

Micro Art Studio präsentiert:

WOLSTUNG

Steampunk Skirmish Game

Schnellstartregeln



Die Wolsung Welt wurde erschaffen von Artur Ganszyniec und Maciej Sabat

Produziert von Micro Art Studio

Deutsche Übersetzung von Sven Finke

Copyright © Łukasz Perzanowski, Wojciech Chroboczyński, Jan Cieśllicki, Gdynia, 2012-2013

Copyright © Micro Art Studio, Gdynia, 2012-2013

MICRO ART STUDIO
SOMETHING SMALL FROM POLAND



**KUŹNIA
GIER**

www.kuzniagier.pl

WOLSUNG

Steampunk Skirmish Game

Das Wolsung Steampunk Skirmish Game ist ein Miniaturenspiel, in dem sowohl Allianzen von außergewöhnlichen Frauen und Männern als auch zwielichtige Organisationen und Diener dunkler Mächte ihre Meinungsverschiedenheiten eher mit Klingen und Pistolenfeuer als mit Diskussionen lösen. Jedes Spiel stellt einen Zeitpunkt dar, an dem sich die Wege von zwei oder mehr dieser Gruppierungen treffen, während sie gleiche Ziele verfolgen, jedoch aus anderen Beweggründen. Die Nachforschungen und die Informationsbeschaffung sowie die geheimen Treffen, die zu diesem Punkt geführt haben, kann man im Wolsung Rollenspiel ausgestalten. In einem Spiel des Wolsung Steampunk Skirmish Game wird der Erfolg durch ein scharfes Auge, Reflexe und ein wenig Glück entschieden.

Vor dem Spiel

Diese Regeln sollen einen schnellen Einstieg in das Spiel ermöglichen und greifen daher auf die Figuren in den Starterboxen zurück. Zum Spielen sollte man eine gute Spielfläche finden (am besten 36x36 Zoll), einige Geländestücke aufstellen und ein normales Kartendeck mit 52 Spielkarten mischen.

Um spielen zu können, benötigt man mindestens zwei Spieler, von denen jeder eine Anzahl von Figuren einer Fraktion kontrolliert, eine flache Oberfläche von ungefähr 36x36 Zoll, mehrere sechsseitige Würfel (W6), ein normales Spielkartendeck mit 52 Karten, ein Hilfsmittel, um die Entfernungen zu messen, und einige Geländestücke, welche die Umgebung eines bestimmten Szenarios repräsentieren.

Zuerst wird überprüft, wer der **Startspieler** ist. Dies kann man durch das Werfen einer Münze, das Ziehen einer höheren Karte vom Kartendeck oder einfach durch das Werfen von Würfeln entscheiden. Wer auch immer diesen Test gewinnt, ist der **Startspieler** und wählt die **Aufstellungszone** aus, stellt seine Figuren auf und wählt jede Runde eine Figur aus, die **als erstes aktiviert** wird. Danach stellt der Mitspieler seine Figuren in der gegenüberliegenden Aufstellungszone auf.

Ein Spiel dauert drei Runden. Derjenige Spieler, der am Ende der dritten Runde die meisten gegnerischen Helden getötet hat, ist der **Gewinner**.

Aufstellen des Geländes

Bei der Verteilung des Geländes müssen einige Punkte beachtet werden:

- Mindestens 50% des Spielfeldes sollte mit Gelände bedeckt sein. Mindestens 50% davon sollte erhöhtes Gelände sein (Gebäude, Brücken, etc. mit einer Mindesthöhe von 3 Zoll).
- Erhöhtes Gelände an den Rändern des Spielfeldes ermöglicht Figuren mit Feuerwaffen das Spiel zu dominieren.
- Erhöhtes Gelände in der Mitte des Spielfeldes sorgt für ein interessanteres Spiel. Das erhöhte Gelände sollte einige Wege blockieren, zur gleichen Zeit aber auch alternative Wege für Figuren mit der Fähigkeit der heldenhaften Bewegung bereitstellen.
- Es sollten mehrere Zugangspunkte (Treppen, Leitern) zur Verfügung stehen, um es jeder Figur zu ermöglichen, wenigstens Teile des erhöhten Geländes zu erreichen. Nicht jedes erhöhte Gelände sollte leicht zu erreichen sein.

Einige grundlegende Begriffe

Erfolg - ein Würfelwurf von 4, 5 oder 6.

Entfernungen messen - Alle Entfernungen werden in drei Dimensionen gemessen. Wenn man die Entfernung zwischen zwei Figuren überprüfen möchte, dann misst man von den nächstliegenden Kanten der Bases der Figuren. Man darf jederzeit alle Entfernungen messen.

Bewegung messen - Es ist wichtig, sich zu merken, dass Bewegung im Gegensatz zu allem anderen, immer in zwei Dimensionen gemessen wird. Wenn man die Entfernung, die sich eine Figur bewegt, misst, dann wird immer von der Frontkante der Figur gemessen.

Figur - Eine Figur ist eine physikalische Darstellung eines Charakters im Wolsung SSG. Eine Figur steht immer auf einer Base und jede Entfernung von oder zu einer Figur hin werden immer von der nächstliegenden Kante ihrer Base gemessen. Figuren werden in **Helden** und **Handlanger** unterteilt.

Spiefeld - Der Spielbereich, normalerweise 36x36 Zoll groß und gefüllt mit Gelände.

Basekontakt - Damit Figuren als in Basekontakt deklariert werden können, müssen sich die Kanten der Figurenbases oder die vertikale Verlängerung der Basekanten bis zur Höhe der Figur berühren.



Schaden - Dies ist die Anzahl der **Wunden**, die eine Figur erhält, wenn sie von einem Angriff getroffen wird. Der Schaden entspricht der **Stärke** der angreifenden Figur oder der Fernkampfwaffe plus der Anzahl der **kritischen Treffer** minus der **Rüstung** des Zieles.

Rüstung [x] - Jeder Schaden, den eine Figur erhält, wird um diese Zahl verringert.

Waffe - Einige Waffen modifizieren die Grundstärke einer Figur.

Kritischer Treffer - Jeder Erfolg, den eine Figur mehr als eine andere Figur wirft, zählt als kritischer Erfolg. Jeder **kritische Treffer** erhöht den **Schaden** um +1.

Karten

Im Wolsung SSG werden Spielkarten zu verschiedenen Zwecken verwendet.

Der **Kartenwert** wird nur beim Stehlen der Aktivierung und beim Hinauszögern der Aktivierung verwendet. Es gelten die normalen Kartenwerte (z.B. 9 ist höher als 8), das Ass ist höher als die Bildkarten. Wenn Karten mit gleichem Wert gespielt werden, entscheiden die Farben in der folgenden Reihenfolge:

1. Pik
2. Herz
3. Karo
4. Kreuz

Neben dem Stehlen der Aktivierung und dem Hinauszögern der Aktivierung kann man die Karten ablegen, um seine Helden heldenhafte Taten vollbringen zu lassen.

Figurenwerte

Figuren werden in Helden und Handlanger eingeteilt.

Helden sind außergewöhnliche Individuen mit einzigartigen Fähigkeiten und Ausrüstung und sind am besten mit Spielercharakteren in einem Rollenspiel zu vergleichen.

Handlanger sind das gemeine Volk, Diener, Untergebene und gewöhnliche Menschen, die irgendwie in die Dienste der Helden gekommen sind. Sie besitzen keine heldenhaften Eigenschaften, treten aber in Dutzenden auf.

Jede Figur wird durch ein Profil beschrieben, das alle ihre Werte in der folgenden Art und Weise auflistet:



A - Aktionen - gibt die Anzahl an verschiedenen Handlungen wie Bewegen, Feuern etc. an, die eine Figur auszuführen kann.

B - Bewegung - ist der Wert in Zoll, den die Figur sich pro ausgegebener Aktion bewegen darf.

N - Nahkampf - die Nahkampffähigkeit der Figur, gibt die Anzahl der Würfel an, die für das Treffen und Ausweichen im Nahkampf gewürfelt werden.

S - Stärke - die physische Stärke der Figur, der Schaden, den eine Figur im Nahkampf bei jedem Treffer verursacht.

F - Fernkampf - die Fernkampffähigkeit der Figur, gibt die Anzahl der Würfel an, die für das Treffen mit einer Fernkampfwaffe gewürfelt werden.

R - Reflexe - die Beweglichkeit der Figur, gibt die Anzahl der Würfel an, die für das Ausweichen von Fernkampfangriffen gewürfelt werden.

L - Lebenspunkte - die Menge an Schaden, die die Figur erleiden kann, bis sie stirbt. Wenn eine Figur auf 0 L reduziert wird, wird sie vom Spielfeld entfernt.

Aktivierung

Im Wolsung SSG bewegen und agieren die Spieler jede Spielrunde abwechselnd mit ihren Figuren, eine Figur nach der anderen. Die Bewegung und/oder Aktionen einer Figur werden als die **Aktivierung** einer Figur bezeichnet. Jede Figur kann nur **einmal** pro Spielrunde aktiviert werden. Jede Figur hat eine Anzahl von Aktionen, normalerweise zwei, bei jeder Aktivierung zur Verfügung. Sobald eine Figur aktiviert worden ist, kann sie verschiedene Aktionen, je nachdem wie viele Aktionen sie hat, in beliebiger Reihenfolge ausführen. Zum Beispiel kann eine Figur sich bewegen und dann feuern, sich zweimal bewegen oder stehenbleiben und zweimal feuern, wenn sie zwei Aktionen in ihrem Charakterprofil stehen hat.

Aktionen

Aktion - Eine Figur führt einen Typ von Aktion aus z.B. Bewegen, Feuern oder einen Zauberspruch sprechen und führt auch die erforderlichen Tests dazu aus. Alle Effekte, z.B. ausgeteilter und erhaltener Schaden, werden erst angewendet, nachdem die Aktion beendet ist.

Mögliche Aktionen:

- Bewegen
- Sturmangriff
- Nahkampf
- Feuern
- Zaubern
- Besondere Aktion

Besondere Aktionen: Einige Figuren können besondere Aktionen ausführen. Wenn eine Fähigkeit ein [A] neben ihrem Namen stehen hat, dann muss man eine Aktion ausgeben, um sie auszuführen. Wenn eine Figur „Schnell“ in ihrer Beschreibung stehen hat, kann man mit der selben Aktion einen Bewegung durchführen.

Immer wenn die Situation auftritt, dass mehr als eine Figur gleichzeitig aktiv ist, werden zuerst alle Aktionen dieser Figuren durchgeführt, bevor Aktionen anderer Figuren durchgeführt werden.

Eine Spielrunde

I. Beginn der Spielrunde

1. Karten ziehen

II. Aktivierungen

2. Figurenaktivierung

3. Stehlen der Initiative / Hinauszögern von Aktivierungen

III. Überzählige Aktivierungen

IV. Ende der Spielrunde

4. Erlöschen von Effekten

I. Zu Beginn einer Spielrunde können einige Effekte, die bei verschiedenen Spezialregeln aufgeführt werden, in Kraft treten.

Jeder Spieler zieht **drei Karten** + so viele Karten, wie er **Helden** zu Beginn des Spiels aufgestellt hat. Dann werden so lange Karten abgelegt, bis jeder Spieler nur noch drei Karten + so viele Karten, wie er Helden zu Beginn des Spiels aufgestellt hat, besitzt.

Beispiel: In einem Spiel mit drei Helden zieht jeder Spieler am Anfang jeder Runde sechs Karten und legt dann solange Karten ab, bis er nur noch sechs Karten insgesamt hat. Dies ermöglicht den Spielern, bessere Karten aus vorherigen Runden zu behalten, ihre Kartenhand auszuwählen oder ihre Strategie anzupassen.

II. Aktivierungen

Der **Startspieler** wählt eine seiner Figuren aus und führt mit dieser Figur **Aktionen** aus. Dann geht die Initiative an den nächsten Spieler. Jede Figur kann nur **einmal** in einer Runde aktiviert werden. Die Initiative wird solange an jeden Spieler weitergegeben, bis ein Spieler keine weiteren Figuren mehr aktivieren kann. Jede weitere Figur, die noch aktiviert werden kann, wird erst in der Phase der überzähligen Aktivierungen aktiviert. Alle Effekte (Schaden und andere Effekte) werden am Ende jeder Aktion angewendet.

Stehlen der Initiative oder Hinauszögern von Aktivierungen – Manchmal kann es sinnvoll sein, mehrere Figuren direkt hintereinander zu aktivieren oder mit der Aktivierung einer Figur zu warten.

Beispiel: Eine deiner Figuren befindet sich in einem Nahkampf mit einer gegnerischen Figur. In diesem Fall ist es von Vorteil, weitere Figuren in den Nahkampf zu bewegen, bevor der Gegner die Möglichkeit hat, zu reagieren.

Option 1: Stehlen der Initiative des Startspielers. Dies geschieht bevor der Startspieler seine erste Figur aktiviert. Jeder Spieler, der gerne die Initiative stehlen möchte, wählt eine der Karten in seiner Hand aus und legt diese im Uhrzeigersinn mit dem Bild nach unten auf das Spielfeld. Anschließend werden alle Karten aufgedeckt. Der Spieler mit der höchsten Karte ist von nun an der Startspieler und darf nun die erste Figur für diese Runde aktivieren. Die Initiative wird danach im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

Option 2: Zusätzliche Aktivierung. Sofort nachdem man eine seiner Figuren aktiviert hat und bevor man die Initiative an den nächsten Spieler weitergibt, darf man

versuchen, eine weitere Figur zu aktivieren. Dazu wählt man eine der Karten in seiner Hand aus und legt diese mit dem Bild nach unten auf das Spielfeld. Danach dürfen die Mitspieler im Uhrzeigersinn entscheiden, ob sie diese Aktion verhindern wollen oder ob sie sich passiv verhalten möchten. Wenn sie die zusätzliche Aktivierung verhindern wollen, dann wählen sie auch eine Karte in ihrer Hand aus und legen diese mit dem Bild nach unten auf das Spielfeld. Anschließend werden die Karten aufgedeckt. Wenn die eigene Karte höher als die der Mitspieler ist, dann darf man die zusätzliche Aktivierung durchführen, ansonsten geht die Initiative an den nächsten Spieler. Es ist möglich, diese Aktion mehrmals hintereinander durchzuführen, solange man genug Karten besitzt.

Option 3: Hinauszögern einer Aktivierung. Sobald man die Initiative erhält, kann man diese Aktion ausführen. Die Vorgehensweise entspricht der oben beschriebenen. Der Unterschied ist, dass man, wenn man den Kartenvergleich gewonnen hat, den Mitspieler (bei einem Spiel mit mehr als zwei Spielern ist dies der vorherige Spieler) zwingt, eine andere Figur zu aktivieren, bevor man selber aktiv wird. Es ist möglich, diese Aktion mehrmals hintereinander durchzuführen, solange man genug Karten besitzt.

III. Überzählige Aktivierungen – wenn nur noch ein Spieler Figuren aktivieren kann, werden diese nacheinander in einer vom Spieler festgelegten Reihenfolge aktiviert, solange bis keine weiteren Figuren in dieser Runde mehr aktiviert werden können.

IV. Am Ende einer Spielrunde können einige Effekte, die bei verschiedenen Spezialregeln aufgeführt werden, in Kraft treten. Des Weiteren erlöschen alle Effekte von Zaubersprüchen mit dem Zusatz „Bis zum Ende der Runde“. Alle Effekte erlöschen, wenn nicht anders angegeben, und Schablonen werden vom Spielfeld entfernt.

Bewegung

Aktion: Bewegung – Man bewegt die Figur bis zu ihrem Bewegungswert in Zoll. Eine Figur darf sich niemals durch andere Figuren hindurch bewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies. Mann kann die Bewegung niemals an einer Stelle beenden, an dem kein Platz für eine Base ist oder in Basekontakt zu einer gegnerischen Figur (Ausnahme: Sturmangriff).

Messen – Die Distanz einer Bewegung wird in zwei Dimensionen gemessen. Wenn man die Bewegungsentfernung misst, dann wird von den Frontkanten der Figuren gemessen, entlang einer parallelen Linie zum Spielfeld. Die Figur kann sich während der Bewegung drehen, solange die vollständige Bewegungsentfernung nicht den Bewegungswert der Figur überschreitet.

Bewegung als Teil einer anderen Aktion – wann immer sich eine Figur bewegen darf und zusätzlich etwas anderes als Teil einer Aktion machen darf, wie z.B. zaubern oder eine besondere Fähigkeit nutzen, wird immer die Bewegung beendet, bevor die andere Handlung durchgeführt wird.

Gelände

Offenes Gelände – Figuren bewegen sich bis zu ihrem Bewegungswert in Zoll bei jeder Aktion, die sie ausgeben, um sich über **offenes Gelände** zu bewegen. Die größte Fläche auf dem Spielfeld ist meistens offenes Gelände – Gras, Geröll, Kopfsteinpflaster, etc. Niedrige Hecken und Mauern, Fässer und Kisten mit einer **Höhe und Breite von bis zu 1 Zoll** werden auch als offenes Gelände behandelt.



Unebenes Gelände – Figuren dürfen bis zur Hälfte ihres Bewegungswertes in Zoll horizontal für jede Aktion, die sie ausgeben, über **unebenes Gelände** bewegen. Gelände wie z.B. Wasser, Mauern, Ruinen, Fässer und Kisten mit einer **Höhe und Breite über 1 Zoll, aber nicht mehr als 3 Zoll**, zählen als **unebenes Gelände**. Dies stellt dar, dass die Figuren sich sowohl horizontal als auch vertikal über das Hindernis bewegen.

Unpassierbares Gelände – Mauern, geschlossene Gebäude und Geländeteile, die **höher als 3 Zoll** sind, gelten normalerweise als **unpassierbares Gelände** – Figuren dürfen dieses Gelände normalerweise nicht betreten (es sei denn, sie führen eine heldenhafte Bewegung durch).



Erhöhungen – Figuren dürfen Ebenen, die höher oder niedriger als 3 Zoll sind, mit Hilfe von **Leitern**, als unebenes Gelände, oder **Treppen**, als offenes Gelände, betreten. Es muss Platz für die Base einer Figur am Ende des Zugangspunktes (Treppen oder Stufen) sein. Beachte, dass die vertikale Bewegungsreichweite nicht größer als der Grundwert B in Zoll ist.



Feuern

Eine Figur darf Feuern, wenn sie eine Fernkampfwaffe besitzt, eine Feuernaktion durchführt und Sichtlinie (Sl) auf die Zielfigur hat.

Sichtlinie - eine hindernisfreie gerade Linie ausgehend vom Kopf einer Figur zu irgendeinem Teil des Körpers einer anderen Figur (keine Waffen, Hüte, Schirme, mechanisches Zubehör und Bases). Figuren haben ein 360° Sichtfeld.



Ein Beispiel für ein Profil einer Fernkampfwaffe:

	Stärke	8 Zoll	16 Zoll	24 Zoll	Bemerkungen
Pistole	4	+1	-1	-2	Schnell

Wie feuert man auf ein Ziel?

1. Ein Ziel in Sichtlinie auswählen.
2. Überprüfen der Entfernung zwischen den Figuren.
3. Feuern:

a) Der Verteidiger entscheidet sich für eine

Reaktion:

- Die Nerven behalten: Die Figur bleibt ruhig und gelassen.
- In Deckung werfen: Die Figur zählt sofort als „umgeworfen“.

b) Würfeln:

Die **aktive** Figur wirft eine Anzahl an Würfeln gleich des **Fernkampfwertes**, der wie folgt modifiziert wird:

Modifikatoren durch die Reichweite der Waffe, Sonderregeln der Waffe, Höhenbonus.

Die **Zielfigur** wirft eine Anzahl von Würfeln gleich des **Reflexewertes**, der wie folgt modifiziert wird:

Höhenbonus, Deckung.

Wenn die feuernde Figur eine **gleichwertige oder höhere** Anzahl von Erfolgen als die Zielfigur hat, **trifft der Schuss** und verursacht Schaden beim Ziel. In allen anderen Fällen trifft der Schuss nicht.

Reichweitenmodifikatoren der Waffen: Man überprüft die Entfernung zwischen der feuernden Figur und der Zielfigur und schaut in die Spalten der Fernkampfwaffen. Wenn die Figur näher

oder genau in der Reichweite in der ersten Spalte hinter dem Waffennamen ist, wird der Bonus dieser Spalte angewendet. Wenn dies nicht der Fall sein sollte, dann wird der Bonus der nächsten Spalte verwendet. Sollte die Entfernung größer sein, als die Entfernung, die in der letzten Spalte angegeben ist, ist der Schuss ein automatischer Misserfolg.

Deckung [+x R]: Die Zahl ist ein positiver Modifikator auf den Reflexewert einer Figur. Wenn die Figur teilweise verdeckt ist, bekommt sie Deckung [+1 R]. Wenn die Figur mehr als 50% verdeckt ist, bekommt sie Deckung [+2 R]. Einige bestimmte Sonderregeln können die Deckungsregeln verändern.

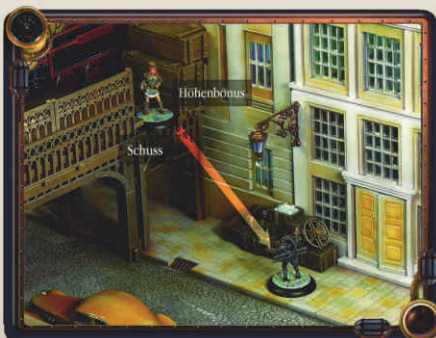
Umgeworfen: Umgeworfene Figuren erhalten +2 R gegen Fernangriffe. Der Nachteil dieses Zustandes ist, dass die umgeworfene Figur nur noch einen **Nahkampfwert von 1** besitzt und nur noch „fechten“ kann. Ein Figur in diesem Zustand bleibt solange am Boden, bis sie aktiviert wird. Dabei MUSS sie ihre erste Aktion vollständig dazu verwenden, aufzustehen.



Höhenbonus:

Eine Figur profitiert von +1 auf Fernkampf, wenn sich das Ziel auf einer niedrigeren Ebene befindet (mindestens 3 Zoll).

Eine Figur profitiert von +1 auf Reflexe, wenn der Schuss von einer niedrigeren Ebene abgegeben wird (mindestens 3 Zoll).



Schaden

Schaden - Dies ist die Anzahl von Lebenspunkten, die die Zielfigur verliert, wenn sie getroffen wird. Der Wert entspricht der S der Waffe oder der Figur im Nahkampf plus der Anzahl der kritischen Treffer minus der Rüstung des Ziels.

Rüstung [x] - Diese Zahl ist ein negativer Modifikator für jeden Schaden, den die Figur erhält.

Kritischer Treffer - Jeder Erfolg, den die angreifende Figur mehr als die Zielfigur erwürfelt, zählt als kritischer Treffer und modifiziert den Schaden, den die Zielfigur erhält, um +1.



In den Nahkampf feuern

Es ist möglich auf eine gegnerische Figur zu feuern, die in Basekontakt mit einer eigene Figur ist. Es besteht dann jedoch die Gefahr, seine eigene Figur zu treffen! Der Fernkampfangriff wird wie gewohnt durchgeführt, aber **jede Figur in Basekontakt zum Ziel muss einen Reflexetest durchführen**. Die Figur mit den wenigsten Erfolgen wird getroffen. Wenn es mehr als eine Figur mit den wenigsten Erfolgen gibt, entscheidet der **Schütze**, welche Figur getroffen wird.



Wenn eine Figur mit einer größeren Base an einem Nahkampf teilnimmt, dann bekommen alle Figuren mit kleineren Basen +1 R, wenn jemand in den Nahkampf feuert.



Nahkampf

Eine Figur in einem **Nahkampf** (Basekontakt mit einer gegnerischen Figur) kann nur eine Bewegungs- oder Nahkampfaction durchführen. Figuren können aus einem Nahkampf fliehen und unterliegen dann den entsprechenden Effekten, sie dürfen sich dann aber nicht mit der selben Aktion erneut an einem Nahkampf beteiligen.

Sturmangriff – Unterliegt den gleichen Regeln wie eine normale Bewegung mit dem Unterschied, dass die Bewegung in Basekontakt zu einer gegnerischen Figur beendet werden muss. Als Teil eines Sturmangriffs kann man zusätzlich zur Bewegung einen Nahkampfangriff durchführen. Sollte sich die Figur bereits in einem Nahkampf befinden, darf sie keinen Sturmangriff ausführen.



Wie kämpft man im Nahkampf?

1. Ein Ziel in Basekontakt auswählen.

2. Angreifen:

a) Der Verteidiger entscheidet sich für eine Reaktion:

- **Fechten:** Die Figuren kämpfen ganz normal.
- **Parieren:** Die verteidigende Figur erhält + 2 N für diese Aktion.

b) Würfeln:

Beide Figuren werfen eine Anzahl von Würfeln, die ihrer **Nahkampffertigkeit** entspricht, die wie folgt modifiziert wird:

- Sonderregeln der Waffen und der Figuren,
- Bonus für einen Kampf mit mehreren Teilnehmern,
- Bonus für Erhöhung.

Wenn die **angreifende Figur mehr oder genauso viele Erfolge** wie die Zielfigur erreicht, **trifft der Angriff** und verursacht Schaden. Wenn die **verteidigende Figur** sich für die Reaktion **Fechten** entschieden hat und **mehr Erfolge** hat, erhält der **Angriffe**r Schaden.

Nahkämpfe auf verschiedenen Höhen

Figuren dürfen andere Figuren angreifen, die sich auf einer höheren oder niedrigeren Ebene befinden. Sollte es nicht genug Platz auf der Ebene geben, weil dort gegnerische Figuren stehen, darf eine Figur dennoch einen Sturmangriff durchführen, wenn sie genug Bewegung hat, um theoretisch Basekontakt herzustellen. Beide Figuren werden so nah wie möglich aneinander gestellt. Dies zählt dann als Basekontakt und als Nahkampf.

Figuren dürfen in einen Nahkampf gehen, wenn sich die Figur, die höher steht, auf der selben Ebene mit der Base, den Beinen, dem Oberkörper oder dem Kopf der Figur, die niedriger steht, befindet (siehe auch Basekontakt).

Höhenbonus für den Nahkampf

Figuren, die mindesten 1 Zoll höher stehen, erhalten +1 N.

Wenn ein Sturmangriff mindestens 3 Zoll über dem Ziel begonnen wird, erhält die angreifende Figur +1 N für diese Aktion.



Nahkampf mit mehreren Gegnern

Wenn eine Figur mit mehr als einer gegnerischen Figur in Basekontakt steht, ist sie mit all diesen Figuren im Nahkampf. Eine Figur kann aber nur eine einzige andere Figur als Ziel ihres Nahkampfangriffs auswählen, es sei denn, eine Sonderregel widerspricht dieser Regel. Eigene Figuren im selben Nahkampf, die auf Bases stehen, die nicht kleiner sind als die des feindlichen Zieles, tragen eine positiven Modifikator, der ihrem jeweiligen Nahkampfwert entspricht, auf den Nahkampfwert der angreifenden Figur bei. Wenn eine Figur in Basekontakt mit einer feindlichen Figur tritt, die bereits in einen Nahkampf verwickelt ist, tritt die oben genannte Regel sofort in Kraft.

Mehrere eigene und gegnerische Figuren in einem Nahkampf

Die Dinge werden ein bisschen komplizierter, wenn eine Figur (1) in Basekontakt mit einer gegnerischen Figur tritt (A), die bereits mit einer eigenen Figur (2) in einen Nahkampf verwickelt ist und selber mit einer weiteren gegnerischen Figur (B) in Basekontakt steht.



Sobald die Figur (1) in Basekontakt mit (A) tritt, werden diese beiden Figuren einen halben Zoll zur Seite bewegt, um zwei einzelne Nahkämpfe zu bilden: Figur (1) in Basekontakt mit Gegner (A) und Figur (2) in Basekontakt mit Gegner (B). Der Spieler, der die Initiative hat, entscheidet, welche Figuren bewegt werden und wie der Nahkampf aufgeteilt wird.

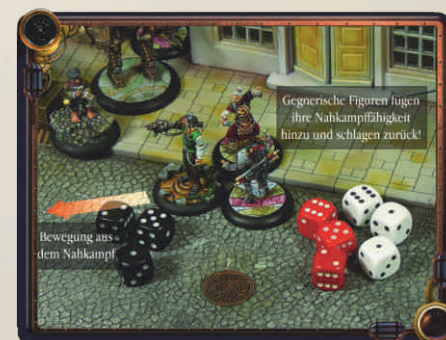


Es ist möglich, dass eine Figur mit zwei gegnerischen Figuren auf einmal in Basekontakt tritt, wenn die Bewegungsreichweite ausreicht. Aber auch hier entscheidet der Spieler, der die Initiative hat, welche Figuren bewegt werden und wie der Nahkampf aufgeteilt wird, aber wenigstens eine gegnerische Figur muss in Basekontakt mit irgendeiner eigenen Figur, die bereits zu Beginn der Aktivierung in Basekontakt gewesen ist, bleiben.



Den Nahkampf verlassen

Es ist möglich, den Basekontakt mit feindlichen Figuren zu verlassen. Die fliehende Figur muss eine **Bewegungsaktion** durchführen, um den Basekontakt zu verlassen. Anstatt anzugreifen, muss eine Figur, die einen Nahkampf verlassen möchte, entsprechend ihres R Wertes Würfel werfen. Die gegnerische Figur, mit dem höchsten N Wert in diesem Nahkampf, muss eine Anzahl Würfel entsprechend ihres N Wertes würfeln. Wenn die Figur, die den Nahkampf verlassen will, **wenigstens genauso viele Erfolge** wie die gegnerische Figur erwürfelt hat (nach den Modifikationen durch heldenhafte Taten), darf sie sich aus dem Nahkampf lösen. Ansonsten muss sie im Nahkampf bleiben und die Aktion gilt als verloren.



Magie

Magie ist im Wolsung SSG nicht in jedem Moment sofort einsetzbar. Eine magische Kraft erfordert eine langatmige Vorbereitung, Meditation, den Besuch von Orten voller Macht oder das Bezwingen der Kraft der reinen Elemente. All dies dauert zu lange, um in einem Skirmish System seinen Platz zu finden.

Magische Fähigkeit [x] - Diese Fähigkeit befähigt eine Figur dazu, Magie zu wirken. Das [x] legt die Anzahl an Würfeln fest, welche die Figur für Magie verwenden kann.

Jeder Zauberspruch wird durch verschiedene Parameter beschrieben:

- Name
- Typ - Zaubersprüche werden in vier verschiedene Typen klassifiziert, siehe unten.
- Kosten - legt fest, welche Karte man abwerfen muss, um den Zauberspruch zu sprechen.
 - 0 - keine Karten.
 - 1 - jede Karte in der Spielkartenfarbe des Helden.
 - 2 - Bildkarte, Ass oder zwei Karten in der Spielkartenfarbe des Helden.
- Reichweite - die maximale Reichweite des Zauberspruches.
- Stärke - wird nur für Geschosszauber verwendet.
- Beschreibung - weitere Sonderregeln des Zauberspruches.

Einen Zauberspruch sprechen - Jedes Mal, wenn eine Figur einen Zauberspruch sprechen möchte, müssen Karten in der Spielkartenfarbe, wie bei den Zauberkosten angegeben, abgelegt werden. Die Figur darf eine Bewegung machen, die als Teil der Aktion, einen Zauberspruch zu sprechen, gilt.



Magische Geschosse und magische Angriffe

Magische Angriffe und magische Geschosse sind Zaubersprüche, die feindliche Figuren als Ziel auswählen.

Angreifen mit **magischen Geschossen** oder **magischen Angriffen**:

1. Überprüfen der Entfernung zwischen den Figuren.
2. Ein Ziel in Sichtlinie auswählen.
3. Bezahlen der Kosten.
4. Würfeln:

Die **aktive Figur** wirft eine Anzahl von Würfeln gleich ihrer **magischen Fähigkeiten**, die wie folgt modifiziert werden:

Sonderregeln.

Die **Zielfigur** wirft eine Anzahl von Würfeln gleich seiner **Reflexe**, die wie folgt modifiziert werden:

Sonderregeln.

Wenn die aktive Figur eine **gleiche oder höhere** Anzahl an Erfolgen erzielt als die Zielfigur, **trifft** der Zauberspruch sein Ziel.

Wenn der Zauberspruch ein **magisches Geschoss** gewesen ist, dann wird der Schaden wie gewohnt angewendet. Die S des Zauberspruches wird durch die **Rüstung** und **kritische Treffer** modifiziert.

Wenn es ein **magischer Angriff** gewesen ist, dann werden die **Effekte**, die in der Beschreibung des Zauberspruches zu finden sind, auf die Zielfigur angewendet.

Magische Aura [x] und magische Verstärkung [x]

Magische Verstärkungen und magische Auren sind Zaubersprüche, die auf **eigene** Figuren angewendet werden. Das X zeigt die **Schwierigkeit** des Zauberspruches an.

Eine **magische Aura [x]** oder **magische Verstärkung [x]** zaubern:

1. Überprüfen der Entfernung zwischen den Figuren.
2. Ein Ziel in Sichtlinie auswählen.
3. Bezahlen der Kosten.
4. Würfeln:

Die aktive Figur wirft eine Anzahl von Würfeln gleich ihrer **magischen Fähigkeiten**, die wie folgt modifiziert werden: Sonderregeln.

Wenn die **aktive Figur** eine **gleichgroße oder größere** Anzahl an Erfolgen erzielt als die **Schwierigkeit** des Zauberspruches, dann ist der Zauberspruch ein **Erfolg** und die entsprechenden Effekte treten in Kraft.

Unterschied zwischen magischen Auren [x] und magischen Verstärkungen [x]:

Wenn man ein Ziel für eine **magische Aura [x]** auswählt, werden automatisch **alle** eigenen Figuren in der Reichweite und Sichtlinie der aktiven Figur als Ziel ausgewählt. Wenn man eine **magische Verstärkung [x]** zaubert, kann man nur **ein** Ziel auswählen.



Helden

Alle Helden im Wolsung SSG haben Sonderregeln, die ihre übernatürlichen Stärken und Kräfte widerspiegeln. Diese Regeln treffen auf alle Helden zu.

Eigenschaften von Helden

Spielkartenfarbe - Jeder Held wird einer bestimmten Farbe zugeordnet, einer der Spielkartenfarben (Pik, Herz, Karo, Kreuz). Nur Karten, welche die gleiche Spielkartenfarbe besitzen wie der Held, dürfen für heldenhafte Bewegung und heldenhafte Erholung eingesetzt werden.

Vermögen - Das Vermögen stellt den Geldbesitz, die Kontakte oder andere Aktivposten des Helden dar. Der Wert wird zu dem gemeinsamen Vermögen der Fraktion addiert, welches dazu verwendet werden kann, Ausrüstung und Handlanger vor dem Spiel zu kaufen.

Sonderregeln der Helden

Heldenhafte Erholung - Zu Beginn der Aktivierung eines umgeworfenen Helden kann man eine Karte in der Spielkartenfarbe des Helden abwerfen, damit dieser sofort und ohne eine Aktion auszugeben, aufsteht.

Heldenhafte Bewegung - Zu Beginn der Aktivierung eines Helden kann man eine Karte in der Spielkartenfarbe des Helden abwerfen, um folgende besondere Bewegungsaktionen bis zum Ende der Aktivierung durchzuführen:

- **Klettern**: Der Held kann bis zu seiner B in Zoll vertikal hochklettern oder beliebig viele Zoll herunterklettern. Er darf sich dabei nicht durch feste Materie bewegen und am Ende seiner Bewegung muss Platz für seine Base sein. Er muss seine Bewegung horizontal so nah wie möglich an seiner Anfangsposition beenden. Dies bedeutet, dass der Held ein Gebäude erklettern kann, zu dem er sich am Anfang seiner Bewegung in Basekontakt befunden hat, wenn er sich am Ende seiner Bewegung so nah wie möglich an seiner Anfangsposition befindet (in diesem Fall der Kante des Daches).

- **Springen**: Der Held kann sich horizontal bis zu seiner B in Zoll bewegen und dabei jedes Gelände, das bis zu 2 Zoll hoch ist, ignorieren. Seine Bewegung darf nicht an einem Ort enden, der höher als 2 Zoll als seine Anfangsposition ist.

Dies bedeutet, dass ein Held von Gebäude zu Gebäude springen kann, ohne den Abgrund dazwischen beachten zu müssen.

Heldenhafte Tat - Spieler können eine Karte abwerfen, nachdem sie für das Feuern, einen Nahkampf oder das Sprechen eines Zauberspruches gewürfelt haben, um Erfolge für diese Tests hinzuzufügen. Nur **schwarze** Karten dürfen für den **Nahkampf** und das Sprechen von **Auren** oder **Verstärkungen** eingesetzt werden. Für **magische Geschosse**, **Angriffe** und **Feuern** dürfen nur **rote Karten** verwendet werden. Karten für heldenhafte Taten dürfen eine andere Spielkartenfarbe besitzen als der Held, der sie einsetzen möchte.

Bildkarten und Asse fügen +2 Erfolge zum Ergebnis des Tests. **Andere Karten** geben +1 Erfolg. Wenn beide kämpfenden Figuren Helden sind, darf derjenige als Erstes eine heldenhafte Tat ausführen, der am wenigsten Erfolge hat oder im Falle eines Unentschiedens das Ziel der Aktion ist. Dann dürfen die Spieler abwechselnd Karten ausspielen. Wenn einer der Spieler sich dazu entscheidet, auszusetzen und keine Karte zu spielen, dann darf der andere Spieler eine beliebige Anzahl weiterer Karten spielen. Wenn beide Spieler passen, werden die Erfolge beider Seiten zusammengezählt.

Vor dem Spiel wird ein Szenario ausgewählt, Gelände und Zielmarker aufgestellt sowie ein Initiativetest für die Aufstellung durchgeführt.

Sonderregeln:

Anfängerglück: Einmal pro Spiel darf diese Figur bei einem Schuss, im Nahkampf oder als Ziel eines Angriffs alle Würfel noch einmal werfen.

Hypnotische Aura: Figuren dürfen nicht fechten, wenn sie im Nahkampf von dieser Figur angegriffen werden.

Schwer [x] - wenn mit dieser Waffe in der gleichen Aktivierung, in der bereits ein Sturmangriff oder eine Bewegung durchgeführt worden ist, gefeuert wird, dann wird der F um x reduziert - bis zu einem Minimum von 1.

Schnell - wenn man diese Waffe verwendet, darf man eine Bewegungsaktion und einen Fernkampfangriff mit -1 F durchführen. Der Malus wird nach allen anderen Modifikatoren angewendet.

Schnellschuss [x] - als Teil einer Fernkampfaction darf die Waffe bis zu x mal feuern. Jeder aufeinanderfolgende Schuss erhält eine kumulative -1 auf F. Jeder Schuss darf dabei eine andere Figur als Ziel haben. Die Modifikatoren werden für jedes Ziel einzeln berechnet.

Schwer zu töten - Wenn die Lebenspunkte dieser Figur auf 0 reduziert werden und sie zu diesem Zeitpunkt noch mehr als einen Lebenspunkt hatte, werden die L stattdessen auf 1 reduziert.

Rüstungsdurchdringend [x] - ignoriert x Punkte an Rüstung des Ziels.

Golem - Während ihrer Aktivierung müssen sich Golems immer innerhalb von 12 Zoll um **Wissenschaftler** befinden. Dies wird der Kontrollbereich genannt. Wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit aus welchem Grund auch immer seine Aktivierung mehr als 12 Zoll von einer Figur mit der Wissenschaftler Fähigkeit beginnt, muss sie sich solange in Richtung des Wissenschaftlers bewegen, bis sie sich innerhalb von 12 Zoll befindet. Wenn es keine Wissenschaftler mehr auf dem Spielfeld gibt, überspringen alle Golems ihre Aktivierung. Golems sind **feuerresistent**[3]. Golems zählen nicht zu den lebenden Figuren.

Kleinkaliber - Bei diesen Waffen wird der Rüstungsbonus bei der Berechnung des Schadens verdoppelt.

Techniken der Sunnir Meister - Diese Figur hat [+1R] wenn es mit Zaubersprüchen angegriffen wird.

Sir Lance Oakroot

Aktionen: 2
Bewegung: 6
Nahkampf: 9 (9)
Stärke: 2
Fernkampf: 3
Reflexe: 5 (4)

Blaues Blut, Hypnotische Aura, Sei nicht albern!

Lord Oakroots Zylinderhut, D'Armanini Anzug, Creidnallen Rapiert

1

Asb and Oak Club

Ausrüstung:
Lord Oakroots Zylinderhut: Wenn diese Figur ausgewählt wird, wenn du nicht die Initiative hast, dann aktiviere diese Figur vor allen anderen Figuren.
D'Armanini Anzug: +1 R. Lord Oakroot kann niemals von Deckung profitieren.
Creidnallen Rapiert: Nahkampfwaffe. +3 N, Rüstungsdurchdringung [1].

Fähigkeiten:
Hypnotische Aura: Figuren dürfen nicht fechten, wenn sie im Nahkampf von dieser Figur angegriffen werden.

Sei nicht albern! Eigene Butler erhalten die Schwer zu töten Sonderregel.

Sir Zachary Fiercebarten

Aktionen: 2
Bewegung: 3
Nahkampf: 2
Stärke: 2
Fernkampf: 7
Reflexe: 2

Blaues Blut, So alt wie die Zeit, Waffenschmied

Giradoni Windbüchse:
S | 8" | 16" | 24" | Bemerkungen
3 | +1 | 0 | -2 | Kleinkaliber

3

Asb and Oak Club

Fähigkeiten:
So alt wie die Zeit: erhält keinen Vorteil durch das Anfängerglück
Blaues Blut
Waffenschmied: In einem Umkreis von 3 Inch um die Figur erhalten an-dere blaublütige Figuren +1F.
Ausrüstung:
Rollstuhl: Kann sich nur mit Hilfe einer heldenhaften Bewegung durch unebenes Gelände bewegen. Wenn Sir Fiercebarten seine Aktivierung in Basiskontakt mit einem eigenen Butler oder Sicherheitsdienst beginnt, darf er eine kostenlose Bewegungsaktion durchführen, bevor er eine andere Aktion ausführt.
Arkanisches Monokel: Diese Figur kann eine Sichtlinie durch Rauch ziehen. Das Ziel ist in Deckung (+2 R).
Giradoni Windbüchse: Fernkampfwaffe.
S | 8" | 16" | 24" | Bemerkungen
3 | +1 | 0 | -2 | Kleinkaliber
Kleinkaliber – Verdoppeln den Rüstungsbonus, wenn der Schaden dieser Waffe berechnet wird.

Butler

Aktionen: 2
Bewegung: 5
Nahkampf: 2
Stärke: 3
Fernkampf: 2
Reflexe: 3

Helfende Hand, Für was bezahle ich Sie eigentlich!

Pistole:
S | 8" | 16" | 24" | Bemerkungen
4 | +1 | 0 | -2 | Schnell

1

Asb and Oak Club

Fähigkeiten:
Helfende Hand: Eigene Helden innerhalb von 15 cm dürfen eine Karte BELIEBIGER Farbe abwerfen, um eine heldenhafte Bewegung durchzuführen.
Für was bezahle ich Sie eigentlich: Wenn ein Held L durch Beschuss verliert, dann darf ein eigener Butler innerhalb von 15 cm diese L verlieren. Der Butler wird vor dem Helden gestellt und zählt als umgeworfen

Ausrüstung:
Pistole: Fernkampfwaffe
S | 8" | 16" | 24" | Bemerkungen
4 | +1 | 0 | -2 | Schnell

Sicherheitsdienst

Aktionen: 2
Bewegung: 5
Nahkampf: 4
Stärke: 7
Fernkampf: 2
Reflexe: 2

Schwer zu töten, Rüstung [1]

2

Asb and Oak Club

Fähigkeiten:
Schwer zu töten: Wenn die Lebenspunkte dieser Figur auf 0 reduziert werden und es mehr als eine Lebenspunkte besitzt, werden die Lebenspunkte stattdessen auf 1 reduziert.

Ausrüstung:
Leibwächter Anzug: Rüstung [1]

Thorvald Nielsgaard

Aktionen: 2
Bewegung: 5
Nahkampf: 1
Stärke: 7
Fernkampf: 3
Reflexe: 3

Anfängerglück, Wissenschaftler, Magische Fähigkeit [4], Rüstung [3] gegen Fernkampfangriffe
Zaubersprüche: Blitzschlag, Schimmerndes Feld, Arkanisches Feld

1

Inventors

Fähigkeiten:
Wissenschaftler
Anfängerglück: Einmal pro Spiel darf ein Mensch bei einem Schuss, im Nahkampf oder als Ziel eines Angriffs alle Würfel noch einmal werfen.
Magische Fähigkeit [4]
Ausrüstung:
Arkanischer Arm: Nahkampfwaffe. +4 S im Nahkampf
Reflektorfeld: Rüstung [3] gegen Fernkampfangriffe
Zaubersprüche:
Blitzschlag: Geschoss, Kosten 0, Reichweite 12", S 3 Schimmerndes Feld: Aura [2], Kosten 1, Reichweite 6", Schild Arkanisches Feld: Aura [2], Kosten 2, Reichweite 6", Schild, Rüstung [2]
Schild: Das Feld besitzt 10 L. Wann immer ein magischer oder nicht-magischer Fernkampfangriff eine Figur innerhalb eines Feldes trifft, erhält das Feld den Schaden und nicht die Figur. Wenn das Feld 0 oder weniger Lebenspunkte erreicht, endet der Spruch automatisch und überzählige Wunden werden wieder der Figur wie normal zugefügt. Nur ein einziges schimmerndes Feld darf gleichzeitig aktiv sein.

Alice Tinkerly

Aktionen: 2
Bewegung: 5
Nahkampf: 3
Stärke: 1
Fernkampf: 3
Reflexe: 3

Anfängerglück, Wissenschaftler, Rüstung [1]
Ingenieur: Kraftfluss/Überladen/Reparieren, Magische Fähigkeit [3], Magiebefehl

4

Inventors

Fähigkeiten:
Wissenschaftler
Magische Fähigkeit [3]
Anfängerglück: Einmal pro Spiel darf ein Mensch bei einem Schuss, im Nahkampf oder als Ziel eines Angriffs alle Würfel noch einmal werfen.
Ingenieur [A] – Schnell: einmal pro Aktivierung darf Alice einen der folgenden Effekte auf einen eigenen Golem in Basiskontakt anwenden:
Kraftfluss: bis zum Ende der Spielrunde hat der Golem +2 Rüstung.
Überladen: während seiner nächsten Aktivierung erhält der Golem +2 B und +2 S.
Reparieren: der Golem regeneriert sofort alle L.
Ausrüstung:
Anzug des Mechanikers: Rüstung [1]
Massiver Schraubenschlüssel: +2 S im Nahkampf
Magie
Befehl: Verstärkung [1], Kosten 1, Reichweite 12" Wähle einen Golem in Reichweite als Ziel aus. Der Golem darf eine Aktion als Teil einer zusätzlichen Aktivierung, nachdem Alices Aktivierung vorbei ist, ausführen. Dann erlischt der Zauberspruch.

Laborassistent

Aktionen: 2
Bewegung: 5
Nahkampf: 2
Stärke: 3
Fernkampf: 2
Reflexe: 3

Laborflakon:
S | 8" | Bemerkungen
0 | +1 | Schnell, Unbeabsichtigte Wirkung

1

Inventors

Ausrüstung:
Laborflakon: Fernkampfwaffe.
S | 8" | Bemerkungen
0 | +1 | Schnell, Unbeabsichtigte Wirkung

Unbeabsichtigte Wirkung: Wenn ein Ziel von einem Laborflakon getroffen wird, wird ein W6 geworfen und folgende Tabelle zu Rate gezogen:
1 – Rauch – zentrierte eine 75 Zentimeter große Rauchschablone auf dem Ziel. Entferne sie am Ende der Runde.
2 – Leer – das Ziel erleidet einen S 3 Treffer.
3 – Säure – die Rüstung des Ziels wird bis zum Ende des Spiels um 4 reduziert. Wenn das Ziel keine Rüstung besitzt, erhält es einen S 4 Treffer.
4 – Klebstoff – die Figur wird umgeworfen
5 – Quecksilberdämpfe – zentrierte eine 75 cm große Rauchschablone auf dem Ziel. Jede lebende Figur, die ihre Aktivierung unter der Schablone beginnt oder sich durch die Schablone bewegt, verliert 2L. Entferne die Schablone am Ende des Spiels.
6 – Nitroglycerin – zentrierte eine 75 cm große Rauchschablone auf dem Ziel. Das Ziel erleidet einen S 6 Treffer. Alle Figuren, die die Schablone berühren, werden umgeworfen. Entferne die Schablone am Ende des Spiels.

Golem Leibwächter

Aktionen: 2
Bewegung: 1
Nahkampf: 3
Stärke: 5
Fernkampf: 0
Reflexe: 2

Golem, Rüstung [7]

2

Inventors

Fähigkeiten:
-Golem
-Rüstung [7]

Xen Jidao

Fähigkeiten:
Magische Fähigkeit [4]
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]
Nebelmarker [A]: Schnell. lege einen nebelmarker in Basenkontakt mit Jidao.
Ausrüstung:
Seidene Kleider des Drachenordens: +1 R
Magie:
Verneblung: Verstärkung [1], Kosten 0, Reichweite 6"
 Wenn erfolgreich gesprochen, erhält das ziel nebelläufer für diese runde.
Gedankenkontrolle: Angriff, Kosten 1, Reichweite 18"
 Wenn der zauberspruch einen Handlanger trifft, kannst du, sofort nach der Aktivierung dieser Figur, mit diesem eine Aktion ausführen, als wäre er eine eigene Figur.
Ki Schlag: Geschoss, Kosten 1, Reichweite 12", Umwerfen
 Die getroffene Figur stürzt um.

Techniken der Sunnir Meister, Magische Fähigkeit [4]

Magie:
 Verneblung, Gedankenkontrolle, Ki Schlag

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 4
STÄRKE 4
FEHNKAMPF 2
REFLEX 6

Nebelmarker, Techniken der Sunnir Meister, Magische Fähigkeit [4]

Magie:
 Verneblung, Gedankenkontrolle, Ki Schlag

TRIAD LOTUS DRAGON

Fähigkeiten:
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]
Adapt der Tarnung: Wenn sich die Figur in Deckung [1] befindet, erhält sie die Vorteile von Deckung [2].

Ausrüstung:
Repetierarmbrust: Bemerkungen.
 S | 12" | 24" | 48" | Notes
 3 | +1 | 0 | -2 | Rüstungsdurchdringend [2], Schnellchuss [2]

Techniken der Sunnir Meister, Nebelmarker, Tarnung in der Menge

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 3
REFLEX 4

Ghedao

Techniken der Sunnir Meister, Feuermedaillon, Feuersäbel: +3S, rüstungsdurchdringend [1]

Feuerkugel: S | 12" | Bemerkungen
 4 | 0 | Sofort

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 6
STÄRKE 7
FEHNKAMPF 4
REFLEX 4

TRIAD LOTUS DRAGON

Fähigkeiten:
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]

Ausrüstung:
Feuersäbel: +3S, rüstungsdurchdringend [1]
Feuermedaillon: Verleiht Feuerresistenz.
Feuerkugel: Fernkampfwaffe.
 S | 12" | Bemerkungen
 4 | 0 | Sofort
Sofort: Man darf mit der Feuerkugel am Ende jeder Aktion feuern, selbst wenn Ghedao etwas anderes in dieser Aktion gemacht hat oder in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur ist.

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 6
STÄRKE 7
FEHNKAMPF 4
REFLEX 4

Schatten

Techniken der Sunnir Meister, Adept der Tarnung

Repetierarmbrust: Bemerkungen.
 S | 12" | 24" | 48" | Bemerkungen
 3 | +1 | 0 | -2 | Rüstungsdurchdringend [2], Schnellchuss [2]

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 4
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 3
REFLEX 4

TRIAD LOTUS DRAGON

Fähigkeiten:
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]
Adapt der Tarnung: Wenn sich die Figur in Deckung [1] befindet, erhält sie die Vorteile von Deckung [2].

Ausrüstung:
Repetierarmbrust: Bemerkungen.
 S | 12" | 24" | 48" | Notes
 3 | +1 | 0 | -2 | Rüstungsdurchdringend [2], Schnellchuss [2]

Techniken der Sunnir Meister, Nebelmarker, Tarnung in der Menge

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 3
REFLEX 4

Handler

Techniken der Sunnir Meister, Nebelmarker, Tarnung in der Menge

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 2
REFLEX 4

TRIAD LOTUS DRAGON

Fähigkeiten:
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]

Tarnung in der Menge: Die Figur sieht wie ein typischer orksicher Lyonesse Bürger aus, daher kann sie nicht so einfach als Triade Mitglied identifiziert werden. Sie kann ihren Tarnmarker nur unter einen dieser drei Umstände verlieren: sie greift eine gegnerische Figur an - sie beendet ihre Aktivierung innerhalb von 3 Zoll um eine gegnerische Figur - eine gegnerische Figur beendet ihre Aktivierung innerhalb von 3 Zoll. Eine Figur mit einem Tarnmarker kann nicht als Ziel von Aktionen bestimmt werden.

Nebelmarker [A]: Schnell. Platziere einen Nebelmarker in Basekontakt mit dem Händler.

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 2
REFLEX 4

Fischer

Techniken der Sunnir Meister, Tarnung in der Menge

Fischernetz: Fernkampfwaffe.
 S | 2" | Bemerkungen
 0 | +2 | Schnell, Umwerfen

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 4
FEHNKAMPF 3
REFLEX 4

TRIAD LOTUS DRAGON

Fähigkeiten:
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]
Tarnung in der Menge: Die Figur sieht wie ein typischer orksicher Lyonesse Bürger aus, daher kann sie nicht so einfach als Triade Mitglied identifiziert werden. Sie kann ihren Tarnmarker nur unter einen dieser drei Umstände verlieren: - sie greift eine gegnerische Figur an - sie beendet ihre Aktivierung innerhalb von 3 Zoll um eine gegnerische Figur - eine gegnerische Figur beendet ihre Aktivierung innerhalb von 3 Zoll. Eine Figur mit einem Tarnmarker kann nicht als Ziel von Aktionen bestimmt werden.

Ausrüstung:
Fischernetz: Fernkampfwaffe.
 S | 2" | Bemerkungen
 0 | +2 | Schnell, Umwerfen
 Das Fischernetz verursacht keinen Schaden, stattdessen wird die getroffene Figur auf den Boden geworfen.

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 4
FEHNKAMPF 3
REFLEX 4

Mary Fearless

Blaues Blut, Anfängerglück, Rencontre

Colt Navy:
 S | 8" | 16" | 24" | Notes
 4 | +1 | 0 | -2 | Schnell, Schnellchuss [2]

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 4
REFLEX 4

Ash and Oak Club

Fähigkeiten:
Anfängerglück: Einmal pro Spiel darf ein Mensch bei einem Schuss, im nahkampf oder als ziel eines Angriffes alle Würfel noch einmal werfen.
Blaues Blut
Rencontre: Wenn auf Mary geschossen wird, darf sie anstatt auf ihre rzt testen, eine Anzahl von Würfeln gleich ihres F würfeln. Wenn sie mehr Erfolge hat als der Schütze, dann berechne den Schaden so, als ob Mary der Angreifer gewesen wäre.

Ausrüstung:
Colt Navy: Fernkampfwaffe.
 S | 8" | 16" | 24" | Notes
 4 | +1 | 0 | -2 | Schnell, Schnellchuss [2]

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 3
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 4
REFLEX 4

Snorri Rottstein

Wissenschaftler Geborener Ingenieur, Schlag, Ritt, Flohsprung, Große Base, Magische Fähigkeit [4]

Magie: Elektrischer Schlag

AKTIONEN 5
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 2
STÄRKE 6
FEHNKAMPF 5
REFLEX 4

Inventors

Fähigkeiten:
Wissenschaftler
Magische Fähigkeit [4]
Geborener Ingenieur [A]: einmal pro Spiel - Stelle eine Golem diener in Basenkontakt mit dieser Figur.
Ausrüstung:
Golemähnlicher Floh:
 Schlag - Figuren, die von Snorri Rottstein im nahkampf getroffen werden, werden umgeworfen.
 Flohsprung - Diese Figur darf eine heldenhafte Bewegung durchführen, ohne eine Karte abzuwerfen.
 Ritt [A] - Schnell, einmal pro Aktivierung. Wenn Snorri seine Aktion in Basenkontakt mit einer eigenen Figur beginnt, dann darf man die Figur sofort nach einer Bewegung in Basenkontakt mit Snorri stellen. Die Figur darf in oder aus einem nahkampf bewegt werden, ohne einen treffer zu erhalten.
Magie:
Elektrischer Schlag: Angriff, Kosten 1, Reichweite 6", Umwerfen

Techniken der Sunnir Meister, Meisterin der Tarnung, Rückzug in die Schatten, Nebelmarker

Dämmerung: Grauvoller Schaden
 Shuriken: S | 8" | Bemerkungen
 3 | +1 | Schnell, Schnellchuss [2], Grauvoller Schaden

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 4
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 5
REFLEX 5

Alta Kijao

Techniken der Sunnir Meister, Meisterin der Tarnung, Rückzug in die Schatten, Nebelmarker

Dämmerung: Grauvoller Schaden
 Shuriken: S | 8" | Bemerkungen
 3 | +1 | Schnell, Schnellchuss [2], Grauvoller Schaden

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 4
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 5
REFLEX 5

TRIAD LOTUS DRAGON

Fähigkeiten:
Techniken der Sunnir Meister: magischen Schutz [1]
Meisterin der Tarnung: Kijao verdoppelt die vorteile von Deckung, wenn sie sich z.B. in Deckung [1] befindet, erhält sie die vorteile von Deckung [2].
Rückzug in die Schatten: Wenn Kijao eine feindliche Figur in einer Aktion tötet, dann kann sie am Ende dieser Aktion irgendwo auf dem Spielfeld innerhalb eines nebelmarkers aufgestellt werden.
Nebelmarker [A]: Schnell. platziere einen nebelmarker in Basenkontakt mit Alta Kijao.

Ausrüstung:
Dämmerung: nahkampfwaffe, Grauvoller Schaden.
 Shuriken: Fernkampfwaffe.
 S | 8" | Bemerkungen
 3 | +1 | Schnell, Schnellchuss [2], Grauvoller Schaden

AKTIONEN 2
BEWEGUNG 5
NAHKAMPF 4
STÄRKE 3
FEHNKAMPF 5
REFLEX 5