

WOLSUNG

MAGIA WIEKU PARY



BRAWUROWY WOLSUNG

BRAWUROWY WOLSUNG

Oto zbiór zasad umożliwiająca grę w świecie Wolunga na mechanice SWEPL. Nie jest to konwersja systemu, więc nie znajdziecie tu sposobu na przeniesienie już istniejącej postaci na nowe zasady, nie staraliśmy się również oddać wszystkich niuansów wolsungowej mechaniki.

Jeśli chcecie zagrać w **Savage Worlds** w nowym brawurowym świecie – znajdziecie poniżej wszystkie potrzebne informacje. Jeżeli natomiast interesują was rozwiązania mechaniczne specyficzne dla **Wolsunga**, polecamy naszą Jazdę Próbną.

RASY

Gracze w Wolsungu mogą stworzyć postać należącą do jednej z ośmiu rozumnych ras: elfów, orków, ludzi, niziołków, krasnoludów, gnomów, trolli i ogrów.

ELFY

Żywiół: Powietrze

Słabe i mocne strony: Najbardziej znaną słabością elfów jest ich wrażliwość na żelazo. Rekompensuje im to gracia ruchów, bystrość umysłu i uprzywilejowana pozycja społeczna.

- **Księżycowy wzrok:** silnie związane z Boginią elfy w świetle księżyca widzą jak za dnia. Zdolność ta nie działa podczas nowiu, ani w całkowitej ciemności. Elfy ignorują kary do testów ataku wynikające z Półmroku i Mroku.
- **Nieludzka gracia:** Przedstawiciele tej rasy są uważani przez innych za wyjątkowo atrakcyjnych fizycznie i mało kto potrafi oprzeć się sile ich osobowości. Elfy otrzymują modyfikator +2 do Charyzmy.
- **Wrażliwość na żelazo:** Elfy znane są z wrażliwości na żelazo, sama obecność tego metalu sprawia, że czują się nieswojo, dotyk zaś jest nieprzyjemny i sprawia lekki ból. Kontakt z żelazem (odległość ok. 5 cm) lub rana zadana żelazną bronią powoduje do końca sceny modyfikator -2 do wszystkich cech.

GNOMY

Żywióły: Ogień / Ziemia.

Słabe i mocne strony: Wątpliwa budowa ciała i powszechna nieufność, jaką się ich otacza, utrudnia gnomom życie. Mogą za to zawsze liczyć na wsparcie rodaków i przysłowiowy „gnomi rozsądek”.

- **Podejrzany:** skryte i tajemnicze gnomy, traktowane są przez przedstawicieli innych ras z dużą nieufnością. W kontaktach z nie-gnomami postać otrzymuje modyfikator -2 do Charyzmy.

- **Rozsądny:** Przedstawiciele tej rasy charakteryzuje niezwykle przenikliwość myśli i niemal legendarny zdrowy rozsądek. Gnomy rozpoczynają grę ze Sprytem równym k6.
- **Wykształcenie:** Gnomy odbierają w dzieciństwie solidne wykształcenie. Postać rozpoczyna grę z wybraną umiejętnością z kategorii Wiedza na k6.

KRASNOLUDY

Żywiół: Ziemia.

Słabe i mocne strony: Mimo niskiego wzrostu, krasnoludy cechuje siła i wytrzymałość przekraczająca ludzką oraz nieugięta żelazna wola. Niestety, słońce rani ich skórę i nawykłe do mroku oczy.

- **Dzieci podziemi:** Krasnoludy potrafią widzieć w ciemności w odcieniach czerni i bieli. Poza tym jest niczym normalny wzrok, więc przedstawiciele tej rasy mogą równie dobrze funkcjonować bez żadnego światła. Modyfikatory do ataku wynikające z braku światła są zmniejszane o połowę.
- **Twardy jak skała:** Krasnoludy są znane ze swej wytrzymałości. Rozpoczynają grę z Wigorem równym k6.
- **Wrażliwość na światło:** Pochodzące z pod powierzchni krasnoludy źle znoszą silne światło. W słoneczne dni (lub kontakcie z innym źródłem silnego światła) otrzymują modyfikator -2 do wszystkich testów współczynników. Ukrycie się w cieniu, lub czarne okulary zmniejszają ten modyfikator do -1.

LUDZIE

Żywiół: Woda.

Słabe i mocne strony: Nic co zasługiwało by na tę nazwę.

- **Wszechstronność:** Ludzie rozpoczynają grę z jedną darmową przewagą.

NIZIOŁKI

Żywióły: Ziemia / Woda.

Słabe i mocne strony: Słabsze od ludzi, lecz zdecydowanie zwinniejsze niziołki cieszą się dodatkowo doskonałym zdrowiem.

- **Drobny:** Przeciętny wzrost niziołka ok. 1,2 m. Z racji na mizerne rozmiary postać odejmuje -1 Wytrzymałości. Niziołki mają Rozmiar -1 i nie mogą wybrać zawady Konus.
- **Niziołkom los sprzyja:** Na początku każdej sesji dostajesz dodatkowego fuksa. Tę zdolność można łączyć z przewagami Szczęściarz i Cholerny szczęściarz.

- **Zwinny jak łasica:** Niziołki są może słabsze niż ludzie, nadrabiają to jednak ponadprzeciętną zręcznością. Ich początkowa Zręczność wynosi k6.

OGRY

Żywioty: Ogień / Powietrze.

Słabe i mocne strony: Nadludzko silne, lecz niezbyt bystre ogry pozostają w zasadzie poza marginesem społeczeństwa.

- **Niepiśmienny:** Przedstawiciele tej rasy zazwyczaj nie uczęszczają do szkół a w dorosłym życiu opanowanie mowy pisanej sprawia im wiele trudności. Oгры nie potrafią czytać ani pisać, a jeżeli poznają inne języki, znajomość ich ogranicza się również tylko do mowy.
- **Nierozgarnięty:** Podczas tworzenia postaci, zwiększenie Sprytu kosztuje dwa punkty za poziom.
- **Olbrzymi:** Przeciętny ogr mierzy ponad 2 m wzrostu i jest potężnie zbudowany, co daje im Rozmiar 1 i premię +1 do Wytrzymałości.
- **Silacz:** Oгры rozpoczynają z Siłą k8 i mogą ją podnieść podczas tworzenia postaci do k12+2. Dzięki przewagom Zawodowców i Ekspertów ich Siła może osiągnąć k12+4.
- **Słoń w składzie porcelany:** Olbrzymie rozmiary utrudniają ogrom korzystanie z nowoczesnej techniki. Przedstawiciele tej rasy otrzymują modyfikator -2 do wszystkich testów Reperowania a wynik 1 na kostce umiejętności (niezależnie od wyniku na Kości Figury) oznacza, że urządzenie psuje się.
- **Zwierzęcy magnetyzm:** Oгры otrzymują premię +2 do Charyzmy podczas kontaktów z przedstawicielkami płci pięknej.

na działanie magii, dzięki czemu potrafią się znakomicie bronić przed wrogimi czarami. Otrzymują 2 punkty Pancerza przeciw zadającym obrażenia atakom magicznym i otrzymują premię +2 do testów współczynników podczas opierania się wrogim mocom.

TROLLE

Żywioty: Ogień.

Słabe i mocne strony: Młode trolle są drobne i zwinne. Z wiekiem zyskują na posturze i krzepie, jednak kosztem ruchliwości i bystrości umysłu. Kłątwa powoduje, że dostępne w dzieciństwie Talenty Magiczne zanikają – dorosłe trolle zyskują za to oparcie w reputacji i honorze. Starcom zostaje tylko brutalna siła.

Gracze wcielają się tylko w dorosłe trolle.

- **Kłątwa:** Nad trollami wisi nieuchronna przemiana w potwora. Po przekroczeniu pięćdziesiątki, co roku wykonuje się test Ducha – porażka oznacza, że postać w ciągu k12 miesięcy przemieni się w potwora. Dlatego trolle robią wszystko, by odejść wcześniej, najlepiej po dokonaniu jakiegoś chwalebnego czynu.
- **Niezlomny:** Trolle otrzymują premię +2 do testów Zastraszenia i Wyśmiewania, oraz testów Ducha i Sprytu podczas obrony w Próbach woli.
- **Przerażający:** Respekt, jakim cieszą się trolle, pozwala im łatwiej zastraszać swych oponentów. Postaci tej rasy rozpoczynają grę z Zastraszeniem na k6.
- **Infrawizja:** Trolle są w stanie postrzegać świat w spektrum podczerwonym. Modyfikatory ataku wynikające z braku oświetlenia zmniejszane są o połowę.
- **Ognisty temperament:** zawada Lojalny albo Uparciuch (wybór gracza).

ORKOWIE

Żywioty: Powietrze / Woda.

Słabe i mocne strony: Orkowie są znani z silnego, otwartego na magię umysłu oraz z umiejętności kontaktowania się z duchami. Orkowie czystej krwi, jak głoszą legendy, są nawiedzani przez demony, więc inne rasy Wanadii patrzą na nich z podejrzliwością.

- **Obcokrajowiec:** Orkom, wychowanym w innej kulturze, ciężiej jest się porozumieć z przedstawicielami innych ras i w kontaktach z nimi mają modyfikator -2 do Charyzmy.
- **Uduchowiony:** Bliski kontakt ze światem duchów i wrodzona skłonność do refleksji, powoduje, że orkowie zaczynają grę z Duchem na poziomie k6.
- **Tradycjonalista:** Codzienne zwyczaje orków są zazwyczaj niezrozumiałe dla wanadyjczyków. Każdy ork zaczyna grę z zawadą Dziwactwo.
- **Odporność na magię:** Orkowie są niezwykle wyczuleni

ZASADY ŚWIATA

JĘZYKI

Postaci znają tyle języków, ile wynosi połowa ich Sprytu (jeśli nie są analfabetami, potrafią również w nich czytać i pisać). Jednym z tych języków musi być język ojczysty postaci. Wraz z rozwojem Sprytu bohater może nauczyć się nowych języków. W takim przypadku postaci, które zaczynają jako analfabeci mogą pozbyć się tej przywary, wybierając zamiast znajomości nowego języka, umiejętność czytania i pisanie.

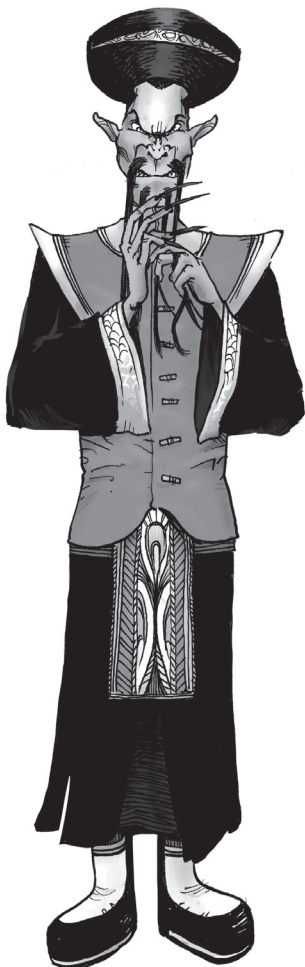
KONFRONTACJE SPOŁECZNE

Nieodłącznym elementem świata **Wolsunga** są dyskusje na salonach, romanse i wszelkiego rodzaju konflikty rozgrywane za pomocą słów, nie broni.

Oto szybkie zasady rozgrywania konfrontacji społecznych:

KROK PIERWSZY: PRZYGOTOWANIE

Każda ze stron konfliktu wybiera swojego przedstawiciela, który będzie reprezentował interesy grupy w rozpoczynającej się dyskusji. Otrzymuje on pewną liczbę znaczników, równą poziomowi kości Ducha (cztery znaczniki za Ducha k4, osiem za k8 itd.), które pokazują, jak trudno przekonać daną postać.



KROK DRUGI: STAWKA

Mistrz Gry ustala z graczami, jakie są konsekwencje wygranej i przegranej w dyskusji.

KROK TRZECI: ARGUMENTY

Przedstawiciele obu stron przedstawiają swoje argumenty, odwołując się do wszystkich dostępnych sztuczek retorycznych. Poczynając od strony, która rozpoczęła dyskusję, postaci testują Perswazję, Wyśmiewanie lub Zastraszanie – zależnie, która umiejętność pasuje do przedstawianych argumentów. Za każdy znacznik i przebicie odejmują przeciwnikowi jeden znacznik. Dyskutancie wykonują testy na zmianę, do czasu gdy którejś ze stron nie skończą się znaczniki.

Pozostali członkowie grupy mogą wspierać swojego przedstawiciela, zgodnie z zasadami testów wspomaganych.

PODSUMOWANIE

Kiedy jednej ze stron skończą się znaczniki, dyskusja dobiega końca i obie strony ponoszą ustalone wcześniej konsekwencje wygranej lub porażki.

OŚIĄGNIĘCIA

Twoja postać jest znana w świecie, o jej wyczynach można przeczytać w prasie codziennej, a jej osiągnięcia są tematem rozmów na salonach. Tworząc postać zastanów się, co najbardziej rozślało 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 użyć go jak dodatkowego fuksa.

Ponadto po każdej przygodzie, w której twoja postać dokonała czegoś naprawdę spektakularnego, wybierz jeden z czynów 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 w określonych okolicznościach możesz użyć go jako darmowego fuksa.

PRZEWAGI

BEZCZELNY KŁAMCA

Wymagania: Nowicjusz, Charyzma k8+, Przekonywanie k8+

Gdy bohater kłamie, otrzymuje +2 do testów Przekonywania podczas konfrontacji społecznych.

BŁYSKAWICZNA RIPOSTA

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8+, Przekonywanie k8+, Wyśmiewanie k8+ lub Zastraszanie k8+

Jak przewaga Szybki cios, z tą różnicą, że pozwala wyprzedzić atak podczas konfrontacji społecznych. Przewaga dotyczy jedynie argumentów opartych na wybranej umiejętności, można ją jednak wybrać więcej niż raz.

MISTRZ RETORYKI

Wymagania: Nowicjusz, Charyzma k8+, Przekonywanie k8+

Gdy bohater opiera się na rzetelnych argumentach, otrzymuje +2 do testów Przekonywania podczas konfrontacji społecznych.

PEWNOŚĆ SIEBIE

Wymagania: Nowicjusz, Duch k8+, Odwaga k6+

Podczas konfrontacji społecznych poziom trudności argumentów przeciwnika rośnie o 2. Przewagę można wybrać wielokrotnie, za każdym razem zwiększając poziom trudności o 2, jednak nie częściej, niż raz na rangę.

UROCZY

Wymagania: Nowicjusz, Charyzma k8+, Przekonywanie k8+

Gdy bohater próbuje uwieść rozmówcę lub wykorzystać jego uczuciowość, otrzymuje +2 do testów Przekonywania podczas konfrontacji społecznych.

WYTRĄCENIE Z RÓWNOWAGI

Wymagania: Nowicjusz, Charyzma k8+, Wyśmiewanie k8+

Gdy bohater sięga po argumenty personalne, otrzymuje +2 do testów Wyśmiewania podczas konfrontacji społecznych.

ZAWOALOWANA GROŹBA

Wymagania: Nowicjusz, Charyzma k8+, Zastraszanie k8+

Gdy bohater próbuje nastraszyć rozmówcę, otrzymuje +2 do testów Zastraszania podczas konfrontacji społecznych.

MARZENIA I KOSZMARY

Wymagania: elf, Nowicjusz, Duch k6+

Wysłuchując się w oddech śpiącej osoby elf potrafi dostrzec przebłyski jej snów i dowiedzieć się, czego śpiący w danym momencie najmocniej pożąda lub czego najbardziej się boi. Dostrojenie do cudzych snów trwa od około kwadransa, jeśli śpiący jest dla elfa kimś bardzo bliskim, do kilku godzin, gdy jest obcy. Mocy użyć można raz na noc. Elf, który przebywa w cudzej sypialni bez pozwolenia ryzykuje poważny skandal.

SEKRETNE RUNY

Wymagania: gnom, Nowicjusz, Reperowanie k8+

Największą tajemnicą gnomów, przekazywaną z pokolenia na pokolenie, są runy pozwalające ożywić rzeczy nieożywione. Powiernicy tego sekretu jako jedyni potrafią stworzyć golema bez skomplikowanych procedur technomagicznych.

Raz na sesję gnom może stworzyć golema z dowolnej człekokształtnej 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 stwórcy.

ZIMNA LOGIKA

Wymagania: krasnolud, Nowicjusz, Duch k6+

Postać potrafi zupełnie stłumić uczucia i działać wyłącznie w oparciu o zimną kalkulację.

Zdolność można aktywować na sesję i działa ona przez całą scenę. W tym czasie krasnolud zyskuje premię +2 do wszystkich testów

Zastraszania i Odwagi, natomiast testy Przekonywania i Wyśmiewania obciążone są modyfikatorem -2.

SWÓJ CZŁOWIEK

Wymagania: człowiek, Nowicjusz, Charyzma 6+

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. Należący do wybranej grupy Bohaterowie Niezależni, są nastawieni względem bohatera przychylnie.

KREWNI I ZNAJOMI

Wymagania: niziołek, Nowicjusz, Spryt k6+

Raz na sesję, w sytuacji w której na scenie jest choć jeden niziołek – Bohater Niezależny, gracz może wydać fuksa, by rozpoznać w nim dalekiego krewnego lub znajomego i wykorzystać do pomocy. Towarzysz pomaga bohaterowi do końca sceny. Zdolność nie działa na figury i niziołki, które są bezpośrednimi przeciwnikami gracza.



TO TYLKO OGR

Wymagania: ogr, Nowicjusz, Skradanie 6+

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.

OKO DUSZY

Wymagania: ork, Nowicjusz, Duch 6+

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.

OGNIOODPORNY

Wymagania: troll, Nowicjusz, Wigor 6+

Trolle, jak żadna inna rasa, są związane z fizyczną reprezentacją swojego żywiołu. Niektórzy potrafią sięgnąć do wewnętrznych płomieni, by obronić się przed całkiem namacalnym ogniem i gorącem.

Raz na sesję bohater uzyskuje jedną na scenę całkowitą odporność na ogień. Jest w stanie przejść przez płomienie nie odnosząc żadnej szkody. Oprócz tego uzyskuje Pancerz 4 przeciw atakom opartym na ogniu. Zdolność nie chroni przed eksplozjami materiałów wybuchowych, utopieniem w płynnym metalu itp.

Zdolność można ponownie aktywować w kolejnych scenach, jednak wówczas kosztuje ona jeden fukus za rundę.

PRZYNALEŻNOŚĆ DO ORGANIZACJI

Wymagania: Nowicjusz, zależnie od organizacji: wybrana umiejętność k8+ lub dwie umiejętności k6+ lub wybrana przewaga dostępna Nowicjuszom.

Bohater należy do zamkniętego klubu, stowarzyszenia lub organizacji. Zyskuje przywileje przynależne każdemu członkowi, w tym dostęp do siedziby organizacji i wsparcie ze strony klubowiczów. Przykładowe stowarzyszenia to:

- Kluby, skupiające się na kontaktach towarzyskich i gromadzące osoby o podobnych zainteresowaniach: artystów, brydzystów, arystokratów, myśliwych.
- Łoże, skupiające się na polityce, mistycyzmie, tajemnicach i walkach o wpływy. Są to na przykład: kulty, partie polityczne, łoże spirytystyczne, spiski nihilistów
- Towarzystwa naukowe, skupiające się na badaniach i eksploracji, gromadzące odkrywców, archeologów, wynalazców
- Organizacje państwowe, będące organami władzy, lub mające ważne role społeczne: policja, wojsko, poczta.

Postać ma wolny wstęp do siedziby organizacji. Oprócz możliwości odpoczynku wiąże się to również z dostępem do innych korzy-

ści, zależnych od organizacji. Dodatkowo, wszyscy Bohaterowie Niezależni będący członkami organizacji podczas interakcji z bohaterem są domyślnie przyjaźni (modyfikatory z Charyzmy wciąż obowiązują). Prócz tego wybierz jedną z poniższych korzyści:

- Premia +2 do testów dwóch umiejętności wykonywanych w siedzibie organizacji.
- Premia +2 do wszystkich testów jednej umiejętności niebojowej.
- Premia +2 do wszystkich testów jednej umiejętności bojowej, dla jednej konkretnej broni.
- Magiczny przedmiot z czarem dostępnym Nowicjuszom.
- Możliwość wstępu na zamknięte spotkania wybranej grupy społecznej.
- +2 do Charyzmy.
- Koneksijs wśród członków stowarzyszenia.
- Premia +1 do testów wybranej umiejętności nadprzyrodzonej w określonych sytuacjach.
- Dostęp do mocy spoza listy danej Zdolności Nadprzyrodzonej.
- Dostęp do *nexusa* o Mocy 2 (Doświadczony).

Niektóre organizacje pozwalają na wybranie dwóch korzyści, jednak jednocześnie nakładają zawadę Lojalny względem członków organizacji, lub zawadę Wróg (Drobna) względem członków konkurencyjnego stowarzyszenia.

STWORZENIE MAGICZNEGO PRZEDMIOTU

Wymagania: Doświadczony, Wiedza (zależnie od rodzaju magii) k10, umiejętność nadprzyrodzona k10, Zdolność nadprzyrodzona

Mag tworzy magiczny przedmiot, zawierający dowolną, znaną magowi moc oraz własny zasób punktów mocy, równy poziomowi maga w momencie gdy wybrał on tę przewagę. Podczas tworzenia przedmiotu mag określa również sposób aktywacji (może to być hasło, specyficzny gest, wymagany rekwizyt lub nawet konkretny czas lub miejsce). Dowolna osoba trzymająca przedmiot może rzucić zawarty w nim czar, jeśli tylko zna sposób aktywacji przedmiotu i zda test odpowiednio Wiedza (tajemna), Wiedza (technologia), Wiedza (teologia) lub Wiedza (sztuka).

Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony, przepada bezpowrotnie, a jego twórca traci na stałe 1 punkt mocy. Aby stworzyć kolejny przedmiot, mag musi ponownie wykupić tę przewagę.

NEKROMANTA (SPECJALIZACJA MAGICZNA)

Wymagania: Nowicjusz, Zdolność nadprzyrodzona, Wiedza (nekromancja) k8

Dostępne moce: dar języków (martwe języki), kret (cmentarze), leczenie (nieumarli), mowa zwierząt (padlinożercy), ochrona przed żywiołami (poza ogniem), oszołomienie, pancerz, pocisk, podkręcenie (nieumarli)/przykręcenie (żywi), przerażenie, uzdrowienie (nieumarli), wybuch, zaciemnienie, zmiana kształtu (nieumarli), zombie.

Tło: Nekromantą może zostać każdy mag. To nie osobny rodzaj magii, ale zejście na mroczną i niebezpieczną ścieżkę.

Zasady:

- Nekromanci rzucają zaklęcia zgodnie z zasadami swojej pierwotnej szkoły magii. Zyskują natomiast moc i do-

stęp do dodatkowych, wypaczonych zaklęć. Wybierając przewagę Nowa moc mag może wykupić nekromantyczną wersję zaklęcia, które już zna. Zyskuje wówczas premię +2, jeśli używa go przeciw istotom żywym lub wspomagając nieumarłych.

- Magowie podążający ścieżką nekromancji potrafią napędzać magię cudzą siłą życiową. Rzucając czar mag może zdecydować, że koszt zaklęcia pokryje cudza moc vitalna. Ofiara musi znajdować się nie dalej niż Duch maga x 10 metrów i musi być Sprzymierzeńcem nekromanty lub unieruchomionym i umieszczonym w magicznym kręgu przeciwnikiem. Ofiara jest automatycznie doznaje szoku i za każde pobrane 2 punkty mocy otrzymuje k6 obrażeń. Czary rzucane w ten sposób, zawsze objawiają się w wariacie nekromantycznym.
- Nekromanci zyskują poważną zawadę Poszukiwany i należy pamiętać, że praktycznie każdy jest w stanie rozpoznać nekromantyczne zaklęcia w akcji.

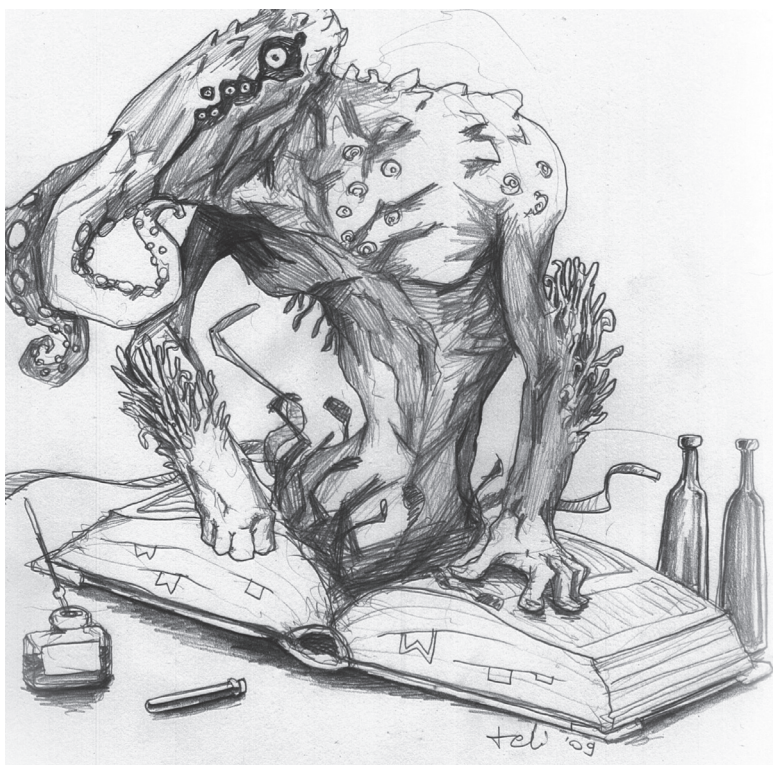
Krytyczny pech: Zgodnie z pierwotną szkołą magii, choć nabierają niepokojących, wyraźnie związanych z nekromancją cech.

MAGIA

NEXUSY

Istotą many jest ciągła zmiana. Zmienia miejsce lub formę w jakiej występuje. Strumienie energii przepływają zarówno w obrębie świata fizycznego, jak i między nim a Astralem. Większość z nich jest zmienna, ale niektóre trasy są na tyle stałe, że mogą być wykorzystywane. Miejsca w których zlewa się lub krzyżuje kilka strumieni mocy są nazywane *nexusami* lub ogniskami many. W większości z nich następują czasami wyładowania many, podczas których uwalniają się duże nieraz ilości energii.

Magowie są w stanie zaczerpnąć podczas rzucania zaklęć manę prosto z *nexusa*, tak jakby mieli przewagę Wyssanie Duszy. To, ile energii są w stanie pobrać i z jakich miejsc, zależy od kilku czynników, opisanych poniżej.



Nexusy mają pięć poziomów mocy, odpowiadających Rangom bohaterów. Magiczne miejsce nie jest w stanie zasilić zaklęcia, które ma wyższy Rang niż samo ognisko.

W danym momencie z jednego ogniska może korzystać tylko jeden mag. Jeżeli podczas rzucania czarów w ognisku na kostce zdolności nadprzyrodzonej wypadnie 1, pojawia się dodatkowy efekt uboczny: źródło many wysycha i staje się nieprzydatne na 24 godziny.

Istnieje wiele rodzajów miejsc magicznych, każdy związany z konkretnym rodzajem magii.

- **Soczewki emocji (prawdziwa sztuka):** Miejsca silnych uczuć i emocji, związane ze sztuką, budzące zachwyt oraz poczucie wzniosłości. Muzea, teatry, opery, domy i groby kochanków opiewanych w dawnych dramatach, mieszkania i miejsca spotynku znanych artystów.
- **Ogniska żywiołów (rytualizm):** Tereny naturalnie związane z ziemią, ogniem, wodą lub powietrzem: jaskinie, wulkany, wodospady, szczyty gór, wysokie, smagane wiatrem wieże, stare piwnice.
- **Nawiedzone miejsca (spirytyzm):** Obszary, w których następuje silne przebicie z Astralu. Zwykle związane ze śmiercią, szaleństwem lub posiadające długą i dramatyczną historię: cmentarze, przytulki dla obłąkanych, dawne pola bitew, miejsca zbrodni, katastrof i tragedii.
- **Generatory many (technomagia):** Przetworzone przemysłowo ogniska żywiołów: sztolnie geomantyczne, piece hutnicze, zapory wodne, wiatraki maniczne.

Moc nexusa	Częstotliwość występowania
Nowicjusz	Jeden na miasto, gminę.
Doświadczony	Jeden, dwa na hrabstwo.
Weteran	Jeden, dwa na kraj.
Heros	Jeden, dwa na kontynent.
Legenda	Jeden, dwa na świecie.

Należy pamiętać, że jest wiele rodzajów nexusów, więc nic nie stoi na przeszkodzie, żeby w danym mieście była kopalnia stanowiąca przemysłowe ognisko ziemi i źródło lecznicze będące naturalnym nexusem wody.

PRZESILENIA

Rocznicie wyjątkowych wydarzeń, magiczne daty, koniunkcje gwiazd wpływają na przepływy *many* i pośrednio, na moc zaklęć. Podczas Przesileń wszystkie postaci ze Zdolnością nadprzyrodzoną na obszarze objętym zjawiskiem otrzymują premię do rzutów aktywujących moce, równą Mocy danego Przesilenia. Dobroczynny wpływ trwa godzinę (najczęściej w okolicach północy, choć nie jest to regułą).

Moc przesilenia	Interwał
+1	Miesiąc (np. now)
+2	Kwartał (przesilenia, równonoc)
+3	Rok (np. rocznica przemiany ven Riera)
+4	Raz na kilka sesji (np. zaćmienie słońca)
+5	Raz podczas kampanii (Gwiazdy są w Porządku)

Listy zaklęć a przygody

Każda Zdolność nadprzyrodzona ma swoją listę mocy, dostępnych dla magów danego typu. W normalnej grze, magowie nie powinni mieć dostępu do mocy spoza listy. Nie oznacza to, że takie w ogóle nie istnieją – w zaginionych księgach i prastarych artefaktach można odnaleźć nowe zaklęcia z danej szkoły. Podobnie działają unikalne wynalazki genialnych technomagów. Elementy takie powinny jednak być jednym z centralnych elementów prowadzonej kampanii.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (DZIKI TALENT)

Umiejętność nadprzyrodzona: Specjalna (Brak)

Początkowe punkty mocy: 20

Początkowe moce: 1

Dostępne moce: bariera, dar języków, kret, latanie, leczenie, manipulacja żywiołem, mowa zwierząt, niewidzialność, ochrona przed żywiołami, odbicie, oplatanie, pancerz, pocisk, podkręcenie/przykręcenie, przerażenie, przyspieszenie, rozproszenie, rozprysk, szybkość, telekineza, teleportacja, wybuch, uzdrowienie, władca marionetek, wykrycie/ukrycie mocy, zaciemnienie, zmiana kształtu.

Tło: Pod tą nazwą kryje się najbardziej pierwotne i irracjonalne oblicze magii. Niektórzy ludzie są wrotami, soczewkami przez które skupiona magia dostaje się na świat. Objawia się to jako wrodzona, nadnaturalna umiejętność, cecha. Zdaniem wielu obdarzonych jakimś Talentem lepszym określeniem byłoby Przekleństwo.

Talent czasami budzi się już w dzieciństwie, najczęściej w okresie dojrzewania, a w sporadycznych przypadkach nawet w podeszłym wieku. Może objawiać się z różną intensywnością, w różny sposób i w różnym stopniu dać sobą kierować. Powszechna jest jednak pewna zależność. Im potężniejszy efekt, tym w mniej elastyczny sposób się objawia i tym mniej daje się kontrolować. Często nawet po wielu latach życia z Talentem obdarzony nie zyskuje się nad nim większej władzy.

Utalentowani prowadzą zazwyczaj żywoty samotników, bojąc się swoich mocy. Trudno przebywać wśród ludzi wiedząc, że każdy napad wściekłości, lub nawet drobne rozdrażnienie może spowodować pożar; trudno wytłumaczyć potrzebującym, że potrafi się leczyć przez położenie rąk, ale tylko tych, którzy mają błękitne oczy; trudno być telepatą, który nie potrafi wytrzymać jazgotu płynącego z wszystkich umysłów w promieniu mili.

Zasady: Jak Supermoce, z poniższymi zmianami:

- Jeśli podczas jakiegokolwiek testu współczynnika wypadną dwie jedynki, MG może zdecydować, że moc postaci ujawnia się, obierając za cel losową osobę w pobliżu Dzikiego Talentu.
- Jeżeli w zasięgu równym kości Ducha w metrach w pobliżu Talentu ktoś rzuci zaklęcie oparte na mocy, którą posiada Dzikie Talent (niezależnie od typu Zdolności Nadprzyrodzonej rzucającego), ten może zdecydować się przejąć kontrolę nad efektem – jest to zwykła akcja. Wykonuje się sporny test umiejętności Talentu przeciwko umiejętności nadprzyrodzonej przeciwnika i jeżeli Dzikie Talent wygra i uzyska sukces, może przerwać zaklęcie

lub zmienić jego cel. Przejęcie kontroli nad zaklęciami natychmiastowymi (np. bolt) wymaga przerwania akcji przeciwnika. Przy podbiciu może wchłonąć zaklęcie, odzyskując natychmiast tyle punktów mocy, ile kosztowała wchłonięta moc.

- **Utrata kontroli:** Jeżeli na kości umiejętności związanej z Talentem wypadnie 1, moc uwalnia się w niekontrolowany sposób. Postać doznaje Szoku, który może spowodować ranę i zostaje unieruchomiona w burzy magii. Przez ten czas jej Tempo wynosi zero, a za każdą rundę podczas której postać jest w Szoku, traci 1 punkt mocy.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (PRAWDZIWA SZTUKA)

Umiejętność nadprzyrodzona: Prawdziwa sztuka (Duch)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 2

Dostępne moce: bariera, dar języków, grom, leczenie, manipulacja żywiołem, mowa zwierząt, niewidzialność, ochrona przed żywiołami, odbicie, oplątanie, oszołomienie, pancerz, podkręcenie/przykręcenie, przerażenie, przyspieszenie, rozproszenie, telekineza, uzdrowienie, władca marionetek, wykrycie/ukrycie mocy.

Tło: Czasami artysta osiąga przez swą sztukę więcej niż tylko zachwyt u odbiorców. Czasami ociera się o magię. Prawda ta była znana już w starożytności. Sztuka w którą włożono odpowiednio dużo uczuć, talentu lub pracy staje się magią. Wiersze odpowiednio wyrecytowane działają jak zaklęcia, obrazy tworzą bramy do dalekich miejsc, rzeźby ożywają.

Obdarzeni wielkim talentem i niezrównanymi umiejętnościami artyści są w stanie zakląć w dzieła swych rąk prawdziwą magię. W pewnym sensie ich obrazy, rzeźby, utwory muzyczne są zaklęciami ubranymi w miłą dla zmysłów formę. Niektórzy twórcy żyją tylko dla sztuki, poświęcają jej swój czas, zdrowie oraz pieniądze i zaklinają w dzieła fragmenty samych siebie. Inni, którym bliżej do rzemieślników niż prawdziwych artystów, żyją dostatnio wytwarzając ozdóbki dla znużonych bogaczy. Choć wiele ich dzieli, łączy ich jedno – wrodzony talent, niedostępny zwykłym zjadaczom chleba.

Zasady:

- Wybierając tę Zdolność nadprzyrodzoną artysta decyduje, czy specjalizuje się w utworach (śpiew, gra na instrumentach, deklamacja, taniec), czy tworzeniu materialnych dzieł sztuki (rzeźba, malarstwo, pisarstwo). Zależnie od decyzji, jego zaklęcia objawiają się podczas występu lub są związane z konkretnym przedmiotem (według zasad Niesamowitej nauki).
- Wybierając podczas rozwoju postaci przewagę Nowa moc, artysta każdorazowo decyduje, czy zaklęcie będzie utworem, czy przedmiotem.
- Artysta może zdecydować, że ma swoją Muzę – wybraną osobę, która go inspirowa. Rzucając zaklęcia w towarzystwie Muzy artysta może użyć jej emocji do napędzania zaklęć. Działa to analogicznie do przewagi Wyssanie Duszy z tym, że negatywne efekty przytrafiają się Muzie: w razie niepowodzenia staje otrzymuje ona poziom Wyczerpania, a przy wyniku 1 lub mniej oprócz Wyczerpania, Muza pada nieprzytomna na k6 godzin. Wyleczenie każdego poziomu Wyczerpania wymaga doby niczym nie zakłóconego odpoczynku.

- Jeżeli artysta ma Muzę, zaklęcia rzucane nie w jej obecności obciążone są modyfikatorem -2. Dodatkowo artysta jest Lojalny względem Muzy.
- W przypadku gdy artysta postanowi się rozstać z Muzą, lub ta zginie, twórca przez k6 tygodni nie ma dostępu do swoich mocy. Po upływie tego okresu może, jeśli chce, znaleźć nową Muzę.

Załamanie: Jeżeli artysta wyrzuci 1 na kości Sztuki, jego samoocena zostaje zachwiana i przez tydzień ma -2 do wszystkich testów tej umiejętności. Jeżeli podczas rzucania zaklęcia nastąpi dramatyczne niepowodzenie, artysta na resztę dnia traci dostęp do swoich mocy.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (RYTUALIZM)

Umiejętność nadprzyrodzona: Rytuały (Spryt)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 3

Dostępne moce: latanie, leczenie, manipulacja żywiołem, niewidzialność, odbicie, oplątanie, oszołomienie, oświetlenie, pancerz, pocisk, podkręcenie/przykręcenie, przerażenie, rozproszenie, rozprysk, telekineza, wybuch, uzdrowienie, władca marionetek, wykrycie/ukrycie mocy, zaciemnienie, zmiana kształtu.

Tło: Jest to najpopularniejsza i najbardziej niejednorodna gałąź starej magii. Pod tą etykietą kryją się wszyscy ci, którzy okiełznują moc dzięki sile rytuału. To co niegdyś uważano, za jedyny pewny sposób czarowania, dziś stało się zabobonnym przeżytkiem.

Adepci tej sztuki to z jednej strony ludzie z nizin – niewykształceni, pełni przesądów i żywiący respekt do zaklęć stosowanych jeszcze przez ojców ich ojców, a z drugiej – hobbyści i zapalczy, którzy z pasją kultywują wiedzę odgrzebaną w zapomnianych księgach.

Aby zostać rytualistą, potrzeba wielu lat wyrzeczeń – cierpliwości, pracy, ale nierzadko i bólu. Niektóre ze ścieżek są łatwe, wymagają jedynie czytania magicznych ksiąg i zapamiętywania skomplikowanych formuł rytuałów, inne zaś wręcz przeciwnie, wymagają przemiany ciała i umysłu, wywołując olbrzymi ból i odmieniając przyszłego adepta rytualizmu na zawsze. Niezależnie jednak od źródła mocy, jak również sposobu odprawiania obrzędów, rzeczą, która łączy rytualistów jest olbrzymia moc, jaka znajduje się w ich władaniu – potęga, która śmiało może rywalizować z nowoczesną, wysoką magią.

Zasady:

- Każde zaklęcie ma swój rytuał, bez których nie można go rzucić. Oznacza to, że mag musi mieć wolne obie ręce, swobodę ruchów i musi móc mówić.
- Każda dodatkowa runda poświęcona na rytuał zwiększa czas trwania efektów zaklęcia o jeden przedział. Zaklęcie można przedłużać zależnie od tego, jaką kością Sprytu dysponuje prowadzący mag (k4 to jedna dodatkowa runda, k10 to cztery itd.). Czas i koszty podtrzymywania zaklęcia nie zmieniają się.
- Punkty mocy wydaje się przed rzuceniem czaru i jeżeli mag nie będzie w stanie kontynuować rytuału zadeklarowaną ilość rund, traci je nie uzyskując żadnego efektu.

Współdziałanie: każda osoby współdziałająca przy rytuale wykonuje test Rytuały lub Wiedza (tajemna) -2. Każdy sukces



i podbicie dodaje +1 do wyniku rzutu maga (maksymalnie +4). Pomagać może jedna osoba na Rangę prowadzącego rytuał. Jeżeli podczas Rytuału współdziałają magowie, mogą się dzielić się kosztem w punktach mocy. Punkty mocy wydaje się przed rytuałem. Jeśli ktokolwiek nie wykona rzutu (zostanie zaatakowany, ucieknie itd.) zaklęcie się nie udaje. Każda 1 na kości umiejętności nadprzyrodzonej powoduje przeładowanie. Mag prowadzący rytuał wykonuje swój test jako ostatni i to w jego karcie uwalniane są efekty (może wstrzymywać akcje).

Przeładowanie: Wszyscy uczestniczący w rytuale doznają Szoku, który może spowodować Ranę, a dodatkowo następuje jeden z efektów:

Rzut k6

1-3 Moc wyrwa się spod kontroli i dotyka losowo wybranej osoby w swoim zasięgu.

4-6 Biorący udział w rytuale otrzymują k6 obrażeń za każdą uczestniczącą osobę.

ZDOLNOŚCI NADPRZYRODZONE (SPIRYTYZM)

Umiejętność nadprzyrodzona: Spirytyzm (Duch)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 2

Dostępne moce: *dar języków, grom, kret, latanie, manipulacja żywiołami, mowa zwierząt, niewidzialność, ochrona przed żywiołami, odbicie, oplatanie, oświecenie, pancierz, pocisk, podkręcenie/przykręcenie, przerażenie, przyspieszenie, szybkość, telekineza, władca marionetek, wykrycie/ukrycie mocy, zaciemnienie.*



Tło: Oprócz świata fizycznego istnieje Astral, świat ducha. Z wypełniającej go mgły pochodzą niezliczone rzesze bytów: duchy, zjawy, upiory, demony. Nazw jest wiele, a żadna z nich nie jest w pełni adekwatna. Spirytyzm to bardzo ogólna nazwa magii zajmującej się kontaktami z bytami astralnymi. W ramach tego nurtu działają zarówno na wpół tajne stowarzyszenia z ich wybujałym rytualizmem i bogatą tradycją, jak i działające w majestacie prawa komercyjne korporacje spirytystyczne. Spirytyści nie rzucają zaklęć, lecz wykorzystują dla własnych celów zdolności przyzywanych duchów.

Stopień rytualizacji jest bardzo różny i zależy głównie od bytu z którym się kontaktujemy. Czasami wystarczy tylko część Imienia, a czasem nawet bezbłędne wykonanie wielogodzinnego rytuału nie gwarantuje pełnego bezpieczeństwa. Pomimo istnienia wielu ksiąg opisujących metody postępowania z poszczególnymi bytami nie wolno zapominać, że każdy przypadek należy traktować oddzielnie.

Sztuka przywoływania bytów astralnych do świata materialnego a następnie zmuszania ich do wykonywania zadań, zleconych przez sprowadzającego, znana była od wieków. Jako pierwsi opanowali ją orkowie, do dziś będący mistrzami spirytyzmu. Dziedzina ta wymaga od maga dogłębnej wiedzy na temat rytuałów magicznych, doskonałej intuicji, jak również silnej woli potrzebnej do spętania ducha. Każdy błąd może okazać się ostatnim – nawet doświadczeni spirytyści byli zabijani przez demony, które wyrwały się spod kontroli przywołującego.

Zasady:

- Podstawowym zabezpieczeniem stosowanym przez spirytystów są magiczne kręgi i figury mające zapobiec ucieczce przyzywanego ducha. Nakreślenie figury trwa co najmniej rundę i wymaga, by spirytysta miał swobodę ruchów i odpowiednie narzędzie.
- Każda runda poświęcona na kreślenie (maksimum 4) daje premię +1 do testu Spirytyzmu podczas rzucania zaklęcia.
- Punkty mocy wydawane są na początku kreślenia, później wykonywany jest test Spirytyzmu. Jeśli test nie powiedzie się, lub coś przeszkodzi w kreśleniu figury, spirytysta traci punkty mocy zainwestowane w zaklęcie i nie uzyskuje żadnego efektu.
- Zaklęcia rzucane bez odpowiedniej figury obciążone są modyfikatorem -2 a w przypadku niepowodzenia, przyzywany z Astralu duch dostaje się do świata materialnego i może stać się w przyszłości źródłem kłopotów.
- Podczas rzucania zaklęcia z kręgu, spirytysta może zawrzeć z duchem pakt, odkładający przysługę w czasie. Mag wydaje odpowiednią liczbę punktów mocy, jednak efekt zaklęcia nie pojawia się natychmiast. W dowolnym późniejszym terminie mag może w ramach akcji darmowej przywołać efekt zaklęcia (rozwiązując tym samym pakt) – musi w tym celu wypowiedzieć Imię ducha. Punkty mocy zainwestowane w zaklęcie nie odnawiają się, dopóki pakt trwa. Dopiero po uwolnieniu efektów zaczynają się regenerować, w zwyczajnym tempie. Z danym duchem można zawrzeć na raz tylko jeden pakt.

Egzorcyzmy: W razie potrzeby spirytyści są w stanie egzorcyzmować duchy z opętanych osób. Muszą w tym celu wydać 1 punkt mocy i wykonać sporny test Spirytyzmu przeciw Duchowi bytu astralnego. Sukces oznacza, że duch musi opuścić ciało, a podbicie, że zostaje wygnany bezpośrednio do Astralu i nie może wrócić dopóki ktoś go nie przywoła.

Wprowadzenie

Bohaterowie

Zasady gry

Opis świata

Prowadzenie gry

Obsada



Atak z Astralu: Jeżeli mag wyrzuci 1 na kostce Spirytizmu, duch materializuje się i atakuje maga lub automatycznie go opętuje. Krąg działa w tym przypadku jak bariera o Wytrzymałości 10 lub pozwala magowi na obronny test Ducha podczas opętowania.

ZDOLNOŚĆ NADPRZYRODZONA (TECHNOMAGIA)

Umiejętność nadprzyrodzona: Technomagia (Spryt)

Początkowe punkty mocy: 10

Początkowe moce: 2

Dostępne moce: bariera, dar języków, grom, kret, latanie, leczenie, manipulacja żywiołem, niewidzialność, ochrona przed żywiołami, odbicie, oplatanie, oszołomienie, oświetlenie, pancerz, pocisk, podkręcenie/przykręcenie, przerażenie, przyspieszenie, rozproszenie, rozprysk, szybkość, telekineza, wybuch, uzdrowienie, władca marionetek, wykrycie/ukrycie mocy, zaciemnienie.

Tło: Osiągnięcie mistrzostwa w Technomagii wymaga olbrzymiej wiedzy teoretycznej, długich i mozolnych badań, eksperymentów i obserwacji. Spośród wszystkich dziedzin magii ta jest najbardziej skodyfikowana. Cechuje ją największa powtarzalność – istnieją setki standardowych procedur, zaklęć, czarów i eksperymentów. Podlega umysłowi nie uczuciom. Pomimo tego wszystkiego nie jest w stu procentach przewidywalna – zmienność leży wszak u podstaw każdej magii.

Podstawowa dziedzina Nowej Magii daje swoim adeptom bardzo szeroką wiedzę i umiejętności oraz możliwości dalszej specjalizacji. Podstawową zasadą technomagii jest zaklinanie mocy żywiołów w skomplikowanych magicznych mechanizmach. Automatony, bo tak nazywa się wytwory technomagów, są tym dla współczesnej cywilizacji, czym w przeszłości były magiczne artefakty. Oczywiście nowoczesne parowe wynalazki mają szereg zalet, których brakuje ich muzealnym poprzednikom. Są łatwiejsze do wytworzenia, bardziej powszechne a do tego prawie niezawodne i zdecydowanie mniej kapryśne. Używając ich ludzie nie szkoleni w magii są w stanie uzyskać efekty, które kiedyś w czasach ich dziadków wymagały lat ciężkich studiów.

Zasady: Jak Niesamowita nauka, z niewielkimi wyjątkami:

- Technomagowie rozpoczynają grę z dwoma wybranymi mocami.
- Technomagowie nie regenerują samoistnie punktów mocy, muszą w tym celu polegać na nowoczesnych generatorach many i innych zewnętrznych źródłach zasilania. Oznacza to, że w środowisku miejskim odzyskują punkty mocy w normalnym tempie, natomiast w dziczy nie odzyskują ich wcale (chyba, że korzystają z przenośnych generatorów).

Awaria: Jeżeli na kostce Technomagii wypadnie 1, urządzenie psuje się i następuje jeden z efektów ubocznych.

Rzut k20

1-10 Urządzenie przestaje działać. Naprawa wymaga testu Reperowania i trwa 2k6 godzin.

11-15 Jak wyżej, dodatkowo Technomag zostaje porażony energią i jest w Szoku, który może spowodować Ranę.

16-19 Jak wyżej. Dodatkowo efekt mocy odpala się z opóźnieniem k6 rund i dotyka losowego celu.

20 Urządzenie wybucha zadając wszystkim w promieniu Średniego Wzornika Wybuchu wokół Technomaga k6 ran za każdą Rangę mocy.

PRZECIWNICY I POTWORY

CERBER WOTAŃSKI

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4(Z), Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Zastraszanie k10

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6

Zdolności specjalne:

- **Ugryzienie:** Str + k6.
- **Chyży:** cerber rzuca podczas biegu k10 zamiast k6.
- **Zagryź!** Jeśli trafi ofiarę z przebicciem, instynktownie wgrzyza się w najmniej opancerzone miejsce.
- **Trzy głowy:** W jednej akcji może zaatakować do trzech przeciwników.

DEMON (FIGURA)

Złośliwy byt astralny przyzwany przez pechowego spirytystę.

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Skradanie k12+4, Spostrzegawczość k12, Walka k6, Wyśmiewanie k12, Zastraszanie k10





Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** demon rzuca podczas biegu k10 zamiast k6.
- **Eteryczny:** Niewidzialny, niematerialny, mogą go zranić tylko magiczne ataki, może atakować tylko magią.
- **Przerazający:** Jeśli zdecyduje się ukazać, potrafi nieźle przestraszyć.
- **Słabość (Prawdziwe Imię):** Nie może zaatakować osoby, która wypowiedziała jego Prawdziwe Imię, chyba że pokona ją w spornym teście Ducha z modyfikatorem -4.
- **Opętanie (jeśli nie ma Materializacji):** Raz na dobę może próbować opętać wybraną osobę. Musi w tym celu wydać 2 PM i wygrać sporny test Ducha. Opętana osoba może próbować się wyrwać spod kontroli co 24h.
- **Materializacja (jeśli nie ma Opętania):** Koszt: 3 (5/godzinę). Demon materializuje się, jego ciało traktowane jest jako konstrukt.
- **Magia:** Dysponuje jednym zaklęciem związanym z jego naturą i 20 PM. W świecie materialnym nie odzyskuje PM.

DZIKI OGR

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Przetrwanie k8, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k8, Zastraszanie k8

Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 7

Sprzęt: Olbrzymia maczuga (Si+k8)

Zdolności specjalne:

- **Rozmiar +1:** Ogry mierzą ponad 2m wzrostu.
- **Zamazyste cięcie:** Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty z modyfikatorem -2.

GARGULEC

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Wspinaczka k12

Tempo: 4, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 9 (2)

Zdolności specjalne:

- **Pancerz +2:** Kamienna skóra
- **Kły i pazury:** Si + k6.
- **Widzenie w ciemności:** Ignoruje kary za półmrok i mrok.
- **Lotny:** Gargulce latają w Tempie 6 i wznoszą się w Tempie 4.
- **Słabość (Słońce):** Na słońcu kamienieją, choć zyskują dodatkowe +4 pancerza. Zaatakowane uciekają a każda inna akcja wykonywana jest z modyfikatorem -4.

GHOUL

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k4, Zastraszanie k6

Tempo: 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

Kły i pazury: Siła + k4.

- **Infrawizja:** Ghoule otrzymują tylko połowę kar za brak światła, gdy walczą z żywymi istotami.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Słabość (Ogień):** Ghoule boją się ognia i żeby zaatakować postać trzymającą źródło otwartego ognia, muszą wygrać sporny test Ducha.
- **Słabość (Słońce):** Ghoule wystawione na działanie słońca otrzymują -4 do wszystkich testów współczynników.

GNOMI GOLEM

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k4

Umiejętności: Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Zastraszanie k4

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 6 (2)

Zdolności specjalne:

- **Pancerz +2**
- **Uderzenie:** Siła + k6
- **Konstrukt:** +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń, odporny na choroby i trucizny.
- **Nieulekły:** golem są odporne na Strach i Zastraszanie.
- **Golemiczne zmysły:** Podczas walki otrzymuje tylko połowę kar za brak światła.

GOLEM BOJOWY 'RIESE'

Cechy: Duch k4, Siła k10, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k4

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Zastraszanie k8

Tempo: 8, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 11 (4)

Sprzęt: Piła mechaniczna (Si+2k6, Wynik 1 w teście umiejętności Walka oznacza, że broń się zacina), Gatling (24/48/96, 2k8, SzS 3, PP2, Nieruchomy)

Zdolności specjalne:

- **Pancerz +4**
- **Rozmiar +1:** Golemy bojowe mają ponad 2 m wysokości.
- **Uderzenie:** Siła.
- **Konstrukt:** +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń, odporny na choroby i trucizny.
- **Nieulekły:** golem są odporne na Strach i Zastraszanie.
- **Golemiczne zmysły:** Podczas walki otrzymuje tylko połowę kar za brak światła.

GRYF

Cechy: Duch k10, Siła k10, Spryt k6 (Z), Wigor k8, Zręczność k10

Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 8

Zdolności specjalne:

- **Dziób i pazury:** Siła + k6
- **Nawałnica ciosów:** Gryfy mogą wykonać dwa ataki na turę, bez żadnych kar.
- **Lotny:** Gryfy latają w Tempie 12 i wznoszą się w Tempie 6.

Wprowadzenie

Bohaterowie

Zasady gry

Opis świata

Prowadzenie gry

Obsada



- **Pikowanie:** Atakując z powietrza gryf dostaje +4 do ataku i obrażeń, kosztem -2 do Obrony.
- **Rozmiar +2:** Dorosłe gryfy ważą ponad 200 kg.

MŁODY TROLL

Cechy: Duch k6, Siła k4, Spryt k4, Wigor k4, Zręczność k10

Umiejętności: Dziki Talent k6, Odwaga k6, Rzucanie k8, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wspinaczka k6

Tempo: 5, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 3

Zdolności specjalne:

- **Rozmiar -1:** Młode trolle mierzą mniej niż metr.
- **Zdolność nadprzyrodzona (Dziki Talent):** Jedno zaklęcie z poziomu Nowicjusza (20 punktów mocy)
- **Infrawizja:** Podczas walki otrzymuje tylko połowę kar za brak światła.

STARY TROLL (FIGURA)

Bardzo stary troll

Cechy: Duch k6, Siła k12+1, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6,

Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wspinaczka k10, Zastraszanie k10,

Tempo: 7, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 11 (1)

Zdolności specjalne:

- **Szpony:** Si+k4
- **Rozmiar +3:** Stare trolle mają ponad 3 m wzrostu i ważą ponad pół tony.
- **Niezwykłe zamaszyste cięcie:** Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty.
- **Infrawizja:** Podczas walki otrzymuje tylko połowę kar za brak światła.
- **Zawzięty:** Ten potwór nie otrzymuje Rany jeśli dozna Szoku dwukrotnie.

STRZYGA

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k12+1

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k8, Wspinaczka k8, Zastraszanie k10

Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 9

Zdolności specjalne:

- **Kły i pazury:** Siła + k4.
- **Infrawizja:** Ghoule otrzymują tylko połowę kar za brak światła, gdy walczą z żywymi istotami.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Opanowany:** otrzymuje w walce dwie karty inicjatywy i działa na wyższej.
- **Chyży:** Strzygi rzucają podczas biegu k10 zamiast k6.
- **Słabość (Słońce):** Strzygi wystawione na bezpośrednie działanie słońca otrzymują -4 do wszystkich testów współczynników.

TUBYLEC — ORK

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie lub Strzelanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Zastraszanie k8

Tempo: 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6

Sprzęt: Włócznia (Si+k6, Obrona +1, Odległość 1)

VENRIEROWIEC, NEKROMANTA (FIGURA)

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Nekromancja k10, Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k10

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: Colter (12/24/48, 2k6+1, strzały 7, PP 1), Sztylet (Si+k4)

Przewagi:

- **Zdolność nadprzyrodzona** (Nekromancja): 20 punktów mocy, moce: Podkręcenie (nieumarli)/ Przykręcenie (żywi), Przerazenie, Zaciemnienie, Zombie.
- **Czarodziej:** Każde podbicie w teście Nekromancji zmniejsza koszt mocy o 1.
- **Wyssanie życia:** Może zasilać czary z energii życiowej swoich Sojuszników (patrz Nekromancja).

VENRIEROWIEC, ŻOŁNIERZ

Troll w służbie Nieumarłej Rzeszy.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Zastraszanie k6

Tempo: 6, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 6

Sprzęt: Steyr AUG (24/48/96, 2k8, strzały 15, PP 2), Bagiet (Si+2, Obrona +1, Odległość 1)

- **Niezlomny:** +2 do testów Zastraszania oraz testów Duchu i Sprytu podczas obrony w Próbach Woli.
- **Infrawizja:** Podczas walki otrzymuje tylko połowę kar za brak światła
- **Opanowany:** otrzymuje w walce dwie karty inicjatywy i działa na wyższej.

ZOMBIE

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k4, Strzelanie k4, Walka k6, Zastraszanie k6

Tempo: 4, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Pięści:** Siła.
- **Nieulekły:** zombie są odporne na Strach i Zastraszanie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Słabość:** Trafienie w słaby punkt (-4 do testu) niszczy zombiego.



Konwersja zasad Wolsunga na Savage Worlds: Artur 'Garnek' Ganszyniec i Krzysztof 'Szczer' Hryniów
Wolsunga wymyślili: Artur Ganszyniec i Maciej 'lucek' Sabat
Mechanika „W”: Artur Ganszyniec i Krzysztof Hryniów
Skład: Szymon 'neishin' Szveda
Okładka: kolaż prac Krzysztofa 'sirduch' Rogulskiego i Roberta Łady.
Ilustracje: Paweł 'Chrzan' Chrzanowski, Marcin 'Andrew' Gręźlikowski, Filip 'Boefel' Pyś, Krzysztof Rogulski i Michał 'Teli' Teliga.
Logo Wolsunga: Bartłomiej Rozbicki
Layout podręcznika: Mariusz Gandzel
Koordynator projektu Wolsung: Michał 'Puszon' 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 2010
 Copyright © Wydawnictwo Kuźnia Gier (FHU Monty), Kraków 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, fotoop-
 tycznie, 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.

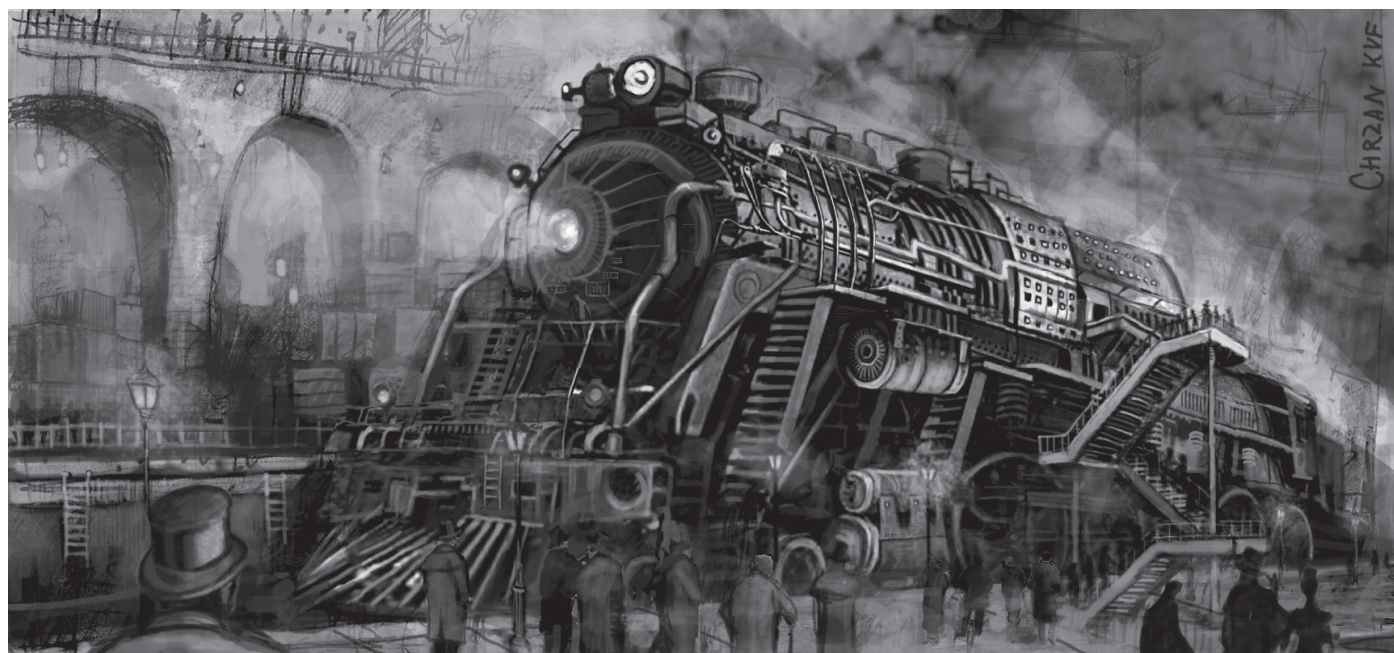
Więcej kart postaci w wersji do druku dostępna jest na www.wolsung.pl



Licencja na Savage Worlds Edycja Polska należy do wydawnictwa Gamel. Niniejsza publikacja nie ma na celu naruszenia jakichkolwiek praw z nią związanych.

Savage Worlds

Copyright © 2009 by Wydawnictwo Gamel. All Rights Reserved. SAVAGE WORLDS, SMILIN' JACK, PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP, and all associated logos are trademarks of Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. SUNDERED SKIES is a trademark of David Blewer. SOLOMON KANE® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Solomon Kane Inc. All rights reserved.



Wprowadzenie

Bohaterowie

Zasady gry

Opis świata

Prowadzenie gry

Obsada

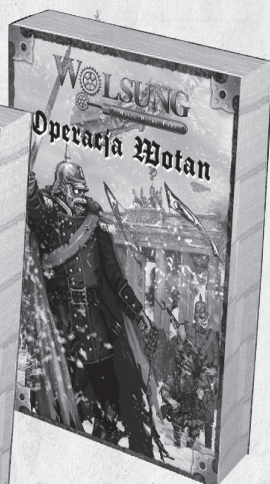
W SZYSTKIE PRODUKTY WOLSUNGOWE:



RPG:
podręcznik główny



RPG: dodatek
Lyonesse: Miasto,
Mgła, Maszyna



RPG: dodatek
Operacja Wotan

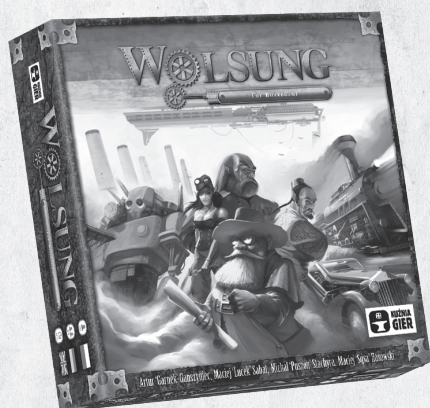
WOLSUNG
MINIATURES



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

Evernight: Noc bohaterów

Oto TARTH, lśniący niczym klejnot świat zielonych dolin i błękitnych mórz. Odkąd ustała Wielka Wojna Ras, ludzie żyli w spokoju, a zło czaiło się wyłącznie w odległych, niedostępnych kryjówkach. Szczęśliwe królestwo Waluzji przemierzały drużyny bohaterów – grupy nieustraszonych herosów, zawsze gotowych walczyć w obronie prostych ludzi.

O ich mężnych czynach śpiewano pieśni i opowiadano legendy.
Przyszłość TARTH wydawała się świetlana.

Ale wówczas nadeszli Oni. I światło zniknęło na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, jakiego jeszcze nie było. Podręcznik zawiera gotową do poprowadzenia kampanię, opowiadającą losy inwazji tajemniczych, krwiożerczych Władców od jej pierwszych chwil aż po krwawy finał. Bohaterowie zaczynają grę jako Nowicjusze w doskonale znanym świecie elfów, krasnoludów, orków i ludzi. Nim staną się prawdziwymi Herosami, wszędzie zapanuje ciemność i groza.

Podręcznik zawiera ponadto nowe przewagi, zawady, nadprzyrodzone moce i magiczne przedmioty oraz specjalne reguły tworzenia i rozwoju drużyny bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która ujawnia tajemnicę kryjącą się w zamierzczłej przeszłości świata, cały legion nowych potworów, generatory przygód oraz wskazówki, jak wykorzystać świat TARTH jako scenę konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.



WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL



BRAWUROWO I GRYWALNIE!



Wkrótce zapadnie ciemność!