
PAMIĘĆ

PRZYGODA DO KLANARCHII

AUTOR: SZYMON „FALLAR” MAŃKA

RYSUNKI: AGATA KUBIAK

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	3
Po co to wszystko	3
Kim jesteśmy i dokąd zmierzamy.....	3
Jakie to ma znaczenie dla mechaniki?	4
Stolica świata – Omam	4
Spotkanie.....	4
Pierwsza scena	5
Spotkanie po latach	5
Zdarzenie dodatkowe Śniącego:	6
Bohaterowie otrzymują wezwanie.....	7
Zdarzenia dodatkowe.....	7
Wspomnienia	8
Bohaterowie docierają do Omamu	8
„Pamięć”	9
Wydarzenia z dzieciństwa	10
Zakończenie spotkania	12
Gorąca Noc.....	12
Przyjęcie powitalne	13
Masakra Na Placu Unii	13
Poszukiwania Odpowiedzi.....	14
Powrót do przeszłości II	16
1. Powolne popsucie nastrojów w klanie.	16
2. Pierwsza zagadkowa śmierć w klanie.	16
3. Całkowita zagłada klanu i stawienie czoła demonowi.....	17
DE JA VU.....	17
Konfrontacja	17
Ciemność Nadchodzi.....	18
KIEDYŚ.....	18
TERAZ	18
Suplement	19
Triki Mechaniki	19
Postaci i Miejsca	20
Omam.....	20
Kali.....	21
Postaci.....	21
Poloneza czas zacząć.....	23

WSTĘP

PO CO TO WSZYSTKO

Grupa znajomych spotyka się po wielu latach w Omamie, by przypomnieć sobie swoje dzieciństwo i odkryć jak ostatecznie zniszczyć coś, z czym walczyli jako dzieci. Wydawało im się, że to pokonali, lecz byli w błędzie. Zło wróciło i jest głodne. Czas na lekcję historii... I pokory.

Przed wami leży miejska sesja do Klanarchii, która została mocno oparta i zainspirowana książką „TO” autorstwa Stephena Kinga. Znajdzie się w niej śledztwo, walka z demonem, pościg, a całość może być wstępem do większej intrygi.

Czy trzeba przeczytać książkę? Do prowadzenia sesji nie jest to potrzebne, ale polecam to dzieło, bo powieść jest świetna. Sesja powinna być rozgrywana jako pierwsza sesja – dla nowych lub starych graczy – jej konstrukcja sprawia, że gracz zżywa się z postacią i bardzo dobrze ją poznaje, dzięki czemu lepiej mu będzie kontynuować podróż przez Rubież. Sesja wymaga drobnego zachodu - wcześniejszego przeczytania i zapamiętania scenariusza i specjalnego podejścia do tworzenia postaci, ale odpłaca się wartką i ciekawą akcją.

KIM JESTEŚMY I DOKĄD ZMIERZAMY

Świat pełny jest ludzi przeciętnych, zwyczajnych. Ludzi, którzy nie wyróżniają się niczym – pochodzą z danej rodziny, są członkami klanów, ale ich profesja jest ciężka do zdefiniowania. Jaką profesję ma matka karmiąca dzieci? Albo kowal? Stajenny? Każde z nich posiada pewien specyficzny zestaw cech, ale nie są predestynowani do wielkich rzeczy. Takimi postaciami zaczynają przygodę Gracze. Ludźmi, którzy nie myślą za wiele na temat tego kim byli i dokąd zmierzają. Ich życie płynie w spokojnym, szczęśliwym rytmie. Starają się myślami nie wybiegać w przyszłość, a pamięcią daleko w przeszłość. Po prostu egzystują i dobrze im to idzie. Jak można przypuszczać – spokojna egzystencja nie potrwa już długo.

W grze biorą udział 4 postaci – Śniący, Żerca, Wiedźmiarz, Egzorcysta.

Ale, i w tym cały trik, postaci, co za tym idzie również gracze nie wiedzą kim postaci są.

Żeby osiągnąć taki klimat, to sposobów na to jest kilka – można zapytać kim chcieliby grać gracze, a potem już nie wspominać o profesji tylko rozdać przygotowane karty postaci. Jeśli mamy dobrych graczy, to możemy zwyczajnie dać graczom wybór postaci, ale dać im do zrozumienia, że profesja dla postaci jest tajemnicą. Ostatecznie, i to mój ulubiony sposób - możemy samemu dobrać graczom postaci wedle ich preferencji, mówiąc im na temat przeszłości bohaterów tylko tyle, ile możemy na początku. Buduje to odpowiednie tło – gracz dowiaduje się o postaci wszystkiego w miarę, jak postać sama się tego dowiaduje. Na końcu scenariusza znajdują się opisy i dokumenty do wydruku.

Ale, o co w ogóle chodzi? Gracze nie wiedzą wszystkiego o swoich postaciach, ponieważ ich postaci nie wiedzą wszystkiego o sobie. Kiedy byli mali, zobaczyli rzeczy, które dorosłego wpędziłyby w szaleństwo, lecz młody i chłonny umysł zadziałał inaczej – bohaterowie doznali częściowej amnezji. Jest to po części też działanie ciemności – demon, z którym chłopcy walczyli wyblagał ją, by mu pomogła, a ona przyspieszyła i pogłębiła proces zapominania przez bohaterów. I choć Ciemność nie jest bezinteresowna, a demon musiał wydać wszystkie pozostałe punkty mocy, oprócz jednego, to ostatecznie udało się demonowi uciec i w jakiejś kryjówce zregenerować. Teraz 15 lat po tych wydarzeniach demon znów grasuje na wolności, a

jedyne, co może stanąć mu na drodze to bohaterowie graczy. Ale demon też jest silniejszy i mądrzejszy niż kiedyś. Szczegółowy opis demona znajdzie się na końcu dokumentu.

JAKIE TO MA ZNACZENIE DLA MECHANIKI?

Gracze zaczynają z niepełnymi kartami postaci. Wszystko to przyjdzie do graczy z czasem.

Dodatkowo Mistrz Gry prowadzi dwie przygody na raz i z tym faktem trzeba się oswoić. Gracze uczestniczą w zdarzeniach z teraźniejszości swoich bohaterów, ale postaci będą przypominać sobie przeszłość, która to również stanowi pełnoprawną przygodę. Na końcu dokumentu są dwa zestawy kart postaci i oba zestawy trzeba mieć przygotowane. Te karty z dorosłymi postaciami rozdane będą na początku przygody, natomiast te z postaciami w wieku dziecięcym będą wręczone graczom dopiero w odpowiednim momencie – podczas spotkania w gospodzie „Pamięć”.

Obie przygody są równie ważne i należy poświęcić im tyle samo uwagi. Może potrwać chwilę, zanim gracze załapią, o co chodzi, ale gdy już się to stanie, to na pewno będą zadowoleni – akcja będzie intensywna, a okazjonalne zmiany czasu rozgrywania przygody staną się wyzwaniem dla graczy i MG, ale przede wszystkim – nie pozwolą nikomu się nudzić.

Zapytacie - Jak to możliwe, że w Omamie grasuje demon? To bardzo ciekawe pytanie, jak również temat na kampanię, której pierwsza sesja może właśnie leżeć przed wami. Dominat od dawna umieszcza agentów śpiochów w Omamie. Ostatnio odniósł potężny sukces - nowym Śniącym w Sali Założycieli został agent Cesarza – wieloletnie przygotowania i knowania wreszcie się opłaciły. Oznacza to mniej więcej tyle, że ma on potężny wpływ na to, co dzieje się w tym Interiorze. Kiedy zauważył demona, który gnębi naszych bohaterów, postanowił mu nie przeszkadzać, a nawet czasem pomagać. Podczas sesji dochodzić będzie do zdarzeń na pozór niezrozumiałych dla graczy, ale jeśli poskładają sobie wszystko do kupy, to zauważą, że coś jest nie tak. Dodatkowo - mimo, że Śniącym pozostał wysłannik Ebionitów, to pozostali Śniący władający Interiorem nie poddadzą się jego woli tak łatwo i będą próbowali się mu przeciwstawiać i pomagać graczom na różne sposoby. Odkrycie prawdy o tym, co się dzieje w Omamie może pomóc graczom, choć nie jest najważniejsze w tej, konkretnej przygodzie. Po wydarzeniach z tej przygody, podczas interludium, mogą się zastanowić nad wszystkimi niezwykłościami oraz tym, w jaki sposób w Omamie mógł pojawić się tak groźny demon. Pod koniec dokumentu dorzucę jeszcze kilka pomysłów na rozegranie kampanii.

STOLICA ŚWIATA – OMAM

Cała przygoda rozgrywa się na terenie stolicy. Rozegranie tej sesji, jako pierwszej da szansę graczom na poznanie praw i zwyczajów panujących w stolicy. Z doświadczenia wiem, że bohaterowie rzadko bywają w stolicy Unii, ponieważ ciężko się do niej dostać. Tu damy im wspaniałą możliwość zapoznania się z Omamem i wyrobienia sobie o nim własnego zdania. Prostą mapę stolicy dołączam do pliku.

SPOTKANIE

Dopóki nie nastąpi spotkanie w knajpie „Pamięć”, **żaden z bohaterów nie zna swojej profesji**. Użyte podczas opisu przygód profesje zastępują imiona bohaterów, które gracze mogą wymyślić sami. Ale dopóki nie będą we czwórce, to nie zdają sobie sprawy z tego kim są.

PIERWSZA SCENA

Pierwsza scena, która powinna otwierać sesję to scena brutalnego morderstwa. Należy przedstawić ją graczom – można używać swoich słów, można użyć opisu poniżej.

W piękną, bezchmurną noc, podczas pełni, kiedy księżyc świeci tak jasno, jak niektóre latarnie w mieście, kiedy powietrze interioru jest przyjemnie rześkie, a pijackie okrzyki ostatnich klientów gospód przejdą w nieartykułowany bełkot, gracze ujrzą zbliżenie na twarz dziecka. Kamera, która ukazuje całą scenę rytmicznie się chwieje i podskakuje. Po chwili gracze dostrzegają dwie rzeczy – krwawą ranę pod okiem chłopca, z której spływa świeża krew oraz powód, dla którego kamera tak podskakuje – chłopiec przed czymś ucieka. Nagle dzieciak znika z kadru, kamera jakby zaskoczona chwilę jeszcze się oddala, po czym staje i gwałtownie zjeżdża na dół ukazując chłopca leżącego na ziemi. Z potwornym jękiem rozpaczy chłopiec dźwiga się na nogi i z powrotem kontynuuje ucieczkę, rzucając przerażone spojrzenie przez ramię. Kamera jeszcze przez chwilę obserwuje krajobraz, po tym jak chłopiec w panice zniknie z kadru. Korzeń, który wystawał dobre 20 cm nad ziemię, niewątpliwie przyczyna upadku chłopca, nagle, z dźwiękiem przypominającym zejście błotnej lawiny chowa się pod drogę, niczym ogromna larwa. Co się dalej stało z tym krajobrazem? Trudno stwierdzić. Kamera wróciła do chłopca, teraz stara się go gonić, ukazując jego plecy. Paniczne spojrzenia, jakie malec rzuca przez ramię pozwalają ocenić jego wiek na niewiele ponad 10 lat. Po oddechu – sapiącym i głośnym – orientujemy się, że ucieczka trwa już jakiś czas, a my obserwujemy ostatnie momenty pościgu. Chłopiec ucieka wzdłuż muru, który nagle zakręca gwałtownie w lewo. Malec robi jeszcze kilka szybkich kroków, po czym staje jak wryty – nie ma dokąd uciekać, przed nim i po jego obu stronach wznoszą się ściany budynków. Trafił w ślepy zaułek. Zakłopotanie widoczne w ruchach młodego chłopca ustępuje frustracji. Z jego ust wydobywa się szaleńczy jęk. Gwałtownie odwraca się przodem do nadchodzącego niebezpieczeństwa, przed którym tak długo uciekał. Kamera, która obserwuje całe zdarzenie 5 metrów przed chłopcem, schowana niejako w ścianie budynku znajdującego się po prawej stronie zaczyna zbliżenie na twarz chłopca. Jego oczy rozszerzają się w panicznym strachu, a kamera kontynuuje zbliżanie, by zakończyć je na murze za chłopcem. Resztę sceny przyjdzie graczom obserwować na ścianie, gdzie księżyc rzuca wyraźny cień dziecka... i czegoś jeszcze. Czegoś, co się zbliża wydając bulgoczące powarkiwania. Słysząc ostry krzyk chłopca, który zostaje gwałtownie urwany. Potężna struga krwi plami mur, a kamera raptownie odjeżdża na tyle, by ukazać ostatni makabryczny element sceny – delikatny, prawie niesłyszalny dźwięk toczenia się czegoś po klepsku ustaje, a gracze widzą głowę chłopca, która kończy swój ruch z twarzą skierowaną w niebo. Zastygłe w krzyku usta pełne są krwi... i czegoś jeszcze.

SPOTKANIE PO LATACH

Dla Śniącego gra rozpoczyna się trochę wcześniej. Należy po krótko opisać mu sytuację oraz wprowadzić go zdarzeniem dodatkowym:

Od lat mieszka w Omamie i jest dość znaną postacią. Jest doskonałym mówcą i sędzią. Ludzie zwracają się do niego po porady oraz w drobnych sprawach prawnych. Pracuje dla jednej z większych rodzin kupieckich, jako skryba.

Ale on pamięta też nieznacznie więcej.

Pamięta każdego ze swoich 3 przyjaciół oraz to jak złożyli przodkom przysięgę, że jeśli to znów się zacznie, to przyjadą skończyć to raz na zawsze. Nie pamięta dokładnie co skończyć i o co chodziło, ale całą przysięgę pamięta jak wczorajszy dzień. Od pewnego czasu w mieście Omam giną dzieci. Często giną bez wieści, a czasem można je znaleźć lub to, co z nich zostaje – wiele z tych ciał wskazuje na nieszczęśliwy wypadek – upadek z wysokości, tragiczny wypadek z nożem,

niebezpieczna zabawa w chowanego w tartaku. Władze miasta nie widzą problemu, ale Śniący wie, że coś się dzieje. Czuje to. Do ostatniego morderstwa nie był całkowicie pewien, ale zdarzyło się coś, co odblokowało w jego mózgu kolejną skrytkę z wspomnieniami. Ostatni zabity, Tymon lat 10, miał odciętą głowę. Brutalne zabójstwo i okropna strata dla matki. Traf chciał, że rodzice Tymona byli klientami rodziny, dla których pracował Śniący i zdruzgotana matka przyszła z prośbą o odroczenie spłaty, ponieważ musiała opłacić ceremonię pogrzebową dla synka. Zapłakana wspomniała o bardzo ważnym szczególe – Kiedy odbierała ciało chłopca w dwóch częściach, kazano jej zidentyfikować zwłoki oraz rzeczy ofiary. Wśród tych rzeczy znalazła się niebieska chusta, która nie należała do chłopca, a ten miał ją wepchniętą w usta. Szeryf nie chciał przyjąć od załamanej matki wyjaśnień, zrzucając wszystko na szok, ale faktem jest, że chusta na pewno nie należała do chłopca. Śniący zapytał, czy może zobaczyć tą chustę tkniętą jakimś tajemniczym przecuciem. Matka miała ją ze sobą. Kiedy Śniący zobaczył chustę doznał poważnego szoku, a wspomnienia uderzyły w niego jak rozpędzony młot Siepacza. Poznał tą chustkę – była to chustka jego przyjaciela z dzieciństwa. Jego przyjaciel stracił ją, kiedy przed czymś uciekali lub coś uciekało przed nimi – tego dokładnie nie wiedział. Nie pamiętał też czym było to „coś”, ale wie, że chusta, którą właśnie ogląda jest jak list adresowany do niego. To było prawie jak wyzwanie. Zdarzyło się to 2 tygodnie temu. Przez ten czas zginęło jeszcze dwoje dzieci – jedno umarło w łóżku, a drugie zniknęło bez wieści. Mimo wszystko Śniący się wahał, jeszcze czekał. Ale zdecydował się napisać do przyjaciół po pewnej nieprzespanej nocy.

ZDARZENIE DODATKOWE ŚNIAĆEGO:

To zdarzyło się prawie 3 tygodnie po śmierci Tymona. Tego dnia Śniący był rozdrażniony i zmęczony, więc odwołał wszystkie wieczorne spotkania i wcześniej położył się spać. Sądził, że w takim stanie na sen będzie czekał wieki, ale tym razem sen przyszedł bardzo szybko. We śnie przeniósł się do czasów, o których nigdy nie myślał – do czasów dzieciństwa. Nawet podczas snu, ale także po obudzeniu zastanawiał się, dlaczego nie myślał o tych czasach od tak dawna – był wtedy szczęśliwy, miał przyjaciół, trzech najlepszych kumpli. I właśnie oni mu się przyśnili. Każdy z nich. Przypomniawszy sobie ich twarze, przypomniał sobie ich cechy wspólne i różnice, które sprawiały, że się uzupełniali. Ale w jego śnie każdy z nich był trupem. Jego koledzy leżeli martwi na stosie drewna, który powoli zaczynał się palić, a ogień zaczynał podpiekać zwłoki. Dym i smród był nie do wytrzymania. Nagle przed nim stanęła przepiękna Kobieta, ubrana w bardzo skąpy strój, obwieszona złotem i drogimi kamieniami. Nagle rozległ się głos i choć kobieta nie poruszała ustami, jasnym było, że to ona mówi – *Twoi koledzy nie żyją, tak jak i Ty. Wszyscy jesteście martwi, tak jak i to miasto.* W tym momencie krajobraz za nią zmienił się, a takie stosy jak ten pod jego przyjaciółmi płonęły w całym Omamie, a na nich setki, tysiące ciał. *Jeśli nie wierzysz, daj rękę.* Zanim Śniący się obejrzał Ona trzymała jego rękę w swojej. Zbliżyła do niej twarz i rozchyliła usta. Z między jej warg wydostał się język, nienaturalnie długi, co najmniej na 15 centymetrów. Kiedy jego czubek dotknął środka otwartej dłoni Śniącego, ten poczuł potworny ból i obudził się z krzykiem. Kiedy spojrzał na swoją dłoń, która po przebudzeniu ciągle jeszcze ćmiła bólem, dostrzegł okrągłą bliznę, jak po wbiciu gwoździa, której nie było tu, kiedy zasypiał. Wstał, ubrał się i napisał 3 listy.

Dla pozostałych graczy sesja zaczyna się już w drodze. Każdy z nich otrzymał list od starego znajomego, w którym zawarta była krótka informacja –

To znów się zaczęło, przyjeżdżajcie. <imię Śniącego>

Śniący, jako jeden z decydentów kupieckiej rodziny miał możliwość wystawiania czasowych pozwoleń na wjazd do miasta, co uczynił dla każdego z nich i dołączył je do listu.

BOHATEROWIE OTRZYMUJĄ WEZWANIE

Każda z postaci otrzymuje list. To dziwne – jest to jeden z ich najlepszych kumpłi z dzieciństwa, ale do czasu, kiedy otrzymali od niego list, zupełnie o nim nie pamiętali. Gdyby ktoś zapytał ich o Śniącego, to nie potrafiliby sobie go przypomnieć. Dopiero po przeczytaniu listu przypomnieli sobie, choć z wielkim trudem, że to ich przyjaciel i że jeśli wzywa, to koniecznie muszą się stawić. Nie ważne co robią, robili lub zamierzali robić. Rzucili wszystko i udali się w podróż – do listu dołączony był glejt na wjazd do Omamu oraz wskazówki dotyczące daty i miejsca spotkania, każdy z bohaterów wjeżdża do Omamu inną bramą, tak by spotkać się „po środku”, na Wielkim Targu, w jednej z knajp o nazwie „Pamięć”.

ZDARZENIA DODATKOWE

Należy przygotować graczy na wydarzenia, które nadejdą. Dla każdego z bohaterów jest jakaś opowieść - niech poczują nieuchronność tych zdarzeń i ich ważkość, ale też to, że każdy z nich ma tu rolę do odegrania i nie jest tylko zwykłym pionkiem.

Prowodyrem tych zdarzeń jest Demon - Kali. Oto do miasta powracają najgorsi wrogowie Kali i demon chce sprawdzić, czy ma się czego bać. Ba! Sama ich sprowadza do Omamu, gdyż chce mieć tą sprawę z głowy. Testuje każdego z bohaterów z osobna, zanim się jeszcze spotkają. Demon będzie zadowolony – żaden z bohaterów nie pamięta tego kim jest i co potrafi, dlatego Kali uważa, że bardzo łatwo przyjdzie jej wygrać w każdym starciu. Mogłaby to zrobić teraz, ale w swoim zadufaniu postanawia uczynić to w widowiskowy sposób, w centrum miasta, jako wisienka na torcie.

Zdarzenia powinny zostać rozegrane w obecności wszystkich graczy, każdy z nich powinien słyszeć co się dzieje.

- Egzorcysta – Najbliżej mu do bramy w Monastyrze, należy mu opisać podróż do tej budowli, jak wygląda, przez co przebiega. Warto też opisać samo przejście przez budowlę oraz bramę. Natomiast przemierzając lasy, Egzorcysta dołączył do karawany zmierzającej w stronę Omamu. Podczas jednego z wieczorów, do jego samotnego ogniska dołączy jeden z członków karawany, przedstawi się, jako Vittorio Aliente, kupiec. Zacznie opowiadać o starych czasach, czasach starożytnych, tak jakby sam je przeżył. Nagle przybysz zacznie wyśmiewać Egzorcystę, jego rodzinę i sposób bycia, wciągając go w walkę na słowa. Następnego dnia ani śladu po złośliwym gościu, nikt też nie wie, o kim mowa.

- Żerca – Najbliżej mu do Zajazdu na Zrębach. Trzeba mu opisać surowe warunki panujące w tych rejonach. Ludzie na saniach, śnieg, grube ubrania, lekka zadymka. Ludzie mimo warunków mili, ale konkretni. Żerca trafi podczas podróży na handlarza dzikimi zwierzętami. Handlarz, Vittorio Aliente będzie sam, a na pace jedyne go wozu będzie miał klatkę z dziwnie wyglądającym wilkiem i w istocie będzie tylko potężnym wilkiem, niczym więcej. Vittorio będzie starał się wmówić graczowi, że to prawdziwy wilkołak i może Żerca nabyć go praktycznie za bezcen. Kiedy Żerca z powrotem wsiądzie na konia i na moment odwróci się plecami do handlarza, a potem znów na niego spojrzy, to zniknie handlarz i paka, ale rzekomy wilkołak będzie stał na drodze i rzuci się na Żercę. Nawiąże się walka pomiędzy wilkiem i Żercą. Jeśli pies wygra pierwsze starcie i pierwszy zada cios, Żerca zamknie oczy, a gdy je otworzy – będzie na drodze zupełnie sam, przerażony.

- Wiedźmiarz – Przejdzie przez bramę w Orlim Gnieździe. Trafi akurat na mini festyn przed bramą Orlego Gniazda. Wpadnie mu w oko, choć nie wie, dlaczego stoisko do gry w kubki – 3 kubki, jedna kulka i trzeba zgadnąć, pod którym kubkiem jest kulka. Osoba, która obsługuje

stoisko jest głośna i bardzo zabawna, przedstawi się jako Vittorio Aliente. Robi sobie żarty, jest prawdziwym cyrkowcem. Wiedźmiarz bierze udział w grze, musi postawić pieniądze i niestety przegrywa. Kiedy podnosi głowę, by spojrzeć w oczy obsługującemu – ten się uśmiecha, a jego zęby są ostre i wyglądają jak zęby piranii. Cyrkowiec ślini się i raptownie kłapie zębami tuż przed nosem Wiedźmiarza. Gdy Wiedźmiarz odwróci głowę z obrzydzeniem i wróci wzrokiem przed siebie okaże się, że nie ma przed nikogo, a on sam stoi przed pustą skrzynką na poboczu pustej drogi. Festynu nigdy nie było.

Gdyby każdy z bohaterów był sobą, to żaden z nich nie miałby problemu z odparciem ataku – Żerca w pojedynku z psem, Wiedźmiarz ze sprawieniem, że kulka będzie pod tym kubkiem, który wskazał, a Egzorcysta nie dałby się wciągnąć w pojedynek na słowa. Demon tym samym zyskał pewność, że nic mu nie grozi i będzie mógł zemścić się na swoich najgorszych wrogach bez strat własnych, a najbardziej o to mu chodzi.

WSPOMNIENIA

BOHATEROWIE DOCIERAJĄ DO OMAMU

Każdy z nich wszedł do Omamu z innej strony, dlatego jest szansa opisać im miasto. Można zrobić to dywersyfikując opis i dopasowując go do postaci. To ważne, żeby wszystkie opisy tych miejsc skończyć dość topornym zachowaniem Mieszkańców Omamu – niech gracze i ich bohaterowie poczuć się nieswojo, jak obcy. Mieszkańcy będą nieuprzejmi, w złym humorze. Wszyscy będą bardzo niemili. Koniecznie należy wpleść to w opis – to sprawka demona – najpierw psuje wszystkim humory, potem zaczyna zabijać, potem doprowadza do zagłady Klanu (w tym przypadku całego miasta) przez to, że członkowie są przygnębieni i sami skaczą sobie do gardeł. Demon raduje się wszystkimi takimi aktami przemocy, a kiedy widzi, że Klan zaczyna się sypać – wkracza i dokańcza sytuację.

Niech Żerca, zaraz z przejścia trafi na bardzo zaludniony Wielki Targ, gdzie będzie musiał z gracją lawirować między straganami i omijać ludzi. Nagabywany będzie propozycjami zakupu cudownych eliksirów z kości wilkołaka lub innych specyfików. Trzeba z troską opisać mu gwar, przepych i smród. To jest coś, czego nigdy nie widział – tyle ludzi i towaru w jednym miejscu. Całość robi na nim szokujące wrażenie. Zapyta może kogoś o drogę do Gospody „Pamięć”. Na pewno kupi za kilka miedziaków ciepłą przekąskę. Ale nagle stanie jak wryty przed kuźnią i stoiskiem płatnerza. Na wystawie rzuci mu się w oko piękna, posrebrzana kosa Żercy. Czy naszego Żercę zainteresuje jej kupno? Będzie bardzo droga, ale coś w oczach naszego bohatera sprawi, że sprzedawca opuści cenę o połowę. Jeśli nadal będzie dla gracza za droga, sprzedawca podziękuje, zapewni o swoich najwyższych standardach i zaprosi ponownie. Sprzedawca nie wie, dlaczego to takie ważne, ale weźmie kosę z wystawy, postawi za ladą swojego syna, a sam siądzie do kosy i bardzo pieczołowicie się nią zajmie – samo ostrzenie zajmie mu kilka godzin, wybierze do kosy pochwę z najlepszej jakości skóry, sam poprawi szycia i wiązania. Pokryje kosę specyfikami. Wie, że Żerca niedługo wróci po tę broń i ważne, żeby była to najlepsza broń w Omamie. Czuje, że od tego mogą zależeć losy Świata.

Żerca jako pierwszy trafi do gospody i spotka się ze śniącym. Powymieniają uprzejmości, ale o co chodzi nie powie, prosi o cierpliwość i czekanie na resztę.

- Egzorcysta trafi do parku okalającego dom chwały. Tu w milczeniu będzie mógł podziwiać ludzi w maskach, bez masek. Do Parku gwar targu nie dociera, dzięki czemu panuje tu stoicki spokój. Różnorodność drzew i krzewów zadziwi Egzorcystę, tak samo to, że przy niewielkich ogniskach siedzą egzorcyci żywo o czymś dyskutując. Zobaczy trening szermierski, zajrzy

również przez ramię kronikarzowi, który uczy swego fachu tuzin zafascynowanych dzieciaków. Zobaczy kogoś, kto kłóci się sam ze sobą – Wybraniec przodka, najprawdopodobniej. Przy jednym z pni wysokich drzew dostrzeże coś w trawie. Znajdzie tam nóż wbity w kształtny kawałek sosnowego drewna. Rozejrzy się – weźmie znalezisko ze sobą? Czy zostawi w trawie? Jeśli zostawi – trafi na nie kiedy indziej. Jeśli jednak podniesie, od niechcienia zacznie rzeźbić w drewnie jakiś kształt, który ma w głowie, ale nie bardzo wie co to będzie. Trafi w końcu na schody prowadzące na plac Unii, a stamtąd trafi na Wielki Targ i do gospody.

Wiedźmiarz wyląduje za to w dzielnicy mieszkalnej, niedaleko ogromnego gmachu Podniebnej Katedry. Będzie w ciszy przemierzał małe, ciasne uliczki, pytając pewnie co chwilę o drogę, ale będzie rzadko spoglądał przed siebie – cała jego uwaga będzie skupiona na gmachu katedry – monumentalna i strzelista budowla pochłonie go bez reszty. Trzeba opisać mu piękne wieżycy strzelające w niebo ze skał, szklaną kopułę, krążące wokół najwyższej z wież 2 gryfy i refleksy słońca na ornamentach i witrażach. Wiedźmiarz nie zauważy nawet jak wejdzie w drogę komuś, kto niesie dwie wypchane torby. Człowiek wpadnie na naszego bohatera, odbije się, tyłkiem wyląduje na ziemi, a zakupy z toreb posypią się po całej drodze. Mieszkaniec Omamu przedstawi się, jako Giorgio Hanani, tutejszy modysta i krawiec. Giorgio upadając rozdarł sobie spodnie, przez co stanie się pośmiewiskiem dla małego zbiegowiska, jakie się nagle zrobi. Giorgio będzie bardzo agresywny – zacznie rzucać obelgami i groźbami, zacznie krzyczeć i wymachiwać rękami, jeśli w ciągu 3 rund pojedynku słownego gracz nie poradzi sobie z jego zapalczywością i agresją – Giorgio rzuci się na niego z pięściami. Pojedynek na pięści (jeśli do niego dojdzie) przerwą gwardziści, którzy dadzą bohaterowi oraz Giorgio upomnienia i Wiedźmiarza odprowadzą tam, gdzie ten chce dotrzeć.

„PAMIĘĆ”

Po wejściu do gospody, każdy gracz będzie przywitany przez piękną blondyneczkę i zapytany czy ma rezerwacje. Jeśli wspomni imię Śniącego, bez słowa zostanie zaproszony do alkierza, który od głównej Sali będzie odgradzony grubą, karminową kotarą. Kiedy do salki wejdzie ostatni z zaproszonych i gości zrobi się czworo i przywitają się każdy z każdym, nagle wspomnienia z dzieciństwa powrócą do bohaterów. Nie wszystkie, na wszystkie wspomnienia przyjdzie jeszcze czas, mózg musi sobie z nimi poradzić. Będą to wspomnienia z początków całej sprawy. W tym momencie gracze, wraz z bohaterami przenoszą się do czasów dzieciństwa i będą odgrywali sceny z ich młodości.

Powinni dostać karty postaci bohaterów z dzieciństwa.



WYDARZENIA Z DZIECIŃSTWA

Bohaterowie, dawno temu należeli do jednego klanu. Jako dzieci, zostali oni przygarnięci przez niezbyt bogaty, mały klan Bursztynowej Monety. Trzon dwudziestoosobowego klanu tworzyła kupiecka rodzina Cianfannelli, która wydobywała i sprzedawała bursztyny. Czterej chłopcy byli długotrwałą inwestycją w rozwój interesu. Cianfannelli chcą posiadać lojalnych, wychowanych od początku wśród klanu specjalistów. Handel bursztynami staje się coraz bardziej opłacalny, a klan rośnie w siłę.

Gio, Pater Familias klanu pokłada wielkie nadzieje w chłopakach i stara się, by niczego im nie brakowało. Ich pozycja jest dość uprzywilejowana.

Egzorcystę gracza szkoli stary Egzorcysta Ezechieli, Wiedźmiarza i Śniącego nie szkoli nikt, bo klan wydał pieniądze na młodych okultystów. Wynajmowano przez jakiś czas specjalistów, by chłopcom pokazać drogę, ale robi się to okresowo i dość nieregularnie – kiedy są pieniądze, to wtedy szuka się okultystów do pomocy. Póki co wystarczy im Egzorcysta, co prawda stary, ale nie raz sprawdził się w puszczy. Żercę szkoli dowódca Soldackich siepaczy, których na ten moment klan posiada 5 (4 siepaczy plus dowódca) Vladimir Navrocki – Soldacki Żerca. Vladimir uczy chłopaka posługiwać się kosą i szablą.

Grę jako dzieci, gracze rozpoczną od pewnego upalnego dnia. Kiedy klan wydobywa bursztyny spod ziemi wielkimi wodnymi sikawkami, które są zbudowane na pace dwóch wozów, wszyscy mają zajęcie – kto jest w stanie, pomaga przy wydobywaniu kamieni, czyszczeniu, segregowaniu, pakowaniu i zabezpieczaniu. Dwa razy w tygodniu chłopcy jednak mają zajęcia z mentorami i wtedy są już wolni nawet około południa. Chłopcy po zajęciach obowiązkowych, kiedy za późno

jest by dołączali do wydobywania będą zajęci tym, czym zajmują się chłopcy w wolnym czasie – łożeniem po drzewach i wyobrażaniem sobie różnych rzeczy.

Należy dać im chwilowo pełną swobodę w działaniu – są w lesie, mają po 12 lat i się bawią, może walczą z wyimaginowanym przeciwnikiem? Dla Wiedźmiarza nie jest problemem wyczarować im drewniane miecze. Egzorcysta ciągle próbuje zrobić swój pierwszy fetysz, ale ciągle mu nie idzie rzeźba w drewnie. Żerca wygrywa pojedynki na drewniane miecze, a Śniący co chwile wymyśla nowego przeciwnika do zabicia. Należy naprowadzić ich na ten sposób odgrywania postaci, ale też dać im się wykazać. Niech poczuć się jak dzieci i zacząć się wczuwać. Teraz każdy z graczy dowiaduje się jaką posiada profesję.

Po chwili należy naprowadzić ich na dalszą część przygody. Śniący zauważa w lesie ruiny. Pozostałości po jakiejś konstrukcji starożytnych – to co mówi chłopcom, że był to kiedyś budynek, to stos kamieni układający się w idealny róg, całość nie sięga nawet chłopcom do kolan. Po odgarnięciu zeschniętych liści pokaże się więcej pozostałości – lekki zarys ścian, fundamenty. Po środku ziać będzie dziura, a wewnątrz rysować będą się schody. Zejście do piwnicy. Drzewa wokół budynku są suche i skarłate. Co zrobią chłopcy? Postanowią zawiadomić starszych? Budynek wygląda jak opętany.

Zanim jednak podejmą jakąś decyzję – niech rzucą za dominowanie ducha, test bardzo trudny, by przełamać wolę demona. Coś przyzywa ich na dół. Demon od setek lat czekający w ukryciu wyczuł chłopców i wykorzystuje zaoszczędzoną moc, by ich do siebie przyzwać. Trzeba opisać im dziwne uczucia towarzyszące im kiedy schodzą w dół po omszałych, pokruszonych schodach. Kiedy znajdą się na dole, na cokole pośrodku niewielkiej izby znajdą zdobioną szkatułę. Całość to ciągle jedna scena i jeśli przegrali test na dominowanie ducha przed zejściem do piwnicy to ciągle są pod wpływem demona. Jeden z nich bierze do ręki szkatułę i ją otwiera - wewnątrz ujrzą odcięty język. U schnięty, długi na co najmniej 20 cm, cienki język, a potem wszyscy tracą przytomność. Ockną się po pewnym czasie, a gdy spojrzą na podłogę to zobaczą otwartą szkatułę, będzie pusta.

Chłopcy powrócą do obozu, gdzie zaczęto już niepokoić się o ich los. Zaczęto już organizować akcje poszukiwawczą. To co zrobią dalej zależy wyłącznie od nich.

Jeśli zawiadomią dorosłych o wszystkim, to Pater Familias będzie chciał, żeby miejsce to obejrzał Ezechieli i wziął tam chłopaków. Pater Familias wierzy w walkę ze złem i jeśli ma okazję, to tępi demony. Po przybyciu do ruin budowli znajdą oczywiście ją na miejscu, jak również schody do piwnicy. Egzorcysta Ezechieli będzie chciał zrobić z tego lekcję poglądową dla ucznia i pokaże jak przygotować poprawny egzorcyzm, wyrysuje wszystkie symbole, pieczętowiec przygotuje rytuał, a kiedy zacznie inkantacje, to chwilę później jego oczy wywrócą się białkami do góry, z ust pocieknie piana i Ezechieli umrze. Chłopcy, którzy byli popiecznikami w tym starciu usłyszą szept Ezechiela dochodzący z Pomroku – wyszeptanym słowem będzie „Kali”, a więc starzec nie odszedł bez walki. Poznał imię Demona, a także poznali je teraz chłopcy. Po oględzinach ciała młody Egzorcysta może zauważyć, że zniknął fetysz Kłamca, który wisiał na szyi starca. Pater Familias, który był obecny przy całym zajściu zarządzi odwrót i zwinie obóz, po czym nakaże ludziom maszerować do rana, aż oddalą się od tego miejsca na bezpieczną odległość. Potem zarządzi postój do następnego ranka. Tu przygoda w przeszłości się zakończy.

Jeśli postanowią trzymać wszystko w sekrecie to wszystkim w obozie będzie się bardzo ciężko zasypiało. Ktoś będzie płakał, gdzieś wybuchnie mała sprzeczka rodzinna z rękoczynami. Chłopcom natomiast przyśni się pierwszy w życiu seks. Przecudnej urody kobieta skusi ich w tym śnie do współżycia wśród zielonych łąk, każdy będzie śnił ten sam sen w tym samym czasie. Bardzo zajęci całym aktem nie zauważą jak krajobraz wokół nich się zmieni. Stanie się brudny, ponury i groteskowy. To co dla chłopców jest snem w rzeczywistości będzie czymś innym – Kali

korzystając z władzy nad chłopcami kolejno przeciąga ich razem z ciałami do Pomroku, a tam, nieprzytomnych, próbuje pozbawić mocy, a w rezultacie także życia, mając ich umysły snami. Na całe szczęście przodkowie mieli dla chłopców inne plany, coś odwróciło uwagę Kali, chłopcy przebudzili się z krzykiem, w niebogłosy krzycząc jedno słowo – KALI, wyrывая się tym samym z rąk samej śmierci. Chłopcy poznali imię demona. Rano okaże się, że Egzorcysta Ezechiel nie żyje, oględziny ciała przez młodego Egzorcystę mogą odpowiedzieć na kilka pytań – znikło kilka fetyszów z ekwipunku Ezechiela. Widocznie walczył on w nocy z demonem. Informacja dla MG – to on odwrócił uwagę Kali od chłopców – choć wiedział, że bez popleczników i przygotowania ma bardzo małe szanse na zwycięstwo, to jednak nie chciał, by chłopcy stali się ofiarami demona. Poświęcił się dla nich. Tu przygoda z przeszłości się zakończy.

To, że przypomniła im się tamta scena sprawia, że jako dorośli również posiadają te informacje – znają imię Demona.

ZAKOŃCZENIE SPOTKANIA

Muszą ustalić co dalej. Mogą posiedzieć jeszcze w gospodzie i pogadać. Nagle na stół dostaną danie główne – potrawkę z kaczki w cieście. Danie będzie skwierczeć z gorąca, a podane będzie w jednej, ogromnej misie. Kiedy ktoś rozkroi ciasto, będzie musiał rzucić za zaklinanie ciała, by nie zacząć krzyczeć i wymiotować. W środku, zamiast kaczki będą ludzkie wnętrzności, oczy, palce, włosy, genitalia. Potrawka z człowieka w cieście. Kiedy ktoś zawoła kelnerkę lub ona sama przybiegnie zaalarmowana krzykami strasznie zdziwi się reakcją na to wykwentne danie. Sama będzie oglądała danie i będzie ignorowała fakt, że zamiast kaczki w środku znajdują się ludzkie szczątki. Nawet ukroi sobie kawałek i spróbuje dla pewności. Bohaterowie powinni domyślić się, że nikt oprócz nich nie widzi w tym daniu czegoś złego. Dla reszty świata to zwykła potrawa. To co widzą to sztuczka demona.

Nagle okaże się, że kelnerka, która przyszła spróbować danie, jest skąpo ubrana i ma baaardzo długi język. To oczywiście Kali. Zaśmieje się demonicznie,

„Wszyscy już nie żyjecie, niedługo przywitacie się ze swoimi przodkami”

Powie w taki sposób, że każdy będzie musiał przetestować Zimną Krew (wymagający test), by nie zacząć krzyczeć.

„Jesteście tu za późno. Wszystko już ustalone, nic nie powstrzyma nieuniknionego. Kilka ulic dalej jest burdel. Zajdźcie tam po drodze i skorzystajcie, bo jutro przyjdzie wam pożegnać się z życiem”

To powiedziawszy, zanim ktokolwiek zareaguje wejdzie w cień rzucany przez wejście do alkierza i zniknie.

Żerca, Wiedźmiarz oraz Egzorcysta mają wynajęte pokoje w tej gospodzie, do których mogą się teraz udać lub nie w zależności od ustaleń.

GORĄCA NOC

Śniącego napadnie ktoś podczas drogi do domu. Śniący zamyśli się, będzie szedł, nagle zda sobie sprawę, że trochę zboczył z drogi i znajdzie się w jakimś zaułku. Z mroku wyskoczy na niego zbir z zamiarem pobicia go do nieprzytomności. Oprócz walki Śniącego ze zbirem, walka będzie toczona na zupełnie innym poziomie – kiedy Śniący zacznie walkę z uzbrojonym w pałkę napastnikiem zaczną dziać się dziwne rzeczy. Czasem napastnik podczas oddawaniu ciosu trafi

w drzewo, które pojawiło się tam nagle, czasem agresywniejszy atak będzie powstrzymany przez to, że napastnik potknie się o kamień.

Uwaga Śniącego Ebionitów została na moment odwrócona, gdyż ten robi coś specjalnego dla 3 graczy w gospodzie, dlatego całkowicie zapomni o zasadzce na Śniącego. Bohaterowi pomagają inni Śniący dbający o interior. Robią to bardzo dyskretnie, by nie wzbudzić podejrzeń Śniącego Ebionitów. Dlatego zatrzymują tylko najgroźniejsze ataki napastnika lub te groźnie wyglądające. W miarę możliwości należy zrobić z tej sceny widowiskowy pojedynek. Napastnik powinien narzucić tempo, a Śniący powinien korzystając z czarów ścieżki poradzić sobie z nim w widowiskowy sposób. To jest to samo miejsce, w którym umarł chłopiec na początku sesji – ten sam mur, ten sam zaułek. Napastnik powinien wypowiedzieć też jedno zdanie, zanim zacznie walkę – „Już jesteś martwy, tak jak Twój trzech kolesie”. To powinno skłonić Śniącego do powrotu do gospody po zakończeniu walki.

PRZYJĘCIE POWITALNE

Co demon szykuje dla graczy? Zasadzkę. Wszyscy oprócz śniącego powoli zasypiają w gospodzie. Jeden z bohaterów, którego pokój sąsiaduje z pokojem innych gości będzie miał trudności z zaśnięciem. Coś ciągle będzie drapało w ścianę obok. Drapanie, to się zaczyna, to cichnie. Jeśli gracz nie wstanie i nie zainteresuje się co się tam dzieje, to po jakimś czasie drapanie skończy się głośnym uderzeniem w ścianę. Uderzenie powtórzy się jeszcze 4 razy, za każdym razem, kiedy gracz będzie zasypiał. Powinien pofatygować się do pokoju obok. Zastanie tam makabryczny widok – na łóżku pod ścianą leżeć będą zwłoki dziecka, chyba chłopca. Ktoś oderwał mu rękę i używając jej jak pędzla na ścianie napisał „Wszyscy w komplecie, imprezę czas zacząć. Pobudka!!!!”. Pisanie tej wiadomości było źródłem drapania. Napis kończy 5 wykrzykników – kropka pod każdym z nich stanowi wielki rozmazany krąg – niewątpliwie ktoś robiąc te kropki uderzał zmasakrowaną twarzą chłopca w ścianę, co było źródłem tych puknięć.

Czy bohater obudzi resztę bohaterów? Powinien. Muszą szybko coś wymyśleć. Szef Gwardzystów zgania te morderstwa na przyczyny naturalne i oczywiste – psy, przemoc itp., ale mieszkańcy widzą, że coś jest nie tak. Dowódca czuje presję, by znaleźć winnego wszystkich tych zbrodni i pokazowo zakończyć całą sprawę, nawet jeśli miałoby to być naciągane – oskarży o te zbrodnie nawet naszych graczy i skaże na śmierć tylko dlatego, że są z zewnątrz i są na miejscu zbrodni jako pierwsi, a ich alibi się nie klei. Sąd przebiegnie szybko, więzienia tu nie ma – ktoś, kto sprzeciwia się Tradycji zasługuje wyłącznie na śmierć.

Jeśli bohater wstanie, obudzi inne postaci i gracze zaczną działać – trzeba pominąć dalszy ciąg tego wpisu i należy przejść od razu do części **Poszukiwania Odpowiedzi**.

Jeśli bohater pójdzie spać i nie zareaguje, bądź obudzi innych, ale niczego nie ustalą i pójdą spać, to zapraszam do lektury rozdziału **Masakra na Placu Unii**.

Może być tak, że gracze nie trafią nawet do swoich pokoi, tylko od razu po scenie w alkierzu gospody „Pamięć” wyruszą na poszukiwania odpowiedzi. Nie przeszkodzi to demonowi urządzić przyjęcia powitalnego, z tym że ciało chłopca będzie wtedy podrzucone w jednym z pokoi, które wstępnie były zarezerwowane dla bohaterów graczy. Dalszy ciąg zależy od graczy – mają czas do rana, by odnaleźć Kali w Omamie. Jeśli im się to nie uda czeka ich masakra na Placu Unii.

MASAKRA NA PLACU UNII

Cała sprawa wyjaśni się następnego dnia rano. Gwardziści wezwani przez właściciela gospody aresztują bohaterów w związku z morderstwem w gospodzie, a tym samym pod zarzutem

zabójstw wszystkich dzieci. Nie pomoże fakt, że Śniący jest dość znaną osobą w Omamie, która miała mniejszy lub większy związek z większością rodzin, których dzieci zaginęły. Wnioski o spiski i bestialstwo nasuną się same, a mieszkańcy stolicy szybko podłapią plotki.

Gwardziści zaciągną bohaterów na Plac Unii, na którym będzie zbierał się już bardzo duży tłum. Tłum będzie towarzyszył graczom i gwardzistom podczas marszu na plac, będzie się dało słyszeć krzyki „Mordercy”, „Bestie”. Na Plac przyjdą prawie wszyscy mieszkańcy Omamu, ci, którzy się nie zmieszczą będą cisnęli się w zaułkach, oknach a nawet na dachach.. Po środku, w otoczeniu kilku gwardzistów, klęczeć będą postaci graczy, a Justycjariusz, na ustawionym na prędkie podeście zacznie odczytywać wyrok. Tłum będzie coraz bardziej niespokojny i będzie domagał się krwawej egzekucji. Krzyki i obelgi staną się coraz bardziej śmiałe, Justycjariusz będzie zmuszony przerywać i uciszać tłum, przywoływać ludzi do porządku. Gwardziści, skorzy do bójki często będą używać pałek. Ludzie zaczną być lekko agresywni.

Plac będzie przypominał bombę, która za chwilę wybuchnie. Nagle, jeden z graczy zobaczy, jak piękna, skąpo ubrana kobieta (rozpozna Kali) bierze zamach i rzuca w Gwardzistę kamieniem, a ten, na odlew uderza mieczem, ścinając czyjąś głowę. Przez chwilę tłum i gwardziści zamierają w kompletnej ciszy, po czym rozpętuje się piekło, istny horror. Gwardziści rąbiący mieczami mieszczan, mieszczanie, którzy atakują są trатовani przez tych, którzy uciekają. Coś potwornego. Z całą stanowczością należy poświęcić opisowi tej sytuacji dużo uwagi, nadać jej odpowiedni dynamizm oraz zadbać o filmową oprawę.

Nasi gracze wstają z kolan i każdy z nich nagle spogląda w oczy Kali, która wydaje się każdego z nich przeszywać wzrokiem, jednocześnie. Stoi wyprostowana niczym posąg i patrzy na nich. To dziwne, ale w tym tłumie i chaosie, zarówno gracze, jak i Kali stoją w błęsku spokoju, ludzie jakby bali się choćby zbliżyć do nich. Nagle do graczy powracają kolejne wspomnienia.

Nadchodzi Ciemność...

W tym momencie należy przejść do części zatytułowanej **Powrót do Przeszłości II.**

POSZUKIWANIA ODPOWIEDZI

W tym momencie nie mają pojęcia, z kim lub czym mają do czynienia oraz gdzie tego szukać. Demon nie będzie dążył jeszcze do konfrontacji, poczeka, aż nabierze więcej mocy.

Dla graczy liczy się teraz czas – im wcześniej namierzą demona tym dla nich lepiej. Powinni pomyśleć o tym jak znaleźć jakieś info na temat tego z kim przyszło im się mierzyć.

Dla wiadomości MG – legowisko demona znajduje się w tym zaułku z początku sesji, tym, w którym zaatakowany został chłopiec oraz Śniący. Ten mur jest wkładem Śniącego Ebionitów w pomoc demonowi – ukrywa tam demona, kiedy ten jest zmorfowany. Demon trzyma tam też nieprzypadkowe ofiary. Kiedy jest pod postacią wilkołaka, musi się czymś pożywić.

Kali, demon, żywi się strachem oraz energią życiową dzieci, upodobała je sobie szczególnie. Nie przestanie jednak zabijać – kiedy pożre wszystkie dzieci Omamu, stanie się tak potężna, że ciężko będzie ją powstrzymać i Omam upadnie. Poza tym Kali ma po swojej stronie Śniącego Ebionitów, dzięki czemu wiele rzeczy pozostanie ukrytych przed mieszkańcami Stolicy, do czasu, aż będzie za późno na cokolwiek. Teraz da się ją jeszcze powstrzymać, ale najwidoczniej tylko bohaterowie graczy mają szansę coś z tym zrobić – jeśli pójdą do Egzorcystów i Śniących w mieście, by opowiedzieć im co się dzieje, oni wyśmieją ich twierdząc, że Omam jest potężny i nic takiego nie może się dziać w jego granicach, poza tym, jest to interior i wszystko jest pod kontrolą Śniących. Omam jest bez skaz, bez wad – za taki stan rzeczy również, w pewnym

stopniu, odpowiada Śniący Ebionitów. Gracze nie dostaną żadnej pomocy – muszą szybko sami znaleźć demona i go pokonać.

Szukać informacji mogą w różnych miejscach – rodzina ostatniej ofiary, dowódca gwardzystów i kirasjerów, biblioteka. W każdym z tych miejsc mogą znaleźć informacje na temat demona lub wskazówki.

U rodziny ostatniej ofiary dostaną na pewno informacje o tym, że Tymon, ten z obciętą głową, nigdy nie chadzał tą ulicą, gdzie został zabity. Matka powie im, że było w tym zaułku coś dziwnego. Śniący może podpytać i okaże się, że chodzi o ten zaułek gdzie go zaatakowano.

U gwardzystów dowiedzą się, że większość zabójstw miała miejsce w okolicy tamtego zaułka. Dowiedzą się też, jeśli umiejętnie poprowadzą rozmowę, że wielu ofiar nie udało się znaleźć, ludzie też nie zgłaszają zaginięć tak często, bo są pewni, że w Omamie nikogo nic złego spotkać nie może. Więc nie wiedzą ile z ofiar nie znaleźli, często są one trudne w identyfikacji ze względu na stopień zmasakrowania.

W bibliotece – o dziwo, nie będzie żadnej informacji. Chodzi o to, że ta konkretna biblioteka, to Wielka Biblioteka Omamu – żeby coś w niej znaleźć potrzebny jest wykwalifikowany rytualista, pracujący tu w charakterze bibliotekarza. Kiedy gracze wejdą do środka w nocy, odkryją, że człowiek ten nie żyje, a na ścianie nad nim, napisany jego krwią widnieje napis „Pierwsza!!! HAHHAHA”, a pod spodem „Już Jesteście Martwi”. Bez niego, znalezienie czegokolwiek w tej bibliotece graniczy z cudem. (Bardzo trudne testy)

Jeśli bohaterowie się rozdzielą, by szukać odpowiedzi to będą narażeni na ataki demona. Kali mimo, że jest pewna swojej wygranej podczas ewentualnej konfrontacji z bohaterami, to jednak zaczęła wyczuwać obecność innej siły, czegoś, co chce pomóc bohaterom wygrać w tym starciu, a nie brała tego pod uwagę. Boi się nieznanej zmiennej w tym równaniu i adaptuje do tego swój plan – według nowego planu, który wymyśliła, szybko zgładzi graczy zanim Ci staną się zagrożeniem.

Jeśli wywiąże się walka z graczami na tym etapie, to będzie trwała dotąd, aż demon otrzyma minimum jeden punkt obrażeń lub gracz – Kali myślała, że będzie to bułka z masłem, przecież testowała ich kiedy zmierzali do Omamu i byli słabeuszami, dlatego teraz nawet nie skupiała się na walce, myślała, że pójdzie jej szybko. Dlatego bardzo zdziwi się punktami obrażeń i ucieknie do legowiska, żeby zastanowić się co dalej – bohaterowie odzyskali swoje umiejętności i nie są już byle błahostką.

Kali postanowi się zabawić z graczami i zaatakuje ich pod postacią Wampira.

Jeśli gracze będą podróżowali razem, to demon nie zaatakuje, za to sprawi, że gracze zostaną zaatakowani przez 2 kirasjerów

Jeśli bohaterowie trafią do biblioteki, to zaraz za nimi wejdzie do środka mały oddział gwardzystów – 2 zwykłych kirasjerów. Zobaczą ciało bibliotekarza oraz naszych bohaterów – Kirasjerzy nie będą zadawać pytań – zaczną atakować.

Jeśli gracze skorzystają z innej metody poszukiwań, to Kali robi użytek z Iluzji. Gdzieś kirasjerzy zauważą bohaterów, kiedy ci będą przechodzić za róg jakiegoś budynku. W słabym świetle gwiazd i księżyca wyda im się, że bohaterowie niosą okrwawione zwłoki. Pobiegną za Graczami, krzykną „Puście te zwłoki”. Jeśli gracze nie zareagują, Kirasjerzy zaatakuja.

W tych scenach, naszym bohaterom tym bardziej pomagać będą Śniący, którzy kontrolują Interior. Nagle w trawie znajdzie się wbita w ziemię kosa Żercy, ta ze straganu z początku

przygody, pojawią się fetysze dla Egzorcysty. Akcja się zagęszcza, więc i oni nie będą próżnować. Trzeba umiejętnie wpleść to w walkę i narrację.

Co wymyślą gracze? Ciężko przewidzieć. Jeśli zlokalizują leże Demona, to go zaskoczą i ten będzie miał znacznie mniej mocy. Jeśli natomiast pozwolą na to, by do konfrontacji doszło na regułach wytyczonych przez Demona, będą mieli znacznie cięższą przeprawę.

Jeśli zaczną szukać odpowiedzi, ale jej nie znajdą lub nie będą wiedzieć co robić i gdzie iść dalej, to nad ranem znajdą ich Gwardziści. Poproszą po dobroci o to, by bohaterowie z nimi poszli. Jeśli gracze nie będą chcieli iść – Gwardziści nie będą tacy mili. Trzeba wtedy cofnąć się do części zatytułowanej **Masakra na Placu Unii**.

Mogą zechcieć zwyczajnie uciec, ale w nocy będzie to niemożliwe, będą musieli poczekać do rana. A do rana zdąży wydarzyć się jeszcze masę rzeczy – nad ranem przyjdą po nich Gwardziści. Trzeba wtedy cofnąć się do części zatytułowanej **Masakra na Placu Unii**.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI II

Ostatni zestaw wspomnień z przeszłości może przyjść do graczy na dwa sposoby:

Jeśli gracze nie zareagowali na trupa w gospodzie, to do graczy wspomnienia wrócą w całości, na placu Unii podczas masakry.

Jeśli gracze zareagowali na trupa i szukają informacji to zależnie od tego, co uda im się wymyśleć i gdzie zawędrować dopiero po wizycie w bibliotece wróci im komplet wspomnień. Jeśli weszli tam razem, to dopiero po walce z Gwardzistami. Jeśli się rozdzielią to wspomnienia znów wrócą do nich, jak tylko spotkają się wszyscy razem.

1. POWOLNE POPSUCIE NASTROJÓW W KLANIE.

Następnego dnia po zdarzeniu w lesie cały klan prawie w całkowitym milczeniu wędruje dalej. Młody Egzorcysta czuje, że jest tu teraz ostatnią deską ratunku i jedyną osobą, która może obronić ich przed demonami, które mogą cziąć się jeszcze na trasie. Wędrówka będzie trwała krótko, wczesnym popołudniem Pater Familias zarządzi postój i wezwie do siebie chłopców. Powie, że w tej sytuacji w ich rękach jest bezpieczeństwo klanu. Potrzebuje wiedzieć, co się dzieje, czy coś im zagraża i czy mogą kontynuować wędrówkę na miejsce spotkania z kupcami. Co wymyślą chłopcy? Coś, co zabiło Ezechiela musiało być dość potężne.

Pater Familias podejmie decyzję o wędrowaniu dalej na spotkanie z kupcami. Wie, że coś może być nie tak, ale nie ma teraz czasu i pieniędzy na dochodzenie. Po transakcji zajmie się problemem w Klanie. Kolejna scena.

2. PIERWSZA ZAGADKOWA ŚMIERĆ W KLANIE.

To stało się nagle, cztery dni od znalezienia szkatułki z językiem. W klanie wyraźnie ktoś zakręcił kran z dobrym humorem. Podczas tych czterech dni czuć było, że coś jest nie tak – wieczorami mężczyźni upijali się do nieprzytomności, a Ci, którzy tego nie robili prali swoje żony lub dzieci, mimo, że wcześniej nigdy tego nie robili. Działo się coś niedobrego, co wasza czwórka widziała doskonale, a inni zdawali się pomijać. I teraz, podczas wędrówki, kiedy słońce powoli dotykało koron drzew odległego lasu, nagle ktoś krzyknął, ktoś spadł z konia, wszyscy w pochodzie stanęli. Na ziemi leżał dziewięcioletni Damian, syn waszego kucharza. Oprócz was to jedyny chłopiec w tym wieku w klanie. Zawsze miał prace przy posiłkach i przy inwentaryzacji

ekwipunku, dlatego rzadko bawiliście się razem. Teraz Damian ślini się i spazmatycznie uderza kończynami w glebę. Umiera zanim ktokolwiek zdoła coś zrobić. Pater Familias nie godzi się na zatrzymywanie, chce jak najszybciej dokończyć interesy. Ojciec chłopca będzie bardzo oburzony decyzją. Następnego dnia rano okaże się, że odebrał sobie życie podcinając sobie żyły na obu przegubach. Po krótkim pogrzebie ruszycie dalej. Kolejna Scena.

3. CAŁKOWITA ZAGŁADA KLANU I STAWIENIE CZOŁA DEMONOWI.

Dotarliście na miejsce umówione z kupcami. Wszyscy z paskudnymi nastrojami, które nawet wam, dzieciom, zaczęły się udzielać. Na miejscu coś poszło nie tak. Kupcy podali znacznie mniejszą cenę, niż ustalona. Doszło do dość ostrej wymiany zdań, Pater Familias waszego Klanu, w bardzo kiepskim humorze wręcz jakby dążył do siłowego rozwiązania całej sprawy. Nagle z waszego Klanu, kobieta, której wcześniej nie widzieliście wzięła zamach i rzuciła kamieniem wprost w głowę jednego z kupców.

To zapoczątkowało rzeź. Kupcy i ich ochrona była wyszkoloną, dobrze zorganizowaną grupą, a wasz klan zbieraniną różnych osób i specjalistów od ciężkiej roboty, a nie od walki. Kupcy rzucili się najpierw na Siepaczy, a gdy uporali się z nimi zaczęli zabijać pozostałych. Jeśli chłopcy pomagają w walce, to na końcu pozostaną tylko oni ze swojego klanu.

Całe zajście trwało dość krótko, a kiedy miało się ku końcowi, zauważyliście, że kobieta, która wszystko zaczęła, siedzi spokojnie obok na skraju lasu i przygląda się wszystkiemu z uśmiechem. Inni zdają się jej nie zauważać. To Kali - demon we własnej osobie. Kiedy rzeź się skończy, Kali wstanie, na oczach wszystkich, zrzuci ubranie i przemieni się w ogromnego wilkołaka i rzuci się na pozostałych przy życiu Kupców. Kiedy jednemu z nich odgryzie kończynę, reszta rzuci się do ucieczki, a Kali odwróci się do chłopców i Nadejdzie ciemność.

DE JA VU

Dorośli Śniący przypominają sobie, że ta Kobieta to Kobieta z jego snu sprzed kilkunastu dni. Każdy z bohaterów dozna też czegoś niezwykłego – przed oczami staną im te zdarzenia sprzed przyjazdu do Omamu, te specjalne zdarzenia, kiedy to byli testowani przez demona. Kiedy zaczną sobie je przypominać, w miejscu Vittorio Aliente będą widzieć Kali. Zdają sobie sprawę, że była tam przez cały czas i to jest moment, w którym powinni zdać sobie sprawę ostatecznie, że wpadli tu w pułapkę. Że Kali zwabiła ich tu za pośrednictwem Śniącego, żeby odegrać się za coś, co nastąpiło wtedy, po tym jak kupcy uciekli.

KONFRONTACJA

Walka z bossem toczy się w dwóch czasach – czasach dzieciństwa bohaterów i w czasie teraźniejszym.

W teraźniejszości Kali porzuci powłokę ludzką i będzie walczyła z graczami pod postacią demona, przez co większą rolę odegrają tu Wiedźmiarz i Egzorcysta, podczas gdy śniący oraz Żerca będą próbowali walczyć z przejawami mocy demona oraz Gwardzistami.

W przeszłości rzuci się na nich, jako Wilkołak, Wygnaniec z Burzgor. Dzięki takiemu prowadzeniu walki – każdy z bohaterów będzie mógł w równym stopniu uczestniczyć w walce, a do tego zmieni się dynamika gry. Będzie to duże wyzwanie dla MG, trzeba pamiętać o rozgrywaniu obu walk oraz o ich oprowie, podczas gdy od graczy walka z Kali będzie wymagała

stosowania obu kart postaci oraz pilnowanie obu walk. Będzie bardzo ciekawie, nikt nie powinien nudzić się, kiedy wreszcie nadejdzie Ciemność.

CIEMNOŚĆ NADCHODZI

KIEDYŚ

Kiedy wilkołak rzuci się na chłopców, będzie bazować na tym, że mali chłopcy boją się wilkołaków, a przynajmniej dotychczasowe doświadczenie z dziećmi mówi Kali, że powinni. Niestety trafiła na bohaterów graczy, chłopcy niejedno w życiu widzieli, a do tego każdy z nich ma specjalny zestaw cech, dzięki któremu Wilkołak nie robi na nich wrażenia. Oczywiście, trzeba przetestować Zimną Krew. Chłopaki rzucą się na niego w sposób zorganizowany i przemyślany. Kiedy Kali będzie na wykończeniu (zostanie wilkołakowi 3 pkt zdrowia lub mocy) prześlaga ona Ciemność, by pomogła Kali uciec. W zamian obiecuje Ciemności, że odda jej chłopaków za 15 lat. Ciemność przystała na ten interes, powodując, że bohaterowie zapomną do końca tego dnia o tym, kim są, co się działo i dlaczego to się stało. Wtedy też z szyi Żercy znika chusta, na znak przypieczętowanego paktu między ciemnością, a demonem.

Jeśli podczas sesji gracze dominowali ciemność, to MG nie może używać kostek z puli ciemności podczas walki w przeszłości.

Zanim jednak chłopcy wszystko zapomną, to Śniący stanie przed chłopcami, a z jego ust popłyną słowa setek Przodków, głos będzie głośny i chórny, brzmień będzie w nim kilkanaście osób na raz (w tym momencie na chwilę MG przejmuje kontrolę nad postacią, by w imieniu Przodków przemówić do chłopców):

„ Za czas jakiś stawicie się na me wezwanie. Ja was wezwę, a wy bez wahania stawicie się gdziekolwiek tego zażądam. Taka jest wola Przodków.”

Chłopcom na kartę postaci, jak i dorosłym postaciom na kartę postaci dopisać trzeba wyzwanie przodków.

TERAZ

W zależności od działań graczy walka z Kali wyglądać będzie różnie.

PLAC UNII

Jeśli do walki dojdzie na Placu Unii:

W miarę otrzymywanych obrażeń przez Kali, mdleć będą grupy ludzi. Kali przez jakiś czas miała na mieszkańców Omamu dość spory wpływ i teraz, kiedy ubywa jej mocy, to fizyczną reprezentacją tego stanu rzeczy jest to, że mieszkańcy Omamu mdleją, kiedy Demon traci moc. Może być to bardzo spektakularna scena.

Specjalne zdolności na Placu Kali będzie przejawiać w tym, że skieruje przeciwko graczom zebranych na Placu Gwardzystów. Będzie ich 20. Zablokowanie przez Egzorcystę lub Wiedźmiarza tej zdolności skutkować będzie omdleniem gwardzystów.

ZAŁĘK

Jeśli gracze wymyślą w jaki sposób namierzyć Demona: Tu Kali rzuci się na graczy gwałtownie i bardzo agresywnie. Zostanie zaskoczona i będzie bronić się w sposób standardowy dla demonów.

Obie walki najlepiej rozgrywać symultanicznie, co rundę zmieniając czas rozgrywki. Jeśli pierwsza skończy się walka w czasach dzieciństwa, to kontynuujemy już samą walkę z teraźniejszości. Jeśli pierwsza skończy się walka z teraźniejszości, to kontynuujemy walkę w przeszłości.

Jeśli bohaterom udało się pokonać Demona w teraźniejszości, i tym samym wypełnić polecenie od Przodków oraz poskładać w całość ich przeszłość, to sesja się kończy.

SUPLEMENT

TRIKI MECHANIKI

Początkowe sceny, czyli wszystko, co spotyka bohaterów przed zawitaniem do gospody należy traktować z rozwagą – jeśli gracze mają ochotę na „jednostrzałówkę” to nie należy ich zbyt rozwlekać – można je streścić podczas krótkiego wprowadzenia, nawet bez ich odgrywania.

Jeśli natomiast gracze mają ochotę rozegrać kampanię, nie widzę powodu, dla którego same te sceny nie mogłyby stanowić pewnego rodzaju przygody. Z każdym graczem można wtedy umówić się osobno i rozegrać ten wstęp, lub rozegrać go w obecności wszystkich, symultanicznie. W sumie nie często ludziom udaje się wejść do Omamu. A całe wydarzenie nawet powinno wprawiać graczy i ich bohaterów w euforię.

Zmiana czasów odgrywania może być zaznaczana jakimś przedmiotem – u mnie często to była karta, joker. Czerwony na przeszłość, a czarny na teraźniejszość – wykładany i widoczny podczas walk i opisów. Ma to znaczenie podczas walki końcowej, żeby gracze i MG pamiętał, runda której walki się kończy.

Co się tyczy Kampanii, to jest na to fajny grunt – Omam przeszedł odmianę. Jeśli gracze przeżyją starcie z demonem, to Omam podniesie się z kolan, ale większość ludzi w przestraszach będzie opuszczała miasto. Bardzo dziwne zdarzenia ostatnich dni sprawiły, że ludzie stracą zaufanie do miasta i obudzą się z pięknego snu. Zobaczą, że zło nigdy nie śpi i muszą być ciągle przygotowani. Interior Omamu będzie im się jawił teraz bardziej, jako więzienie niż zbawienie. Władze Omamu będą chciały powstrzymać odpływ ludności i na nowo umocnić pozycję Omamu jako bezpiecznego miasta. Jeśli gracze nie działali całkowicie po cichu, to nic dziwnego, że władze zwrócą się do graczy o pomoc w rozwikłaniu tego problemu. Po pierwsze będzie trzeba znaleźć przyczynę całego tego burdelu, dlaczego demon zadomowił się w Omamie. Potem Omam będzie oczekiwał od graczy, że zostaną propagandową jednostką, która będzie sławiła wielkość stolicy poprzez paradne odwiedzanie większych klanów i teatralne gesty pomocy.

Materiału może być na co najmniej 4 lub 5 sesji, w zależności od Mistrza Gry. Wytropienie i pokonanie Śniącego w Sali Założycieli, wykorzystanie Graczy, jako maskotek propagandy. Zwłaszcza to ostatnie może być bardzo ciekawym zabiegiem, zwłaszcza, że nie będzie możliwości odmowy. Najgorsze, że w pewnym momencie okaże się, że muszą przeciwstawić się potężnej jednostce Dominatu, a ich niewielka świta (garstka żołnierzy, justycjariusz oraz kilka osób z obsługi), która podąża za nimi i święcie wierzy w ich Niesamowitość i Niezłomność, będzie oczekiwała na ich rozkazy.

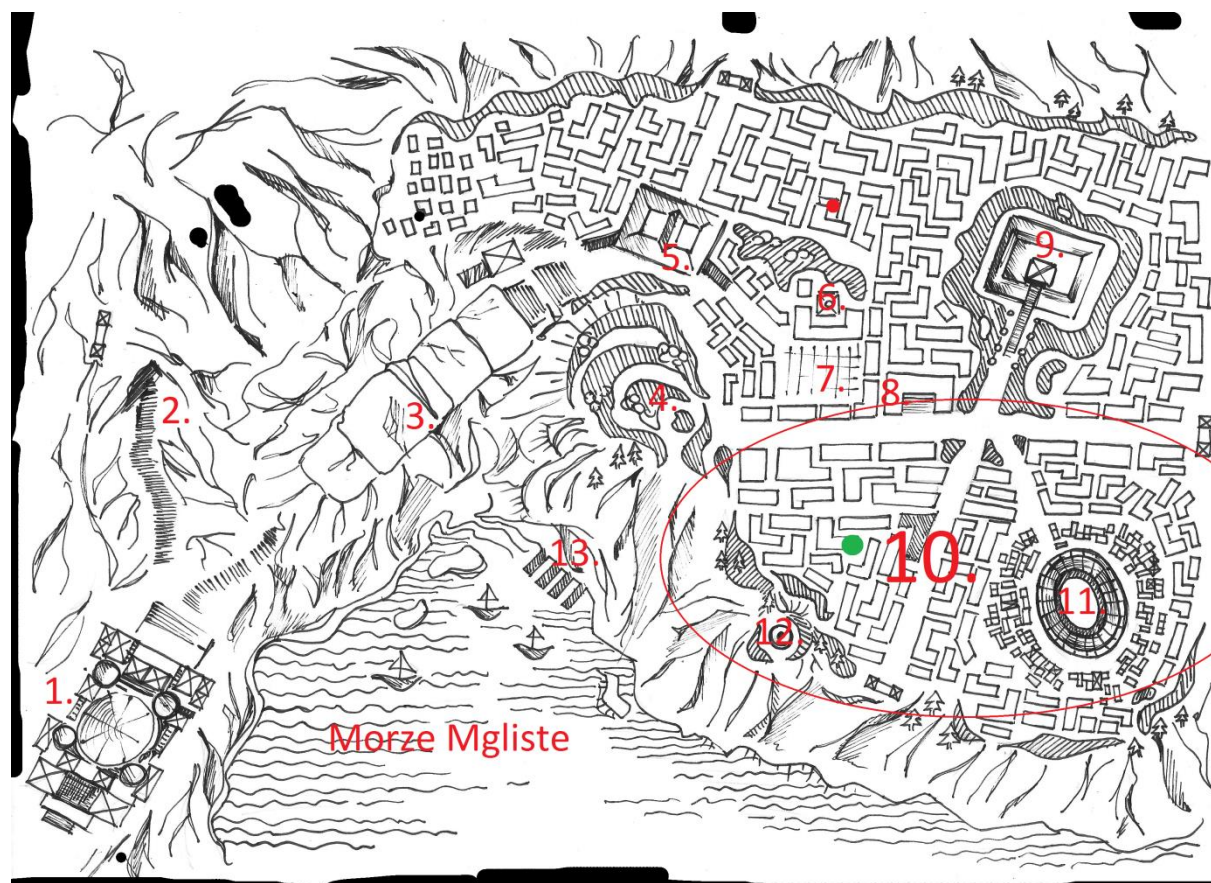
POSTACI I MIEJSCA

OMAM

Każdy z bohaterów zostanie oczywiście dokładnie sprawdzony na wejściu – Gwardziści sprawdzą glejt, spiszą ich nazwiska, zapytają o cel wizyty, nazwisko znajomego, który ich zaprasza, będą musieli też zinwentaryzować ekwipunek niebezpieczny lub cenny – wszystkie kosztowności lub broń będzie trzeba opisać i lista tych rzeczy będzie dołączona do całej dokumentacji. Biurokracja, choć jest jej całkiem sporo, idzie sprawnie. Nie brak jest niemiłych incydentów – wszyscy Gwardziści są wyraźnie poddenerwowani, a wchodzący do środka ludzie często dziwią się ich opryskliwości.

Graczy trzeba od początku wprowadzić w nastrój Omamu. Kali zadbała o to, by mieszkańcom popsuły się humory: ludzie nie dosypiają, mają podkopane morale i tylko patrzą jak na kogoś wylać kubeł bluzgów. Może być ciekawie, kiedy gracze spotkają się z takim traktowaniem, zwłaszcza po przejściach przed Bramą i w kontraście do późniejszych monumentalnych widoków.

Poniżej wklejam mapę Omamu z legendą – mapa służy do orientacji w przestrzeni Omamu, ale może służyć też, jako podkładka pod późniejsze sesje związane z rozwikłaniem zagadki Omamu.



1. Podniebna Katedra
2. Sala Założycieli
3. Katedra Porządku
4. Podniebny Park
5. Szkoła Sędziów
6. Muzeum



Gospoda Pamięć



7. Park Unii
8. Biblioteka
9. Dom Chwały
10. Wielki Targ
11. Arena
12. Wieża Gryfów
13. Port

Zaułek Demona

KALI

Kali to demon żywiący się strachem oraz energią życiową. Wyjątkowo upodobała sobie dzieci, ale nie gardzi też dorosłymi. Jest bardzo, bardzo starym demonem, obecna była już w podaniach starożytnych. Zazwyczaj występuje, jako piękna, skąpo ubrana kobieta o nienaturalnie długim języku. Jeśli mówi to zmysłowo, jeśli się porusza to uwodzicielsko. Przy kontakcie z nią chłopców jak i mężczyzn ogarnia lekka nutka pożądania, ale ledwie wyczuwalna pośród strachu, jaki wzbudza.

Kiedy poluje lubi zmieniać się w wilkołaka, gdyż tego dzieci boją się najbardziej. W tej postaci staje się Wilkołakiem – Wygnańcem z Burzgor. Strasznie podoba jej się zjadanie ciał swoich ofiar.

Kiedy jest pod postacią demona, to zawsze występuje w kobiecej postaci, podczas walki w Pomroku ma około 20 metrów wzrostu, jej oczy to dwa rozpalone węgle, a język, którym lubi smagać przeciwników, sięga do podłogi. Podczas walki demon nie może używać zagrywki.

W Pomroku da się słyszeć dzwonienie miliona dzwonek, które jest strasznie nieprzyjemne, słysząc śpiewy, które drażnią ucho oraz czuć zapach kadzideł, który dusi i mdli. W jej obecności wszyscy, którzy obleją test dominowania ducha mają zły humor i wszystko ich wkurza, irytuje. Test na początku jest łatwy, ale codziennie jego trudność rośnie, dzięki czemu po tygodniu wszyscy się łamią. Nie dotyczy to graczy – oni z powodu uwolnienia Kali ze szkatułki są uodpornieni na działanie tej zdolności.

Zdolności: Morf, Mroczna Arkana (Iluzja), Nawiedzenie, Prześladowca, Piekielny Rajd, Głos Otchłani, Uczuciowiec (Strach);

Dary Ciemności: Nieczuły, Płaszcz Mroku, Przeciągnięcie Ciała, Ślepie, Diabelski Głos, Kolekcjoner Dusz;

Manewry: Bestialskie zwanie, bez litości, Sam przeciw Wszystkim, Wymuszenie Pojedynku.

Zagrywka: Zmysłowy;

Kondycja 17, Percepcja 7, Wiedza 12, Wola 11, Moc 50/ Zaskoczona w zaułku 35.

POSTACI

Jako dzieci zostali kupieni dwójkami – od Rytualistów - Egzorcysta i Śniący, a od Soldatów - Żerca i Wiedźmiarz.

Należy przygotować sobie 2 zestawy kart postaci.

Na pierwszym trzeba zapisać wszystko z 1 punktu – z tymi kartami gracze zaczynają grę i do nich będą dopisywać umiejętności, na drugim wszystko z 1 i 2 punktu – to karty postaci, kiedy byli dziećmi.

Punkt 2 i 3 to umiejętności, jakie dopiszą sobie po spotkaniu w gospodzie „Pamięć” na kartę postaci z okresu dorosłości.

Punkt 4 to umiejętności, jakie dopiszą sobie przed sceną objawienia ciemności.

		Śniący	Żerca	Wiedźmiarz	Egzorcysta
1	Cecha wybitna	Wola	Kondycja	Wola	Wola
	Cecha ułomna	Kondycja	Inteligencja	Percepcja	Percepcja
	Pkt za rodzinę	Rytualiści	Soldaci	Soldaci	Rytualiści
	Punkty Kreacji	Zimna krew	zimna Krew	Zimna krew	Zimna Krew
		Blef	Zaklinanie ciała	Zaklinanie Ciała	Transmutacja Substancji
		Wiedza o Sługach Ciemności	Kult Przodków	Wiedza o Sługach Ciemności	Wiedza o Sługach Ciemności
		Negocjacje	Wiedza o Sługach Ciemności	Transmutacja Substancji	Zaklinanie Ciała
		Kult Przodków	Walka bronią	Kult Przodków	Pasja
		Czułość	Rzucanie	Pasja	Czułość
		Dominowanie Ducha	Obycie	Obycie	Dominowanie Ducha
		Pasja	Negocjacje	Negocjacje	Kult Przodków
		Zaklinanie ciała	Dźwiganie	Legendoznastw o	Negocjacje
		+1 do zdrowia	Czułość	Dźwiganie	Rzemiosło
		2 czary ze ścieżki śniącego	+1 do zdrowia	Dominowanie Ducha	Obycie
			Bijatyka	+1 do Mocy	Przeprawa
				+1 do Zdrowia	Blef
					Dźwiganie
	Zdarzenia z Przeszłości	Szybka Podróż (zimna krew +1)	Szybka Podróż (zimna krew +1)	Szybka Podróż (zimna krew +1)	Szybka Podróż (zimna krew +1)
2	Pkt za profesję	Śniący	Żerca	Wiedźmiarz	Egzorcysta
	Dodatkowe	Ścieżka Demiurga Koszmarów			
	Pkt za opiekunów	Śniący	Żerca	Egzorcysta	Poseł
		Egzorcysta	Siepacz	Wiedźmiarz	Egzorcysta
3	Zdarzenia z Przeszłości	Wyjątkowe znalezisko	Wyjątkowe znalezisko	Wyjątkowe znalezisko	Wyjątkowe znalezisko
		Spotkanie ze splugawionym	Spotkanie ze splugawionym	Spotkanie ze splugawionym	Spotkanie ze splugawionym
	Dar i Przekleństwo	Losowanie	Losowanie	Losowanie	Losowanie
4	Pkt za opiekuna	Pielgrzym Rytualistów	Szampierz Soldacki	Pielgrzym Rytualistów	Zaklinacz Demonów
	Zdarzenia z Przeszłości	Oko w oko z bestią	Oko w oko z bestią	Oko w oko z bestią	Oko w oko z bestią

		Depresja	Depresja	Depresja	Depresja
	Wyzwanie Przodków	Pokonaj silnego Splugawionego w bezpośredniej walce	Pokonaj silnego Splugawionego w bezpośredniej walce	Pokonaj silnego Splugawionego w bezpośredniej walce	Pokonaj silnego Splugawionego w bezpośredniej walce

Należy dać graczom możliwość wyboru/losowania tam, gdzie jest to podane w podręczniku, na przykład, jeśli chodzi o dary i przekleństwa. Niech gracze mają wpływ na swoje postaci, choć są i tak ograniczeni swoją przeszłością i wybór jest niewielki. Nie można zapomnieć o wyborze manewrów, zdolnościach specjalnych oraz innych cechach. Śniący ma możliwość wybrania dowolnych 2 czarów. Imiona, wygląd, nazwy klanów, z których pochodzą i wszystkie inne cechy wymyślają sami gracze.

Jak widać - po przejściach z Kali, bohaterzy wpadli w depresję, osowiałych i otumanionych, ledwo żywych chłopców przygarnęła grupa włóczęgów i sprzedała do Klanów, z których, po 15 latach zaczynają wędrówkę do Omamu.

Na początku niech każdy gracz wymyśli sobie, co zwykłego jego gracz mógłby robić z tym zestawem umiejętności, który początkowo ma na karcie – zazwyczaj są zwykłą obsługą swoich Klanów – pomywaczami, koniuszami, kucharzami itd.

POLONEZA CZAS ZACZAĆ

Mam nadzieję, że nie pominąłem zbyt wielu rzeczy, a te, które niestety pominąłem, łatwo będzie zaplanować lub zaimprovizować. Zapraszam do gry.