

Wolsung SSG Scenariusze

W celu ulepszenia modelu rozgrywki w Wolsung SSG nowe zasady scenariuszy wprowadzają Aktywowalne Cele różnych rodzajów.

Scenariusze tu zaprezentowane dają przykład jak znaczniki Celu powinny być rozmieszczone, oraz jakich powinny być rodzajów i trudności. Gracze mogą użyć przedstawionych tu zasad aby odtworzyć inne scenariusze, dokładnie opisujące wymyślane przez nich przygody.

W grze turniejowej ilość i rodzaj zaprezentowanych niżej scenariuszy jest rekomendowana. Organizator turnieju może je oczywiście zmodyfikować.

Aktywowalne znaczniki Celu:

Aby Aktywować znacznik Celu, model musi być z nim w kontakcie Podstawka w Podstawkę oraz uzyskać co najmniej tyle Sukcesów ile wynosi Trudność tego znacznika Celu. Modele Bohaterów mogą wykonać Heroiczny Czyn używając kart swojego koloru.

Aktywowanie znacznika Celu jest Szybką Akcją.

Trudność znacznika celu podana jest w nawiasach przy każdym Celu w opisie scenariusza.

Znacznik Celu musi być Aktywowany oddzielnie przez każdego z graczy.

Modele Bohaterów rzucają 2 kośćmi, Pomocnicy rzucają 1 kością. Za każdego przyjaznego Bohatera w 3" można dodać 2 kości do rzutu. Za każdego przyjaznego Pomocnika w 3" można dodać 1 kość do rzutu. Liczba kości może być modyfikowana przez zasady specjalne aktywowanego znacznika Celu.

Kształt znaczników celu:

Znaczniki celu powinny być wymodelowane w sposób najlepiej oddający to co prezentują w scenariuszu. Mogą to być sterty pakunków,

tajemnicza maszyneria, czy milczący golem. Nie powinny być mniejsze niż o średnicy 25mm ani większe niż o średnicy 60mm. Blokują pole widzenia jak inne modele.

Rozmieszczenie znaczników Celu - Znaczniki celu w każdym scenariuszu rozmieszczane są w szczegółowo opisanych miejscach na polu bitwy, jednakże mogą być umieszczone na różnym poziomie Podwyższenia. Gracze na zmianę umieszczają znaczniki Celu, co pozwala im kontrolować poziom Podwyższenia części znaczników. Przy nieparzystej liczbie znaczników Celu ostatni znacznik umieszcza gracz który umieszczał pierwszy z nich.

Rodzaje znaczników Celu:

Przełącznik - uważany jest za aktywny dla ostatniego gracza który dokonał aktywacji tego znacznika.

Kumulator - Po Aktywowaniu pozostaje aktywny dla Gracza do końca gry.

Jednorazowy - ten znacznik Celu może być Aktywowany tylko raz.

Rozmiar pola bitwy:

Pole bitwy jest kwadratem o boku 36 cali.

1. Nexus w Svart Thule

Walka o kontrolę nad kluczowym Nexusem weszła w ostatnią fazę. Wszystkie przygotowania są zakończone, jedyne co pozostaje do zrobienia to dostosowanie odbiorników, nakarmienie elementala energii i synchronizacja kondensatorów strumienia. Wtedy Nexus zapewni nam nieograniczoną moc! Chyba, że ktoś inny zdoła zrobić to wszystko pierwszy...

Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu [2], Kumulatory, 9 cali od dwóch najbliższych boków pola bitwy.

Na środku pola bitwy umieszcza się Aktywowalny znacznik Celu [4], Przełącznik. Znacznik ten może być Aktywowany tylko przez gracza który już Aktywował 3 inne znaczniki Celu.

Początek gry: Gracze ciągną po karcie aby ustalić Pierwszego Gracza.

Wystawienie: Ustala drugi gracz (patrz podręcznik, s.115).

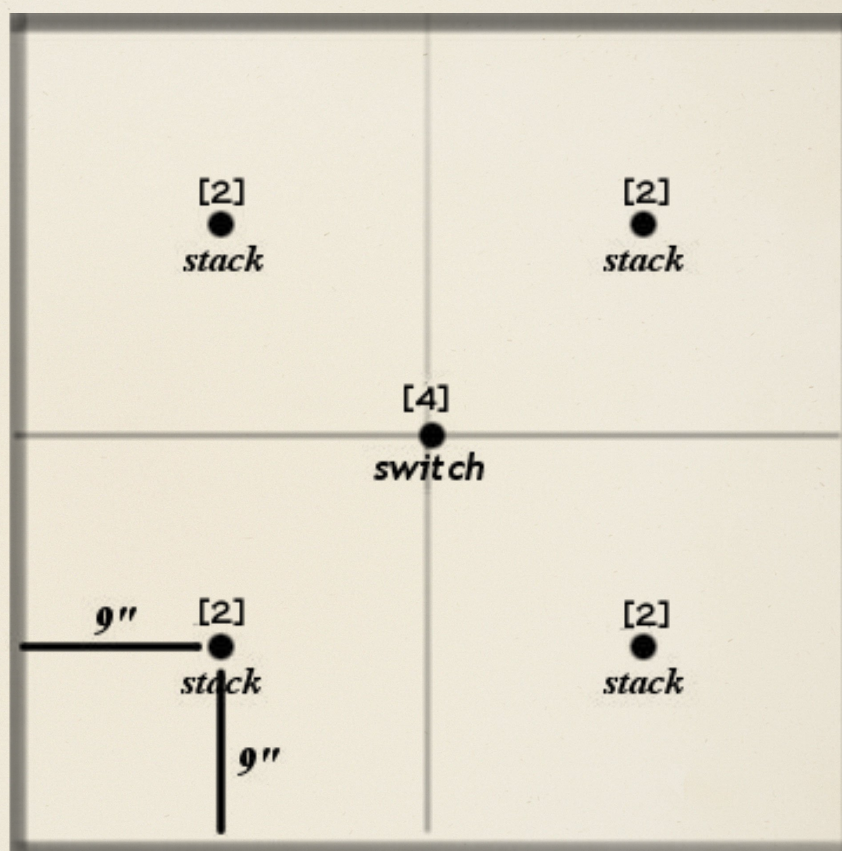
Długość gry: Gra trwa do 3 tur.

Wygrana: Gracz który kontroluje środkowy Aktywowany znacznik Celu przez 3 całe Aktywacje (swoje i przeciwnika) lub na końcu 3 tury wygrywa.

Aktywacja w której znacznik Celu został Aktywowany nie jest Aktywacją w której gracz ma kontrolę nad znacznikiem przez całą Aktywację.

Przykład:

Gracz A Aktywuje środkowy znacznik celu. Musi go kontrolować przez 3 kolejne Aktywacje aby wygrać. Jeśli gracz B Aktywuje środkowy znacznik Celu w trzeciej z tych Aktywacji, w kolejnej zaczyna się nowe odliczanie.



2. Zeppelin nad Quirinale

McOskey, słynny pilot Zeppelinów wreszcie zgodził się zaangażować w nasze małe przedsięwzięcie! To jest, o ile uda nam się zapewnić mu bezpieczne miejsce lądowania w środku Quirinale! To wymaga od nas przesyłania sygnałów do niego z kilku różnych miejsc gdy podchodzi do lądowania! Miejmy tylko nadzieję, że nikt nie skieruje go do kogoś innego!

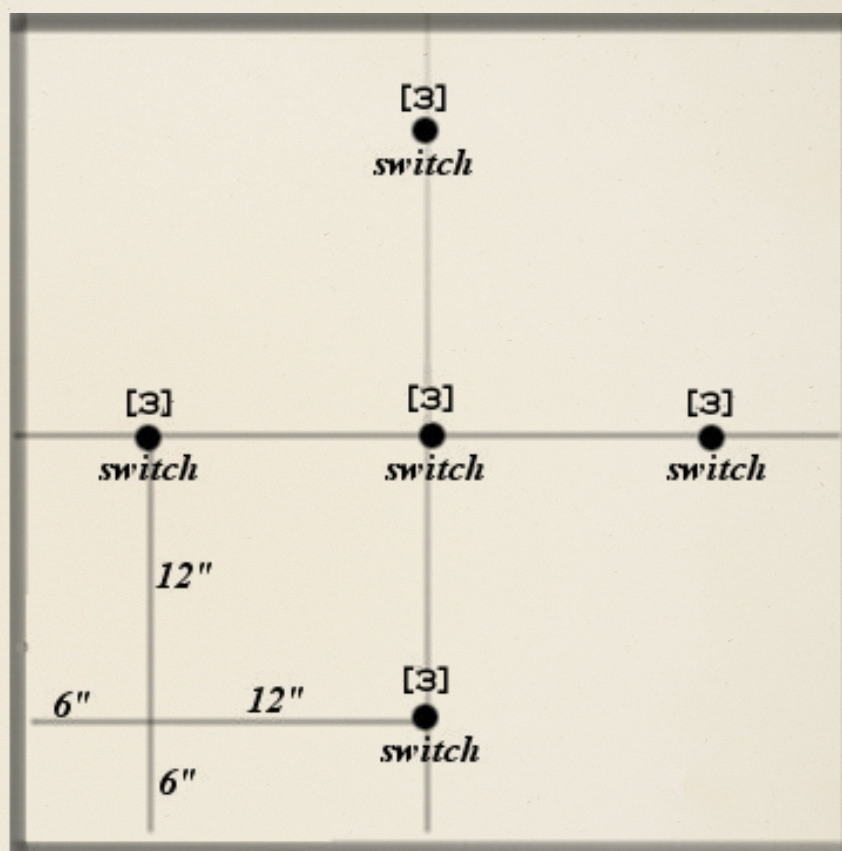
Gracze na zmianę umieszczają 4
Aktywowalne znaczniki Celu [3],
Przełączniki, 6 cali od boków i 12 cali
od środka pola bitwy

Na środku pola bitwy umieszcza się
Aktywowalny znacznik Celu [3],
Przełącznik.

Modele przeciwnika w 3" od znacznika
zmniejszają liczbę kości do
aktywowania go, o jedną kość za każdy
model.

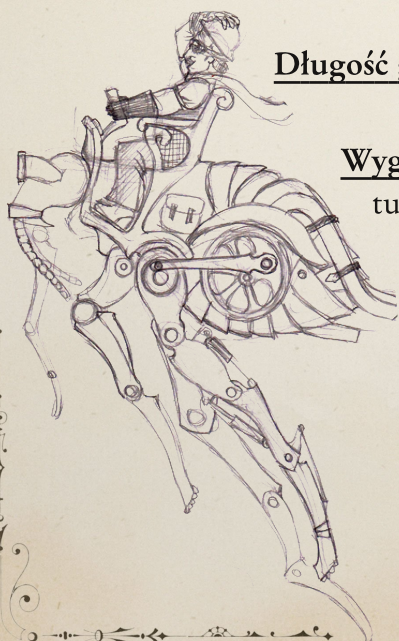
Początek gry: Gracze ciągną po karcie
aby ustalić Pierwszego Gracza.

Wystawienie: Ustala drugi gracz (patrz
podręcznik, s.115).



Długość gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Gracz który kontroluje 3 Aktywowane znaczniki Celu na końcu 3 tury wygrywa.



3. Rynek w Pothill

Posiadanie pełnej kontroli na rynku w Pothill jest niezbędne, jeśli nasze dalsze postępowanie ma odbyć się bez przeszkód! Nie powinno tam być nikogo obcego! To może być największe osiągnięcie tej epoki i muszę to ogłosić przed Wysokim Komitetem osobiście! Jeszcze tylko jeden test w terenie...

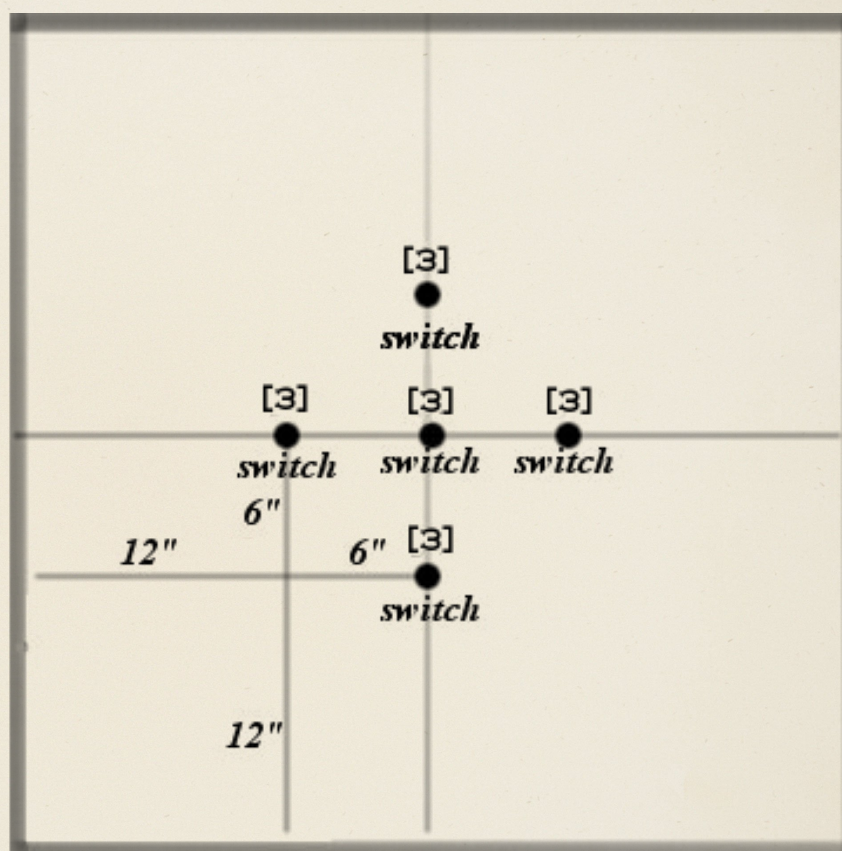
Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu [3], Przełączniki, 12 cali od boków i 6 cali od środka pola bitwy

Na środku pola bitwy umieszcza się Aktywowalny znacznik Celu [3], Przełącznik.

Modele przeciwnika w 3" od znacznika zmniejszają liczbę kości do aktywowania go, o jedną kość za każdy model.

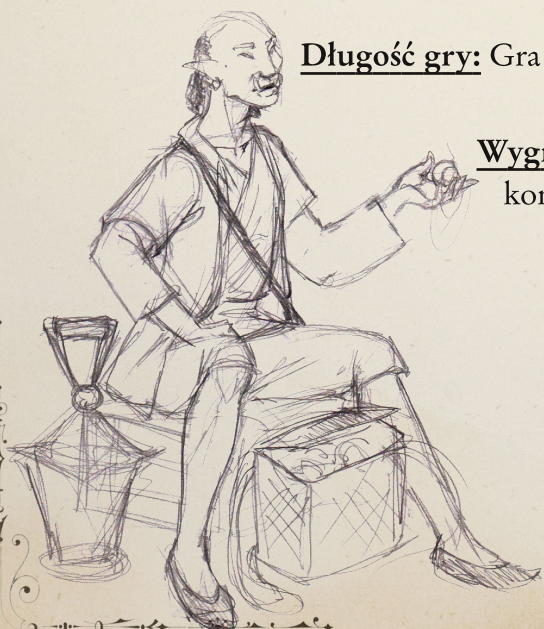
Początek gry: Gracze ciągną po karcie aby ustalić Pierwszego Gracza.

Wystawienie: Ustala drugi gracz (patrz podręcznik, s.115).



Długość gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Gracz który kontroluje 3 Aktywowane znaczniki Celu na końcu 3 tury wygrywa.



4. Porządki w Stableton

To całe miejsce po prostu potrzebuje odrobiny pańskiego dotyku i będzie błyszczeć. Wystarczy zadbać o te biedne dusze w tym pięknym choć nieco zaniedbanym domu. A, gdy już przy tym jesteśmy, mógłbyś wysłać Pneumę do burmistrza w sprawie tej rudery? Można zrobić tu świetne muzeum! Czy ci panowie próbują zainstalować to ohydne urządzenie w centrum tego placu? To jest nie do przyjęcia!

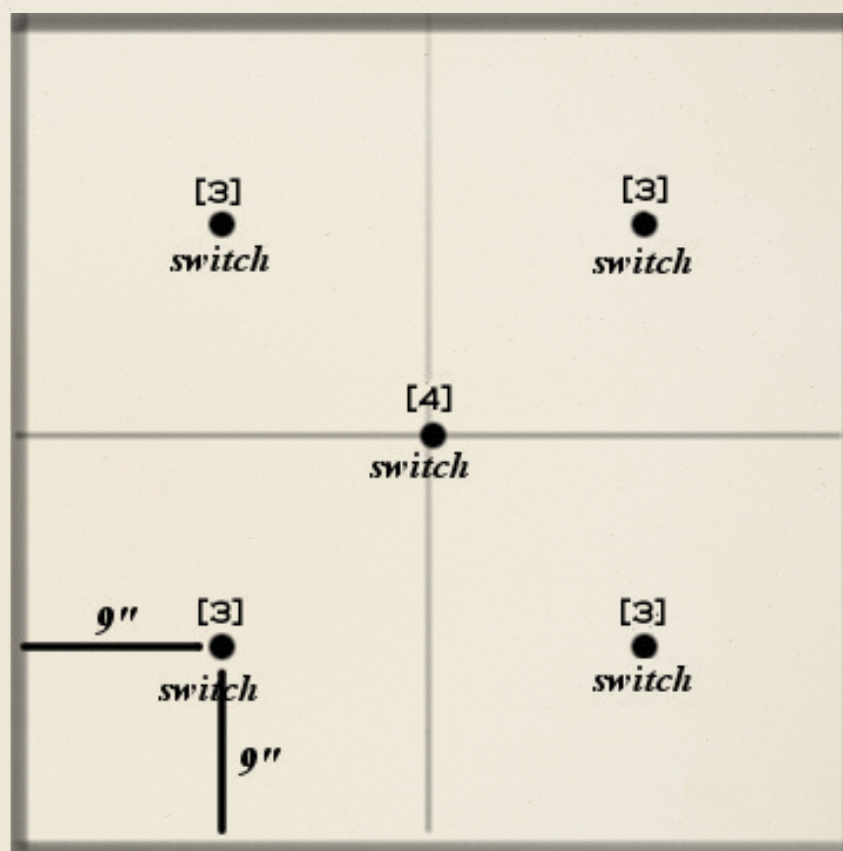
Gracze na zmianę umieszczają 4 Aktywowalne znaczniki Celu [3], Przełączniki, 9 cali od przyległych boków pola bitwy

Na środku pola bitwy umieszcza się Aktywowalny znacznik Celu [4], Przełącznik.

Modele przeciwnika w 3" od znacznika zmniejszają liczbę kości do aktywowania go, o jedną kość za każdy model.

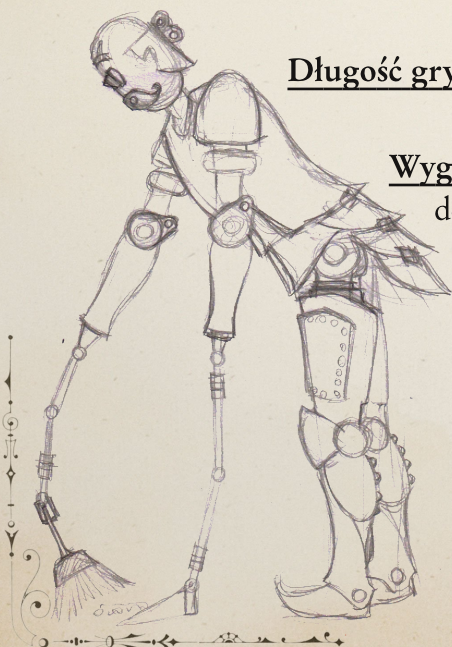
Początek gry: Gracze ciągną po karcie aby ustalić Pierwszego Gracza.

Wystawienie: Ustala drugi gracz (patrz podręcznik, s.115).



Długość gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Gracz który kontroluje 3 Aktywowane znaczniki Celu na końcu dowolnej tury wygrywa.



5. Zasadzka

Niektórzy ludzie po prostu nie pojmują aluzji. Trzeba wprost pokazać im, co masz na myśli. Sprawić by cię zapamiętali.

Łowca jest też zwierzyną! Ten scenariusz sprowadza się do zabicia bohaterów przeciwnika. Wybór odpowiedniego celu i ochrona właściwych Bohaterów są kluczowe!

Początek gry: Gracze ciągną po karcie aby ustalić Pierwszego Gracza.

Wystawienie: Ustala drugi gracz (patrz podręcznik, s.115).

Długość gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Gracz który zabił Bohaterów przeciwnika o większej sumie Funduszy na końcu 3 tury wygrywa.

Ten scenariusz powstał z myślą o grze turniejowej i zrównoważeniu jednej ze strategii budowania Klubu, jaką jest wystawienie bogatych lecz słabych Bohaterów w towarzystwie dużej ilości silnych Pomocników. Daje on przewagę Klubom, które postanowiły Fundusze zainwestować w Bohaterów raczej niż Pomocników - im bogatszy Bohater tym bardziej łakomym jest kąskiem. Może się zdarzyć, że jeden z klubów będzie musiał zabić wszystkich Bohaterów przeciwnika by zrównoważyć śmierć jednego tylko swojego Bohatera.

