

WARLOCK!



OGNIEM I PROCHEM



WARLOCK!

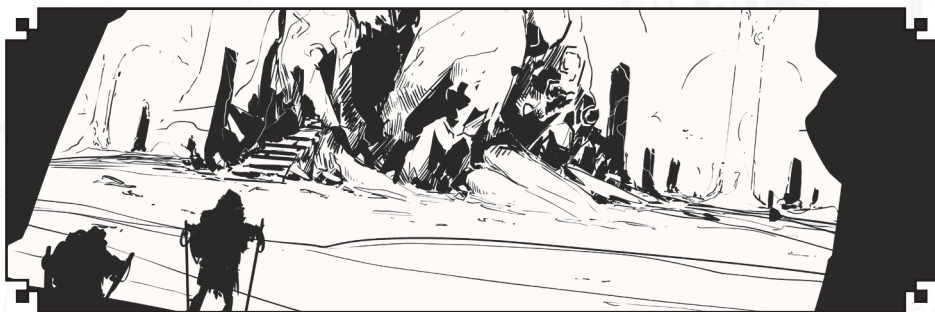
Ogniem i prochem

Materiały dla prowadzącego

Autor: Praca zbiorowa

Gra jest zupełnie fikcyjna. Wszelakie podobieństwo do osób, miejsc, organizacji i wydarzeń jest przypadkowe.

Książka ani żadna jej część lub fragment nie może być przedrukowana ani w żaden sposób powielana mechanicznie, fotooptycznie, elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody Wydawnictwa.



Wydawnictwo Hengal

WARLOCK!

Święto Wielkiej Ryby

Materiały dla prowadzącego:

- mapa wioski,
- tabela wydarzeń podczas obchodów święta,
- bohaterowie niezależni





Neinhagen

Mapę narysował: Łukasz Grajek

◇ k6 - Mniejsze wydarzenia podczas obchodów święta

1. Kapłan Trzykrotnie Błogosławionej próbuje rozpaczliwie przekonać miejscowych do odejścia od wiary w Krakena. Twierdzi, że składanie ofiar temu monstrum doprowadzi ich jedynie do zguby.

2. Handlarz ukrywający pod płaszczem różne drobne przedmioty. Wszystko za połowę ceny. Przedmioty tak naprawdę zostały ukradzione osobom przybyłym na obchody święta.

3. Młoda kobieta z dzieckiem na rękach. Twierdzi, że ojcem jej dziecka jest Adam van der Blader.

4. Wesoła rodzina przybyła do Neinhagen specjalnie na występ Wędrownego Cyrku Maurice'a Wurma. Ojciec zastanawia się, dlaczego Maurice zmienił ekipę i gdzie właściwie się podział.

5. Krasnolud szuka chętnych, którzy będą siłować się z nim na rękę. Przyjmuje zakłady, twierdząc, że pokona każdego. Oszukuje – przed walką pije piwo z domieszką eliksiru siły.

6. Starszy mężczyzna szuka swojego przyjaciela Karla. Przed południem z nim rozmawiał i jest przekonany, że znowu gdzieś pije bez niego. Jeśli BG zapytają miejscowych o Karla, usłyszą, że mężczyzna nie żyje od lat...

Bohaterowie Niezależni

Raymund

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Dowolna/5/-

Pancerz: Brak

Umiejętności: 6

Wytrzymałość: 7

Uwagi: Inteligentny

Wyposażenie: „kapłańskie” szaty, luneta, podręczny zestaw do pisania, kilka luźnych kartek papieru.

◇ Frederika

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Dowolna/5/-

Pancerz: Brak

Umiejętności: 5

Wytrzymałość: 12

Uwagi: Inteligentny

Wyposażenie: 1k6 srebrnych monet, medalion wykonany ze srebra, przedstawiający Krakena (Frederika traktuje go jak biżuterię).

◇ Anna

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Sztylet /7/1k6+1

Pancerz: Brak

Umiejętności: 8

Wytrzymałość: 15

Wyposażenie: kolorowe ubranie cyrkowca, zwój ze skóry reki-na (rytuał spętania krakena), korona z kości delfina (bezużyteczna do czasu odprawienia rytuału), pierścień niewidzialności (zostało 1k6+2 użyć), 1k6 srebrnych monet.

◇ Kultysti Krakena

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Noże, pałki, kije /6/1k6+1

Pancerz: Skórznia (1k3)

Umiejętności: 5

Wytrzymałość: 12

Uwagi: Inteligentny

Wyposażenie: lekka broń (ukryta pod ubraniem), symbole kultu Krakena (tatuaze albo prymitywne talizmany), 1k6 miedzianych monet.

Poza Anną w grupie jest pięcioro innych kultystów:

- **Pasterz** – starszy, siwy mężczyzna, długa broda, zadziwiająco sprawny jak na swój wiek. Podpiera się na długim kiju, ale używa go również do walki.
- **Długi Albert** – wysoki i patyczkowaty, sepleni z powodu ubytków w uzębieniu, twierdzi, że był niegdyś czarnoksiężnikiem, ale nie potrafi już właściwie wymawiać zaklęć.
- **Maria-Antonia** – umięśniona dziewczyna o krótkich blond włosach, cała w tatuażach (na pierwszy rzut oka nie widać,

że są tam motywy kultu Krakena). Przyłączyła się do kultu dla Anny, ale nigdy nie wyjawia swoich uczuć.

- **Gonzales** – młody chłopak z blizną na czole. Dostał się do kultu zupełnie przypadkiem i teraz jest przerażony tym, co dzieje się wokół niego. Boi się jednak, że widział za dużo i kultyści prędzej go zabiją, niż pozwolą tak po prostu odejść.

- **Jorg** – ma ślady poparzenia na lewej ręce, ukrywa je pod płaszczem. Jeśli jest taka potrzeba, ukrywa pod nim również kuszę (kusza/6/2k6+2 przebijające).

◇ **Kraken**

TYP: POTWÓR

AKCJE NA RUNDE: 4

Broń/umiejętność/obrażenia:

Macki/9/3k6

Pancerz: Twarda skóra (2k6)

Umiejętności: 6

Wytrzymałość: 50

◇ **Cioteczka Gertruda i jej siostrzenice**

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Dowolna/5/-

Pancerz: Brak

Umiejętności: 5

Wytrzymałość: 8

Ekwipunek: zestaw garnków i patelni na każdą okazję, wóz pełen składników na paszteciki, 1k6 srebrnych monet.

◇ Krasnoludzczy pirotechnicy

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Topór/6/2k6+1

Pancerz: Skórznia (1k3)

Umiejętności: 5

Wytrzymałość: 15

Ekwipunek: 1k6 miedziaków, 1k3 bomb (2k6 obrażeń wybuch, pech na 3 lub mniej).

Opis: trzech młodych krasnoludów (Boden, Grum i Valden), których trudno odróżnić od siebie.

◇ Uczestnicy wyścigu o puchar krakena

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Wiosło/5/1k6-1

Pancerz: Brak

Umiejętności: 5

Wytrzymałość: 15

Ekwipunek: proste ubranie.

◇ Typowy mieszkaniec nadmorskiej osady

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Broń/umiejętność/obrażenia:

Pięści/4/1k6-2

Pancerz: Brak

Umiejętności: 4

Wytrzymałość: 13

Ekwipunek: proste ubranie, 1k3 miedziaków.

WARLOCK!

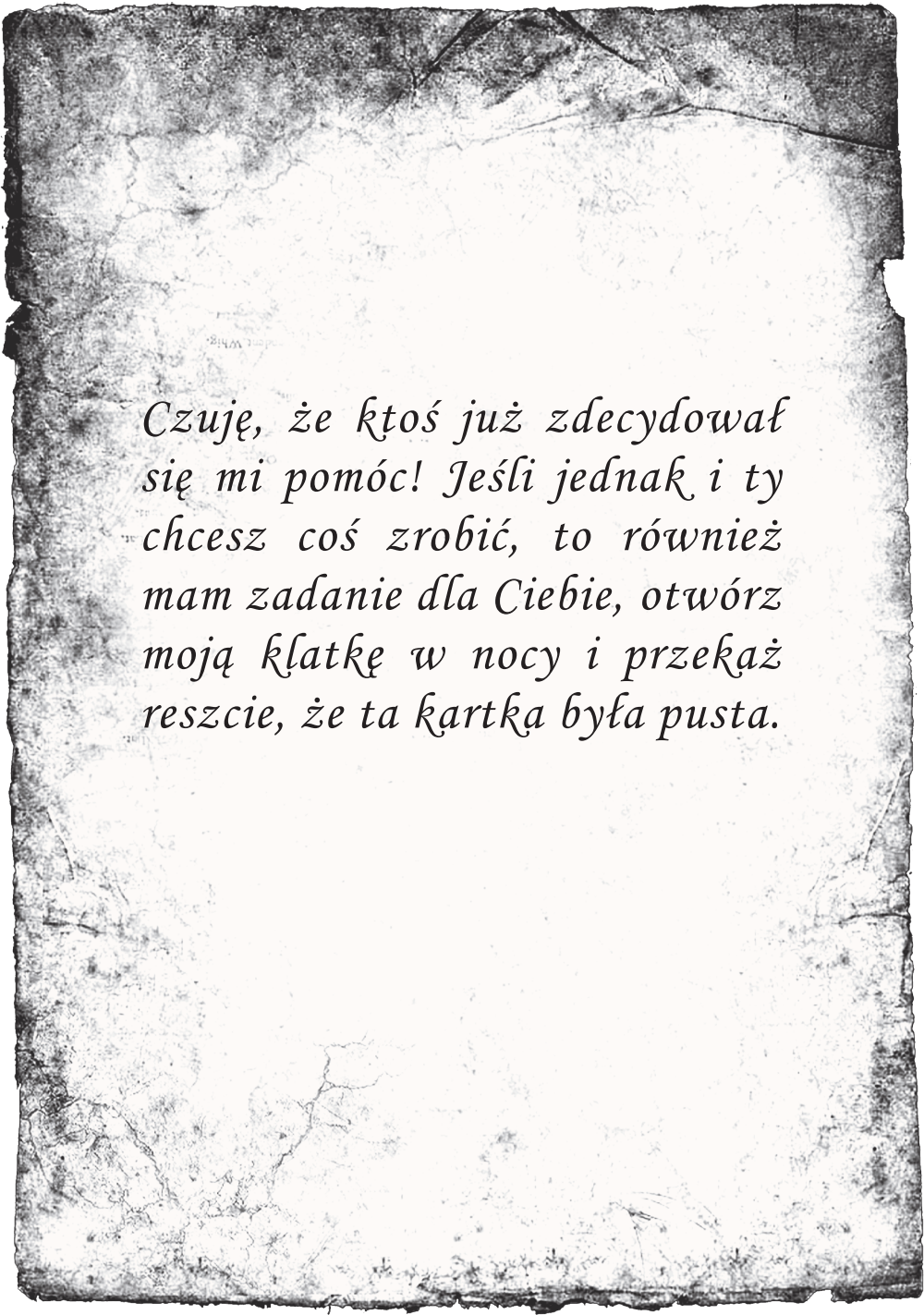
Yakborg w potrzasku

**Materiały dla prowadzącego:
- listy czarnoksiężnika**





*Tylko Ty możesz mi pomóc!
Gdy zapadnie noc, uwolnij
mnie z kłatki. Hojnie cię wy-
nagrodzę za Twój trud. Jeśli
zechcesz mi pomóc a ktoś roz-
pytywałby cię, co widziałeś
na tej stronicy, odpowiedz, że
kartka była pusta.*



*Czuje, że ktoś już zdecydował
się mi pomóc! Jeśli jednak i ty
chcesz coś zrobić, to również
mam zadanie dla Ciebie, otwórz
moją kłatkę w nocy i przekaz
reszcie, że ta kartka była pusta.*

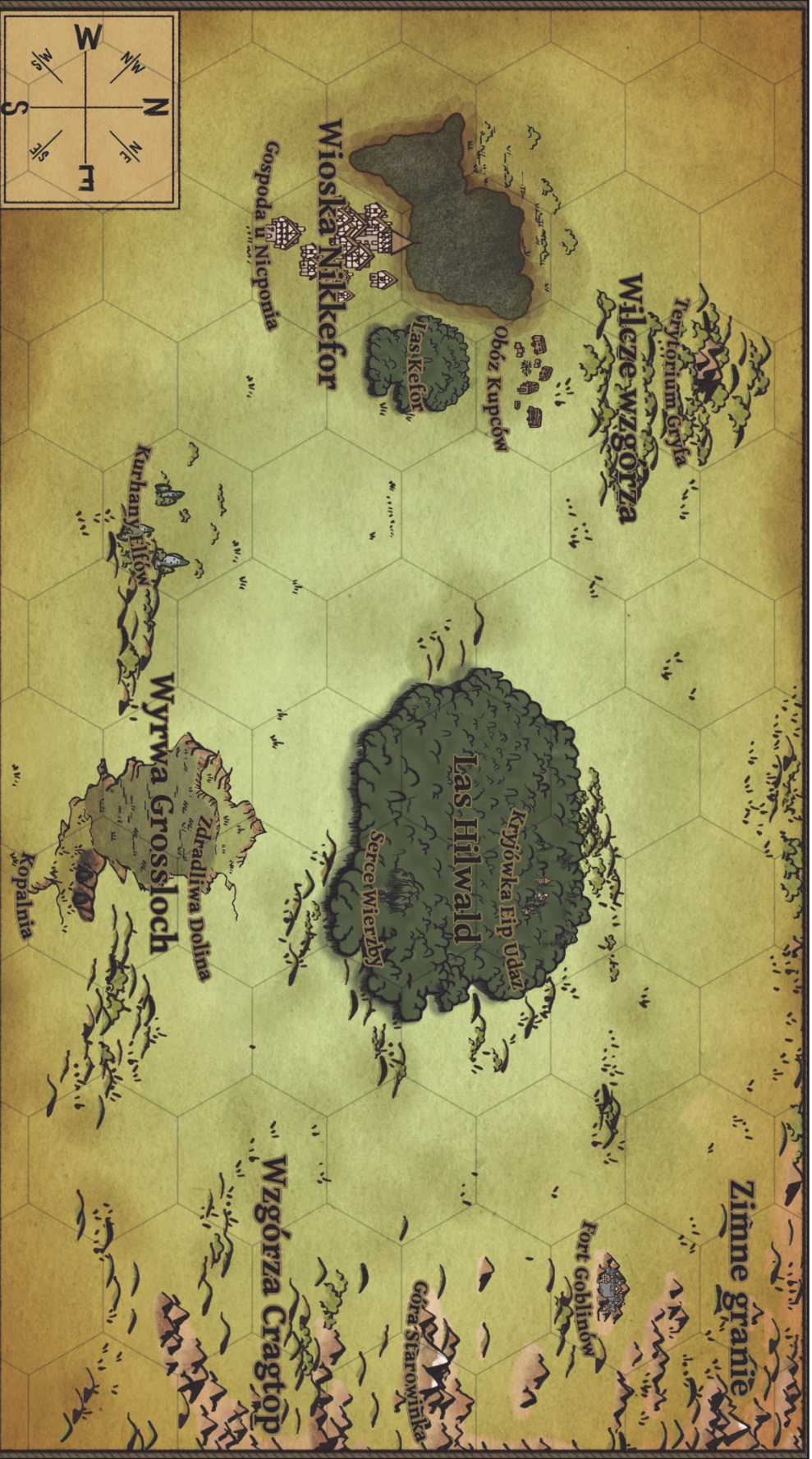
WARLOCK!

Wyrwa

Materiały dla prowadzącego:

- mapa,
- statystyki bohtaerów niezależnych oraz bestiariusz.





Silmus

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 12

Umiejętności: 10

Pancerz: k3 (wzmocniony wełniany strój kupca z dopasowaną zieloną czapką)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Krasnoludzki pistolet / 6 / 2k6

Tasim

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 14

Umiejętności: 4

Pancerz: k3 (lekki pancerz niziołczego banity)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Topór Tasima / 5 / 2k6+1 sieczne

Ksut

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 8

Umiejętności: 6

Broń/umiejętność/obrażenia:

Nóż / 5 / 1k6+1 sieczne

Kaznodzieja (Brawd Marwolaeth)

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 16

Umiejętności: 12

Pancerz: k3 (Lekkie, wzmocnione szaty mnicha z kapturem)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Kostur Marwolaetha / 8 / 1k6+1 miażdżące

Niziołczy handlarz

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 8

Umiejętności: 6

Broń/umiejętność/obrażenia:

Pałka / 5 / k6-1 miażdżące

Sven Rigdrig

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 18

Umiejętności: 9

Pancerz: k6 (pancerz krasnoludzkiego magnata)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Maczuga Suwerena Kompanii / 8 / 2k6+1 miażdżące

Hanselt Zelos

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 18

Umiejętności: 6

Pancerz: k6 (zdobiony szlachecki pancierz z przyczepioną skórą wilka na ramieniu)

Strażnik miejski

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 15

Umiejętności: 5

Pancerz: k6 (pancerz strażnika miejskiego)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Stępiona włócznia / 8 / k6+2 przebijające

Sigred

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 18

Umiejętności: 8

Pancerz: k6 (pancerz strażnika miejskiego)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Zadbana włócznia / 8 / k8+2 przebijające

Matias zwany Nicponiem

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 14

Umiejętności: 10

Pancerz: k6 (zdobiona przeszywanica niziołczego gospodarza)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Patelnia / 6 / k6-1 miażdżące

Kulfar

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 3

Wytrzymałość: 18

Umiejętności: 10

Broń/umiejętność/obrażenia:

Pięści / 12 / k6-2 miażdżące

Makadam

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 20

Umiejętności: 10

Broń/umiejętność/obrażenia:

Ogromna i ciężka okuta metalem księga / 8 / k6-1 obuchowe

Astolf Krigmer

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 16

Umiejętności: 6

Broń/umiejętność/obrażenia:

Wzmocniona okuciem lutnia Astolfa / 4 / k6 obuchowe

Vakeyth

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 16

Umiejętności: 6

Broń/umiejętność/obrażenia:

Kostur Starszej / 6 / k6 obuchowe

Cesiliath

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 18

Umiejętności: 12

Pancerz: 2k6 (wybitny elficki pancerz)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Młot / 8 / k6+1 miażdżące

Febias

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 16

Umiejętności: 8

Pancerz: k3 (lekka zbroja archiwisty)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Kostur wagabundy / 4 / k6-1 miażdżące

Qeylin

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 18

Umiejętności: 8

Pancerz: k3 (lekki pancerz myśliwego z kapturem)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Wybitny łuk Qeylina / 12 / 2k6+3 przebijające

Cinvatra

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 14

Umiejętności: 8

Pancerz: kK3 (lekki pancerz myśliwego z kapturem)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Łuk własnej roboty / 9 / 2k6 przebijające

Dakki

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 15

Umiejętności: 6

Pancerz: k3 (lekki pancerz myśliwego z kapturem)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Krótki łuk / 8 / 2k6 przebijające

Hans Ain

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 16

Umiejętności: 8

Pancerz: k3 (lekka przeszywanica buntownika)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Zadbany sztylet / 9 / k6+2 przebijające

Talweia

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 12

Umiejętności: 10

Pancerz: k3 (niziołcza wzmacniana tunika medyka)

Broń/umiejętność/obrażenia:

Ozdobny drąg Talwei / 6 / k6 obuchowe

Znane czary:

Leczenie (2), Pancerz (4), Ściana (4)

Skuld

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 10

Umiejętności: 10

Broń/umiejętność/obrażenia:

Stara drewniana chochla / 6 / k6-1 miażdżące

Ricard

TYP: CYWILIZOWANY

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 15

Umiejętności: 9

Broń/umiejętność/obrażenia:

Laga / 8 / k4 obuchowe

Starowinka

TYP: POTWÓR

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 44

Umiejętności: 8

Pancerz: k3 (pajęczy pancerz)

Uwagi: Inteligentna, wiedza o magii, tropiąca.

Broń/umiejętność/obrażenia:

Ostre odnóża i szczypce / 8 / 2k6 przebijające

Znane czary:

Leczenie (2), Taniec (4)

Wielkie pająki

TYP: POTWÓR

AKCJE NA RUNDE: 1

Wytrzymałość: 12

Umiejętności: 6

Pancerz: k3 (pajęczy pancerz)

Uwagi: Tropiący

Broń/umiejętność/obrażenia:

Ostre odnóża i szczypce / 8 / k6 przebijające

Kevir

TYP: MAGICZNY

AKCJE NA RUNDE: 2

Wytrzymałość: 25

Umiejętności: 8

Pancerz: k3 (osłona esencji)

Uwagi: Inteligentny, marionetka

Broń/umiejętność/obrażenia:

Eteryczne ostrza / 8 / k6+2 sieczne