

WOLSUNG

MAGIA WIEKU PARY



JAZDA PRÓBNA



WOLSUNG – JAZDA PRÓBNA

Niniejsza broszura zawiera mechanikę testów i konfrontacji, zasady tworzenia i rozwoju postaci, przykładowe gadżety i atuty, reguły dotyczące osiągnięć oraz podstawowe zasady magii. A zatem jest tu wszystko, co potrzebne, by stworzyć Niezwykłą Damę lub Dżentelmena i rozegrać emocjonujące przygody w pełnych wyzwaniach czasach Magicznej Rewolucji Przemysłowej.

Darmowe zasady możecie od razu wypróbować w praktyce, w przygodzie „Pożegnanie z Winlandią” pochodzącej z wydanej

w grudniu zeszłego roku kampanii „Operacja Wotan” - można ją już teraz pobrać ze strony systemu:

<http://skocz.pl/winlandia>

Jeśli jeszcze nie jesteś pewien, czy Wolsung przypadnie ci do gustu, możesz łatwo sprawdzić - nie wydając ani złotówki!

NIEZWYKŁE CZASY WYMAGAJĄ NIEZWYKŁYCH BOHATERÓW!

Wkrocz razem z nami w niesamowity dziewiętnasty wiek, czasy magicznej rewolucji przemysłowej. Świat pełen wyzwań i tajemnic czeka na niezwykłych bohaterów, osobowości na miarę Sherlocka Holmesa, Lary Croft, Kapitana Nemo czy Maty Hari. Wciel się w wymarzoną postać i rzuć w wir pasjonujących przygód. Odkryj groźne tajemnice, przeżyj niepowtarzalne chwile, staw czoła jedynym w swoim rodzaju wyzwaniom. Dokonaj wyczynów, które trafią na pierwsze strony gazet.

Odkrycia i wynalazki, zakłęcia, góry lodowe, zbrodnie, walka wywiadów, nawiedzone posiadłości, pościgi po dachach, szaleni naukowcy, niesamowite gadżety, pojedynki pilotów, przyjęcia na sterowcach, geniusze zbrodni, pradawne świątynie zagubione w dżungli, smoki, parowe golem - niesamowity świat **Wolsunga** oferuje to wszystko, i jeszcze więcej.

Wolsung: Magia Wieku Pary to pełna akcji gra fabularna o przygodach niezwykłych Dam i Dżentelmenów.

Jeśli spodoba ci się darmowe zasady opisane w tej broszurze, zapraszamy ma oficjalną stronę **Wolsunga** (<http://www.wolsung.pl>), na której znajdziesz więcej informacji o świecie gry i steampunkowych produktach Kuźni Gier.

OD CZEGO ZACZAĆ?

Do rozpoczęcia zabawy potrzebujesz jedynie zasad z tej broszurki, kart postaci (na naszej stronie znajdziesz alternatywne wersje), talii 55 kart (od dwójek, z trzema jokerami), kilku kostek dziesięciściennych (k10) i garści żetonów.

ZASADY

Zasady Wolsunga są łatwe do przyswojenia i proste w użyciu. Jeśli miałeś styczność z innymi grami fabularnymi, znajdziesz wiele znajomych elementów. Każda postać opisana jest zestawem Atrybutów i umiejętności (☞ 8). Testuje się je, by ustalić jaki efekt przyniosły działania bohatera.

Na tych podstawach opierają się dwa mechanizmy, które stanowią o unikalnym, filmowym klimacie **Wolsunga**: Archetypy (☞ 6), które pozwalają ci zagrywać karty i wpływać w ten sposób na narrację oraz wpłatać w opowieść nowe elementy, oraz konfrontacje (☞ 4), które opisują wszystkie ważne zmagania w grze - od spektakularnych walk, przez zapierające dech w piersiach pościgi po intensywne dyskusje.

Tyle tytułem wstępu, zobaczmy teraz, jak zasady działają w praktyce.

TESTY

Za każdym razem, gdy twój bohater mierzy się z jakimś wymagającym zadaniem, rzucasz swoją pułą kości (2k10 dla początkujących postaci), wybierasz kość z najwyższym wynikiem i dodajesz ewentualne modyfikatory. Jeśli wynik dorównuje wyznaczonemu przez MG Stopniowi Trudności, akcja kończy się sukcesem.

Testy w **Wolsungu** zawsze opierają się na którejś z umiejętności. Dodaj do wyniku:

- +3 za umiejętność niewyszkoloną,
- +6 za umiejętność wyszkoloną,
- +9 za specjalizację.

Więcej o umiejętnościach ☞ 9.

Jeśli test nie wyszedł, nie panikuj. Nawet po rzucie możesz użyć kart i żetonów, by zwiększyć wynik na kościach (☞ 3).

PRZERZUTY

Każda umiejętność związana jest z jednym z Atrybutów. Zanim rzucisz kośćmi, znajdź Atrybut odpowiadający testowanej umiejętności i sprawdź jego wartość. Może ona wynosić 10+ (dziesięć i więcej), 9+ (dziewięć i więcej) lub 8+ (osiem i więcej). Wartość Atrybutu określa zasięg przerzutu na czas tego testu.

Za każdym razem, gdy na kości wypadnie wartość mieszcząca się w zakresie przerzutu, potraktuj rzut jako 10, rzuć ponownie i zsumuj wyniki. Dopóki wyniki są odpowiednio wysokie, dorzucaj i dodawaj. Możesz w ten sposób rzucając jedną k10 wyrzucić dwaście, dwadzieścia, trzydzieści a nawet więcej.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

Gdy twoja postać planuje zrobić coś wymagającego lub ryzykownego, MG określa jaką umiejętność należy przetestować i ustala Stopień Trudności testu.

Zadanie	ST
Zwykłe – przeciętniacy sobie poradzą.	10
Trudne – musisz coś wiedzieć na ten temat.	15
Bardzo trudne – przyda się karta lub żeton.	20
Praktycznie niewykonalne – licz na przerzut.	30
Legendarne – rzucasz 4k10? Masz szansę.	50

Jeżeli z porażką nie wiąże się żadne ryzyko, nie ma sensu rzucać kośćmi. Zasady mają służyć dramaturgii sesji, a nie spowalniać rozgrywkę.

PODBICIA

Oplaca się wyrzucić więcej, niż wymagany Stopień Trudności – każde dodatkowe pięć punktów to jedno podbicie. W wielu sytuacjach, szczególnie podczas konfrontacji, podbicia przekładają się na dodatkowe, pozytywne efekty.

KRYTYCZNY PECH

Jeżeli w rzucie na **wszystkich** użytych kostkach wypadną jedynki, test kończy się spektakularną porażką, której nic nie zdoła powstrzymać – ani zagranie karty, ani wydanie żetonu.

PULA KOŚCI

Postaci graczy rozpoczynają z pulą dwóch kości (2k10). Potężniejsi bohaterowie i co silniejsi przeciwnicy mają do dyspozycji większe pule kości.

Podczas konfrontacji możesz rozdzielić swoją pulę, by wykonać więcej niż jedną akcję w ciągu tury (☞ 5) – warto jednak pamiętać, że dramatycznie zwiększa to ryzyko krytycznego pecha.

TESTY PRZECIWSTAWNE

Gdy bohater chce wykonać akcję, której aktywnie przeciwstawia się inna postać, przeprowadź test przeciwstawny.

Testy przeciwstawne przypominają zwykłe testy, z jedną, istotną różnicą – nie ma określonego ST. Wszystkie zaangażowane strony rzucają kośćmi i (jeśli chcą) używają kart i żetonów. Ten, kto osiągnął najwyższy wynik, wygrywa. Każde pięć punktów powyżej wyniku przeciwnika to jedno podbicie.

Jeżeli bohater przeciwstawia się więcej niż jednej postaci, do wyliczenia podbić użyj najwyższego wyniku osiągniętego przez przeciwników.

ŻETONY

Na początku każdej sesji otrzymujesz sześć żetonów, reprezentujących wewnętrzną siłę twojej postaci.

Możesz wydać żeton aby:

- dodać 1k10 do puli kości, nawet po rzucie;
- dodać +1 do najwyższego wyniku na kościach, nawet po rzucie;
- dociągnąć karty do pełnej ręki (przed dociągnięciem możesz odrzucić niechciane karty);
- aktywować atuty, gadzety i moce magiczne.

Podczas jednej tury możesz wydać więcej niż jeden żeton, jednak nie możesz skorzystać dwa razy z tego samego efektu. Możesz np. dociągnąć karty i dorzucić kość do puli, jednak nie możesz dwa razy dociągnąć kart ani dodać dwóch kości do tego samego rzutu.

MG może – i powinien – przyznawać dodatkowe żetony za istotne zwycięstwa, przełomy fabularne, dobre pomysły, spektakularne akcje, świetne hasła i wszystkie inne rzeczy, które powodują, że dobrze bawicie się na sesji.

Niewykorzystane żetony przepadają, nie ma się jednak czym przejmować – na początku kolejnej sesji każdy z graczy znów otrzymuje swój przydział.

MG dostaje na początku każdej sesji po dwa żetony za każdego gracza.

KARTY

Na początku sesji MG rozdaje każdemu z graczy po trzy karty na rękę.

Można je zagrywać, aby:

- zmienić kolejność inicjatywy podczas konfrontacji (☞ 4);
- wpłynąć na narrację i dodać do opowieści nowe elementy.

Drugie z zastosowań jest jedną z najważniejszych zasad w **Wolsungu**. Pozwala ci kontrolować los postaci i powoduje, że przygody pełne są barwnych i spektakularnych elementów.

Elementy, które wprowadzasz do opowieści zawsze działają na korzyść twojej postaci. Możesz zagrać kartę aby:

- zwiększyć wynik testu, nawet po rzucie kośćmi (☞ Tabela 4);
- uzyskać automatyczny sukces, bez konieczności rzutu kośćmi (☞ Tabela 4);
- zwiększyć swoją obronę w czasie konfrontacji (☞ 5).

Aby zagrać kartę, musisz opisać co się dzieje, mieszcząc się w ramach wyznaczonych przez Archetyp twojej postaci (☞ 6).

Pamiętaj, że zawsze możesz wydać żeton, by dociągnąć nowe karty w miejsce zagranych i odrzuconych (nigdy jednak nie możesz mieć na ręce więcej niż trzech kart).

MG ciągnie tyle kart na rękę, ilu jest graczy.



KONFRONTACJE

Gdy bohaterowie mierzą się z godnym siebie przeciwnikiem w starciu o istotną stawkę, skorzystajcie z zasad konfrontacji.

Wszystkie ważne konflikty w **Wolsungu** – zarówno walki, jak i pościgi czy dyskusje – korzystają z tego samego zestawu prostych i szybkich zasad. Ich celem jest oddanie na sesji emocji, tempa i warstwy taktycznej filmowych konfliktów, zmagania komiksowych herosów i walk z bossami w grach wideo. Nie symulują praw fizyki, oddają klimat filmów akcji.

Podczas konfrontacji bohaterowie mogą powoli zmiękczać przeciwnika lub zdecydować, że rozprawią się z nim w jednym, spektakularnym i ryzykownym posunięciu.



TYPY KONFRONTACJI

Wyróżniamy trzy rodzaje konfliktów: walkę, dyskusję i pościg.

Walka: konfrontacja rozstrzygana za pomocą oręża i siły fizycznej, zazwyczaj ma za cel upokorzenie, zranienie lub zabicie przeciwnika.

- Postać atakuje przy pomocy *walki* i *strzelania*;
- cecha defensywna to obrona;
- odporność zależy od Krzepy.

Przykłady: pojedynki, bójki, strzelaniny, bitwy.

Pościg: konfrontacja sprawnościowa, ma za cel zmęczenie przeciwnika, schwytanie go lub umknięcie i uniknięcie uwagi.

- Postać korzysta z *pojazdów*, *wysportowania*, *ukrywania się* i *sposobów strzegawczości*;
- cecha defensywna to wytrwałość;
- odporność zależy od Zręczności.

Przykłady: wyścigi, śledzenie kogoś, podkradanie się, rywalizacja sportowa.

Dyskusja: konfrontacja społeczna oparta na sile osobowości, ma za cel przekonanie przeciwnika, wydobycie informacji, uwiedzenie, zniszczenie reputacji, skłonienie do określonego zachowania.

- Postać argumentuje przy pomocy *blefu*, *ekspresji*, *perswazji* i *zastraszania*;
- cecha defensywna to pewność siebie;
- odporność zależy od Opanowania.

Przykłady: negocjacje, uwodzenie, debaty naukowe, targowanie się.

INICJATYWA

Podczas konfrontacji postaci działają w kolejności inicjatywy.

Na początku każdej rundy MG ciągnie po jednej karcie za każdego z uczestników konfrontacji i kładzie je odkryte na stole. Postaci działają w kolejności od najwyższej do najniższej karty, jeżeli kilka osób ma taką samą kartę (np. damę) – działają jednocześnie.

Zarówno gracze jak i MG mogą zagrać kartę z ręki i zastąpić kartę inicjatywy leżącą na stole. Zagrane w ten sposób karty nie dają żadnych bonusów i nie trzeba ich popierać żadnymi opisami.

AKCJE

W każdej rundzie możesz wykonać jedną lub więcej akcji, zależnie od dostępnej puli kości:

- **Atak** (akcja ofensywna w walce) – przetestuj *walkę* lub *strzelanie* przeciw ST równemu obronie przeciwnika. W razie sukcesu zdejmujesz jeden znacznik Odporności.
- **Argument** (akcja ofensywna w dyskusji) – przetestuj *blef*, *ekspresję*, *perswazję* lub *zastraszanie* przeciw ST równemu pewności siebie przeciwnika. W razie sukcesu zdejmujesz jeden znacznik Odporności.
- **Posunięcie** (akcja ofensywna w pościgu) – przetestuj *pojazdy*, *wysportowanie*, *ukrywanie się* lub *sposobów strzegawczości* przeciw ST równemu wytrwałości przeciwnika. W razie sukcesu zdejmujesz jeden znacznik Odporności.

Tabela: Efekty kart a Stopnie Trudności

Karta	ST 10	ST 15	ST 20	ST 30	ST 50	bonus do cechy defensywnej
2 – 10	sukces	+3	+3	+3	+3	+3
W, D, K	podbicie	sukces	+4	+4	+4	+4
As	podbicie	podbicie	sukces	+5	+5	+5
Joker*	podbicie	podbicie	podbicie	sukces	+10	+10

*) Joker zawsze zwiększa zakres przerzutu o jeden.

- **Dobicie** – ryzykowna akcja ofensywna, dzięki której możesz natychmiast wygrać konfrontację (patrz niżej).
- **Ruch** – wszystkie nieofensywne akcje, które w istotny sposób zmieniają pozycję bohatera: zmiana zasięgu w walce, schowanie się za zasłonę, wejście do pojazdu itp. Aby się poruszyć, musisz odrzucić 1k10 z puli.
- **Użycie przedmiotu** – podniesienie lub użycie przedmiotu, dobycie broni, włączenie lub wyłączenie urządzenia itp. Aby użyć przedmiotu musisz odrzucić 1k10 z puli.
- **Aktywna obrona** – gdy twoja postać zostanie trafiona, możesz spróbować aktywnej obrony. Przetestuj odpowiednią umiejętność ofensywną i jeśli wyrzucisz więcej, niż twój przeciwnik w teście ataku, nie tracisz znacznika Odporności.
- **Wsparcie** – możesz zagrać kartę, by zwiększyć wynik testu dowolnej postaci. Jak zawsze, musisz opisać co się dzieje, zgodnie z twoim Archetypem i kolorem karty. Danej postaci możesz pomóc tylko raz na rundę. Aby udzielić wsparcia, musisz odrzucić 1k10 z puli.

Każda kość, którą rzucisz lub którą odrzucisz, znika z twojej puli na tę rundę. Oznacza to, że z pulą 2k10 możesz się ruszyć (odrzucając 1k10) i zaatakować rzucając 1k10. Nie masz już kości w puli, więc nie możesz w tej rundzie używać przedmiotów, udzielać wsparcia itp. – chyba, że wydasz żeton, by uzyskać dodatkową kość.

ODPORNOŚĆ

O tym, jak trudno pokonać uczestnika konfrontacji świadczy jego Odporność. Dla przyspieszenia gry, proponujemy oznaczać ją znacznikami (możesz użyć wolsungowych żetonów, monet, guzików, pionków, spinaczy lub po prostu odkreślać na kartce).

Odporność jest równa poziomowi odpowiedniego Atrybutu +2. W walce użyj Krzepy, w pościgach Zręczności, a w dyskusjach Opanowania.

Każda udana akcja ofensywna zdejmuje celowi jeden znacznik Odporności. Gdy nie masz już żadnych znaczników, a zostaniesz trafiony, przegrywasz konfrontację.

Na początku każdego starcia otrzymujesz nowe znaczniki.

DOBICIE

Zamiast powoli zmiękczać przeciwnika, możesz próbować dobić go jednym, ryzykownym i spektakularnym posunięciem.

Dobicie musisz zadeklarować zanim rzucisz kośćmi. ST dobicia to obrona / wytrwałość / pewność siebie przeciwnika +5 za każdy znacznik Odporności, który mu pozostał.

Przykład: *podczas dyskusji przeciwnik ma pewność siebie 14 i pozostały mu trzy znaczniki Odporności; aby go dobić, trzeba wyrzucić co najmniej $29 = 15 + (5 \times 3)$.*

Sukces oznacza, że przeciwnik został wyeliminowany. Porażka oznacza, że twoja postać odsoniła się, a oponent to wykorzystał – twój bohater traci znacznik Odporności. Jeśli nie masz już znaczników Odporności, a zadeklarujesz dobiecie i nie uda ci się, przegrywasz konfrontację.

STAWKI

Przed rozpoczęciem konfrontacji MG ustala z graczami, o jaką stawkę toczy się gra. Obie strony deklarują, co chcą uzyskać w wyniku

starcia i ile są w stanie zaryzykować. Zanim starcie się rozpocznie, stawka musi być znana i zaakceptowana przez obie strony.

Przykładowe stawki:

- **Wygrana:** bohaterowie dochodzą tropem podejrzanego do tajnej bazy. **Przegrana:** bohaterowie błądzą w niebezpiecznych zaułkach, trafiają na bandytów i tracą po 1 Kondycji. **Typ:** pościg.
- **Wygrana:** bohaterowie ratują damę w opałach. **Przegrana:** dama zostaje porwana przez złoczyńcę. **Typ:** walka.
- **Wygrana:** bohaterowie udowadniają, że Baronowa jest szpiegiem. **Przegrana:** bohaterowie zostają wyśmiani i tracą po 1 Reputacji. **Typ:** dyskusja.
- **Wygrana:** bohaterce udaje się uwieść łotra. **Przegrana:** łotr uwodzi przyjaciółkę bohaterki. **Typ:** dyskusja.
- **Wygrana:** bohaterom udaje się wyrwać złoty posążek z rąk łotra. **Przegrana:** łotr ucieka ze skarbem. **Typ:** walka.
- **Wygrana:** bohaterowie wymykają się bandytom i wzywają wsparcie. **Przegrana:** bohaterowie zostają złapani i lądują w lochu. **Typ:** pościg.

Dodatkowo, każda postać, która zostanie wyeliminowana traci na pewien czas jeden poziom w odpowiednim Atrybucie (w walce Krzepy, w pościgach Zręczności, a w dyskusjach Opanowania). Gdy Atrybut spadnie do 0, nie można przerywać kości w testach związanych z nim umiejętności. Utracone poziomy wracają na początku kolejnej sesji.

Jeżeli przegrałeś konfrontację, ponosisz ustalone wcześniej konsekwencje przegranej. Jeśli nie zgadzasz się na to, masz tylko jedno wyjście – zagrać *va banque*.

VA BANQUE

Świat **Wolsunga** jest barwny i pełen przygód, nie jest jednak uniwersum przesadnie brutalnym, a Nadzwyczajni Bohaterowie mają dużą wprawę w unikaniu śmierci. Postaci mogą stracić dobre imię, majątek (w tym gadżety), zostać pojmane, ciężko ranne lub wpaść w inne kłopoty – jednak zwykle wychodzą z opresji cało.

Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, gdy bohater decyduje się zagrać *va banque* i położyć na szali wszystko, łącznie z życiem. W konfrontacjach *va banque* konsekwencją przegranej jest nieodwołalna utrata postaci: śmierć, hańba i wykluczenie z towarzystwa, szaleństwo itp.

Każda postać, która gra *va banque* otrzymuje trzy dodatkowe znaczniki Odporności.

STATYŚCI

Czasami przeciwnikami bohaterów są statyści, których celem jest jedynie stawić chwilowy opór i zejść ze sceny. Każdy statysta ma pulę kości 1k10 i stosuje się względem nich specjalne zasady:

- grupa statystów otrzymuje wspólną kartę inicjatywy i działa w tym samym momencie;
- statystów nie dotyczą zasady krytycznego pecha;
- aby wyeliminować statystę, wystarczy go trafić;
- znacznikami oznacza się liczebność grupy. Każdy udany atak eliminuje jednego statystę i zdejmuje jeden znacznik. Każde dobiecie zdejmuje kolejnego.

TWORZENIE POSTACI

Poznaliśmy już podstawowe zasady, czas więc skupić się na postaciach graczy.

Oto rozpisany na osiem prostych kroków przepis na Niezwykłą Damę lub Dżentelmena:

POMYŚL NA POSTAĆ

Zastanów się przez chwilę, jaki ma być twój bohater. Im lepiej wyobrazisz go sobie na samym początku, tym łatwiej będzie ci dopracować szczegóły i rozdzielić wszystkie cechy.

Najlepiej zacząć od sprawdzonego wzorca. Świetnie sprawdzają się postaci oparte o wyraziste archetypy, wzorowane na filmach, książkach przygodowych, komiksach lub grach wideo.

Były żołnierz o przenikliwości Sherlocka Holmesa, Indiana Jones w spódnicy, steampunkowa Mary Poppins, dziewiętnastowieczny Batman, niziołek o aparycji Herculeśa Poirot, panna Van Helsing o elfich korzeniach – każdy z tych konceptów to doskonały materiał na postać do **Wolsunga**.

ARCHETYP

Wybierając archetyp dajesz znać Mistrzowi Gry, jakie rodzaje wyzwań lubisz i czym chciałbyś zajmować się na sesjach. Jednocześnie sprawisz, że zasady gry pomogą ci dokonywać spektakularnych wyczynów w dziedzinach, które sprawiają ci największą frajdę.

Wybierasz jeden z czterech archetypów, mocno nawiązujących do filmów i komiksów akcji: eksplorator, ryzykant, salonowiec oraz śledczy.

- **Eksplorator** jest wiecznie ciekawy świata, bywał w niezwykłych miejscach i wie rzeczy, o których inni nie mają pojęcia. Wybierz eksplorację, jeśli lubisz odkrywać nowe rzeczy i poznawać świat gry, spędzać dużo czasu w dziczy, odkrywać prastare artefakty i przeżywać egzotyczne romanse.
- **Ryzykant** zawsze spada na cztery łapy, potrafi znaleźć wyjście z najbardziej niekorzystnej sytuacji i w zupełnie nieszablonowy sposób unikać kłopotów. Wybierz ryzyko, jeśli lubisz: tworzyć plany i patrzeć, jak komplikują się w ostatniej chwili, przebieierać się, chodzić po gzymsach i ukrywać sekretną tożsamość, uwodzić osoby, które planowałeś okraść, podejmować walkę w niesprzyjających warunkach.
- **Salonowiec** jest zwierzęciem społecznym, utrzymuje rozległą sieć kontaktów i potrafi zmienić każde spotkanie w okazję do nawiązania nowej znajomości. Wybierz salony, jeśli lubisz: spotykać dobrze urodzonych ludzi, prowadzić dowcipne konwersacje, pojedynkować się w obronie honoru, odkrywać spiski na królewskim dworze.
- **Śledczy** to najbardziej dociekliwy z bohaterów, potrafi błyskawicznie kojarzyć fakty, rozwiązywać zagadki oraz dostrzegać rzeczy, które innym umykają. Wybierz śledztwo, jeśli lubisz: rozwiązywać zagadki i tajemnice, spotykać piękne i niebezpieczne kobiety, stawiać czoła jednostkom genialnym, lecz oddanym złu, poznawać prastare i bluźniercze sekrety.

W **Wolsungu** możesz zagrywać karty, by wprowadzić do rozgrywki nowe przedmioty, osoby, wydarzenia, elementy otoczenia, informacje. Po zagraniu karty, opisujesz, w jaki sposób twój bohater korzysta z nowego elementu powieści.

To, jakie elementy możesz wprowadzać do gry, zależy od Archetypu twojego bohatera:

Eksplorator

♠ pik – **doświadczenie**; elementy oraz okoliczności, w których doświadczenie daje przewagę nad przeciwnikiem, wiedza o słabych stronach potworów czy zwyczajach obcych kultur.

♥ kier – **przetrvanie**; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjaznym środowisku.

♦ karo – **odkrycia**; elementy, które pozwalają zdobyć i wykorzystać rozgłos – pamiętki z podróży, wynalazki itp.

♣ trefl – **orientacja**; elementy, które pomagają dotrzeć do celu, wyznaczyć trasę, znaleźć drogę, odnaleźć zaginione miejsce itp.

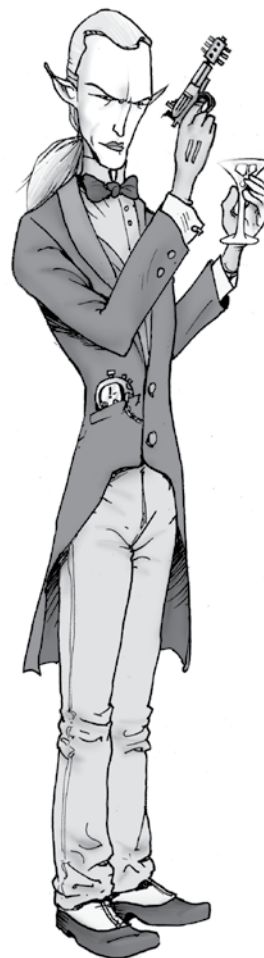
Ryzykant

♠ pik – **dywersja**; element otoczenia, który umożliwia zaskoczenie przeciwnika, rozproszenie go, odwrócenie uwagi itp.

♥ kier – **osłona**; sposób na uniknięcie wykrycia, schowek, miejsce w którym można ukryć przedmiot itp.

♦ karo – **narzędzia**; sposób na pokonanie fizycznej przeszkody, pułapki, zamka, zabezpieczenia itp.

♣ trefl – **transport**; elementy związane z ruchem: pojazdy, zjeżdżalnie, alternatywna trasa, sposób opuszczenia sceny itp.



Salonowiec

♣ pik – **intrzygi**; rozpuszczanie i poznawanie plotek, gafy towarzyskie, które przytrafiają się konkurentom, okazja do podsłuchania ważnej informacji, kontakty w prasie itp.

♥ kier – **emocje**; rodzina i przyjaciele gotowi pospieszyć z pomocą, okazje pozwalające wmieszać się w tłum: np. śluby i pogrzeby, przebłycki sympatii lub tłumionych uczuć zmiękczejące czyjeś serce itp.

♦ karo – **formalności**; metody omińnięcia procedur, pomocni policjanci i żołnierze, przydatne kontakty biznesowe lub okazje do zrobienia interesów itp.

♣ trefl – **rozrywka**; kontakty w bohemie, sposoby wejścia na imprezy lub do lokali, elementy pomagające w występach publicznych itp.

Śledczy

♣ pik – **podejrzani**; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, zawód, charakter i przeszłość osoby, przewidzieć jej działania, zrozumieć motyw itp.

♥ kier – **renoma**; poszlaki i okoliczności pozwalające przykuć uwagę publiki, wygłosić przemowę, z zimną krwią stawić czoła zagrożeniu, podkreślić i wykorzystać opinię, którą cieszy się postać itp.

♦ karo – **przedmioty**; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, cechy, historię przedmiotu, znaleźć narzędzie zbrodni, zrozumieć zasady działania, przewidzieć usterkę itp.

♣ trefl – **czas i miejsce**; poszlaki pozwalające odtworzyć sekwencję wydarzeń, zrozumieć okoliczności zbrodni, poznać odpowiedzi na pytania: gdzie, dokąd i kiedy?

RASA

W **Wolsungu** możesz stworzyć postać pochodzącą z jednej z ośmiu fantastycznych ras, opartych na znanych stereotypach, odświeżonych i dopasowanych do niezwykłych czasów magicznej rewolucji przemysłowej.

Wybierając rasę postaci dajesz sygnał reszcie drużyny i Mistrzowi Gry, jaki styl gry lubisz. Jeśli stworzysz krasnoluda, przypuszczalnie będziesz głosem rozsądku i specjalistą od maszyn, jako troll zapewne zagrasz odważnym oraz honorowym narwańcem, w roli elfa okażesz się wygadany i kulturalnym arystokratą.

Wybierając rasę otrzymujesz jedną zdolność i jedną słabość.

- **Elfy** – wrażliwi na żelazo arystokraci i artyści.
 - **Zdolność**: Wsłuchując się w oddech śpiącej osoby elf potrafi dostrzec przebłycki jej snów i dowiedzieć się, czego śpiący w danym momencie najmocniej pożąda lub czego najbardziej się boi.
 - **Słabość**: Wielką słabością elfów jest nadzwyczajna wrażliwość na żelazo. Każdy atak żelazną bronią, wymierzony w elfa, może po fakcie zostać uznany za dobiecie.
- **Gnomy**: tajemniczy i skryci budowniczości golemów.
 - **Zdolność**: Raz na sesję gnom może stworzyć golema z dowolnej człokształtnej figury nie większej od ogra – może to być manekin krawiecki, mała gliniana figurka lub zbroja w muzeum. Golem działa przez całą scenę, słuchając rozkazów swego

stworcy. Cechy golema: pula 1k10; *walka* 6/10+, obrona 14; *wysportowanie* 6/10+, wytrzymałość 14; Odporność 2. Zdolność: malutki (*ukrywanie się* 9/9+) lub twardy (obrona +5) lub silny (*walka* 9/9+).

- **Słabość**: Mało kto ufa gromom. Podczas rzutów, których celem jest uniknięcie skandalu, a także we wszystkich testach społecznych podczas sceny, w której gnom stracił Reputację, dorzucenie dodatkowej kości, zwiększenie wyniku oraz wymiana kart wymaga wydania dwóch żetonów zamiast jednego.
- **Krasnoludy**: podziemna rasa inżynierów i bankierów.
 - **Zdolność**: Krasnoludy widzą w całkowitych ciemnościach. Bohatera nie dotyczą żadne ograniczenia, wynikające ze słabego oświetlenia. W ciemnościach, podczas konfrontacji i testów przeciwstawnych z nie-krasnoludami, wszystkie testy *ukrywania się* i *sposzrzegawczości* mają ST o 5 mniejsze.
 - **Słabość**: Gdy krasnolud wystawiony jest na działanie silnego słońca (np. na pustyni lub w słoneczny dzień, gdy nie ma kapelusza i gogli) dorzucenie dodatkowej kości do testu, zwiększenie wyniku oraz wymiana kart wymaga wydania dwóch żetonów zamiast jednego.
- **Ludzie**: podróżnicy, niespokojne duchy.
 - **Zdolność**: Raz na sesję bohater może zdobyć akceptację i sympatię dowolnej grupy społecznej – nie ważne, czy jest to snobistyczny klub, dzikie plemię, gang uliczny czy koło gospodyń. Grupa akceptuje go, dopuszcza do miejsc i wiadomości przeznaczonych dla jej członków oraz wybacza większość niezręczności towarzyskich.
 - **Słabość**: Podczas konfrontacji społecznych, w których przeciwnik stara się skłonić bohatera do spróbowania czegoś, czego nigdy jeszcze nie próbował, wzięcia udziału w podróży lub przedsięwzięciu, które pozwoli odkryć coś nowego itp. oponent może deklorować dobiecia po fakcie.
- **Niziołki**: proletariat tęskniący za życiem na wsi.
 - **Zdolność**: Podczas konfrontacji sprawnościowych, w których niziołek ucieka lub ukrywa się przed nie-niziołkiem, gracz może wydać żeton, by zadeklarować dobiecie już po rzucie kością.
 - **Słabość**: Podczas walki wręcz z humanoidalnym przeciwnikiem, jeżeli wróg jest ponad dwa razy większy od niziołka (do tej kategorii zaliczają się ogry, trolle i co większe golemy), może on deklorować dobiecia po rzucie.



- **Ogry:** pozbawiona kobiet rasa małpoludów.
- **Zdolność:** Większość ogrów to służący. Raz na sesję ogr może, nie zwracając na siebie uwagi, wejść w miejsce, do którego ma dostęp służba. Dopóki nie zachowa się w sposób nie przystający służącemu, nikt się nim nie zainteresuje. To tylko ogr. Przy odrobinie szczęścia bohater może więc poznać najbardziej strzeżone plany geniusza zbrodni, byle tylko przy okazji przyniósł mu popołudniową herbatę. Zdolność przestaje działać, jeśli przeciwnik dowie się z innego źródła, że bohater przebywa na jego terenie lub gdy ogr wejdzie gdzieś, gdzie służba nie ma dostępu.
- **Słabość:** Gdy ogr bezpośrednio przeciwstawia się komuś dobrze urodzonemu lub o wysokiej pozycji społecznej, dorzucenie dodatkowej kości do testu, zwiększenie wyniku oraz wymiana kart wymaga wydania dwóch żetonów zamiast jednego.



- **Orkowie:** związani z duchami obcokrajowcy.
- **Zdolność:** Raz na sesję bohater może otworzyć swoje wewnętrzne oko na świat duchów i uzyskać jeden z dwóch niezwykłych efektów. Po pierwsze, spoglądając w oczy trupa, który zmarł w ciągu ostatniej doby, widzi wydarzenia z ostatnich godzin jego życia, z perspektywy zmarłego. Po drugie, patrząc w skupieniu w dowolną lustrzaną powierzchnię (szybę, kałużę, lustro) widzi najważniejsze, najbardziej nasycone emocjami wydarzenie, które odbiło się w niej w ciągu ostatniej doby.
- **Słabość:** Orkowie to obcokrajowcy. W sytuacjach formalnych, gdy znajomość etykiety i zwyczajów jest bardzo istotna (np. podczas audyencji czy eleganckiego obiadu) dorzucenie dodatkowej kości do testu, zwiększenie wyniku oraz wymiana kart wymaga wydania dwóch żetonów zamiast jednego.
- **Trolle:** gwałtowni, honorowi i przekłeci wojownicy.
- **Zdolność:** Raz na sesję bohater uzyskuje jedną na scenę całkowitą odporność na ogień. Jest w stanie przejść przez płomienie nie odnosząc żadnej szkody. Moc można ponownie aktywować

w kolejnych scenach, jednak wówczas kosztuje ona jeden żeton za rundę. Zdolność nie chroni przed eksplozjami materiałów wybuchowych, utopieniem w płynnym metalu itp.

- **Słabość:** Trolle dają się bardzo łatwo sprowokować. Wystarczy, by przeciwnik wygrał test przeciwstawny przeciw odwadze lub empatii albo uzyskał dwa podbicia podczas dowolnej konfrontacji. Może wówczas wydać żeton, by troll wpadł w szal. Troll w szale poświęca wszystkie akcje na atak. Gdy furia się kończy, troll traci punkt Kondycji (po walkach i pościgach) lub Reputacji (po starciach społecznych).

Wszystkie państwa w **Wolsungu** są wielorasowe, nie występuje również coś takiego jak „język elfów”, czy „krasnoludzki”. Większą więc odczuwają rodacy różnych ras (mieszkający na tym samym terenie i mówiący tym samym językiem) niż przedstawiciele tej samej rasy, należący do skłóconych ze sobą narodów i nie potrafiący się porozumieć bez tłumacza.

W pełnej wersji zasad znajdziesz szczegółowy opis wszystkich ras oraz dodatkowe zdolności.

ATRYBUTY

Atrybuty określają przymioty ciała i umysłu postaci. W odróżnieniu od umiejętności, których można się nauczyć, opisują naturalne, wrodzone predyspozycje.

Każdy Atrybut ma trzy poziomy:

1. **normalny** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu przeliczasz wynik 10;
2. **wysoki** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu przeliczasz wyniki 9 i 10;
3. **niesamowity** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu przeliczasz wyniki 8, 9 i 10.

Bohatera opisuje pięć Atrybutów:

- **Krzepa (Krz)** – siła i odporność fizyczna. Odpowiada za podnoszenie ciężarów, ogólną ciężką fizyczną, walkę wręcz i bronią białą, odporność na ciosy, zmęczenie i czynniki zewnętrzne.
- **Zręczność (Zr)** – zwinność i koordynacja manualna. Odpowiada za skradanie się, otwieranie sejfów, strzelanie czy rzucanie przedmiotami.
- **Przenikliwość (Prz)** – bystrość umysłu i szybkość reakcji. Odpowiada za spostrzegawczość, tworzenie wynalazków, spryt, zapamiętywanie, dostrzeganie i kojarzenie faktów.
- **Charyzma (Cha)** – urok osobisty. Odpowiada za zdolności społeczne, przemowy, umiejętność wpływania na innych, występy publiczne.
- **Opanowanie (Op)** – zimna krew oraz odwaga. Odpowiada za odporność na prowokacje i przekonywanie oraz za pewność siebie.

Początkowo, bohater posiada wszystkie Atrybuty na poziomie normalnym. Podczas tworzenia postaci gracz może trzy razy podnieść wartość Atrybutu, w efekcie postać rozpoczyna grę posiadając albo trzy Atrybuty na poziomie wysokim, albo jeden na niesamowitym i jeden na wysokim.

CECHY POMOCNICZE

Oprócz Atrybutów, bohater posiada kilka dodatkowych cech, które określają jego pasywne możliwości: Kondycję, Reputację, obronę, wytrzymałość, pewność siebie i Sławę.

Kondycja – to miernik odporności bohatera na zmęczenie, głód, choroby i negatywny wpływ środowiska. Początkowa wartość równa się Krzepie lub Zręczności, zależnie, która jest wyższa (Przykład: postać ma wysoką Krzepę (2. poziom) i normalną Zręczność (1. poziom), więc jej Kondycja jest równa 2). Od Kondycji zależy, ile razy w czasie sesji postać może ulec wypadkom i zagrożeniom naturalnym.

Nieodłącznym elementem pełnych akcji przygód są wymyślne pułapki, schodzące lawiny, pożary lasów i podobne zagrożenia zewnętrzne. W ryzykownej sytuacji, gracz wykonuje test *wysportowania* lub *przyrody*. Sukces oznacza, że uniknął ryzyka, porażka powoduje utratę punktu Kondycji i ewentualne dodatkowe konsekwencje, zgodne z naturą zagrożenia

Jeżeli Kondycja postaci spadnie do zera, jest ona zbyt wycieńczona i obolała, by normalnie się poruszać. Może co najwyżej czołgać się i szeptać, do momentu, aż nie odzyska przynajmniej jednego punktu Kondycji. Obrona takiego bohatera wynosi 10 i automatycznie przegrywa on wszystkie konfrontacje sprawnościowe. Każdą sesję rozpoczynasz z pełną Kondycją.

Reputacja – określa, co o bohaterze sądzi społeczeństwo oraz wynikające z tej opinii możliwości zaistnienia w różnych sytuacjach towarzyskich. Początkowa wartość to wyższy z Atrybutów: Opanowania lub Charyzmy (Przykład: postać ma niesamowite Opanowanie (3. poziom) i normalną Charyzmę (1. poziom), więc jej Reputacja jest równa 3). Od Reputacji zależy, ile razy podczas sesji postać może spowodować skandal.

Gdy wydarzy się coś, co może spowodować skandal (z winy bohatera lub na skutek intryg), gracz powinien przetestować *ekspresję* lub *perswazję*. Porażka oznacza utratę punktu Reputacji. W ciągu jednej sceny można w ten sposób stracić tylko jeden punkt.

Jeżeli Reputacja spadnie do zera, postać zostaje wyrzucona poza nawias kulturalnego społeczeństwa. Nikt z towarzystwa nie spotka się z nią publicznie, ani nie będzie przebywać w tym samym pomieszczeniu. Pewność siebie takiego bohatera wynosi 10. Każdą sesję rozpoczynasz z pełną Reputacją.

Obrona – określa, jak trudno trafić postać podczas walki. Początkowa obrona = 10 + 2 x Kondycja.

Wytrwałość – precyzuje, jak trudno zmylić bohatera podczas pościgów i innych konfrontacji sprawnościowych. Początkowa wytrwałość = 10 + 2 x Kondycja.

Pewność siebie – mierzy, jak trudno przekonać bohatera podczas dyskusji i innych konfrontacji społecznych. Początkowa pewność siebie = 10 + 2 x Reputacja.

Sława – jest miarą rozgłosu, jaki bohater zdobył w społeczeństwie. Od poziomu Sławy zależy liczba gości, którymi gracz rzuca podczas testów. Postać rozpoczyna grę jako osoba znana, co przekłada się na pułk 2k10. Sława rośnie, gdy bohater dokonuje kolejnych spektakularnych czynów.

UMIĘTNOŚCI

Umiejętności odpowiadają za wyuczone zdolności postaci oraz wiedzę nabytą poprzez ćwiczenia. Wybierając umiejętności decydujesz, czego twój bohater nauczył się w dotychczasowym życiu.

Poziom wyćwiczenia umiejętności decyduje o podstawie testu – im lepiej postać opanowała daną umiejętność, tym większa szansa, że poradzi sobie z przeciętnym wyzwaniem.

W **Wolsungu** umiejętności przyjmują cztery poziomy wyćwiczenia:

- **umiejętność nieznana** – podstawa testu 0;
- **umiejętność znana** (lecz niewyćwiczona) – podstawa testu 3;
- **umiejętność wyćwiczona** – podstawa testu 6;
- **specjalizacja** – w wybranym zakresie podstawa testu 9.

Masz do wyboru dziewiętnaście umiejętności, z których każda powiązana jest z jednym z Atrybutów:

- **Analiza (Prz):** odpowiada za dedukcję, analizowanie faktów i poszlak, przeszukiwanie źródeł.
Przykładowe specjalizacje: badanie śladów, korzystanie z bibliotek, sekcje zwłok, zabytki starożytnego Khemre, grafologia.
- **Blef (Cha):** odpowiada za oszukiwanie, ukrywanie emocji, skuteczność w podawaniu fałszywych informacji.
Przykładowe specjalizacje: podszywanie się pod kogoś, podawanie się za eksperta, romantyczne kłamstwa, gra w karty, groźby bez pokrycia.
- **Ekspresja (Cha):** odpowiada za umiejętność okazywania uczuć, wzbudzanie emocji, występy publiczne.
Przykładowe specjalizacje: malarstwo, występy publiczne, uwodzenie, zmiana nastawienia, prowokowanie.
- **Empatia (Prz):** odpowiada za dostrzeganie i właściwą interpretację emocji, uczuć oraz motywacji.
Przykładowe specjalizacje: wycucie kłamstwa, analiza motywacji, strach, mowa ciała, negocjacje biznesowe.
- **Odwaga (Op):** odpowiada za zachowywanie zimnej krwi w obliczu zagrożenia.
Przykładowe specjalizacje: strzygi, niebezpieczne lokacje, przytłaczająca przewaga wroga, wysokości, pod okiem dam.
- **Okultyzm (Prz):** odpowiada za wszystko, co związane z wiedzą tajemną.
Przykładowe specjalizacje: analiza artefaktów, rozpoznawanie demonów, wyczuwanie magii, iluzje, znajdowanie nexusów.
- **Perswazja (Cha):** odpowiada za przekonywanie w oparciu o argumenty i skłanianie rozmówcy do podjęcia konkretnych działań.
Przykładowe specjalizacje: dyskusje naukowe, przemowy w sądzie, zdobywanie sponsorów, negocjacje handlowe, biurokracja.
- **Pojazdy (Zr):** odpowiada za prowadzenie wszelkiego typu pojazdów.
Przykładowe specjalizacje: sportowe paromobile, wiwerny, łodzie motorowe, parowe motocykle, sterowce, bicykle.
- **Półświatek (Prz):** odpowiada za orientację w dużych miastach i kontakty z półświatkiem.
Przykładowe specjalizacje: droga na skróty, znajomość gangów, czarny rynek, przydatne znajomości, sekretne speluny, handlarze używkami.
- **Przyroda (Prz):** odpowiada za skuteczność działania na łonie natury.
Przykładowe specjalizacje: tropienie, sztuka przetrwania, rozpoznawanie zwierząt, polowania, wyznaczanie trasy.
- **Spostrzegawczość (Prz):** odpowiada za ostrość zmysłów i analizę otoczenia.
Przykładowe specjalizacje: zasadzki, nasłuchiwanie, wykrywanie ogona, wypatrywanie znajomych, dostrzeganie sekretnych znaków.

- **Strzelanie (Zr):** odpowiada za skuteczność w posługiwaniu się bronią dystansową.
Przykładowe specjalizacje: pojedynki, rewolwery, łuki, strzelanie podczas jazdy wierzchem, polowania.
- **Technika (Prz):** odpowiada za projektowanie, budowę, naprawę i używanie maszyn.
Przykładowe specjalizacje: naprawa paromobili, projektowanie maszyn różnicowych, rusznikarstwo, zasilanie awaryjne, programowanie golemów.
- **Ukrywanie się (Zr):** odpowiada za umiejętność pozostawania niezauważonym.
Przykładowe specjalizacje: znikanie w tłumie, skradanie się, ciemności, podsłuchiwanie, w lesie.
- **Wiedza akademicka (Prz):** odpowiada za wiedzę o świecie, głównie wyniesioną z książek.
Przykładowe specjalizacje: historia, geografia, teologia, teoria magii, matematyka.
- **Walka (Krz):** odpowiada za skuteczność w walce bezpośredniej.
Przykładowe specjalizacje: boks, fechtunek, zapasy, rozbrajanie, walka w deszczu.
- **Wysportowanie (Krz):** odpowiada za ogólną sprawność fizyczną i czynności wymagające dobrej koordynacji ruchowej.
Przykładowe specjalizacje: pływanie, wspinaczka, rzucanie przedmiotami, jeździectwo, skoki.
- **Zastraszanie (Cha):** odpowiada za wymuszanie na innych działania, którego nie chcą podjąć.
Przykładowe specjalizacje: grożenie bronią, przesłuchania, powoływanie się na kontakty, sprawy urzędowe, zawaolowane groźby.
- **Złodziejstwo (Zr):** odpowiada za rozmaite działania niezgodne z prawem.
Przykładowe specjalizacje: fałszerstwa, włamania, kieszonkostwo, zwinne palce, wyzwalenie się z więzów.

Bohaterowie, w przeciwieństwie do większości statystów, już na początku gry znają każdą umiejętność w stopniu podstawowym (podstawa testu 3). Ponadto, możesz wybrać pięć umiejętności wyćwiczonych (podstawa testu 6) oraz trzy specjalizacje, które posiadają wprawie węższy zakres, ale w jego obrębie zapewniają podstawę testu 9. Można specjalizować się w dowolnych umiejętnościach, również tych, których nie ma się wyćwiczonych.

GADŻETY

Nie szata zdobi człowieka, jednak niezwykle gadżety bez wątpienia współtworzą niezwykłego bohatera. Kim byłby Kapitan Nemo bez Nautilusa i elektrycznych strzelb, Batman bez swojego kostiumu, Lara Croft bez charakterystycznej pary pistoletów czy Sherlock Holmes bez fajki, kraciatej czapki i lupy? Również w **Wolsungu** bohaterowie korzystają z szerokiej gamy gadżetów.

Zasada jest prosta: wszystko, co daje jakkolwiek premię do testu lub zdolność specjalną jest gadżetem.

Gadżety nie muszą być przedmiotami magicznymi, ani skomplikowanymi urządzeniami. Wystarczy, że są w jakiś sposób wyjątkowe. Nie istotne, czy wyróżniają się wyglądem, bogatą historią, czy wartością sentymentalną – są nadzwyczajne.

Krótkie podsumowanie możliwości gadżetów:

- **bonus +3**, stały, do wybranej umiejętności lub sytuacji;
- **bonus +5**, po wydaniu żetonu, do wybranej umiejętności lub sytuacji;
- **dobicie** – raz na sesję, bez wcześniejszej deklaracji;
- **defensywny** – obrona (wytrwałość / pewność siebie) +2;
- **atak obszarowy** – atak trafia wszystkie cele na danym zasięgu;
- **zwiększony zakres przerzutu** – raz na sesję lub za żeton, używając gadżetu bohater przerzuca testy tak, jakby miał Atrybut o jeden wyższy;
- **podbicie** – każdy atak zakończony podbiciem ma dodatkowe efekty (patrz przykłady).

Rozpoczynasz grę z gadżetem, który jest wyposażony w dwie cechy z powyższej listy. Wygląd i historię przedmiotu ustal z MG – im bardziej unikalny i niezwykły gadżet, tym lepiej.

Za Punkty Doświadczenia możesz dokupywać nowe gadżety lub wyposażać te już istniejące w nowe cechy (☞ 15).

Przykładowe gadżety:

BICZ

Narzędzie wręcz stworzone do pokonywania zdradzieckich rozpadlin i wytrącania broni złowrogim łotrom. Sporadycznie używane do popędzania zaprzęgu.

Lub: sprężynowe buty, wierny karzeł-akrobata, kostium sportowy z zasilaniem zewnętrznym wg pomysłu dr Springfielda.

Cechy: *wysportowanie* (skoki) +3, za żeton +5 do rozbrajania.

LASKA Z UKRYTYM OSTRZEM

Dyskrecja i bezpieczeństwo w jednym. Doskonale sprawdza się zarówno na balu, jak i na przechadzce gorszymi dzielnicami miasta.

Lub: ostrze ukryte w parasolu, wachlarz z wysuwanymi ostrzami, melonik z ostrym metalowym rondem.

Cechy: raz na sesję niedeklarowane dobitcie, *walka* +3.

PISTOLET

Są takie chwile, gdy nie wypada przedstawiać argumentów bez podparcia. Wówczas nic tak nie skłania do refleksji, jak Dama lub Dżentelmen z olbrzymim pistoletem.

Lub: gałązka po dziadku, eksperymentalny sześciolufowy rewolwer, przenośny pneumatyczny miotacz pocisków w kształcie małego smoka.

Cechy: *strzelanie* +3, za żeton +5 do *perswazji*.

BICYKL WYŚCIGOWY

Niezastąpiony podczas wyścigów i niezmotoryzowanych pościgów, zwłaszcza jeśli pościg nie przeniesie się na dachy.

Lub: golemiczne spodnie, tresowany pies policyjny, tonik wzmacniający docenta Pogoriewa.

Cechy: *wysportowanie* +3, wytrwałość +2.

KRYSTAŁOWY MONOKL

Dystyngowany dodatek do smokingu, nieodzowny dla każdego, kto lubi przyglądać się rozmówcy z głębokim i lekko potępiającym skupieniem.

Lub: przenośny thaumiczny wariograf, parowy wzmacniacz zapachów z analizatorem feromonów, pierścień z zaklętym impem doradcą.

Cechy: *analiza* +3, *empatia* +3.



OSZALAMIAJĄCA KREACJA

Prosto z pracowni wiodącego projektanta mody, wytworna, śmiała i wyjątkowa. Dla osób lubiących być w centrum uwagi.

Lub: modne perfumy, broszka z zaklętym sukkubem, złota spinka przypisywana mitycznej Helenie Iryjskiej.

Cechy: *ekspresja* +3, za żeton +5 podczas unikania skandali.

HANTLE

Ciężarki do ćwiczeń fizycznych, solidne, żeliwne i pogrupowane według wagi.

Lub: puszka szpinaku, parowa ręka, tatuaże ze smokiem.

Cechy: raz na sesję zwiększony zasięg przerzutu Krzepy, podbicie (*walka*): przeciwnik traci dodatkowy znacznik Odporności.

NOTATKI

Opracowywana od lat bibliografia, uzupełniana o notatki z badań w terenie. Mnóstwo szkiców, fotografii, fragmentów wywiadów, gipsowych odcisków, suszonych roślin i bogowie wiedzą, czego jeszcze.

Lub: zbiór korespondencji z przyjaciółmi i ekspertami z całego świata, prenumerata "Młodego Odkrywcy", obszerny zbiór tanich powieści przygodowych.

Cechy: za żeton +5 do testów *przyrody*, za żeton +5 do testów *półświatka*.

KOLEKCJA MEDALI

Budzący respekt zbiór medali za odwagę i zasługi, dumnie noszony na piersi.

Lub: monstrialnie wielkie wąsy, kapelusik zamówiony u najlepszego akwitańskiego projektanta, grupka pochlebców.

Cechy: pewność siebie +2, za żeton +5 w testach spornych.

WZMACNIANY GORSET

Modna sylwetka i zwiększone bezpieczeństwo! Stań na przeciw niebezpieczeństwu z podniesionym czołem! Szeroka oferta dla nowoczesnych Dam i Dżentelmenów.

Lub: mundur oficerski, Niezwykły Parowy Pancierz Prof. Schrecklicha, kuloodporna parasolka.

Cechy: obrona +2, *odwaga* +3.

Ponieważ gadżety są unikalne, nie można ich kupić. Można je zdobyć tylko fabularnie, w wyniku wydarzeń na sesji: szalone zakłady, legendarne skarby, broń wydartą geniuszowi zbrodni, zdobywcze plany błyskotliwych wynalazków i inne tego typu motywy są idealnym źródłem nowych gadżetów.

Gadżety można zdobyć na wiele sposobów, jednak by zatrzymać na je stałe trzeba zapłacić PD. Unikalny przedmiot staje się częścią postaci, co oznacza, że o wiele trudniej go stracić. Gadżet, który utraciłeś w wyniku wydarzeń na sesji albo powraca na początku następnego spotkania (został odnaleziony, odzyskany, odkupiony, odtworzony itd.) albo masz prawo wybrać inny przedmiot za tyle samo PD. Nie musisz od razu płacić pełnej ceny gadżetu, możesz wykupywać go stopniowo, po kolei odblokowując kolejne cechy.

Gracze mogą używać gadżetów zdobytych podczas sesji, ale jeśli chcą je zachować na stałe, muszą je wykupić.

EKWIPUNEK

Prawdziwe Damy i Dżentelmeni nie rozmawiają o pieniądzach. Nie muszą.

Zwykłe, codzienne przedmioty (nie będące gadżetami) mają w grze znaczenie czysto fabularne, to znaczy nie wpływają w żaden sposób na wynik rzutu kośćmi podczas testów i konfrontacji. Nie zmienia to faktu, że w wielu sytuacjach są niezwykle istotne: pozwalają w ogóle wykonać test. Bez paromobilu lub dorożki pod ręką postać gracza nie podejmie pościgu za uciekającym przestępcą, bez biletu do opery nie da rady na czas ostrzec sławnego tenora o spisku szykowanym przez rywali, a w niewłaściwym stroju na pewno nie dostanie się na bal u królowej – w każdej z tych sytuacji **ekwipunek**, choć nie wpływa na sam wynik testu, pozwala w ogóle podjąć wyzwanie.

Gracz nie musi prowadzić dokładnej ewidencji swojego ekwipunku. Zakłada się, że drobne, potrzebne na co dzień przedmioty powszechnego użytku bohater po prostu ma przy sobie. W przypadkach, gdy postać ewidentnie nie może mieć przy sobie potrzebnego ekwipunku (np. wyprasowanego stroju wieczorowego, gdy akurat zażywa kąpiel w basenie), wystarczy deklaracja, by w kolejnej scenie postać już była wyekwipowana w niezbędne przedmioty. Alternatywnie, możesz wydać żeton, by natychmiast zdobyć potrzebny przedmiot.

Ekwipunek nie wpływa na wyniki rzutów kośćmi, więc nie ma potrzeby, by zatrzymywać akcję, prowadzić szczegółowe ewidencje pocisków i rozliczać postaci z każdego pensa. Powiedzmy to wprost: **Wolsung** nie jest grą o księgowych.

ATUTY

Atuty odpowiadają za wszystkie niezwykle cechy postaci: znajomości, ulubione gadżety, wyćwiczone sztuczki i moce magiczne. Wszystko, co świadczy o unikalności bohatera, a nie jest archetypem, rasą, atrybutem ani umiejętnością, jest w zasadach gry odzwierciedlone odpowiednim atutem.

Atuty nie stanowią zamkniętej listy. W tym rozdziale opisane są najbardziej popularne – jeśli jednak podczas gry odczujecie potrzebę dodania własnej unikalnej cechy, nie wahajcie się ani chwili.

Tworząc postać masz 20 PD do wydania na atuty.

Oto podstawowa lista atutów, w nawiasach podane są ewentualne wymagania, które postać musi spełnić, by wykupić dany atut:

- **Agresywna dyskusja [umiejętność]** (wyuczona *ekspresja*, *perswazja* lub *zastraszanie*): po skutecznym argumentem opartym na wybranej umiejętności, możesz wykorzystać kości, które zostały w puli na tę rundę, by natychmiast wyprowadzić kolejny argument z bonusem +5; **koszt:** 10 PD za umiejętność.
- **Akrobata** (wyćwiczone *wysportowanie*): +5 do skakania, wspinaczki, utrzymywania równowagi, unikania pułapek i zagrożeń naturalnych; **koszt:** 10 PD.
- **Bezczelny kłamca** (wyszkolony *blef*): podczas testów *blefu* wydanie żetonu zwiększa wynik o +5, zamiast o zwyczajowe +1; **koszt:** 5 PD.
- **Bez sentymentów** (Opanowanie 9+): podczas pościgu, wydając żeton, możesz wykonać atak oparty na umiejętności *walka* lub *strzelanie*, bez normalnie występujących efektów ubocznych; **koszt:** 10 PD.
- **Błyskawiczny refleks [typ konfrontacji]**: wydaj żeton, by poruszyć się jako pierwszy, niezależnie od kart inicjatywy (wyjątek to joker – zawsze rusza się pierwszy); **koszt:** 20 PD za typ konfrontacji.
- **Celna riposta** (wyszkolona *empatia*): podczas dyskusji, po każdym nieudanym ataku skierowanym w twojego bohatera, możesz przeprowadzić natychmiastowy kontratak z modyfikatorem +5, jeśli zużyłeś już w danej rundzie wszystkie kości, nie możesz kontratakować; **koszt:** 10 PD.
- **Cień:** za żeton +5 do uciekania i ukrywania się; **koszt:** 5 PD.
- **Gadżet:** zyskujesz nowy gadżet lub dodajesz nową cechę do już istniejącego; **koszt:** 5 PD za cechę.
- **Miażdżąca krytyka** (wyszkolona *perswazja* i *zastraszanie*): w dyskusji wydaj żeton i wyprowadź argument, za każde podbicie, przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności; **koszt:** 15 PD.
- **Moc magiczna** (atut: Szkolenie magiczne): poznajesz nową moc; **koszt:** 15 PD.
- **Nagle przyspieszenie** (wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*): podczas pościgu wydaj żeton i wykonaj test wybranej umiejętności, za każde podbicie, przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności; **koszt:** 15 PD za umiejętność.
- **Nerwy ze stali** (Opanowanie 9+): trudniej dobić cię w dyskusji, ST testów dobiecia rośnie o 5; **koszt:** 20 PD.
- **Nie do zabicia** (Krzepa 9+): trudniej dobić cię w walce, ST testów dobiecia rośnie o 5; **koszt:** 20 PD.
- **Niepodważalny argument** (wyszkolona *perswazja*): podczas dyskusji, podbicie na teście *perswazji* powoduje, że przeciwnik nie może używać w najbliższym teście wybranej przez ciebie umiejętności społecznej; **koszt:** 10 PD.

- **Niepokorny:** w rundzie walki, w której stracisz znacznik odporności, otrzymujesz modyfikator +5 do testów ataku; **koszt:** 15 PD.
- **Nieprzewidywalny** (wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*): jeżeli podczas pościgu uzyskasz podbicie w teście ofensywnym, możesz podczas najbliższego testu przeciwnika zmniejszyć jego pulę o 1k10; **koszt:** 10 PD.
- **Oburęczność:** kiedy dzielisz pulę podczas konfrontacji, zignoruj pierwszy krytyczny pech na 1k10; **koszt:** 15 PD.
- **Ogar:** za żeton +5 do pościgów i tropienia; **koszt:** 5 PD.
- **Parada** (wyszkolona *walka*): +5 do aktywnej obrony przeciw atakom wręcz; **koszt:** 5 PD.
- **Pewne oko, pewna ręka** (Zręczność 9+): podczas walki zignoruj ujemne modyfikatory za trudne warunki i ruchome podłoże; **koszt:** 5 PD.



- **Pierwsza pomoc** (specjalizacja w *wiedzy akademickiej* – medycyna): wydając żeton i poświęcając wszystkie akcje w danej rundzie, możesz opatrzeć dowolną raną postać, w wyniku czego odzyskuje ona jeden znacznik; **koszt:** 20 PD.
- **Rozbrojenie [umiejętność]** (wyćwiczone *walka* lub *strzelanie*): podbicie na teście ataku opartym na wybranej umiejętności pozwala ci rozbroić przeciwnika; **koszt:** 10 PD za umiejętność.
- **Rozpoznanie sytuacji:** raz na sesję możesz wziąć na rękę otrzymaną właśnie kartę inicjatywy i położyć w jej miejsce kartę z ręki; **koszt:** 10 PD.
- **Sekretny cios [umiejętność]** (wyszkolona umiejętność ofensywna): za żeton niedeklarowane dobiecie oparte na wybranej umiejętności; **koszt:** 20 PD za umiejętność.
- **Silny cios** (Krzepa 9+): podczas ataku wręcz lub bronią białą wydaj żeton, za każde podbicie, przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności; **koszt:** 15 PD.
- **Słaby punkt** (wyszkolona *empatia*): podczas konfrontacji, przetestuj *emпатиę* przeciw ST równemu pewności siebie przeciwni-

ka, jeśli uzyskasz podbicie, możesz dodać +5 do najbliższego ataku, skierowanego przeciw temu przeciwnikowi; **koszt:** 10 PD.

- **Sojusznik:** dostajesz dodatkową postać, którą możesz kontrolować przez jedną scenę na sesję, każda kolejna scena wymaga wydania żetonu; **koszt:** 10 PD.
- **Szkolenie magiczne** (wyćwiczony *okultyzm*, *ekspresja* lub *technika*): potrafisz korzystać z magii i poznajesz jedną moc; **koszt:** 20 PD.
- **Szybkie dobyte:** nie musisz wykonywać akcji, by zdobyć broń; **koszt:** 5 PD.
- **Unik** (wyćwiczone *wysportowanie*): +5 do aktywnej obrony przeciw atakom dystansowym; **koszt:** 5 PD.
- **Zawołowana groźba** (wyszkolone *zastraszanie*): jeśli podczas dyskusji uzyskasz podbicie w argumencie opartym o *zastraszanie*, przeciwnik musi odrzucić jedną kartę z ręki; **koszt:** 10 PD.

Więcej atutów znajdziesz w podręczniku podstawowym **Wolsung: Magia Wieku Pary**.

SOJUSZNICZY

Oto przykładowi sojusznicy, dostępni po wykupieniu odpowiedniego Atutu:

- **Cwaniak:** statysta, sojusznik, pula 1k10.
Zdolności: każdy ruch zakończony podbiciem dodaje +2 do następnego ruchu wybranego sojusznika.
Walka: atak 3/10+, obrona 10.
Pościg: *wysportowanie* lub *pojazdy* 9/9+, wytrzymałość 12.
Dyskusja: argumenty 6/10+, pewność siebie 10.
- **Erudyta:** statysta, sojusznik, pula 1k10.
Zdolności: dwie wybrane umiejętności analityczne 9/10+; raz na sesję, za żeton automatycznie zdaje jeden test wiedzy lub analizy o ST 30 lub mniej.

MAGIA

Aby korzystać z magii, twoja postać musi mieć wykupiony atut Szkolenie Magiczne.

Bohaterowie **Wolsunga** mają dostęp do pięciu typów magii, z których każda opiera się o inną umiejętność, używa innych narzędzi i oferuje swój unikalny styl magii.

- **Dzkie Talenty** – superbohaterowie steampunkowego świata, którzy urodzili się z wrodzonymi nadnaturalnymi mocami. Ich umiejętność magiczna to *ekspresja*.
Zasady specjalne: Dzkie Talenty używają mocy instynktownie, bez pomocy jakichkolwiek narzędzi. Gdy podczas jakiegokolwiek testu wypadnie krytyczny pech, tracą na chwilę kontrolę nad mocami (MG decyduje, co konkretnie się dzieje).
- **Spirytyści** – mistrzowie zakulisowych intryg, paktujący z bytami astralnymi i niebezpiecznie flirtujący z demonologią. Ich umiejętność magiczna to *okultyzm*.
Zasady specjalne: Aby korzystać z mocy muszą nakreślić stosowne figury magiczne i wpisać w nie imiona duchów – absolutne minimum to szkielet i ołówek. Krytyczny pech podczas testu magii oznacza, że zaatakował ich rozwścieczony duch.
- **Rytualiści** – ostatni wyznawcy starego podejścia do magii, powoli odchodzący w przeszłość. Ich umiejętność magiczna to *okultyzm*.

Walka: atak 3/10+, obrona 10.

Pościg: ruch 6/10+, wytrzymałość 10.

Dyskusja: argumenty 6/10+, pewność siebie 10.

- **Negocjator:** statysta, sojusznik, pula 1k10.
Zdolności: każdy argument zakończony podbiciem odbiera przeciwnikowi 1k10 z następnego testu lub dodaje +2 do następnego argumentu wybranego sojusznika.

Walka: atak 3/10+, obrona 10.

Pościg: ruch 6/10+, wytrzymałość 10.

Dyskusja: dwie wybrane umiejętności społeczne 9/9+, pewność siebie 12.

- **Osifek:** statysta, sojusznik, pula 1k10.

Zdolności: każdy atak zakończony podbiciem zabiera dodatkowy znacznik lub dodaje +2 do następnego ataku wybranego sojusznika.

Walka: *walka* lub *strzelanie* 9/9+, obrona 12.

Pościg: ruch 6/10+, wytrzymałość 10.

Dyskusja: argumenty 3/10+, pewność siebie 10.

OSIĄGNIĘCIA

Twoja postać jest znana w świecie, o jej wyczynach można przeczytać w prasie codziennej, a jej osiągnięcia są tematem rozmów na salonach. Zastanów się, co najbardziej rozślawiło twoją postać, czego dokonała i w jakich okolicznościach (np.: pojmała geniusza zbrodni, rozwiązała zagadkę straszliwego morderstwa, uciekła z więzienia, uwiodła znanego aktora, upolowała lwa ludojada). To będzie twoje pierwsze Osiągnięcie.

Raz na sesję, kiedy próbujesz dokonać podobnego wyczynu w podobnych okolicznościach (tzn. walczysz z kolejnym geniuszem zbrodni, flirtujesz ze znanym aktorem), możesz odwołać się do Osiągnięcia i dodać +5 do wyniku na kościach, niezależnie od innych modyfikatorów.

Zasady specjalne: Aby korzystać z mocy, muszą odprawiać skomplikowane rytuały i używać drogich składników. Mogą wydać 1 Kon. lub 1 Rep., by dodać 1k10 do testu magii.

- **Technomanci** – magowie wieku pary i żelaza, praktykujący Nową Magię, inżynierzy i profesorzy nauk magicznych. Ich umiejętność magiczna to *technika*.

Zasady specjalne: Ich moce zaklęte są w niesamowitych technomagicznych automatach. Inne postaci mogą korzystać z tych urządzeń, jednak każda moc może być zaklęta tylko w jednym mechanizmie na raz. Krytyczny pech podczas testu magii powoduje, że automat wybuchną, a użytkownik traci 1 Kon.

- **Artyści** – ekscentryczni i trochę szaleni magowie, których Sztuką kierują muzy, natchnienie i absynt. Ich umiejętność magiczna to *ekspresja*.

Zasady specjalne: Artyści mogą korzystać z mocy tylko gdy uprawiają sztukę lub są pod wpływem substancji odurzających. Krytyczny pech podczas testu magii powoduje silne halucynacje i utratę żetonu lub wszystkich kart z ręki (wybór gracza).

Magia w **Wolsungu** nie jest uniwersalnym kluczem zapewniającym największą potęgę postaci, jest sposobem, by poczuć się jak mag. Jeśli po prostu zależy ci na wielkich możliwościach nie musisz grać czarodziejem. Stwórz postać magiczną, jeśli chcesz, by

twój bohater osiągał potęgę robiąc rzeczy niecodzienne i lekko niepokojące. Magia to styl życia.

KORZYSTANIE Z MAGII

Podstawowe narzędzia, z których korzystają magowie to moce magiczne. Twój mag poznaje pierwszą moc w momencie gdy wykupuje atut Szkolenie Magiczne. Aby poznać nową moc trzeba wykupić atut Moc Magiczna.

Każda moc działa na trzech płaszczyznach:

- **Gdy moc jest aktywna:** aktywna moc działa jak ekwipunek. Pozwala deklorować akcje (np.: strzelam w niego moim Pociskiem) i wykonywać odpowiednie testy, na tych samych zasadach jak zwykłe narzędzia. Nie oferuje żadnych bonusów, choć świetnie wygląda.
- **Karty z ręki:** gdy moc jest aktywna, możesz zagrywać karty z ręki, opierając opis na działaniu mocy, nie na Archetypie. Możesz również zagrać dwie karty do jednego testu (jedną z mocy, drugą z Archetypu) – jednak w takim wypadku moc natychmiast się rozładowuje.
- **Bonus:** każda moc oferuje unikalny bonus, który możesz aktywować w dowolnym momencie. Efekty trwają do końca sceny, po czym moc się rozładowuje.

Gdy moc się rozładuje, nie możesz korzystać z niej w żaden sposób, aż ponownie jej nie aktywujesz.

Na początku sesji, wszystkie twoje moce są aktywne.

AKTYWOWANIE MOCY

Rozładowaną moc możesz ponownie aktywować na dwa sposoby:

- wydając żeton,
- wykonując specjalną akcję.

Każdy typ magii pozwala aktywować moce w inny sposób:

- **Dziki Talenty:** bohater musi spędzić scenę wystawiony na działanie wybranego żywiołu (o rodzaju żywiołu decydujesz wykupując atut Szkolenie Magiczne).
- **Spirytyści:** bohater musi spędzić scenę medytując na cmentarzu lub w miejscu nawiedzonym przez duchy.
- **Rytualiści:** bohater musi wykonać odpowiedni rytuał w miejscu magicznym (starożytnym kamiennym kręgu, o północy na rozstajach itp.).
- **Technomanci:** bohater musi naładować automat korzystając z przemysłowego generatora energii magicznej (można je znaleźć w fabrykach, laboratoriach itp.).
- **Artyści:** bohater musi poczuć lub wywołać silne emocje (tzn. spowodować skandal lub być świadkiem czegoś przerażającego lub wzniosłego).

MOCE

Oto lista przykładowych mocy magicznych:

CZŁOWIEK-PAJĄK

Potrafisz wspiąć się na dowolną powierzchnię.

Warianty: Dziki Talenty – palce-przyssawki, Spirytyści – upiorne ręce sięgające ze ścian, Rytualiści – magiczne buty, Technomanci – modulator grawitacji, Artyści – “To tylko kwestia właściwej perspektywy”.

Gdy moc jest aktywna: wspinaczka (użyj *wysportowania*).

Karty z ręki: bieganie po ścianach i sufitach.

Bonus: podczas pościgów podbicie w teście ofensywnym zabiera przeciwnikowi dodatkowy znacznik Odporności.

KONTROLA MASZYN

Możesz zdalnie kontrolować maszyny.

Warianty: moc dostępna jedynie dla Technomantów.

Gdy moc jest aktywna: włączanie i wyłączanie maszyn w zasięgu wzroku, może być użyta jako akcja ofensywna w czasie pościgów (użyj *techniki*).

Karty z ręki: kontrola maszyn w zasięgu wzroku.

Bonus: *technika* +3 i *pojazdy* +3.

KONTROLA DUCHÓW

Możesz przywoływać i kontrolować byty astralne.

Warianty: moc dostępna jedynie dla Spirytystów.

Gdy moc jest aktywna: widzisz duchy i możesz z nimi rozmawiać (użyj *okultyzmu*).

Karty z ręki: konfrontacje z demonami, duchami i innymi bytami astralnymi.

Bonus: duch-sojusznik pojawia się, by pomóc magowi.

LOT

Potrafisz latać na krótkie dystanse.

Warianty: Dziki Talenty – wrodzona umiejętność latania, Spirytyści – rój chochlików unoszący maga, Rytualiści – czarodziejski dywan, Technomanci – parowy plecak odrzutowy, Artyści – podnosząca na duchu pieśń.

Gdy moc jest aktywna: unoszenie się w powietrzu, dalekie skoki (użyj *wysportowania*).



Karty z ręki: unikanie upadków, lewitacja, nagłe skoki i manewry w powietrzu.

Bonus: podczas pościgów możesz za żeton deklarować dobiecia po fakcie przeciw postaciom nietalającym.

NADZWYCZAJNA SIŁA

Możesz dokonywać niezwykłych aktów siły.

Warianty: Dzikie Talenty – imponująca muskulatura, Spirytyści – kontrolowane opętanie, Rytualiści – pas niedźwiedziej siły, Technomanci – golemiczny egzoszkielet, Artyści – magiczne tatuaże.

Gdy moc jest aktywna: nadzwyczajna siła (użyj *wysportowania* lub *walki*).

Karty z ręki: wyłamywanie drzwi, zrywanie łańcuchów, podnoszenie paromobili.

Bonus: podbicie na ataku opartym na *walce* pozwala zdjąć dodatkowy znacznik Odporności.

POCISK

Magiczny atak dystansowy.

Warianty: Dzikie Talenty – promienie strzelające z oczu, Spirytyści – chmara wygłodniałych duchów, Rytualiści – kula ognia, Technomanci – przeróżne technomagiczne strzelby, Artyści – wysokie C, które jest w stanie strzaskać szkło.

Gdy moc jest aktywna: ataki dystansowe (użyj *strzelania*).

Karty z ręki: ataki dystansowe, strzelanie do celu.

Bonus: *strzelanie* +3.

ROZMYCIE

Niezwykle trudno cię zauważyć.

Warianty: Dzikie Talenty – skóra kameleona, Spirytyści – płaszcz z cieni, Rytualiści – czapka niewidka, Technomanci – eksperymentalny kombinezon maskujący, Artyści – iluzje.

Gdy moc jest aktywna: nikt nie zwraca na ciebie uwagi, chyba że sam ją przyciągniesz (użyj *ukrywania się*).

ROZWÓJ POSTACI

Po każdej sesji MG przyznaje bohaterom po 3-5 punktów doświadczenia. Możesz je wydać by zwiększyć możliwości twojej postaci:

- Nowy poziom Atrybutu kosztuje 20 PD (możesz rozwinąć tylko jeden atrybut na poziom Sławy).
- Wyzkolenie nowej umiejętności kosztuje 10 PD.
- Nowa specjalizacja kosztuje 10 PD.
- Koszty atutów podane są w ich opisie.

Ponadto po każdej sesji, wybierz jeden z wyczynów swojego bohatera i wpisz na kartę postaci jako Osiągnięcie. Wybrane zdarzenie zostaje opisane w prasie lub w inny sposób przedostaje się do opinii publicznej, zwiększając sławę postaci i stając się istotną częścią jej biografii. Wszystkie osiągnięcia działają tak samo – raz na sesję dają bonus +5 do określonego działania dokonywanego w określonych okolicznościach.

Pełną listę osiągnięć i nowe ich typy znajdziesz w podręczniku podstawowym **Wolsung: Magia Wieku Pary**.

Karty z ręki: *ukrywanie się*, *złodziejstwo*, podслуchiwanie, aktywna obrona w pościgach.

Bonus: *ukrywanie się* +3.

TELEKINEZA

Możesz poruszać przedmiotami nie dotykając ich.

Warianty: Dzikie Talenty – moc umysłu, Spirytyści – niewidzialny służący, Rytualiści – kontrola nad wiatrem, Technomanci – opatentowane rękawice telemanipulacyjne, Artyści – muzyka, która porusza nawet przedmioty.

Gdy moc jest aktywna: poruszanie przedmiotami bez dotykania ich (użyj umiejętności odpowiedniej do zakresu zadania).

Karty z ręki: poruszanie przedmiotów na odległość, aktywna obrona w walce i pościgach.

Bonus: *walka* +3 lub *wysportowanie* +3.

WIZJA

Widzisz rzeczy niewidzialne i ukryte przez zwykłym wzrokiem.

Warianty: Dzikie Talenty – jasnowidzenie, Spirytyści – astralni szpiedzy, Rytualiści – zakłete zwierciadło, Technomanci – gogle prześwietlające, Artyści – lotosowe sny na jawie.

Gdy moc jest aktywna: możesz patrzeć przez ściany, zaglądać do zamkniętych pudełek itp. (możesz użyć *analizy* i umiejętności o podobnym działaniu nie widząc bezpośrednio badanego przedmiotu).

Karty z ręki: używanie informacji zdobytych dzięki wizjom.

Bonus: *analiza* +3 i *spozstrzegawczość* +3.

ZAURCZENIE

Możesz trwale wpłynąć na uczucia i emocje statystów.

Warianty: moc dostępna jedynie dla Artystów.

Gdy moc jest aktywna: możesz rozpocząć rozmowę z każdym, nawet wrogami (użyj *ekspresji*).

Karty z ręki: uwodzenie, zawieranie przyjaźni, *perswazja*.

Bonus: zmienia wybranego statystę w sojusznika.



W pełnej wersji podręcznika znajdziecie:

- **8** ras, **4** archetypy, **19** profesji i **ponad 90** atutów, pozwalających stworzyć niezapomnianych bohaterów.
- **Ponad 160** niesamowitych gadżetów.
- Dokładny i wciągający opis świata, w którym rozgrywać się będą wasze przygody.
- **Ponad 120** przeciwników godnych waszych bohaterów.
- Gotowy do rozegrania scenariusz, szczegółowe konspekty **dwóch** kampanii i **31** scenariuszy oraz **ponad 200** pomysłów na przygody.
- Łatwe zasady, wspierające szybka, barwną i dynamiczną grę.
- **480** stron napisanych przez graczy i dla graczy.

Podręcznik podstawowy do fabularnej gry akcji **Wolsung: Magia Wieku Pary** możesz nabyć w dobrych sklepach z grami i na stronie wydawnictwa Kuźnia Gier (<http://www.kuzniagier.pl/sklep>).

Więcej kart postaci w wersji do druku dostępnych jest na: www.wolsung.pl



Wolsung – jazda próbna

Wolsunga wymyślili: Artur 'Garnek' Ganszyniec i Maciej 'lucek' Sabat

Tekst: Artur Ganszyniec

Mechanika „W”: Artur Ganszyniec i Krzysztof 'Szczer' Hryniów

Redakcja: Michał 'Puszon' Stachyra

Skład: Szymon 'neishin' Szweda

Okładka – kolaż prac Krzysztofa 'sirduch' Rogulskiego i Roberta Łady.

Ilustracje: Marcin 'Andrew' Gręźlikowski i Michał 'teli' Teliga

Mapa: Maciej Zasowski

Karta postaci: Maciej Zasowski i Mariusz Gandzel

Logo Wolsunga: Bartłomiej Rozbicki

Layout podręcznika: Mariusz Gandzel

Koordynator projektu Wolsung: Michał Stachyra

Twórcą oryginalnego pomysłu, świata, marki i logo Wolsung jest Artur Ganszyniec.

Wydawca: Wydawnictwo Kuźnia Gier

Copyright © by Artur Ganszyniec & Maciej Sabat, Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Kraków 2009-2010

Copyright © Wydawnictwo Kuźnia Gier (FHU Monty), Kraków 2009-2010

Wszelkie prawa zastrzeżone

All rights reserved

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

Wydawca wyraża zgodę na drukowanie i kopiowanie niniejszej broszury na własny użytek.

OSIĄGNIĘCIA

Użyte ZNANY 2k10

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

SŁAWNY 3k10

- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35

LEGENDA 4k10

- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50

ARCHETYP

♠ pik

♥ kier

♦ karo

♣ trefl

KARTY

KARTA	ST 10	ST 15	ST 20	ST 30	ST 50
2 DO 10	sukces	+3	+3	+3	+3
W, D, K	podbicie	sukces	+4	+4	+4
As	podbicie	podbicie	sukces	+5	+5
JOKER*	podbicie	podbicie	podbicie	sukces	+10

*) Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu (zamiast 10+ przerzucane jest 9+ itd.).

OPIS POSTACI

BOGACTWO

- Bieżące
- ZAMOŻNY (3)
- BOGATY 6
- BARDZO BOGATY 9
- KREZUS 12

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

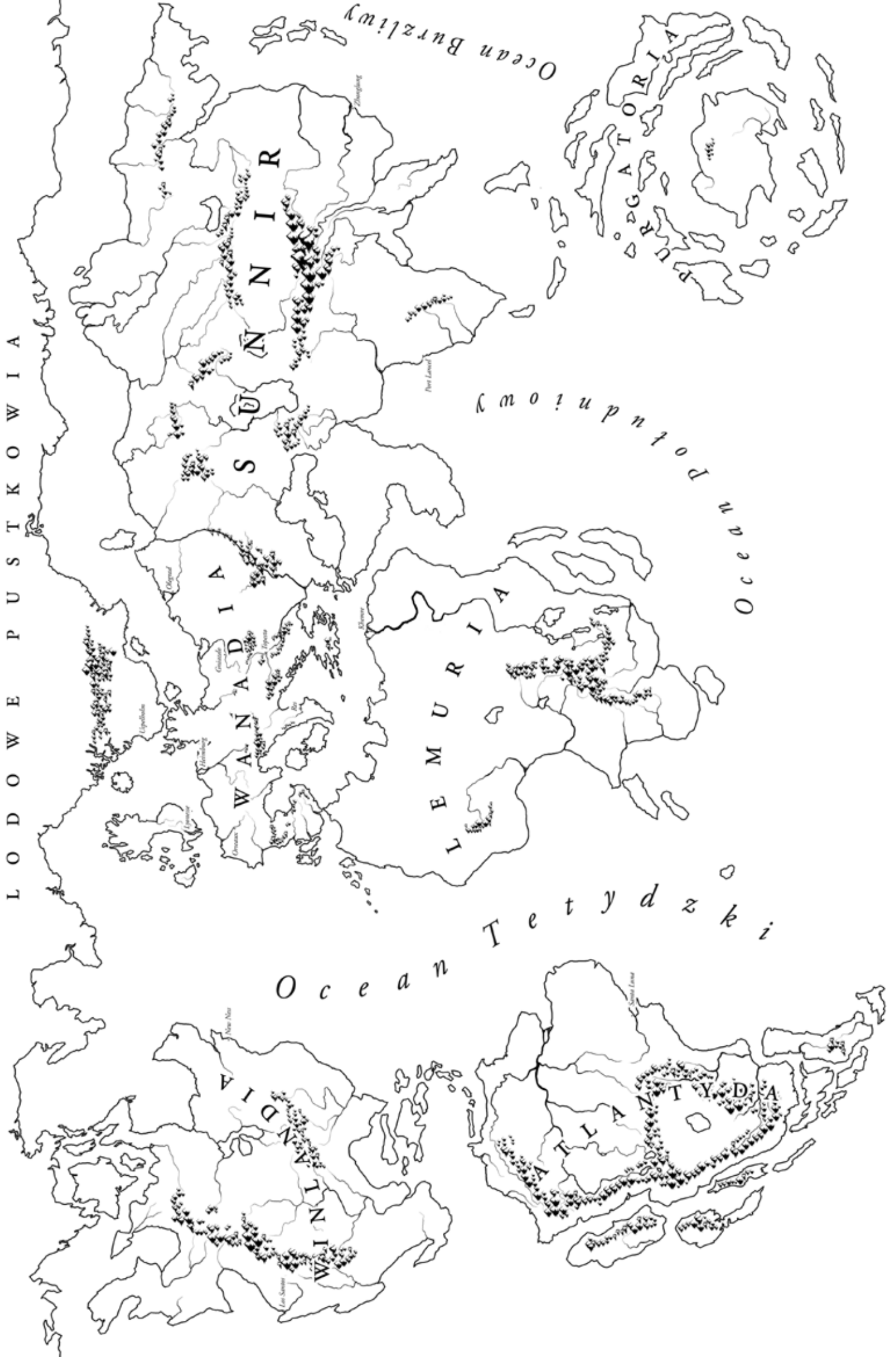
BLIZNY _____

DRUŻYNA

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 żetonami.



L O D O W E P U S T K O W I A



W A I N I A

Ocean Burszliwy

W A N A D I A

Ocean Północny

S U Ń N I R

L E M U R I A

A T L A N T Y D A

Ocean Tetydzki

BRITANNIA

AGGATORIA

Ocean Burszliwy

W SZYSTKIE PRODUKTY WOLSUNGOWE:



RPG:
podręcznik główny



RPG: dodatek
Lyonesse: Miasto,
Mgła, Maszyna



RPG: dodatek
Operacja Wotan

WOLSUNG
MINIATURES



MICRO ART STUDIO
SOMETHING SMALL FROM POLAND

<http://www.microartstudio.com/>

Figurki kolekcjonerskie 28mm



Gra planszowa



Talie 55 kart do gry



Żetony do gry fabularnej



Kości k10

DOSTĘPNE W SKLEPIE INTERNETOWYM KUŹNI GIER

WWW.KUZNIAGIER.PL/SKLEP