**Notatki robocze grupy**

Piekło RPG -

**Ogólny zarys historii:** Bohaterowie odgrywający dusze grzeszników trafiają do piekła, ale zostają skazane na żaden z kręgów. Ich celem jest wydostanie się z krainy wiecznych cierpień. W rzeczywistości są jedynie nieświadomymi sędziami zakładu między Bogiem, a Szatanem, którzy spierają się ze sobą, czy piekło spełnia swoją rolę. Gracze na sam koniec będą zmuszeni zadecydować komu przyznać zwycięstwo.

**Tworzenie postaci krok po kroku:**

1. Imię i nazwisko
2. Historia (krótki opis charakteru, wierzeń, statusu za życia, rodziny itp.)
3. Rozdzielenie 9 punktów między trzy statystyki: Zręczność, Siłę i Spostrzegawczość (minimum 1 maksimum 7)
4. Wybór grzechu głównego poprzez wybór przedmiotu:

Pycha - lusterko

Chciwość - moneta

Nieczystość - kajdanki

Zazdrość - wąż/żółte róże/da vinci alegoria zazdrości i niewdzięczności

Nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu - pączek/ciastko

Gniew - rękawica bokserska

Lenistwo - leżak/poduszka

Liczebność drużyny:

4-5

7  VVV

7-10

**Zasady rozgrywki:** Jeśli MG (Mistrz Gry) postawi przed graczem wyzwanie, którego powodzenie jest niepewne i opiera się na cechach fizycznych jego bohatera to:

* Gracz rzuca k10 (kością dziesięciościenną)
* Wynik mniejszy lub równy niż testowana statystyka oznacza sukces, wyższy porażkę
* jeśli grzech główny postaci w jakiś sposób pasuje do sytuacji może zapewnić zarówno bonus +1 jak i -1

Wstęp Fabularny

Czeluście piekielne od wieków zaprzątały ludzkie umysły. Niezależnie od waszych osobistych poglądów z całą pewnością słyszeliście co nieco o tym przerażającym miejscu gdzieś głęboko pod ziemią. Teraz macie szansę je poznać z bliska. Wszyscy tu zgromadzeni, niezależnie od wiary i przekonań trafili do piekła. Dla nich niektórych jest szokiem, dla innych przewidzianą już dawno karą. Tutaj nie trafiają ludzie czyści jak łza i niewinni, musieliście więc coś przeskrobać. Ciekawe tylko co… Tak czy inaczej oto stoicie u wrót ognistej otchłani. Same wrota również robią ogromne wrażenie i gdyby niechybne cierpienie czekające po ich drugiej stronie, mogłyby się nawet wydawać ładne. Wysokie, lśniące nieco na czerwono drzwi do gorszego świata. Na każdym skrzydle wyrzeźbione są tysiące krzyczących w niemej agonii twarzy, a na samym szczycie napis: “*Lasciate ogne speranza, voi ch’intrate”* czyli “Porzućcie wszelką nadzieję, którzy tu wchodzicie”. O tym, że wasze dusze trafiły tutaj w tym samym czasie najpewniej zadecydował przypadek, ale od tego momentu będziecie wszyscy braćmi w niedoli. W końcu po długim oczekiwaniu wrota otwierają przed wami swe podwoje ukazując rozległy ponury krajobraz. Jakaś niepojęta siła pcha was do przodu. Nawet nie próbujcie się opierać, to bezcelowe. Kilka kroków i jesteście oficjalnie w piekle. Zanim zdążycie pomyśleć “A trzeba było się spowiadać” wrota zamykają się z hukiem przyprawiającym was o ciarki. Gdzieś przed wami majaczy ciemna rzeka, jak blizna przecinająca krajobraz na dwie części. Nie wiecie co dokładnie powinniście teraz zrobić. Obiło wam się o uszy, że piekło podzielone jest na 9 Kręgów i że musicie zostać do jakiegoś przypisani, ale nikt z was nie ma pojęcia jak to dokładnie działa.

**Spotkanie z Minosem, RPGowo rozpisane**

**Kto? :** bohaterowie graczy, Minos

**Dlaczego?:** formalność by skazane dusze nie odkryły ich prawdziwego przeznaczenia

**Gdzie?:** okolice bramy Piekielnej, skalna równina

**Kiedy?:** nie znasz dnia ani godziny

**Co? :** bohaterów wita sędzia piekielny Minos i próbuje przydzielić ich do kręgu

**Wyzwania stojące przed graczami: “**uniknięcie najgorszych tortur” (wyzwanie pozorne), poznanie nieco bardziej swojej sytuacji

Minos, przedstawiony jako majestatyczny starzec w krwisto czerwonym płaszczu oraz z białą jak śnieg brodą i długim łuskowatym ogonem zakończonym zrogowaceniem przywodzącym na myśl kolec jadowy, został już poinformowany przez swoich przełożonych o istniejącym zakładzie. Spotyka się z duszami jedynie dla podtrzymania pozorów. Początkowo będzie postępował zgodnie ze sztuką sprawiedliwej oceny grzechów, ale uważniejsi gracze dostrzegą, że znacznie przedłuża ten proces (w porównaniu do dusz które odesłał przed nimi) oraz jest bardzo chętny na pogaduszki.

Minos z pełną tego świadomością będzie łatwo dawał się odwieść od tematu, a pociągnięty za język zdradzi jedną istotną informację o piekle (najpewniej to jak się z niego wydostać, ale to zależy od graczy). Będzie udawał, że wymsknęło mu się to przypadkiem i doda, że przecież nie ma problemu ponieważ ich dusze i tak nie będą mieć swobody ruchów. Kiedy rozmowa zacznie zbliżać się do końca (ogon pójdzie w ruch) rozpocznie się ustawiona wcześniej scena. Do Minosa podleci skrzydlaty demon Ysserion, krzycząc że piekielny sędzia jest natychmiast potrzebny w Kręgu Drugim. Przy uważnym przyjrzeniu się da się dostrzec, że Minos nie jest wcale aż tak przejęty, ale MG może to zrzucić na karb jego opanowania. Sędzia zniknie w obłoku gryzącego dymu wraz z demonem, mówiąc graczom że zaraz wróci by dokończyć ich proces. Oczywiście nie ma takiego zamiaru. Jeśli gracze zdecydują się czekać należy dać im do zrozumienia, że jest to bezcelowe.

**Przewidywane testy:**

* Kilka testów spostrzegawczości na dostrzeżenie pewnych subtelnych sygnałów mówiących, że sąd nad nimi nie jest aż tak zwyczajny (długość procesu, opanowanie Minosa, przypadkowa informacja).
* Ucieczka przed Minosem jest bezcelowa, w niewyjaśniony sposób będzie zawsze przed nimi, ale można pozwolić graczom na próbę testu Zręczności dla zagęszczenia atmosfery.

**Rozwój postaci:** Pergamin do notatek, czerwony atrament (długopis).

**Silva Rerum:**

Gadżety wykorzystywane w scenie - preferowana rycina przedstawiająca postać zgodną z opisem Minosa, acz nie jest ona niezbędna.

Muzyka - Skyrim “Awake” na paru procentach w tle, być może w pętli być może z innym kawałkiem

Preferowane oświetlenie przygaszone o lekkim czerwonym zabarwieniu jeśli możliwe

**Charakterystyka Minosa:**

Za życia król Krety po śmierci sędzia piekielny. Miłośnik sprawiedliwości oraz zagorzały zwolennik zakładu mającego ocenić stan piekła. Jest wierny siłom wyższym od niego i nie zrobi niczego co nie występowałoby w planie. Jeśli wydarzenia potoczą się w zupełnie niespodziewanym kierunku prawdopodobnie zniknie.

***Siła:                       Zręczność: Spostrzegawczość:***

***7                               5         9***

***Preferowany typ wyzwań:*** Dyskusyjne

***Umiejętność specjalna:*** Wejrzenie w duszę - Minos potrafi błyskawicznie określić główny grzech dowolnej postaci

**Charakterystyka Ysseriona:**

Kompletnie poboczna postać, która nie ma znaczenia dla historii, ale porządny Mistrz Gry zawsze ma statystyki. Ysserion (nazwa celowo nawiązująca do Ysery) to pomniejszy demon strażniczy, rasa służebna. W tym akurat wypadku przydzielony jest do służby u Minosa i wysokie stanowisko osiągnął dzięki niezachwianemu poczuciu sprawiedliwości. Jeśli graczom jakimś cudem uda się zostać z nim sam na sam, nie odpowie na nic konkretnego, ale wspomni coś o Styksie i zamku filozofów.

***Siła:                       Zręczność: Spostrzegawczość:***

***7                             8         4***

***Preferowany typ wyzwań:*** Walka

***Umiejętność specjalna:*** Śnienie - Ysserion potrafi sprowadzić na jedną istotę głęboki sen trwający 2k10 minut, używa tej zdolności by pacyfikować agresywne dusze.

**Finał - ostatnia scena.**

**Kto? :** bohaterowie graczy, Bóg Ojciec, Jezus, Szatan, anioły i demony

**Dlaczego?:** chęć rozstrzygnięcia zakładu jak najszybciej

**Gdzie?:** powierzchnia Ziemi, otwarta przestrzeń, wzgórze oświetlone zachodzącym słońcem

**Kiedy?:** niesprecyzowany dokładny rok, wieczór, przełom lata i jesieni

**Co? :** przed bohaterami postawione zostaje pytanie “Czy piekło w swojej obecnej formie sprawia, że ludzie żałują za grzechy?”. Bóg oczekuje odpowiedzi nie oraz kusi zbawieniem, Szatan pragnie usłyszeć tak i proponuje, że uczyni ich szczęśliwymi książętami piekielnej otchłani.

**Wyzwania stojące przed graczami:** Podjęcie jednomyślnej decyzji

**Słowa klucze do prowadzenia:** majestatyczne oblicze Stwórcy, pomarańczowy blask, cienkie chmury, brązowe pustkowie, wzgórze, kamienne podłoże, delikatny wiatr, otwarta przestrzeń, błękitne niebo, zatroskanie, przejęcie, pośpiech, zachodzące słońce, opasła księga, białe skrzydła aniołów, długi zwój zapisany krwią, kuszenie…