



# OBELISK WŁADCY

## JEDNOSTRZAŁÓWKA W KLIMACIE FANTASY

Nadaje się dla drużyny o dowolnym poziomie i liczebności

AUTOR: JANUSZ „JPCANNON” OTTO-PAWLICKI, ELA „ELAOP” OTTO-PAWLICKA

KOREKTA: MARIA „ENYO” OTTO, MAREK „KERM” NOWAK

## Warhorne

Przygoda ta zaczyna się w niewielkim miasteczku zwanym Warhorne. Nie jest ono ani zbyt duże, ani zbyt małe - ot, miścina jakich wiele znaleźć można wzdłuż traktu. Gracze mogą zakupić w niej podstawowy ekwipunek, oręż czy zbroje. Istnieje pewna szansa, że natrafi się w niej na jakiegoś handlarza eliksirami, czy słabszymi magicznymi przedmiotami. Miasteczko to nie wyróżnia się niczym szczególnym, poza sporych rozmiarów obeliskiem na jego centralnym placu. Mieszkańcy twierdzą, że jest on starszy od każdej z okolicznych budowli i nikt nigdy nie odkrył po co, kto i dlaczego go tam umieścił. Z racji wieku i swojej wyjątkowości stał się on jednak z czasem symbolem miasta i traktowany jest przez mieszkańców niczym Święty Graal.

Jeśli gracze dobrze mu się przyjrzą, będą w stanie ujrzeć na nim niewielkie znaki runiczne. Są one jednak tak stare, że nawet jeśli w drużynie będzie mag czy inny mędrzec, nie da rady ich odczytać.

*--Jeśli chcesz, przeczytaj to graczom--*

*Znajdujecie się w Warhorne, niewielkim miasteczku jakich wiele jest przy trakcie, którym podróżujecie. Można tu znaleźć dobry oręż, przydatny ekwipunek, czy zwyczajnie porządnie się najeść i wypocząć. Jedynym, co naprawdę wyróżnia to miasteczko spośród innych jest sporych rozmiarów obelisk na jego centralnym placu. Mieszkańcy powiadają, że to boski symbol, który kiedyś ktoś wybudował w ich mieście, błogosławiąc przy tym całe miasteczko.*

## Zielonoskóry problem

Miasteczko, w którym znaleźli się bohaterowie, boryka się ostatnio z pewnym problemem. Mianowicie nękane jest przez coraz częstsze i bardziej zuchwałe ataki goblinów i orków. Jak na razie tyczy się to głównie wozów handlowych kursujących pomiędzy miastami, jednak z każdym atakiem zielonoskórych pojawiają się coraz bliżej murów miasta i jeśli ktoś ich nie powstrzyma, mogą w końcu najechać Warhorne. Zajęcie się tą sprawą jest podstawowym celem graczy. Można ich do tego zachęcić na wiele sposobów. Rządca miasta może zaproponować im zapłatę. Ktoś może im opowiedzieć, że orkowie ukradli jakiś drogocenny artefakt, czy zachęcić opowieściami o chwale, jaka ich czeka, jeśli uratują tak zacną miścinę.

*--Jeśli chcesz, przeczytaj to graczom--*

*Gdy siedzieliście w karczmie, pijąc zamówione trunki i smakując jadło, przypadkiem do waszych uszu dotarła*

*pewna informacja. Jacyś mieszkańcy rozprawiali akurat głośno przy sąsiednim stole na temat wzrastającego w okolicy zagrożenia na traktach. Wspomnieli o atakach zielonoskórych stworów i o sowitej nagrodzie, jaką podobno burmistrz chce nagrodzić tych, którzy zgładzą potwory.*

## Wyprawa

Gdy już bohaterowie będą gotowi do wyprawy i zagłębią się w las, natrafią na pierwszych wrogów. Polecam zacząć od prostych pojedynków, które pozwolą bohaterom bliżej zapoznać się z mechaniką walki, czy zwyczajnie „rozgrzać kości”. Przygoda ta nie jest adresowana do postaci na konkretnym poziomie i można zmieniać jej skalę trudności, zwyczajnie dodając większą ilość wrogów do pojedynków. Jeśli jednak gracze są początkującymi postaciami, na pierwszy raz w pełni wystarczy jeden czy dwa gobliny na każdego z bohaterów. Oczywiście będą to blotki, lecz dla zwiększenia wyzwania możesz też dodać jakiegoś przywódcę zielonoskórej bandy, jako figurę. Nie musi to być jeden pojedynek. W zależności od tego jak dobrze będzie szło graczom i jak będą się czuli w walce, można zwiększać skalę trudności kolejnych pojedynków dokładając nowych wrogów, ważne jednak, żeby nie odciągnąć bohaterów całkiem od fabuły i celu, jakim jest wyjaśnienie nagłego wzrostu agresji okolicznych potworów.

*--Jeśli chcesz, przeczytaj to graczom--*

*Gdy wyruszyliście na wyprawę w głąb lasu, nie musicie długo czekać by natrafić na pierwsze zagrożenie. Przedzierając się przez okoliczne zarośla usłyszeliście coś, co przypominało na przemian gulgot z warkotem. Po odchyleniu gałęzi waszym oczom ukazała się niewielka grupa małych, zielonoskórych stworzeń. Nietrudno było wam się domyśleć, że są to gobliny, o których mówili mieszkańcy.*

## Przywódcą

Źródłem wzmożonej aktywności zielonoskórych jest mag imieniem Javel. Jest to w gruncie rzeczy rozkapryszony naturszczyk, który odnalazł pewien nie dość dobrze ukryty artefakt. Był to pewien niezwykły pierścień. Pozwalał on na kontrolę co słabszych umysłów, a orkowie i inne zielonoskóre istoty do tęgich myślicieli nie należały, były za to dużo groźniejsze niż dzikie zwierzęta. Javel odkrył też wraz z pierścieniem pewne zapiski dotyczące obelisku wewnątrz miasta. Według nich był w nim ukryty drugi artefakt, który pozwalał uzyskać kompletną kontrolę nad istotami myślącymi. Oczywiście mieszczanie nie wyraziłoby zgody na zniszczenie symbolu miasta, postanowił więc pozbyć się mieszkańców i zagarnąć przedmiot broniony przez obelisk siłą.

--Jeśli chcesz, przeczytaj to graczom--

Po pokonaniu napotkanych wrogów, w jednym z ich obozów odkryliście pewien kufer. Początkowo poczulście zawód, gdyż nie znajdowało się w nim złoto, ale w zamian natrafiliście na coś, jak się okazało, bardziej istotnego. Na dnie skrzyni znajdowała się jakaś wyjątkowo stara księga. Po jej otwarciu udało wam się z niej wywnioskować, że mówi ona o dwóch magicznych pierścieniach. Oddzielnie każdy z nich pozwalał władać nad słabymi umysłami, lecz razem dawały pełnię kontroli. W dodatku - jeśli dobrze zinterpretowaliście zapiski - jeden z artefaktów znajdował się wewnątrz pewnego obelisku. Nie dało się zaprzeczyć, że ten przedstawiony na rysunku, do złudzenia przypomina ów znajdujący się w centrum Wahorne.

## Rozwiązanie

Zakończeń całej historii może być wiele, wedle uznania Mistrza Gry i graczy. Może Javel przekona graczy do współpracy by zdobyć artefakt, a może zwyczajnie bohaterowie zechcą go zgładzić bez słuchania wyjaśnień łotra. Mogą oni też spróbować pozbawić młodzieńca samego pierścienia, jest jednak pewne, że wtedy zielonoskórzy odzyskają „rozumy” i nie puszczą mu płazem tego jak ich potraktował. Jeśli tak się stanie, wszyscy podwładni maga zaatakują go, po czym odejdą nie interesując się dłużej jakimś przydrożnym miasteczkiem.

--Jeśli chcesz, przeczytaj to graczom--

W końcu dotarliście do centrum całego zamieszania. Na niewielkiej polance stała spora grupa orków i goblinów. Wszyscy niczym tresowane zwierzęta wpatrywały się w jedną osobę. Był nią młody człowiek, na pierwszy rzut oka przypominającego typowego maga z akademii. Tym, co mocno go wyróżniało, z pewnością był jasno skrzący się pierścień nałożony na jeden z jego długich, chudałych palców.

## Statystyki przeciwników:

### Goblin

**Cechy:** Duch k6, Siła k4, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

**Umiejętności:** Odwaga k4, Rzucanie k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6

**Tempo:** 7, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 4

**Przewagi:** Chyży (Tempo +2, bieg k10)

- **Sprzęt:** Krótka włócznia (Si+k4)

### Zdolności specjalne:

- **Rozmiar -1:** Gobliny mają około 1 metra wzrostu. (Wytrzymałość -1)

### Ork

**Cechy:** Duch k6, Siła k10, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k8, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k8,

**Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 8 (1)

- **Sprzęt:** Skórzany pancerz (+1), Krótki miecz (Si+k6), łuk (Zasięg:12/24/48, Obrażenia: 2k6)

### Zdolności specjalne:

- **Rozmiar +1:** Orki są większe od ludzi. (Wytrzymałość +1)

### Javel (figura)

**Cechy:** Duch k6, Siła k4, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k6, Rzucanie czarów k10, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wyszukiwanie k6, Zastraszanie k6

**Charyzma:** -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 6

**Zawady:** Chuchro (drobna), Ciekawski, Wredny

**Przewagi:** Czarodziej, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone

**Punkty mocy:** 15; **Czary:** Pancerz, pocisk, pogrom

**Sprzęt:** Sztylet (Si+k4), pierścień kontrolujący zielonoskórych

### Uwagi:

Dla uzyskania najlepszych wrażeń z gry, zachęcamy do zakupu podręczników:

- **Savage Worlds:** Edycja Polska - zawiera wszystkie zasady podstawowe systemu
- **Evernight: Noc Bohaterów** - zawiera gotową kampanię i wiele przydatnych elementów dla każdej przygody w klimacie fantasy.

### Zapraszamy również na strony:

- [www.lastinn.info](http://www.lastinn.info) – Sesje RPG rozgrywane na forum, rozmowy na tematy związane z RPG.
- [www.wydawnictwogramel.pl](http://www.wydawnictwogramel.pl) – Główna strona wydawcy polskiego Savage Worlds. Zbiór darmowych materiałów, polskie newsy związane z systemem.