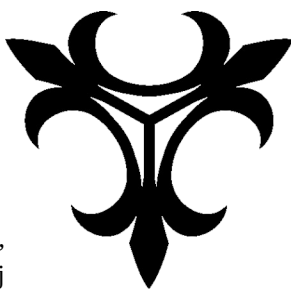


Jeden za wszystkich...

autor: Tomasz Misterka



Alternatywny świat XVII wieku, nawiązujący do powieści „Trzej Muszkieterowie” Aleksandra Dumasa.

Francja targana jest konfliktami religijnymi (hugenoci, wspierani przez angielskich protestantów kontra katolicy – trwa oblężenie la Rochelle). Postacie grających są Muszkieterkami i Muszkieterami lub odbywają służbę w pałacowej gwardii. Uzbrojone w zimną stal, odwagę i honor, wezmą udział w knowaniach mistycznych sił, przeważając szalę zwycięstwa na jedną ze stron.

Setting i przygoda przeznaczona jest, do rozegrania w systemie FUNT RPG lub Cent RPG.

Kawaler i Lady to dobre, grzecznościowe zwroty w kierunku postaci, które mają wyższy status społeczny.

Zarys stronictw

Kardynał Richelieu (PT = 5), dysponuje makiawelicznym umysłem i tajemnymi mocami. Posiada ogromną władzę. Wierne oddziały Gwardzistów oraz szpiegów wykonują jego polecenia.

Królowa Anna Austriaczka (PT = 7), anioł wygnany z raju za romans z księciem piekiel Buckinghamem, stara się za wszelką cenę nie dopuścić do zdobycia przez kardynała władzy absolutnej. To jej zadanie i pokuta.

Król Ludwik XIII wydaje się marionetką w rękach kardynała, jednak czy nadal jest to **król (PT = 4)**, czy tylko podstawiony w jego miejsce **sobowtór (PT = 3)**.

Książe piekiel Buckingham (PT = 7) i zarazem **angielski premier** wspiera swą ukochaną Królową Annę. Wykorzystuje żarliwy neofityzm protestantów, by psuły szyki kardynałowi.

Sukkub Milady (PT = 5) razem z **demonem — hrabią de Rochefort (PT = 5)**, przyzwani przez kardynała za pomocą tajemnych rytuałów, przesładują jego przeciwników i realizują tajne misje. Oboje szukają sposobu, by wrócić do piekielnego świata.

Kapitan Muszkieterów Jean de Treville (PT = 4), wierny prawowitemu władcy próbuje pokrzyżować plany kardynała, współpracując z Królową Anną. Zna króla od dziecka. Ma uzasadnione wątpliwości, czy osoba zasiadająca na tronie jest tą samą osobą, którą znał. Szuka dowodów.

Koszary muszkieterów

Szanowany przez Muszkieterów kapitan de Treville wzywa postacie grających do swojego gabinetu.

Wyznacza je do zbadania sytuacji w Opactwie Fontenay (Burgundia). Zgodnie z jego słowami, do pałacu przybył goniec, z informacją, że mnisi (Cystersowie) zdemolowali klasztor i uwięzili nominowanego przez króla, nowego opata. Na szybką reakcję nalega kardynał Richelieu, twierdząc, że istnieje zagrożenie powstania nowego gniazda protestantów. Postacie grających mają wyruszyć następnego dnia rano, a by nie wdały się w żadną awanturę, otrzymują wieczorną wartę w pałacu.

Wzywając postacie grających, zadaj pytanie, co ostatnio przeszkrobały. Pozwól im poczuć niepokój, że to ich wykroczenie jest powodem wezwania. W razie potrzeby – wykorzystaj je przeciwko nim.

Cystersowie z Fontenay to męski zakon. Noszą białe habitę z czarnym szkaplerzem, przepasane płóciennym pasem. Czasem są określane jako biali mnisi. Motto: „Módl się i pracuj” / „Ład i pokój”.

Kapitan de Treville nie kryje przed Muszkieterami swojej niechęci do kardynała. Uwaga, jaką Richelieu poświęca klasztorowi, wydaje mu się podejrzana. Uczula postacie, by miały oczy i uszy otwarte.

Warta w Luwrze

Podczas warty panuje spokój. Trwa jeden z licznych bali maskowych. Jedną z postaci zaczepia **Konstancja / Konstantin Bonancieux (PT = 3)**. Królowa Anna pragnie odzyskać obraz „św. Magdaleny z Rubens”, który znajduje się w klasztorze.

Głębsze wniknięcie w temat, może doprowadzić postacie do informacji, że obraz ma być przekazany księciu Buckingham, który jest kochankiem królowej, ale jednocześnie toczy wojnę z Francją, wspierając Hugenotów w twierdzy la Rochelle. Za dostarczenie obrazu, postacie mogą liczyć na wdzięczność królowej i romans z dwórką / dworzaninem.

K. Bonancieux może być wcześniej znana którejś z postaci, również nieco bliżej niż tylko jako zaufana dwórka / dworzanin królowej.

W pewnym momencie przerwij rozmowę, za pomocą zbliżającej się innej postaci (np. Milady) lub grupy gwardzistów kardynała, również pełniących wartę.

Droga do Opactwa

Podczas podróży (prawdopodobnie konnej) postacie mogą zostać napadnięte przez grupę **bandytów (PT = 3, dwukrotna przewaga)** lub **dezertów (PT = 4, wyrównana grupa lub lekka przewaga)** na trakcie.

Zasadzka lub prowokacja w przydrożnej oberży. Pod hasłem „oddajcie pieniądze, konie i broń, a puścimy was dalej” / „Muszkietierowie to pacholki kardynała”.

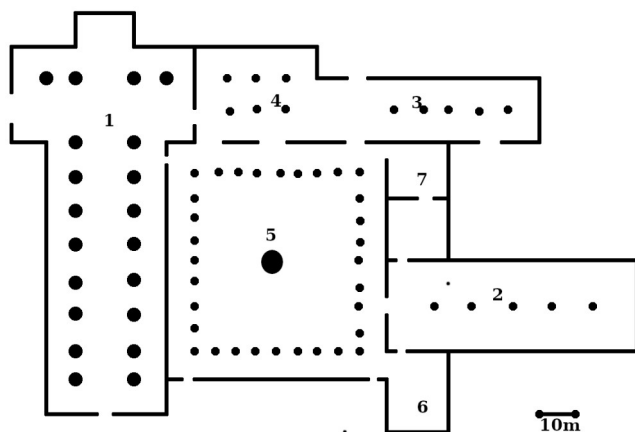
Opactwo Fontenay

Warowne opactwo (w stylu romańskim) jest zamknięte. Piętrowe, kamienne zabudowania, tworzą jednocześnie jego umocnienia. Na środku znajduje się plac ze studnią a na jego tyłach ogród z ziołami. Wokół opactwa rozrzucone są małe wsie.

Mnisi (PT = 3, około 20) nie chcą wpuścić nikogo. Naciskani, mogą pozwolić na rozejrzenie się w środku, ale pod warunkiem zostawienia całej broni przy furcie. Nie zgodzą się na nocleg – skierują do Oberży Museau du Porc (pod świńskim ryjem) w pobliskiej wsi Cocho noir (Czarna świnia).

Nowy przeor Jean de Luc (PT = 4), nominowany przez króla jest protegowanym i zaufanym kardynała. Ezoteryk, którego celem jest zamiana klasztoru w miejsce do uprawiania czarnej magii. W tym celu ukrył pod ołtarzem obraz „św. Magdaleny z Rubens”. Mnisi, po odkryciu desakralizacji klasztoru przez nowego przeora, podnieśli bunt. Uwięzili go wraz z paroma pomocnikami w jednej z piwnic. Obraz schowali w magazynie, jako dowód. Wysłali posłańca do papieża, z prośbą o przysłanie biskupa, który na nowo poświęci klasztor. Starają się przeczekać do powrotu posłańca. Nie wiedzą, że został złapany przez sługi kardynała Richelieu.

Cudowny obraz „św. Magdaleny z Rubens” jest tak naprawdę portretem Milady, na którym zostało ukryte jej prawdziwe imię, dające nad nią ograniczoną władzę. Opat był jego strażnikiem i kapłanem / kultystą. Wielbi Milady i znajduje się pod jej trwałym urokiem.



- | | |
|---|-----------------------|
| 1. Kościół | 5. Podwórze i studnia |
| 2. Refektarz | 6. Kuchnia |
| 3. Wielka sala | 7. Łaźnia |
| 4. Skrzydło mieszkalne na piętrze (nad wielką salą też) | |

Przyklasztorna wieś Cocho noir

We wsi poza kilkoma chałupami znajduje się jedyna w okolicy Oberża Museau du Porc. Chłopi boleją nad zamknięciem klasztoru.

We wsi szerzą się plotki o zarazie / opętaniu jednego z mnichów itp. Chłopi nie wiedzą, co się naprawdę stało, więc snują domysły i opowiadają sobie bajki, zbierając okruchy docierającej do nich prawdy.

Oberża Museau du Porc

Oberżę prowadzi jowialny **Rene Artois (wym. Artua, PT = 3)**. Obsługuje wszystkich, wiele słyszy i donosi klasztorным braciškom o tym, co się dzieje w okolicy.

Jako szpieg klasztorny rozpuszcza również plotki wśród okolicznej ludności, starając się uspokoić nastroje. Jest tchórzliwy, zastraszone może pomóc bohaterom dostać się do klasztoru, a w razie walki ucieka.

Hrabia de Rochefort

W oberży lub nieopodal klasztoru powinno dojść do spotkania postaci z hrabią de Rochefort (PT = 5), który działa na zlecenie kardynała. Chce on odzyskać obraz „św. Magdaleny z Rubens”. Jego zadaniem jest spacyfikowanie zakonników, a w skrajnym wypadku ich wymordowanie i puszczanie klasztoru z dymem.

Hrabia chce wykorzystać obraz do własnych celów, uzależniając Milady od siebie.

Rochefort spróbuje przekonać postacie, że jest po ich stronie (wsparcie), a we wspólnym interesie leży uwolnienie opata i przykładowe ukaranie zakonników (to nasza mała la Rochelle).

Jeśli postacie wejdą z nim w spór, spróbuje je zabić lub unieszkodliwić. Przyparty do muru — ucieknie, w kłębach dymu, zanim otrzyma ostateczny cios. Tak unieszkodliwiony, nie pojawi się ponownie, póki nie odbędzie drogi do kręgu, w którym go przywołano.

W kręgu odzyskuje swoją cielesną powłokę. Ta sama zasada dotyczy również Milady, która może się pojawić alternatywnie zamiast hrabiego, będzie jednak stosowała raczej techniki uwodzenia, by przekonać postacie do swoich celów.

Licencja

„Jeden za wszystkich...” to mikro setting i scenariusz do gry FUNT RPG lub Cent RPG, stworzony przez Tomasza Misterkę. Jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0).

Ikona użyta na stronie tytułowej jest autorstwa Lorca (CC BY 3.0). Ikony dostępne są na <http://game-icons.net> <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>