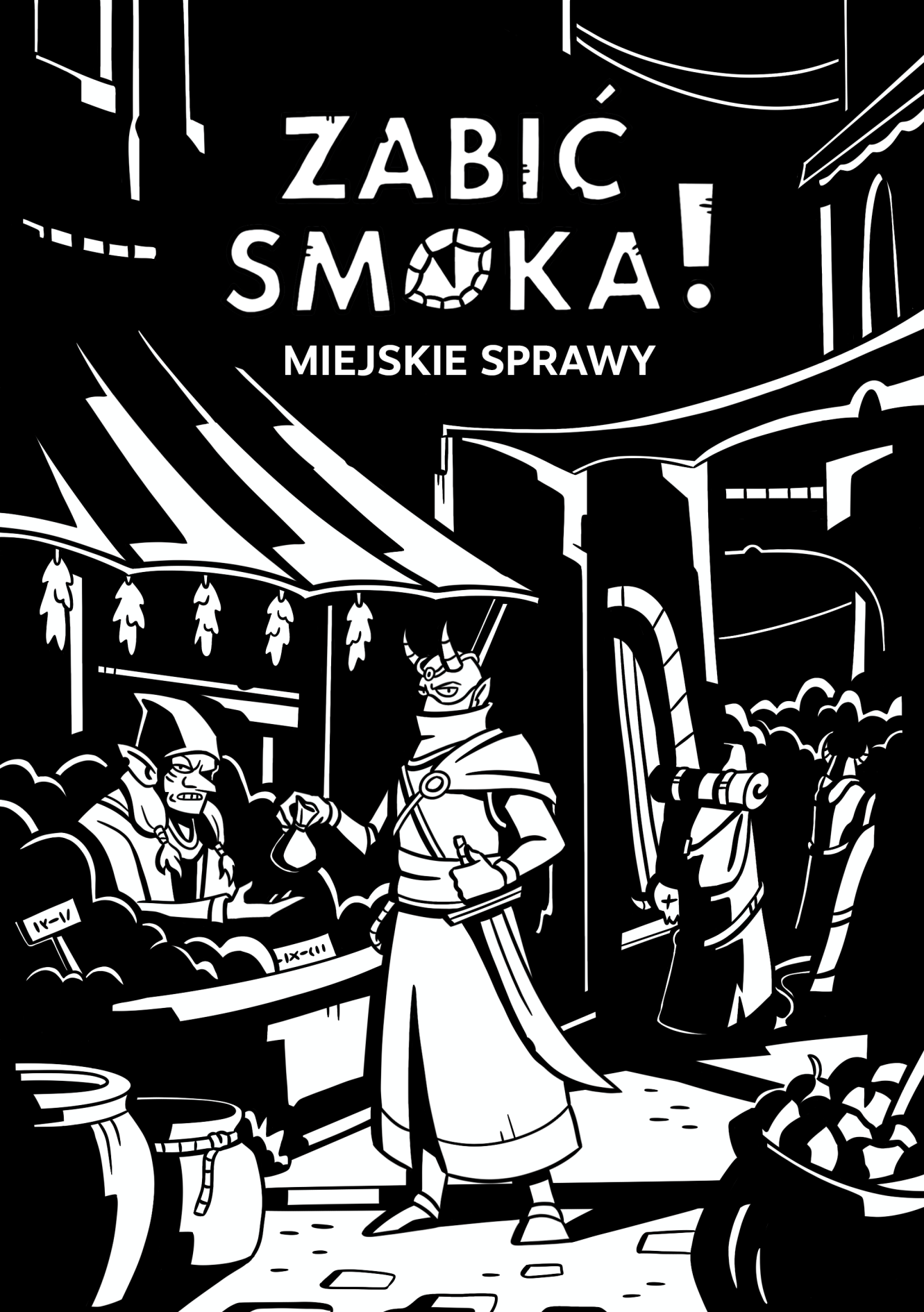
# ZABIĆ SMOKA!

## MIEJSKIE SPRAWY



# ZABIĆ SMOKA!

## MIEJSKIE SPRAWY


**Autor:**
**Mateusz Tondera**

**Ilustracje:**
**Adrianna Wiśniewska**

**Kartografia:**
**Wojciech Rosiński**

**Redakcja:**
**Tytus „Loki” Rduch, Wojciech Rosiński**

**Korekta:**
**Maciej „Sznurek” Sznurkowski,**

**Wydawca:**
**Tomasz Bar**

**Hexy Studio:**
**Kamila Witusińska, Piotr Żuchowski, Przemysław Gul, Wojciech Guzowski, Robert Stucki, Marek Raczyński**



**Zabić Smoka!**
**Hexy Studio – 2023**

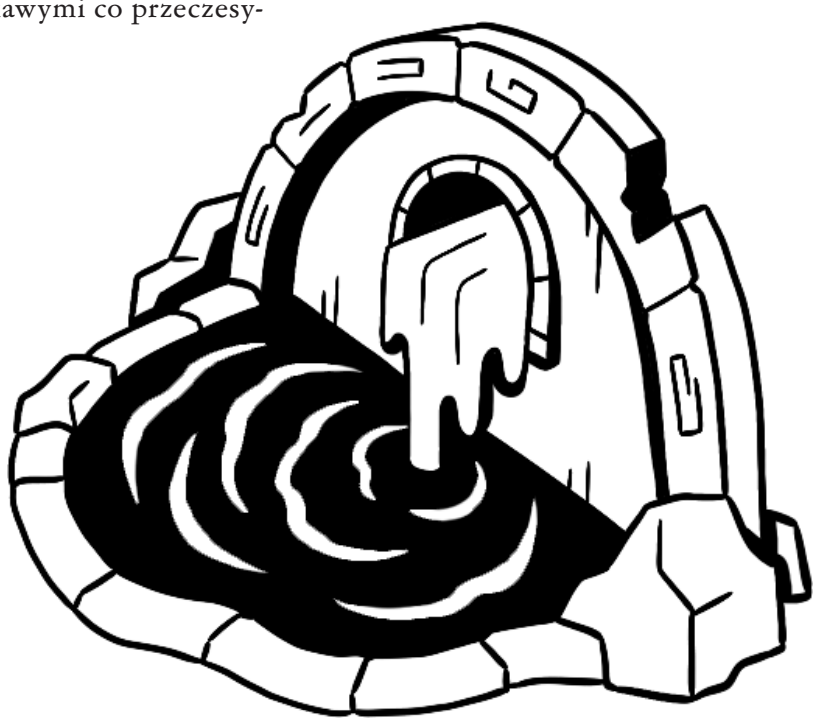
# SŁOWO WSTĘPU

Oczywiście, chodzi o to, żeby zabić smoka. Rzecz w tym, że nikt nie zabija gada od razu. Zwykle trzeba najpierw zabić przynajmniej kilka innych istot, wypracować sobie logistyczne i sprzętowe możliwości działania, a także nawiązać kontakty z istotnymi personami. Nie można po drodze zapomnieć o jakże istotnych odpoczynkach. Wszystkie te rzeczy można robić w śmierdzących osadach czy obozach rozstawionych na kamieniach i szyszkach, ale prędzej czy później każdy szanujący się awanturnik trafi do miasta.

Taką wizytę można oczywiście skwitować kilkoma zdaniami opisu i wrócić do podróży – nie ma niczego złego w takim stawianiu sprawy. Jeśli jednak drużyna zechce wykorzystać potencjał kipiącego od potencjalnych przygód miasta, warto, by MG miał w swoim arsenale odpowiednie narzędzia, które uczynią miejskie sprawy równie ciekawymi co przeczesywanie lochów!

Celem niniejszego dodatku jest zaprezentowanie kilku procedur, które pomogą rozbudować i urozmaicić miejskie przygody. Dotyczą one następujących elementów rozgrywki:

- śledzenie upływu czasu,
- picie alkoholu,
- negocjacje,
- zbieranie informacji,
- praca zarobkowa,
- agitacja,
- spontaniczne zakupy,
- majsterkowanie.



# WACHTY

Jak powiadał Gary – musisz liczyć czas, stary. Bez tego dużo trudniej będzie zbudować napięcie, stawki i poczucie konsekwencji. Dokładnie taką funkcję w zasadach podstawowych Zabić Smoka! pełni podział eksploracji lochu na rundy: mierząc czas, czujemy jego wagę i możemy uczciwie aplikować ryzyka i konsekwencje.

Bez tego gracze zdani są na uznaniowe śledzenie upływu czasu przez MG. Jest to rozwiązanie, które jak najbardziej może zadziałać, wiąże się jednak z ryzykiem utraty wiarygodności świata przedstawionego, kiedy wszystkie istotne wydarzenia dzieją się akurat w najbardziej (lub najmniej) odpowiednim momencie.

Chcąc zapewnić sesjom odbywającym się w mieście uporządkowaną strukturę i prosty sposób na śledzenie upływu czasu, można wprowadzić prosty podział czasu na wachty.

Jedna doba spędzona w mieście składa się z czterech wacht nazwanych dla wygody:

- poranek,
- popołudnie,
- wieczór,
- noc.

Każda wachta trwa 6 godzin – większość istotnych czynności wykonywanych przez postacie w ramach procedur Miejskich Spraw zajmuje jedną wachtę. Jeśli sytuacja w grze wymaga dokładniejszego pomiaru czasu, można liczyć poszczególne godziny składające się na wachtę. W przypadku krótszych czynności podział ten pozwoli uwzględnić dodatkowe elementy składające się na pobyt w mieście – przepychanie się przez tłum, szukanie drogi w labiryncie uliczek, zakup szybkiego posiłku czy zaspokojenie innych potrzeb postaci.

Korzystając z systemu wacht, warto pamiętać o potrzebie odpoczynku (patrz Odpoczynek i leczenie ran w podręczniku podstawowym) – standardowo wystarczy na to jedna wachta dziennie. Jeśli inne sprawy okażą się ważniejsze niż odzyskanie sił i bohaterowie zabalują do późna, MG może przyznawać utrudnienia do testów wymagających koncentracji, refleksu i wytrzymałości.

# PICIE ALKOHOLU

Jeśli macie szczęście grać drużyną abstynentów – gratulacje, zabicie smoka pójdzie wam szybciej bez przesiadywania w karczmach. Nierzadko jednak w życiu awanturnika picie to właściwie konieczność, szczególnie w mieście, gdy chce się czegoś dowiedzieć, nawiązać nowe kontakty lub po prostu nie wzbudzać podejrzeń w bardziej podrzędnych przybytkach. Warto jednak pamiętać, że alkohol może wpędzić postać w więcej problemów niż niejedna pułapka czy dzika bestia.

Kiedy postać spędza wachtę na piciu alkoholu, gracz wykonuje rzut k8 i dodaje do niego Siłę bohatera. Jeśli z jakiegoś powodu BG pije szybko, dużo i intensywnie, rzut ten wykonywany jest z utrudnieniem.

## Rezultat popijawy

| | |
|---|---|
| 2 | Urwany film, rzuć w Tabeli Pijackich Przypałów, a z początkiem następnego dnia rzuć w **Tabeli kaca** |
| 3–5 | Bohater jest pijany, ale trzyma fason – wszelkie testy społeczne otrzymują ułatwienie, a wszelkie testy wymagające sprawności i koncentracji – utrudnienie. Z początkiem następnego dnia rzuć w **Tabeli kaca** |
| 6–7 | Brak efektów |
| 8+ | Bohater jest trzeźwym wśród pijanych i przytomnym wśród otumanionych – jeśli chce kogoś do czegoś przekonać lub kogoś z czegoś okraść, to trudno o lepszą okazję |

## k6 – Pijackich przypałów

| | |
|---|---|
| 1 | Bójka, wiadomo. Po przebudzeniu masz k6+1 PŻ mniej niż w momencie picia. Jeśli efekt zredukowałby liczbę PŻ do mniej niż 1, zamiast tego postać budzi się z 1 PŻ |
| 2 | Budzisz się nie wiadomo gdzie. Musisz poświęcić wachtę na odnalezienie reszty drużyny |
| 3 | Najwyraźniej masz teraz kota. Jest czarny, zapchlony, patrzy na ciebie z nienawiścią i nie zamierza się odczepić (4+ na k6 szansy, że jest przeklęty) |
| 4 | Twój nieobyczajny wybryk będzie głównym tematem anegdot i żartów przez najbliższe k4+1 dni – płyń na tej fali, bo i tak nic z tym nie zrobisz |
| 5 | Budzisz się w miękkim łożu z baldachimem, przez duże okno wpadają promienie słońca, mosiężny nocnik stoi w zasięgu ręki, a ktoś smaży bekon w jednym z pobliskich pomieszczeń. Rzuć k6:<br>1–3 absolutnie nie powinno cię tu być i masz tylko chwilę na ucieczkę,<br>4–6 ktoś cię tu zaprosił (możliwe, że wiąże się to z jeszcze gorszymi konsekwencjami!) |
| 6 | Leżysz gdzieś na podwórku i boli cię głowa. W kieszeni znajdujesz dodatkowe 3k6 sz – niestety nie wiesz, skąd wzięły się te pieniądze |

## k4 – Tabela kaca

| | |
|---|---|
| 1 | To koniec. Przez cały najbliższy dzień masz 1 PŻ i Ruch zmniejszony o połowę + wynik z 2 |
| 2 | Nigdy już nic nie wypijesz. Utrudnienia do wszystkich testów Zwinności tego dnia |
| 3 | Będziesz żył. Musisz poświęcić wachtę na odespanie kaca lub otrzymać utrudnienia do wszystkich testów Zwinności tego dnia |
| 4 | Ból daje mądrość. Zyskujesz 25 PD |

Choć Zabić Smoka! kładzie nacisk na odgrywanie scen interakcji społecznych, zamiast zastępować je w pełni typowymi testami, kości mogą w dalszym ciągu pomóc usprawnić ten aspekt rozgrywki. Kości cierpliwości (KC), podobnie jak wspomniany wcześniej pomiar czasu, pomagają zbudować stawki, a także dają punkt odniesienia graczom i MG podczas wszelkiego rodzaju rozmów z bohaterami niezależnymi.

Za każdym razem, gdy BG rozpoczynają z kimś negocjacje lub próbują kogoś do czegoś przekonać, MG wyznacza KC danego bohatera niezależnego (lub grupy) na podstawie wcześniejszych interakcji:

- k12 – BN ma dużo cierpliwości i czuje sympatię;
- k10 – BN ma pozytywne nastawienie;
- k8 –BN ma neutralne nastawienie;
- k6 – BN jest nieufny lub podenerwowany;
- k4 –BN jest o krok od zerwania negocjacji, urazy bądź napadu agresji.

Mistrz Gry rzuca kością cierpliwości za każdym razem, gdy BG podczas rozmowy:

- zażądają czegoś od BN,
- powiedzą coś, co może być trudne do przyjęcia,
- odrzucą propozycję lub prośbę.

Wyniki 1–3 oznaczają, że kość zmienia się na mniejszą. W przypadku gdy kość cierpliwości jest już najmniejszego rozmiaru (k4) i miałaby zostać zmniejszona, negocjacje czy rozmowa natychmiast się kończą, a BN zachowa się zgodnie z tym, co ma sens w danej sytuacji (może zaatakować, ale może też wyjść obrażony lub wyprosić BG ze swojego domu czy sklepu).

Jeżeli BG powiedzą lub zrobią coś, co ma wprost obrazić BN, Mistrz Gry może (i powinien) obniżyć kość cierpliwości bez konieczności rzucania.

Jeśli na kości cierpliwości wypadnie maksymalny wynik, BN może wyjawić nieznaną wcześniej informację. Rzuć w poniższej tabeli.

| k3 – Dodatkowa informacja | |
|---|---|
| 1 | BN ma wspólnego znajomego z jednym BG. Znajomy ten jest śmiertelnym wrogiem BN (1–3 na k6) albo serdecznym przyjacielem (4+ na k6) |
| 2 | BN przypadkiem wyjawia cenną informację o innym BN lub o dowolnej frakcji |
| 3 | BN wyjawia prawdziwy cel rozmowy – coś, o czym dotąd nikt nawet nie wspominał |

# ZBIERANIE INFORMACJI

Zbieranie informacji to czasochłonny, choć często konieczny proces. Niezależnie od tego, czy chcemy poznać godziny otwarcia sekretariatu Gildii Skrytobójców, czy pikantne szczegóły z prywatnego życia upartego kupca, trzeba się będzie nachodzić i powypytywać. Warto jednak pamiętać, że działania tego typu mogą przyciągnąć niechcianą uwagę.

BG może poświęcić wachtę na zdobywanie informacji o kimś lub o czymś. Powinien opisać Mistrzowi Gry, co zamierza robić i jak bardzo będzie starał się zachować przy tym dyskrecję.

Gracz wybiera jedno z 4 podejść do zbierania informacji:

- **OSTROŻNE** (kość informacji k4, szansa wykrycia 6 na k6)
- **SZCZWANE** (kości informacji 2k4, szansa wykrycia 5+ na k6)
- **ŚMIAŁE** (kości informacji 3k4, szansa wykrycia 4+ na k6)
- **OSTENTACYJNE** (kości informacji 4k4, szansa wykrycia 2+ na k6)

Następnie gracz wykonuje rzut liczbą kości informacji przypisanych do danego podejścia oraz rzut na wykrycie zgodnie z szansą wykrycia przypisaną do danego podejścia.

Jeśli BG posiada umiejętność przydatną w zbieraniu informacji lub poświęcił zasoby na przygotowanie się do działań wywiadowczo-inwigilacyjnych, MG może nagrodzić to ułatwieniem do rzutów kośćmi informacji lub rzutu na wykrycie.

Za każdy wynik wyższy niż 1 wyrzucony na kościach informacji MG musi podać graczowi przydatną informację o danym BN lub organizacji (niech nie będzie skąpy!). Informacje mogą być drobne, ale zawsze powinny być konkretne i możliwe do wykorzystania w rozgrywce.

Jeśli rzut na wykrycie zakończy się porażką, oznacza to, że działania BG przyciągnęły zainteresowanie BN lub organizacji, na których temat zbierał informacje. MG powinien w związku z tym wprowadzić konsekwencje pasujące do obiektu śledztwa.

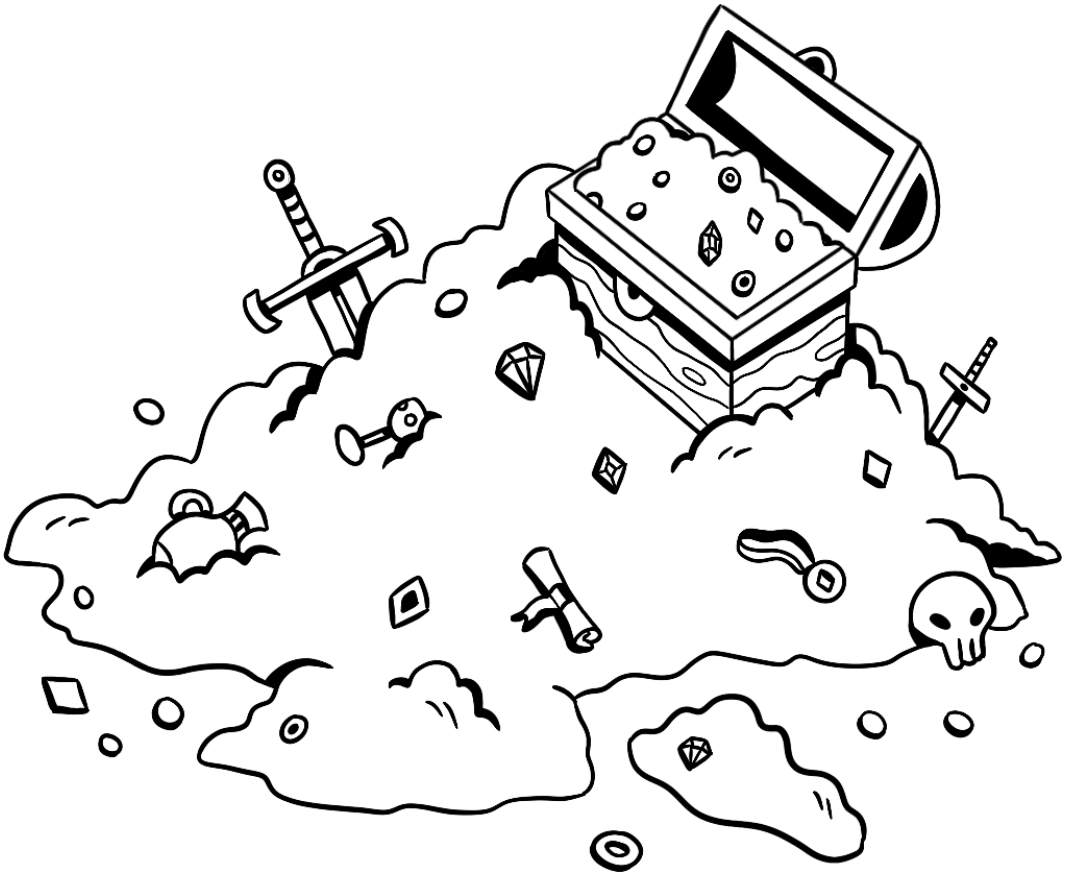
O ile w przypadku mniej wpływowych postaci może to oznaczać konfrontację lub pogorszenie reputacji, organizacje przestępcze czy gildie mogą sięgnąć po drastyczniejsze środki, ponieważ nie przepadają za tym, kiedy ktoś wtyka nos w ich sprawy.

# PRACA ZAROBKOWA

Okazjonalna praca może nie zrobi z awanturnika porządnego obywatela, ale na pewno pomoże przygotować się do dalszych przygód. Dodatkowe kilka sztuk złota przyda się na zakup liny lub oleju do lamp przed wyprawą do kolejnego lochu.

Jeśli BG poświęca Wachtę na względnie uczciwą robotę, może zdecydować, w jakim stopniu się do niej przykłada:

- **Powolutku, bez pośpiechu** – BG obija się w pracy na tyle, że może podczas tej wachty zrobić równocześnie coś innego, ale ma to swoje konsekwencje: mniejszy zarobek (k3) i ryzyko (4+ na k6), że zostanie nakryty na lenistwie i wywalony z pracy bez zapłaty. W przypadku zostania przyłapaną postać nie otrzymuje żadnych korzyści z wykonywanej równocześnie akcji.
- **Normalna robota** – BG pracuje ot tak, w sam raz. I właśnie tyle dostaje. Rzuć k6, aby określić liczbę zarobionych sztuk złota.
- **Aż się kurzy** – BG pracuje za dwóch. Rzuć 2k6+2, aby określić liczbę zarobionych sztuk złota. Niestety ciężka praca daje w kość. BG musi wykonać test Siły (jeśli pracował fizycznie) lub Sprawności (inna forma pracy) o ST 13. W przypadku niezdanego testu postać przez cały następny dzień wykonuje wszystkie testy danego atrybutu z utrudnieniem.



# AGITACJA

Spędzając wystarczająco dużo czasu w mieście, prędzej czy później okaże się, że koniecznie trzeba podburzyć tłum, przekonać do czegoś szacownych mieszczan albo zasiać ziarno zwątpienia w słabych umysłach.

Niezależnie od tego, czy będzie to zawracanie głowy przechodniom na targowisku, czy próba zdobycia uwagi gości na szlacheckim bankiecie, kiedy BG poświęca wachtę na agitowanie za czymś, gracz musi wybrać podejście.

Jeżeli BG posiada umiejętność pomocną w agitacji, Mistrz Gry może przyznać ułatwienie do rzutu na liczbę zainteresowanych lub rzutu na przypał.

- **Psssst, chcesz może pogadać o...** – BG ostrożnie wybiera rozmówców i poświęca czas i uwagę, by spokojnie wprowadzić ich w temat (k4-1 zainteresowanych, szansa na przypał 6 na k6).
- **LUDZIEEEEEE! SŁUCHAJCIEEEEEEE** – BG dba przede wszystkim o to, by jego przekaz dotarł możliwie szybko do możliwie dużej liczby uszu (2k6+1 zainteresowanych, szansa na przypał 3+ na k6).

## k6 – Przypałów w trakcie agitacji

| | |
|---|---|
| 1 | Straż miejska idzie aresztować BG, ma jedną rundę na reakcję! |
| 2 | Grupa nieprzyjemnie wyglądających osób krąży w pobliżu, czekają na dogodny moment, by rozmówić się z BG na temat problematyczności jego działalności agitacyjnej – ktoś ich wynajął |
| 3 | Całe miasto powtarza słowa BG i jego przesłanie/tezy/prośby. Nic się nie zgadza, wszystko jest inaczej, kretyni wszystko przekręcili! |
| 4 | Przywódca miasta chce poznać BG osobiście. Niezależnie od tego, czego chce i jak przebiegnie rozmowa, postać nie może już liczyć na bezpieczeństwo, jakie zapewniała jej anonimowość |
| 5 | Wszyscy spodziewają się czegoś wielkiego. W karczmach padają pytania, ludzie na ulicy czekają na sygnał do działania, a handlarz rzepą porozumiewawczo mruga... Czy BG jest gotów ich wszystkich rozczarować? |
| 6 | BG zyskuje oddanego, lecz wyjątkowo irytującego wielbiciela. Nachalnego, nieulękłego, odpornego na perswazję i całkowicie pozbawionego zdolności odczytywania aluzji |

# ZAKUPY

Barwne kramy i sklepy w miastach potrafią skusić nawet najoszczędniejszego bohatera do wydania kilku sztuk złota na błahostki. Choć nikt oczywiście nie będzie narzucał graczom, co ich postacie kupują za ciężko ukradzione z lochu pieniądze, opcjonalna reguła zakupów pozwoli dodać do nich element spontaniczności. Nawet bohaterowie z najsilniejszą wolą dadzą się czasami namówić charyzmatycznemu handlarzowi na zakup czegoś, czego nie widzieli nawet, że potrzebują.

Za każdym razem, gdy BG spędza Wachtę na zakupach (czy to na targu, czy to w sklepie), to oprócz rzeczy, które faktycznie zamierza kupić, wyda również trochę sztuk złota na pierdoły.

Przed zakupami gracz może wybrać podejście swojej postaci:

- **Silna wola (do czasu)** – BG aktywnie uważa, by nie wydawać pieniędzy lekkomyślnie, ale kapryśni bogowie handlu mogą chcieć skusić go czymś wyjątkowym. Poza planowanym zakupem BG wydaje k4–1 sz, gracz losuje jedną pierdołę z tabeli. Dodatkowo istnieje ryzyko (6 na k6), że BG skusi się na zakup Wspaniałości (losując z tabeli) za 2k8+2 sz.
- **Pieniądze są po to, żeby je wydawać** – BG ulega drobnym zachciankom, więc bogowie nie czują się w obowiązku podtykać mu pod nos większych pokus. Poza planowanym zakupem BG wydaje k8+1 sz, gracz losuje dwie pierdoły z tabeli.

## k12 – Pierdoły

| | |
|---|---|
| 1 | Piękne jabłuszka prawie bez parcha |
| 2 | Flecik, który sam gra melodie, ale po trzecim razie psuje się na amen |
| 3 | Zestaw wykałaczek i nitek do czyszczenia zębów |
| 4 | Mieszanka orzechów i rodzynek |
| 5 | Broszura szczegółowo wyjaśniająca spisek czarodziejów trzęsących miastem zza kulis |
| 6 | Tresowana mysz, która podobno wyczuwa złoto (nie wyczuwa, nie jest nawet tresowana) |
| 7 | Talia kart z atrakcyjnymi wizerunkami damy i waleta |
| 8 | Ozdobne bransoletki plecione z rzemyków |
| 9 | Kiełbasa z sowoniedźwiedzia |
| 10 | Bilet na występ „Zabawnego Zenona – klauna, akrobaty i filozofa społecznego” |
| 11 | Głęboko dojrzewający kozi ser |
| 12 | Pomada do robienia zaczeski |

## k8 – Wspaniałości

| | |
|---|---|
| 1 | Kamizela idealnie pasująca do koloru oczu BG |
| 2 | Niewielka saszetka egzotycznej przyprawy o cudownym zapachu |
| 3 | Zaczarowane lusterko, które komplementuje każdego, kto w nie spojrzy |
| 4 | Misternie grawerowane kości do gry, które ponoć przynoszą szczęście |
| 5 | Elegancka butelka trunku o głębokim, szmaragdowym kolorze |
| 6 | Brosza, która zmienia kolor w zależności od nastroju właściciela |
| 7 | Posrebrzana luneta, przez którą zawsze widać bezkresną taflę morza |
| 8 | Bielizna, która zawsze – niezależnie od pogody – pozostaje sucha i przyjemna w dotyku |

# MAJSTROWANIE

Choć kupienie gotowego przedmiotu jest wygodne, kupne nie zawsze znaczy lepsze i niektórzy awanturnicy wolą samodzielnie stworzyć potrzebny im ekwipunek.

Jeśli BG chce stworzyć samodzielnie przedmiot, musi posiadać odpowiednie materiały – domyślnie ich koszt wynosi połowę standardowej ceny konstruowanego przedmiotu.

Następnie MG ocenia złożoność tworzonego przedmiotu, przydzielając odpowiednią kość majsterkowania. Kości majsterkowania mogą mieć różne rozmiary: od k4 w przypadku prostych przedmiotów, aż do k12 dla tych bardziej skomplikowanych.

Za każdym razem, gdy BG poświęca wachtę na majsterkowanie, może rzucić kością majsterkowania przypisaną do jednego z tworzonych przedmiotów.

Wynik 1–3 oznacza, że kość majsterkowania zmienia rozmiar na mniejszy. W przypadku gdy kość majsterkowania jest już najmniejszego rozmiaru (k4) i miałaby zostać zmniejszona, przedmiot zostaje ukończony.

Jeśli BG posiada odpowiednią Umiejętność, ma świetne narzędzia albo fachową pomoc, otrzymuje ułatwienie do rzutu kością majsterkowania.

Proces majsterkowania może zostać przyspieszony kosztem ryzyka defektu. BG może zadeklarować pośpieszne majsterkowanie i zamiast rzucać kością, od razu zmniejszyć jej rozmiar. Tworzenie przedmiotu może zostać przyśpieszone maksymalnie 3 razy w przypadku pojedynczego przedmiotu, a każda kolejna wachta spędzona na pośpiesznym majsterkowaniu zwiększa ryzyko wystąpienia defektu:

- 1 wachta – ryzyko defektu 5+ na k6;
- 2 wachty – ryzyko defektu 3+ na k6;
- 3 wachty – przedmiot na pewno będzie miał defekt.

W przypadku ryzyka wystąpienia defektu rzut na defekt jest wykonywany w momencie ukończenia przedmiotu.

Jeśli przedmiot ma defekt, rzuć k3, by ustalić jego rodzaj:

- Przedmiot jest nieporęczny (zajmuje więcej miejsca);
- Przedmiot jest delikatny (każde użycie to ryzyko 2–na–6, że przedmiot ulegnie zniszczeniu).
- Przedmiot jest mniej efektywny (przedmiot działa nieco gorzej, niż powinien – lina jest krótsza, strzały zadają mniej obrażeń, kapelusz robi mniejsze wrażenie, etc.)

# W MIEŚCIE JAK TO W MIEŚCIE, ZAWSZE COŚ SIĘ DZIEJE

Tak jak każdy statek musi czasem zawinąć do portu, tak prędzej czy później każda drużyna awanturników uda się do miasta lub innej osady celem spieniężenia znalezionych skarbów oraz nabycia niezbędnych do kolejnych wypraw przedmiotów. Miejski epizod nie musi być jednak wcale nudny! Procedury, które znajdziesz w tym dodatku, pozwolą ci sprawić, że każda wizyta w mieście będzie niezapomnianą przygodą!