

# Trzy / stu

autor: Tomasz Misterka



Przygoda „Trzy / sto” stworzona przez Tomasza Misterkę. Jest udostępniona na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Ikona użyta na stronie tytułowej jest przeróbką ikony autorstwa Delapouite (CC BY 3.0).

Ikony dostępne są na <http://game-icons.net>

## Wprowadzenie do scenariusza

Postacie grających są dyplomatami z Teb, oficjalnie towarzyszącymi armii Kserksesa jako obserwatorzy i obserwatorki. Nieoficjalnie ich zadaniem jest dokonać sabotażu i podjąć próbę zabójstwa władcy Persów.

Przygoda „Trzy / stu” jest przeznaczona dla 3-4 grających, do rozegrania w systemie FUNT RPG, w świecie nawiązującym starożytnej Grecji.

Fikcyjna sytuacja, w jakiej znajdują się postacie graczy, została stworzona na motywach wydarzeń historycznych, jednak w tym wypadku historia może zmienić swój bieg.

Stosowany skrót **PT** oznacza ilość kostek utrudnienia (**Poziom Trudności**).

## Zarys sytuacji dla Narratora

Wojska najeźdźców (Persowie) rozbijają obóz pod Termopilami. Po przeciwnej stronie Leonidas szykuje się do walki w wąskim przesmyku. Na wykonanie zadanie bohaterowie mają 3 dni. Po tym czasie „Termopile” padną i dalsza droga do Grecji stanie otworem. Obóz żołnierski Persów różni się od „tymczasowego” dworu Kserksesa, na którym toczy się, nieco tylko okrojone warunkami polowymi, dworskie życie (włącznie z przepychem, ucztami i intrygami).

**Kserkses I (PT = 6)** jest inteligentnym i sprytnym władcą. Ma doświadczenie wojenne, jednak niezbyt liczy się z ludźmi. Jego bezpośrednie otoczenie liczy około 100 ludzi – sług, doradców, straży przybocznej etc. Nie wszyscy darzą go miłością, jednak on sprawnie porusza się między pałacowymi frakcjami.

**Artabanos (PT = 5)** – komendant straży przybocznej, uważa Kserksesa za satrapę marnującego życie żołnierzy. Jeśli postaciom grających nie uda się dokonać zabójstwa, za 5 lat sam stanie na czele spisku i zamorduje swojego władcę. Jest nauczycielem walki **Artakserksesa (PT = 3)**, syna władcy. Obecnie nie jest gotowy na podjęcie bardziej zdecydowanych działań, co nie znaczy, że nie przyknie oka na działania innych.

**Aspamitres (PT = 5)** – marszałek dworu. Ma podobne zdanie do Artabanosa, ale jego motywacja jest inna. Uważa, że Kserkses marnotrawi pieniądze na wojnę, z której zyski są wysoce wątpliwe.

**Megabyzos (PT = 4)** – zięć Kserksesa i trzeci z przyszyłych spiskowców, ma dużo bardziej przyziemne motywy. Śmierć władcy zbliża go do tronu jako doradcy siostrzeńca, z którym utrzymuje bardzo dobre kontakty.

Wśród dworzan Kserksesa znajduje się wygnany ze Sparty król – **Demaratos (PT = 5)**. Pragnie on zemsty nad swoim ludem. Jest podstępny i sprytny. Zna taktyki i strategie Spartan oraz ich wartość bojową. Jego uwagi zgodnie z zapisami historycznymi zostały zignorowane przez Kserksesa, jednak w tym scenariuszu może się stać inaczej. Demaratos jest podwójnym agentem, postara się skontaktować z postaciami graczy i namówić je do bardziej zdecydowanych działań. Wynika to z faktu, że boi się swoich dawnych rodaków i nie jest pewien na czyją stronę przechyli się fala zwycięstwa. Na koniec trzeciego dnia, bez wahania „poda głowy” spiskowców na tacy Kserksesowi, by zdobyć dodatkowe punkty u zwycięskiego władcy. Oczywiście, jeśli zabójstwo się powiedzie, będzie utrzymywał, że to wszystko jego zasługa i że cały czas podkopywał morale dowództwa Persów.

Pierwszego dnia odbywa się narada wojenna u Kserksesa. Zwiadowcy donoszą, że Grecy szykują się do bitwy, ostrzą broń, trefią włosy, namaszczają ciała oliwą. Jest ich znacznie mniej niż Persów.

Drugiego dnia walk, do obozu Persów przybywa **Efialtes (PT = 3)** – zdrajca, który wskaże Persom ścieżkę w górach, umożliwiającą obejście blokady Greków. Postaraj się go postawić na drodze postaci, zanim złoży wizytę Kserksesowi. Zdrajca liczy na nagrodę pieniężną. Próba uciszenia go może zwrócić uwagę na „posłów” i ich zdemaskować.

Trzeci dzień jest ostatnim, w którym może się udać wykonanie misji. W obozie Persów jest trochę zamieszania (część wojsk będzie podążała tajemniczą ścieżką, jeśli zdrada Efialtesa stanie się faktem, jeśli nie – mogą pojawić się informacje o sabotażu, zatrutym winie etc.) Możesz oczywiście wykorzystać obie te sytuacje. Zwycięstwo nad Grekami oznacza wieczorną ucztę, podczas której wszystko może się zdarzyć (również teatralna zdrada postaci graczy przez Demaratosą).

**Typowy żołnierz Perski ma PT = 3.**

**Typowy żołnierz Grecki ma PT = 4.**

**Leonidas (PT = 6)** – dowódca sił greckich. Jego spotkanie jest wątpliwe, chyba że postacie grających salwują się ucieczką, jednak nawet wtedy raczej nie będzie miał dla nich dużo czasu. Jego celem jest jak najdłuższe powstrzymanie armii Persów, nawet za cenę własnego życia.