Karty postaci do larpa Projekt: Amundsen

Legenda:

[**] - Postać z ekspedycji National Geographic

[#] - Postać dodatkowa, należy ją wprowadzić do gry przy większej liczbie graczy

[#**] - Postać dodatkowa z ekspedycji National Geographic

[##] - Postacie duchów dla martwych graczy

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Roald Amundsen, Norweg

Historia postaci oraz ważne informacje

Jesteś organizatorem i dowódcą pionierskiej wyprawy na Biegun Południowy.

Powoli zmierzacie ku Biegunowi Południowemu. Wszyscy są już zmęczeni. Do końca wyprawy zostało wam około 30km. Zbliżacie się do zaplanowanego miejsca rozbicia dzisiejszego obozu. Musicie je osiągnąć, tam będziecie osłonięci od wiatru. Tutaj jesteście zbyt narażeni na zimno i wiatr (-40 stopni Celsjusza przy wietrznej pogodzie to nie żarty). Robi się coraz ciemniej. Z moment zapadnie kompletna ciemność, a śnieg nie jest bezpieczny. Dotrzyjcie do miejsca obozu (wskaże go wam wasz Przewodnik). Tam rozkaż rozbić obóz i nakarmić ludzi (zawsze się tym zajmuje Tulukarok – twój zaufany współpracownik). Obozem ma rządzić Frederik Steffensen (twój drugi zaufany współpracownik). Upewnij się ile macie jeszcze drogi przed sobą. Zobacz ile zostało wam zapasów.

Masz dwóch współpracowników (Frederik i Tulukarok). Ufasz im obu. Razem byliście na wielu ekspedycjach. Nigdy Cię nie zawiedli. Ludzi do misji wybierałeś razem ze Frederikiem.

Ostatnia burza śnieżna dosyć mocno was osłabiła. Była ona bardzo silna i niezwykła. Straciliście część zapasów. Z tego powodu musisz bardzo dokładnie zaplanować dalszą wyprawę. Może trzeba rozważyć rozdzielenie ekspedycji. Część ludzi wróci na statek a ty wyruszysz tylko z najpotrzebniejszymi ludźmi na Biegun Południowy.
Pamiętaj twoja córka musi iść z tobą dalej.

Eskimosi są bardzo istotni w tej wyprawie, bardzo ich lubisz i darzysz zaufaniem. Potrafią poruszać się po takim terenie. Eskimoskiemu Szamanowi uratowałeś życie podczas wyprawy na Biegun Północny. Teraz jest twoim dłużnikiem i uparł się by iść z tobą. Nie zamierzasz pozbyć się ich za żadne skarby!

Pamiętaj jesteś uzależniony od Sponsora tej wyprawy i jego widzimisię. Co więcej, idzie z wami jego Przedstawiciel. To czego żąda Sponsor (czyli jego Przedstawiciel) musi zostać spełnione. Wszystko musicie robić by Przedstawiciel był zadowolony (niestety to jest prawnik).

Jednym z cichych sponsorów jest Oddmund Jorde, bogaty przedsiębiorca. Zgodził się wpłacić pokaźną sumę w zamian za możliwość wzięcia udziału w ekspedycji. Trochę byłeś temu przeciwny, ale ostatecznie się zgodziłeś – w końcu zawsze się przyda większy zastrzyk gotówki.

Po piętach depcze wam Robert Falcon Scott, twój konkurent. Nie możesz pozwolić by was wyprzedził.

Twoje zadania

1. Za wszelką cenę musisz kontynuować wyprawę. Nikt nie może Cię wyprzedzić, nikt nie może Cię opóźnić.
2. Tak naprawdę potrzebujesz około 5 ludzi w załodze. Więcej Ci nie potrzeba.
3. Sam zdecyduj czy jesteś ludzki, czy dążysz do celu po trupach.
4. Kochasz swoją córkę. Nie pozwolisz jej zginąć, chcesz zaszczepić w niej ducha odkrywcy. Musi razem z tobą pójść na Biegun Południowy.
5. Nie pozwól aby żaden mężczyzna z ekspedycji nie podrywał twojej córki. Ona ma wyjść za porządnego kawalera z Norwegii.
6. Chcesz mieć spokój w obozie. Razem z twoimi Współpracownikami rozwiążcie wszystkie konflikty i problemy wśród członków ekspedycji.
7. Tępisz szowinistyczne poglądy. Jesteś za emancypacją kobiet.
8. Brakuje pieniędzy na wyprawę – coś ci się nie zgadza. Chyba ktoś musiał przyciąć kasę, tylko kto? O finanse dbasz ty i twoi dwaj zaufani współpracownicy. Musisz to sprawdzić!

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

FRØYA Amundsen , córka Roalda Amundsena, Norweżka

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś córką Roalda Amundsena, wielkiego odkrywcy i zdobywcy. Wszyscy uważają że też powinnaś zostać wielką zdobywczynią. Ale ty nie chcesz. Co to za życie, w ciągłym zmęczeniu, trudzie i brudzie.

Nie chcesz iść dalej, jest Ci zimno i chcesz wracać. W Norwegii czekają na Ciebie bale, przystojni kawalerowie, a nie tak jak tutaj śnieg, śnieg, wiatr i dalej śnieg. Twoja cera i twoje paznokcie są już całkowicie zniszczone. Jednym słowem jesteś rozpuszczoną panienką bogatego tatusia. W głowie ci tylko bale, zabawy, i inne tego typu uciechy.

Podczas tej ekspedycji zabiega o twoje względy dwóch mężczyzn: Frederik Steffensen (współpracownik twojego ojca) oraz John Goldberg (amerykański dziennikarz). Żaden z nich ci się nie podoba, jednak pochlebia ci to bardzo. Wykorzystujesz ich aż do bólu – na zasadzie „Jeśli nie chcesz mojej zguby, krokodyla daj mi luby". Dobrze wiesz, że marudzenie i opóźnianie wyprawy nic nie da, więc używasz tych dwóch dżentelmenów żeby zmniejszyć swoje męki.

Jesteś rozpuszczoną młodą panną. Dobrze wiesz, że będą ci nadskakiwać, więc to inteligentnie wykorzystujesz. Pamiętaj jesteś rozpuszczona, ale nie głupa.

Idziecie dokładnie 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu, potem możesz działać dalej.

Twoje zadania

1. Nadawaj tatusiowi żeby przyspieszył ekspedycję. Dawaj mu do zrozumienia, że twoja obecność tutaj jest zbyteczna a tobie aż tak bardzo się tutaj nie podoba.
2. Wykorzystuj norweskiego współpracownika i dziennikarza do swoich celów. Muszą ci naskakiwać.
3. Na nerwy działa ci tutejsza pani biolog. Udaje wyzwoloną kobietę. Denerwuje cię to, że jest za emancypacją, a ty wolisz być uwielbiana przez mężczyzn.
4. Strasznie cię interesuje zagadka znikającego jedzenia. Koniecznie chcesz ją rozwiązać.
5. Denerwuje cię też ten prawnik. Masz wrażenie, że szuka dziury w całym by tylko nie zapłacić twojemu ojcu.

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Frederik Steffensen, Współpracownik Amundsena, geograf, Norweg

Historia postaci i ważne informacje

Współpracujesz z Roaldem Amundsenem od wielu lat. Jesteś jednym z jego najbardziej zaufanych współpracowników. Razem prowadzicie ekspedycję. Twoim zadaniem jest zarządzanie obozami, które rozbijacie każdego wieczoru (poniżej znajdziesz opis czynności, które wykonujesz każdego wieczoru).

Jesteś także geografem. Dlatego też korzystając z mapy i kompasu ustal kierunek, w którym macie się jutro udać by dotrzeć na Biegun Południowy. Musisz dokonać korekty kierunku.

Do Bieguna Południowego zostało Wam około 30km (około 3 dni marszu). Do tego miejsca wędrowaliście 3 tygodnie.

Razem z Roaldem Amundsenem wybieraliście ludzi na misję. Dołączyłeś do ekspedycji kuzyna pewnej kobiety, która naprawdę sporo ci zapłaciła za to (wręcz nalegała na to). Jej Kuzyn (Fritjof Osberg) chciał bardzo przeżyć przygodę życia. Zrobiłeś to, ponieważ jesteś uzależniony do hazardu. Przed wyprawą przegrałeś część kasy przeznaczonej na ekspedycję na wyścigach konnych.

Amundsen bardzo Ci ufa. Razem byliście na wielu ekspedycjach. Boisz się, że jak sprawa z tym kuzynem wyda się to straci on do ciebie zaufanie. O tej sprawie wie również drugi Współpracownik Amundsena Tulukarok.

Ty zarządzasz obozem. Twoje zasady i obowiązki:

1. Wyznacz 2 osobowe warty przez całą noc.
2. Wyznaczyć kierunek dalszej wędrówki.
3. Nikt nie może sam się oddalać od obozu.
4. Podczas marszu nie ma żadnych dyskusji.
5. Wszystkie zażalenia mają iść do ciebie , a ty przekażesz je Amundsenowi. Nie dopuszczaj nikogo do Amundsena.

Idziecie już 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać.

Pamiętaj, jesteś nieomylnym geografem. Znasz się na mapach jak nikt inny. Szedłeś w kierunku jaki pokazywał kompas (60 stopni na zachód od bieguna magnetycznego, w kierunku geograficznego Bieguna Południowego).

Twoje zadania

1. Zadurzyłeś się w córce Amundsena we FRØYI Amundsen. Spełnisz każde jej życzenie, a każdą wolną chwilę poświęcisz na próby spodobania się jej.
2. Ustal razem z tym kuzynem (Fritjof Osberg) jaką ma pełnić funkcję w ekspedycji.
3. Ustal kierunek w jakim macie zmierzać.

Twoje poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

Rekwizyty

1. Mapa

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Tulukarok , Współpracownik Amundsena, Eskimos

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś bardzo zaufanym współpracownikiem Roalda Amundsena. Poznaliście się prawie 15 lat temu. M.in. pomagałeś mu organizować ekspedycję na Biegun Północny. Jesteś specjalistą od rozbijania i zabezpieczania obozów, przygotowywania posiłków i innych survialowych rzeczy (jesteś Bear Grylsem tej ekspedycji). Amundsen bardzo Ci ufa.

Wiesz, że Fritjof Osberg jest niepotrzebny na tej misji. Wprowadził go Frederik Steffensen **w**spółpracownik Amundsena za łapówkę, która dostał od jakiejś kobiety. Roald Amundsen nic o tym nie wie. To chyba jest trochę nie w porządku, biorąc pod uwagę że to najlepszy i najbardziej zaufany współpracownik Amundsena...

Jesteś odpowiedzialny za codzienne rozbijanie obozu. Nie rozstawisz obozu w miejscu innym niż zaplanowane (Przewodnik ci wskaże, które to miejsce). Po dotarciu na miejsce Twoim zadaniem jest wyznaczenie 3 ludzi i razem z nimi:

1. Rozbić namioty
2. Rozpalić ogień (macie trochę drewna, ale obawiasz się, że za mało). Może uda się znaleźć więcej. Wyślij po to dodatkowych ludzi.
3. Zagotować wodę i przygotować zupę. Waszym zaopatrzeniowcem jest Eskimos Keruguq**.**
4. Możesz też rozdać ludziom kiełbaski do pieczenia.

Masz wrażenie, że zapasy jedzenia i drewna się kończą zbyt szybko. Czy to aby na pewno jest tylko wina ostatniej burzy śnieżnej?

Twoim zdaniem idziecie w złym kierunku. Twoja intuicja podpowiada ci, że geograf pomylił bardzo mocno kierunek.

Umiejętności

1. Podstawowe umiejętności medyczne – głównie nastawianie kończyn i tamowanie krwotoków. Musisz odprawić modły nad rannym i wrzucić trochę jego włosów w ogień.

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

John Goldberg, Dziennikarz, Amerykanin

Historia postaci i ważne informacje

Masz niesamowitą okazję uczestniczyć w pionierskiej ekspedycji na Biegun Południowy...
Już widzę jak się z tego cieszysz. Co prawda zawsze chciałeś zyskać sławę fotografując znanych ludzi CYWILIZOWANEGO świata w jakiś szokujących sytuacjach. A tu co? Dostałeś pracę w The Times i kazali Ci wyruszyć z jakimś Norwegiem o imieniu Romuald Amundsen (jak to w ogóle się wymawia?!). Masz robić zdjęcia (lepsze od tych co puszczają w National Geographic – musisz przyznać, że są naprawdę niezłe) i spisywać dziennik podróży.

W sumie jeśli ci się uda napisać niesamowity artykuł z tej ekspedycji, okraszony niezłymi fotografiami to może pozwolą ci robić w redakcji reportaże jakie tylko zechcesz. Wyprawę traktujesz jako zło konieczne na Twojej drodze do sławy.

Sęk w tym, że jesteś ciągle głodny. A tutejsze racje żywnościowe ci nie wystarczają Podkradasz jedzenie z sań. Masz nadzieję, że nikt się nie zorientuje.

Idziecie już 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu, potem możesz działać dalej.

Twoje zadania

1. Musisz znów ukraść jedzenie dla siebie. Ale nie za dużo bo się zorientują. Zapasy jedzenia podobno się kurczą a ty musisz zapewnić sobie byt.
2. Masz zrobić niesamowite zdjęcia z wyprawy i napisać wspaniały artykuł. Parę wywiadów z członkami ekspedycji (w tym z samym Amundsenem) na pewno przysporzą ci plusów w redakcji. (Rób zdjęcia podczas larpa).
3. Chcesz być sławny, więc musisz dotrzeć na ten „piekielny" Biegun Południowy.
4. Jeżeli podniesie się wrzawa o brak jedzenia – to zacznij sugerować, że to wina Eskimosów. Na pewno to oni kradną jedzenie i jedzą po cichu. Lepiej na nich zrzucić podejrzenie.
5. Zadurzyłeś się w córce Amundsena we FRØYI Amundsen. Spełnisz każde jej życzenie, a każdą wolną chwilę poświęcisz na próby spodobania się jej.

Twoje poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

Rekwizyty

1. Torba z zupką chińską i kiełbasą.
2. Aparat
3. Notatnik i długopis.

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Fritjof Osberg, **Szpieg Towarzystwa National Geographic, Norweg**

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś najemnikiem, który został wynajęty jako szpieg Towarzystwa National Geographic. Twoim zadaniem jest upewnić się czy wysłana przez nich na Biegun Południowy ekspedycja odnalazła dziwną figurkę (jest to ekspedycja, która wyruszyła kilka dni przed Roaldem Amundsenem). Nie obchodzi Cię co to za figurka. Ty masz się upewnić czy została odnaleziona. Jeśli nie – to sam masz ją odnaleźć.

Do ekspedycji pomógł Ci się dostać (nieświadomy i naiwny) Współpracownik Amundsena - Frederik Steffensen - geograf. Zostałeś mu przedstawiony jako kuzyn pewnej kobiety, który chce przeżyć przygodę życia. Sam nie mogłeś uwierzyć jak łatwo dał się nabrać.

Idziecie już ponad 2 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu, potem możesz działać dalej.

To ty spreparowałeś mapę, którą używa Frederik. Przestawiłeś go o 30 stopni, by prowadził was dokładnie do miejsca gdzie ukryta jest figurka. To miejsce jest dokładnie w miejscu waszego dzisiejszego noclegu.

Twoje zadania

1. Masz się upewnić czy misja wysłana przez National Geographic dotarła do miejsca ukrycia figurki (to jest miejsce waszego dzisiejszego obozu).
2. Jeżeli tamta ekspedycja zawiedzie musisz sam zdobyć figurkę. Pamiętaj, figurka jest w pobliżu miejsca gdzie macie rozbić obóz. Zabezpiecz też wszelkie dowody i informacje mówiące o tej figurce.
3. Pamiętaj – figurka ma być cała!!! (figurka składa się z dwóch części).
4. Wymyśl sam za kogo się tutaj podajesz i jaką pełnisz funkcję w obozie. Ustal to razem z Frederikiem Steffensenem.
5. Jeżeli podniesie się wrzawa o brak jedzenia – to zacznij sugerować, że to wina Eskimosów. Na pewno to oni kradną jedzenie i jedzą po cichu. Możesz i nawet coś podrzucić im jedzenie wrabiając ich. To odwróci uwagę od twoich działań.
6. Nie zależy ci by dotrzeć na Biegun Południowy. Płacą ci za odnalezienie i dostarczenie do USA figurki. Tak samo wisi ci, czy ta wyprawa dotrze gdzieś czy nie. Jesteś na nią skazany bo przypłynęliście tym samym statkiem.
7. Tajnym hasłem ekspedycji, która wyruszyła po figurkę jest: „Mroźne szaleństwo”. Ten kto zna to hasło jest wysłannikiem Towarzystwa National Geographic.

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

Rekwizyty

1. Broń i 3 naboje (reszta została zniszczona podczas podróży).

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Ingrid Valla, biolog i geolog – Naukowiec, Emancypantka, Norweżka

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś naukowcem. Twoje dziedziny to biologia i geologia. Wyruszyłaś razem z tą ekspedycją z dwóch powodów. Pierwszy jest czysto zawodowy: Chcesz zbadać wszystko co się tutaj znajduje. Interesuje cię flora i fauna tego miejsca oraz ukształtowanie geologicznie. Im bliżej Bieguna Południowego tym więcej chcesz mieć próbek. Twoje rozumowanie i postępowanie: dzika ciekawość świata i chęć poznania i zrozumienia wszystkiego. Wejdziesz dosłownie w każdą dziurę by zobaczyć co tam jest.

Twoim drugim motywem jest emancypacja. Chcesz pokazać tym **ograniczonym mężczyznom**, że kobieta też może uczestniczyć w takich ekspedycjach i jest równa a nawet lepsza od faceta. Idź i pokaż im wszystkim na co Cię stać.

Nie wierzysz w magię. Dlatego denerwują cię gusła jakie odprawia eskimoski szaman – Ningakpok. Śmieszy cię to i zawsze odchodzisz z głośnym komentarzem. W ogóle unikasz go.

Jesteś przebojowa, zdecydowana, zdyscyplinowana, nie pozwalasz facetom na usługiwanie tobie. WYZNAJESZ RÓWNOUPRAWNIENIE!
Chodzisz własnymi ścieżkami, szczególnie gdy chodzi o twoją pracę.

Idziecie już 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu, potem możesz działać dalej.

Twoim zdaniem idziecie w złym kierunku (co najmniej od kilku dni). Zauważyłaś to dopiero tutaj ponieważ geologiczna rzeźba terenu nie pasuje ci do otoczenia geograficznego Bieguna Południowego.

Twoje zadania

1. Jesteś ciekawska, uwielbiasz wszędzie chodzić sama. Szczególnie w poszukiwaniu próbek. Jeśli masz asystenta/asystentkę to razem poszukujecie próbek.
2. Chcesz podczas tego obozu zdobyć 3 kamienie oraz 3 próbki roślin – jeśli jakieś znajdziesz.
3. Jeżeli zauważysz coś niepokojącego, niezwykłego, niewytłumaczalnego – MUSISZ TO ZBADAĆ i wykazać, że to ma wyjaśnienie naukowe.

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Jakob Syvresten, Lekarz, alkoholik na głodzie, Norweg

Historia postaci i ważne informacje

Wyruszyłeś z tą ekspedycją jako lekarz. Swego czasu byłeś bardzo dobrym w swojej profesji. Jednak długie lata ciężkiej praktyki i problemy z żona wpędziły Cię w ten obrzydliwy nałóg. Jesteś alkoholikiem – i to takim dosyć mocno pijącym. Jak sobie nie wypijesz to ręce Ci się tak trzęsą, że nawet kieliszka nie jesteś w stanie utrzymać, a co dopiero lancet. I tu właśnie pojawia się problem...

Niestety wczoraj w nocy, gdy spałeś, ktoś wyrzucił twoja flaszkę whisky. Była to już Twoja ostatnia butelka. Jesteś zrozpaczony, przerażony, cały się trzęsiesz (bynajmniej nie z zimna). Masz nadzieję, że nikomu nie stanie się żadna krzywda i nie będziesz musiał nikogo leczyć.

To pewnie Eskimosi wyrzucili twoje whisky jak spałeś. Musisz się z nimi rozmówić.

Nie uznajesz medycyny naturalnej, niekonwencjonalnej i żadnej innej, poza tą co uczą na studiach. Wyśmiewasz ludzi, którzy w to wierzą lub to stosują.

Idziecie już 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu i napicie się whisky, potem możesz działać dalej.

Wszystko powoli zaczyna cię denerwować. Chcesz wracać już na statek. Postaraj się przekonać do tego jak najwięcej członków ekspedycji.

Umiejętności

1. Leczysz wszystkie obrażenia, złamania, rany itp. Potrzebujesz dwóch rzeczy: alkoholu (żeby sobie wypić, inaczej ręce Ci się trzęsą tak, że nie jesteś w stanie utrzymać butelki) oraz potrzebujesz swoich specyfików lekarskich.

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.
2. Jesteś oburzony, że Roald Amundsen zabrał na ekspedycję swoją córkę.

Rekwizyty

1. Specyfiki lekarskie.

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Keruguq, podróżnik, Eskimos

Historia postaci i ważne informacje

Podróżujesz ze swoim ojcem Ningakpokiem (Eskimoskim szamanem). Twój ojciec jest dłużnikiem Amundsena (Amundsen uratował mu kiedyś życie). Lubisz podróżować lubisz wyzwania, kochasz zimny klimat, więc czujesz się tutaj wyśmienicie.

Jako że jesteś doświadczonym podróżnikiem oraz taki klimat jest twoim naturalnym, zostałeś zaopatrzeniowcem. To ty opiekujesz się saniami i ich zawartością (jedzenie, opał, amunicja). Od pewnego czasu zaczęło wam ubywać więcej jedzenia (nie wiesz czemu). Przy obecnym zużyciu jedzenia starczy wam go na jakieś 1,5 tygodnia (jeśli znów wam nie zniknie jedzenie).
Znaczną część drewna i jedzenia straciliście podczas ostatniej śnieżnej burzy.

Amunicja się skończyła ponieważ myśliwy GØRAN Skoglund wystrzelał prawie wszystkie naboje polując na foki i lwy morskie. W życiu nie widziałeś tak okrutnego człowieka, kochającego mord niewinnych zwierząt.

Twoim zdaniem idziecie w złym kierunku. Twoja intuicja podpowiada ci, że geograf pomylił bardzo mocno kierunek.

Twoje zadania

1. Po rozbiciu obozu wydaj zapasy ludziom na dzisiejszą noc. Zrób to w porozumieniu ze Współpracownikiem Amundsena (Tulukarokiem). Tulukarok odpowiada za rozbicie obozu.
2. Musisz rozwiązać problem szybko kurczących się zapasów. Umrzecie z głodu jak czegoś nie wymyślicie.
3. Trzymasz się razem ze swoim ojcem.

Umiejętności

1. Walka nożem (+).
2. Potrafisz tropić zwierzynę, znasz się na tropach.
3. Potrafisz przeliczać zaopatrzenie (na ile ludzi, na ile dni). Konsultuj się w tej sprawie z waszym Przewodnikiem.

Rekwizyt

1. Nóż

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

GØRAN Skoglund, Myśliwy, Norweg

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś bardzo doświadczonym myśliwym. Twoim zadaniem jest zapewnienie bezpieczeństwa i świeżego mięsa podczas ekspedycji. Jako doświadczony myśliwy wiedziałeś, że foki i lwy morskie występują tylko na brzegach Antarktydy, a w środku lądu nie będzie żadnych niebezpiecznych zwierząt – w ogóle nie będzie zwierząt - dlatego wystrzelałeś prawie całą amunicję polując na foki i lwy morskie (zostały ci tylko 2 naboje) robiąc spore zapasy mięsa, które niestety przepadły podczas burzy śnieżnej i nie tylko (jakby ktoś podkradał jedzenie lub je wyrzucał – pewnie to ci fałszywi Eskimosi).

Nikt nie wie, że nie masz już prawie amunicji!

Kochasz polować, lubisz patrzeć jak zwierzyna umiera od twoich kul lub ciosów nożem. Delikatnie mówiąc, jesteś rzeźnikiem kochającym zabijanie zwierząt – prawdziwe polowanie – a nie jak ten eskimoski szaman jakieś czary i mambo-dżambo. Magia przecież nie istnieje!!

Koniecznie chcesz iść na Biegun Południowy. Musisz tam dotrzeć. Słyszałeś o śnieżnych gigantach i innych bestiach mieszkających w takich odludnych miejscach. Co prawda, nie wierzysz w nie, ale w każdej legendzie jest ziarnko prawdy i dlatego musisz to sprawdzić. Nie podarowałbyś sobie gdyby to ktoś inny upolował jakieś „egzotyczne" zwierze.

Idziecie już 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu, potem możesz działać dalej.

Twoje zadania

1. Jeżeli nadarzy się okazja – MUSISZ zdobyć trofeum. Inaczej możesz tutaj umrzeć.
2. Słyszałeś, że zaczyna brakować jedzenia, że zapasy się kurczą. To pewnie wina Eskimosów, ich magii i pewnie sami kradną żarcie!

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.
2. Jesteś oburzony, że Roald Amundsen zabrał na ekspedycję swoją córkę.

Umiejętności

1. Walka nożem.
2. Broń palna.

Rekwizyty

1. Długa broń palna + 2 naboje.
2. Nóż

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Ningakpok, szaman, Eskimos

Historia postaci i ważne informacje

Wyruszyłeś w tą wyprawę dlatego że jesteś dłużnikiem Amundsena. To on uratował tobie życie podczas jego wyprawy na Biegun Północny. Nie zależy Ci na dotarciu do Bieguna Południowego – ale musisz zapewnić bezpieczeństwo Amundsenowi, więc z nim wyruszyłeś.

Podróżuje z wami twój syn Keruguq. Razem staracie się opiekować tą ekspedycją. Nie jest to łatwe bo Europejczycy wam nie ufają. Starasz się pomagać synowi w jego obowiązkach podczas tej ekspedycji.

Ta burza śnieżna, która was ostatnio zaskoczyła nie była naturalna. Musiał ktoś ją przyzwać. Burza zniszczyła dużą część waszych zapasów. Podejrzewasz, że nie starczy wam ich na zbyt długo.

To ty zabrałeś i wyrzuciłeś butelkę whisky lekarzowi. Jego nałóg zagraża życiu was wszystkich.

Nie za bardzo zgadzasz się z metodami Myśliwego GØRANA Skoglund. Uważasz go za bezdusznego mordercę zwierząt. To z jaką lubością zabijał foki i lwy morskie na nabrzeżu w ogóle mija się z jakimkolwiek humanitaryzmem. Potrafisz polować w bardziej humanitarny sposób. Posiadasz magię waszych ojców (nie chwalisz się nią, nie musisz). By upolować jakieś zwierzę starczy, że będziesz je widzieć i spalisz sierść jego gatunku w ogniu. Warunek - musisz mieć sierść tego gatunku i przez cały czas rzucania czaru musisz widzieć zwierzę.

Jeśli chcesz rzucić inne czary – skonsultuj się z waszym Przewodnikiem.

Uważasz, że wszystko powinno być na swoim miejscu, szczególnie zbłąkane nadprzyrodzone istoty. Trzeba im pomagać i dosyłać do ich świata.

Twoim zdaniem idziecie w złym kierunku. Twoja intuicja podpowiada ci, że geograf pomylił bardzo mocno kierunek.

Twoje zadania

1. Bezpieczeństwo Amundsena i jego rodziny to twój punkt honoru.
2. Trzymasz się razem ze swoim synem i mu pomagasz.
3. Po przybyciu na miejsce obozu, **niezależnie od sytuacji** odprawiasz modły nad ziemią, na której macie odpoczywać. Prosisz duchy o przychylność i opiekę (daj 3 minutowe przedstawienie przed rozbiciem obozu).
4. Lubisz prawić mądrości w stylu indiańskim. Szczególnie niepokoi Cię pęd białego człowieka do zdobywania wszystkiego i zabijania.

Umiejętności

1. Eskimoska magia
   Potrafisz polować w bardziej humanitarny sposób. Posiadasz magię waszych ojców (nie chwalisz się nią, nie musisz). By upolować jakieś zwierzę starczy, że będziesz je widzieć i spalisz sierść jego gatunku w ogniu. Warunek: musisz mieć sierść tego gatunku i przez cały czas rzucania czaru musisz widzieć zwierzę. Jeśli chcesz rzucić inne czary – skonsultuj się z waszym Przewodnikiem.
2. Potrafisz czytać z natury. Jeżeli coś cię szczególnie zainteresuje spytaj się Przewodnika czy coś o tym wiesz, czy natura ci coś powiedziała.
3. Rozmowa z duchami – potrafisz rozmawiać z duchami. Możesz to robić tylko w obecności Przewodnika.

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

ØRJAN Juul, Prawnik, Osoba nadzorująca postępy Amundsena, Norweg

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś prawnikiem i przedstawicielem swojego szefa. Zabezpieczasz jego interesy podczas tej ekspedycji. Jest to bogaty przemysłowiec z Norwegii (jest to mało istotne kto to jest). Dla członków ekspedycji niech to będzie tajemniczy sponsor (więcej wiedzieć nie muszą).

Nie jesteś szczęśliwy z udziału w tej wyprawie. Najchętniej byś wrócił do swojego ciepłego łóżka. Jednak kasa jaką dostajesz za udział w tej ekspedycji jest warta tego poświęcenia. Dodatkowo za każde znalezione uchybienie Amundsena dostajesz premię.

Idziecie już 3 tygodnie (nie licząc długiego rejsu). Dzisiejszy marsz był wyjątkowo męczący. Nie możesz się doczekać aż rozbijecie obóz. Chcesz jeść i iść spać. Twoim największym pragnieniem jest zaspokojenie głodu, potem możesz działać dalej.

Oto kilka punktów kontraktu:

1. Szefem wyprawy musi być Roald Amundsen, chyba że umrze wtedy może go zastąpić osoba wyznaczona przez Ciebie.
2. Pieniądze, które wyłożył twój szef muszą iść tylko na pokrycie kosztów ekspedycji i na pensje jej uczestników (którzy są niezbędni w tej misji). A nie na prywatne rzeczy.
3. Twój szef chce, by ta ekspedycja wniosła jak najwięcej do nauki oraz jej członkowie byli bezpieczni.
4. Pieniądze za wyprawę zostaną wypłacone jej uczestnikom po zakończeniu ekspedycji.
5. Amundsen musi pierwszy z ludzi (jakichkolwiek ludzi na świecie) wbić flagę norweską w miejscu Bieguna Południowego. Musi zostać zrobione w tym momencie zdjęcie.

Dobrze wiesz, że Amundsen nagiął mocno budżet. Nie zgadza ci się wydatek na „specjalne" sanie, broń i amunicje. Wg ciebie wszystkie te rzeczy kosztowały o wiele mniej niż stoi na rachunku. Spróbuj to wyjaśnić.

Twoje zadania

1. Eskimosi tylko przeszkadzają w tej wyprawie. To pewnie oni podkradają jedzenie. Zrób coś z tym.
2. Wiesz, że muszą Ci naskakiwać. Wykorzystuj to by polepszyć swoją sytuację.
3. Za każde znalezione uchybienie dostajesz premię od swojego szefa.
4. Jesteś oburzony, że Roald Amundsen zabrał na ekspedycję swoją córkę.
5. Wymyślaj nowe warunki, które muszą spełnić

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Kjellfrid Lohdahl, Dowódca ekspedycji Towarzystwa National Geographic, Norweg [**]

Historia postaci i ważne informacje

Byłeś szefem tej ekspedycji. Wyruszyła ona zaledwie parę dni przed ekspedycją Amundsena. Jednak waszym celem nie był Biegun Południowy, tylko dziwna lokalizacja, gdzie miała się znajdować dosłownie zaraz pod śniegiem tajemnicza bluźniercza figurka. Dotarliście do tego miejsca. Jego współrzędne były rzekomo zapisane w manuskryptach, które odnalazła wyprawa na Biegun Północny. Rozbiliście obóz i przystąpiliście do poszukiwań figurki w wyznaczonym miejscu.

Oczywiście figurki nie było. Ale prawnik, który z wami wyruszył powiedział, że musicie ją znaleźć inaczej nie dostaniecie waszych pieniędzy (ogromnych pieniędzy). Rozpoczęliście poszukiwania w okolicy. W końcu jeden z was znalazł tą figurkę, która była w dziwnej jamie nieopodal obozu. Taaaaak była w jamie jakiegoś małpoluda, który dosyć szybko rozprawił się ze „szczęśliwym" znalazcą figurki. Rozprawił się także z całą waszą ekspedycją. Widziałeś jak rozrywał na kawałki twoich towarzyszy, jak zabijał jednym uderzeniem łapy.

Przeżyłeś tylko ty, bez jedzenia sań, itp. Zauważyłeś dwie rzeczy:

1. Figurka składa się z dwóch części, z czego jedną cześć posiadasz ty, drugą ma ten stwór na szyi.
2. Ten ogromny stwór lubi zabierać różne przedmioty do swojej jamy. Pech w tym, że jej dosyć dobrze pilnuje. A tego kto do niej wejdzie zabija (prędzej czy później). Stwór jest ponadto nieśmiertelny. Tyle kul ile on przyjął zabiłoby słonia.

Parę dni temu, wasz mag zesłał śnieżną burzę na wyprawę Amundsena. Również rzucał czar na ich geografa, żeby pomylił kierunki i tu nie dotarł (szkoda, że wasz mag nie znał się na geografii...).

Nie szliście w kierunku Bieguna Południowego, tylko 30 stopni w kierunku bieguna magnetycznego ziemi.

Obawiasz się, że mogla zostać wysłana za wami inna ekspedycja lub płatny zabójca w celu unieszkodliwienia waszej wyprawy – ponieważ wiecie za dużo.

Twoje zadania

1. Odzyskać drugą część figurki. Bez figurki nie ma kasy.
2. Znaleźć sposób na powrót do domu. Marzysz by się tam znaleźć – ale chcesz też zarobić.
3. Tajnym hasłem waszej ekspedycji jest: „Mroźne szaleństwo". Ten kto zna to hasło jest wysłannikiem National Geographic.

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

Rekwizyty

1. Pierwsza część figurki.
2. Whisky

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Unu'yk ele 'it - Yeti 1

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś Yeti - Człowiekiem Śniegu. Jesteś PANEM tych ziem. Masz swój pałac (jama nieopodal), w której śpisz, mieszkasz i zbierasz swoje skarby. Kochasz wszystkie przedmioty. Wszystko chcesz mieć u siebie. A te małe, białoskóre małpy wtargnęły do twojej jamy i zabrały twoją laleczkę. Dobrze, że na szyi masz jej drugą część.

Zabiłeś chyba wszystkich złodziei. Dziś rano zobaczyłeś na horyzoncie kolejną grupę tych dziwnych małp. Musisz je wykończyć zanim Cię ograbią do cna.

Jesteś typem myśliwego. Nie atakujesz frontalnie (dopóki nie poznasz wroga). Wpierw straszysz ich odgłosami. Potem starasz się dorwać tych co odeszli do obozu. Potem pojawiasz się na obrzeżach obozu. W końcu zaczynasz atakować.

Jednak co najważniejsze – BRONISZ SWOJEJ JAMY i skarbów w niej ukrytych.

Boisz się duchów.

Twoje umiejętności

1. Walka maczugą (na zasadach: każdy trafiony pada z ciężkimi obrażeniami).
2. Atak łapą – uderzenie łapą (trafiasz zawsze) powala każdą z tych małych małp na ziemie. Jest to bardzo męczące uderzenie, więc stosujesz je raz na 5 minut.
3. Odtrącenie – możesz odtrącić od siebie do 6 osób. Wszystkie padają na ziemie. Krzyczysz odtrącenie.
4. Możesz przyjąć 6 ran zanim umrzesz.

Rekwizyty

1. Druga część figurki.
2. Maczuga

Uwagi

1. Rań nie zabijaj graczy.
2. Nie masz wygrać larpa tylko zrobić mega klimat grozy i polowania (albo na ludzi albo na ciebie).

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Jarl Kjellbern, Szpieg Roberta Falcona Scotta, Norweg, [#]

Historia postaci i ważne informacje

Zostałeś wynajęty przez Amerykanina Scotta, który prowadzi konkurencyjną ekspedycję na Biegun Południowy. Amundsen ma nad nim przewagę ponad 3 tygodni. Twoim zadaniem jest opóźnianie ekspedycji Amundsena. Podczas burzy śnieżnej udało ci się wyrzucić trochę zapasów z sań oraz ukradłeś ich trochę dla siebie.

Na wasz statek, którym przypłynęliście jest 3 tygodnie marszu.

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

Twoje zadania

1. Sabotowanie w rozsądny sposób misji Roalda Amundsena.
2. Znaleźć sposób na powrót do domu. Marzysz by się tam znaleźć – ale chcesz też zarobić.
3. Masz wrażenie, że jest coś nie tak z kierunkiem, którym idzie ta ekspedycja. Wszystko byłoby ok, gdyby nie to, że Scott podąża waszym tropem. Dowiedz się jak najwięcej o kierunku, w którym idziecie i w razie czego zostaw jakiś WIDOCZNY znak ekspedycji Scotta.

Rekwizyty

1. Zupka chińska i kiełbasa

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Isabella Hoff, lekarz ekspedycji Towarzystwa National Geographic, Norweżka [#]**

Historia postaci i ważne informacje

Byłaś lekarzem tej ekspedycji. Wyruszyła ona zaledwie parę dni przed ekspedycją Amundsena. Jednak waszym celem nie był Biegun Południowy, tylko dziwna lokalizacja, gdzie miała się znajdować dosłownie zaraz pod śniegiem tajemnicza bluźniercza figurka. Dotarliście do tego miejsca. Jego współrzędne były rzekomo zapisane w manuskryptach, które odnalazła wyprawa National Geographic na Biegun Północny. Rozbiliście obóz i przystąpiliście do poszukiwań figurki w wyznaczonym miejscu.

Oczywiście figurki nie było. Ale prawnik, który z wami wyruszył powiedział, że musicie ją znaleźć inaczej nie dostaniecie waszych pieniędzy (ogromnych pieniędzy). Rozpoczęliście poszukiwania w okolicy. W końcu jeden z was znalazł tą figurkę, która była w dziwnej jamie nieopodal obozu. Taaaaak była w jamie jakiegoś małpoluda, który dosyć szybko rozprawił się ze „szczęśliwym" znalazcą figurki. Rozprawił się także z całą waszą ekspedycją. Widziałaś jak rozrywał na kawałki twoich towarzyszy, jak zabijał jednym uderzeniem łapy.

Przeżyłaś tylko ty, bez jedzenia sań, itp. Zauważyłaś, że ten ogromny stwór lubi zabierać różne przedmioty do swojej jamy. Pech w tym, że jej dosyć dobrze pilnuje. A tego kto do niej wejdzie zabija (prędzej czy później). Stwór jest ponadto nieśmiertelny. Tyl kul ile on przyjął zabiłoby słonia.

Ten stwór zabrał twoje specyfiki, bez nich nie możesz leczyć.

Obawiasz się, że mogla zostać wysłana za wami inna ekspedycja lub płatny zabójca w celu unieszkodliwienia waszej wyprawy – bo wiecie za dużo.

Twoje zadania

1. Odzyskać figurkę – to gwarancja twojej pensji.
2. Tajnym hasłem waszej ekspedycji jest: „Mroźne szaleństwo". Ten kto zna to hasło jest wysłannikiem National Geographic.
3. Znaleźć sposób na powrót do domu. Marzysz by się tam znaleźć – ale chcesz też zarobić.

Umiejętności

1. Leczysz wszystkie obrażenia, złamania, rany itp. Potrzebujesz tylko swoich specyfików (lekarstw w buteleczkach).

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Hedda Thorstadt, geograf ekspedycji Towarzystwa National Geographic, Norweżka [#]**

Historia postaci i ważne informacje

Byłaś geografem tej ekspedycji. Wyruszyła ona zaledwie parę dni przed ekspedycją Amundsena. Jednak waszym celem nie był Biegun Południowy, tylko dziwna lokalizacja, gdzie miała się znajdować dosłownie zaraz pod śniegiem tajemnicza bluźniercza figurka. Dotarliście do tego miejsca. Jego współrzędne były rzekomo zapisane w manuskryptach, które odnalazła wyprawa National Geographic na Biegun Północny. Rozbiliście obóz i przystąpiliście do poszukiwań figurki w wyznaczonym miejscu.

Oczywiście figurki nie było. Ale prawnik, który z wami wyruszył powiedział, że musicie ją znaleźć inaczej nie dostaniecie waszych pieniędzy (ogromnych pieniędzy). Rozpoczęliście poszukiwania w okolicy. W końcu jeden z was znalazł tą figurkę, która była w dziwnej jamie nieopodal obozu. Taaaaak była w jamie jakiegoś małpoluda, który dosyć szybko rozprawił się ze „szczęśliwym" znalazcą figurki. Rozprawił się także z całą waszą ekspedycją. Widziałaś jak rozrywał na kawałki twoich towarzyszy, jak zabijał jednym uderzeniem łapy.

Przeżyłaś tylko ty, bez jedzenia sań, itp. Zauważyłaś, że ten ogromny stwór lubi zabierać różne przedmioty do swojej jamy. Pech w tym, że jej dosyć dobrze pilnuje. A tego kto do niej wejdzie zabija (prędzej czy później). Stwór jest ponadto nieśmiertelny. Tyl kul ile on przyjął zabiłoby słonia.

Obawiasz się, że mogla zostać wysłana za wami inna ekspedycja lub płatny zabójca w celu unieszkodliwienia waszej wyprawy – bo wiecie za dużo.

Twoje zadania

1. Znaleźć sposób na powrót do domu. Marzysz by się tam znaleźć – ale chcesz też zarobić.
2. Odzyskać figurkę – to gwarancja twojej pensji
3. Tajnym hasłem waszej ekspedycji jest: „Mroźne szaleństwo". Ten kto zna to hasło jest wysłannikiem National Geographic.

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Oddmund Jorde, Wyznawca kultu Zulchequona, Norweg

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś bogatym Norwegiem. Parę lat temu zostałeś wyznawcą potężnego boga lodu Zulchequona. Dzięki koneksjom waszego kultu dowiedzieliście się, że Towarzystwo National Geographic znalazło na Biegunie Północnym pradawne i święte manuskrypty dotyczące figurki waszego bóstwa. Musiałeś zdobyć tą figurkę. Udało wam się dostać kopie tych manuskryptów. Masz w notesie ich tłumaczenia i notatki o położeniu figurki.

Wg manuskryptu figurka powinna znajdować się pod cienka warstwą śniegu (takie ma magiczne właściwości) w pobliżu miejsca waszego obozu, który założycie tego wieczora. MUSISZ JĄ ZDOBYĆ ku chwale waszego kultu! Pamiętaj, że figurka składa się z dwóch części.

Wkupiłeś się do tej ekspedycji jako jeden ze sponsorów. Przedstawiasz się jako bogaty biznesmen szukający mocnych wrażeń.

Idziecie w dobrym kierunku by zdobyć figurkę. Nie idziecie w kierunku Bieguna Południowego, tylko 30 stopni w kierunku bieguna magnetycznego ziemi.

Twoje zadania

1. Za wszelką cenę musisz zdobyć figurkę.
2. Nikt nie może się dowiedzieć o tej figurce.

Poglądy

1. Nie uznajesz emancypacji. Kobiety, które chcą zajmować się nauką, chcą walczyć łamią podstawowe prawa natury. Stanowczo dajesz do zrozumienia, że kobiety powinny zająć się gotowaniem i sprzątaniem. Niech rodzą dzieci i ładnie wyglądają.

Rekwizyty

1. Nóż.

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

Ralph Bergman, pomocnik naukowy, Norweg [#]

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś pomocnikiem Ingrid Valli – sławnej norweskiej biolog i geolog. Bardzo chcesz jej zaimponować, jednak jest to trudne zadanie. Jest to wymagająca kobieta – przysłowiowa siekiera.

Ponadto nie znosisz zimna, głodu i zmęczenia. Wolisz siedzieć w zakamarkach laboratorium. Jednak taka wyprawa z Panią Ingrid może dużo zdziałać dla twojej kariery, dlatego zagryzasz zęby i robisz wszystko co ci karze, a nawet posuwasz się do wazeliniarstwa i naskakiwania pani biolog.

Stajesz w obronie emancypacji, nawet do tego stopnia że wyzwiesz każdego na pojedynek kto obrazi kobietę a szczególnie Ingrid. Nikt nie będzie obrażać kobiet w twoim towarzystwie.

No dobra czas odkryć karty... Tak naprawdę zakochałeś się w Ingrid, ale nie wiesz jak jej to powiedzieć. Ukrywasz swoje uczucia pod maską pracowitości, ambicji zawodowych.

Twoim zdaniem idziecie w złym kierunku. Twoja intuicja podpowiada ci, że geograf pomylił bardzo mocno kierunek.

Twoje zadania

1. Zaimponować Ingrid Valli

P r o j e k t : AMUNDSEN

Karta Postaci

In'il ol 'poyt - Yeti 2 [#]

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś Yeti. Nic dodać nic ująć. Razem z Unu'yk ele 'it bronicie waszej ziemi. Jesteście PANAMI tych ziem. Macie swój pałac (jama nieopodal), w której śpicie, mieszkacie i zbieracie swoje skarby. Kochacie wszystkie przedmioty. Wszystko chcecie mieć u siebie. A te małe, białoskóre małpy wtargnęły do waszej jamy i zabrały waszą laleczkę. Dobrze, że na szyi Unu'yk ele 'ita jest jej drugą część.

Zabiłeś chyba wszystkich złodziei. Dziś rano zobaczyłeś na horyzoncie kolejną grupę tych dziwnych małp. Musisz je wykończyć zanim cię ograbią do cna. Działajcie wspólnie. Starajcie się wciągać ich w pułapki, itp.

Jesteś typem myśliwego. Nie atakujesz frontalnie (dopóki nie poznasz wroga). Wpierw straszysz ich odgłosami. Potem starasz się dorwać tych co odeszli do obozu. Potem pojawiasz się na obrzeżach obozu. W końcu zaczynasz atakować.

Jednak co najważniejsze – BRONISZ SWOJEJ JAMY i skarbów w niej ukrytych.

Boisz się duchów.

Twoje umiejętności

1. Walka maczugą (na zasadach: każdy trafiony pada z ciężkimi obrażeniami).
2. Atak łapą – uderzenie łapą (trafiasz zawsze) powala każdą z tych małych małp na ziemie. Jest to bardzo męczące uderzenie, więc stosujesz je raz na 5 minut.
3. Odtrącenie – możesz odtrącić od siebie do 6 osób. Wszystkie padają na ziemie. Krzyczysz odtrącenie.
4. Możesz przyjąć 6 kul.

Uwagi

1. Rań nie zabijaj graczy.
2. Nie masz wygrać larpa tylko zrobić mega klimat grozy i polowania (albo na ludzi albo na ciebie).

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Duch

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś duchem. Twoje ciało umarło na tej zamarzniętej ziemi. Nie pamiętasz za wiele. Czujesz potrzebę ukazywania się ludziom. Tylko czemu...?

Aaaa chyba sobie przypominasz. Umarłeś, hmmm a może zginąłeś? Nie ważne, istotne jest to że nie żyjesz. Dziwne – czujesz chłód, który się do ciebie zbliża, czujesz cienie pełzające za tobą. Dobrze, że masz tą latarnię, ona odstrasza ten zimny mrok.

Coś cię tutaj trzyma, chce cię dostać. Coś potwornego... Coś? Figurka? Czujesz, że póki figurka nie zostanie zniszczona, zostaniesz tutaj.

Twoje zadania

1. Nie możesz się zbliżać do ludzi. Jednak jeśli jakimś cudem się przy nich znajdziesz – ignoruj ich, nie rozmawiaj z nimi, nie wydawaj żadnych dźwięków.
2. Jak zobaczysz figurkę – uciekaj, pokazuj przerażenie.
3. Chodź dookoła obozu. Rób klimat.
4. Staraj się ratować inne duchy, które nie mają światła. Jeśli światło zniknie czeka cię zimny mrok...
5. Możesz pisać na śniegu.
6. Staraj się zmusić ludzi do zniszczenia bluźnierczej figurki.

Rekwizyty

1. Latarnia

Projekt: AMUNDSEN

Karta Postaci

Duch [##]

Historia postaci i ważne informacje

Jesteś duchem. Twoje ciało umarło na tej zamarzniętej ziemi. Nie pamiętasz za wiele. Czujesz potrzebę ukazywania się ludziom. Tylko czemu...?

Aaaa chyba sobie przypominasz. Umarłeś, hmmm a może zginąłeś? Nie ważne, istotne jest to że nie żyjesz. Dziwne – czujesz chłód, który się do ciebie zbliża, czujesz cienie pełzające za tobą. Gdybyś miał ze sobą światło... ono by odstraszyło ten zimny mrok.

Coś cię tutaj trzyma, chce cię dostać. Coś potwornego... Coś? Figurka? Czujesz, że póki figurka nie zostanie zniszczona, zostaniesz tutaj.

Twoje zadania

1. Nie możesz się zbliżać do ludzi. Jednak jeśli jakimś cudem się przy nich znajdziesz – ignoruj ich, nie rozmawiaj z nimi, nie wydawaj żadnych dźwięków.
2. Jak zobaczysz figurkę – uciekaj, pokazuj przerażenie.
3. Chodź dookoła obozu. Rób klimat.
4. Szukasz światła.
5. Możesz pisać na śniegu.
6. Staraj się zmusić ludzi do zniszczenia bluźnierczej figurki.

Wydrukować 10 razy.