

ZABIĆ SMOKA!

WSPANIAŁA GALERIA
BOHATERÓW RÓŻNEJ MAŚCI
SKAVENLOFTA



ZABIĆ SMOKA!

WSPANIAŁA GALERIA BOHATERÓW RÓŻNEJ MAŚCI SKAVENLOFTA

AUTOR:

WOJCIECH ROSIŃSKI

ILUSTRACJE:

ADRIANNA WIŚNIEWSKA

REDAKCJA:

TYTUS „LOKI” RDUCH

KOREKTA:

**MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI,
ANNA GOLAŃSKA-RACZYŃSKA I MAREK RACZYŃSKI**

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

**KAMILA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI, ROBERT
STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**

Testerzy: Paweł Pietrzak, Manoel Alvares, Nina Viberg, Meara Roach, Maciej Makarewicz, Jakub Surma, Jakub Jakacki, Mateusz Krzysztofowicz

Z podziękowaniami dla Jacka „Brzoza” Kuziemskiego, Łukasza „Skavenlofta” Kołodzieja, Pawła Domownika oraz Szymona Goska



Zabić Smoka!

Hexy Studio 2023

SŁOWO WSTĘPU

Świat Zabić Smoka! zamieszkują niezliczone rodzaje fantastycznych stworzeń. Wiele z nich to bezmyślne potwory kierujące się podstawowymi instynktami, marionetki kontrolowane przez nekromantów i czarnoksiężników albo istoty najzwyczajniej w świecie złe, zdegenerowane i bezduszne.

Są też jednak stworzenia mniej znane i bardziej nietypowe, ale dysponujące na tyle rozwiniętym intelektem i na tyle wysublimowaną kulturą, że mogą stać się postaciami graczy tak samo, jak ludzie, orkowie, elfy i krasnoludy.

Celem niniejszego suplementu jest zaprezentowanie ośmiu tego typu ras oraz ośmiu powiązanych z nimi archetypów. Podobnie jak w podręczniku podstawowym do Zabić Smoka!, rasy i pochodzenia przedstawione są w sposób maksymalnie minimalistyczny: nazwa i specjalne cechy wpływające na rozgrywkę. Bez rozbudowanych opisów, bez ilustracji – dodanie tych szczegółów pozostaje w gestii uczestników gry.

Do każdej rasy przypisany jest pasujący do niej archetyp, ale jest to jedynie sugestia – jedno i drugie mogą być swobodnie mieszane ze sobą nawzajem oraz z rasami i archetypami z podręcznika podstawowego oraz innych suplementów. Jeśli przy tworzeniu postaci w rzucie w tabeli umiejętności miałyby ona otrzymać duplikat posiadanej już umiejętności, zdobywasz w niej ekspertyzę.

Ekspertyzy to opcjonalna zasada rozszerzająca aspekt rozwoju postaci. Ją również znajdziesz w tym dodatku. Jeżeli nie chcesz z niej korzystać, to przerzucić wyniki wskazujące na powtórki.

UWAGA!

Przed użyciem niniejszego suplementu skonsultuj się z pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Ustalcie, których ras i archetypów chcecie użyć, które pominąć, które zmienić i czy nowości rozszerzają, czy może zastępują listę z podręcznika podstawowego.



NOWE RASY I ARCHETYPY

RASY:

CENTAUR

- Zwiększ wartość atrybutu szybkość o 1.

GNOM

- Poza walką wykonujesz testy alchemii z ułatwieniem.

GOBLIN

- Pod wpływem środków odurzających wykonujesz testy magii z ułatwieniem.

JASZCZUROLUD

- Poza walką wykonujesz testy umiejętności przetrwanie z ułatwieniem.

KOBOLD

- Poza walką wykonujesz testy skradania z ułatwieniem.

NIZIOŁEK

- Poza walką wykonujesz testy dyplomacji z ułatwieniem, jeśli zużyjesz przed testem 1 zapas, aby przygotować poczęstunek.

OGR

- Twoje ręce, nogi i głowa traktowane są jako broń [A2, O2, Dung-fu].

SATYR

- Pod wpływem alkoholu wykonujesz testy Występów z ułatwieniem.

ARCHETYPY:

ALCHEMIK

- Zaczynasz grę z umiejętnością alchemia.
- Rzuć dwa razy k12+8 w tabeli umiejętności.

BARBARZYŃCA

- Zaczynasz grę z umiejętnością topory oraz ekspertyzą w tej umiejętności
- Rzuć k4+6 w tabeli umiejętności.

BARD

- Zaczynasz grę z umiejętnością Występy i ekspertyżą w tej umiejętności.
- Rzuć k10+5 w tabeli czarów.
- Rzuć k20 w tabeli umiejętności.

KAPŁAN

- Znasz zaklęcie egzorcyzm.
- Rzuć k12+8 w tabeli umiejętności.
- Rzuć k20 w tabeli czarów.

ŁOWCA

- Zaczynasz grę z umiejętnością pułapki.
- Rzuć k12+4 w tabeli umiejętności.
- Rzuć k10+10 w tabeli umiejętności.

MNICH

- Zaczynasz grę z umiejętnością dDung-fu.
- Rzuć dwa razy k12+8 w tabeli umiejętności.

SKRYTOBÓJCA

- Zaczynasz grę z umiejętnością Sztylety.
- Rzuć k12+4 w tabeli umiejętności
- Rzuć dwa razy k10+10 w tabeli umiejętności.

SZAMAN

- Znasz zaklęcie nekromancja.
- Rzuć k12+8 w tabeli umiejętności.
- Rzuć k20 w tabeli czarów.

SUGEROWANE KOMBINACJE: Gnom Alchemik, Goblin Szaman, Jaszczuro-lud Łowca, Kobold Skrytobójca, Niziołek Kapłan, Centaur Barbarzyńca, Ogr Mnich, Satyr Bard.

ZDOBYWANIE EKSPERTYZY

W trakcie awansu na kolejny poziom postać może zrezygnować z nowej biegłości, aby zamiast tego zdobyć ekspertyzę w już posiadanej. Warunkiem koniecznym do zdobycia ekspertyzy jest odniesienie przez postać sukcesu w teście wykorzystującym daną biegłość o ST 19 lub wyższym.

EKSPERTYZY W UMIEJĘTNOŚCIACH

SZERMIERKA

Używając miecza, podczas walki raz trakcie tury możesz przyjąć postawę: neutralną, obronną (-1A, +1O), ofensywną (+1A, -1O) lub półmiecz (-1A, -1O, broń zyskuje cechę specjalną przebijająca). Postać domyślnie znajduje się w postawie neutralnej, chyba że gracz zadeklaruje inaczej na początku walki.

BROŃ DRZEWCOWA

Walcząc bronią drzewcową z przeciwnikiem rozmiaru dużego lub większego, masz ułatwienie w testach ataku.

TOPORY

Jeśli zabijesz przeciwnika toporem w swojej turze, możesz natychmiast wykonać dodatkowy atak z ułatwieniem.

MŁOTY

Atakując młotem przeciwnika, który nadal ma PP, masz ułatwienie w testach ataku.

DUNG-FU

Kiedy trafisz przeciwnika atakiem dung-fu, masz do następnej tury ułatwienie w testach obrony przeciwko jego atakom.

STRZELECTWO

Atakując bronią strzelecką przeciwnika na sąsiednim polu, nie masz utrudnienia w testach ataku.

SZTYLETY

Atakując przeciwnika z ukrycia przy użyciu sztyletu, zadajesz podwójne obrażenia.

JEŹDZICTWO

Walcząc z grzbietu wierzchowca, masz ułatwienie w testach ataku i obrony przeciwko piechurom.



DYPLOMACJA

W dowolnej chwili możesz poprosić mistrza gry o przerzucenie rzutu na nastawienie przeciwników.

RZEMIOSŁO

W ramach akcji odpoczynkowej możesz wzmocnić nieuszkodzony pancerz lub tarczę, dodając 1PP ponad wartość maksymalną.

ZAMKI

Próby otworzenia zamka zakończone sukcesem nie zużywają narzędzi.

SKRADANIE

Przy testach umiejętności skradanie liczba poziomów dodawana do rzutu jest podwojona.

PRZETRWANIE

W trakcie odpoczynku możesz zrezygnować z odnowienia many i życia, aby zamiast tego zdobyć k4 zapasów.

PUŁAPKI

Jeżeli przeszukujesz segment lochu, w którym znajduje się pułapka, mistrz gry wykonuje rzut na przeszukiwanie z ułatwieniem.

ZŁODZIEJSTWO

Masz ułatwienie w rzutach kośćmi skarbów, w tym tych używanych przy ucieczce.

WSPINACZKA

W ramach akcji ataku możesz wspiąć się na przeciwnika rozmiaru dużego lub większego, wykorzystując do tego wspinaczkę. Pozostając na przeciwniku, możesz atakować tylko bronią jednoręczną, ale twoje testy ataku mają ułatwienie i automatycznie są trafieniami krytycznymi.

WYSTĘPY

W ramach akcji unik możesz dodatkowo zwrócić na siebie uwagę przeciwnika, wykonując test sprawności (występy) przeciwko jego ST. Udany test sprawia, że przeciwnik w swojej turze, jeżeli to możliwe, zaatakuje twoją postać.

ALCHEMIA

Tworząc eliksir z 3 składnikami, zużywasz tylko dwa komponenty.

MEDYCYNĄ

Jesteś w stanie leczyć zatrucia tak jak rany o ST 15, a magiczne rany jak o ST 20.

WIEDZA

W pierwszej rundzie walki z przeciwnikiem wykonaj test sprawności (wiedza) przeciwko jego SW. Jeżeli się powiedzie, możesz poprosić mistrza gry, aby pokazał ci statystyki wroga.

EKSPERTYZY

W CZARACH

TELEKINEZA

Postać zyskuje dostęp do broni dystansowej telekineza (A:Magia O:Magia). Broń ta wykorzystuje amunicję tak jak normalne bronie dystansowe.

TELEPATIA

Możesz wydać 1 punkt many, aby mistrz gry wyjawiał ci nastawienie napotkanych postaci.

PIROMANCJA

Możesz wydać 1 punkt many, aby dać sobie lub sojusznikowi ułatwienie przy teście na naprawę pancerza.

POLIMORFIA

Pozwala zmieniać cel zaklęcia w magicznej istoty takie jak np. troll czy smok.

NEKROMANCJA

Pozwala rzucać czar nekromancja, płacąc jego koszt życiem zamiast maną. Za każdy punkt many potrzebny do rzucenia zaklęcia należy wydać 2 punkty życia.

UZDROWIENIE

Wydłuża czas, po jakim można wskrzesić postać, do tygodnia.

BARIERA

Zwiększa limit możliwych do zyskania punktów pancerza do 3.

ELEKTROMANCJA

Pozwala nadać dowolny kształt przywoływanym piorunom.

PETRYFIKACJA

Możesz wydać 1 punkt many, by do końca walki dodać +2 do ataku i obrony wybranej postaci walczącej bez użycia broni.

ILUZJA

Możesz wydać 1 punkt many, aby sprawić, że dany przedmiot będzie wydawać się dwa razy więcej wart.

EGZORCYZM

Sprawia, że efekty czaru działają również na diabły, demony oraz innych przybyszów z innych światów.

UKRYCIE

Efekt niewidzialności wywoływany przez czar ukrywa także woń i hałas powodowany przez postać.

WRÓŻBA

Pozwala powtórzyć wróżbę dowolną ilość razy. Każde powtórzenie po trzecim wymaga rzucenia czaru na III poziomie.

TELEPORTACJA

Sprawia, że celem teleportacji III poziomu może być dowolne odwiedzone miasteczko.

AEROMANCJA

Postać może wydać 1 punkt many, aby bezpiecznie wylądować w trakcie upadku z dowolnej wysokości.

CHRONOMANCJA

Rzucenie czaru chronomancja w trakcie walki nie wymaga akcji.

AKWAMANCJA

Postać ma ułatwienie w testach magii na rzucanie czaru akwamancja, jeżeli pada deszcz lub w pobliżu jest źródło wody.

DRUIDYZM

Postać może zużywać manę zamiast zapasów, aby użyć akcji lochowej przekąska lub najeść się do syta w trakcie odpoczynku. Za każdy zapas potrzebny do użycia akcji przekąska lub najedzenia się należy wydać 1 punkt many.

OCZAROWANIE

Możesz wydać 1 punkt many, aby sprawić, że oczarowana postać nie zda sobie sprawy, że została oczarowana.

PRYZWANIE

Zamiast dzina postać może przyzwać anioła, który wspomogę bezinteresownie dobrą sprawę, lub diabła, który spróbuje przechytrzyć bohatera, oferując pomoc za pozornie niską cenę.

KAŻDY MOŻE ZOSTAĆ POSZUKIWACZEM PRZYGÓD!

Bohaterowie to nie tylko rycerze w lśniących zbrojach oraz potężni magowie. Przybierają oni najrozmaitsze kształty i rozmiary. Nikt nie wie o tym lepiej niż czarodziej Skavenloft, który w trakcie swojego życia napotkał niezliczone ilości awanturników, przychodzących po jego wiedzę oraz pomoc. W księdze tej znajdziesz opis tych z nich, którzy najbardziej zapadli mu w pamięć.

Kto wie, może zobaczysz tam samego siebie?

