

WOLUNG STARTER



**KUŹNIA
GIER**



Wolsung Starter – Wprowadzenie do świata gry fabularnej

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

Tekst: Artur Ganszyniec, Jakub Osiejewski, Krzysztof Zięba, Paweł Panasiuk.

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

Redakcja: Michał 'Puszon' Stachyra, Krzysztof Zięba, Alina Komsta

Skład: Szymon 'neishin' Szveda

Okładka i layout podręcznika: Mariusz Gandzel

Ilustracje: Mateusz Bielski, Piotr Chrzanowski, Marta Gic, Marcin 'Andrew' Gręźlikowski, Filip 'Bofel' Pyś, Krzysztof 'sirduch' Rogulski, Piotr Szot, Michał 'teli' Teliga

Logo Wolsunga: Bartłomiej Rozbicki

Koordynator projektu Wolsung: Michał Stachyra

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

Copyright © by Artur Ganszyniec, Kraków 2010

Copyright © Kuźnia Gier, Kraków 2015

ISBN: 978-83-64473-38-8

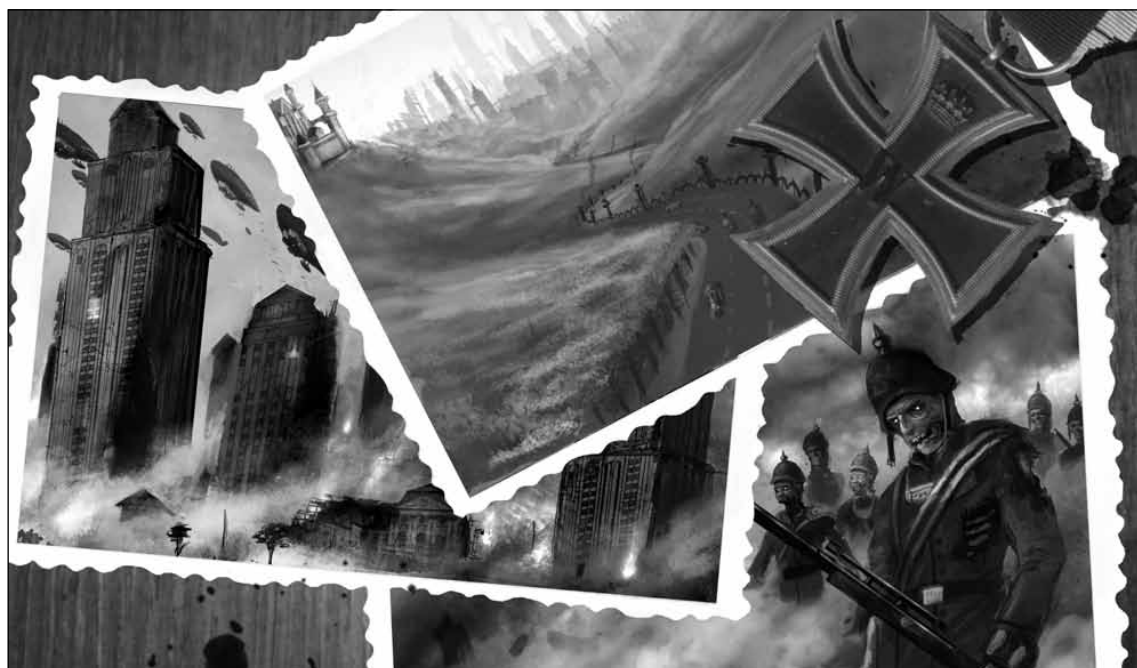
Wszelkie prawa zastrzeżone. All rights reserved

Karta postaci w formacie A4 w wersji do druku dostępna jest na <http://www.fajnerpg.pl>

Wydawca: Kuźnia Gier, ul. Stokrotek 1, 31-463 Kraków www.kuzniagier.pl

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.



Niniejsza broszura zawiera kompletne wprowadzenie do świata i zasad fabularnej gry akcji **Wolsung: Magia Wieku Pary**. Jest tu wszystko, co potrzebne, by stworzyć Niezwykłą Damę lub Dżentelmena i rozegrać emocjonujące przygody w pełnych wyzwaniach czasach Magicznej Rewolucji Przemysłowej. Oprócz przystępnie wytłumaczonych zasad przygotowaliśmy dla was sceny z życia bohaterów, opisy najważniejszych krain oraz najciekawsze fakty z historii świata.

Poniższe zasady możecie od razu wypróbować w praktyce w przygodzie, którą znajdziecie w niniejszej broszurze. Skrót ten pozwoli wam rozegrać ją w całości, a następnie kontynuować rozgrywkę, ale pełne reguły gry i opis świata znajdziecie w Podręczniku Głównym. Życzymy świetnej zabawy!

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, zaklęcia, 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 spodobały ci się zasady opisane w tej broszurze, zapraszamy do **RPGsklepu** (www.rpgsklep.pl), gdzie znajdziesz wszystkie podręczniki do Wolsunga oraz gadżety związane z tą grą fabularną.

PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

Uniwersum **Wolsunga** jest wersją naszego świata z końca XIX i początków XX wieku, widzianą przez pryzmat powieści przygodowych, filmów akcji, gier wideo i komiksów. Zawiera wystarczająco dużo znanych elementów, byście poczuli się w jego realiach pewnie, a jednocześnie ma tyle magii i rozmachu, by chciało się odkrywać go podczas sesji.

W tym rozdziale opisany jest świat gry: jego historia, geografia, poziom technologiczny i realia życia codziennego.

WIKTORIAŃSKIE FANTASY

Świat gry to magiczna wersja naszego XIX wieku, w którym wiktoriańskie damy i dżentelmeni wywodzą się ze wszystkich znanych ras fantasy, a tajemnicza magia przeplata się z niesamowitą, parową techniką. Po ulicach mkną szybkie paromobile, luksusowe parowce zapewniają połączenia z zamorskimi koloniami, a nieboskłon przecinają szlaki majestatycznych sterowców. Magia, ramię w ramię z techniką, przynosi światu parowe golem, kabalistyczne maszyny liczące i potężne, żelazne smoki.

Świat **Wolsunga** jest pełen wyzwań. W niezbadanych dżunglach na odkrywców czekają tajemnicze świątynie i dzikie plemiona tubylców. W kanałach pod miastami wciąż czają się nieumarli, przerażająca pamiątka po Wielkiej Wojnie. Szaleni naukowcy i zepsuci geniusze zbrodni snują sieci złowrogich intryg.

Wolsung nawiązuje do kina przygodowego, klasyki fantasy, gier wideo, komiksów i książek naszego dzieciństwa. Odnajdziesz w nim wiele ulubionych elementów, a źródła inspiracji, z których możesz korzystać, są praktycznie nieograniczone.



RASY

ELFY

Wysokie i smukłe elfy mają lekko szpiczaste uszy, olbrzymie, pełne wyrazu migdałowe oczy, wąskie nosy i drobne białe zęby. Większość elfich kobiet ma figurę ludzkiej nastolatki, a bujniejsze kształty uznawane są za plebejskie. Wszystko to sprawia, że kobiety i mężczyźni niewiele różnią się wyglądem. Obrazu dopełniają jasne włosy: od białych, poprzez jasnoblękitne, złote, aż do jasnego brązu i zieleni. Z reguły nie posiadają zarostu. Rude czy czarne włosy lub broda to kuriozum i wyraźny znak domieszki krwi ludzi lub trolli.

Na starość elfy zaczynają coraz bardziej odrywać się od świata fizycznego, pogrążając się we wspomnieniach oraz skomplikowanych snach na jawie. W końcu leciwy elf gubi drogę powrotną, jego umysł odpływa w krainy snów i marzeń, a ciało zapada w letarg, z którego najczęściej już się nie budzi. Podobno niektóre elfy przechodzą na drugą stronę, całkowicie znikając ze świata fizycznego. Najstarsze elfi rody z Alfheimu posiadają rzekomo krypty, w których śpią przodkowie pamiętający czasy Cezarów. War-

ZA KULISAMI

Wolsungowe elfy to połączenie tolkienowskiego ideału i angielskich fae z dziewiętnastowieczną arystokracją. Rasa ma kojarzyć się z salonami, sztuką, nienagannym akcentem i całkowitym oderwaniem od realiów. Elf, który w swoim życiu splamił się jakkolwiek poważną pracą, to kuriozum. By wszystko było jasne – elfy nie są „dobre”, po prostu mają klasę. Gdyby lord Byron żył w Wanadii, byłby elfem. To chyba mówi wszystko.

to zaznaczyć, że krew elfów jest błękitna. Dosłownie. Przez wieki prawie każdy arystokrata był elfem. Współcześnie te proporcje zmieniły się, ale nadal trudno spotkać elfa, który nie wywodziłby się z bogatej, szanowanej rodziny o korzeniach i tradycji sięgających w zamierzchnią przeszłość.

W Dekanie żyje jedyne pozawanadyjskie plemię elfów – smagli, czarnowłosi, zmysłowi Jakszowie.

GNOMY

Gnomy są drobne i ruchliwe. Wzrostem przypominają niziolki, lecz są od nich o wiele szczuplejsze. Ich



OGR

GNOM

ELF

KRASNOLUD

aparycja przypomina krasnoludzką, choć gnomy są drobniejszej budowy. Tradycyjny wizerunek przedstawiciela tej rasy to karzełek z długą brodą i charakterystycznym, czarno-czerwonym ubiorem. Obecnie coraz więcej gnomów zaczyna nosić się zgodnie z powszechnie obowiązującą modą, choć mało który decyduje się zgolić wąsy.

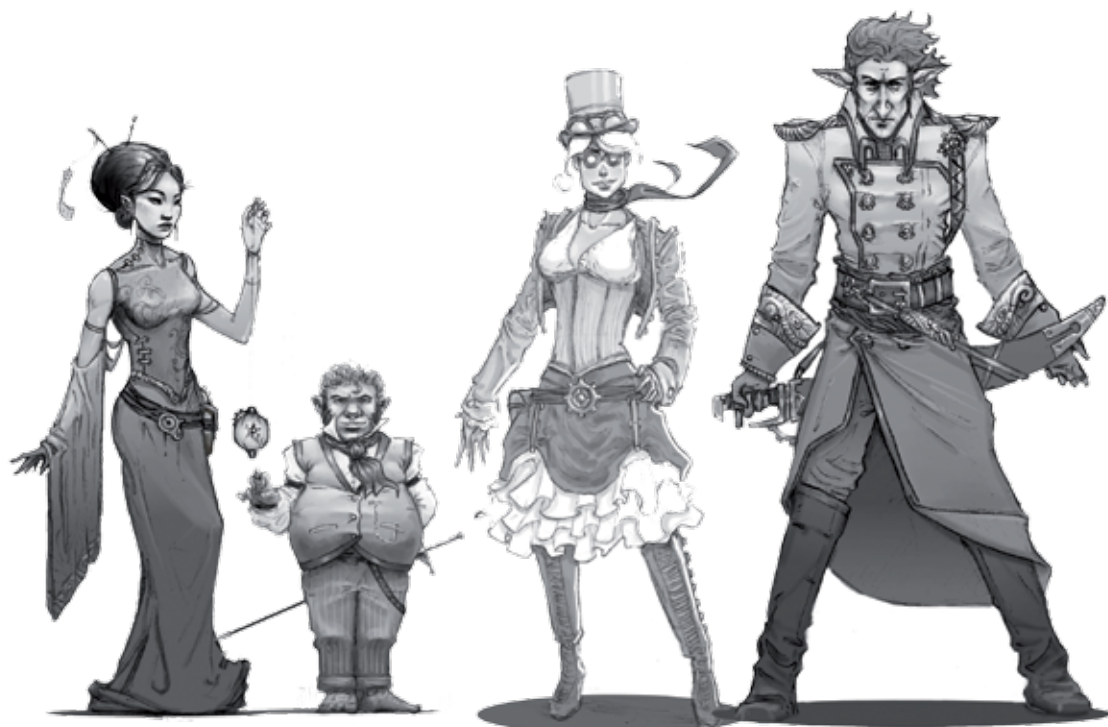
Gnomy to tajemnicza, skryta rasa. Od wieków żyją obok reszty społeczeństwa, zamknięci w świecie niezrozumiałych tradycji i zwyczajów. Trzymają się razem znacznie bardziej niż inne rasy, stanowiąc często odrębny naród w narodzie. Nie słyszy się o gnomich politykach czy wojskowych, ale każda wykształcona osoba potrafi wymienić kilku wywodzących się z tej rasy magów, naukowców i wynalazców. Mimo że starają się żyć na uboczu (a może właśnie dlatego), gnomy często wzbudzają niechęć, a nawet otwartą wrogość. I nikt nie jest do końca pewny, ile prawdy jest w krążących po Wanadii plotkach o odprawianych przez nich mrocznych rytuałach.

Większość gnomów należy do klasy średniej lub niższej, wszyscy jednak wynoszą z domu solidne, podstawowe wykształcenie. Zgodnie z ich wierzeniami, to właśnie gnomy wynalazły pismo. Wewnątrz

ZA KULISAMI

Wanadia czerpie garściami z europejskiej historii i kultury, a każdy element **Wolsunga** zainspirowany jest jakimś mocnym stereotypem z naszego świata. Patrząc przez ten pryzmat, gnomy to nordyccy Żydzi czczący Odyń. Tworzą zamkniętą społeczność, mają własną religię, zwyczaje i kłopoty ze światem zewnętrznym. Taka interpretacja gnomów pozwala wprowadzić na sesji ciekawe i dojrzałe motywy, ale pamiętajcie: to tylko gra i ma służyć głównie rozrywce.

zamkniętej społeczności największym szacunkiem cieszą się mędrcy (zwani *godzi*) studiujący stare legendy i przechowujący pamięć całej rasy. Większość jest biegła w kreśleniu run i przywoływaniu ukrytej w nich magii. Gnomy pochodzą z Thule, wyspy na Lodowym Morzu. Burzliwa historia rozrzuciła ich po całej Wanadii, od skutego lodem Himthorstu, przez słoneczną Koriolę, mgliste wyspy Zjednoczonego Królestwa, po zmarznięte tundry Morgowii. Ich skupiska znaleźć można również w każdej większej kolonii, od Winlandii po wyspy Shan-Dekanu.



ORK NIZIOŁEK CZŁOWIEK TROLL

KRASNOLUDY

Przeciętny krasnolud ma ponad półtora metra wzrostu, jest znacznie silniejszy i wytrzymalszy od człowieka. Przeważają ciemne i czarne włosy oraz mocny zarost, silnie kontrastujące z charakterystyczną jasną karnacją. Przedstawiciele tej przywykłej do podziemnych ciemności rasy unikają otwartego słońca, na którego promienie ich skóra jest bardzo wrażliwa. Krasnoludy słyną ze swojego opanowania i wiecznej powagi. Świat uznają za skomplikowany mechanizm, który można zmierzyć, przeanalizować część po części i logicznie zinterpretować. Lud ziemi ufa chłodnemu rozsądkowi, a nie ulotnym emocjom.

Krasnoludy mają wrodzoną smykałkę do pracy z maszynami i najlepiej ze wszystkich ras znoszą wszczępienie golemicznych lub mechanicznych protez. Krasnoludy zawsze kojarzone były z górnictwem, obróbką metali i handlem. Zwykle pracują jako mechanicy, górnicy, inżynierowie czy robotnicy. Jest wśród nich również wielu znanych wynalazców, inwestorów, właścicieli fabryk oraz bankierów. W niektórych krajach klany krasnoludzkie tworzą trzon arystokracji. Ci, którzy wybrali karierę wojskową, służą w ciężkiej piechocie, wojskach pancernych, wśród saperów, często piastują też ważne stanowiska w sztabie. Nie wiadomo, czy kolebką krasnoludów są góry Wanadii, czy niebosiężne szczyty środkowego Sunniru. Pewne jest, że obecnie można ich spotkać w zasadzie wszędzie, oprócz Lemurii i Atlantyd.

ZA KULISAMI

Krasnoludy w **Wolsungu** są mocno inspirowane nordyckimi legendami – to rasa podziemnych kowali, którzy w XIX w. pełnią funkcje inżynierów i wynalazców. Ich temperament najbardziej odpowiada stereotypom na temat Niemców: są konkretni, niezwykle rzetelni, w zasadzie całkowicie pozbawieni poczucia humoru.

Krasnoludy pozwalają też przemycić do gry elementy cyberpunka, zwłaszcza temat granicy między człowiekiem a maszyną.

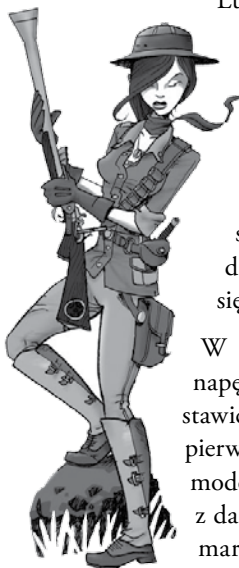
LUDZIE

Ludzie to bardzo zróżnicowana rasa. Zależnie od tego, z której części świata pochodzą, kolor ich skóry waha się od białej po ciemnobrązową. Oczy mają zazwyczaj zielone, seledynowe lub granatowe, lecz nie jest to regułą. Jednak nawet ciemnobrązowe mają w sobie nutki zieleni – jak mulista rzeka.

ZA KULISAMI

W fantasy zwyczajem jest robienie z ludzi przeciętniaków. W **Wolsungu** zrobiliśmy z nich oryginałów. Można ich spotkać wszędzie, są nieprzewidywalni i dobrze przystosowują się do otoczenia.

Są idealni dla świeżych graczy – absolutnie każdy pomysł na postać człowieka jest dobry.



Ludzie są jak woda – wcisną się w każdą szczelinę, każdą wolną przestrzeń, zgarniając przy okazji wszystkie brudy i szumowiny. Ze względu na swoje zróżnicowanie nie pasują do żadnego stereotypu (lub, jeśli spojrzeć na to z drugiej strony, dla każdego stereotypu znajdzie się człowiek, który go spełnia).

W Wanadii ludzie są motorem napędowym klasy średniej: przedstawicielami wolnych zawodów, pierwszymi, którzy ulegają nowym modom i przynoszą ciekawostki z dalekiego świata. Wiele z nich to marynarze, podróżnicy oraz odkrywcy.

Ludzkie plemiona można też znaleźć na pustyniach Lemurii i Sunniru, w dżunglach Atlantyd i na preriach Winlandii. Jednak na żadnym kontynencie nie stanowią większości.

NIZIOŁKI

Niziołki mają zwykle nieco ponad metr wzrostu oraz ludzkie proporcje ciała. Przeważają wśród nich gęste, kręcone włosy, choć nie jest to sztywną regułą. Dla mężczyzn charakterystyczne są imponujące bokobrody – to moda niezależna właściwie od kraju zamieszkania. Kolor włosów i oczu jest bardzo zróżnicowany: równie łatwo spotkać smagłego, czarnowłosego niziołka, jak bladego i piegawatego rudzielca.

Niziołki zawsze kojarzyły się z rolnictwem, wielkimi rodzinami i sielską stroną wiejskiego życia. Wraz ze zmianami cywilizacyjnymi ten obraz zaczął się zmieniać i coraz częściej zastępuje go stereotyp pochodzącego z nizin społecznych cwaniaczka o lepkich palcach.

ZA KULISAMI

Wolsungowe niziołki łączą stereotyp tolkienowskiego hobbita, rodzinnego rolnika, ze znacznie bardziej grywalnym wizerunkiem niziołka-totrzyka.

Świat dostarcza wygodnego uzasadnienia: XIX wiek to okres, w którym tradycyjna wieś zaczęła umierać, a dawni rolnicy tworzyli załążki proletariatu. Dlatego w **Wolsungu** co drugi niziołek to rewolucjonista lub gangster.

Niziołki mogą żyć prawie półtora razy tyle, co ludzie, choć oczywiście na długość ich życia ma wielki wpływ otoczenie. Robotnicy pracujący po 14 godzin dziennie w kombinatach mogą liczyć na niewiele więcej niż ludzka średnia – 30 lat.

Po Wojnie na wsi zaszło wiele zmian. Małe gospodarstwa przestały być opłacalne i wielopokoleniowe rodziny niziołków ruszyły do miast za chlebem. Tam, wyrwane ze swojego środowiska, odarte z tradycji i pozbawione wsparcia krewnych, szybko wtopiły się w anonimowy tłum robotników, rzemieślników i opryszków. W dużych miastach, w ciasnych czynszowych kamienicach, tradycyjny system wartości, oparty na wielopokoleniowych rodzinach, nie mógł przetrwać. Wyzute z tradycji niziołki osuwają się na margines społeczeństwa lub szukają oparcia w strukturach mafijnych.

Poza Wanadią tubylcze plemiona niziołków można napotkać w żyznych dolinach i deltach wielkich rzek Lemurii oraz Atlantydy.

OGRY

Ogry są potężne – wyższe i mocniej zbudowane niż dorosłe trolle. Mówi się, że jest w nich równie dużo zwierzęcia, co człowieka. Silnie owłosieni, z nieproporcjonalnie długimi rękami, wydatnymi kłami oraz grubymi wałami nadoczodołowymi przypominają bardziej olbrzymie małpy niż rozumne istoty.

Nie ma ogrzych kobiet, wszyscy przedstawiciele tej rasy to mężczyźni. Jest w nich jednak coś, co fascynuje i przyciąga kobiety wszystkich innych gatunków. Jeżeli z takiego związku urodzi się syn, to zawsze będzie ogrem, nieliczne dziewczynki są tej samej rasy, co matka.

W cywilizowanym świecie uważa się ogry za istoty o umyśle dziecka i sile niedźwiedzia, są więc tradycyjnie zatrudniane w ciężkich, niebezpiecznych za-

ZA KULISAMI

Tak, ogry to sami mężczyźni. Są idealnym materiałem do rozgrywania klasycznych wątków romansu arystokratki z ogrodnikiem, nie dających się ukryć bękartów i kwestii segregacji rasowej. Poza tym są jak skrzyżowanie Rona Perlmana z Johnem Goodmanem.

Coraz więcej przedstawicieli tej rasy zaczyna walczyć o lepsze miejsce w społeczeństwie. Wystarczy wyczytać się w poranną prasę i policzyć, jak wielu gwiazdorów kina, sportowców i policjantów to ogry. Sporo wyjaśnia również rubryka towarzyska: coraz częściej można usłyszeć o niecodziennych małżeństwach, zaskakujących rozwiązaniach spraw spadkowych i prawdziwych dziedzicach fortun odnalezionych w ogrzych żłobkach i przytułkach.

wodach. Po Wojnie rządy zaczęły podejmować próby ucywilizowania ogrów. Ich dzieci oddaje się do specjalnych placówek wychowawczych, gdzie dzięki zastosowaniu nowoczesnych metod nauczania, mogą wyrosnąć na przyzwoitych obywateli.

Na północnych pustkowiach żyją plemiona łowców, w których większość mężczyzn to ogry.

ORKOWIE

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

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

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

ZA KULISAMI

Orkowie są połączeniem złej rasy z klasycznego fantasy ze złowrogimi Chińczykami i lubieżnymi Turczynami, zaludniającymi dziewiętnastowieczne powieści przygodowe. Symbolizują wszystko co groźne, bo obce.

TROLLE

Młode trolle, z charakterystycznymi wielkimi oczami, szpiczastymi uszami i ostrymi ząbkami, wyglądają jak dzikie zwierzątka i podobnie się zachowują.

Dorośle trolle są wysokie i potężnie zbudowane. Pomimo ostrych rysów twarzy i ognistych oczu uchodzą za brzydkie. Bardzo powszechne są wśród nich ognistorude włosy.

Stare trolle stają się potworami o stalowych mięśniach, grubej, pokrytej naroślami skórze, ostrych pazurach i ociekających śliną kłach. Z wiekiem rosną coraz bardziej i bardziej, osiągając rozmiary daleko przekraczające możliwości innych ras.

Zmiany, jakie z wiekiem zachodzą w organizmach i psychice trolli, są kolosalne. Dziecko, dorosły i stary troll to niemal trzy oddzielne gatunki. Samodzielne od dzieciństwa, po osiągnięciu wieku dojrzewania gwałtownie rosną, by z upływem lat ulec nieodwracalnej degeneracji. Kiedy przekroczą siedemdziesiątkę, są już tylko krwiożerczymi bestiami. Nie wiadomo, do jakiego wieku może dożyć troll, gdyż większość z nich popełnia samobójstwo, zanim ostatecznie straci nad sobą kontrolę. Ci, którzy tego nie robią, zostają w końcu zabici przez współziomków lub służby porządkowe.

Trolle wytworzyły specyficzną mentalność i unikatowy kodeks postępowania. Najważniejszym życiowym celem jest dla nich odcisnięcie śladu – zdobycie nieśmiertelności przez wybitne osiągnięcia. Są odważni aż do brawury i ambitni aż do bezwzględności. Ich kariery są błyskotliwe i szybkie jak nagły rozbłysk płomienia.

Wanadyjskie trolle pochodzą z Hrimthorstu. Dzikie plemiona trolli można spotkać w dżunglach Lemurii, na płaskowyżach Atlantydy i stepach Sunniru.

ZA KULISAMI

Trolle w **Wolsungu** są kompilacją wielu skandynawskich legend i mitów. Młode osobniki to trolle z breloczków na klucze (z gęstymi czuprynami i olbrzymimi oczyma) – uciążliwe, lecz niegroźne chochliki. Stare trolle to stereotyp zakorzeniony w tradycyjnym fantasy: olbrzymie i zabójcze bestie.

Grać można wyłącznie dorosłym trollem. To też stereotyp: wikingowie, nieustraszeni wojownicy, przedkładający sławę nad bezpieczeństwo i gotowi zginąć, by przejść do legendy.

TECHNIKA I MAGIA

Zadziwiające wynalazki, mechanizmy powstałe dzięki Nowej Magii wryły się na stałe w świadomość Wanadyjczyków. Rozrastające się, tętniące życiem miasta, w których wieżowce pną się ku górze na wyszcigi z kominami fabryk. Zatłoczone ulice, z których ostatnie dorożki wypierane są właśnie przez błyszczące i hałaśliwe paromobile. Niebo pełne majestatycznych sterowców i niewielkich, zwrotnych wiernych pocztowych. Ziemia, przecinana szybami kopalń, kanałami, rurami i komorami geomantycznymi.

Po morzach krążą wojskowe lewiatany, transoceaniczne statki-pałace, platformy do ekstrakcji many, transportowe parowce i jachty bogaczy. Nawet pod powierzchnią wód kryje się coraz mniej tajemnic, w miarę jak batyskafy biją kolejne rekordy zanurzenia. Świat został oswojony. Do kolonii dociera, wraz z koleją żelazną, cywilizacja.

Dzięki sprawnej poczcie i krystalografom, współczesne wiadomości krążą między kontynentami szybciej niż przed Wojną pomiędzy miastami. Gazowe latarnie oświetlają ulice i mieszkania, w których moc pary zapewnia ciepło i napędza sprzęty domowe.

KOMUNIKACJA

Poczta pneumatyczna (potocznie „pneuma”) opłata wszystkie większe miasta. Kapsułę z przesyłką wkłada się do podajnika. Sprężone powietrze pcha ją stamtąd w labirynt rur przesyłowych, gdzie system zwrotnic odczytuje ustawienie ząbkowanych pierścieni kapsuły i kieruje przesyłkę na wskazany numer.

Radio korzysta ze specyficznych właściwości kryształów, które zaczynają pulsować pod wpływem many, rozpraszając wibracje Astralu i wzbudzając podobny efekt we wszystkich pobliskich kryształach. Niewielki zasięg tego fenomenu, sięgający kilku kilometrów, wymusza budowanie gęstej sieci masztów przesyłowych. Odbiorniki są wielkości sporej szafki i wymagają własnego zasilania.

Krystalograf opiera się na tej samej zasadzie co radio, lecz służy komunikacji na duże odległości, a nie rozrywce. Brak mu głównego nadajnika, a maszty transmisyjne nie tworzą sieci, lecz rozgałęziające się linie. Na ich końcach znajdują się aparaty nadawczo-odbiorcze. Nadana wiadomość wędruje od stacji do stacji, a po dotarciu do odbiornika zostaje automatycznie zapisana na papierze. Z krystalografu korzy-

ZA KULISAMI

Technika **Wolsunga** oparta jest o magię, więc część wynalazków może przeczyć prawom znanej nam fizyki. Poziom technologiczny przypomina bardziej lata dwudzieste XX wieku niż wiek XIX. Maszyny napędzają wprawdzie magia i para, ale są one na tyle bliskie współczesności, żebyście nie musieli martwić się w czasie gry o anachronizmy.

Zasady są proste:

- nie ma internetu i komputerów, są mechaniczne maszyny różnicowe;
- nie ma telefonów, są krystalomantyczne nadajniki radiowe;
- nie ma samolotów, są golemiczne wiwerny;
- nie ma elektryczności, jest mana (energia magiczna);
- nie ma pierwiastków, są żywioły;
- chemię zastępuje alchemia, inżynierowie nazywają się technomagami, matematykę wspiera numerologia, a podstawowym sposobem opisywania i badania kosmosu jest astrologia.

stają głównie firmy, zwłaszcza redakcje gazet.

Kino cieszy się uwielbieniem graniczącym z histerią, a znani aktorzy traktowani są jak bohaterowie narodowi. W każdej mieścinie znaleźć można salę projekcyjną, a w metropoliach kina to prawdziwe świątynie rozrywki: ociekają złotem, toną w aksamitach, lśnią marmurami. Dźwięk, nagrany na perforowanych taśmach i odtwarzany z najdoskonalszych głośników, towarzyszy ręcznie kolorowanym filmom.

TRANSPORT

Paromobile stanowią dziś chyba najpopularniejszy środek transportu – napędzane parą pojazdy zawożowały drogi całej Wanadii. Nie są to już pokraczne, przedwojenne powozy bezkonne, lecz wehikuly nowoczesne i stylowe. Paliwo stanowią alchemicznie wzbogacane brykiety węglowe. Przed jazdą należy poświęcić trochę czasu na rozgrzanie kotła i uzupełnienie wody – potem wystarczy już na bieżąco kontrolować ciśnienie i co pewien czas pociągać za dźwignię dozującą brykiety. Gęsta sieć stacji obsługi pozwala szybko uzupełnić paliwo i wodę oraz wyczyścić palenisko.

Kolej żelazna to środek transportu niezastąpiony na dłuższych dystansach. Linie pasażerskie łączą

wszystkie większe miasta i pozwalają przemierzyć całą Wanadię w niecałe dwie doby, wliczając postoje na stacjach. Standard wagonów różni się znacznie, od drewnianych ławek w przedziałach trzeciej klasy kolei podmiejskich, po wyłożone aksamitem salonki długodystansowych ekspresów.

Kolejka Metropolitalna – z powodu dobrze znanej wrażliwości elfów na żelazo pierwsze linie kolejowe łączące Lyonesse z pobliskimi miejscowościami biegły pod ziemią. Tak powstała sławna Podziemna Kolejka Metropolitalna, która dała początek podobnym przedsięwzięciom w innych stolicach. Nawet obecnie linie kolejowe Alfheimu prowadzą raczej odludnymi terenami, a stacje buduje się poza miastami lub na przedmieściach.

Mechaniczne zwierzęta to specyficzny typ golemów. Są szybsze i wytrzymalsze od swoich żywych odpowied-

CYTATY ZE ŚWIATA GRY

„Świat przeżywa gwałtowny rozwój. Wielka Wojna przyczyniła się do ogromnych postępów nauki i powstania nowej magii – Magii Pary. Najwspanialszy z wynalazków, silnik parowy, stał się symbolem najszybszej epoki.”

*Fragment z „Poznaj swój kraj”
– podręcznika dla klasy pierwszej szkoły powszechnej*

„Tak wszechobecny obecnie optymizm uważam za co najmniej przedwczesny. Wojna pozostawiła o wiele większe i trwalsze ślady, niż autorytety są skłonne przyznać. Zupełnie bagatelizuje się fakt, że olbrzymie połacie wotańskiej ziemi wzdłuż granicy z Akwitanią, na których toczyły się największe bitwy ostatniego konfliktu, są całkowicie i bezpowrotnie zniszczone. Podczas kulminacyjnej fazy wojny pozycyjnej tereny te zostały poddane promieniowaniu o natężeniu przekraczającym 700 thaumów, a na każdy metr kwadratowy spadło 20 ton pocisków! Gdy dodać do tego śmierć tysięcy żołnierzy, nie można się dziwić poważnym zaburzeniom w strukturze Astralu, które nieodwracalnie wypaczyły te miejsca. Na większość omawianych terenów nie powróciła i nigdy w pełni nie powróci roślinność, a zaburzenia w przepływie mocy są tak wielkie, iż miejsca takie omijają nawet regularne kursy sterowców (...)”

*Fragment kontrowersyjnej książki
„Spustoszone krainy” sir Jonathana Glimpsire*

ników i posiadają szczątkową świadomość i inteligencję. Potrafi jednak wykonywać dość skomplikowane polecenia i doskonale sprawdzają się w warunkach, którym nie zdoła podołać paromobil. Najpopularniejsze mechaniczne zwierzęta to rumaki (wykorzystywane przez policję) i woły (pracujące w rolnictwie).

Behemoty to powstałe podczas Wojny wielonożne, kroczące golemi bojowe. Są wysokie na ponad pięć metrów, ciężko opancerzone i wyposażone w najlepsze działa. Obsługuje je od sześciu do dziesięciu członków załogi. Obecnie stanowią trzon wojsk pancernych większości armii świata.

Wiwerny są pojazdami latającymi wzorowanymi na swoich żywych odpowiednikach. Jak wszystkie mechaniczne zwierzęta, posiadają nadaną przez golemologów szczątkową świadomość. Są zwrotne, szybkie i kapryśne, a największe mogą pomieścić nawet sześciu pasażerów. *Wiwerny* często wykorzystują firmy kurierskie. Gdy za sterami maszyny siadzie doświadczony pilot, zmieniają się w znakomitą i śmiertcionosną broń.

Sterowce, dzięki żywiołom powietrza uwięzionym w balonach, biją na głowę szybsze i zwrotniejsze *wiwerny* udźwigiem, osiąganym pułapem i zasięgiem. Przewożą w luksusowych warunkach setki pasażerów, a stałe ich linie łączą stolice oraz główne miasta kolonii zamorskich.

OD CZEGO ZACZAĆ?

Do rozpoczęcia zabawy potrzebujesz jedynie zasad z tej broszury, kart postaci (które znajdziesz na końcu Jazdy Próbnego, ale możesz je też ściągnąć ze strony internetowej www.fajnerpg.pl), talii 55 kart (od dwóch, z trzema jokerami), kilku kostek dziesięciościennych (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. Testuje się je, by ustalić, jaki efekt przyniosło działanie bohatera.

Na tych podstawach opierają się dwa mechanizmy, które stanowią o wyjątkowym, filmowym klimacie **Wolsunga**: Archetypy, które pozwalają ci zagrywać

karty i wpływać w ten sposób na narrację oraz wpłatać w opowieść nowe elementy, oraz konfrontacje, 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 znajdziecie w dalszej części skrótu zasad.

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

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 dwanaście, 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 dramatyzmowi sesji, a nie spowalniać rozgrywkę.

PODBICIA

Oplaca się wyrzucić więcej, niż wymagany Stopień Trudności – każde dodatkowe pięć punktów to jedno podbicie. Po rzucie każde podbicie możesz wydać, by aktywować zdolność gadżetu, atutu lub inną cechę oznaczoną jako **podbicie (efekt)**.

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. Krytyczny pech w teście oznacza utratę Kondycji lub Reputacji, w konfrontacji zaś – utratę znacznika odporności. Jeśli rzucasz tylko jedną kością, 1 także oznacza krytyczny pech!

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. 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 mają określonego ST. Wszystkie zaangażowane strony rzucają kośćmi i (jeśli chcą) używają kart i żetonów. Ten, kto osiągnął najwyższy wynik, wygrywa. Pozostali nie tylko nie osiągają celów, ale muszą odrzucić kartę z ręki! 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 (czasem o więcej);
- dociągnąć karty do pełnej ręki (przed dociągnięciem możesz odrzucić niechciane karty);
- aktywować atuty, gadżety 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;
- 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 (wybierz bonus z drugiej kolumny poniższej tabeli);
- wybrać automatyczny wynik, bez konieczności rzutu kośćmi (trzecia kolumna poniższej tabeli);
- zwiększyć swoją obronę w czasie konfrontacji (wybierz bonus z drugiej kolumny poniższej tabeli).

Jeżeli wybierzesz stały wynik, nie rzucasz kośćmi, ale osiągniętego wyniku nie możesz później modyfikować w żaden sposób (żetonami, osiągnięciami itp.).

Aby zagrać kartę, musisz opisać, co się dzieje, mieszcząc się w ramach wyznaczanych przez archetyp twojej postaci.

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.

Karta	Bonus	Wynik
2-10	+3	10
W, D, K	+4	15
As	+5	20
Joker *	+10	30

* Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu.

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 zmiekczać 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 umkniecie i uniknięcie uwagi.

- Postać korzysta z pojazdów, wysportowania, ukrywania się i spostrzegawczości;
- 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, wydobywanie 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 (pik, kier, karo, trefl).

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) – przetestuj odpowiednią umiejętność (patrz **Konfrontacje**, powyżej) przeciw ST równemu obronie przeciwnika. W razie sukcesu zdejmujesz jeden znacznik odporności.
- **Dobicie** – ryzykowna akcja ofensywna, dzięki której możesz natychmiast wygrać konfrontację.
- **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, dobyte broni, włączenie lub wyłączenie urządzenia itp. Aby użyć przedmiotu, 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 itp. – chyba że wydasz żeton, by uzyskać dodatkową kość.

ODPORNÓŚĆ

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 zmiekczać przeciwnika możesz próbować dobić go jednym, ryzykownym i spektakularnym posunięciem.

Dobicie musisz zadeklarować, zanim rzucisz kośćmi. ST dobicia to obrona / wytrzymałość / 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 $29 = 14 + (5 \times 3)$.

Sukces oznacza, że przeciwnik został wyeliminowany. Porażka oznacza, że twoja postać odsłoniła 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.

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 przerzucać kości w testach związanych z nim umiejętności. Utracone poziomy wracają na początku kolejnej sesji.

Jeżeli przegrałeś konfrontację, ponosisz ustalone wcześniej konsekwencje przegranej.

STATYŚCI

Czasami przeciwnikami bohaterów są statyści, których celem jest jedynie stawić chwilowy opór i zejść ze sceny. Wszyscy statyści mają 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.

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 aparacji Herculeś 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 dżicy, 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, przebierać 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 śledztwa, 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 opowieści.

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 – **przetrawianie**; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjnym 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, zjeżdźalnie, alternatywna trasa, sposób opuszczenia sceny itp.

Salonowiec

♠ pik – **intrygi**; 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, przebliski sympatii lub tłumionych uczuć zmiękczające czyjeś serce itp.

♦ karo – **formalności**; metody ominięcia 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 motywy 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.



Słabość rasowa manifestuje się w określonych okolicznościach (gracze i BN mogą naturalnie zagrywać karty lub działać, by takie okoliczności tworzyć). Aktywacja słabości rasowej wymaga wydania żetonu przez przeciwnika. Postać dotknięta słabością rasową musi deklarować wszystkie akcje jako manewry, a poza konfrontacjami ST testów rośnie o +5.

ELFY: wrażliwi na żelazo arystokraci i artyści.

- **Zdolność:** Wsłuchując się w oddech śpiącej osoby, elf potrafi dostrzec przebiegi jej snów i dowiedzieć się, czego śpiący w danym momencie najmocniej pragnie lub czego najbardziej się boi.
- **Słabość:** Żelazo – elfy rani obecność żelaza. Wykorzystaj słabość, gdy przeciwnik walczy żelazną bronią, akcja ma miejsce w kuźni czy fabryce.

GNOMY: tajemniczy i skryci budowniczowie 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 stwórcy. Cechy golema: pula 1k10; *walka* 6/10+, obrona 14; *wysportowanie* 6/10+, wytrzymałość 14; odporność 2. **Zdolność:** malutki (*ukrywanie się* 9/9+), twardy (obrona +5) lub silny (*walka* 9/9+).
- **Słabość:** Nieufność. Gnom to „ten obcy”. Wykorzystaj słabość, gdy gnom próbuje uniknąć skandalu lub już utracił punkt Reputacji.

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 *sposzregawczości* mają ST o 5 mniejszy.
- **Słabość:** Światło słoneczne. Wykorzystaj słabość, gdy krasnolud wystawiony jest na działanie silnego słońca.

ŁUDZIE: podróżnicy, niespokojne duchy.

- **Zdolność:** Raz na sesję bohater może zdobyć akceptację i sympatię dowolnej grupy społecznej – nieważne, 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:** Ciekawość. Wykorzystaj słabość, gdy bohater styka się z czymś nowym, czego jeszcze nie doświadczył, a pokusa może mieć zgubne efekty.

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 kośćmi.
- **Słabość:** Drobny. Wykorzystaj słabość podczas walki wręcz z przeciwnikiem większym od niziołka (ogry, trolle, golem, wiele dzikich zwierząt) lub gdy niziołek używa ciężkiego sprzętu.

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:** Nieśmiałość. Wykorzystaj słabość, gdy ogr bezpośrednio przeciwstawia się komuś dobrze urodzonemu lub o wysokiej pozycji społecznej.

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:** Obcokrajowiec. Wykorzystaj słabość w sytuacjach formalnych, gdy bohater działa poza swą rodzimą kulturą.

TROLLE: gwałtowni, honorowi i przekłęci wojownicy.

- **Zdolność:** Raz na sesję bohater uzyskuje na jedną 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:** Szał. Wykorzystaj słabość, gdy ktoś prowokuje bohatera lub stara się go zirytować.

Wszystkie państwa w **Wolsungu** są wielorasowe, nie występuje również coś takiego jak „język elfów” czy „krasnoludzki”. Większą więź 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 dodatkowej 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 przerzucasz wynik 10;
2. **wysoki (9+)** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu traktujesz 9 i 10 jak 10 (a więc przerzucasz).
3. **niesamowity (8+)** – podczas testów z użyciem tego Atrybutu traktujesz 8, 9 i 10 jak 10, przerzucając kości.

Bohatera opisuje pięć Atrybutów:

- **Krzepa (Krz)** – siła i odporność fizyczna. Odpowiada za podnoszenie ciężarów, ogólną ciężyznę 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, trwałość, 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 od tego, 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 = $10 + 2 \times \text{Kondycja}$.

Wytrwałość – precyzuje, jak trudno zmylić bohatera podczas pościgów i innych konfrontacji sprawnościowych. Początkowa wytrwałość = $10 + 2 \times \text{Kondycja}$.

Pewność siebie – mierzy, jak trudno przekonać bohatera podczas dyskusji i innych konfrontacji społecznych. Początkowa pewność siebie = $10 + 2 \times \text{Reputacja}$.

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

UMIEJĘTNOŚCI

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 przeciwnym 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 umiejętne okazywanie 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, dostrzeżenie sekretnych znaków.

- **Strzelanie (Zr):** odpowiada za skuteczność w posługiwaniu się bronią dystansową.

Przykładowe specjalizacje: pojedynki, rewolwery, łuki, strzelanie podczas jazdy wierzchem, polowania.

- **Techніка (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: groźenie bronią, przesłuchania, powoływanie się na kontakty, sprawy urzędowe, zawołowane groźby.

- **Złodziejstwo (Zr):** odpowiada za rozmaite działania niezgodne z prawem.

Przykładowe specjalizacje: fałszerstwa, włamania, kieszonkostwo, zwinne palce, wyzwianie 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 wprawdzie węższy zakres, ale w jego obrębie zapewniają podstawę testu 9. Można specjalizować się w dowolnych umiejętnościach, również w tych, których nie ma się wyćwiczonych.

GADŻETY

Nie szata zdoła 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, kracastej czapki i lupy? Również w **Wolsungu** bohaterowie korzystają z szerokiej gamy gadżetów.

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

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

Na końcu tej broszury znajdziecie gotowe postaci, które posiadają po jednym gadżecie. Możecie użyć ich jako propozycji i przykładów, które pozwolą wam stworzyć własne Gadżety. W Podręczniku Głównym znajdziecie natomiast wiele pomysłów na wyjątkowe przedmioty, będące dopełnieniem waszych bohaterów.

EKWIPUNEK

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 rywala, 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 kąpeli w basenie), wystarczy deklaracja, by w kolejnej scenie postać już była wyekwipowana w niezbędne przedmioty. Alternatywnie możesz wydać żeton, by natychmiast zdobyć potrzebny przedmiot.

ATUTY

Atuty odpowiadają za wszystkie niezwykle cechy postaci: znajomości, ulubione gadzety, 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:** (wyuczona *ekspresja*, *perswazja* lub *zastraszanie*): po udanym ataku w dyskusji, możesz wykorzystać kości, które zostały w puli na tę rundę, by natychmiast zaatakować ponownie z premią +5; **koszt:** 10 PD.
- **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 +1; **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.
- **Miażdżąca krytyka** (wyszkolona *perswazja* i *zastraszanie*): jeśli uzyskasz podbicie w teście *perswazji* lub *zastraszania*, możesz wykonać **silny atak** (przeciwnik straci dodatkowy znacznik odporności); **koszt:** 15 PD.
- **Nagle przyspieszenie** (wyszkolone *pojazdy* lub *wysportowanie*): podczas pościgu za każde podbicie możesz wybrać jedną z dwóch opcji: przeciwnik traci dodatkowy znacznik odporności albo ty dociągasz kartę; **koszt:** 15 PD za umiejętność.
- **Nerwy ze stali** (Opanowanie 9+): trudniej dobić cię w dyskusji. ST testów dobitcia rośnie o 5; **koszt:** 20 PD.
- **Nie do zabicia** (Krzepa 9+): trudniej dobić cię w walce. ST testów dobitcia 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 walki, 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 i bronią białą; **koszt:** 10 PD.

- **Pierwsza pomoc** (specjalizacja w *wiedzy akademickiej* – medycyna): wydając żeton i poświęcając wszystkie akcje w danej rundzie, możesz opatrzyć dowolną raną postać, w wyniku czego odzyskuje ona jeden znacznik; **koszt:** 20 PD.
- **Rozbrojenie** [umiejętność] (wyćwiczona 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 walka lub strzelanie): raz na sesję, podczas walki, bohater może zmniejszyć ST zadeklarowanego dobitcia o 5, nawet po rzucie kośćmi; **koszt:** 20 PD
- **Silny cios** (Krzepa 9+): podczas ataku wręcz lub bronią białą możesz przeznaczyć podbicie w teście na to, aby przeciwnik stracił dodatkowy znacznik odporności; **koszt:** 10 PD.
- **Szybkie dobytec:** nie musisz wykonywać akcji, by dobytec broni; **koszt:** 5 PD.
- **Unik** (wyćwiczone wysportowanie): +5 do aktywnej obrony przeciw atakom dystansowym; **koszt:** 10 PD.
- **Zawołowana groźba** (wyszkolone zastraszanie): jeśli podczas dyskusji uzyskasz podbicie w argumencie opartym o zastraszanie, przeciwnik traci jedną kość z puli; **koszt:** 10 PD.

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

OŚIĄGNIĘCIA

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 rozstawiło 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.

SCENY Z ŻYCIA BOHATERÓW

Przez okno gabinetu powoli wślizgnęła się czarna sylwetka. Mężczyzna w fotelu z łagodnym zacięciem uniósł wzrok znad gazety i odkaslnął. Włamywacz podskoczył, po czym szybko sięgnął po pistolet.

– Otwieraj sejf! Kosztowności i papiery wartościowe! – warknął. Gospodarz złożył gazetę i powoli zapalił fajkę.

– Proszę się rozejrzeć. – Wypuścił kłęb dymu. W półmroku na ścianach biblioteki wisały setki trofeów. Wyszczерzone pyski mantikor, gryfów, trzynaście łbów hydry, wypchane krokodyle, fiszbinowy lewiatana, maski, tarcze i włócznie dzikusów.

– Proszę się zastanowić, czy którykolwiek z tych potworów stanowił mniejsze wyzwanie niż pan... – Uśmiechnął się, odsłaniając bardzo białe zęby. W tym momencie, nawet w jedwabnej podomce, zupełnie nie wyglądał na dżentelmena. Włamywacz przełknął ślinę.

Drzwi chłodni zatrzasnęły się i Heinrich Stein zrozumiał, że dał się schwycić w pułapkę. – Jak dziecko. Cholerne niziołki. – Na wąsach zaczął osadzać się szron. Krasnolud zatarł ręce, omiół wzrokiem rzędy półtuszy wołowych i zaczął przeszukiwać kieszenie... Rankiem pracownicy rzeźni znaleźli w chłodni zadowolonego inżyniera, improwizowany grzejnik maniczny i dwanaście ton rozmrożonej wołowiny.

– Petunio... – Fili Vollenwander wyjrzał przez okno i z zasępioną miną zamieszał kawę. – Ten zamaskowany dżentelmen znów przebiegł nam po dachu, odłamał rynnę i, gdy upadała, ześlizgnął się po niej na dach przejeżdżającego omnibusu. To już trzeci raz w tym miesiącu. Wyślij Boba po policję. Znając życie, na dachu znów będzie kilku zbirów próbujących zejść jakoś na ziemię.

Wytatuowany ork z rykiem rzucił się do ataku. Pierwszy cios maczugi złamał rapier panny Amalii Twist jak zapalkę. Nie czekając na drugi, uskoczyła za drzewo, chwyciła pierwszą rzecz, która była pod ręką, i rzuciła nią w twarz dzikusy. Tym razem pod ręką była jadowita kobra. Efekt przeszedł najśmielsze oczekiwania.

MAGIA

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

- **Dzikie Talenty** – superbohaterowie steampunkowego świata, którzy urodzili się z wrodzonymi nadnaturalnymi mocami. Ich umiejętność magiczna to *ekspresja*.
- **Spirytyści** – mistrzowie zakulisowych intryg, pakujący z bytami astralnymi i niebezpiecznie flirtujący z demonologią. Ich umiejętność magiczna to *okultyzm*.
- **Rytualiści** – ostatni wyznawcy starego podejścia do magii, powoli odchodzący w przeszłość. Ich umiejętność magiczna to *okultyzm*.
- **Technomanci** – magowie wieku pary i żelaza, praktykujący Nową Magię, inżynierzy i profesorowie nauk magicznych. Ich umiejętność magiczna to *technika*.
- **Artyści** – ekscentryczni i trochę szaleni magowie, których Sztuką kierują muzy, natchnienie i absynt. Ich umiejętność magiczna to *ekspresja*.

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.

Pełne zasady korzystania z magii oraz informacje dotyczące tworzenia postaci, które się nią posługują, znajdziecie w Podręczniku Głównym.

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).

Wyszkolenie nowej umiejętności kosztuje 10 PD.

Nowa specjalizacja kosztuje 10 PD.

Koszty Atutów podane są w ich opisach.

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 Wieków Pary**.

OPIS ŚWIATA

LYONESSE

Lyonesse to największa metropolia świata, miasto, które wykorzystało każdy dzień z ponad dwóch tysięcy lat swojej bogatej historii. Siedziba Królowej Tytanii, gmach Parlamentu i drapacze chmur w Tintagel District sąsiadują przez rzekę z przeżartymi smogiem i rozkładem slumsami Bridgebank.

Stolica Alfheimu to miasto uniwersytetów, muzeów, galerii, kombinatów włókienniczych, doków, hut i fabryk, ośrodek przemysłu kinematograficznego, ostatni port imigrantów z całego globu, tygiel religii,



Metropolia Lyonesse

Podział administracyjny: 54 dzielnice i autonomiczny Tintagel District

Burmistrz: Horace Erlkin, Pierwszy baron Erlkin

Języki: alfheimski, staroalfiski oraz utalyjski, wotański, shangijski i inne

Ludność: 7 mln (nieoficjalnie ponad 10 mln): 16% elfy, 15% niziołki, 14% ludzie, 12% trolle, 12% orkowie, 12% krasnoludy, 11% gnomy, 8% ogry

kuchni i kultur. Miasto handlu, sztuki, zbrodni, bogactwa i ubóstwa. Miasto cudów. Miasto kontrastów. Miasto miast.

Miasto spowite Mgłą.

BOHATEROWIE

Lyonesse to najnowocześniejsze z miast, serce olbrzymiego imperium kolonialnego. Spędzić tu rok, to jak odwiedzić pół świata. Dorastanie w Lyonesse jest doświadczeniem, któremu nic nie może się równać. W tym mieście nawet ulicznicy widzą na co dzień cuda, o których nie śniło się wykształconym Wotańczykom.

Trudno o osoby o szerszych horyzontach niż mieszkańcy Lyonesse – ale i o osoby bardziej pewne siebie. Gdy na każdym kroku widzi się bogactwa z wszystkich zakątków świata, potęgą imperium nie jest kwestią wiary. Jest faktem.

Koncepcje postaci typowych dla Lyonesse:

- urodzony w Dekanie agent Alven Yardu specjalizujący się w przestępstwach etnicznych;
- niziołcza aktorka filmowa, po godzinach włamywaczka o tysiącu twarzy;

Bohater z Lyonesse w pigułce

Nie opuszczaj miasta – nie ma takiej potrzeby. Wszystko, czego potrzebujesz, a często i rzeczy, których wolałbyś nie oglądać, znajdziesz na miejscu. Jeśli musisz wyjechać, stwierdź stan faktyczny: wszystko, co oglądasz za granicą, widziałeś już w Lyonesse. A dekańska kuchnia etniczna zdecydowanie lepiej smakuje w tym miłym lokaliku za rogiem niż na dworze maharadży.

- troll, inżynier i myśliwy polujący na potwory w tunelach kolejki metropolitalnej;
- spokrewniona z rodziną królewską artystka o nieprzeciętnym talencie i skłonności do skandali;
- emerytowany major, as pilotażu, bohater wojenny, członek honorowy klubu Jesion i Dąb;
- orcza mistrzyni sztuk walki, adoptowana córka i dziedziczka fortuny członka Izby Lordów.

PRZYGODY

Eksploracja – zagubieni we Mgłę. Badanie tuneli nieczynnej linii kolejki metropolitalnej. Nocne eskapady do pubów w Uldnesse, kulinarne wycieczki do etnicznych jadalni. Eksperymenty i wynalazki na Uniwersytecie, poszukiwanie artefaktów w magazynach Towarzystwa Archeologicznego. Polowanie na ghoule na cmentarzu w Brigdebank.

Salony – pałac Buckingham i rozgrywki w tajnej służbie Jej Królewskiej Mości. Wodewile, kluby dla dżentelmenów: Griffon-Klub, Jesion i Dąb. Bale dobroczynne hrabiny Nimblewist, romanse na ślizgawce w Ogrodach Opackich, zakłady na zawodach tenisowych w Winledon, intrygi podczas gry w golfa nad Fairy Pond, pojedynki w Lasku Ferret.

Śledztwa – potwornie okaleczone ofiary niesławnego Rzeźnika z Lyonesse. Zebrania luddytów spiskujących przeciw przemysłowcom i arystokracji. Zbrodnie namiętności na planie filmowym w Belville, tajemnicze kultury w Old Ipswitch, szajki kidnaperów i kieszonkowców w Bridgebank. Sekrety gnomów ze Svart Thule, dekańscy dusiciele z Jaksun Town.

Ryzyko – gorąca konkurencja korporacji taksówek wodnych. Niziołki ze *scylli* walczące przeciw orczym triadom. Pojedynki pilotów wiern nad wieżą zegarową Tall Toma. Geniusz zbrodni budujący olbrzymiego golema w laboratorium pod New Forge. Olbrzymia małpa zbiegła z Królewskiego Ogrodu Zoologicznego. Włamanie do rezydencji starszego trolla-samotnika. Próba zamachu na królową, podkop do skarbcza banku w Tintagel District, pościg piętrowym omnibusem.

SPOŁECZEŃSTWO

W Lyonesse rozmawia się stale, o każdej porze dnia i nocy, we wszystkich możliwych językach świata. Szepcze się w zamglonych dokach, peroruje w aulach uniwersytetów, śpiewa nad kuflami ciemnego piwa, plotkuje przy dżinie i marynowanych jajkach, zeznaje

ZA KULISAMI

Lyonesse to kwintesencja miasta. Ma trochę z Ankh Morpork, trochę z cyberpunkowego Night City, Nowego Jorku z komiksów Marvela, a przede wszystkim bardzo dużo z wiktoriańskiego Londynu. Stanowi domyślne tło Wolsungowych przygód w scenerii miejskiej. Celowo nie opisujemy wszystkich dzielnic: jeśli będzie wam potrzebna jakaś charakterystyczna sceneria, niesamowite miejsce, przedziwna społeczność, po prostu je dodajcie. Na pewno były tam od zawsze, po prostu nigdy wcześniej nie wysiedliście na tej stacji metra.

Tintagel District to londyńskie City z wieżowcami rozmachem i stylistyką przypominającymi Empire State Building. Tropieniem najpoważniejszych przestępstw zajmuje się Alven Yard. A Mgła, która czasem spowija miasto, jest magiczna – czasem znikają w niej zbląkani przechodnie, kiedy indziej całe kamienie.

na komisariatach, rzuca anegdolkami w klubach przy brandy i cygarach, flirtuje na salonach i w łóżach teatrów.

Mówi się o tym, że jedenaście mostów nad Teterą już nie wystarcza, komentuje najnowszą dostawę dóbr kolonialnych do d'Arrotsa, umawia się na otwarcie Gabinetu Figur Golemicznych, narzeka na napływ imigrantów, śmieje z karykatur w codziennej prasie i pije zdrowie Królowej.

Nie mówi się o setkach tysięcy bezdomnych, fatalnych warunkach życia robotników, dziwnych wypadkach w dokach, prostytutce, pijaństwie, przestępczości wśród nieletnich. Nie komentuje faktu, że nawet kilkuletnie dochodzenie Alven Yardu nie powstrzymało Rzeźnika z Lyonesse. Nie zastanawia, czy rzeczywiście absynt, lotos i laudanum są najlepszymi lekarstwami na melancholię i lęki wielkomiejskiej egzystencji.

INTERESUJĄCE MIEJSCA:

Treecoven – królewskie obserwatorium astronomiczne, położone na przedmieściach, dokładnie na południku zerowym. Miejsce nadaje się szczególnie do odprawiania rytuałów magicznych.

Comedians End – fragment Uldnesse (Starego Miasta), słynny z kabaretów, teatrów i pubów. Najśłynniejsze z nich to tradycyjnie konkurujące teatry: Nowy oraz Księżyć i leżący między nimi pub Dłoń i Maski.

Dzielnice etniczne – imigranci w Lyonesse lubią trzymać się razem. Wszyscy wiedzą, że Svart Thule to gnomie getto, Jaksun Town to dzielnica Dekkańczyków, że krasnoludy z kontynentu żyją w starych fabrykach w Stableton, znane z niziołczych restauracji Quirinale otwarcie nazywa się Małą Scyllą, a leżące vis-à-vis Pothill to orientalne Shang Town.

Clairvale – najbogatsza, luksusowa dzielnica arystokracji pełna jest posiadłości w rozległych ogrodach, przestronnych ulic oraz ukrywanych romansów, skandali, nałogów i daleko posuniętego ekscentryzmu. Nie ma tu natomiast żelaza.

Więcej o Mieście Miast przeczytasz w dodatku **Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna**.

WOTANIA

Umiłowanie ojczyzny, kult technologii i wszechobecny porządek od razu rzucają się tu w oczy. Wotania to najszybciej rozwijająca się gospodarka Wanadii, jednak w życiu jej mieszkańców ważną rolę pełnią też tradycje i historia.

Wotańskie społeczeństwo jest jak olbrzymi mechanizm, w którym każdy trybik zna swoje miejsce. Porządek nie jest jednak narzucony siłą, wprost przeciwnie – tętni we krwi każdego Wotańczyka. Zaczyna się na poziomie rodziny: choćby i nie znosiło się krewnych, zawsze można na nich liczyć. Rodzina, jak kiedyś krasnoludzkie klany, trzyma się blisko, spotyka tłumnie podczas świąt i uroczystości. Nieważne, którego stopnia jest kuzyn i kim jego cioteczna prababka była dla stryjka twojego szwagra. Jesteście częścią tej

Cesarstwo Rzeszy Wotańskiej

Stolica: Heimburg

Ustrój: monarchia związkowa

Władca: Cesarz Frederick-Willem II (krasnolud)

Religie: reformatyzm (państwowa), na południu kraju również pontyfializm

Język: wotański

Waluta: 1 marka = 100 pfennigów

Powierzchnia: 759 tys. km²

Ludność: 61 mln: 21% krasnoludy, 16% ludzie, 15% elfy, 14% niziołki, 14% trolle, 12% gnomy, 6% ogry, 2% orkowie

samej rodziny i w chwilach potrzeby możecie na siebie liczyć.

Zasady, które kierują życiem rodzinnym, obowiązują na każdym kolejnym stopniu społeczeństwa. W mieście liczy się, z której rodziny pochodzisz, a w skali powiatu ważne, z jakiej wywodzisz się miejscowości. W skali baronii mieszkańiec twojego powiatu staje się właściwie krewniakiem. W skali państwa związkowego ważna jest przynależność do baronii, a w skali cesarstwa – do landu. Słynne w całym świecie wotańskie umiłowanie ojczyzny zbudowane jest z dziesiątków mniejszych lokalnych patriotyzmów.

BOHATEROWIE

Słowa kluczowe dla bohaterów z Wotanii to technologia i porządek.

Wotańczycy są sztywni, gburowaci i upiornie pedantyczni – albo dobrze zorganizowani, porządni i zakorzenieni w tradycji. Taka też będzie większość wywodzących się stąd bohaterów. Ale w każdym stadzie zdarzają się czarne owce. Z jednej strony margines ten składa się z idyllistów pragnących zlikwidowania przywilejów arystokracji, z drugiej – z nihilistów, zamachowców, dla których porządek społeczny to plugastwo. Pomiedzy nimi rozciąga się cała gama zbuntowanych przeciw status quo artystów, spirytystów, filozofów i różnej maści działaczy. Ponadto, każdy doskonale pamięta czasy kanclerza ven Riera i niejednego przemysłowca czy arystokratę ma w życiorysie ciemną plamę służby dla Nieumarłej Rzeszy.

Koncepcje postaci typowych dla Wotanii:

- szefowa wielkiego koncernu trzymająca rękę na pulsie giełdowych operacji i... Koła Gospodyń;
- krasnoludzki mechanik, geniusz od napraw i tuningu paromobili;
- agentka Wotańskiego Biura Kontroli Thaumologicznej polująca na pozostałe po Wojnie upiorności;

Bohater z Wotanii w pigułce

Zawsze chwal Cesarza, piwo ze swoich rodzinnych stron und Bahdzo Dobrą Wotańską Technologię. Dodawaj 'Herr' lub 'Frau' przed nazwiskiem swojego rozmówcy. Udawaj, że podczas Wojny wszyscy Wotańczycy byli na urlopie w tropikach, służyli w służbach pomocniczych daleko od frontu – a najlepiej za wszelką cenę unikaj tego tematu.

SCENY Z ŻYCIA BOHATERÓW

Panna Shackleton stanęła nagle, odwróciła się na pięcie i z wyrzutem zwróciła się w stronę zarośli okalających ścieżkę.

– Usłyszałam pana już kwadrans temu. Strasznie pan hałasuje. – Jeżeli w cieniu ktoś stał, nie dał znaku życia. Adrianna przechyliła lekko głowę.

– Ciekawa jestem, czy zauważył pan, że zarośla, w których pan stoi, to sumak skorpionii.

Wśród krzewów coś drgnęło.

– Jeśli weźmie pan dorożkę, może zdąży pan do szpitala, zanim nadejdzie pierwsza fala drgawek. –

Chwilę później odgłosy łamanych gałęzi oddaliły się i umilkły.

– Panie Livingstone, proszę nie rozpaczać, dżungla nie jest aż taka duża – od trzech dni ogr praktycznie nie przestawał mówić. – Mój daleki kuzyn Winston często prowadzi polowania na gryfy w tej okolicy, a jeśli się nie mylę, to akurat środek sezonu. Usiądźmy na tej skale i po prostu poczekajmy, na pewno niedługo ktoś nas znajdzie. – Podsadził zmęczonego towarzysza. – O, widzi pan, nawet są tu gryfy... – Potwory właśnie miały się na nich rzucić, kiedy rzeczywiście pojawił się kuzyn Winston.

– Zaraz... nam... ucieknij! – wysapał dr Watts, opierając się o latarnię. Jego towarzysz, dystygowany elf w kraciatym płaszczu z niezmaconym spokojem spojrzał za niknącą w tłumie sylwetką. – Wręcz przeciwnie. Zauważyłeś czerwonałą glinę na jego butach? Występuje tylko w Bridgebank. Nasz znajomy jest orkiem, więc nie zapuszcza się poza Lumney Street. A to pozwala nam dokładnie określić, dokąd ucieka. – Zdecydowanym gestem przywołał dorożkę. – Zapraszam doktorze. Jestem detektywem, nie sportsmenem. Zaczekamy na niego na miejscu.

Troll w czarnym mundurze spojrzał na gнома z pogardą.

– Są sytuacje, w których sztuka dedukcji nie wystarczy. – Przytknął lufę do czoła dziennikarza. – Żegnaj, panie Wittman.

Gnom uśmiechnął się. – W niektórych sytuacjach wystarczy arytmetyka. Liczyłem strzały. Masz pusty magazyn.

- szpieg w służbie Kanclerza infiltrujący środowiska nihilistów i autonomistów;
- hrabianka na wydaniu, spadkobierczyni fortuny i właścicielka fabryki golemów;
- student uniwersytetu Grommingen, specjalista od khemrejskich hieroglifów.

SPOŁECZEŃSTWO

W Wotanii rozmawia się w piwiarniach i restauracjach, podczas wycieczek rowerowych, na umówionych wizytach u przyjaciół, podczas wieczorków spirtystycznych i na zebraniach bractw kurkowych.

Mówi się wówczas o nowo otwartych liniach kolejowych, najnowszych wynalazkach, ciekawostkach z prasy codziennej, ślubach i narodzinach w rodzinie. Komentuje się gorąco politykę kolonialną Akwitanii i Alfheimu, rozważa problemy wewnętrzne Morgowii. Snuje teorie dotyczące cudzych smoków. Z ledwie skrywaną wyższością komentuje nie swoje skandale.

Nigdy nie mówi się o śmierci ani ciężkich chorobach. O Wojnie nie wspomina się inaczej niż jako o „latach siedemdziesiątych”. Nie porusza się tematu Wormunda. Żaden zwolennik zjednoczenia nie krytykuje otwarcie odśrodkowych dążeń Książąt Elektorów, podobnie jak żaden miłośnik autonomii nie powie

publicznie złego słowa o kanclerzu. Umieszczenie w jednym zdaniu słów „Wotania” i „nekromancja” to praktycznie śmierć towarzyska.

PRZYGODY

Eksploracja – Pola Śmierci i opuszczone (przynajmniej oficjalnie) twierdze venrierowców to największe wyzwanie Starego Kontynentu. Labirynty wieżyczek, przybudówek, kominów i strychów Grommingen, wśród których ukrywa się gargulec-morderca. Mroczna Puszcza. Opuszczone hale fabryczne. Muzea. Kompleksy laboratoriów opracowujących najnowsze gadzety. Zaułki miast. Hangary koncernu ven Keisel – największego producenta sterowców.

Salony – Dwór Cesarski i Książęta Elektorzy. Osiem landów związkowych, niezliczona ilość księstw, księstewek, baronii, hrabstw, wolnych miast i regionów autonomicznych. Przyjęcia u arystokratów, bankiety potentatów przemysłowych, gale premierowe nowych wynalazków. Ideowa wojna między purytańskimi mieszcuchami a nihilistami i młodymi artystami, zapatrzonymi na akwitańską sztukę. Kawiarnie, kabarety, nielegalne spotkania Dzieci Nieumarłej Rzeszy czy Pradawnej Łoży Oświeconych Misteriów.

Śledztwa – kradzieże Prawdziwych Imion, spiski tajnych łóż, wojna wywiadów i mocarstw. Podziemne organizacje venrierowców knujące spisek przeciw Cesarstwu. Nielegalny handel astralnymi bytami. Ludzie w czarnych kombinezonach z symbolem smoczego oka. Zwłoki potwornie zmasakrowane brzytwą – ofiary niesławnego Fryzjera z Heimburga.

Ryzyko – wielki handel i wielka polityka. Zombie w miejskich kanałach, szalone gargulce na dachach. Kradzieże wynalazków i planów, porwania uczonych i inżynierów. Szaleństwa akrobacji w najnowszych prototypach paromobili, sterowców i wiwern. Łamanie porządku społecznego i sprzeniewierzenie się tradycji.

INTERESUJĄCE MIEJSCA

Wolne Miasto Heimbürg – najmniejszy, lecz najważniejszy z wotańskich krajów związkowych, obejmuje granicami ogromne miasto Heimbürg. Dogodne położenie i doskonała infrastruktura czyni z Heimburga jeden z największych portów Wana-dii. Strefa wolnocłowa to największy na kontynencie skład towarów egzotycznych. Olbrzymie zyski z handlu i przemysłu stoczniowego spowodowały

ZA KULISAMI

Wotania to dziewiętnastowieczne Niemcy nieco zmieszane z Republiką Weimarską, rzucone w świat po drugiej wojnie światowej, federacja krajów związkowych, którym niekoniecznie zawsze po drodze razem. Pamięć Wielkiej Wojny rzuca się mrocznym cieniem na każdy aspekt życia Wotańczyków. To kraj, którego wszyscy mieszkańcy są sympatycznymi piwoszami, nadmiernie lubiącymi kielbasę i kaszanke – a jednocześnie każdy obywatel po cichu tęskni za Porządkiem, który wprowadził Nieumarły Kanclerz.

Wotania to dobre miejsce na przygody o podtekście politycznym. Głównymi figurami są Wolsungowy Bismarck, Kanclerz ven Loar, zwolennik ostatecznego zjednoczenia Rzeszy, i dążący do autonomii Książęta Elektorzy. Do tego dochodzą majątni przemysłowcy, dworacy i urzędnicy, agenci obcych mocarstw, okultystyczne loże oraz wotański smok Wormund – wszyscy z własnym pomysłem na nową, lepszą Wotanię.

błyskawiczny rozwój miasta, które w ciągu ostatnich pięćdziesięciu lat znacznie przekroczyło trzy miliony stałych mieszkańców.

Quellen – uzdrowiskowa miejscowość, która ostatnimi czasy stała się miejscem obowiązkowych wyjazdów. Sam Cesarz rokrocznie przybywa tu na dwa tygodnie dla podreperowania zdrowia. Miasteczko żyje z kuracjuszy, pensjonaty, domy wczasowe i modne restauracje pękają w szwach, goszcząc przedstawicieli wszystkich sfer.

Wolfenburg – ruiny wojennej siedziby Nieumarłego Kanclerza. Zagubione wśród lasów na południowym wschodzie kraju miejsce przyciąga tylko najbardziej zdeteterminowanych turystów. Zła sława tych okolic

skutecznie odstrasza większość łowców tajemnic minionej Wojny.

Grommingen – najstarsze miasto Wotanii, założone jeszcze w czasach rezyjskich. Perła gotyckiej architektury miejskiej ze słynną Katedrą, sercem reformatyizmu. Posiada największą populację miejskich gargulców na świecie: ponad dwie setki aktywnych osobników.

ZA KULISAMI: KONTYNENTY WOLSUNGA

Wanadia to w głównej mierze XIX-wieczna Europa, rewolucja przemysłowa, salony, damy i dżentelmeni. Przewijają się tutaj też najbardziej charakterystyczne i archetypiczne cechy narodów europejskich, także te zupełnie anachroniczne – jest Serenissima przypominająca magiczną Wenecję u szczytu swoich wpływów, znajdzie się też Sławia czerpiąca garściami z Rzeczypospolitej Szlacheckiej czy Scylla i Charybda odwołujące się do Sycylijskiej mafii z pierwszych dziesięcioleci XX wieku.

Wanadia to również kontynent, z którego najczęściej pochodzą bohaterowie graczy.

Atlantyda to dzika i niezbadana Ameryka Południowa rodem z „Indiany Jonesa”. Tu poszukuje się miast ze złota, tu żyją plemiona kanibali składających krwawe ofiary. Tu wreszcie szwendają się wyprawy prowadzone przez brodatych profesorów, których trzeba ratować w ostatniej scenie. Argentyna po II wojnie była azylem dla nazistów, więc Atlantyda jest miejscem, w którym chronią się zbiegli venrierowcy.

Purgatoria to odcięta od świata australijska kolonia karna otoczona przez niesamowite piękno Polinezji – białe plaże, porażająco błękitne laguny, jadowicie zielona dżungla. Sam kontynent odcina bariera magicznie zmienionych prądów morskich i dzikich, niekontrolowanych wyładowań mocy. Nikt nie wie, jak obecnie wygląda interior Purgatorii. Zesłanie to wycieczka w jedną stronę.

Sunnir to przekrój przez najciekawsze geograficznie i politycznie fragmenty Azji. Atman jest Imperium Osmańskim w czasach największego rozkwitu, Dekan to Indie (brytyjskie) z kultami dusicieli, prosto od Verne’a i Kiplinga. Shang-In to odpowiednik osłabionych Chin z czasów wojen opiumowych i powstania bokserów. Ozumu jest Japonią obronną ręką wychodząca z izolacjonizmu i rozpoczynająca etap gwałtownego rozwoju – jedyną w swoim rodzaju mieszkanką samurajów, Godzilli i wielkich, parowych robotów.

Winlandia – czyli Ameryka. Zachód to western, miasta proponują alternatywną kolonialną prohibicję, wieś jest Nową Anglią wprost z Lovecrafta. W **Wolsungu** nie ma Stanów Zjednoczonych, istnieje tu jednak kilka państw: nieuznawana przez opinię światową Liga Wolnych Hrabstw na zachodzie, państwa Windian na Wielkich Równinach, kolonie na wschodnim wybrzeżu, z których część wciąż stara się zrzucić jarzmo alfeimskiego panowania, oraz wielkie latyfundia bawelnianych baronów lojalistycznej Konfederacji Południowej.

Lemuria to gorąca i tajemnicza Afryka, jaką znamy z powieści i filmów przygodowych, jak „Kopalnie króla Salomona”, „Mumia”, „Indiana Jones”, „Przygody Tomka na Czarnym Łądzie” czy „W pustyni i w puszczy”. Na północy kontynentu panuje cywilizacja wanadyjska z dworami gubernatorów, Legionem Kolonialnym i Zakonem Płonącego Miecza na czele (to odpowiedniki francuskiej Legii Cudzoziemskiej i Zakonu Maltańskiego), ale im dalej na południe, tym więcej spotyka się przebiegłych kupców czy półdzikich mieszkańców pustyni. Khemre to dużo bardziej Egipt faraonów niż kraj arabski. Państwo Księdza Jana to magiczna Południowa Afryka po alternatywnych wojnach burskich.

HISTORIA

W grze historia świata jest ważna tylko o tyle, o ile wpływa na przygody bohaterów. Nie interesują nas suche wyliczanki ze szkolnych podręczników – chcemy rozmachu i ciekawych opowieści rodem z filmów i powieści przygodowych.

HISTORIA LICZÓW

Natura liczków

Jedynie Opatrzności lub prawom natury należy dziękować za to, że w całej znanej historii powstało tak niewielu liczków. Żałować można, że aż czterech z nich w czasach współczesnych.

Natura przemiany liczkowskiej jest zagadką. Każdy ze znanych władców nieumarłych powstał w inny sposób i w innych warunkach. Na pewno konieczna jest odpowiednia kombinacja wiedzy i umiejętności nekromantycznych, samozaparcia silniejszego niż instynkt samozachowawczy oraz olbrzymich ilości energii życiowej wyrwanej z ofiar.

Kluczem do przemiany jest zawsze jakaś forma samobójstwa. Jeśli u samego kresu życia magowi starczy samozaparcia, mocy i umiejętności, zdoła przedłużyć moment śmierci w nieskończoność. Funkcje życiowe zamierają, ciało stygnie, lecz rozkład nie następuje. Duch staje na krawędzi życia i śmierci, zawieszony między bytem a niebytem.

Zawieszając moment śmierci, liczek tworzy astralną ranę, przez którą ze świata wycieka energia życiowa. Sama jego obecność jest zabójcza – trawa więdnie natychmiast, zwierzęta giną po kilku godzinach, a ludzie po paru dniach.

Zahared

Legendy wspominają, że jako pierwszy liczkostwo osiągnął przeszło 4 tys. lat temu orczy król-kapłan imieniem Saher-Addini, zwany też Zaharedem. Panował krwawo i bezlitośnie przez przeszło cztery wieki, a kres jego epoki przyniósł deszcz ognia zesłany przez boga Orma.

Żałobny Król

Następną udaną próbę podjął dopiero w XIV wieku naszej ery biskup Tanaryk z Godaker, znany potomnym jako Żałobny Król. Podczas szalejącej epidemii dżumy wykorzystał strzępki starożytnych zapisów i,



odebrawszy siły umierającym, stał się liczkiem. Wkrótce potem stanął na czele nieumarłej armii i, poprzędzany przez morowe powietrze, ruszył na podbój świata.

Mictlan i Nataleo Vasquez

Dwa wieki później konkwistadorzy pod wodzą Nataleo Vasqueza rozpoczęli podbój państwa Tzitzimime i stanęli przed nieumarłym władcą Atlantydy. Nie wiadomo, dlaczego Mictlan, przepełniony mocą dziesiątek tysięcy ofiar i panujący już piąty wiek, w imię prาดawnej przepowiedni oddał się dobrowolnie w ręce białych napastników. Zanim spłonął, wyjawiał Vasquezowi sekret nieżyicia.

Trzy dni później konkwistadorzy wymordowali wszystkich mieszkańców miasta i rzucili stos wyrwanych serc pod nogi swego przywódcy. Ten dokonał odpowiednich rytuałów i stał się liczkiem.

Pijany świeżo zdobytą potęgą, Vasquez ruszył w drogę powrotną, by dzięki złotu i czarnej magii przejąć tron Korioli. Nie zdawał sobie sprawy, że marynarze nie zdołają przeżyć podróży w jego obecności. Do Wanadii dotarł tylko jeden statek, a z nim wieści o złocie i szaleństwie Vasqueza.

Generał ven Rier

Podczas ofensywy wojsk wotańskich mającej przełamać akwitańską linię obrony generał ven Rier i do-

wodzona przez niego jednostka trafia w największy ogień walk. Otoczony przez wrogów, wystawiony na ostrzał i magię dowódca podjął brzemienne w skutkach decyzję. Wymówił stosowne zaklęcia i poprowadził frontalny atak na linie Akwitańczyków. Trafił prosto w ogień karabinów, jednak kule, które miały go zabić, dopełniły tylko rytuału.

Tego dnia na polach Nordalii zginęło kilka tysięcy żołnierzy. Front został przełamany, a liczący generał i jego nieumarły oddział – okrzyknięci bohaterami. Wkrótce potem cesarz mianował ven Riera kanclerzem, a sam odstąpił od czynnego sprawowania władzy.

Wojna trwała i nic mogło zatrzymać pochodu venrirowskich wojsk. Świat bezradnie patrzył na okrucieństwa Nieumarłej Rzeszy. Dopiero gdy okazało się, że trzech najbardziej zaufanych doradców kanclerza – Otto ven Roher, Johann Tepitz i prof. Frederick Leich – także przeszło przemianę liczowską, sformowała się koalicja na tyle silna, aby wygrać Wielką Wojnę.

Tepitz został schwytany i skazany przez trybunał w Furienfels na zniszczenie, dwóm pozostałym doradcom udało się zbiec. Ven Rier zginął pod gruzami Kancelarii, jednak jego ciała nigdy nie odnaleziono.

Po tych wydarzeniach nekromancja została zakazana w większości cywilizowanych krajów. Wszystkie odnalezione kopie i opisy rytuału komisyjnie zniszczono, a ich posiadanie uznaje się za poważne i surowo karane przestępstwo.

DZIEJE SMOKÓW

LEGENDY

Na długie eony przed pojawieniem się Ośmiu Ras, światem niepodzielnie rządziły smoki. W końcu Era Smoków dobiegła końca. Świat ostygł, stare lądy zniknęły pod falami, a nowe wyłoniły się z odmętów. Nawet długie życie smoków okazało się za krótkie. Z jaj już prawie nie wykluwały się młode, a śmierć wciąż nieubłaganie zbierała swoje żniwo. Smoki, jeden po drugim, zapadały w sen, z którego miały się już nigdy nie obudzić. Aż w końcu ostatni z nich zgromadził pozostałe jaja i ukrył w gorących trzewiach ziemi. Potem splótł potężne zaklęcia, by młode spały i obudziły się dopiero, gdy powrócą lepsze dni. Taki był ostateczny koniec Ery Smoków.

Tyle mówi legenda.

SMOCZE SNY

Kiedy natura stała się znów przyjazna, smoki obudziły się i wypełzły z jaskiń. Jednak świat nie należał już do nich. Czas przetrzebił szeregi jaszczurów, a młode rodziły się zbyt rzadko, by odrodzić gatunek. Smoków, z którymi w całej swej historii zetknęło się Osiem Ras, nie było więcej niż dwa tuziny, a każde przebudzenie pozostawiało ślady w kronikach. Smoki nie liczyły się z nikim i niczym, działały nie oglądając się na konsekwencje, ulegały każdemu kaprynowi i wszelkim zachciankom. Ich umysły oraz motywy działania były i są do dziś obce i niezrozumiałe. Nie dało się z nimi walczyć. Wtedy jeszcze były zbyt potężne.

PIERWSI BOHATEROWIE

Wieki mijały, smoki starzały się powoli, a ludzie rośli w siłę. W końcu zdarzyło się, że eolski heros Lycaster jako pierwszy w historii pokonał jaszczura. Nie zabił go, lecz zwałił w pułapkę, zranił i odciął drogę ucieczki.

Klnąc się na najstraszliwsze zaklęcia, smok obiecał, że w zamian za darowanie życia spełni życzenie zwycięzcy. Słowa dotrzymał, ale spełnione życzenie przyniosło tylko śmierć i zgubę. Bohater zginął, jednak smoki stanęły przed pierwszym od tysiącleci wyzwaniem.

Od tego czasu dla przebudzonych smoków zniszczenie przestało być celem, stało się narzędziem. Nie ustawały, dopóki ktoś nie rzucił im wyzwania i nie pokonał w walce.

I zawsze, zanim padł ostatni cios, obiecywały spełnienie życzenia. I zawsze zwycięzca się na to godził, a życzenie było spełniane. I zawsze przynosiło tylko cierpienie, nieszczęścia i śmierć. Bo zwycięzca nieodmiennie miał nadzieję, że to właśnie on przechrytzy smoka.

SMOCZE IMPERIA

Sytuacja zmieniła się, gdy młody wojownik Xandrius pokonał prastarego smoka Basilicusa. Życzenie Xandriusa brzmiało: „Służ lojalnie mnie i wszystkim moim synom”.

W ciągu trzech lat od tamtej chwili Xandrius Wielki opanował niemal cały znany w tym czasie świat i stworzył największe imperium w dziejach. Dwa lata później Xandrius umierał trawiony gorączką w sunirskiej dżicy. Imperium rozpadło się jak domek

CYTATY ZE ŚWIATA GRY

„Najpierw przychodził zgniły wiatr, niosąc gorączkę i śmierć od zarazy. Kiedy umarło już wystarczająco wielu, nadciągał orszak martwych. Na dźwięk ich kołatek i dzwonek, ci, którzy nie żyli, powstawali z grobów. Żywych łapano i mordowano przed obliczem Żałobnego Króla. Gdy kondukt ruszał dalej, nie zostawiał za sobą nikogo – ani niczego – żywego.”

*Fragment „Historii średniowiecznej Wanadii”
Jurgena ven Stelletanke*

„Kancierz spotkał się z królem Nordii w jego gabinecie. Zaczęli rozmowę od rzeczy ważnych – natury politycznej i militarnej. Kancierz nalegał, by przyjąć jego propozycje, jednak król był temu przeciwny. Ven Rier sprowadził wtedy rozmowę na rzeczy błahie i przeszło dwie godziny konwersowali o modzie, sporcie i hodowli psów. W obecności kancierza król słabł z każdą chwilą, jednak ze względu na delikatną sytuację, w jakiej się znalazł, nie śmiał wyprosić gościa. W końcu z własnej woli powrócił do tematów militarnych i przyjął co do jednej propozycji kancierza. Ten pożegnał się i audiencja została zakończona.”

*Fragment „Prawdziwej historii Nieumarłej Rzeszy”
Aleksieja Samsonowicza Henrykowae*

z kart, jednak ludzie zapamiętali, że smoka można okiełznać i że jaszczur może dać władzę.

Kilka wieków później wśród sunnirskich stepów wódz koczowników Gizmir starł się ze smokiem Asusenem. Kiedy pokonany gad obiecał mu życzenie, Gizmir rzekł: „Jesteś taki jak ja, dziki i zupełnie nieokiełznany. Przyłącz się do mnie, a zaznamy razem więcej radości z boju, niż zaznalibyśmy jej osobno”. Smok i chan byli od tamtej chwili nierozłączni.

Nie stworzyli imperium, bo nie o imperium im szło, tylko o dreszcz walki i strach wroga. Kiedy chan umarł, Asusen zrozumiał, że nic już nie obroni go przed nudą i odszedł pograć się w śnie.

PIERWSZA UMOWA

W mrocznych wiekach barbarzyństwa w górach Wotanii wydarzyło się coś, co na zawsze odmieniło oblicze świata. Krasnoludzki władca Guntryk pokonał smoka Wormunda i wybrał życzenie: „Kiedy ja

lub któryś z moich potomków wezwiemy cię, przybędziesz i wykonasz to, czego od ciebie zażądamy”. Jednak bohater wcale nie zamierzał przyzwać smoka. Zyskał nad nim władzę, lecz korzystając z niej wystawił się na śmiertelne niebezpieczeństwo. Dopóki jego wrogowie wiedzieli, że w każdej chwili może wezwać smoka, Guntryk nie musiał go przyzywać. Sława pogromcy jaszczura i umiejętnie zastosowana groźba pomogły mu stworzyć imperium.

Kiedy umarł, jego synowie zaczęli walkę o władzę. Wszyscy mieli we krwi prawo do smoka i w końcu któryś z nich przywołał Wormunda, by zapewnić sobie zwycięstwo i tron. Smok przybył, zabił konkurentów, a następnie, wolny po dopełnieniu umowy, zgładził również tego, kto go przywołał.

SMOCZE MONARCHIE

Następnym, który skorzystał z doświadczeń Guntryka, był Utter z Alfheimu. Gdy podstępem pokonał Garwitnira, wprowadził w Umowie istotną zmianę – prawo do przyzwania smoka nie wygasało, ale przypadało tylko prawowitemu właścicielowi Malvadora, miecza którym Utter zranił Garwitnira.

Od tego czasu właściciel miecza zyskiwał władzę nad smokiem i siłę, by przewodzić wszystkim rodowi Alfheimu.

Rozpoczęła się nowa era. Od tego momentu, każdy bohater który pokonał smoka, zaklinał Umowę w zwycięskiej broni. Ta zaś stawała się najcenniejszym skarbem, przekazywanym w rodzie zwycięzcy z pokolenia na pokolenie. Lata mijały, rody przekształciły się w dynastie i kiedy Wanadia wyszła z mrocznych wieków, a władca Cesarstwa otrzymał koronę z rąk Świętej Pary, smoki nie pojawiały się już na świecie. Każda znaczniejsza monarchia posiadała Umowę o Przysłudze, lecz nikt nie planował z niej korzystać.

REWOLUCJA

Status quo naruszyło królobójstwo. Nieudolne rządy Filipa XVI doprowadziły w Akwitanii do wybuchu rewolucji. Kiedy motłoch wdarł się do pałacu, oszalały ze strachu monarcha sięgnął po ostatnią deskę ratunku i wezwał smoka.

Kiedy wlekli go na szafot, wykrzykiwał: „Pomścij mnie!” Nie zdążył jednak ocalić życia. Ledwie opadło ostrze gilotyny, niebo przysłoniły olbrzymie smocze skrzydła. Obudzony po ponad tysiącletnim śnie, wolny i zobowiązany tylko przedśmiertnym życzeniem

Filipa, Graudel rozpoczął rządy, które na siedem lat pogrzyły Akwitanię w mrokach Wielkiego Terroru.

Wanadia przyglądała się przerażona, jednak dopóki gniew smoka obrócony był przeciw Akwitańczykom, nikt nie odważył się działać. Młody, ambitny oficer, Rovannon Villianteau, zwił smoka w pułapkę. Pod groźbą ostrzału artyleryjskiego Graudel zgodził się spełnić życzenie.

WOJNY SMOCZE

Villianteau obwołał się cesarzem i po trzyletniej ofensywie, ze smokiem na usługach, podbił praktycznie całą Wanadię. Gdy wojska akwitańskie wkroczyły do Morgowii, car Oleg V przywołał smoka – Żmija Gorynycza. Rovannon został odparty, jednak wojna nie skończyła się. Równowaga na kontynencie została zachwiana i władcy, jeden po drugim, zaczęli przyzywać swoje smoki. Rozpoczęte zmagania w efekcie doprowadziły do wybuchu Wielkiej Wojny.

PRZEMIANA GARWITNIRA

Wojna przyniosła błyskawiczny rozwój technomagii. Wszystkie strony konfliktu szukały broni ostatecznej. Miały nią być Nazwane Golemy, sztuczne istoty obdarzone Prawdziwym Imieniem, a w związku z tym duchem i świadomością. Złożoność potrzebnych zaklęć przerastała jednak możliwości nawet najpotężniejszych spośród ówczesnych magów.

Przełom przyniosła bitwa pod Mitteleup, podczas której Garwitnir starł się z Pierwszą Wotańską Dywizją Pancerną. Ogień z dział, ostrzał behemotów i zaklęte pociski z czarnego żelaza dokonały niemożliwego. Kiedy ostatkiem sił dotarł do wybrzeży Alfheimu i zrozumiał, że rany, które odniósł, są śmiertelne, wezwał naczelnego golemologa królowej, Waylenta, i zdradził mu tajemnicę tworzenia Nazwanych. W zamian zażądał obietnicy, że pierwszy z nowych golemów będzie stalowym smokiem, nazwanym Prawdziwym Imieniem Garwitnira. Tak też się stało.

Nowe ciało jaszczura wykuto z najtwardszego zaklętego żelaza, wyposażono w najnowocześniejsze systemy uzbrojenia i wzmocniono najsilniejszymi ochronnymi runami. Kiedy dopełniono rytuałów Nadania Imienia, w ciele żelaznego smoka przebudził się duch Garwitnira. Smok Alfheimu powrócił, potężniejszy niż kiedykolwiek wcześniej.

Było jednak coś, czego smok nie zdradził Alfheimczykom – jego śmierć dopełniła Umowy i uwolni-

ła go od jakichkolwiek zobowiązań. Długie wieki nauki na błędach poprzedników nie poszły jednak na marne i magowie również nie odkryli przed smokiem wszystkich tajemnic. Do kadzi z surówką, z której powstała stal na golem, wrzucono Malvadora i wiążąca magia miecza przeniknęła każdą drobinę smoczego ciała. W zaklęcia tworzące wpleciono czar odnawiający Umowę, a jako broń symbolizującą układ wskazano samego smoka. Zmiany w konstrukcji golemu zagwarantowały, że smok z własnej woli nie mógł poruszyć nawet pazurem, a ograniczoną swobodę ruchów odzyskiwał, tylko gdy za sterami siadał pilot.

Tak oto obie strony oszukały i obie zostały oszukane. Smok chciał uciec śmierci i zyskać wolność. Magowie pragnęli smoka, który byłby w pełni pod ich kontrolą. Żadna ze stron nie osiągnęła celu.

CYTATY ZE ŚWIATA GRY

„Dzisiejszego wieczoru w Muzeum Historii Naturalnej otwarta zostanie nowa, sensacyjna wystawa. Ekspozaty przywiezione przez światowej sławy archeologa, profesora Funelliego, z jego ostatniej ekspedycji w głąb pustyni Sunniru przeniosą odwiedzających w czasy, kiedy smoki niepodzielnie panowały nad światem. Osoby o słabych nerwach ostrzega się, że główną atrakcją wystawy jest zrekonstruowany szkielet sunnirskiego smoka, o długości przeszło dziewięćdziesięciu stóp!”

Lyonesse Crystalograph, wydanie specjalne

„– Pokonałeś mnie – rzekł smok. – Jestem teraz zdany na twą łaskę. Oszczędź mnie, a spełnię każde twoje życzenie, a nie ma takiej rzeczy, której nie potrafiłbym zrobić.

– Zmęczyło mnie ciągłe wojowanie – odrzekł Lycaster. – Chcę po prostu przeżyć resztę mych dni w szczęściu. Potrafisz mi to dać, smoku?

– Potrafię. Czyż już teraz nie jesteś szczęśliwy, wiedząc, że pokonałeś najstraszliwszego z potworów, jakie nosiła ziemia, a nagrodą będzie wieczna sława, władza nad tą krainą, a piękna kobieta ogrzeje ci łóżko?

– Tak – rzekł Lycaster – Jestem szczęśliwy.

Wtedy smok go zabił.”

Fragment starożytnej Legendy o Lycasterze i Smoku

Kiedy Garwitnir obudził się, zrozumiał, że gdy nikt nie chwyci za stery, będzie tylko nieruchomym posągiem. Zdawało się, że plan Waylenta się powiódł. Pilot zasiadł w kabinie. Ledwo jednak dotknął steru, uderzyła go cała złośliwość, gniew i nienawiść smoka. Ręce, które dzierżyły stery, należały do pilota, jednak kierowała nimi wola Garwitnira. Zebranych magom udało się w końcu unieruchomić smoka, jednak straty były ogromne. Obie strony zawarły układ – w momencie, gdy ktoś siadał za sterami, smok zyskiwał swobodę ruchów. Rola pilota ograniczyła się do nadzorowania i powstrzymywania bestii, gdyby chciała zwrócić się przeciwko swoim. Alfheimski smok powrócił na pole bitwy i od razu przechylił szalę zwycięstwa na korzyść Sojuszu.

STALOWE SMOKI

Tajemnicy Nazwanych Golemów nie udało się utrzymać. Jeszcze tego samego roku zaklęcia potrzebne do ich tworzenia trafiły w ręce wywiadów Akwitanii i Wotanii. W ciągu dwóch kolejnych lat właściwie wszystkie królewskie smoki zginęły na polu bitwy i odrodziły się w stalowych ciałach.

Obecnie, po zakończeniu Wielkiej Wojny, smoki wciąż służą monarchom. Starannie wybrani młodzieńcy, odważni, o silnych i przenikliwych umysłach, szkolą się na Smoczach Jeźdźców i pilnują, by ich podopieczni nigdy nie zostawali bez nadzoru. Smoki patrolują morza otaczające Purgatorię, dbają o porządek w koloniach i po raz pierwszy w historii stoją na straży pokoju.

WIELKA WOJNA

O najważniejszym wydarzeniu historii – cezurze, która oddzieliła świat, który był, od świata, który jest – można pisać na wiele sposobów.

My postaramy się opisać fakty, mechanizmy i zdarzenia, które miały wówczas miejsce. Ich moralną ocenę zostawimy czytelnikom. Naszą opowieść o Wojnie zaczniemy o wiele wcześniej, niż zwykło się to robić, by pokazać łańcuch wypadków, który w efekcie doprowadził do tragedii.

WOJNY SMOCZE

Pierwsze kroki na ścieżce, która zawiodła świat na krawędź otchłani, postawił ostatni przedstawiciel akwitańskiej dynastii Filipów. Gdy wściekły tłum

włókł go na szafot, król, wiedząc, że już nie ma absolutnie nic do stracenia, wezwał na pomoc smoka Graudela. Po prawie tysiącu lat na świat powróciły wielkie jaszczury. Dalszy ciąg znamy z książek: nastąpiły lata smoczego terroru, zakończone dojściem do władzy Rovannona Villanteau, jego ofensywą na wschód, przyzwaniem kolejnych smoków i rozprzestrzenieniem wojny na cały kontynent. W ogniu walk wykuła się nowa równowaga: Alfheim, najmniej osłabiony działaniami Rovannona, zdobył przewagę nad resztą królestw Wanadii. Silna flota, wspierana najdoskonalszymi osiągnięciami tradycyjnej magii, stała się podstawą alfheimskiej hegemonii na oceanach.

KOLONIE I WYNALAZKI

Wanadia była podzielona. Alfheim panował na morzach i z czasem przejął kontrolę nad większością wanadyjskich kolonii. Stał się Imperium, nad którym słońce nigdy nie zachodzi. Pozostałe państwa kontynentu nie zdołały zmienić tej sytuacji. Bezczyenne po wojnach smoki wysłano za ocean, by odzyskać terytoria zamorskie, lecz starcia, choć spektakularne, nie przynosiły trwałych zysków. Odcięci od bogactw płynących zza oceanów Wanadyjczycy zwrócili się ku rozwiązaniom niegdyś zupełnie nieopłacalnym. Najbardziej obiecującą drogą okazały się studia nad magią żywiołów, które zaowocowały pojawieniem się w Wotanii pierwszych maszyn parowych, nowoczesnych golemów czy żelaznych statków. Rozpoczęła się era Nowej Magii.

WYBUCH WOJNY

Wotania przodowała pod względem techniki i organizacji państwa. Nowoczesna, lecz pozbawiona kolonii Rzesza stała się naturalnym przeciwnikiem tradycyjnego, kolonialnego Alfheimu. Wokół tych dwóch centrów zaczęły powstawać sieci układów i sojuszy. Coraz częściej mówiono o konieczności ponownego sprowadzenia smoków na kontynent. Wanadia przypominała beczkę prochu. Iskłą, która doprowadziła do wybuchu, był niesławny incydent z ostryjskim księciem Radolfem. Do dziś nie ma pewności, który z wampirów omotał czarami młodego księcia i przestoczył go w nieumarłego. Poszlaki wskazujące na czarnoborskiego księcia Drahana Żmijskiego wystarczyły, by Ostria, a w chwilę później pozostałe kraje Trójmonarchii, zaatakowały Czarnoborze. W ciągu kilku tygodni większość państw Wanadii wypowiedziało sobie wojnę. Pożoga ogarnęła cały kontynent,

a atak wotańskiej floty na alfheimskie kolonie w Lemurii rozszerzył konflikt na skalę światową.

ŻELAZO I MAGIA

Nikt nie spodziewał się tak spektakularnej klęski Alfheimu. Tradycyjna magia i drewniane okręty nie zdołały przeciwstawić się napędzanym parą pancernikom i nowoczesnym kłatom bojowym. W pierwszej fazie wojny Imperium utraciło praktycznie wszystkie terytoria w Lemurii i na Atlantydzie. Kiedy ostateczny upadek Alfheimu wydawał się już kwestią miesięcy, załamała się jedność w obozie państw kontynentu. Wotania i jej dotychczasowi sojusznicy pokłócili się o podział nowo zdobytych kolonii i Wanadia znowu stała się teatrem działań wojennych. Przewaga technologiczna Rzeszy wciąż była znacząca. Po zmuszeniu Trójmonarchii do wycofania z walk Wotańczycy rozpoczęli ofensywę przeciwko Akwitanii. Do boju rzucono najnowszą generację bojowych sterowców. Zwycięstwo Rzeszy wydawało się nieuniknione. Okazało się jednak, że Wotania nie ma monopolu na śmiałe wynalazki – na polu bitwy pojawiły się mechaniczne wiwerny, uzbrojone w pierwsze szybkostrzelne karabiny. Impas w wojnie powietrznej nie sprzyjał zmianom sytuacji na froncie. Rozpoczęła się długotrwała wojna pozycyjna.

WOJNA DŻENTELMENÓW

Front się zatrzymał, a okresy względnego spokoju przeplatały się na nim z morderczymi starciami. Zmieniały się sojusze i układy, a już kilkaset kilometrów od granicy nie było widać śladów wojny. Prawdziwe zmagania przeniosły się na inny poziom. Wszyscy zdawali sobie sprawę, że kiedy front się wreszcie przełamie, zwycięstwo przypadnie stronie dysponującej najnowocześniejszymi wynalazkami. Rozpoczęła się wojna wywiadów na niespotykaną wcześniej skalę.

Ten okres, pełen brawurowych działań za liniami wroga, wykradania planów, porwań inżynierów i magicznych ataków na tajne laboratoria, ze względu na swój stosunkowo bezkrwawy charakter zwykło się nazywać „wojną dżentelmenów”. Powstało wówczas wiele monumentalnych, szalonych projektów, między innymi wotańska sieć pancерnej kolei, łącząca najważniejsze zagłębia przemysłowe i większe miasta z linią frontu, po której torach poruszały się olbrzymie opancerzone pociągi przenoszące wielkokalibrowe parowe działa. W tych zakulisowych zmaganiach niespodziewanie prym zyskał

gracz, który pozornie wycofał się już z rozgrywki: Trójmonarchia. Ostryjczycy dostrzegli szansę we współpracy ze słynącą z doskonałego wywiadu, lecz słabą militarnie Republiką Kupiecką. W zamian za ochronę przed Czarnoborzem i Imperium Atmanu, Serenissima wykradała dla Trójmonarchii najtajniejsze projekty przeciwników. Trafiły one w ręce osoby, która miała zmienić przebieg wojny – inżyniera Gutryka Gemeine.

Genialny gnomi wynalazca miał za sobą kilka lat służby na froncie w początkowych latach Wojny. Szybko zauważono jego talent i przeniesiono do pracy w wywiadzie magicznym. Gdy Trójmonarchia rozpoczęła współpracę z Serenissimą, to właśnie Gemeine otrzymał polecenie dobrania współpracowników i stworzenia wydziału, który miał oceniać i wdrażać zdobyte projekty. Tak powstała legendarna dziś Grupa Kuźnia. Z dała od działań wojennych, w tajnych fabrykach powstawały najnowocześniejsze golem, behemoty i wiwerny, coraz wydajniejsze silniki parowe, potężniejsze działa, sprawniejsze karabiny i bardziej śmiertelne kławy. Gemeine i jego siedmiu współpracowników wykorzystywali najlepsze pomysły wotańskich i akwitańskich inżynierów, udoskonalając je. W końcowej fazie wojny dżentelmenów zawiązany został Sojusz – nowa, skierowana przeciw Wotanii koalicja pomiędzy Akwitanią, Alfheimem i powracającą do czynnej wojny, wzmocnioną Trójmonarchią.

OKOPY NORDALII

Pretekstem do ponownego rozpoczęcia walk był incydent w lemuryjskich koloniach, w wyniku którego Sojusz zaatakował Wotanię. Ataki z powietrza poszatkowały sieć kolei, unieruchamiając monstrualne pociągi na linii frontu i odcinając je od zaopatrzenia. Zaatakowana z trzech stron Rzesza broniła się ostatkiem sił i nawet sojusz z Czarnoborzem oraz pomoc Hrimthorstu nie były w stanie zmienić jej sytuacji.

W akcie desperacji cesarz rzucił do boju wszystkie rezerwy i na polach Nordalii – terenach między Wotanią a Akwitanią – rozpoczęła się bitwa, która miała przejść do historii. Nie sposób oddać koszmara największej jatki w dziejach świata. Mrowie żołnierzy, grzęznące w błocie behemoty, deszcz żelaza i ognia, płonące niebo, na którym olbrzymie cielska sterowców ścierały się z kluczami wiwern. Setki śmiertelnych zaklęć, kław i uroków, demony i ghule atakujące wszystkich i wszystko. I kiedy potęga Wotanii

miała obrócić się w proch, z orgii śmierci i zniszczenia wyłonił się ven Rier. Wotański generał, który postanowił oszukać śmierć. Pierwszy od stuleci liczył. Zmarli powstał i ruszyli za swoim nowym panem. Bitwa zamieniła się w bezrozumną rzeź.

NIEUMARŁA RZESZA

Wanadia z przerażeniem obserwowała triumfalny powrót ven Riera do stolicy. Liczył objął urząd kancлера i przejął władzę w Wotanii. Nieumarłe armie wyruszyły do boju i bez większego problemu przełamywały kolejne linie oporu. Nowoczesne wojska Trójmonarchii mogły długi czas opierać się atakowi, jednak sojusz między ven Rierem i Drahanem Żmij-skim zmuszał je do walki na dwa fronty.

Kolejne porażki Sojuszu zbiegły się z ujawnieniem wiadomości o liczowskiej przemianie trzech adiutantów ven Riera, poważnie podkupując morale obrońców. Kiedy w bitwie pod Mitteleup śmiertelnie rannono alfheimskiego smoka, wydawało się, że nic nie powstrzyma nieumarłych armii.

Przyparty do muru cesarz Ostrii zdecydował się na udostępnienie sojusznikom wyników pracy Kuźni. Przełomowe technologie i rewolucyjne rozwiązania oparte na Nowej Magii dały nadzieję na powstrzymanie potęgi Rzeszy. Wkrótce alfheimski smok odrodził się w stalowym ciele i powrócił na pole bitwy jeszcze silniejszy. Do Sojuszu przystąpiły kolejne państwa przerażone wizją Nieumarłej Rzeszy panującej nad całą Wanadią: Bawencja, Scylla i Charybda oraz Sławia, co znacznie wzmocniło potęgę militarną aliantów.

Ostatnie lata Wielkiej Wojny to historia zmagania między Sojuszem a Nieumarłą Rzeszą. Sytuacja balansowała kilka razy na ostrzu noża, jednak żołnierzom Sojuszu dodawała siłę świadomość, że przegrana będzie oznaczać ostateczny koniec świata, jaki znali. Ostatecznie ven Rier zginął, a Nieumarła Rzesza została rozgromiona.

LATA POWOJENNE

Zmagania na kontynencie trwały jeszcze kilka miesięcy po upadku rządu Nieumarłej Rzeszy, a przeszło dwóch lat potrzeba było, żeby ustabilizowała się sytuacja w koloniach. Ujęto i osądzono wielu wotańskich zbrodniarzy wojennych, a nekromancja stała się sztuką zakazaną w całym cywilizowanym świecie.

Alfheim, choć w dużym stopniu utrzymał swą hegemonię, utracił część zamorskich posiadłości i pozycję jedynej światowej potęgi. Przy Koronie pozostały Dekan, Khemre, kilka kolonii w Purgatorii oraz Winlandia z jej wojną domową.

Trójmonarchia straciła przewagę technologiczną. W ostatnich dniach Wojny zginął w tajemniczych okolicznościach Gemeine, a reszta Grupy Kuźnia, skłócona i pozbawiona przywódcy, padła ofiarą dworskich intryg i wypadła z łask monarchy. Większość byłych podwładnych Gemeine'a pracuje obecnie dla koncernu Wolsung. Mówi się, że to jedna z przyczyn niezwykle tempa powojennej odbudowy Wotanii.

Wojna nieodwracalnie odmieniła nie tylko ludzkie losy i politykę, odcisnęła też przerażające piętno na naturze. Niegdyś żyzne równiny Nordalii zmieniły się w pas wypalanej ziemi, w której wciąż drzemą rzucone podczas wojny zaklęcia. Miejsce, które było świadkiem liczowskiej przemiany ven Riera, do dziś nie nadaje się do zamieszkania i słynie jako Pola Śmierci. Przelana krew i nieopatrznie rzucone zaklęcia wypaczyły lasy na południowej granicy Wotanii. Milcząca Puszcza zdaje się być obdarzona własnym życiem i świadomością, która nie toleruje żadnych przejawów cywilizacji ani rozumnego życia.

Najbardziej spektakularnym efektem Wojny jest jednak Paroksyzm. Kiedy podpisano traktaty pokojowe pomiędzy wszystkim ważniejszymi graczami, wyszło na jaw, że w tajnych laboratoriach czekają niewykorzystane, a przygotowane do rzucenia potężne zaklęcia bojowe. Wiele z nich przygotowywano od tak dawna, że nabrały energii, której nie dało się już zatrzymać. Podjęto więc decyzję o nadaniu wielkiej wyspie na Oceanie Południowym statusu wiecznej kolonii karnej, na którą zsyłani będą najwięksi przestępcy z wszystkich krajów Wanadii. Aby uniemożliwić ucieczkę skazańców, postanowiono wypiętrzyć nowe wyspy, zatopić część starych i zmienić kierunek prądów morskich, tworząc niemożliwą do sforsowania barierę, oddzielając Purgatorię od reszty świata. Do tego monumentalnego dzieła wykorzystano wszystkie nierzucone jeszcze zaklęcia. Potężny magiczny Paroksyzm, który stworzył Barierę, zatapiając przy okazji część wschodnich wybrzeży Lemurii, uznaje się powszechnie za ostateczny koniec Wielkiej Wojny.

PRZYGODA: PARA, MAGIA, WIEK

Przygoda przeznaczona jest dla czterech postaci. Jej poziom trudności możesz łatwo modyfikować zwiększając lub zmniejszając pulę kości statystów i antagonistów, oraz zmieniając ilość znaczników odporności podczas konfrontacji.

Bohaterowie wystrojeni w najlepsze stroje bawią się w Uldnesse, w wynajętym dla celów charytatywnych Muzeum Historii Nadnaturalnej, gdzie ma być po raz pierwszy zaprezentowany Przekłety Klejnot Khemre odnaleziony przez doktora Johna Haddocka! Zadbano o godną oprawę miejsca: przed gmachem muzeum co i rusz zatrzymują się lśniące paromobile, karoce elfich arystokratów. Lordowie i damy, ambasadorowie w lśniących cylindrach, dziennikarze z wielkimi aparatami krystalograficznymi wchodzą i wychodzą z holu muzeum. Z boku cichego valeńskiego walca gra golemiczna orkiestra. Elegancyjny kelnerzy serwują drinki. Na przyjęciu pisarze mogą dawać autografy, salonowcy – popisywać się koneksjami, zaś weterani opowiadać o swoich przeżyciach z wojny.

Lokaje ogłaszają przybycie utytułowanych osobistości (możesz w ten sposób opisać bohaterów graczy lub pozwolić im samym to zrobić). Bohaterowie mogą opisać swoje postaci i zapoznać się wzajemnie – to bardzo ważny element pierwszej sesji (zapewne przygotowane przez nas postaci słyszały o sobie). Gdy gracze już się wygadają, wprowadź na scenę księżną Annę Wyldrose. To młoda, zaledwie czterdziestoletnia elfka, nie-tak-żnowu-daleka krewna królowej Tytanii, organizatorka dzisiejszej zbiórki charytatywnej, dziewczyna z pasją, pełna energii i wina. Podbiegnie do bohaterów, rozpoznając ich, gratulując nowych sukcesów, i przedstawiając się tym, którzy mogą jej nie znać. Postaraj się, by bohaterowie ją polubili – może z nimi żartować na temat nielubianych gości, flirtować z postaciami lub podziwiać ich.

Inną postacią obecną w muzeum jest John Haddock, człowiek, zjadły alfheimski patriota i odkrywca. Bohaterów niepochozących z Alfheimu skrytykuje, zaś Alfheimczykom i kolegom odkrywcom opowie o niebezpieczeństwach, jakie pokonał, wykradając klejnot z zagubionej świątyni. Opowie, że według legend starożytni bogowie wykorzystywali moc klejnotu jako źródło magicznej mocy. Jeśli pani Minoru (korzystając ze zdolności rasowej orka) lub panna Delafiori (gogle) zechce obejrzeć klejnot, wyczuje w nim zmagazynowaną energię żywiołów – ale oglądanie

ROZPOCZĘCIE SESJI:

- MG tasuje talię kart i rozdaje każdemu z graczy po trzy. Są to karty w ręce, używane do zmiany inicjatywy podczas konfrontacji oraz modyfikowania testów zgodnie z archetypem postaci.
- MG ciągnie tyle kart, ilu jest graczy (ale nie mniej niż cztery). To jego karty w ręce, których będzie używał do zmiany inicjatywy bohaterów niezależnych (BN) oraz aktywowania ich zdolności specjalnych i archetypów.
- Każdy z graczy bierze z puli 6 żetonów.
- MG bierze z puli dwa razy więcej żetonów, niż graczy uczestniczy w zabawie (ale nie mniej niż osiem).
- Dobrze jest przygotować znaczniki do oznaczania odporności (ok. 5 na gracza, 10 dla MG, plus kilka zapasowych).

klejnotu bez pozwolenia może spowodować skandal, którego należy uniknąć udanym testem – na przykład *ekspresji* lub *perswazji* o ST 15. Nieudany test spowoduje spadek Reputacji.

Tak czy siak, księżna Wyldrose będzie musiała odślonić klejnot publiczności i opowiedzieć o ciąży na nim mrocznej kłatwie... Kiedy do pomieszczenia wtoczy się granat dymny, rozpylając trujący gaz, bohaterowie muszą zdać test *wysportowania* o ST 20, inaczej zaśląbną, zaczną się zataczać, ponosząc karę -5 do większości testów opartych o Przenikliwość, oraz rozpoczną następną konfrontację, mając o jeden znacznik mniej (min. 1). Ci z bohaterów, którzy pozostali przytomni dostrzegą, jak do pomieszczenia wbiegają zbiry w zakrywających twarze maskach gazowych, dowodzeni przez niewysoką, również zamaskowaną osobę w garniturze – musiał być to gość wieczoru! Porywają Annę Wyldrose, wraz z klejnotem! Tylko dzielni bohaterowie zdolni są wyratować dziewczę w opresji!

Gonitwa przez Muzeum Historii Nadnaturalnej to okazja do zaprezentowania graczom kilku elementów z historii świata **Wolsunga**... i przedstawienia ich tak, by zechcieli z nich korzystać, zagrywając karty. Rozpoczyna się scena pościgu.

Wyznacz stawki. Bandytom naprawdę zależy na po-

rwaniu księżnej, klejnot jest po prostu miłą premią – możesz to wykorzystać, by popchnąć fabułę gry do przodu – jeśli nie zdradzisz się z tym, gracze mogą przystać na stawkę „uratujecie klejnot, ale nie dziewczynę”. Nawet jeśli gracze upierać się będą przy ocaleniu księżnej Wyldrose, zastrzeż sobie wtedy, że dowódca ucieknie, a gracze – jeśli nie schwytają go w porę i nie postawią przed sądem – tracą punkt Reputacji.

Będzie to prawdopodobnie pierwszy konflikt rozegrany przez twoich graczy. Rozdaj im karty inicjatywy, przypomnij że mogą zagrywać karty z ręki, także by zastąpić rozdane karty, następnie poproś ich o opisanie akcji pościgowych. O ile gracze nie wymyślą czegoś nadzwyczajnego, w tej fazie pościgu będziesz wykorzystywać umiejętność *wysportowania* lub ewentualnie *ukrywania się*.

Przeciwnicy: Szturmowcy 4k10, Erwin Globson 2k10, zombie 3k10

W pierwszej i drugiej rundzie pościgu bohaterowie wpadają do sali poświęconej starożytnemu Khemre – Wolsungowemu odpowiednikowi Egiptu. Przy ścianach stoją sarkofagi, między marmurowymi kolumnami ustawiono pomniki bóstw o zwierzęcych głowach, na postumentach – urny z prochami kapłanów, zaś w gablotach umieszczono zwoje z nieodcyfrowanymi jeszcze hieroglifami. Bohaterowie (i ich przeciwnicy) mogą wrzucać wrogów do sarkofagów, zwałać na nich kolosalne rzeźby, czy też bohaterka-gnomka może użyć mocy rasowej, by przebudzić jeden z pomników jako golema.

W trzeciej rundzie pościgu wrogowie wbiegają na wyższe piętra muzeum, poświęcone... liczom. Boha-

terowie mogą tutaj próbować przerazić uciekających wrogów, wypuścić na nich mechanicznego golema teatralnego – blaszany szkielet z tępą kosą. Tak przeciwnicy, jak i sami bohaterowie mogą uwolnić z opancerzonej szklanej klatki prawdziwych zombie! Na szczęście zombie sami nie atakują – mogą tylko uniemożliwić bohaterom pościg.

Jeśli pościg trwa dłużej niż pięć rund, dowódca – Erwin Globson – wraz z księżną pod pachą wpada na dach muzeum, gdzie czeka już na nich sterowiec. Jeśli bohaterowie nie zadeklarowali, że stawką jest ocalenie księżnej, sam Globson lub jeden z jego asystentów wpada na statek powietrzny z dziewczyną. Jeśli bohaterom wyjątkowo dobrze szło, Anna zerwie Globsonowi maskę z twarzy, dzięki czemu będzie można zapamiętać jego wygląd w śledztwie. Nasi bohaterowie nie mają wśród gadżetów wierni ani plecaków odrzutowych, nie mogą więc ruszyć w pogoń za sterowcem.

Tak, wypadałoby wiedzieć, dlaczego w ogóle ktoś próbował porwać księżną. Czas na małe śledztwo i analizę tropów. Bohaterowie – eksploratorzy i śledczy – mogą wprowadzić na scenę wiele tropów. W wielu grach fabularnych MG deklaruje, że bohaterowie znajdą lub nie jakieś ślady, a następnie pozostawia graczom wnioskowanie na ich podstawie. Prowadząc **Wolsunga**, musisz nastawić się na to, że to gracze wprowadzą tropy na scenę – ty zaś możesz ich nakierować na zasadzie „tak, ale...”. Oto kilka przykładów:

- **Przesłuchanie pokonanych szturmowców.** Gracze często eliminują pokonanych wrogów. Jeśli okaże się, że któryś z nich przeżył (śledczy może to określić



zagrywając pik – podejrzani, eksplorator kier – przetrwanie), to ty określisz, co oni odpowiedzą. To najemnicy, bandyci z doków Lyonesse, głównie ludzie, trolle i orkowie. Zdradzą, że od kilku tygodni pracują dla Globsona i jego szefa – bogatego elfiego biznesmena. Nie znają jego nazwiska, ale pamiętają, że nosił charakterystyczny symbol – odznakę z cyrklem i zębatką. Być może taką samą odznakę bohaterowie znajdą przy ciałach, jeśli wszyscy szturmowcy zostali zabici.

- *Ogłędziny miejsca zbrodni.* To gracze zdecydują, jak dokładnie szturmowcy weszli do muzeum. Domyślnie część z nich przyleciała sterowcem, niektórzy zakradli się potajemnie pod drzwi. Sam Globson wszedł do muzeum, posługując się autentycznym zaproszeniem Lorda Bracknella, swego pracodawcy. Lokaj przy drzwiach ogłaszający przybyłych gości z pewnością to pamięta!
- *Sprzęt i broń.* Sterowiec, bomby gazowe, maski i broń – wszystko to dostarczyła korporacja Wolsung. Jeśli gracze zagrają odpowiednie karty (śledczy – przedmioty, salonowiec – formalności, eksplorator – doświadczenie lub odkrycia), mogą szybko skomunikować się z przedstawicielem Wolsunga – wystarczy w tym celu wysłać pneumę. Odpowiedź kierująca bohaterów do Lorda Bracknella i jego apartamentu w Tintagel District przyjdzie szybko.

Co bohaterowie mogą wiedzieć o Lordzie Bracknellu? Warto przetestować wiedzę ogólną bohaterów – postaci pochodzące z Lyonesse mają premię +9 do tego testu, z Alfheimu +6, pozostałe zaś +3. Wynik 15 pozwoli bohaterom się dowiedzieć, że to bogaty, zepsuty arystokrata, uwodziciel i podrywacz. Wynik 25 jednak przypomni BG, że od w trakcie swych podróży Bracknell zainteresował się ponoć okultyzmem – kiedyś oddawał się hedonistycznym przyjemnościom, dziś coraz częściej odprawia podobno potężne rytuały, niektórzy mówią nawet, że należy do Pradawnej Łoży Oświeconych Misteriów. Czas dostać się do apartamentu Bracknella!

Bohaterowie mogą skorzystać z mocy i gadżetów, by zinfiltrować wieżowiec niepostrzeżenie. Mogą też wykorzystać umiejętności społeczne – przekonanie portiera wymaga testu perswazji o ST 15 (wydanie punktu Bogactwa zapewni automatyczny sukces), zaś przekonanie sekretarek – testu przeciwstawnego do perswazji +6/9+ (pamiętaj, że porażka w teście przeciwstawnym wymaga odrzucenia karty z ręki). Wędrówka krętymi, ale dość spartańsko urządzonymi korytarzami wieżowca zajmie bohaterom sporo czasu – ale jak zwykle zdążą na ostatnią chwilę.

Osobiste apartamenty Lorda Bracknella są dość dobrze zadbane, ale nie są zamknięte na klucz – można tu znaleźć ciekawe przedmioty, pamiątki z podróży i kilka pomniejszych amuletów okultystycznych. Bohaterowie rozglądający się po pomieszczeniach odkrywają jednak, że rozkład ścian jest tu nieco dziwny. Jeśli bohaterowie wykonają test spostrzegawczości, ten który osiągnął najwyższy wynik, odkryje tajne przejście.

Przejście prowadzi do komory rytuału – niewielkiego pomieszczenia wyłożonego czerwonym suknem. W środku zebrali się już akolici próbujący przywołać demona. Jeśli bohaterowie nie deklarowali, że skradają się, usłyszą ich strażnicy i bez wahania zaatakują – w przeciwnym razie przeprowadź test skradania się przeciwstawny do nasłuchiwanie 6/9+.

Strażnicy mają za zadanie osłabić nieco bohaterów i odebrać im parę kart i żetonów przed konfrontacją finałową, nie bój się więc posłać tych statystów na pewną śmierć. Ta walka powinna toczyć się szybko – możesz wprowadzić jednego statystę na bohatera, wtedy konfrontacja potrwa najwyżej dwie rundy. Przypomnij graczom, by zostawili sobie dwa, trzy żetony na finałowe starcie.

Po dotarciu do komnaty rytuału bohaterowie dostrzegą, jak Lord Bracknell, odziany w czerwoną rytualną szatę, klęczy przed paleniskiem, z którego unosi się duch. Księżna Wyldrose stoi obok niego przytomna, również ubrana w czerwony płaszcz. Podziękuje bohaterom za pomoc w ratunku, ale poprosi ich o wysłuchanie Mistrzynie.

Z paleniska podniesie się zielonkawy dym, przybierając postać twarzy – nieco kobiecej. „Panno Wyldrose, widzę, że dysponuje Pani kartą przetargową. Witajcie Panie, witajcie Panowie, ani ja, ani mój uczeń nie chcemy zbytecznego rozlewu krwi.”

Mistrzynie to potężny byt astralny, z którym Bracknell zetknął się podczas swych odurzonym Lotosem snów. Jak dotąd była w kontaktach z Bracknellem stosunkowo łaskawa, ucząc go magii rytualnej – jak powie „głównie z nudów i z ciekawości”, to dzięki niej Bracknell porzucił wiele ze swych dotychczasowych dekadenskich nawyków. Nie powie, jaka jest jej prawdziwa natura, nie zdradzi też swego Prawdziwego Imienia. Celem Mistrzynie jest jednak przejście w żywe, czujące ciało – ona i Bracknell zakochali się w sobie. Bracknell szczerze pragnie się zmienić – jednak w tym celu chce poświęcić tożsamość księżnej Anne. Nakazał sługom ją porwać, ale nie żywi w sto-

sunku do niej złych zamiarów. Księżna Anne nie chce, rzecz jasna, oddać swego ciała, zwłaszcza istocie mogącej być demonem, ale docenia, że przedstawił jej sytuację.

Ostateczna konfrontacja między bohaterami i księżną Wyldrosę oraz Mistrzynią i lordem Bracknellem składa się z trzech etapów. Pomiędzy nimi odnawia się ilość znaczników Mistrzyni, jednak nie Bracknella ani ewentualnie strażników. Księżna traktowana jest jako sojuszniczka BG – nie korzysta z umiejętności, ale ma 3 znaczniki odporności.

Przed konfrontacją wyznacz odpowiednią stawkę. Celem Mistrzyni jest uzyskanie fizycznego ciała – ale nie musi być to ciało księżnej, a ponieważ Bracknell jest długowiecznym elfem, czas nie jest koniecznością. Rytuał przejścia ciała, który zna Mistrzyni, jest nieodwracalny – ale nie znaczy to, że nie istnieją inne rytuały i zaklęcia mogące pozwolić przejście ciała księżnej, na przykład na rok i dzień. Nawet jeśli gracze wynegocjują z tobą, Mistrzu Gry, ciekawy kompromis, rozegraj konfrontację – właśnie ona będzie obrazowała osiągnięcie tego kompromisu przez bohaterów i ich antagonistów.

Etap pierwszy: grzeczna dyskusja. W tym etapie Mistrzyni i Bracknell starają się przedstawić swe racje jako para kochanków, proponować cywilizowane sposoby rozwiązania konfliktu lub proponować księżnej przejście do legendy. Mechanicznie rozegraj konfrontację, jak podano w części broszury poświęconej mechanice. Gdy Mistrzyni straci czwarty znacznik odporności, przejdź do drugiego etapu i odnów jej pulę do 3 znaczników!

Etap drugi: rozniewana istota. Mistrzyni uwalnia swą moc, otulając bohaterów kłębami dymu. I ona, i Bracknell, zamiast o romantycznej miłości, mówią o cielesnych żądzach. Mistrzyni zaczyna skupiać się na księżnej i używa Atutu **Miażdżąca krytyka**, by odebrać dziewczynie jak najwięcej znaczników. Zwiększ też Pewność siebie Mistrzyni o +2 i dodaj do zdolności specjalnych moc:

- **kształty w dymie** – jeśli potrafisz, Mistrzu Gry, uzasadnić, dlaczego bohaterowie czują się zakłopotani widzianymi w dymie kształtami, Mistrzyni może do wyniku testu dodać trzecią kartę (poza tą przysługującą jej jako BN lub wynikającą z użytych mocy – w takim wypadku jej *mana* wyczerpie się normalnie).

Gdy w tym etapie Mistrzyni utraci ostatni znacznik, odnów jej pulę do 4 znaczników, od teraz korzysta

ze swej obrony i zdolności oznaczonych jako walka (może naturalnie deklarować manewry i korzystać z umiejętności dyskusji, zwłaszcza jeśli bohaterowie mają wyższą obronę niż pewność siebie).

Etap trzeci: Walka. Gdy stanie się jasne, że Mistrzyni nie zdoła przekonać bohaterów ani księżnej, zespedrowana istota astralna sięgnie po argumenty siłowe – swe moce magiczne. Akolici Bracknella i sam Bracknell przyłączą się do walki.

Po pokonaniu Mistrzyni dym się rozwieje. Zależnie od stawek, jakie wynegocjowali bohaterowie, Mistrzyni dotrzyma swej części umowy – jeśli miała odejść w Astral, właśnie to uczyni. Jeśli w konfrontacji BG wyeliminowali Bracknella, podąży w takim wypadku za swą miłością w głębinę Astralu.

Księżna wdzięczna będzie za ocalenie, może też już okazać wdzięczność, a nawet rozpocząć romans z Bohaterem Gracza o niskiej pozycji społecznej. Pozostali Bohaterowie mogą też zainteresować się pochodzeniem Mistrzyni (Czy była upiorem, demonicą, Lotosowym snem? Odpowiedzi kryją się w notatkach Bracknella i jego dziwnych rytuałach), lub Globsonem – gdzie przebywa brutalny pomagier Bracknella? Innym rozwiązaniem jest wyruszenie na wyprawę w celu poszukiwania zaklęcia pozwalającego na zdobycie innego ciała dla Mistrzyni – czy wykonanie niezwykłego wynalazku, jak golemsa, który opętany zostanie przez istotę.

Jeśli bohaterowie przegrają konfrontację? Przegrana nie oznacza końca świata dla bohaterów – mogą nawet zyskać potężną sojuszniczkę łączącą wysoką pozycję społeczną z wiedzą magiczną. Co bardziej bezlitośni bohaterowie mogą nawet ją szantażować (ryzykując oczywiście utratę Reputacji).

Tak czy siak, bohaterów czekają nowe przygody łączące w sobie mistykę, niezwykle wynalazki oraz emocje i konflikty – jak to bywa w świecie **Wolsunga**.

JAK CZYTAĆ STATYSTYKI

Zapis 6/10+ oznacza, że do rzutu kością dodajesz 6 punktów, a kość przerzucasz, jeśli wyrzucisz na niej 10. Wszystkie umiejętności, które nie zostały wymienione w statystykach postaci, są niewyszkolone, co oznacza modyfikator 3 do rzutu. Zakres przerzutu jest zawsze uzależniony od Atrybutu z którym powiązana jest umiejętność. Atrybuty nie wymienione w opisach bohaterów graczy są na poziomie normalnym - zakres przerzutu wynosi 10+.

PRZECIWNICY

SZTURMOWCY/KULTYŚCI

To kultyści Mistrzynie, lojalni wobec niej i Bracknella; Statyści, różne rasy, pula 1k10, 6 kultystów (lub 1 na bohatera w późniejszych konfrontacjach)

- **Mrowie:** jeśli w scenie obecni są jeszcze jacyś kultyści, za żeton może pojawić się kolejny.
- **Krzepki:** za podbicie odbiera dodatkowy znacznik.
- **Fanatyk:** pewność siebie +5

Walka: atak 6/10+, obrona 12, mrowie, krzepki.

Pościg: pościg 6/9+, wytrzymałość 14, mrowie.

Dyskusja: *ekspresja* 6/10+, pewność siebie 17. Mrowie/fanatyki.

ERWIN GLOBSON, ZŁOWROGI NAJEMNIK

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10, odporność 3

- **gadżet:** czarny płaszcz: ukrywanie się +3, podbicie w walce – oszołomienie (cel odrzuca kartę).
- **kaskader:** ST jego dobicia rośnie o +3
- **wyszkolony:** raz na scenę żeton zamiast +1 zapewnia premię +5 do dowolnego testu.

Walka: *walka* 6/9+, obrona 14

Pościg: *wysportowanie* (porwania) 9/9+, *ukrywanie się* 9*/9+, wytrzymałość 15

Dyskusja: *zastraszanie* 6/10+, *ekspresja* 6/10+, pewność siebie 12

ZOMBIE

Statysta, nieumarły, bezmyślny, pula 1k10, 3 zombie

Zdolności:

- **Mrowie:** jeśli zombie nie wyeliminowano inaczej niż niszcząc amulet, w kolejnej rundzie powraca do „nie-życia”
- **Słabość:** amulet - atak mierzony w amulet (ST +5) niszczy zombie

Walka: uderzenie 6/10+, obrona 10

Pościg: człapanie 3/10+, wytrzymałość 10.

MISTRZYNI

Potężna istota z głębin astralu.

Przeciwnik, pula 3k10, odporność 4

Zdolności:

- **Mgła:** ataki oparte o *walkę* wobec niej zawsze wiążą się z utratą znacznika postaci atakującej, chyba że bohater korzysta z gadżetu.
- **Otwarcie:** gdy rozpoczyna się konfrontacja przetestuj *zastraszanie* Mistrzynie przeciwko *odwadze* bohaterów. Jeśli ci przegrają, nie będą mogli działać w pierwszej turze.
- **Niepokojący śmiech:** każdy atak *ekspresją* zakończony podbiciem sprawia, że w następnej turze przeciwnik traci kość z puli.
- **Umiejętności:** *Blef* 6/9+, *ekspresja* 6/9+, *okultyzm* 9/8+, *perswazja* 9/9+, *sposstrzegawczość* 6/9+, *wiedza akademicka* 9/8+, *zastraszanie* 6/9+
- **Magia:** Dzięki mocy magicznej może wykonywać ataki korzystając z umiejętności okultyzm. Gdy dorzuci kartę do tego testu, jej mana się wyczerpie. Odzyskanie many wymaga wydania żetonu.
- **Potężna osobowość:** raz na etap konfrontacji może wykonać jeden atak w dyskusji przeciwko wszystkim bohaterom (ale nie książnej), odbiera znacznik (lub więcej) wszystkim, których pewność siebie jest mniejsza od jej wyniku.
- **Atuty:** Agresywna dyskusja (udany atak w dyskusji oznacza, że może natychmiast wyprowadzić kolejny z premią +5), miazdząca krytyka (podbicie w ataku w dyskusji odbiera 1 dodatkowy znacznik).

Walka: okultyzm 9/8+, magia, obrona 14

Dyskusja: umiejętności, atuty, otwarcie, niepokojący śmiech, potężna osobowość, pewność siebie 16

LORD ALEISTER BRACKNELL

Przeciwnik, elf, pula 3k10, odporność 4

Zdolności:

- **Gadżet:** laseczka +3 do walki, za żeton zyskuje premię +5 do przekonywania.
- **Atuty:** Bezczelny kłamca (za żeton +5 zamiast +1 do blefu), celna riposta (w odpowiedzi na nieudany atak przeciwnika, może wydać kości z puli na własny atak z premią +5, nawet poza swą turą).

Walka: *walka* 9*/10+, obrona 12

Pościg: *wysportowanie* 6/10+, wytrzymałość 12

Dyskusja: *ekspresja* 9/9+, *perswazja* 6/8+, *empatia* 6/9+, pewność siebie 16

**PODPORUCZNIK DOUGLAS MACGOWAN, MĘŻCZY-
ZNA, OGR, SALONOWIEC, OFICER**

Bohater wężowu M'bebe, pogromca szamana Mabru-
kiego, jeden z pierwszych ogrowych oficerów w armii
Alfheimu. Obecnie na urlopie, podczas którego zajmuje
się głównie flirtowaniem z damami. Odważny, honoro-
wy, zawsze gotów bronić dam i swego kraju...

Krzepa wysoka 9+

Charyzma niesamowita 8+

**Kondycja 2, Reputacja 3, Obrona 14, Wytrwałość 14,
Pewność siebie 16**

Zdolność rasowa: Służący – raz na sesję może w prze-
braniu służącego przeniknąć w dowolne miejsce.

Słabość rasowa: W konfliktach z osobami wyżej po-
stawionymi można mu odebrać możliwość zagrywania
kart.

Umiejętności:

Blef 6/8+, ekspresja (uwodzenie) 9/8+, odwaga 6/10+,
przyroda (zwierzęta) 9/10+, strzelanie 6/10+, walka
6/9+, walka (szable) 9/9+, zastraszanie 6/8+.

Gadżet:

- **Medal za odwagę:** odwaga +3, gdy uzyskasz pierw-
sze podbicie w konfrontacji, możesz dobrać kartę
(do 3).

Atuty:

- **Riposta** – jeśli przeciwnikowi nie udało się ode-
brać ci znacznika w walce, możesz zaatakować go
poza swą kolejką, jeśli tyl-
ko masz kość w puli. Zy-
skujesz premię +5 do tego
ataku.
- **Agresywna dyskusja** –
jeśli odebrałeś przeciwni-
kowi znacznik w dyskusji
i zostały ci kości w puli,
możesz natychmiast prze-
prowadzić kolejny atak
z premią +5.

Osiągnięcie:

Walka (z kultystami):
raz na sesję +5 do te-
stu wykonywanego,
by pokonać kultystów
w walce.

**LADY JUDITH ARCHER, KOBIETA, ELF, RYZYKANT,
AGENT SPECJALNY**

Nominalnie – wysoko urodzona posiadaczka ziemską;
w rzeczywistości – bliska współpracownica Spooks. Do-
skonale wyszkolona, celny strzelec, zdolny szpieg, we-
teran Wojny. Sprytna, bezwzględna, patriotka, z mięk-
kim sercem dla dzieci i zakochanych.

Zręczność niesamowita 8+

Przenikliwość wysoka 9+

**Kondycja 3, Reputacja 1, Obrona 16, Wytrwałość 16,
Pewność siebie 12**

Zdolność rasowa: Poznanie snów – może (ryzykując
skandal) wsłuchać się w sny śpiącego i poznać tym sa-
mym jego marzenia.

Słabość rasowa: W sytuacjach, w których pełno jest
metalowych elementów, można ci odebrać możliwość
zagrywania kart.

Umiejętności:

Analiza 6/9+, blef (udawanie niewinnej) 9/10+, empatia
6/9+, odwaga 6/10+, perswazja 6/10+, spostrzegawczość
6/8+, strzelanie (rewolwery) 9/8+, ukrywanie się (w bu-
dynkach) 9/8+.

Gadżet:

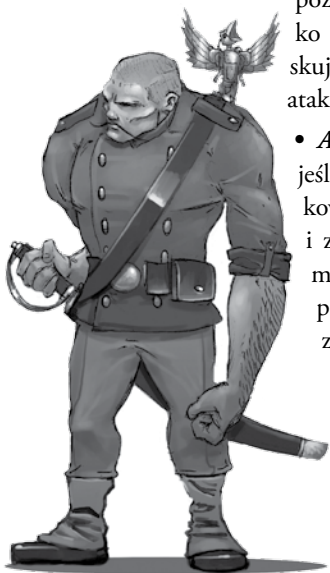
- **Rewolwery:** strzelanie +3, za żeton niedeklarowane
dobicie przestępcy.

Atuty:

- **Ogar** – gdy kogoś ściga, wydanie żetonu zapewnia
premię +5 zamiast +1.
- **Zastrzyk adrenaliny** – może przeznaczyć podbicie
w teście ofensywnym, by w następnej rundzie jej
karta inicjatywy liczyła się
jako As.

Osiągnięcie:

Skandal (wścibstwo): +5 do
unikania skandalu, spowodo-
wanego przez jej ciekawość.



**WIKTOR NAWORSKI, MĘCZYŻNA, KRASNOLUD, RY-
ZYKANT, ZABIJAKA**

Wiktor w czasie Wojny wysadził parowy pociąg Wotańczyków, ale sam został potwornie okaleczony. Sławijska armia odbudowała go – w większości, ale sam Wiktor zraził się do armii i od tego czasu wykonuje trudny zawód łowcy nagród. Kuszą go raczej pieniądze niż sława – ale zyskał sobie reputację skutecznego i rozsądnego.

Krzepa niesamowita 8+

Opanowanie wysokie 9+

Kondycja 3, Reputacja 2, Obrona 16, Wytrwałość 16, Pewność siebie 14

Zdolność rasowa: widzenie w ciemnościach, ST mniejsze o 5 przy testach związanych z widzeniem w mroku.

Słabość rasowa: Światło słońca. W południe, pod otwartym niebem i w podobnych sytuacjach można odebrać mu możliwość zagrywania kart.

Umiejętności:

Odwaga 6/9+, odwaga (w starciu z maszyną) 9/9+, pojazdy 6/9+, strzelanie 6/10+, technika (rusznikarz) 9/10+, walka 6/8+, wysportowanie 6/8+, zastraszanie (Wotańczycy) 9/10+

Gadżet:

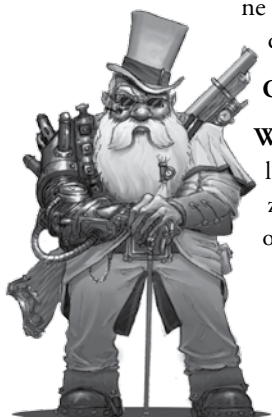
- **Parowa proteza ręki:** raz na sesję zwiększony zasięg przerzutu Krzepy (do 7+), podbicie w walce – odbiera 1 dodatkowy znacznik.

Atuty:

- **Zamaszysty cios** – Możesz przeznaczyć podbicia, by zaatakować kolejnego wroga w zwarcu, jeśli jego obrona jest niższa od tej u pierwotnego celu. Wykonaj tylko jeden test ataku i porównaj go z najwyższą obroną.
- **Pewne oko, pewna ręka** – w walce ignorujesz trudne warunki (niestabilne podłoże, deszcz itp.).

Osiągnięcie:

Walka (samotnie z przeważającą liczbą) – raz na sesję +5 do testu związanego z walką w takich okolicznościach.

**LI MINORU, KOBIETA, ORK, ŚLED CZY, DUCHOWNY**

Panna Li Minoru pochodzi z Ozumu, ale przemierza świat, odprawiając rytuały dla duchów. Jej misją jest zapewnić spoczynek zarówno zbuntowanym żywiołom, jak i duszom zmarłych.

Charyzma wysoka 9+

Zręczność wysoka 9+

Przenikliwość wysoka 9+

Kondycja 2, Reputacja 2, Obrona 14, Wytrwałość 14, Pewność siebie 14

Zdolność rasowa: Wewnętrzne oko – może zajrzeć w świat duchów, MG przekazuje jej informacje dotyczące aktywności magicznej.

Słabość rasowa: Obcokrajowiec. W sytuacjach formalnych, gdzie może nie znać zwyczajów może stracić możliwość zagrywania kart.

Umiejętności:

Blef 6/9+, empatia 6/9+, okultyzm 6/9+, perswazja 6/9+, spostrzegawczość 6/9+, walka (kung fu) 9/10+, wiedza akademicka (historia Wanadii) 9/9+, wysportowanie (skoki) 9/10+

Gadżet:

- **Kadzidółko:** +3 do perswazji, +2 do pewności siebie w starciu z bytami astralnymi.

Atuty:

- **Mistrz retoryki** – za żeton niedeklarowane dobiecie w dyskusji.

Osiągnięcie:

Wdzięczność (mieszkańcy Lyonesse): raz na sesję +5 do kontaktów z mieszkańcami miasta.



KOMISARZ PIERRE CAMBRIN, MĘŻCZYNA, NIZIOŁEK, ŚLEDCTY, DETEKTYW

Jeden z najbardziej bezwzględnych tropicieli przestępców, dowódca oddziału specjalnego zwalczającego terrorystów. Ten krzepki niziołek, mimo wyglądu džentelmena, gotów jest zawsze do walki ze zbirami.

Zręczność wysoka 9+

Przenikliwość wysoka 9+

Krzepa wysoka 9+

Kondycja 2, Reputacja 1, Obrona 14, Wytrwałość 14, Pewność siebie 12

Zdolność rasowa: Zwinny – w pościgach z nie-niziołkami może ogłaszać dobicia po rzucie kośćmi.

Słabość rasowa : Drobny. W konfliktach z wielkimi przeciwnikami, jak trolle, ogry i zwierzęta, może stracić możliwość zagrywania kart.

Umiejętności:

Analiza 6/9+, odwaga 6/10+, pojazdy 6/9+, półświątek 6/9+, strzelanie (rewolwer) 9/9+, ukrywanie się (w mieście) 9/9+, walka 6/9+, zastraszanie (terroryści) 9/10+

Gadżet:

- **Rapier** – walka +3, podbicie w walce: przeciwnik odrzuca kartę z ręki.

Atuty:

- **Kaskader** – ST dobicia cię w pościgu rośnie o 5.

Osiągnięcie:

Śledztwo (porwanie) – gdy prowadzi śledztwo dotyczące porwania, raz może dodać +5 do dowolnego rzutu.

TILDA ASTER, KOBIETA, GNOM, EKSPŁORATOR, ODKRYWCA

Niewiele osób zna kanały i tunele pod Lyonesse w takim stopniu, jak pani Aster. Dzięki wytrwałości w badaniu podziemi Lyonesse Tilda stała się jednym z największych ekspertów od hydrauliki i zdrowia publicznego w Alfheimie, a gdyby nie gnomie pochodzenie, byłaby zapewne radną. Jednak dziś nadal woli penetrować kanały niż dyskutować o polityce.

Przenikliwość niesamowita 8+

Zręczność wysoka 9+

Kondycja 2, Reputacja 1, Obrona 14, Wytrwałość 14, Pewność siebie 12

Zdolność rasowa: ożywienie golema raz na przygodę [pula 1k10, walka 6/1+, obrona 14, wysportowanie 6/10+, wytrwałość 14, odporność 2. Malutki (ukrywanie się 9/9+), twardy (obrona +5), silny (walka 9/9+)]

Słabość rasowa: Wyobcowana. W kontaktach społecznych z nie gnomami może tracić możliwość zagrywania kart.

Umiejętności:

Analiza 6/8+, półświątek 6/8+, półświątek (kanały Lyonesse) 9/8+, przyroda (miejska dżungla, kanały, porosty) 9/9+, spostrzegawczość 6/9+, technika 6/8+, ukrywanie się 6/9+, walka (klucz akwitański) 9/10+

Gadżet:

- **Klucz akwitański** – za żeton +5 do naprawy maszyn, podbicie w walce – odbiera dodatkowy znacznik.

Atuty:

- **Błyskawiczny refleks (pościg)** – może wydać żeton, by zadziałać jako pierwsza w pościgu.

Osiągnięcie:

Pościg (kanały): raz na sesję +5 do jednego testu podczas pościgu w kanałach.



MONICA DELAFIORI, KOBIETA, CZŁOWIEK, EKSPLO- RATOR, DZIENNIKARKA

Jedna z najbardziej wścibskich dziennikarek w Serenisimie – i w całej Wanadii. Mówi się o niej, że zawsze jest na miejscu, gdzie dzieje się coś ciekawego i że nie ma dla niej problemów nie do rozwiązania.

Charyzma wysoka 9+,

Zręczność wysoka 9+

Przenikliwość wysoka 9+

Kondycja 2, **Reputacja** 2, **Obrona** 14, **Wytrwałość** 14, **Pewność siebie** 14

Zdolność rasowa: Swój człowiek – może wstąpić do dowolnej grupy raz na sesję.

Słabość rasowa: Ciekawość. Gdy kuszą ją nowe nieznanne doświadczenia, może stracić możliwość zagrywania kart.

Umiejętności:

Analiza 6/9+, ekspresja 6/9+, empatia (sławy i celebryci) 9/9+, perswazja 6/9+, półświadek (plotki) 9/9+, spostrzegawczość 6/9+, ukrywanie się 6/9+, wiedza akademicka (historia najnowsza) 9/9+,

Gadżet:

- **Gogle:** za żeton dostrzega działanie magii i technomagii, spostrzegawczość +3.

Atuty:

- **Rozpoznanie sytuacji** – Raz na sesję może wymienić kartę inicjatywy z kartą z ręki.
- **Gra na emocjach** – za podbicie w ataku w dyskusji cel odrzuca kartę z ręki.

Osiągnięcie:

Odwaga (zapomniana świątynia) – mierząc się z przerażającymi stworami w tej scenerii, raz na sesję może dodać +5 do testu.



GENERAL PETR ŁUKAS, MĘŻCZYZNA, TROLL, SALO- NOWIEC, OFICER

Obecnie attaché wojskowy Trójmonarchii, nawet nie-specjalnie zajmujący się szpiegostwem; woli grać rolę ambasadora dobrej woli i podkreślać wyszkolenie żołnierzy jego cesarsko-królewskiej mości.

Krzepa niesamowita 8+

Charyzma wysoka 9+

Kondycja 3, **Reputacja** 2, **Obrona** 16, **Wytrwałość** 16, **Pewność siebie** 14

Zdolność rasowa: Odporność na ogień. Ogień w trakcie jednej sceny nie jest w stanie mu zaszkodzić.

Słabość rasowa: Szał. Gdy musi zachować zimną krew, gdy inni go prowokują – może stracić możliwość zagrywania kart.

Umiejętności:

Analiza (dane wojskowe) 9/10+, błąd 6/9+, odwaga (w towarzystwie dam) 9/10+, perswazja 6/9+, pojazdy 6/10+, strzelanie 6/10+, walka (z Afnheimczykami) 9/8+, wysportowanie 6/8+

Gadżet:

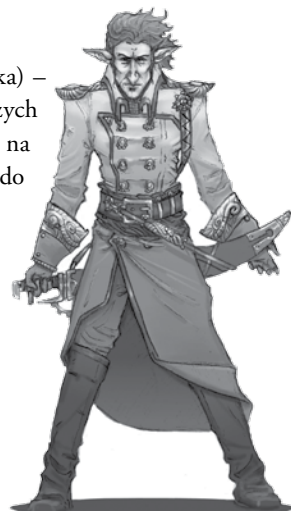
- **Mundur galowy:** perswazja +3, za żeton +5 do uwodzenia.

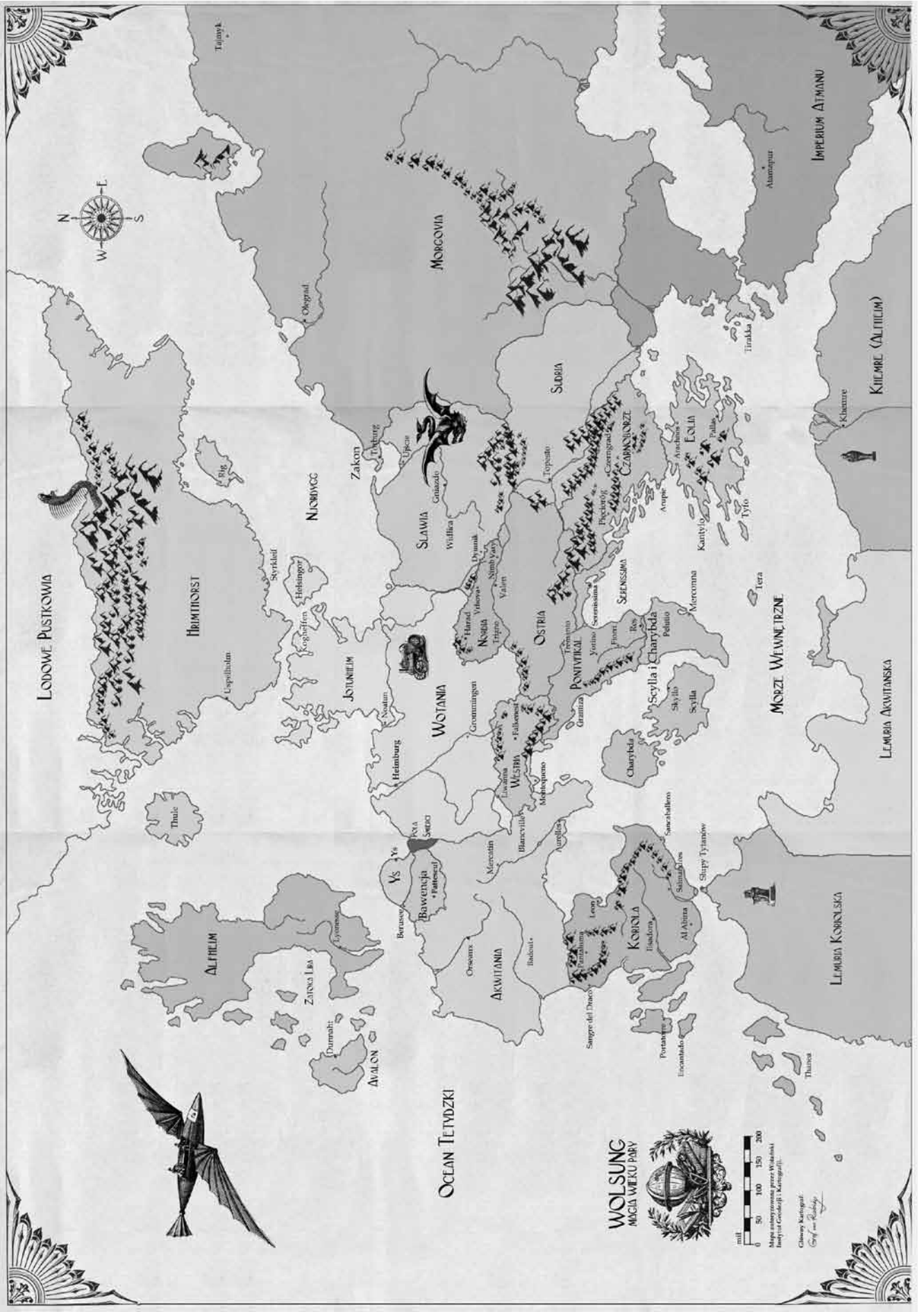
Atuty:

- **Akrobata** – zmniejsza o 5 ST wyczynów sprawnościowych.
- **Bezczelny kłamca** – żeton daje +5 zamiast +1 do testów błądu.

Osiągnięcie:

Uwiedzenie (arystokratka) – uwodząc osoby z wyższych klas społecznych, raz na sesję możesz dodać +5 do odpowiednich testów.





ŁOWE PUSTKOWIA

HUMINOST

ALHEIM

NIMWOG

MORCOVIA

SLAVIA

WOTANIA

OCEAN TETWIZKI

SUDIA

OSTRIA

PONTIKAL

WOLUNG
MACIA WIEKU PARV



0 50 100 150 200
mili
Mapa stworzona przez Włostka
Bazyli i Gwido z Węgry

Cherry Karpacz
Grafika i Redakcja

LEMBIA KSIENSKA

MORZE WYWIETNE

LEMBIA AKWITANSKA

KIEBIE (ALTILUM)

IMPERIUM ATMANU

Tera

Thaica

Stappi Tyranów

Salinatos

Sancibello

Leon

Al Altra

Blancville

Marcedin

Wesbri

Meisqueno

Grummingen

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Wesbri

Nadchodzi zima...

GRA O TRON

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Starter
(lato 2015)

A Song of Ice and Fire Campaign Guide:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Przewodnik po Westeros
(zima 2015)

A Song of Ice and Fire Roleplaying:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Księga Zasad
(wiosna 2016)



WOLSUNG

ANTOLOGIA



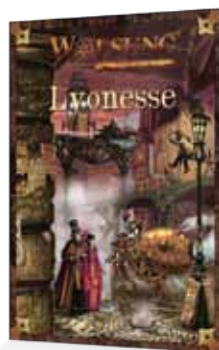
ANTOLOGIA OPOWIADEŃ NAPISANYCH PRZEZ NAJLEPSZYCH
POLSKICH AUTORÓW FANTASTYCZNYCH W NIEZWYKŁYM,
STEAMPUNKOWYM ŚWIECIE WOLSUNGA.

W DWÓCH TOMACH ZNAJDZIECIE M.I.N. OPOWIADANIA TAKICH AUTORÓW JAK:

KRZYSZTOF PISKORSKI, JAKUB ĆWIEK, PAWEŁ MAJKA, WITOLD JABŁOŃSKI,
MACIEJ GUZEK, MICHAŁ STUDNIAREK, ADAM PODLEWSKI, SIMON ZACK,
ŁUKASZ RADECKI, EMIL STRZESZEWSKI, MARCIN RUSNAK

WOLSUNG

MAGIA WIEKU PARY



WSZYSTKIE PODRĘCZNIKI KUPISZ NA:
WWW.RPGSKLEP.PL

☒ Wolsung

☐ Bestie i Barbarzyńcy

☐ Wolsung: Sławia

☐ Adventurers!

☒ Savage Worlds

☒ SW: Sensacja i Przygoda

☐ Szare Szeregi

☒ SW: Superbohaterowie

Uzupełnij swoją KOLEKCJĘ!