugador Inicial y podrá ahora activar su primera miniatura este turno. La iniciativa pasará al siguiente jugador en orden de las agujas del reloj.

Opción 2:

Activaciones adicionales: Al acabar de activar

una de tus miniaturas y antes de pasar la iniciativa al siguiente jugador puedes intentar Activar una miniatura más. Para conseguir esto tienes que elegir una de las cartas de tu mano y ponerla boca abajo en el tablero. Entonces, en sentido de las agujas del reloj, tus oponentes pueden elegir entre intentar contrarrestar esta acción o permitirla (elegir pasar). Si no están dispuestos a darte la oportunidad de que tengas otra activación adicional, cada uno de tus oponentes elige una carta de su mano y la coloca boca abajo encima de la mesa. Revela las cartas. Si tu carta es mayor que la del resto de oponentes entonces tienes permitido activar otra miniatura. De otra manera la iniciativa pasará al siguiente jugador. Es posible realizar esta acción varias veces en una ronda si tienes suficientes cartas.

Opción 3:

Retrasando la Activación: Esto se realiza después de que recibes la iniciativa. En este caso tu solo tienes que repetir el proceso anterior. La diferencia es que si tu ganas la comparativa de cartas tu puedes forzar a un oponente (en caso de partidas con 3+ jugadores a un jugador previo) a activar otra miniatura antes de pasar la iniciativa a ti. Es posible realizar esta acción varias veces en una ronda si tienes bastantes cartas en tu mano.

3. Activaciones Sobrantes: Cuando solo uno de los jugadores tiene miniaturas sin activar, son Activados todos a la vez en el orden que decida el jugador hasta que no haya más miniaturas por activar.

4. El fin del turno: Este es el momento donde algunos efectos ocurren, enumerados en algunas reglas especiales. También en este momento es donde todos los efectos de los conjuros con la regla "Hasta el final del turno" dejan de tener efecto. Todas las plantillas y efectos terminan y son eliminados del tablero al final del turno al menos que se mencione lo contrario.

Movimiento

Acción: Mover - Mueve la miniatura hasta su valor de movimiento en pulgadas. Una miniatura no puede mover nunca a través de otras miniaturas, salvo que se especifique lo contrario. No puedes finalizar el Movimiento en un lugar en el cual no exista espacio para la base de la Miniatura o en contacto BcB con una miniatura enemiga.

Midiendo - Las distancias de Movimiento son medidas en dos dimensiones. Cuando compruebas la distancia de movimiento se mide "desde el frontal hasta el frontal" de la base de la miniatura, a través de la línea paralela al tablero. Puedes girar y rodear cualquier cosa mientras el total de distancia que cubras medida a través de la línea de movimiento no exceda el valor del atributo Movimiento de la miniatura.

Moviendo como parte de otra acción - Cuando una miniatura pueda mover y realizar algo más como parte de la misma Acción, como lanzar un conjuro o usar una habilidad especial, siempre debe completar el movimiento antes de hacer la otra actividad.

¿Cómo afecta el terreno al movimiento?

Los efectos del terreno en el Movimiento a través de **Terreno Abierto** - Las miniaturas moverán un número de pulgadas igual a su valor de atributo de Movimiento

por cada Acción que gasten para mover a través de terreno despejado. La mayoría de la superficie de juego se considera terreno abierto - césped, tierra, empedrado, pequeños desniveles y muros, barriles o cajas de hasta 1" de altura y 1" de ancho.

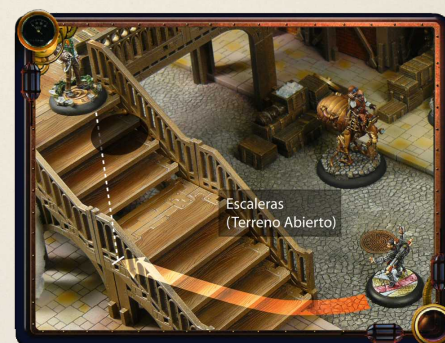


Terreno difícil - Las miniaturas pueden mover horizontalmente en pulgadas hasta la mitad de su valor de Movimiento por cada Acción que gasten en mover a través de terreno difícil. El terreno como agua, ruinas, muros, barriles y agujeros de más de 1" de altura y 1" de ancho, pero no más de 3" de alto, se considera terreno difícil. Esto representa a la miniatura moviendo en vertical a la par que en horizontal.

Terreno impenable - Muros, edificios cerrados y terreno de más de 3" de altura se considera terreno impenable - normalmente las miniaturas no podrán mover a través de él (sino realizan un Movimiento Heroico).



Elevación - Las miniaturas pueden acceder a niveles mayores o menores de 3" mediante escaleras de mano moviéndose como terreno difícil, o escaleras moviéndose como terreno abierto. Debe existir espacio suficiente para la base de la miniatura al final del punto al que se desea acceder. Nótese que la distancia de movimiento vertical no debe ser mayor que el atributo M en pulgadas.



Ataque a distancia

Una miniatura puede realizar un ataque a distancia si tiene un arma a distancia, realiza una Acción de ataque a distancia y tiene Línea de Visión a la miniatura que quiere tomar como objetivo.

Línea de visión (LdV) - Una línea recta sin obstrucciones desde la cabeza de la miniatura a cualquier parte del cuerpo de otra miniatura (ignorando armas, sombreros, paraguas, accesorios mecánicos y bases). Las miniaturas tienen 360° de campo de visión.



Un ejemplo del perfil de un arma a distancia:

Nombre	F	0-8"	8-16"	16-24"	Notas
Pistola	4	+1	-1	-2	Rápido

¿Cómo disparar a un objetivo?

1. Comprueba la distancia entre las miniaturas,
2. Elige un Objetivo en LdV,

3. Dispara:

a) Defensor elige Reacción:

- **Aguantar el tipo:** La miniatura permanece calmada y preparada.

- **Tirarse a por cobertura:** La miniatura pasa a estar Derribada.

b) Tirar los dados:

La miniatura Activa tira un número de dados igual a su atributo Disparo modificado de la siguiente manera:

- Modificadores por alcance del arma
- Modificadores por reglas especiales del arma.
- Bono por elevación.

El Objetivo tira un número de dados igual a su atributo Reflejos modificado de la siguiente manera:

- Bono por elevación
- Cobertura.

Si la miniatura que dispara saca igual o mayor número de éxitos que el objetivo, el disparo impacta y se pasa a aplicar el daño al objetivo. Si no se considera un fallo.



Modificadores del arma según el alcance:

Comprueba la distancia entre la miniatura que realiza el ataque a distancia y el objetivo. Mira las

columnas en el perfil del Arma a Distancia. Si la miniatura a una distancia igual o más cercana al rango de la primera columna después del nombre del arma, aplica es bono de esta columna. Si no, mueve a la segunda columna y haz lo mismo. Si la distancia es mayor que la escrita en la última columna que indica alcance, entonces el disparo se pierde.

Cobertura [+xR] - El número es un modificador positivo a valor de Reflejos. Cuando el cuerpo de la miniatura está parcialmente oculto de la Línea de Visión (LdV), obtiene [+1R].

Cuando el cuerpo de la miniatura está oculto de la Línea de Visión en más de un 50% obtiene Cobertura [+2R]. Algunas reglas especiales pueden cambiar la forma en que se aplica la cobertura a algunas miniaturas.

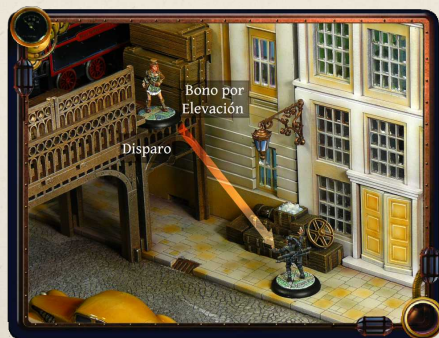


Derribado - Una miniatura derribada gana +2R contra ataques a distancia. Por el contrario su Combate se ve reducido a 1 y solo puede elegir En Guardia en Combate Cuerpo a Cuerpo. Una miniatura derribada permanece así hasta que se Activa. Entonces debe gastar obligatoriamente su primera activación en levantarse. En esta Acción no podrá hacer nada más (pero si en la activación).

Bono por Elevación

- Una miniatura se beneficia de +1 Disparo cuando toma como objetivo una miniatura a una elevación menor (Al menos 3").

- Una miniatura se beneficia de +1 Reflejos cuando es tomada como objetivo por una miniatura a una elevación menor (Al menos 3").



Aplicando daño

La miniatura golpeada sufre una cantidad de daño igual a la Fuerza del arma modificada de la siguiente manera.

- Armadura
- Impactos Críticos

Daño - Este es el número de heridas que el objetivo pierde cuando es golpeado por un ataque. Es igual a la F del arma más el número de Impactos Críticos menos la Armadura del Objetivo.

Armadura [x] - El número es un modificador negativo a cualquier Daño que recibe.

Impacto Crítico - Cualquier éxito por encima del número de éxitos conseguidos por el objetivo que la miniatura que realiza el disparo consiga. Cada Impacto Crítico modifica en +1 el daño que el objetivo sufre.



Disparando a un objetivo en combate cuerpo a cuerpo

- Es posible disparar a una miniatura enemiga cuando está en contacto BcB con una miniatura aliada. ¡Aunque existe una posibilidad de darle a la miniatura aliada! Realiza el ataque a distancia de la manera habitual, pero realiza una tirada de Reflejos por cada miniatura en contacto BcB con el objetivo del disparo.

La miniatura que consiga el menor número de éxitos pasará a ser el objetivo del disparo. En el caso de que exista un empate entre las miniaturas que tienen el menor número de éxitos, el jugador que dispara elige que miniatura pasa a ser el objetivo.

Si hay una miniatura con la base más grande en envuelta en el combate cuerpo a cuerpo, todas las miniaturas con la base más pequeñas ganan +1R para este disparo en combate cuerpo a cuerpo.



Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuando una miniatura esta en combate cuerpo a cuerpo (BcB) solo puede realizar acciones de Mover o de Combate. Las miniaturas pueden mover fuera del combate cuerpo a cuerpo, sufriendo los efectos tal y como se indica en Dejando el Combate Cuerpo a Cuerpo, pero no pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo con miniaturas enemigas en la misma acción.

Cargar – Igual que en movimiento, pero se debe de acabar en BcB con una miniatura enemiga. Como parte de la carga, la miniatura puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo además de Mover. Cuando ya se está en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura no puede usar la acción de Cargar.



¿Cómo pelear en Combate cuerpo a cuerpo?

1. Elige un objetivo en BcB
2. Ataque:
 - a) Defensor elige una reacción
 - En guardia: La miniatura pelea normalmente.
 - Parada: El defensor gana +2C en esta Acción..
 - b) Tirar los dados:

Ambas miniaturas tiran un número de dados igual a su Atributo de Combate modificado de la manera siguiente:

 - Reglas especiales de la miniatura y el arma.
 - Bonos por combate múltiple.
 - Bonos por elevación

Si el atacante consigue igual número o mayor de éxitos que el objetivo, el golpe impacto y produce daño al objetivo. Si no, si el defensor ha elegido la reacción En Guardia, el daño es aplicado al atacante.

Aplicando daño:

La miniatura sufre un número de daño igual a la Fuerza de la miniatura que golpea, modificada de la siguiente manera:

- Armadura
- Armas
- Impactos Críticos

Arma – Algunas armas modifican la Fuerza base de la miniatura.

Daño, Armadura [x], Impacto Crítico – see Damage in Shooting section.

Combatiendo cuerpo a cuerpo en diferentes elevaciones

Las miniaturas pueden pelear en cuerpo a cuerpo con miniaturas en niveles más altos o más bajos. Si no hay espacio suficiente en el nivel donde está el objetivo debido a que la miniatura enemiga lo ocupa, una miniatura puede realizar una acción de Carga previa comprobación de que tiene el movimiento suficiente para llegar al contacto BcB con el objetivo. Pon ambas miniaturas en contacto BcB (usando el movimiento normal). Cuenta como si estuviesen en contacto BcB y en cuerpo a cuerpo el uno con el otro.

Las miniaturas pueden trabarse en cuerpo a cuerpo o ser trabadas si la base de la miniatura que permanece más alta está a la altura de la base, piernas, torso o cabeza de la miniatura que está más baja (véase BcB).



Bono por elevación en combate cuerpo a cuerpo.

- Miniaturas al menos a 1" o más de altura ganan +1C.
- Si una Acción de Carga comienza a 3" por encima del objetivo, la miniatura que carga se beneficia de +1C durante esta acción.



Combatiendo con múltiples enemigos.

Si una miniatura esta en BcB con más de una miniatura enemiga, está trabada en cuerpo a cuerpo con todas. Una miniatura solo puede elegir una única miniatura como objetivo de su Acción de combate al menos que se especifique lo contrario. Las miniaturas aliadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo montadas en bases no menores que el objetivo proporcionan un modificador positivo a la miniatura activa que está peleando equivalente a su Combate. Si una miniatura entre en BcB con una miniatura enemiga, la cual está ya en BcB con otra miniatura aliada se aplican las siguientes reglas de inmediato.



Cuando hay más de una miniatura en cuerpo a cuerpo por cada bando:

La cosa se complica cuando una miniatura (1) entre en BcB con una miniatura enemiga (A) que estaba previamente en BcB con una miniatura Aliada (2), pero que a su vez (2) está en BcB también con otra miniatura enemiga (B).



Tan pronto como la miniatura (1) entra en BcB con (A), mueve estas dos miniaturas media pulgada formando dos combates cuerpo a cuerpo distintos: Miniatura (1) en BcB con (A), y la miniatura (2) con (B). El jugador que tiene la iniciativa decide que miniatura se mueve y como se separa el combate cuerpo a cuerpo.



Existe la posibilidad para una miniatura de trabarse con dos enemigos en BcB si la distancia de Movimiento lo permite. Otra vez, el jugador que tienen la iniciativa decide que miniatura mueve y como se divide el combate cuerpo a cuerpo, pero ninguna miniatura que al principio de la activación estuviese trabada BcB puede quedarse sin trabar en BcB.

Abandonando el Cuerpo a Cuerpo

Es posible Para una miniatura el abandonar el BcB con una o más miniaturas enemigas. La miniatura que desea abandonar debe realiza una acción de movimiento para dejar de estar BcB. En vez de atacar, una miniatura que dese abandonar el combate debe de realizar una tirada igual a su atributo de R. Una única miniatura enemiga con el atributo de C más alto en BcB con esta miniatura debe de tirar un numero de dados igual a su C. Si la miniatura que desea destrabarse consigue sacar al menos un número igual de éxitos que su rival (después de modificarlos con Hazaña Heroica), puede moverse fuera del combate de la manera normal. Si consigue menos éxitos, se debe de quedar donde esta y pierde la acción.



Magia

La magia no esta disponible en todo momento en Wolsung SSG. La energía mágica requiere tediosa preparación, meditación, visitar lugares de poder o el peligro poder de los elementos. Todo esto requiere de más tiempo de lo que dura una escaramuza, ¡Pero es una gran idea para un escenario!

Habilidad Mágica [x] – Esta habilidad permite a la miniatura lanzar conjuros. La [x] define el número de dados que la miniatura dispone para lanzar el conjuro.

Cada conjuro es descrito por los siguientes parámetros:

- Nombre.
 - Tipo – El hechizo se divide en 4 subtipos, véase más adelante.
 - Coste – indica que carta o cartas tienes que descartar para lanza un conjuro.
- 0 – Ninguna carta.
1 – Cualquier carta del palo del héroe.
2 – Dos cartas, una figura o un As. Todos ellos del palo del héroe.
- Rango – Máximo alcance del hechizo.
 - Fuerza – Solo usado para conjuros de Proyectil Mágico.
 - Descripción – Cualquier otra regla especial del conjuro



Acción de Lanzar un Conjuro – Cada vez que una miniatura quiera lanzar un conjuro, debes de descartar las cartas del palo del héroe indicadas en el coste del conjuro. La miniatura puede realizar un movimiento como parte de la acción de lanzar el conjuro.

Conjuros de Proyectil Mágico y Ataques Mágicos -

Los proyectiles mágicos y ataques mágicos siempre deben de tomar una miniatura enemiga como objetivo.

Como lanzar un conjuro de ataque mágico o proyectil mágico.

1. Comprueba la distancia entre miniaturas.
2. Comprueba que el objetivo está en LdV.
3. Paga el Coste.
4. Tira los dados

El jugador activo debe tirar un número de dados igual a su Habilidad Mágica.

El objetivo debe de tirar un número de dados igual a su atributo de Reflejos.

Si la miniatura Activa consigue igual o mayor número de éxitos el ataque impacta.

Si el conjuro lanzado era un Proyectil Mágico, entonces aplica el daño de la manera normal tomando la F del conjuro, modificada por la Armadura y por los Impactos Críticos. Si el conjuro era un Ataque Mágico, entonces aplica al objetivo los efectos descritos en la Descripción del conjuro.

Aura mágica [x] y Mejora mágica [x]:

Mejora Mágica y Aura mágica son conjuros que toman como objetivos a miniaturas aliadas. X es la dificultad del conjuro.

Como lanzar un Aura Mágica [x] o mejora Mágica [x].

1. Toma un objetivo en LdV
2. Paga el coste
3. Comprueba la distancia entre miniaturas.
4. Tira los dados

La miniatura Activa tira un número de dados igual a su Habilidad Mágica.

Si la miniatura activa consigue realizar un número de éxitos igual o mayor a la dificultad del conjuro, el conjuro habrá tenido éxito y sus efectos serán aplicados.

Diferencias entre Aura Mágica[x] y mejora mágica [x]

Cuando realizas un Aura Mágica, tomas como objetivo a todas las miniaturas aliadas en LdV y dentro del rango del conjuro. Cuando realizas una Mejora Mágica [x] solo tomas a un único objetivo.



Héroes

Todas las miniaturas de héroes en Wolsung SSG tienen reglas especiales que reflejan sus fuerzas sobrenaturales y grandes poderes. Estas reglas son aplicadas a todas las miniaturas de Héroes.

Características únicas de los héroes

Palo - Cada héroe tiene un palo específico, uno de estos cuatro (Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles). Solo las cartas del palo del héroe pueden usarse para Movimientos Heroicos y Recuperaciones Heroicas.

Fondos – Los fondos reflejan la riqueza, contactos y otras conexiones del héroe. El número es añadido a la reserva del Club, la cual puede usarse para comprar Artulugios o Secuaces antes de la partida.

Reglas especiales de los héroes

Recuperación heroica - Al comienzo de la activación del héroe, si se encuentra derribado, puedes descartar una carta del palo del héroe para levantarte sin gastar Acción.

Movimiento heroico – Al comienzo de la activación del héroe puedes descartar una carta del palo del héroe. Si lo haces, hasta el fin de la activación esta miniatura puede hacer cualquiera de las siguientes acciones especiales de movimiento.

- **reparar:** El héroe puede mover verticalmente un número de pulgadas igual a su atributo de M, tanto hacia arriba como hacia abajo. Puede moverse a través del suelo entre dos elevaciones y debe de existir espacio para poner la miniatura al final del movimiento. Debe de terminar todo lo cerca posible, horizontalmente hablando, a su posición inicial. Esto significa que puede trepar un edificio si empieza en contacto base con base con él y tiene que terminar su acción tan cerca como pueda de la posición inicial (en contacto base con base con el borde del suelo).

- **salto:** EL héroe puede mover horizontalmente hasta su atributo de M en pulgadas, ignorando cualquier terreno

de hasta 2" de altura. Su movimiento no puede terminar a una altura que sea 2" pulgadas mayor que su posición inicial. Esto significa que un héroe puede saltar de edificio a edificio ignorando el espacio entre ellos.

Hazaña heroica – Los jugadores pueden descartar una carta para sumar un éxito a sus pruebas de disparo, cuerpo a cuerpo o lanzar conjuro, después de que se han realizado las tiradas. Solo se pueden usar cartas negras para Cuerpo a Cuerpo y conjurar Auras Mágicas o Mejoras Mágicas. Para Proyectiles Mágicos, Ataques Mágicos y disparos deben de usarse las de color rojo. Nótese que las cartas descartadas de esta manera pueden ser de cualquier palo, sin importar el héroe.

Figuras y Ases añaden 2 éxitos a la tirada. Cualquier otra carta añade 1 éxito. Si ambos combatientes son héroes, el primer héroe en descartar es el que ha sacado menor cantidad de éxitos, o en caso de empate, la miniatura objetivo. Solo se pueden jugar cartas de una en una. Si cualquier jugador decide pasar, y no jugar carta, entonces el otro jugador puede añadir cualquier número de cartas. Cuando ambos jugadores hayan pasado, el número de éxitos se calcula en los dos lados.

Reglas especiales:

Suerte del Principiante: Una vez por partida, un Humano puede repetir toda la tirada de dados cuando Dispara, Pelea Cuerpo a Cuerpo o está siendo objetivo de un Ataque.

Aura Hipnótica: Las miniaturas no pueden ponerse En Guardia cuando son atacados por un Elfo.

Penalización al Movimiento [x]: Cuando dispares esta arma en la misma Activación que la miniatura ha hecho un Movimiento o Carga, la D de la miniatura se reduce en [x] hasta un mínimo de 1.

Rápido: Cuando uses este artulugio, puedes realizar una acción de Movimiento seguida de la acción especial o un ataque a distancia con -1D. Reduce la D por esta penalización después de cualquier otro modificador.

Disparo Rápido [x]: Como parte de la acción de disparo un arma puede disparar x veces. Cada subsiguiente disparo es resuelto con un -1D acumulativo. Cada acción de disparo debe tomar a un objetivo distinto. Calcula los modificadores de cada disparo por separado.

Duro de matar: Si esta miniatura ve reducida sus heridas a 0 y previamente tenía más de 1 herida en el momento de sufrir el daño, las heridas se ven reducidas a 1 en vez.

Penetración de Blindajes[x]: Cuando infliges daño ignora x puntos de Armadura del objetivo.

Golem: Los Golem no son miniaturas vivas. Durante la activación de un Golem debe de permanecer a 12" como máximo de un científico aliado. A esto se le llama rango de control. Si por cualquier razón el Golem empieza a 12" o más pulgadas del Científico, solo podrá hacer acciones de movimiento hasta ponerse a 12" o menos del científico más cercano. Si no hay científicos en el tablero, todos los Golem saltan su activación. Los Golem tienen resistencia al fuego [3].

Técnicas de los maestros de Sunnir: Esta miniatura tiene Protección Mágica [+1R]

Caminante Entre Nieblas: En cualquier momento de la Acción de Movimiento de esta miniatura, cuando la miniatura con esta regla está completamente dentro de una Plantilla de Niebla, puedes desplegarlo dentro de otra plantilla de Niebla y luego continuar con su movimiento. La plantilla, a la cual entro, es retirada del juego.

Plantilla de Niebla: Son marcadores de 3" de diámetro. Bloquean completamente la LdV cuando se dispara atravesándolos, y proporcionan Cobertura [1] a las miniaturas en su interior.