Mateusz „Uhanimar” Zachciał

PROJEKT: AMUNDSEN



Alternatywna wersja
wyprawy na Biegun Południowy,
która zmrozi Wasze serca!

Zardzewiały Topór

Mateusz „Uhanimar” Zachciał

Projekt: Amundsen

Pomoc i konsultacje:
Jakub „Mefi” Fijałkowski, Michał „Mirage” Pepliński

Skład i projekt okładki
Mateusz Zachciał

Produkcja Zardzewiały Topór
2011

www.larp-zt.pl
larp@larp-zt.pl

Spis Treści

Wstęp 7

Wstęp fabularny 7

Krótki opis larpa 7

LARP Masterzy (LM) 7

Miejsce larpa 7

Akcja larpa 7

Przygotowania 8

Stroje 8

Lokacje 8

Lokacja - Miejsce startu 8

Lokacja – Opuszczony Obóz Ekspedycji National Geographic 8

Lokacja – Jama Człowieka Śniegu 8

Rekwizyty 8

Rekwizyty dla postaci 9

Przed larpem 9

Intryga 9

Ważne elementy larpa 11

Yeti 11

Duchy 12

Rozbijanie obozu 12

Mapy 12

Zaopatrzenie 12

Różne założenia larpa 12

Zasady larpa 13

Użycie umiejętności 13

Walka wręcz i walka na noże 14

Broń palna 14

Walka z Yeti 14

Rany 14

Czary 14

Czytanie z natury 14

Lista Postaci 15

Lista rekwizytów 15

Rekwizyty dla postaci 15

Wstęp

Wstęp fabularny

Wpis z pamiętnika Roalda Amundsena:

Dnia 6 grudnia 1911. 21. dzień Norweskiej ekspedycji.

To już 3 tydzień ciężkiej wędrówki do celu. Jesteśmy zmęczeni ale nie poddajemy się. Wciąż przedzieramy się przez śniegi Antarktydy pokonując kolejne wzniesienie, zaspy i wszechobecny mróz. Podczas niezwykle silnej burzy śnieżnej straciliśmy znaczne zapasy żywności. Nie poddaję się. TRZEBA MYŚLEĆ POZYTYWNIE.

Tym razem musimy być pierwsi! Brytyjczycy nas nie wyprzedzą! Jeszcze żaden człowiek nie stanął na Biegunie Południowym!

Nagle usłyszałem przez antarktyczny wiatr „Ej! Co to za ślad?".

Czy aby na pewno pierwsi...?

Przeżyjcie jeden wieczór z tej niebezpiecznej wyprawy...

Krótki opis larpa

„Projekt: Amundsen" jest larpem, którego akcja dzieje się w 1911 roku, kiedy to Roald Amundsen zdobywa Biegun Południowy. LARP prezentuje alternatywną wersję historii tego odkrycia, mieszającą intrygę polityczną, rządzę pieniądza i okultyzm z lekkim zabarwieniem Mitów Cthulhu.

LARP przedstawia jedną noc z życia wyprawy Amundsena na Biegun Południowy. Jak się okaże – będzie to noc przełomowa. Ekspedycja jest po 3 tygodniach wyczerpującego marszu przez śnieżne pustkowia.

Larp został napisany na 16-20 graczy. Przy niewielkich modyfikacjach można go dostosować do mniejszej liczby graczy.

Czas trwania larpa: 3-4godz.

LARP Masterzy (LM)

Do sprawnego prowadzenia, „Projekt: Amundsen" wymaga przynajmniej dwóch LAPR Masterów. Jeden z nich prowadzi Ekspedycję Amundsena, drugi LM natomiast prowadzi larpa od strony pozostałych postaci jak Yeti, członkowie ekspedycji National Geographic, itp.

LARP Masterzy pełnią rolę Przewodników (tak są też nazywani w Kartach Postaci). Powinni być ubrani w stroje z epoki, odpowiadające klimatowi larpa.

Miejsce larpa

Projekt: Amundsen jest larpem terenowym. Najlepiej prowadzić go zimą, wieczorem, kiedy już jest ciemno. Idealnym miejscem będzie puste, zaśnieżone pole, mogą być tam wzgórza. Im bardziej teren będzie przypominać Biegun Południowy tym lepiej dla klimatu larpa.

Akcja larpa

LARP zaczyna się pod koniec 21. dnia wyprawy Roalda Amundsena na Biegun Południowy i trwa przez cały wieczór aż do rozwiązania wszystkich zagadek, problemów i podjęcia decyzji dotyczących przyszłości wyprawy przez członków ekspedycji. Można powiedzieć, że jest to przełomowa noc. Co więcej Ekspedycja Amundsena sądzi ma tylko kilka dni do celu (co nie jest prawdą, patrz „Intryga").

Gdy ekspedycja dotrze na miejsce gdzie mają rozbić dzisiejszy obóz, okaże się, że nie są tutaj sami, otóż w tym miejscu znajdują opuszczony obóz, znajdują tam mapy, ślady krwi, tajemnicze manuskrypty. W oddali usłyszą tajemnicze ryki oraz zobaczą dziwną postać z latarnią.

Większość akcji będzie dziać się w tym obozie i w jego okolicach.

Przygotowania

LARP wymaga pewnych przygotowań. Głównie jest to przyszykowanie rekwizytów, strojów i samego terenu przed grą.

Stroje

Gracze powinni przygotować stroje podróżnicze z początku XX w. Dobrym wyjściem na poszukiwanie inspiracji jest portal Wikipedia [http://pl.wikipedia.org/wiki/Roald_Amundsen]. Wzory strojów również można znaleźć w internecie, szukając zdjęć z prawdziwej ekspedycji Roalda Amundsena i innych odkrywców z tej epoki.

Lokacje

Lokacje należy przygotować przed larpem. LARP zakłada 3 główne lokacje: miejsce startu (gdzie zaczyna Ekspedycja Amundsena), obóz Ekspedycji National Geographic oraz jama Człowieka Śniegu (czyli Yeti).

Lokacja - Miejsce startu

Miejsce startu, którego startuje Ekspedycja Amundsena powinno być oddalone o około 10-20min marszu od właściwego miejsca larpa (Obozu National Goegraphic). Tutaj następuje odprawa graczy, prelekcja, itp. Uczestnicy powinni zostać wyposażeni w zapasy, drewno, sanki lub sanie (jeżeli LARP Masterzy mają możliwości). Gracze sami powinni załadować sanie i wyruszyć w wyznaczonym kierunku, do miejsca obozowiska.

Drugim miejscem startu są okolice jamy Yeti (opisanej poniżej). Stąd LARPa rozpoczynają:

- druga grupa graczy (pozostali przy życiu członkowie wyprawy National Geographic) (około 30min po rozpoczęciu larpa)
- Yeti, który wchodzi do gry, parę minut po drugiej grupie graczy
- Duch z latarnią wchodzi do gry po Człowieku Śniegu. W przypadku mniejszej liczby graczy niż jest wymagana, Duchem zostaje pierwszy martwy gracz.

Lokacja – Opuszczony Obóz Ekspedycji National Geographic

Ekspedycja Amundsena dociera do opuszczonego, lekko zniszczonego obozu (obozu założonego przez tajną wyprawę Towarzystwa National Geographic). Obóz musi sprawiać wrażenie opuszczonego, dawać do myślenia i sugerować, że miała tutaj miejsce tragedia.

Szykując obóz można wbić flagę na maszcie, rozbić namiot, przygotować palenisko, itp. Koniecznie na śniegu powinny być czerwone plamy (krew) oraz w miarę możliwości kawałki ciał (oczywiście sztuczne).

W jednym z namiotów należy umieścić poprawną mapę Bieguna Południowego oraz manuskrypty dotyczące figurki.

Lokacja – Jama Człowieka Śniegu

Na tym terenie rządzi Yeti, prastary Człowiek Śniegu. W swojej pieczarze zbiera skarby. Tutaj należy umieścić wszystko co Yeti ukradł poprzedniej ekspedycji: zapasy żywności, butelka whiski, broń, amunicja, opał i specyfiki lekarskie. Również można dorzucić kilka użytecznych drobiazgów jak lina, broń, latarnie, itp. Czyli wszystko to co może się przydać graczom, wzmocnić klimat rozgrywki. Drugą część figurki nosi na szyi Yeti.

Rekwizyty

Rekwizyty są bardzo istotnym elementem tego larpie. Powinny one przypominać jak najbardziej rzeczywiste przedmioty z początków XX w. Szczególnie jeśli chodzi o takie przedmioty jak lina, latarnie, broń. Oczywiście można je zastąpić współczesnymi odpowiednikami. W

przypadku kompletnego braku niektórych rzeczy można się uciec do sprawdzonej metody kartonu, drukarki, kleju i taśmy klejącej.

Część rekwizytów jak mapy jest gotowa do druku i znajduje się w pliku rekwizyty.pdf. Pełna lista rekwizytów znajduje się na końcu tego tekstu.

Rekwizyty dla postaci

Na Kartach Postaci są wypisane rekwizyty jakie dana postać powinna otrzymać przed larpem. Są to istotne elementy larpa.

Postacie, które mają na Kartach Postaci informacje, że otrzymują jedzenie, oznacza to, że je ukradły wcześniej i nie należy ich zdemaskować przez przypadek. Drogi LM miej to na uwadze.

Przed larpem

Na początku gry, na Miejscu Startu Przewodnicy (LM) muszą wykonać następujące czynności:

1. Poprowadzić krótką prelekcję dla graczy omawiając m.i n. wstęp fabularny, reguły, zasady larpa.
2. Rozdać Karty Postaci graczom
3. Odpowiedzieć na pytania graczy dotyczące ich postaci.
4. Rozdać rekwizyty.
5. Pozwolić postaciom na przygotowanie sań.

Uwaga

Przed larpem (w miejscu startu) każdy gracz powinien otrzymać swoją Kartę Postaci oraz kartkę z listą członków ekspedycji. To ulatwi mu kontakt z innymi postaciami i będzie symulować paromiesięczną znajomość z uczestnikami wyprawy. Należy to podkreślić w prelekcji przed LARPem.

Intryga

Rozdział „Intryga" należy przeczytać dwa razy. Po pierwszym czytaniu należy zapoznać się ze

wszystkimi Kartami Postaci (znajomość ich przez Mistrzów Gry jest niezbędna). Następnie należy przeczytać ponownie ten rozdział. Wtedy wyjaśnią się wszystkie wątki i rozwieją niejasności.

Poniżej opisuję w kolejności chronologicznej wydarzenia jakie miały miejsce przed larpem oraz jakie mogą mieć miejsce w trakcie larpa. Sama rozgrywka nie ma ściśle ustalonego przebiegu. LM powinien tak wprowadzać dostępne elementy larpa by zapewnić płynność rozgrywki. Wszystko zwyczajowo zależy od posunięć graczy i efektu jaki chcą uzyskać prowadzący.

Rok 1910 - Amundsenowi nie udało się dotrzeć pierwszemu na Biegun Północny. Został wyprzedzony przez ekspedycję Amerykanina Roberta Peary'ego. Tam Peary odkrywa tajemnicze manuskrypty, które w końcu dostają się w ręce Towarzystwa Podróżniczego National Geographic. Manuskrypty traktują o tajemniczej figurce bóstwa Zulchequona, która pozwala ożywiać zmarłych. Wg manuskryptów figurka znajduje się na Biegunie Południowym. National Geographic szybko i w ukryciu organizuje wyprawę na Biegun Południowy w celu zdobycia tej figurki.

Po tych wydarzeniach w roku 1911 Ekspedycja wysłana przez National Geographic dotarła do celu, gdzie rozgrywa się nasz larp, na około 2-3 dni przed wyprawą Amundsena. To miejsce znajduje się jakieś 120km do punktu docelowego (czyli Bieguna Południowego).

Obszar gdzie znajduje się figurka jest położone w kierunku 30 stopni na zachód od punktu cumowania obu ekspedycji. Oba statki nie zauważyły się ze względu na duże przestrzenie i słabą widoczność. Ekspedycja National Geographic miała też ze sobą maga, który zesłał burzę śnieżną na wyprawę Amundsena. W ten sposób zatarli za sobą ślady i sporo opóźnili Amundesna.

Wyprawa NG po dotarciu do celu, gdzie wg manuskryp-

tów znalezionych na Biegunie Północnym miała być tajemnicza, bluźniercza figurka, zaczęła poszukiwania. Trafiła nieopatrznie na jamę Yeti, w której zresztą Yeti trzymał figurkę. Figurkę udało im się zabrać. Człowiek Śniegu jak odkrył brak swojego skarbu (figurki) rozwścieczył się i zaczął sukcesywnie mordować członków ekspedycji. Rzeź przeżyło 1-3 ludzi (zależnie od ilości graczy), którym udało się uciec. Szef tej wyprawy (Kjellfrid Lohdahl) ma przy sobie figurkę. Stało się to jakieś 2 godz. przed przybyciem Amundsena. Ci ludzie ukrywają się teraz, są wystraszeni, przemarznięci i za bardzo nie wiedzą co się dzieje.

Tutaj zaczyna się larp

LARP jest jedną nocą z życia wyprawy Amundsena na Biegun Południowy.

Ekspedycja Amundsena zmierza do miejsca obozu Ekspedycji National Geographic (tutaj ma być też ich obóz, wyznaczony przez eskimoskich przewdoników). W trakcie marszu jedna postać może wpaść w rozpadlinę (by spowolnić trochę graczy i zbudować większy klimat grozy). Wcześniej stracili dużo zapasów w śnieżycy, jednak Amundsen kontynuuje podróż.

Ekspedycja Amundsena jest po 3 tygodniach marszu. Wszyscy sądzą, że idą w dobrym kierunku i od Bieguna Południowego dzieli ich niecałe 30km.

Dlaczego Amundsen idzie w złym kierunku? (Obecnie zmierzają w kierunku gdzie ukryta jest figurka). Otóż niektórym członkom wyprawy (patrz karty postaci) zależy bardziej na zdobyciu figurki niż na zdobyciu Bieguna Południowego. Spreparowali oni mapy wprowadzając w błąd kartografa i nawigatora.

Ekspedycja Amundsena dociera do miejsca, gdzie mają rozbić obóz i spotyka tam obozowisko należące (jak się po chwili okaże) do Ekspedycji National Geographic. W namiotach znajdują manuskrypty, notatki dtyczące wyprawy na Biegun Północny i Towarzystwa National Geographic oraz poprawną mapę Bieguna Południowego.

Mimo tych wszystkich odkryć i rewelacji, najpierw uczestnicy wyprawy muszą się przyszykować do dzisiejszej nocy na Biegunie. Nad przygotowaniami czuwa jedna z postaci. Postacie muszą: zdobyć drewno (które miała poprzednia ekspedycja i zostało rozrzucone przez Yeti), rozpalić ogień, przygotować jedzenie. Niestety ich drewno przepadło podczas ostatniej śnieżnej burzy (zrobił szpieg Scotta, który wyrzucił znaczną część zapasów podczas burzy). Zanim zaczną dochodzenia, poszukiwania, itp. muszą zapewnić sobie bezpieczne miejsce noclegu. Bez tego czeka ich śmierć przez zamarznięcie.

W obozie postacie natykają się na ślady krwi, rozrzucone części ludzkich ciał, itp. Tutaj zaczyna się prawdziwa akcja.

W trakcie przygotowywania obozu i trwania larpa gracze:

1. powinni usłyszeć jakieś dziwne głosy (ryk Yet
2. powinni zobaczyć ducha w oddali.
3. powinni spotkać członków poprzedniej ekspedycji.
4. powinni dowiedzieć się o figurce.
5. powinni dowiedzieć się, że zapasy, naboje, lina, itp. są w jamie Yeti.
6. powinni ustalić plan działania. Powrót zajmie im 3 tygodnie, natomiast dotarcie do Bieguna Południowego zajmie im około 10 dni. W obecnym stanie żywności starczy im na około 2 tygodnie, także mają duży problem.
7. dodatkowo po piętach depcze im Robert Falcon Scott, konkurent Amundsena. Jest on wprowadzony tylko fabularnie, nie występuje w tym larpie.
8. postacie muszą przeżyć tą noc. Jednak Yeti i figurka im tego nie ułatwi. Człowiek Śniegu chce ich pozabijać i zabrać im ich dobytek oraz się zemścić za zakłócanie jego spokoju. Natomiast figurka zaczyna działać, wprowadzając nienawiść i nieufność między graczy. LM uzyskuje ten efekt podszeptując różne fałszywe informacje graczom, np. „uważasz, że to tamta postać ukradła wasze jedzenie".

LARP toczy się torem jaki wyznaczą mu gracze. LM może tylko korygować ich poczynania i używać wszyst-

kich dostępnych elementów larpa. Mistrzu Gry musisz utrzymać klimat niepewności, zagadkowości.

LARP się kończy:

1. gdy gracze zabiją Yeti i rozwiążą problem z figurką oraz odzyskują część zapasów i zdecydują się gdzie wyruszyć dalej.
2. Yeti zabija wszystkich graczy po kolei.
3. Figurka zmusza graczy do wymordowania się nawzajem.
4. Amundsen może nie dotrzeć do Bieguna Południowego, może to zrobić każdy z pozostałych członków ekspedycji.

Możliwych zakończeń jest bardzo dużo. Nie jestem w stanie ich przewidzieć i tutaj wypisać. Wypisałem najważniejsze założenia końca larpa „Projekt: Amundsen".

Drogi LM pamiętaj aby teraz przeczytać Karty Postaci.

Ważne elementy larpa

Figurka

Figurka jest bardzo potężnym, starożytnym artefaktem. Przedstawia ona boga lodu Zulchequona. Statuetka pozwala ożywiać zmarłych. (Bez obawy, podczas tej wyprawy nikt nie ma możliwości uczynić tak skomplikowanych rytuałów). Figurka nie śpi i trzyma uwięzione dusze w pobliżu. Stąd właśnie pojawiające się w okolicach obozu duchy. Figurka posiada następujące cechy:

1. Składa się z dwóch części. Jedną z nich posiada Kjellfrid Lohdahl (dowódca wyprawy National Geographic). Drugą część statuetki ma na szyi Yeti.
2. Figurka więzi duchy zmarłych, które będą pojawiać się w pewnej odległości od obozu. Będą to martwi gracze.
3. Figurka pragnie dusz. Chce uśmiercić graczy, wprowadzając kłótnie między nich (LM podszeptuje różne rzeczy graczom na ucho w stylu: „czujesz, że oni knują coś przeciwko tobie, itp.", wprowadzając nieufność między nich.
4. Figurkę trzeba zniszczyć inaczej zabije graczy.
5. Eskimoski Szaman czuje, że figurka jest bardzo zła.
6. Figurka nie może zostać z ekspedycją. Jeżeli tak postanowią gracze, to wszyscy się wymordują w ciągu 2 dni.
7. Gracze, którzy zginą podczas larpa zamieniają się w duchy. Każdy z nich dostaje kartę postaci Ducha.

Yeti

Obie ekspedycje spotkają niebezpiecznego, prastarego Yeti - Człowieka Śniegu, który żyje na tym terenie.

1. By zabić potwora postacie muszą mu zadać 6

ran lub odprawić odpowiednie czary.

2. W bezpośrednim starciu Yeti rani automatycznie przeciwnika – jest bardzo potężny (patrz „Zasady Larpa".
3. Yeti posługuje się wielką maczugą lub inną otulinową bronią (na zasadach walk mieczami otulinowymi [http://www.larp-zt.pl/index.php/walka/]) lub pazurami (rani automatycznie) zadając poważne rany.
4. W założeniach larpa, Yeti nie ma zabijać graczy, ma stwarzać klimat zagrożenia, poczucia niebezpieczeństwa i niepewności. Yeti, jeśli dojdzie do walki tylko rani postacie a nie zabija. LM powinni tego rygorystycznie pilnować.
5. Yeti zaczyna zabijać dopiero pod koniec larpa lub w momencie gdy zapanuje stagnacja podczas rozgrywki.

Duchy

Martwi gracze stają się duchami uwięzionymi przez figurkę. Będą pojawiać się w okolicach obozu oraz przy graczach. Jednak nie mogą z nimi wchodzić w interakcje. Jedynie widzą się nawzajem. LARP Masterzy mogą używać duchów do straszenia graczy, wywoływania paniki, utrzymywania napięcia, strachu, niepewności. Każdy martwy gracz powinien dostać Kartę Postaci Ducha.

Jeden z duchów ma latarnię, to on odgania mrok, których chce go pochłonąć razem z innymi duchami (patrz Karty Postaci).

Rozbijanie obozu

Jest to bardzo istotny element larpa. Po dotarciu na miejsce uczestnicy wyprawy muszą się oporządzić, ogrzać, zjeść, odpocząć. W końcu są po 3 tygodniach ciężkiego marszu, w skrajnie niskich temperaturach. Rozpalanie ognia i gotowanie na nim chociaż wody może być nie lada wyzwaniem i questem budującym klimat.

Mapy

Mapy są kluczowe dla fabuły „Projektu: Amundsen". To właśnie przez mapę ekspedycja Amundsena zabłądziła. Wyprawa Amundsena posiada mapę, która ma błędnie wyznaczony kierunek Bieguna Południowego. Mapa została tak spreparowana by Ekspedycja trafiła do miejsca ukrycia figurki. (30 stopni w kierunku Magnetycznego Bieguna Południowego).

Poprawna mapa znajduje się w namiocie Ekspedycji National Geographic. Tylko osoby znające się na kartografii i nawigacji porównując mapy obu wypraw będą w stanie ocenić, że zboczyli dosyć mocno z kursu i do Bieguna Południowego mają nie 5 a 12 dni marszu (około 120km).

Dopóki mapa National Geographic nie zostanie odkryta gracze nie są w stanie odkryć prawdy o swoim położeniu.

W szczególnych przypadkach gry larp będzie zmierzać do Martwego Punktu [http://www.larp-zt.pl/index.php/almanach-lm-martwe-i-rozbiezne-punkty-na-larpie/] LM może zezwolić na analizę mapy na podstawie gwiazd (jednak wynik analizy będzie niepewny).

Postać chcąc wyznaczyć kierunek musi się spytać o to LM.

Zaopatrzenie

Ekspedycja Amundsena cierpi na znaczny brak zapasów. Mają zapasy żywności na niecałe 2 tygodnie. Jeżeli znajdą zapasy w jamie Yeti, wtedy starczy im ich na dojście do Bieguna Południowego i z powrotem do statku. Zaopatrzenie może być reprezentowane na larpie przez pakunki, worki, coś co jest nieporęczne i wygląda jak ładunek z początku XX w. (np. worki jutowe lub drewniane skrzynie).

Różne założenia larpa

Poniżej opisuję różne założenia larpa, których jeszcze nie omówiłem:

1. Gracze są wyczerpani, zmarznięci i głodni. Prowadzący powinni im to uświadomić przed lar-

pem. Koniecznie chcą odpocząć i się posilić po wyczerpującym marszu. Może to nastąpić dopiero po przygotowaniu obozu.

2. Gracze Muszą rozbić obóz – rozłożyć namiot, ustawić kociołek, rozpalić obóz. Inaczej grozi im śmierć z zimna.
3. Ekspedycja powinna być wyposażona w lampy naftowe i paliwo do rozpalenia ognia.
4. Muszą zdobyć drewno na opał, które jest rozrzucone po terenie. (Drewno Prowadzący rozrzucają przed larpem).
5. Yeti zaatakuje najpierw tych co się oddalą od obozu.
6. Wszyscy uczestnicy słuchają Amundsena.
7. W pojedynkę nikt nie da rady wrócić na statek, muszą iść większą grupą. Mogą rozdzielić się na dwie grupy ale nie na więcej.
8. Postać fotografa – jest to idealna postać do robienia prawdziwych zdjęć z larpa. Jest wprowadzona w sposób klimatyczny i Prowadzący powinni zaopatrzyć go w aparat.

Zasady larpa

Uwaga

Większość zasad szczegółowych jest wyjaśniona na Kartach Postaci. Ogólne reguły rządzące tym larpem omówiłem poniżej.

W celu sprawnego rozwiązywania problemów mechanicznych LM powinien kierować się zdrowym rozsądkiem i zasadą płynności fabuły, tak żeby larp był grywalny i nie miał zgrzytów mechanicznych.

Przy niektórych regułach podałem linki, gdzie możecie znaleźć szczegółowe omówienie danych zagadnień i zasad.

Zasady tego larpa są oparte na teście Papiek-Kamień-Nożyce (PKN) [http://www.larp-zt.pl/index.php/almanach-lm-testy-na-larpie/] i na umiejętnościach oraz na elementach walki na „otuliny" [http://www.larp-zt.pl/index.php/walka/]. Ponadto należy założyć, że postacie potrafią wykonać prawie wszystko to co zaprawiony podróżnik zrobi bez problemu. Tylko niektóre czynności, dla których wprowadziłem umiejętności, są zarezerwowane dla specjalistów (jak np. kartografia czy magia). Inne postacie mogą również próbować próby wykonania tych trudnych czynności wykonując test PKN. Jednak pozytywny skutek jest zazwyczaj marny i zależy od decyzji LM.

Lista umiejętności wraz z opisami ich użycia znajduje się na kartach postaci.

Użycie umiejętności

Jeżeli postać chce użyć swojej umiejętności musi spełnić wszystkie warunki jakie są wymagane do jej wykonania oraz zgłosić ten fakt LARP Masterowi.

Postacie podejmujące akcję, do której nie mają umiejętności muszą wykonać test PKN. Jeżeli im się uda (test zakończy się sukcesem) to osiągnęły efekt zadowalający.

Walka wręcz i walka na noże

Gdy dojdzie do walki wręcz lub na noże, należy ją rozgrywać wg następującego schematu:

1.Gracze rozgrywają między sobą 3 razy pod rząd PKN.

2.LM liczy sukcesy grających (czyli zwycięstwa w danej rundzie) i po trzech rundach ogłasza wynik. Ten kto zdobył więcej sukcesów wygrywa. W przypadku remisu końcowa decyzja pozostaje w rękach LM – czy przeprowadzić jeszcze jeden test czy pozostawić sytuację nierozstrzygniętą i przekazać inicjatywę w ręce graczy. Teraz oni będą musieli decydować czy podejmują jeszcze raz rywalizację lub daną próbę.

Jeżeli któryś z graczy miał umiejętność ze znakiem (+ lub -) na starcie ma odpowiednio jeden sukces lub jedną porażkę.

Jako noże proponuję używać atrap noży lub zwykłych otulinowych sztyletów.

Broń palna

Z broni palnej celnie mogą strzelać osoby posiadające umiejętność broń palna. By strzelić, postać musi posiadać broń i nabój. Następnie wykonuje test (PKN) czy udało jej się trafić cel. Udany test oznacza trafienie (cel otrzymał ranę).

Osoby bez tej umiejętności mają duże problemy nawet z załadowaniem broni. Muszą zdać 3 testy PKN na 3 próby by im się udało trafić.

LM powinien również brać pod uwagę jak daleko jest cel oraz inne warunki utrudniające trafienie i w razie czego żądać dodatkowych testów.

Przed strzałem gracz musi oddać LM nabój, którego użyje. Taki nabój uważa się za zużyty.

Walka z Yeti

Bronią Człowieka Śniegu jest maczuga lub inna otulinowa broń. Rani nią na standardowych zasadach walki otuliną.

W przypadku walki wręcz Yeti może zaatakować jedną postać raniąc ją automatycznie. Może również skutecznie się bronić przed 6 postaciami (krzyczy w tym momencie „Odtrącenie" i wszyscy padają oszołomieni na ziemię). Gdy postaci jest więcej niż sześć to udaje im się trafić Yeti. Każda osoba powyżej sześciu trafia automatycznie Yeti.

Rany

Wszystkie bronie w larpie ranią (nie zabijają). Postać po trafieniu jest ciężko ranna i musi zostać uleczona (przez lekarza lub za pomocą magii), inaczej w ciągu 20min umiera. Po interwencji jest w stanie w miarę funkcjonować i brać udział w larpie.

Jeżeli postać umrze – staje się duchem i otrzymuje kartę postaci ducha (patrz „Duchy").

Ranna postać nie może się zbytnio ruszać i brać czynnie udział w większości akcji.

By zabić postać należy zadeklarować dobicie rannej postaci.

W sytuacjach strzału w głowę z bliskiej odległości postać ginie, jak już pisałem wcześniej LM musi kierować się zdrowym rozsądkiem a nie ślepo regułami.

Czary

Niektóre postacie potrafią czarować, są to Eskimosi. Używają oni prastarej magii swojego ludu. Gracze większość czarów mają opisane na swoich kartach postaci. Jednak mogą też tworzyć własne. By to zrobić muszą skonsultować się z LM, który podejmie decyzję, czy dany efekt jest w ich zasięgu i co muszą wykonać by go uzyskać.

Czytanie z natury

Szaman chcąc czytać z natury (czyli dowiedzieć się czegoś o sytuacji, w której się znajduje), musi zadać pytanie LM i następnie po udanym teście PKN, Mistrz Gry ujawnia mu jakiś sekret lub ważną informację o którą pytał. Mogą to być szczątkowe prawdy lub półprawdy.

Lista Postaci

Poniżej znajduje się spis wszystkich postaci larpa.

Ekspedycja Amundesna

1. Roald Amundsen – Szef wyprawy
2. FRØYA Amundsen - Córka Amundsena
3. Frederik Steffensen – Pierwszy współpracownik Amundsena
4. Tulukarok – Drugi współpracownik Amundsena
5. John Goldberg - Dziennikarz
6. Fritjof Osberg - Szpieg National Geographic
7. Ingrid Valla - Emancypantka, Naukowiec
8. Ralph Bergman - Pomocnik i współpracownik Ingrid Valla
9. Jakob Syvresten - Lekarz
10. Keruguq - Eskimoski wojownik
11. GØRAN Skoglund - Myśliwy
12. Ningakpok - Eskimoski szaman
13. Oddmund Jorde - Wyznawca kultu Zulchequona
14. ØRJAN Juul - Osoba nadzorująca postępy Amundsena, przedstawiciel Sponsora Ekspedycji
15. Jarl Kjellbern - Szpieg Scotta **(postać dodatkowa)**

Ekspedycja National Geographic

16. Kjellfrid Lohdahl
17. Isabella Hoff **(postać dodatkowa)**
18. Hedda Thorstadt **(postać dodatkowa)**

Inne postacie

19. Unu'yk ele 'it – Yeti
20. In'il ol 'poyt – Yeti **(postać dodatkowa)**

Lista rekwizytów

1. Lina (w jamie Yeti)
2. 2x namiot (do obozu i dla Ekspedycji Amundsena)
3. Sanki (dla Ekspedycji Amundsena)
4. Futra (dla graczy)
5. Strzelba (dla graczy i w jamie Yeti)
6. Naboje (dla graczy i w jamie Yeti)
7. Drewno na opał (porozrzucane dookoła obozu NG i dla Ekspedycji Amundsena)
8. Zupki chińskie i/lub kiełbaski (dla graczy i w jamie Yeti i dla Ekspedycji Amundsena)
9. Zapałki (dla Ekspedycji Amundsena)
10. Paliwo do ognia (dla Ekspedycji Amundsena)
11. Woda (dla Ekspedycji Amundsena)
12. Lampy (dla Ekspedycji Amundsena i w jamie Yeti)
13. Lista członków ekspedycji (dla każdego gracza)
14. Wycinki z gazet (dla każdego gracza)
15. Mapa (poprawna) (w obozie)
16. Manuskrypty (w obozie)

Rekwizyty dla postaci

Frederik Steffensen – mapa (błędna)

John Goldberg:

- Torba z zupką chińską i kiełbasą
- Aparat
- Notatnik i długopis

Fritjof Osberg: Broń i 3 naboje

Jakob Syvresten: specyfiki lekarskie

Keruguq: nóż

GØRAN Skoglund:

- Długa broń palna + 2 naboje.
- Nóż

Kjellfrid Lohdahl:

- Pierwsza część figurki.
- Whisky

Unu'yk ele 'it:

- Druga część figurki.
- Maczuga

Jarl Kjellbern – zaupka chińska i kiełbasa

Oddmund Jorde: Nóż

Duch - latarnia

Życzę udanej gry!

LARP pt. „Projekt: Amundsen”

Wpis z pamiętnika Roalda Amundsena:

Dnia 6 grudnia 1911. 21. dzień Norweskiej ekspedycji.

To już 3 tydzień ciężkiej wędrówki do celu. Jesteśmy zmęczeni ale nie poddajemy się. Wciąż przedzieramy się przez śniegi Antarktydy pokonując kolejne wzniesienie, zaspy i wszechobecny mróz. Podczas niezwykle silnej burzy śnieżnej straciliśmy znaczne zapasy żywności. Nie poddaję się. TRZEBA MYŚLEĆ POZYTYWNIE.

Tym razem musimy być pierwsi! Brytyjczycy nas nie wyprzedzą! Jeszcze żaden człowiek nie stanął na Biegunie Południowym!

Nagle usłyszałem przez antarktyczny wiatr „Ej! Co to za ślad?”.

Czy aby na pewno pierwsi...?

Przeżyjcie jeden wieczór z tej niebezpiecznej wyprawy...

Trzymasz w rękach scenariusz larpa, którego akcja dzieje się w 1911 roku w okolizach Bieguna Południowego. Projekt: Amundsen jest opowieścią o przygodzie, zdradzie i mrocznych intrygach Wielkich Swiata z początku XXw.