

“Grey Elf”

by Jarek Kowalski

Tło przygody.

Okolo 40 lat temu grupa awanturników ruszyła na podbój nowego świata. Przeplłynęli ocean i wylądowali po drugiej stronie świata. Spotkali tam Ciemne Elfy.

Wśród poszukiwaczy przygód był nowicjusz Ulryka, który powiedział, że czytał w księgach o tych elfach. Powiedział też, że są one dużym zagrożeniem dla Starego Świata. Przekazał także reszcie, że elfami rządzą wiedźmy, a najważniejsza z nich czerpie moc z zaklętego kotła. Postanowili go zrabować i ukryć, aby zło nie mogło się dalej rozwijać. Dokładnie przygotowali się do włamania i rozpoczęli akcję.

Do tej pory żyje tylko jeden z grupy. Jest to ów kapłan Ulryka. Osiadł na stałe w małej wiosce, niedaleko Middenheim. Kociołek ukrył w świątyni, którą sam wybudował. Pod ołtarzem schował pamiątkę z tamtych dni i więcej do sprawy nie wracał, mając nadzieję, że złe elfy go nie odnajdą.

Jakże strasznie się mylił...

Akcja.

Przygoda zaczyna się w momencie, gdy drużyna podróżuje przez las. Zbliża się wieczór, lecz na horyzoncie widać kilka dymów unoszących się prawdopodobnie z kominów domów mieszkalnych. Do wioski pozostało jakieś dwie godziny marszu. Za dwie godziny powinien zapaść zmrok. Po godzinie marszu udany test na obserwację pozwala zauważyć, że na niebie pojawiła się luna. Test na Inteligencję uzmysławia graczom, że jest to luna wywodząca swój rodowód z pożaru.

W tym momencie oddział Ciemnych Elfów z wiedźmą na czele atakuje wioskę w poszukiwaniu kociołka.

Jeżeli drużyna się nie spieszy, nie zdąży zapobiec rzezi. Elfy mordują jak popadnie. Kilka włamuje się do świątyni i odbiera swoją własność. Aby nie pozostawić po sobie śladów, palą całą wieś i zabijają wszystkich mieszkańców. Drużyna dociera na miejsce jakieś dziesięć minut po odjeździe elfów w las.

Elfy pokonały tak dużą odległość dzięki magii. Otworzyły portal łączący Stary Świat z Nowym. Portal zniknie o świcie.

Z pogromu wioski ocalał tylko jeden człowiek. Leży przed kaplicą, jest ubrany w szaty kapłana Ulryka. Jest to ten sam kapłan, który czterdzieści lat temu powrócił z niegościnnych stron zamieszkiwanych przez Ciemne Elfy.

Przed śmiercią zdąży tylko powiedzieć:

Potwory... Przybyły tu jednak i odnalazły mnie... zabrały artefakt... zagłada jest blisko...

Jeżeli ktoś będzie dociekał, kapłan zdoła wycharczyć jeszcze tylko:

Ołtarz... to wam pomoże... odzyskajcie artefakt... bez niego są słabi...

Po tych słowach kapłan umrze.

Pod ołtarzem (odsuwa się go ręcznie, trzeba tylko popchnąć) schowany jest *miecz magiczny* (osoba, która trzyma go w ręku, wzbudza strach w swoich wrogach) i szczątkowa mapa Nowego Świata. Leży tam także *eliksir leczenia ciężkich ran* i *eliksir języków* (dwie dawki języka mrocznych elfów).

Badanie śladów uzmysłowi graczom, że rzeczywiście to, co zaatakowało wioskę musiało być nie dość, że duże, to jeszcze ciężkie. Elfy przyjechały na wierzchowcach zwanych *cold one*. Jeżeli ktoś z drużyny kiedyś się z tym zetknął i posiada umiejętność tropienia, rozpozna ślady. Jeżeli nie, to tropy przypominają ślady ogromnej, dwunogiej jaszczurki. Są dość wyraźne i prowadzą bezpośrednio w las.

Trudno zgubić trop, bo ziemia jest zryta pazurami *coldone'ów*. Po kilku krokach widać ścieżynkę, którą uciekały elfy. Trop wiedzie jeszcze przez kilka metrów i po chwili się urywa, jednak droga wiedzie dalej. Między dwoma drzewami jest otwarty portal. Można go zlokalizować wykryciem magii (po obydwu stronach dróżki pojawią się zarysy dwóch wysokich kolumn). Jeżeli ktoś przejdzie między nimi, natychmiast pojawi się w zupełnie innym miejscu, to znaczy w Nowym Świecie, na rozległej równinie. Pomimo, że w Starym Świecie była noc, tutaj świeci słońce. Przez bramę można wrócić, jednak tylko do wschodu słońca w Starym Świecie.

Grupa Ciemnych Elfów upojona tak łatwym zwycięstwem powraca do swojej królowej. Liczą na wielką nagrodę. Utrata tego magicznego kotła spowodowała rozłam wśród elfów. Królowa wiedźm, która zawsze bardziej skłaniała się ku Khainowi, nagle utraciła moc płynącą z krwi co roku zbieranej do kotła.

Inna wiedźma, zawołana wyznawczyni Slaanesh, zaczęła snuć intrygi, dzięki czemu doprowadziła do wygnania Królowej Wiedźm i jej wojska z głównego miasta. Królowa liczy na to, że po odzyskaniu kotła uda się jej zgromadzić odpowiednią ilość wojska i zaatakować miasto Wysokich Elfów. Postanowiła zrównać je z ziemią. Takie zwycięstwo da jej znowu moc, bóg będzie bardziej łaskawy i wtedy będzie mogła obalić tyrankę, która zaczęła gnębić lud jeszcze bardziej niż ona kiedyś. Ona robiła to dla boga, a tamta robi to dla własnej uciechy.

Jeżeli drużyna zdąży tej samej nocy przejść portal, są szanse, że dopadnie grupę elfów przed dostaniem się do wieży.....

Jeżeli nie, może za pomocą eliksiru uda się im podsłuchać, jak grupa przejeżdżających elfów będzie rozmawiała o planie napaści na miasto.....

Drużyna może sama próbować odzyskać artefakt, ale szanse są marne. Zostaną prawie na pewno roznieśieni na mieczach i toporach.

Prawdopodobnie wpadną na pomysł, aby zawiadomić Wysokie Elfy. Mają na to około 2 dni przewagi nad Ciemnymi Elfami. Królowa jak tylko dostanie kocioł, wyruszy zbrojnie.

Po drodze mogą natrafić na ołtarz Khaina. Tutaj zgromadzi się całe wojsko Wiedźmy i stąd ruszą przez bagna prowadzeni przez elfickich zwiadowców. Atak nastąpi dwa dni po przybyciu drużyny do miasta.

Wielkie będzie zdziwienie mieszkańców (same elfy) na widok ludzi (i prawdopodobnie krasnoludów). Na początku nie będą chcieli dać wiary. Taki atak spowodowałby długotrwałą wojnę.

Po wkroczeniu w zasięg wzroku strażników na bramie, zostaną pojmani. Zostanie im odebrana cała broń. Jeżeli nie będą chcieli oddać, nie zostaną wpuszczeni w obręb murów.

Pod strażą zostaną doprowadzeni przed majestat łaskawie panującego Edriella VI. Bohaterowie zostaną przyjęci przez namiestnika miasta i uważnie wysłuchani. Na początku nie będzie im dawał wiary, lecz zgodzi się wysłać zwiadowców. Kiedy ci wrócą, doniosą o zbliżającej się armii.

Nasi bohaterowie zostaną poproszeni o przyłączenie się do obrony miasta. Jeżeli się nie zgodzą, dostaną pozwolenie odejścia. Jeżeli przystaną na propozycję, namiestnik obieca im przydzielenie łodzi wraz z załogą, aby mogli powrócić do swoich stron.

Miasto zbroi się. Są wystawiane zapory i kopane rowy, pogłębianą fosa, wzmacniane mury. Pod koniec drugiego dnia pod miastem pojawia się wroga armia.

General Wysokich Elfów postanawia stawić czoła wrogom na otwartym polu. Armie są mniej więcej podobnej wielkości. Pod murami dochodzi do bitwy. Jeżeli grupa bierze udział w bitwie, postaraj się, aby się nie nudzili. Proponuję, aby jeden zwał się z Shadowblade, z wiedźmą lub z innym herosem. Jeżeli będą bardziej sprytni, to za oddziałami, na wzgórzu stoi namiot Królowej Wiedźm. Jest pilnowany przez pięćdziesięciu wojowników. W namiocie jest kociołek. Jeżeli go odzyskają i dowiozą do miasta, praktycznie walka jest skończona. Ujawnienie, że naczynie znowu zmieniło właściciela, strasznie osłabi morale wojsk Ciemnych Elfów. Jeżeli się to nie uda, miasto zostanie zdobyte. Są wtedy marne szanse na powrót do domu.

W czasie podróży do miasta nasi bohaterowie na pewno spotkają jakieś zwierzęta.

Mniej więcej orientujesz się chyba, jakie stworzenia żyją w dżungli. Trochę je ubarw na modłę Warhammera i zaaranżuj spotkanie. Mogą to być małpy (np. goryle), albo dzikie psy lub stado bizonów. Przy ołtarzu mogą spotkać wilkołaka (może ktoś zostanie ukąszony), który zarazi jednego z bohaterów lykantropią. Na bagnach można natknąć się na ośmiornicę bagienną lub

na jakiegoś czerwia. Pomysłów ci chyba nie brakuje, inaczej nie byłbyś Mistrzem Gry. W lesie z gałęzi może nastąpić również atak wielkiego węża dusiciela.

Może zobaczą pegaza?

Charakterystyki.

Witch Elf Hero

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	70	70	6	6	14	80	3	85	

Cold One

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
8	33	0	6	5	12	30	2	-	-

Dark Steed

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
9	33	0	4	4	7	50	1	-	-

Dark Elf Warriors

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	55	50	5	4	10	80	1	65	

Witch Elves

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	55	55	4	4	8	80	1	70	

Black Ark Corsairs

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	65	70	6	4	8	80	1	70	

Dark pegasus

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
8	33	0	4	5	10	40	2	0	

Witch King

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	80	90	6	7	20	95	4	90	

Odporność rydwanu: T-7, W-3

Amulet z żelaza

- dodaje 10 punktów magii. Do wykorzystania w ciągu dnia. Regeneruje się w czasie nocy.

Zbroja

- magiczna zbroja. Dodaje 3 pkt. pancerza na wszystkich lokacjach.

Tarcza

- jeżeli czar zostanie rzucony i zada chociaż jedną ranę (liczy się punkt pancerza z tarczy), lub nie zostanie odparty Siłą Woli, działa normalnie. Jeżeli wejdzie w Wytrzymałość (lub zostanie odparty), odbija się od tarczy i leci w losowo wybranym kierunku na odległość 4D6 metrów, trafiając w pierwszą napotkaną osobę.

Destroyer

- magiczny miecz. W momencie, kiedy zostanie nim trafiony ktoś, kto używa jakiegoś przedmiotu z czarem, dany czar zostaje ukradziony przez miecz i może być natychmiast wykorzystany. Jest 60% szans, że kradzież czaru zadziała. Czar można przetrzymywać w mieczu do momentu wykorzystania go, lub skradzenia następnego czaru.

Shadowblade, Master Of Assassins

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	95	95	6	6	15	95	4	60	

Heart of woe

- talizman. Kiedy noszący go zostanie zabity, talizman eksploduje i każdy w zasięgu 2 metrów dostaje automatycznie 1 ranę z siłą noszącego +D6. Każda rana jest liczona nie jeden, ale D6.

Potion of strength

- +3 do Siły na 1 rundę.

Dark Elf General

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	FEL
5	80	95	7	6	15	95	4	90	

Miecz magiczny +1 do zniszczenia

Zbroja z kosmicznego metalu +2 do pancerza

Jeździ na *Cold One* (opancerzonym +1)

Notatki:

Kiedy prowadziłem tę przygodę, w grupie Ciemnych Elfów, które wykradły kociołek było dwoje assasinów. Jednym z nich była Shadowblade (dla zaskoczenia wybrałem do tego celu kobietę).

Elfy zostały pojmane, ale jakoś tam uciekły (przynajmniej Shadowblade, potem wykorzystałem ją w Bitwie). Miały tę przewagę, że znały teren. Gracze zostali wprowadzeni na pole czerwonej pleśni. Było fajnie, kiedy zaczęli się organizować i do grupy “dołączył” się goryl (oczywiście nie miał złych zamiarów).

W międzyczasie jeden z graczy został zaatakowany przez larwę małego robaczka. Wcześniej został ranny, niedokładnie opatrzył ranę i ta wstrętna larwa zagnieździła się w jego ciele. Trzeba było widzieć minę gracza, kiedy opisałem mu, że pod jego osobistą skórą coś się porusza. Potem była pyszna L zabawa, kiedy jeden z drużyny wyciągał robaka J.

W mieście wysokich elfów gracze spotkali księcia Imryka ze smokiem. Jeden z graczy (elf wardancer) został zaszczycony lotem zwiadowczym na smoku w towarzystwie księcia. Przy okazji stoczył pojedynek w chmurach z czarnym smokiem drużyny przeciwnej.

Jeżeli ktoś chce pokazać graczom realny świat, odsyłam do książek o Wysokich i Ciemnych Elfach z systemu WFB (właściwie wystarczy podręcznik do Ciemnych).

Tak patrzę i widzę, że brakuje mapy, która znajduje się w podręczniku do Dark Elves. Niestety zgubiłem... L.