**Wersja 1.4 scenariusza - referencje (WORK IN PROGRESS) rozdziały 1, 2, 6, 7, 9, 10 i niepełne 12**

**Wersja napisana przez różnych autorów wymaga ujednolicenia stylu przed tym jak stanie się częścią podręcznika.**

**Ogólny zarys historii:** Bohaterowie odgrywający dusze grzeszników trafiają do piekła, ale nie 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.

# 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.

**Rozdział 1 - Spotkanie z Minosem**

**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.

**Rozdział 2 - Przeprawa przez Styks**

Gracze muszą przeprawić się przez Styks, by dostać się do kręgów piekielnych z przedpiekla, pustyni przez którą wędrują dusze. Ich głównym celem jest przedostanie się na drugi brzeg, Na swej drodze napotkają Charona, przewoźnika dusz, ale czy i jak się z nim dogadają to już los pokaże…

**Przedpiekle:** Tu gracze zaczynają ten etap przygody. Przypomina wielką czerwoną pustynię, przez którą tułają się setki dusz. Nie jest tu jednak ciepło, ba niektóre miejsca wydają się być nawet oszronione. Poza piaszczystymi wzgórzami, w okolicy można zauważyć monolity z mrocznymi znakami wyrytymi na nich, niczym przestroga. Popiół i ciemnokrwisty piach, wieją nieprzerwanie nie wiadomo skąd. Po ciężkiej wędrówce, w stronę widocznej z dala rzeki Styks, można do niej dotrzeć. Pustkowie nie oferuje nic ponadto, jednak jakieś 200 stóp od samej rzeki można natrafić na miejsce znane jako Stara chata.

**Styks:** Rzeka przez którą gracze muszą się jakoś przeprawić, by wydostać się z miejsca o nazwie Przedpiekle. Jest to magiczna rzeka zła, której nawet demony wolą unikać. Nie pachnie, nie świeci, ma czarny kolor, a w dotyku jest zimna i żrąca niczym esencja samej śmierci.

*Jeśli graczom przyjdzie do głowy pokonanie jej w pław, wszelkie postaci niezależne, będą im tego stanowczo odradzały. Jeśli jednak ciekawość/głupota zwycięży, to gracz który przepłyną połowę przechodzi test siły, po wyjściu zaś wszystkie umiejętności spadają o -1 do zakończenia przygody w zamku filozofów.*

Na dno, rzeki Styks, gracze mają szansę tu trafić jeśli przyjdzie im do głowy nurkować.

*Przez magię Styksu, nurkujący otrzyma -1 do wszystkich umiejętności do końca przygody w zamku filozofów. Na dnie znaleźć można Obole x27.*

***Preferowane wyzwanie:*** *Siła/Spostrzegawczość*

**Stara Chata:** Opuszczona chata, zrobiona z kamieni, drewna i słomy, ale jej stan pozostawia wiele do życzenia. Jest zniszczona i sypiąca się.. Podłoga jest cała w piachu i popiele. Można odnaleźć resztki podstawowych mebli. Miejsce w Przedpiekle.

*W rzeczywistości jest to chata należąca do człowieka imieniem Charon, który otrzymał ją od szatana, by mieć gdzie chować swoje skarby. Okazało się jednak że pieniądze i tak są wydawane w nieprawdopodobnym tempie, więc już po roku Charon opuścił swe nowe domostwo. Pod resztkami łóżka znajduje się zapiaszczony kufer. W samym kufrze można znaleźć Obole w liczbie 10.*

***Preferowany typ wyzwań:*** *Spostrzegawczość*

**Charakterystyka Charona:**

Charon to, stary jak Świat, przewoźnik po Krainie zmarłych. Jest zrzędliwym, nieco złośliwym i łatwo popadającym w irytację charakterem. Jest niczym typowy urzędnik, tylko pracujący nieustannie i bez przerwy. Jest to postać o utrwalonym przez lata charakterze, przez co płytka. Na swoją łódź zabiera jedynie tych którzy dadzą mu obola jako zapłatę. Gracze muszą jakoś dostać się na drugi brzeg. Nie pozostaje im więc nic innego jak dogadać się z Charonem. Nie ma takiej rzeczy, która zmusiłaby Charona do opuszczenia swej łodzi. Obole to jedyne czego pożąda.

Doskonale wie o planie swego zwierzchnika z Bogiem, lecz nie ma ani zamiaru ani chęci by stracić na tym cenne obole. Jest to człek zbyt dumny by pozwolić byle chamstwu podróżować za darmo. Nawet diabły płacić muszą!

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

***5 3 4***

***Preferowany typ wyzwań:*** Dyskusyjne

***Umiejętność specjalna:*** Jest on chroniony przez magię Styksu, co pozwala mu pozostać nienaruszonym fizycznie tak długo jak znajduje się na swej łodzi.

Jego łódź to stara, drewniana barka, która mimo wieku, jeszcze się nie rozsypała. Charon niemal nigdy jej nie opuszcza. Na pokładzie Charon jest nie do pobicia. W jaskółkach można odnaleźć Obole x21

**Rozdział 6 - Uczta Gigantów**

**Kto?** Bohaterowie graczy,

**Dlaczego?** doświadczenie wykorzystywania dusz ludzki w celach własnych, zamiast torturowania ich w należyty sposób. (ta scena ma pokazać graczom, że piekło nie spełnia swojej funkcji prawidłowo)

**Gdzie?** Jadalnia gigantów, stół

**Co?** Gracze zostają złapani od razu po przejściu do kręgu i wrzuceni na stół

**Wyzwanie stojące przed graczami:** Dostanie się do środka stołu, gdzie znajduje się droga ucieczki do następnego kręgu, ukazanie graczom jak oprawcy piekieł nie wypełniają swojej roli

**Słowa klucze do prowadzenia:** Gęste powietrze, oleiste podłoże, zapach tłuszczu, odległe odgłosy mlaskania, sklepienie kręgu niewidoczne przez opary zalegające w powietrzu, lepkie ściany, żar wieczystego ognia, dezorientujące odbicia światła, łuna światła,

**Lokalizacje**:

*Stół gigantów* - miejsce akcji tej sceny. Gigantyczny blok kamienia wypolerowany przy którym zasiadają giganci aby biesiadować. Na jego środku znajduje się płomień który ogrzewa gigantów, zasilany jest przez ludzkie dusze które wrzucają resztki jedzenia gigantów w płomienie. Olbrzymi boją się naturalnie ognia więc potrzebują czyjeś pomocy aby nie zgasł. Giganci wykorzystują swoją pozycję w piekle. Zamiast słać ludzi na tortury, zabawiają się ich kosztem.

*Kamienne miasto* - domki zbudowane z kamienia, posklejane resztkami jedzenia gigantów. Przesiadują w nich dusze ludzkie unikając w ten sposób Gargonów. Kamienne miasto jest spowite w ciemnościach. Jedynym źródłem światła jest wieczysty ogień. Poruszanie się w tym mieście bez uwagi powoduje, że łatwo można się zgubić. Trudno stwierdzić gdzie znajduje się wieczysty ogień, ponieważ światło odbija się od domów w sposób nieregularny. Zarazem ponieważ miasto było budowane w sposób niesymetryczny drogi mogą prowadzić do nikąd lub się zapętlać. Brak jakichkolwiek miejsc orientacyjnych, jedynie mieszkańcy potrafią odnaleźć subtelne wskazówki które doprowadzą ich do celu.

*Wieczysty ogień* - palący się pośrodku płomień dający ciepło gigantom a zarazem podgrzewający jedzenie dla nich znajdujące się w kociole. Ludzie wchodzą na niego z resztkami jedzenia które następnie wrzucają do środka, podtrzymując ogień. Wejście na górę aby podtrzymać ogień jest wyzwaniem. Ludzka dusza musi zmagać się z żarem płomienia a zarazem jego oślepiającym światłem. Droga na górę również nie jest sprzymierzeńcem, wykonana przez dusze ludzkie, jest to wzniesienie stworzone z kawałków kamienia posklejanych resztkami jedzenia gigantów - tak jak domy w Kamiennym mieście. Finalnie konstrukcja jest zawodna i jeden nieuważny krok lub złe rozmieszczenie ciężaru może spowodować osunięcie się gruntu i upadek duszy ludzkiej. Pod wieczystym ogniem znajduję się przejście do następnego kręgu, strzeżone przez gromadę Gargonów. Panuje tam mrok i chłód który wydostaje się z przejścia do następnego kręgu.

**Sceny:**

Część 1 - Porwanie:

Gracze wchodzą do następnego kręgu. Z każdym krokiem wydaje się im, że stają się coraz to mniejsi. Sklepienie jest niewidoczne. Wokoło osiadła się mgła. Nagle, dłoń wielkości gracza wynurza się z białej zasłony zabiera losowego gracza. Gdy graczowi uda się uniknąć złapania przez ręce gigantów mogą spróbować ukryć się w jaskini która pojawiła im się w zasięgu wzroku. Lecz jest to pułapka, ponieważ jest to grota i ręka giganta spokojnie może się w niej poruszać.

Gracze budzą się poprzez ukłucie końcem włóczni. Otacza ich grupa Gargów, która pokazuje włóczniami, że powinni się podnieść. Po chwili do demonów podchodzi kobieta która wskazując na graczy podaje zawiniątko w rękę Garga. Ten spojrzawszy na resztę rozkazał odejść. Gracze zostali sami z kobietą.

Surowo ubrana kobieta z krótkimi włosami przedstawia się jako Pantapola. Prosi graczy aby za nią podążali. Nie odzywa się słowem, zapytana o cokolwiek odpowiada tak lub nie, jeśli chcą od niej coś więcej się dowiedzieć, muszą próbować się z nią targować.

Część 2 - Wędrówka:

(Gracze chodzą po stole gigantów przez X ilość czasu, kiedy wyznaczony przez MG czas się skończy bohaterowie trafiają do wiecznego ognia - paleniska na środku stołu skąd uciekną do następnego kręgu. Wędrówka ma na celu pokazać graczom jak giganci nie wykonują roli oprawcy piekieł lecz wykorzystują ludzi do pracy.)

Graczy otaczają domki zrobione z kamieni. Gracze mogą próbować wejść do domów lecz Pantapola będzie strofować graczy aby podążali za nią bez pytań. Gracze oczywiście mogą wejść do każdego z domów, lecz w każdym zastaną jedynie dusze ludzkie które będą się w nich wpatrywały.

Podczas wędrówki gracze będą mieli okazję zobaczyć jak Gargowie prześladują dusze ludzkie, torturują je. Gracze zawsze mogą im próbować pomóc, jednakże Pantapola będzie przeciwna temu i zagrozi graczom, że ich opuści (jeśli tak się stanie, to i tak ich nie opuści, będzie podążać za graczami cały czas i w momencie gdy gracze nie będą mogli odnaleźć się w labiryncie domków, ponownie zaoferuje swoją pomoc). Gracze pomagają duszom ludzkim poprzez odpędzanie Gargów.

Część 3 - Wieczysty ogień:

Gracze docierają do wieczystego ognia, wielkiego obiektu na którego górze pali się ogień. Wchodzą do środka, gdzie mrok i duszności panują. Wyjście z kręgu strzeży gromada Gargów, jeśli uratowali jakiekolwiek dusze ludzki, te przychodzą z pomocą bohaterom. Po finałowej walce otrzymują kawałek jedzenia gigantów lub jakiś przedmiot od Pantapoli (ten przedmiot może mieć jakieś użycie w innych kręgach.

**Przewidywane testy:**

* Próba walki lub ucieczki przed rękami gigantów jest bezcelowa, lecz gracze mogą rzucić na zręczność.
* Walka z Gargami, gracze rzucają na siłę.
* Zmniejszenie ceny informacji u Pantapoli, gracze rzucają na spostrzegawczość.
* Odnalezienie drogi do wieczystego ognia, gracze rzucają na spostrzegawczość. Jednakże mogą to zrobić jedynie jeśli wiedzą czym jest wieczysty ogień
* Walka z ręką giganta w grocie

**Rozwój postaci:**

Resztki jedzenia gigantów - lecznicze właściwości

Przedmiot od Pantapoli - do umówienia, coś co może się przydać w nadchodzących wyzwaniach

**Silva Rerum:**

Przydałaby się jakaś ilustracja ukazująca skalę tego stołu gigantów. Na przykład, wieczysty ogień jest wielkości budynku dla człowieka.

Muzyka:

Część 1

* Little Nightmares OST track 3 'Prison Walls'
* Little Nightmares OST track 9 ‘The Janitor Awaits’

Część 2

* Little Nightmares OST track 4 ‘Hunger I'
* Little Nightmares OST track 14 ‘Hunger II'
* Little Nightmares OST track 21 ‘Hunger III'

Część 3

* Little Nightmares OST track 15 ‘A Feeling For Meat'

**Charakterystyka Pantopoli**:

Dusza ludzka, Pantopola za życia ziemskiego kradła na najróżniejszych targowiskach. Zabita przez straż miejską, została zesłana do VIII kręgu w piekle. Dzięki swojej przenikliwości oraz sprycie udało się jej uciec. Chociaż wiodło jej się dobrze, wymykając sie patrolom w piekle, jej szczęście się skończyło gdy napotkała giganta. Ta rasa rzadko słucha kogokolwiek, więc słodka mowa Pantopoli na nic się zdała, została prędko złapana i wsadzona na stół z innymi duszami ludzkimi aby służyć jako niewolnik dla gigantów. Chociaż prędko znalazła sposób ucieczki, zdecydowała zostać, rozpoczęła targować resztkami jedzenia, przekupywać demony strzerzące ludzi. Dzięki układom z demonami oraz ludzkimi duszami nie musi babrać się w pracy.

Kilka dni temu zawiązała przez swoją chciwość układ z demonem (wysłanym przez Boga) który zaoferował jej dużą jedzenia gigantów - jedynej wartościowej rzeczy w kręgu głodomorów, w zamian za doprowadzenie grupy dusz ludzkich (których rozpozna po czymś) do wyjścia. Umowa została zapieczętowana uściskiem dłoni po którym na szyi Pantopoli pojawił się odcisk skóry węża. Złamanie umowy lub odstąpienie od niej powoduje zaciśnięcie niewidzialnego węża wokół szyi Pantopoli, na zawsze trzymając ją w stanie podduszenia. Jest ona zmuszona pomóc graczom.

**Zachowanie:**

Groźby jej nic nie robią, zbywa je tłumacząc graczom, że takie zachowanie spowoduje że się od nich odłączy. A bez jej pomocy są zdani na pastwę losu.

Komplementy przyjmuje z chęcią, jest pyszałkiem.

Romansowanie/flirtowanie z nią jest proste. Jej kontakt z mężczyznami był znikomy więc jest podatna na miłosne zagrywki.

Wyciąganie z niej informacji proste nie jest, zawsze chce czegoś w zamian.

Ponieważ jest sprytna rzadko kiedy okazuje zdziwienie, jedyny moment kiedy jej fasada ulega zniszczeniu to kiedy ktoś zaczyna z nią flirtować.

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

***4 7 7***

***Preferowany typ wyzwań:*** Dyskusyjne

***Umiejętność specjalna:*** Brak

**Charakterystyka Gargów**:

Przypominające wyglądem gargulce, te demony na zlecenie gigantów pilnują ludzi na stole. Do nich należy utrzymywanie ładu na stole oraz dopilnowanie aby wielkie ognisko (jest to ważny element sceny który wytłumaczy gdzie indziej) cały czas się paliło.

Mają na celu utrzymywać graczy w historii. Nie są potężne, i jeden czy dwa osobniki nie powinny stanowić wyzwania dla graczy, jednak z ich liczbą naturalnie szanse graczy zaczynają się kurczyć. Są głupie, zachowują się instynktownie, nie da się z nimi rozumować, prowadzić dyskursu na żadne wyszukane tematy.

**Zachowania:**

Nie da się z nimi przeprowadzić rozmowy - porozumiewają się własnym językiem, irytującym dla ludzkiego ducha, dźwiękiem przypominającym tarcie dwóch kamieni o siebie.

Są skore do przemocy, bardzo łatwo wdają się w bójki - nawet pomiędzy sobą.

Są przekupne, z chęcią przyjmują resztki jedzenia gigantów.

Latają w podgrupach zawsze słuchając się najsilniejszego osobnika w grupie.

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

***6 5 3***

***Preferowany typ wyzwań:*** Walka

***Umiejętność specjalna:***

W grupie siła - każdy demony który sie pojawia nie funkcjonuje jako oddzielny przeciwnik lecz jako część grupy. Jeśli do tej grupy dochodzi następny demon to ich statystki to: bazowe statystyki gargulco-demona + 1 za każdego dodatkowego demona.

Koci wzrok - demony widzą w ciemności

**Referencja:**

Jak działa „stół gigantów”?

Każda dusza ludzka zesłana do kręgu trzeciego prędzej czy później zostaje złapana przez giganta. Ci uwielbiają biesiadować lecz w ich naturze jest się instynktownie bać ognia, najważniejszego elementu do przyrządzenia dobrej strawy. Giganci wymyślili rozwiązanie. Każdą duszę ludzką która złapali wrzucali na stół gdzie ludzie wykonywali proste zadanie. Zbierali resztki jedzenia gigantów które wypadały poza talerz i następnie wędrowali do wieczystego ognia aby je wrzucić, tym samym podtrzymując płomień. Aby pilnować ludzi giganci korzystają z pomocy Gargów, demony te lubią z natury wyżywać się na ludziach. Ich zadaniem jest dopilnowanie aby żadna dusza ludzka nie uciekła ze stołu lub z kręgu.

Dlaczego wieczysty ogień znajduje się nad wyjściem z kręgu?

Chociaż wydawać się może, że jest to niedopatrzenie ze strony gigantów, utrudniając im dojście do przejścia. Jest to specjalny zabieg, ponieważ dokładnie nad przejściem do następnego kręgu jest najlepszy przepływ powietrza, który ułatwia utrzymanie płomienia.

Dlaczego nie ma większej ilości strażników przy wyjściu z kręgu trzeciego?

Mało kto chce uciekać do następnego kręgu, ludzkie dusze świadome są tego, że w jakąkolwiek stronę by nie uciekały zawsze czekają na nich męki i cierpienia. Straż więc jest tam ustawiona jedynie symbolicznie.

**Rozdział 7 - Targ Dusz**

Etap 1 - Brama

Kiedy gracze trafiają do bram miasta stają oni przed ogromną tablicą informacyjną, która jest zapisana jakimś demonicznym językiem. Na samym jej dole w bardziej zrozumiałej wersji widnieje napis “Witamy na targu dusz!”. Gracze nie mają innego wyjścia jak przejść przez bramę.

Etap 2 - Żebrak

Zaczepia graczy zaraz po przejściu przez bramę. Jeśli gracze postanowią coś mu podarować podzieli się on informacjami o targu. Za dodatkowy, wysoki datek poinformuję graczy o istnieniu bramy. Wytłumaczy, że najcenniejszym towarem jest tu dusza i można za nią kupić wszystko. Opowiada on o sprzedawcy który ma najświeższy towar i wskazuje na najbliższy plac. Po chwili zaczepia już kogoś innego.

Etap 3 - Sprzedawca dusz nr. 1 - Clauneck

Gracze trafiają na jeden z wielu placów, jednak na tym jest dziwnie dużo ludzi. Stoją oni dookoła niewielkiej sceny na której wyjątkowo energicznie sprzedawany jest jakiś towar. Do graczy dociera okrzyk sprzedawcy - “Dusze!, świeże duszyczki prosto z ziemi!”. Gracze starają się przecisnąć lub przepychać przez tłum ludzi ( TEST na zręczność lub siłę ).

Kiedy dostają się do sceny mają szansę na rozmowę z sprzedawcą. Po chwili rozmowy rozczarowuje on graczy, że towar skończył mu się jakąś minutę temu, ale niech się nie martwią bo dwie ulice dalej jest sklep jego kuzyna który jeszcze ie poinformował nikogo o nowej dostawie.

Etap 4 - Sprzedawca dusz nr. 2 - Pajmon

Kiedy gracze odnajdują sklep wskazany przez Claunecka dostrzegają, że nie ma ani jednego klienta w środku. Zachęceni pustkami wchodzą do środka. Przy ladzie stoi sprzedawca i z wielkim ( trochę strasznym ) uśmiechem wita klientów. Zaczyna się konwersacja o planowanym zakupie duszy, przy okazji gracze dowiadują się o największym sklepie na szczycie miasta w którym mogą dostać wszystko czego zapragną. Na blacie lady stoi słoik z duszą. W tej chwili gracze mogę albo za niego czymś zapłacić albo ukraść ( TEST na zręczność). Wychodzą ze sklepu i kierują się w stronę wcześniej wspomnianego celu.

Etap 5 - Starzec

Na drodze graczy pojawia starzec który siedząc na drewnianym wózku inwalidzkim nie może podnieść upuszczonego koca. Jeśli gracze postanowią pomóc dostaną od niego złote jabłko i wskazówkę jak dojść do sklepu Dis Paterna.

Etap 6 - Dis Pater i jego sklep

Kiedy gracze trafiają na sam szczyt miasta zauważają coś bardziej przypominającego pałac niż sklep. Mimo to odnajdują wejście do środka. Wnętrze sklepu jest przepełnione cudacznymi przedmiotami w szczególności szlachetnymi kamieniami. Kiedy w końcu docierają do lady sklepowej, wita ich wielki rudy sprzedawca o złotych zębach. Gracze zaczynają z nim rozmowę na temat przedmiotu który przeniesie ich do następnego kręgu piekła. Wtedy dowiadują się, że właściciel ma coś co może im to umożliwić (opowiada o bramie), ale cena będzie bardzo wysoka.

OPCJE zapłaty: 1) jeśli gracze zdecydują się sprzedać Disowi duszę ( swoją lub od Pajmona) zostaną mile przyjęci i uradowany właściciel wskaże im przejście. 2) jeśli jednak zdecydują ofiarować mu złote jabłko Dis zareaguje śmiechem, zabierze je graczom. Kiedy jednak wgryzie się on w złotą skórkę owocu jego twarz zacznie zmieniać kolor na szary i runie on na ziemię. Gracze będą musieli działać szybko by znaleźć bramę. Trafiają na zaplecze. ( TEST na spostrzegawczość ) Jeśli obleją test proponuje by jeden z graczy potkną się o dywan i wpadł na skrzynkę odsłaniając przy tym ukryte przejście.

Etap 7 - Chochlik i Brama

Po zejściu z wąskich i ciemnych schodów, gracze trafiają do wysokiej jaskini. Jest nie najlepiej oświetlona więc gracze muszą patrzeć cały czas pod nogi. W pewnym momencie słyszą bardzo znudzony głos mówiący - “Witam przy Błękitnej bramie, jak mogę wam dziś służyć”. Po rozejrzeniu się po jaskini zauważają chochlika siedzącego na jednej ze skalnych półek obok bramy. Chochlik nie jest zainteresowany dłuższą rozmową i dlatego na każde pytanie odpowiada krótko i zwięźle. Tłumaczy graczom, że aby przejść muszą zapłacić. Kiedy dostaje zapłatę, podlatuje do bramy, a wtedy niezależnie od przedmiotu wydobywa się niski głos mówiący - “Otwarte”. Gracze mogą przejść do kolejnego kręgu.

**Muzyka**

[**https://www.youtube.com/watch?v=hl\_tNk8MWQw**](https://www.youtube.com/watch?v=hl_tNk8MWQw)

[**https://www.youtube.com/watch?v=pDOGSh9kgyA**](https://www.youtube.com/watch?v=pDOGSh9kgyA)

[**https://www.youtube.com/watch?v=3CwM\_1jK1po**](https://www.youtube.com/watch?v=3CwM_1jK1po)

[**https://www.youtube.com/watch?v=x9zDCoSYQa0**](https://www.youtube.com/watch?v=x9zDCoSYQa0)

Po puszczeniu któregokolwiek z tych kawałków powinno dalej w kolejce lecieć coś podobnego

**Targ Dusz - Postaci**

**Żebrak** - jak to chyba każdy żebrak jest on bardzo wychudzony i zaciekawiony nowymi przechodniami.

**Clauneck** - chudy i długi mężczyzna o szalonych oczach z dużą ilością energii. Ubrany w czerwoną szatę z kaszmiru i ogromny wzorzysty szal.

**Pajmon** - grubiutki młody mężczyzna palący wodną fajkę. Na głowie ma pomarańczowy turban ze wzorem w wielbłądy.

**Starzec** - niewielki stary człowiek siedzący na drewnianym wózku inwalidzkim. Wygląda na milutkiego staruszka ale w jego oczach nadal widać blask niezwykle inteligentnej duszy.

**Dis Pater** - ogromny rudy mężczyzna z równie ogromnym uśmiechem pełnym złotych zębów. Na jego palcach jest mnóstwo przeróżnych pierścieni i sygnetów. Jest opatulony w niesamowite tkaniny o egzotycznych wzorach i w fantastycznych kolorach. Z charakteru jest prostym, bardzo szczerym optymistą, jednak co jakiś czas pokazują swoją bardziej mroczną i tajemniczą stronę. Oczywiście jest on świadomy kim są graczę jednak bardziej interesuje go wzbogacenie się niż utrzymanie jakiś pozorów.

**Chochlik** - malutka jasnoniebieska istotka o podłym gburowatym charakterze. Nie jest zadowolona ze swojego stanowiska pracy przez co nie zadaje pytań i robi wszystko jak najszybciej się da. Do jego obowiązków należy czyszczenie bramy, sprzątanie jaskini i zbieranie opłat za przejście przez bramę.

**Targ Dusz - Miejsca**

Wejście na Targ:

Gracze znajdują się na ogromnej pustyni. Na horyzoncie zauważają miasto. Nieustający upał i zmęczenie kierują graczy w stronę miasta. Kiedy wreszcie udaje im się dotrzeć do murów zauważają ogromną tablice. Prawie w całości została ona zapisana jakimś niezrozumiałym demonicznym pismem, jednak na samym jej dole widnieje łatwe do odczytania zdanie „Witaj na targu dusz!”.

Podpowiedź do mistrza gry: Targ posiada tylko jedno wejście, co oznacza, że jeśli gracze zdecydują się obejść go dookoła to zmarnują tylko swój czas bo druga brama znajduje się w podziemiach konkretnego sklepu.

Targ:

Miasto zostało zbudowane na wzgórzu a jego centrum znajduje się najwyżej i zawsze jest ono widoczne. Na targu można tu znaleźć dosłownie wszystko, od malutkich sklepików w których są sprzedawane każde możliwe rodzaje guzików, aż po ogromne magazyny z kandyzowanymi owocami. Magiczne przedmioty, egzotyczne jedzenie czy fantastyczne stworzenia pojawiają się na każdej odwiedzanej przez graczy ulicy.

Podpowiedź do mistrza gry: Targ jest na tyle miłym miejscem do opisywanie, że stworzenie nowego sklepu nie powinno sprawiać żadnego problemu.

( osobiste skojarzenie: Assassin Creed: Revelations - grand bazaar <https://www.youtube.com/watch?v=-RId9wTCqTM> )

Problemy ze znalezieniem drugiej bramy:

1. Nie istnieje coś takiego jak mapa targu, ponieważ jest to tak zwany ruchomy targ. Oznacza to, że ulice nigdy nie są takie same. Budynki zmieniają swoje położenie, a jedynymi stałymi elementami są słońce i sklep w centrum miasta.
2. O każdą informację będzie trzeba się targować.
3. Na targu jest pełno żebraków i złodziejaszków co sprawia, że trzeba pilnować własnych kieszeni i nie dać się podejść.
4. Co jakiś czas na ulicach pojawiają się orszaki latających demonów, nawiedzające znajdujących się tam handlarzy.

Plac:

Jeden z wielu placów, który wyróżnia się jedynie czerwonymi kafelkami z pięknym arabskim wzorem. Na środku stoi niewielka scena z ciemnego egzotycznego drewna. Na podwyższeniu leży stary arabski dywan, a na nim drewniane skrzynie pełne pustych słoików.

Sklep Pajmona:

Niewielki sklep przy wąskiej uliczce. Nad wejściem do sklepu wisi pomarańczowy szyld z napisem “Najlepsze dusze na targu” i obrazkiem ducha. W środku jest mało miejsca przez co zapach wodnej fajki właściciela jest bardzo intensywny. Na półkach stoją przeróżne słoiki, puszki i inne pojemniki. Niektóre z nich są pozłacane pełne kryształów czy innych szlachetnych ozdób, a inne przykryte są tylko kawałkiem szmatki. Lada przy której stoi sprzedawca jest bardzo prosta, nie ma żadnych ozdób oprócz niedużego drzewka bonsai. Podłoga sklepiku jest wyłożona najróżniejszymi starymi dywanami o które łatwo się potknąć.

Sklep Dis Paterna:

“Omnes viae Romam ducunt” - wszystkie drogi prowadzą do Rzymu

Najbogatszy i największy ze sklepów. Dużo niezwykłych przedmiotów, ale najwięcej jest przeróżnych **minerałów oraz kryształów**. Klatki z fantastycznymi zwierzętami. (jesteśmy w piekle więc doprawdy mogą być fantastyczne - jednorożec, smok itp.) Wygląd samego sklepu opiera się na architekturze Alhambry w Granadzie i wszelkich budowlach związanych z sztuką islamu. Na ścianie za ladą sklepu wisi skóra czarnego byka. W witrynach widać legendarne przedmioty powiązane z szatanem, demonami i piekłem.

Przykłady:

1. Portret Doriana Grey’a
2. Laska z głowa czarnego pudla
3. Kawałek burty z Latającego Holendra
4. Księga Solomona

Na zapleczu sklepu znajduje się zejście do jaskini. Jest ono ukryte pod jedną ze skrzyń z towarem, wystarczy ją przesunąć i podnieść klapę by móc zejść na dół.

Brama ( wyjście)

W podziemnej jaskini pod sklepem Dis Paterna znajduje się błękitna brama prowadząca do następnego kręgu piekła. Brama zdaje się żywa jednak odpowiada tylko na proste pytania graczy. Wydaje się być cały czas otwarta jednak by przez nią przejść trzeba uiścić konkretną opłatę grupową. Trzeba zapłacić obiektem wysokiej wartości materialnej lub sentymentalnej.

Stworzona jest ona na wzór Bramy Isztar, aby do niej dotrzeć trzeba znaleźć ukryte wąskie schodki. Jedyne światło znajdujące się w środku pochodzi od pochodni których blask odbija się w złotych elementach bramy.

**Rozdział 9 -Fałszywy prorok**

**Kto?:** fałszywy prorok

**Dlaczego?:** pokonanie proroka umożliwia przejście dalej

**Gdzie?:** Spalony kościół

**Co?:** jeden z bohaterów przystępuje do pojedynku

**Wyzwanie stojące przed graczami:** pokonanie proroka = po wygraniu dostajecie przepustkę do następnego kręgu (strona z Biblii)

**Lokalizacja:** pustkowie, brak jakiegokolwiek strażnika itp, prorok ma moc, która nie pozwala graczom przejść dalej, stary i spalony kościół

Po wejściu do kolejnego piekielnego kręgu widzicie resztki spalonego kościoła. Przed wejściem możecie dostrzec starca. By przejść dalej musicie pokonać tę postać i otrzymać przepustkę do kolejnego kręgu. Podchodzicie do mędrca. Rzucanie kością (test na spostrzegawczość) i wybierana jest osoba, która będzie z nim rozmawiała. Prorok w ręce trzyma starą, trochę spaloną Biblię. Co robicie?

1. Pytacie się co trzeba wykonać/co tu robimy

2. Wyrywacie z rąk proroka księgę

Ad 1 Prorok opowiada swoją historię o tym jakim był kapłanem i czcił fałszywych bogów. Wyciąga z płaszcza dwa kielichy. Jeden wysoki ale wąski, drugi szeroki ale niski. Gracz musi wybrać, w którym jest trucizna, a w którym woda święcona. Do tego rzuca kością.

1. Wybiera wysoki - poprawny. Prorok drze Biblię i daje kawałek strony graczowi - to przepustka. Starzec stracił moce i idziecie do kolejnego kręgu.
2. Wybiera szeroki - fałszywy. Gracz zaczyna się krztusić ale w geście desperacji oblewa wodą święcona starca. Ten zaczyna się trząść i upada. Gracz w tej samej chwili poczuł, że trucizna przestała działać i jest uratowany. Po chwili prorok podnosi się, lecz jest słaby. Resztkami sił wyrywa stronę Biblii i daje graczowi. To przepustka. Starzec stracił moce i idziecie do kolejnego kręgu.

**Przewidywane testy:**

* test na spostrzegawczość (wybór gracza)
* test na zręczność przy wyborze kielicha

**Muzyka w tle**:

God=Dog, The satanist

**Gadżety wykorzystywane w scenie:**

nadpalona Biblia, wyrwana kartka na styl Biblii (może być wyrwana z Biblii), najlepiej 2 kielichy/kieliszki jeden wysoki ale wąski, drugi szeroki ale niski

**Preferowany typ wyzwań:** dyskusje

**Charakterystyka proroka:**

Uważa się za wysłannika bogów. Krytykuje chrześcijańskiego Boga i namawia ludzi do zmienienia wiary na politeistyczną. Łączy bogów nordyckich, greckich i egipskich. Uważa się za nieomylnego i prawowitego władcę świata. Ma zdolność owijania ludzi wokół palca przez rozmowę i kłamstwa.

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

***2 4 8***

**Rozdział 10 - Labirynt**

Kto?: bohaterowie graczy, Ariadna

**Dlaczego?:** przejście przez labirynt umożliwia przejście dalej

**Gdzie?:** Labirynt Minotaura

**Co?:** Wszyscy muszą przejść na drugą stronę i się nie zgubić/nie zginąć

Po wejściu do kolejnego piekielnego kręgu widzicie olbrzymią strukturę konstrukcją przypominającą zamek. Ma jedną parę drzwi dwuskrzydłowych, żadnych okien ani żadnych krat. Ściany są zbudowane z dosyć sporych, ciemno szarych kamiennych cegieł.

Cegły są gładkie i raczej nie da się po nich wejść.

Przy wejściu stoi kobieta ubrana w białą togę, jest wysoka, ma jasne włosy, kolorem przypominające

W rękach trzyma Nić biegnącą w stronę drzwi.

Co robicie?

1. Pytacie się co trzeba wykonać/co tu robimy?

2. Wyrywacie z rąk Ariadny nić (test zręczności)

3. zauważacie że labirynt jest ustawiony tak, że można przejść półką skalną, ale jest ona bardzo

(test siły)

**Ad1** Ariadna odpowiada, że musicie Przejść przez labirynt, aby tego dokonać i otrzymać od niej nić musicie zadać jej pytanie związane z mitem o Minotaurze na które nie będzie znała odpowiedzi

**Ad 2** Przyglądacie się włóczce, zauważacie że wiatr jej nie zawiewa na żadną stronę a wskazuje jakiś kierunek, co robicie?

**Ad 3** Każdy gracz rzuca kością (zręczność)

1. Nie mając wyjścia, przystępujecie do wyzwania.

2. Pytacie się co wskazuje ta nić, zauważacie, że Ariadna nie jest zbyt zainteresowana dalszą

rozmową,

3. ruszacie alternatywną drogą

**Ad 1** Ariadna zadaje najpierw pytanie o Minotaura i w jaki sposób został poczęty (w sensie skrzyżowanie czego z czym) potem wasza kolej - pytanie musi być trudne

**Ad 2** Ariadna odpowiada, że odpowie tylko jak odpowiecie na pytanie która sama zada (jeżeli gracze nie odpowiedzą mogą dalej iść z nicią ale nie wiedzą co robi)

**ad 3** Mimo, że próbuje Ariadna was zawrócić, to i tak idziecie dalej i po udanym teście siły przechodzicie dalej

**Rozdział 12 - Zejście do Kocytu**

**Wejście do IX Kręgu -** Gracze wychodzą z jamy(VIII krąg) a ich oczom ukazuje się Miasto w oddali. Powietrze ma zapach popielny, panuje zmrok. Porierzchnia to szary kamień, który jedynie potęguje efekt bezkresności tego miejsca. Jedyną sensowną drogą wydaje się być pójście w stronę Miasta.

*Test spostrzegawczości (udany rzecz jasna), by przyjrzeć się Miastu, wykaże że nie jest to żadne miasto lecz coś innego, Wielka Studnia, zdaje się.*

Gracze zbliżają się do wielkiego muru majestatycznej studni. Cegły, z których mur się składa, chropowate i z wieloma wnękami, na których czas odcisnął swe piętno. Wyjście z VIII kręgu było otępiającym nieco przeżyciem, którego efekt jednak zaraz znika wraz z dostrzeżeniem przez graczy czterech, poilfemicznych rozmiarów istot wyłaniających się ze studni, które do tej pory, zdawały się graczom jedynie wieżami miejskimi. Olbrzymami są: Nemrod – olbrzym znany z Biblii, oraz Efialtes, Briareus oraz Anteus (stojący najbliżej graczy) - mitologiczni giganci. Gracze muszą się jakoś dostać na dno studni, to jedyna widoczna droga do ludowego jeziora (Kocyt) …

*Jeśli graczom przyjdzie do głowy by rozmawiać z gigantami, jedynym który pozwoli sobie na pogawędkę, będzie Anteus, znudzony już siedzeniem w studni przez wieki.*

*Inną opcją jest wspinaczka, zarówno na mur, jak i w głąb studni, będące kolejno: normalnym i trudnym testem siły.*

*Schodzenie po gigantach, którym nie w smak podobne akcje, jest odradzane: "Upadek z wysokości szkodzi zdrowiu".*

**Anteus** - Spotkany przez graczy w miejscu znanym jako Wielka studnia. Jest on definitywnie znudzony życiem i skory do dyskusji na wszelkie tematy. Pomimo swego odstraszającego wyglądu, jest to pełnoprawny gigant gaduła. Ale pamiętaj - on nie plotkuje!

Ja nie plotkuję" jest dla niego przerywnikiem, przekleństwem i mottem. Jest niezwykle skory do rozmowy, o tym i tamtym. Co słychać w świecie? Czy II wojna światowa była darem, czy też przekleństwem? Kto zasiada na tronie Zjednoczonego Królestwa (o ile takowe nadal istnieje)?

Może on na prośbę graczy znieść ich w głąb Wielkiej studni do legendarnego miejsca o nazwie Kocyt. Nie odmówi on sobie jednak, przyjemności jaką są pogaduchy, które bez stanowczej reakcji ze strony graczy, będą trwać wieki.

**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…