

# przygoda do warhammer frp

"Goldleaf"

## WPROWADZENIE DLA MISTRZA GRY.

Akcja przygody dzieje się w lesie Reikwald, gdzieś pomiędzy Grunburgiem a Altdorfem. Młoda elfka imieniem Yavarunthiel, lub inaczej Goldleaf podróżuje akurat wraz ze swoją trupą cyrkową do stolicy Imperium. Nikt z jej towarzyszy nie wie iż odziedziczyła ona cudowną lecz zarazem przerażającą zdolność swoich stwórców Dawnych Slannów. Pewnej nocy podczas postoju dziewczyna zostaje porwana i nikt nie wie przez kogo. W tym momencie w przygodzie pojawiają się bohaterowie graczy i zostają wynajęci przez założyciela cyrku. Czy podejmą się odszukania Goldleaf? Czy nie pozwolą by jej moc została wykorzystana przez fanatyków Khaine i ich demonicznego przywódcę Stehmara Narbe?

### Plan sytuacyjny przygody:

- Drużyna podróżując przez Las Reikwald spotyka trupę cyrkową
- BG zostają wynajęci do odszukania zaginionego członka trupy, młodej elfki Goldleaf
- BG odnajdują elfkę w niewielkiej jaskini - w drodze powrotnej spotykają mnicha
- Pierwsza noc na trakcie - śmierć Dietricha
- Druga noc - BG czują, że ktoś ich śledzi
- Trzecia noc - napad mutantów i zwierzołaków chaosu - śmierć błazna Mengvona
- Czwarty dzień - trupa dojeżdża do niewielkiej osady - zasadzka
- Kapłan Khaine'a próbuje schwytać Goldleaf
- Raniona Goldleaf zamienia się w złoty liść, który odlatuje na wietrze
- Przepowiednia starego Edwarda

### Opis trupy cyrkowej

Są to trzy wozy. Na pierwszym są rekwizyty, dwa pozostałe są mieszkalne.

Skład trupy :

Stehmar Narbe ( założyciel trupy ) - brzuchomówca 1 wóz

Klaus Mengvona - gnom - błazen 2 wóz

Yavarunthiel Goldleaf - trubadur 3 wóz

Dietrich Lanzberg - siłacz 2 wóz

Edward - rekwizytor 1 wóz

Klara Tannenbaum - akrobata 3 wóz

## Opisy niektórych lokacji lub wydarzeń :

### Leśna polana

Niewielka leśna polanka ma długość około 40 metrów a szerokość 10 metrów. Zewsząd otoczona jest iglastym lasem. Na środku polany BG mogą odnaleźć **trop Goldleaf** ( Ranger 50% inni 30 %, umiejętność tropienie +15 % ), w postaci powgniatanej trawy. Na północnym skraju polany leży **żółty kwiat**. ( od członków trupy można się dowiedzieć, że taki sam miała we włosach Goldleaf ). Wokół kwiatu są **ślady** czterech kopyt skierowane w rzadszą część lasu.

### Jaskinia

Idąc po śladach Goldleaf BG mogą dojść do miejsca, gdzie las bardzo się przerzedza. Znajdą tam niewielkie wapienne wzgórze, gęsto porośnięte roślinnością. We wzgórzu jest wydrążona przez strumyk jaskinia. Właśnie do niej prowadzi trop. BG bez problemu mogą zauważyć mnóstwo innych **śladów** istot dwunożnych.

Jaskinia jest długa i kręta. Idąc wyłomem BG czują **dym**. Wreszcie dochodzą do sali gdzie znajdują palenisko, a wokół niego mnóstwo goblinów. Wszędzie pełno jest połamanej broni. Ciała leżą w dziwnych pozach. Na twarzach widać zdziwienie.

W kącie jaskini grupa znajdzie piękną elfią kobietę. Będzie skulona i wystraszona. Jest to Goldleaf. Opowie o tym, że :

uciekła od trupy, gdyż czarny księżyc Morrslieb był w pełni, a światło jej ojca pokazałoby kim naprawdę jest. ( mówi to jakby była w transie, jej oczy wydają się być głębią zawierająca wszystkie tajemnice świata. Goldleaf opowie jeszcze o tym jak chciała skryć się gdzieś i znalazła tą jaskinię zamieszkałą przez gobliny. Nic więcej nie powie.

Kiedy BG będą wychodzili z jaskini ( o ile nie zabili goblinów ) zostaną z tyłu zaatakowani. Przeciwników jest dziewięciu.

### gobliny

| Sz | WW | US | S | Wt | Żw | I  | A | Zr | CP | Int | Op | SW | Ogd |
|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|-----|----|----|-----|
| 4  | 25 | 25 | 3 | 3  | 7  | 20 | 1 | 18 | 18 | 18  | 18 | 18 | 18  |

Są pod działaniem jakiegoś napoju i nie odczuwają strachu nawet przed silniejszą grupą. Wszystkie mają zakrzywione **miecze** w dłoniach oraz **koszulki kolcze i hełmy**.

Po pokonaniu goblinów wędrowcy zauważą, że przed kobietą stoi jakiś człowiek w kapturze. Chwilę później przykłęka i kobieta kładzie mu rękę na głowie.

Człowiek ten jest mnichem. Poza habitem i sandałami ma jeszcze sztylet. Na szyi nosi medalion w kształcie serca. Mnich jest **niemową** o czym BG dowiedzą się od Goldleaf. Mnich przyłączy się do grupy i wszyscy wrócą do wozów.

### Śmierć Dietricha

Po pierwszej nocy, nad ranem zostanie odnaleziony martwy Dietrich. Znajdzie go Mengvona. Osiołek będzie miał owinięty szeroki łańcuch wokół szyi. Nikt nie będzie wiedział co się stało. Tylko mnich będzie niespokojny.

### Druga noc

Podczas następnej nocy na postoju wszystkim będzie się wydawało, że ktoś chodzi po lesie wokół nich. Edward przyjdzie powiedzieć, że słyszał jakieś szepty niedaleko swojego wozu. Mimo najlepszych starań BG nie znajdą niczego poza **podeptanymi** krzakami i **strzałą obwiązaną czerwoną wstążką. Stehmar pokaże ją pacynce.**

### Trzecia noc

Trzeciej nocy ci, którzy będą spali obudzą się pod wpływem przeraźliwych wrzasków. Na obóz zaatakuje banda czterech mutantów i dwóch zwierzołaków chaosu.

### mutanci

| Sz | WW | US | S | Wt | Żw | I  | A | Zr | CP | Int | Op | SW | Ogd |
|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|-----|----|----|-----|
| P  | 33 | 25 | 3 | 3  | 6  | 30 | 1 | 29 | 29 | 29  | 29 | 29 | 16  |

1 ma oczy na szczypułkach

2,3 mają jaszczurczy wygląd i bardzo twardą skórę +2PP na całym ciele

4 ma przezroczystą skórę i czaszkę zamiast twarzy ( wywołuje strach )

### zwierzołaki

| Sz | WW | US | S | Wt | Żw | I  | A | Zr | CP | Int | Op | SW | Ogd |
|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|-----|----|----|-----|
| 4  | 41 | 25 | 3 | 4  | 11 | 30 | 1 | 30 | 29 | 24  | 29 | 24 | 10  |

1 ma głowę w klatce piersiowej

2 krwawy szal ( test furii ), głowa dzika

Po walce z czeredą obozowicze znajdą kolejną ofiarę. Będzie nią Mengvona. W jego piersi tkwi sztylet. Dochodzenie wykaże iż należy on do Edwarda. Starzec powie, że rano nie mógł go znaleźć.

### Czwarty dzień

Wozy dojadą do nowej polany na, której będzie się znajdowała opuszczona osada ( 4 zniszczone chaty ). BG z szóstym zmysłem wyczują, że coś jest nie w porządku. Kiedy wozy wjadą na polanę ze wszystkich chat wyleci po trzech na czarno ubranych ludzi. Są to fanatyczni wyznawcy Khaine'a, którzy czekają tu na swojego kapłana Stehmara i elfią kobietę.

Kiedy BG będą zajęci walką, mnich będzie bronił kobiety. Zostanie jednak zasztyletowany przez Stehmara. Kobieta siłą wzroku sprawi, że sztylet pęknie. Stehmar ryknie z bólu. Dobędzie miecza i rani Goldleaf, która padnie nieprzytomna. Wtedy kapłan zaangażuje się w walkę.

Po walce Goldleaf skona i zniknie a nad miejscem, gdzie leżała pojawi się złoty liść unoszący się na wietrze.

Wtedy Edward zaśpiewa :

*Posłuchajcie tej pieśni co pannę opiewa,*

*co ją Elfów, przedniej Stwórców ród wyśpiewa,*

*gdyż tak zaczęły istoty w tym świecie*

nie najdziesz, tak bogowie stworzyli to dziecko !

Przeto poczęła się ona jesiennymi pory,  
gdy liście pożółkłe spadały z topoli  
i olch, Na wzór elfów poczynion ten twór,  
nie tylko ziomków zadziwił! Mógł dwór  
każdy ozdobić swą pięknoscią,  
lecz wybrał losy nie płodne radością,  
Nazwan cudownie Złoty Liść,  
Nie przeto iż włosów miał kiść,  
jesiennymi barwy przyozdobion,  
bo po prawdzie czarny był sławion,  
lecz, że pory jesiennej widząc urodzenie,  
nazwała ją bogini takim imieniem,  
I dała jej łaskawa osobliwej mocy,  
by mogła jej udzielać światu dla pomocy,  
lecz pełne były losy wyrzeczeń,  
nie mogła składać Goldleaf miłosnych przyrzeczeń,  
Tułała się po świecie, ludy wspomagała,  
co one nie doznała? Co nie dokonała,  
lecz rzucili ją podli bogowie chaosu,  
kłodę pod nogi, kwiat cudnego wrzосу,  
Ofiarowany przez młodzieńca,  
Orkristem go zwali, a był to młodzieniec,  
kuty jak ze stali, wspierał się na młocie  
niczym z niebios, pokochała go panna,  
I ściągnęła na siebie piękna czarodziejka,  
klątwe szaloną, nie będzie wniebowzięta,  
dopóki nie odnajdzie relikwi stwórcy swego,

*pierścienia lub klejnotu iście wspaniałego,  
Ponoć dotąd się tuła w postaci gołębia,  
lub liścia złotego co się dalej kłębia,  
na wietrze surowym, Może już się stała boginią urody?  
Zali nie jest to koniec wspaniałej przygody!*

Później powie:

*Biada nam, bo oto bogowie zesłali nam anioła a myśmy go uśmiercili.*

Po tych słowach starzec upadnie na kolana.

Twarz zmarłego mnicha jest uśmiechnięta.

Parę dni później, w drodze BG zobaczą gołębia kołującego nad nimi. Chwilę później ptak odleci.

fanatycy

|           |           |           |          |           |           |          |          |           |           |            |           |           |            |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|------------|
| <b>Sz</b> | <b>WW</b> | <b>US</b> | <b>S</b> | <b>Wt</b> | <b>Żw</b> | <b>I</b> | <b>A</b> | <b>Zr</b> | <b>CP</b> | <b>Int</b> | <b>Op</b> | <b>SW</b> | <b>Ogd</b> |
| 4         | 53        | 25        | 4*       | 6         | 12        | 50       | 2        | 30        | 39        | 39         | 59        | 49        | 29         |

Umiejętności : czarne ubrania z symbolem skorpiona na piersi

rozbrojenie zakrzywione miecze

uniki

szaleńczy atak

sekretny język bitewny

specjalna broń - broń dwuręczna

bijatyka

silny cios\*

ogłuszenie

celny cios

Stehmar Narbe

|           |           |           |          |           |           |          |          |           |           |            |           |           |            |
|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|------------|
| <b>Sz</b> | <b>WW</b> | <b>US</b> | <b>S</b> | <b>Wt</b> | <b>Żw</b> | <b>I</b> | <b>A</b> | <b>Zr</b> | <b>CP</b> | <b>Int</b> | <b>Op</b> | <b>SW</b> | <b>Ogd</b> |
| 4         | 63        | 25        | 4        | 6         | 12        | 50       | 2        | 30        | 39        | 39         | 59        | 49        | 29         |

Umiejętności : Przedmioty :

czytanie/pisanie pacynka

sekretny język klasyczny pistolet strzałkowy

wiedza o pergaminach ( mag.) miecz

teologia szary kaftan z płaszczem

rozpoznawanie roślin

zielarstwo

eskapologia - wyzw. się z więzów

nietykalność dla trucizn

sekretny jęz. magii i nekromancji

czary magii prostej

medytacja

krasomóstwo

specjalna broń - pistolet strzałkowy

przygotowywanie trucizn

Czary :

Przekleństwo

płonące światło

magiczny alarm

otwarcie

sen

wykrycie magii

Stehmar zawsze przemawia do swojej pacynki. Jest to jego obsesja. Jego pacynka nosi imię Sisigmund.

Inne charakterystyki :

Goldleaf - Yavarunthiel

| Sz | WW | US | S | Wt | Żw | I  | A | Zr | CP | Int | Op | SW | Ogd |
|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|-----|----|----|-----|
| 4  | 41 | 34 | 3 | 3  | 7  | 60 | 1 | 43 | 43 | 66  | 66 | 43 | 78  |

Umiejętności : lutnia

widzenie w ciemnościach

krasomóstwo

muzykalność

śpiew

Goldleaf to piękna kobieta o urodzie wyróżniającej się nawet wśród elfów. Ma kruczoczarne włosy i błękitne oczy. Chodzi w błękitnej sukience. Potrafi wzrokiem kruszyć broń ( 10 % szansy, że broń wytrzyma i +5 % za każdą magiczną cechę ). Umie też rozmawiać ze zwierzętami i usypiać istoty o inteligencji większej niż 10. ( czas 2K6 minut )

#### Cyrkowcy

| Sz | WW | US | S | Wt | Żw | I  | A | Zr | CP | Int | Op | SW | Ogd |
|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|-----|----|----|-----|
| 3  | 43 | 35 | 3 | 3  | 9  | 30 | 1 | 29 | 29 | 29  | 29 | 29 | 39  |

Klaus Mengvona - gnom - błazen kostium, tasak, szyderstwo

Dietrich Lanzberg - siłacz siłacz - postawny

Edward - rekwizytor nóż - przygarbiony

Klara Tannenbaum - akrobata akrobatyka- smukła, blondynka