

Spadek Rufusa Totti

Marek Rogalski

2008-12-06 sob

O przygodzie

Przygoda dla 5-8 graczy (możesz usunąć wybrane postaci tak żeby dopasować frakcje rywalizujące w przygodzie do preferencji swoich graczy). Każdy gracz otrzymuje własną kartę postaci określającą jej historię i ilość kostek jaką rzuca podczas testowania umiejętności. Tylko Mistrz Gry i gracz odgrywający Szalonego Karla czytają wszystkie karty postaci.

Rufus Totti

Znany odkrywca. W młodości pływał na statkach, gdzie poznał Albion, Nordię i Arabię. Dzięki podróżom zyskał nieprzeciętne wykształcenie. Członek wyprawy do Kitaju w latach 2401-2413. Powrócił w nielicznej grupie ocalałych ataku śnieżycy w górach Krańca Świata. Po swojej największej podróży wiele opowiadał o cudach które tam widział. Przypisuje sobie przywiezienie do Starego Świata, Okruchu Nieba, magicznego katalizatora. Opisał historię Kitaju, kulturę jego mieszkańców oraz bitwy w których ponoć brał udział.

Po powrocie błyskawicznie się wzbogacił, zyskując miano podróżnika i odkrywcy. Osiedlił się w Ostermarku, przy granicy z Kislevem. Później wielokrotnie jeszcze wypływał w podróże do Albionu, gdzie jest jednym z głównych mecenasów Domu Sztuki. Po katastrofie morskiej i cudownym ocaleniu zaniechał dalszych podróży. Osiadł na stałe w posiadłości w Modvilli (kraina geograficzna w Ostermarku), gdzie po dwóch latach, w wieku 44 lat, zmarł.

Za dwa dni odbyć ma się podział spadku pomiędzy spadkobierców, oraz dodatkowa licytacja pomiędzy spadkobiercami.

Zagrają:

Szalony Karl chłopak w wieku ok 25 lat. Jest niezbyt zadbany, posiada rozbiegane oczy i czarne, potargane włosy. Ponoć cierpi na amnezję, często zapomina co przed chwilą robił. Niemal cały czas się uśmiecha, często szczerząc nawet zęby. Rozmawiając z kimś wygląda jakby z trudem powstrzymywał śmiech. Sługa ś.p.Rufusa.

Pani Gosposia lekko pulchna, uprzejma kobieta w wieku 30-40 lat. Włosy ma związane z tyłu głowy w kok. Na jej różowej twarzy często gości uśmiech. Z niespotykanym spokojem odnosi się do Karla

Bratanek (Adam Totti) bratanek ś.p.Rusufa. W wieku ok 30 lat. Rudy, posiada krótki dobrze przystrzyżony zarost i nienaganne maniere. Rezydencja przypadła mu do gustu, zamierza spędzić w niej kilka najbliższych miesięcy. Pomimo tego, że wiele czasu spędza na rozmowach, zwykle mało mówi o sobie.

Bratanica (Tija Totti) bratanica ś.p.Rufusa, siostra Adama. Znacznie od niego młodsza, ma ok 15 lat. Podobnie jak on, ma rude włosy. Nosi je z tyłu głowy, u góry owinięte i przeplecione czarną wstążką. Często przesiaduje w pokojach, czyta wiele książek.

Czarodziej (Igor Razin) czarodziej kolegów magii. Przybył by wziąć udział w aukcji. Posiada ok 1,70m wzrostu, całkowicie złote włosy przycięte na języka, na nosie nosi, również złote, okrągłe okulary. Jego wiek określić można na ok 40 lat, chociaż z magami to nigdy nie wiadomo. Rozmowny, ale tylko jeśli temat rozmowy wyda mu się interesujący.

Rycerz (Teodor Rittner) rycerz armii Ostermarku. Jeden z dawnych przyjaciół Rufusa. Ceni sobie szczerść i odwagę. Jest dość głośny. Ma ok. 40 lat, brodę związaną w trzy warkoczyki i parę przedstawiających słońce tatuaży po bokach głowy.

Kaznodzieja Vlad (Vlad Schwarztur) Najbliższy przyjaciel Teodora Rittnera. Są podobni jak dwie krople wody, jednak Kaznodzieja jest dodatkowo fanatykiem Sigmara. Z powodu swojego statusu, oraz przekonań nie boi się wtrącać w sprawy innych i wymierzać sprawiedliwość według własnych opinii.

Kapłanka (Rita Georgi) kapłanka Verbeny. Również przyjaciółka Rufusa. Zna Rycerza Teodora, a Kaznodzieja wydaje się słuchać jedynie jej. Kilka lat temu miłość Rufusa. Spokojna z charakteru. Ma ok 25-30 lat. Włosy do ramion związane z tyłu głowy w kucyka. Na co dzień ubiera się w szaty kapłańskie.

Akcja

- wieczór, mgła, Morrslieb w pełni, wycie wilków, ogień trzaskający w kominku.
 - goście pojawiają się jeden po drugim. Wszystkich wita Gospośia i Karl, zapraszają na kolację wieczorem.
 - na kolacji goście opowiadają o sobie. Słysząc wycie wilków ktoś widzi wilka za oknem.
 - podmuch wiatru z kominka gasi płomień, za oknem słysząc ryk potwora.
 - drzwi zostają wyłamane, pojawia się w nich para wilkołaków, walka
 - na zewnątrz dookoła domu znajduje się osiem martwych wilków, całe stado.
- niedziela, okazuje się, że ciało Rufusa nie ma nogi
- wieczór
 - robi się podobnie jak wczoraj, spotkanie na kolacji
 - zawiał wiatr, zrobiło się cicho, walenie w drzwi, pojawia się niziołek, sługa rodziny Tottich. Jest przerażony i zmęczony, zaszyfrowaną wiadomość dla Kapłanki Rity, jednak odmawia jej podania ze względu na stres, uciekał przed jakimś zwierzęciem w lesie.
- poniedziałek, rano. Kilka rzeczy poprzesuwanym, Rufus mógł stracić kolejną kończynę
- zaczyna się podział, pojawia się Kapłan Verbeny, Maximus Ward, przygotowuje podział. Karteczki z ofertami.
- podział zakończony, przydział skarbów, wieczór.
- Kapłan Verbeny zostaje na noc - ew. dowiaduje się czegoś o Hobbicie i sprawia małe kłopoty Bratankowi Adamowi. Ktoś go zabija.
- Gospośia zasypia. Ktoś wchodzi do kuchni i widzi ją jak we krwi, lunatelykując wyciera podłogę.

Pani Gosposia

Mieszkałaś z Rufusem już od ok 10 lat, od chwili kiedy się tu wprowadził. Przeprowadziłaś się ze swojej rodzinnej wioski, Modort. Rufus był odmianą od wioskowego świata. Usłyszałaś od niego wiele historii o jego podróżach, słyszałaś o górach przewyższających Góry Krańca Świata o ludziach tam mieszkających. Miłujących pokój i kontemplujących naturę mnichach, którzy mimo tego doskonale opanowali sztuki walki. Widziałaś również wiele pamiątek które przywiózł z podróży. Maski dzikich, futra egzotycznych zwierząt, magiczne lampy i kamienie. Spośród tych wszystkich wspaniałości, twoją uwagę najbardziej przykuła kryształowa kula nazywana Okiem Chaosu. Jest to przedmiot niezwykle niebezpieczny, ale mimo to Rufus zdecydował się zachować go przed okiem łowców czarownic i kolegów magii. Co w Oku Chaosu tak przyciągającego? Nie wiesz. Być może to poczucie ochrony które daje jego bliskość, być może to spokojne głosy szepczące do twoich uszu tajemnice odległych światów tuż zanim zaśniesz. Oko wyraźnie wiele ci dało. Nie byłoby to takie dziwne gdyby nie jeden szczegół. Mianowicie jadasz ludzi. O tak... Wiesz jak smakuje ich mięso. Kilkakrotnie już uwiodłaś zbliżających się do granicy podróży i podałaś im truciznę by tego samego wieczora podać ich na kolację. Ludzkie mięso jest przepyszne, a ty uwielbiasz czynić z niego główny składnik podawanych przez siebie potraw.

Jest jeszcze Szalony Karl. Jest Sługą tak jak Ty, ale jego szaleństwo objawia się między innymi zupełną obojętnością wobec okrucieństw, które widzi. Nie pisał słówka o twojej tajemnicy chociaż nie raz pomagał w kuchni.

Plan

Mieszkasz w kuchni, w której piwnicy, w beczce, trzymasz kości swoich ofiar. Twoje posłanie znajduje się na włączu. Twoje zadanie to powitać gości, i dobrze ich wykarmić nim odjadą, oraz na wieczornych spotkaniach zachęcać każdego do opowiedzenia swojej historii. Zadbaj również o ty by nikt nie dowiedział się o twoim sekrecie. Oko skrywa wiele tajemnic ale musisz przejść tę próbę by poznać ich więcej. Nie pozwól by ktoś zabrał je z domu, oraz uważaj, bo od jakiegoś czasu zdarza ci się lunatykować.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
2	2	2	1	2

Szalony Karl

Do posiadłości przeniosłeś się jako nastolatek jeszcze, ok. 10 lat temu. Poznałeś tu Rufusa, Gosposie. Nie rzucając się w oczy, przyglądałeś się ich życiu, uczyłeś się i oglądałeś skarby przywiezione z podróży Rufusa. Właśnie wśród nich odnalazłeś tzw. Oko Chaosu, kryształową kulę zawierającą w środku zamknięty czarny płyn. Chociaż być może to ono Ciebie odnalazło. Jest wspaniałe, nie dziwo więc, że Rufus wołał ukryć je przed okiem łowców czarownic i kolegów magii. Co jest w nim takiego wspaniałego? Nie wiesz. Być może to poczucie ochrony które daje jego bliskość, być może to spokojne głosy szepczące do twoich uszu tajemnice odległych światów tuż zanim zaśniesz. Oko wyraźnie wiele ci dało. Nie byłoby to takie dziwne gdyby nie jeden szczegół. Mianowicie potrafisz odczytywać wspomnienia innych ludzi. Patrząc im w oczy wiesz co robili dziś, rok temu, kim byli w dzieciństwie. Twoja zdolność jest jednak nieco bardziej kłopotliwa. Mianowicie przypominając komuś te wspomnienia, sprawiaasz, że sam się w nich pokazujesz. Nie jest to reguła, ale częsty efekt uboczny. Dość niebezpieczne, jednak Oko nauczyło cię jak wykorzystać tę cechę by doprowadzać innych do szaleństwa. Uważaj również na swoją amnezję. Często zdarza ci się zapominać co robiłeś. Na chwilę tracisz kontakt z rzeczywistością i widzisz sytuacje które wydarzą się w przyszłości.

Plan

Obserwuj ludzi którzy przychodzą do posiadłości. Przestrasz ich. Nie dopuść by ktoś zabrał od Ciebie Oko Chaosu.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
3	3	2	1	3

Bratanek

- nazywasz się Adam Totti, jesteś bratankiem ś.p. Rufusa i jako jeden z jego najbliższych krewnych, zostałeś wymieniony w jego testamencie.
- Wraz z siostrą ukrywacie się. Zostaliście niewinnie posądzeni o zabójstwo waszej macochy sprawującej pieczę nad waszym majątkiem w środkowym Ostermarku. Została odnaleziona we własnym łóżku, ze szpikulcem w sercu.
- W młodości jako jego ulubione szkraby zabrał was dwukrotnie na wycieczkę do Albionu, gdzie odwiedzaliście największe miasta na wyspie. Znaleźliście się również razem w Kolegiach jako widzowie pokazów magii organizowanych przez Rubinowe Kolegium.

Plan

Zadbaj o to byście z siostrą mogli się gdzieś bezpiecznie ukryć. Jesteście poszukiwani, ale wiadomość o tym nie dotarła jeszcze w te regiony. Postaraj się również o to by jak najwięcej wyciągnąć dla was ze spadku po wuju. Spróbuj również dowiedzieć się czy któryś z gości czegoś o was nie słyszał. Spróbuj oczyścić was z zarzutów o morderstwo.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
3	2	3	3	3

Bratanica

- nazywasz się Tija Totti, jesteś bratanicą ś.p. Rufusa i jako jedna z jego najbliższych krewniaczek została wymieniona w jego testamencie.
- wraz z bratem ukrywacie się. Po tym jak zamordowałaś waszą macochę sprawującą pieczę nad waszym majątkiem w środkowym Ostermarku. Nie zdażyłaś ukryć ciała. Odgłos zbliżającej sprzątaczkę zmusił cię do ucieczki z sypialni waszej macochy, gdzie zasztyletowałaś ją wbijając jej zabytkowy szpikulec w serce.
- Po morderstwie nikt cię nie widział. Główny podejrzany to twój brat który o niczym nie wie, lecz mimo tego zdecydował się uciec z zamku zabierając ciebie ze sobą. Obecnie próbuje znaleźć dla was jakieś bezpieczne miejsce do ukrycia się i oczyścić was z zarzutów. o morderstwo.

Plan

Zadbaj o to by twój brat niczego się nie dowiedział. Jego obecne starania są ci wyjątkowo na rękę. Na rękę również jest dla Ciebie to jak traktują cię inni goście. Mianowicie zachowaj pozory niegroźnej, odciętej od świata młodej dziewczynki. Postaraj się również by nikt nie dowiedział się o waszej tajemnicy. W te regiony nie dotarła jeszcze wiadomość o tym że jesteście poszukiwani.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
3	2	3	3	3

Czarodziej

- jesteś pochodzącym z Kisleva, imperialnym szarym magiem. Twoja specjalność to odwracanie uwagi, ukrywania siebie i swoich zamiarów. Nie masz własnego imienia. W chwili obecnej podajesz się za maga kolegium Złota. Nazywasz się Igor Razin.
- uciekłeś z kolegów. Twoja specjalizacja bardzo ci w tym pomogła. Nauczyłeś się wprowadzać w trans w którym słyszysz duchy. Nie zadajesz im pytań a jedynie słyszysz ich wycia i głosy.
- jesteś ścigany imperialnym, a na mocy traktatu Gór Szarych, obejmującym także resztę Starego Świata, listem gończym za zbiegłymi magami chaosu.
- przybyłeś by znaleźć i wykupić/wytargować/ukraść jak najwięcej rzadkich magicznych przedmiotów które pomogą ci w badaniach i uczynią cię potężniejszym
- Posiadasz falsyfikat aktualnego pozwolenia na uprawianie magii, zwój wiszący ci u pasa. Dodatkowo kolejny zwój zawiera informacje o misji którą rzekomo ci zlecono - wykupieniu i wytargowaniu magicznych przedmiotów znajdujących się z domu. Posiadasz na to przygotowane 100 złotych koron jednak możliwe że spadkobiercy nie zdecydują się na sprzedaż swoich skarbów za pieniądze. Pewnie będziesz musiał wyhandlować je w inny sposób.

Plan

Dowiedz się jakie artefakty znajdują się w domu i spróbuj je zdobyć. Nie pozwól by odkryto twoją prawdziwą tożsamość.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
2	1	4	3	3

Rycerz

- Nazywasz się Teodor Rittner, jesteś rycerzem zakonu Czarnej Pantery, broniącego okolic Talabeklandu
- Zostałeś wygnany z Talabeklandu. Pomogłeś w przemycaeniu broni z zakonnej zbrojowni. Wspomagałeś buntowników dążących do zniesienia stanu wojennego i przywrócenia do władzy w mieście rady Talabeku.
- Rufus był twoim przyjacielem podczas wyprawy do Kitaju, ok 10 lat temu. Widziałeś tam wiele wspaniałości jednak porównując je do opisów w jego książkach i pamiętnikach dochodzisz do wniosku, że miał on tendencje do koloryzowania historii.
- podczas podróży wielokrotnie ocaliłeś jego życie.
- z tego co pamiętasz Rufus posiadał wiele niebezpiecznych zainteresowań, min. czarną magią. W jego posiadłości możesz spodziewać się pozostałości jego skarbów. Bądź ostrożny.
- Ze względu na jego skłonności do kolorowania historii nie darzysz go szczególnym szacunkiem, jednak przez najbliższe kilka dni będziesz swe poglądy musiał zachować dla siebie. Możliwe że otrzymasz jakiś spadek.
- do posiadłości przybyłeś wraz z twoimi przyjaciółmi którzy również brali udział w wyprawie do Kitaju, Kaznodzieją Vladem i Kapłanką Ritą.

Plan

Nielatwo jest rycerzowi bez majątku. Zdobądź jak największe fundusze. Przy-
podobaj się temu kto dostanie wilgę, a być może zyskasz na jakiś czas miejsce
na sen.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
3	4	1	2	2

Kaznodzieja Vlad

- Nazywasz się Vlad Schwarztur, jesteś zakonnikiem zakonu Płonącej Róży, pochodzącego z Altdorfu zakonu kapłanów bitewnych.
- kilkakrotnie w przeszłości zdarzało ci się prowadzić ludność przeciwko niebezpiecznym szaleńcom. Chociaż zakon tego nie pochwała, to nic nie wyszło na jaw, a Ty naprawdę pomogłeś oddalić zagrożenie Chaosu.
- Rufus był twoim przyjacielem podczas wyprawy do Kitaju, ok 10 lat temu. Widziałeś tam wiele wspaniałości jednak porównując je do opisów w jego książkach i pamiętnikach dochodzisz do wniosku, że miał on tendencje do koloryzowania historii.
- z tego co pamiętasz Rufus posiadał wiele niebezpiecznych zainteresowań, min. czarną magią. W jego posiadłości możesz spodziewać się pozostałości jego skarbów. Bądź ostrożny.
- Ze względu na jego skłonności do czarnej magii nie darzysz go szczególnym szacunkiem, przez najbliższe kilka dni będziesz mieć okazję do nastraszenia wszystkich jego znajomków historiami o jego przygodach i ostatecznego oczernienia imienia tego szaleńca.
- do posiadłości przybyłeś wraz z twoimi przyjaciółmi którzy również brali udział w wyprawie do Kitaju, Rycerzem Teodorem Rittnerem i Kapłanką Ritą.
- Towarzystwo Rity i Teodora jest dla Ciebie dobrą przykrywką dla zbadania czym tak naprawdę zajmował się Rufus.

Plan

Dowiedz się nieco więcej o tajemniczych zainteresowaniach Rufusa, ostrzeż jego przyjaciół i zneutralizuj wszelkie *skarby* które ewentualnie mógł przywieźć z Kitaju.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
4	3	2	2	1

Kapłanka

- Nazywasz się Rita Georgi, jesteś kapłanką Verbeny, bogini nauki i sprawiedliwości.
- Rufus był twoim przyjacielem podczas wyprawy do Kitaju, ok 10 lat temu. Widziałś tam wiele wspaniałości jednak porównując je do opisów w jego książkach i pamiętnikach dochodzisz do wniosku, że miał on tendencje do koloryzowania historii.
- do posiadłości przybyłaś wraz z twoimi przyjaciółmi którzy również brali udział w wyprawie do Kitaju, Rycerzem Teodorem Rittnerem i Kaznodzieją Vładem.
- z tego co pamiętasz Rufus posiadał wiele niebezpiecznych zainteresowań, min. czarną magią. W jego posiadłości możesz spodziewać się pozostałości jego skarbów. Bądź ostrożna.
- Podczas wyprawy miałaś romans z Rufusem.
- Jako jedyna masz realny wpływ na Kaznodzieję. Zdaje się że twój widok przypomina mu jakąś historię z przeszłości.

Plan

Nie pozwól, aby wybuchowa natura Kaznodziei zrujnowała wasze roszczenia do części spadku. Wyjaśnij wszystkie tajemnicze wydarzenia, które mogą wydarzyć się podczas najbliższych dni.

Cechy

charakter	budowa	spryt	wykształcenie	zręczność
2	1	3	4	2