

Tu zaczyna się obłąd!

Powidoki Przyszłości i dalsze dodatki z serii Zgrozy to związane materiały przeznaczone do wykorzystania na sesjach Zewu Cthulhu. Niniejszy tekst to scenariusz do tego systemu i tym będzie też większość dalszych dodatków, ale w serii pojawią się również porady co do prowadzenia gry, opisy nowych stworów, ksiąg i kultów oraz inne pomoce dla Strażników Tajemnic i Badaczy.

Seria Zgrozy wykorzystuje reguły nadchodzącej, siódmej edycji Zewu Cthulhu i do prowadzenia wchodzących w jej skład przygód wystarczy Starter, który można pobrać za darmo ze strony systemu – wystarczy kliknąć [tutaj](#).

Powidoki Przyszłości to scenariusz w założeniu związany i uniwersalny. Nie zawiera zbyt wielu danych o czasie i miejscu akcji, by dało się go wpleść w każdą kampanię. Akcja przygody domyślnie rozgrywa się w dowolnym mieście międzywojennej Polski, jednak przeniesienie tej historii do innego kraju w tym okresie wymaga tylko zmiany nazwisk postaci, a do innych czasów – przemyślenia kwestii opisanych pod koniec scenariusza w sekcji **Zmiana realiów**.

Scenariusze w serii Zgrozy zazwyczaj składają się z czterech części: **Tła Wydarzeń**, **Motywacji**, **Intrygi** i **Śledztwa**. **Tło** przybliży początkową sytuację i to, co do niej doprowadziło. Sekcja **Motywacja** opisuje, czemu Badacze Tajemnic mogą się zainteresować daną sprawą, a **Intryga** wyjaśnia bardziej szczegółowo sprawę oraz możliwy rozwój wydarzeń. I wreszcie **Śledztwo** opisuje, jakie tropy mogą zaprowadzić postaci do rozwiązania zagadki.

Powidoki Przyszłości to otwarty scenariusz, który nie przewiduje konkretnych scen i wszystko zależy w nim od działań graczy oraz improwizacji Strażnika. By ułatwić prowadzenie, w opisie najważniejszych postaci w sekcji Intryga znajdują się informacje o ich najbardziej typowych zachowaniach. Jeśli zabraknie Ci pomysłów, jak dana postać ma zareagować albo co ma się stać, po prostu wprowadź element z listy.

Tło wydarzeń

W jednym z miast międzywojennej Polski działają Ernest i Anastazja Cichomscy – rodzeństwo włamywaczy z dobrego domu. Początkowo zajmowali się przestępstwem z dekadentckiej nudy i dla dreszczu emocji, z czasem jednak zamknęło ich to w błędnym kole – nigdy nie zostali oficjalnie złapani, ale ich rodzina domyśla się, że łamią prawo, i odcięła się od nich, a oni, pozbawieni rodowej fortuny, potrzebowali kontynuować proceder, by dalej żyć na poziomie, do jakiego przywykli.

Główną antagonistką w tej historii jest zainteresowana okultyzmem Anastazja Cichomska, która niedawno odkryła zapiski krakowskiego okultysty dotyczące patrzenia w przyszłość. Opisany przez niego rytuał zadziałał – Anastazja zaczęła widzieć najbliższą przyszłość. Dzięki temu rodzeństwu udało się kradzież naszyjnika szykowanego jako prezent ślubny dla ich kuzynki, hrabianki Elwiry Cichomskiej, mającej wyjść za bogatego przemysłowca Tadeusza Miczkę.

Brat Anastazji oczywiście oczekiwał od niej kolejnych takich zbrodni doskonałych, okazało się jednak, że umiejętność patrzenia w przyszłość jest uzależniająca. Anastazja używała rytuału raz za razem, by jeszcze bardziej wyculić swój wzrok na przyszłość, przerażając przy tym brata swoim coraz dziwniejszym i bardziej oderwanym od świata zachowaniem.

Po dalszych badaniach Anastazja zorientowała się, że obrzęd, który zna, nie jest kompletny, a informacje potrzebne do udoskonalenia go są trzymane u antykwariuszy, w bibliotekach oraz muzeach. Ernest wciąż się jej boi, ale znowu mają wspólny cel – ona chce dostać brakujące elementy rytuału, a on przeprowadzić niewykrywalne włamania do miejsc pełnych dzieł sztuki i białych kruków. Naiwnie liczy też, że gdy siostra dostanie to, czego szuka, jej obsesja poznania przyszłości minie.

Motywacje

Przygoda może się zacząć tuż po kradzieży naszyjnika lub dopiero, gdy Cichomscy zrobią pierwszy skok związany z poszukiwaniami Anastazji. Zależy to przede wszystkim od tego, dlaczego Badacze zaangażują się w tę sprawę. Przed bardziej szczegółowym przedstawieniem intrygi warto więc przyjrzeć się kilku ich potencjalnym motywacjom. Każda z nich może być motywem działania całej grupy albo pojedynczej postaci. Kilkoro Badaczy o różnych motywacjach sprawi, że sesja będzie bardziej różnorodna, a relacje w drużynie ciekawsze. Z drugiej strony jeśli to pierwsza sesja Zewu Chtulhu w danej grupie, umówienie się na wspólną motywację oznacza, że gracze wykreują dobrze się znających, współpracujących Badaczy, a to ułatwi dalszą grę.

Śledczy

Jedna z najbardziej typowych motywacji w grach inspirowanych prozą Lovecrafta: Badacze to detektywi albo policjanci w cywilu, mają rozpracować zbrodnię doskonałą – albo nawet całą serię takich zbrodni, jeśli zaczniecie po pierwszych włamaniach związanych z brakującymi zapiskami. Tę prostą motywację może skomplikować to, że Samuel Cichomski – ojciec rodzeństwa oraz stryj i opiekun Elwiry – jest wściekły na swoje dzieci, ale wciąż nie chce, by zostały oficjalnie złapane. Może więc naciskać na stróżów prawa, by ukarali ich po cichu lub złapali i przekazali w jego ręce. W dodatku śledczy zapewne muszą odpowiadać regularnie przed przełożonym, a policjantów badających tę sprawę nadzoruje niewierzący w siły nadprzyrodzone komendant Jan Sadowik – ułatwi to wprowadzenie motywacji Izolacja.

Dziennikarze

Motywacja podobna, ale różni się istotnymi detalami – postaci chcą wiedzieć jak najwięcej o perfekcyjnym przestępstwie, żeby opisać je w prasie. Być może zależy im na prawdzie, a być może na taniej sensacji. Oczywiście oni (lub ich redaktor) mogą być celem nacisków Samuela. Z drugiej strony mogą zacząć pisać o przebiegu śledztwa jeszcze nim się ono skończy, wpływając na opinię publiczną w mieście – to może być potężna broń w rękach Badaczy!

Antykwariusze

Druga z typowo lovecraftowskich motywacji – bohaterowie to dosłowni Badacze Tajemnic, poszukujący zapisków tajemniczego krakowskiego okultysty. Być może wierzą, że to prawdziwa magia, a na pewno są przekonani o ich wielkiej wartości. Jeśli ta motywacja jest najważniejsza warto, byście zaczęli już po pierwszym włamaniu związanym z zapiskami – lub w jego trakcie, gdy Badacze próbują odzyskać trzymany w danym miejscu przedmiot i odkrywają, że właśnie jest kradziony! Ta motywacja świetnie pasuje do doświadczonych Badaczy, już świadomych istnienia sił nadprzyrodzonych.

Elita

Biorąc pod uwagę pochodzenie rodzeństwa Cichomskich, ten scenariusz świetnie pasuje do Badaczy związanych z wyższymi sferami. Elwira bądź Samuel Cichomscy albo też pan Miczka mogą poprosić ich o pomoc w odzyskaniu naszyjnika, a co więcej, sami Badacze mogą być spokrewnieni z Cichomskimi. W takiej sytuacji mogą chcieć powstrzymać Ernesta i Anastazję, prywatnie ich ukarać lub kryć przed wymiarem sprawiedliwości.

Izolacja – motywacja dodatkowa

Bez względu na to, jaka będzie początkowa motywacja Badaczy, warto w trakcie gry stopniowo motywować ich jeszcze jednym czynnikiem – izolacją. Postaci stopniowo odkrywają, że wokół włamań dzieją się rzeczy nie z tego świata, a Anastazja Cichomska wydaje się widzieć przyszłość. Nie jest to coś, w co łatwo uwierzą ich zwierzchnicy, współpracownicy czy nawet bliscy, zwłaszcza bez twardych dowodów. Badacze powinni poczuć, że znaleźli się w sytuacji, w którą trudno komukolwiek uwierzyć, a tym samym – że tylko oni mogą zmierzyć się z jej skutkami. Ten scenariusz może nawet doprowadzić do trwałej izolacji Badaczy od świata zwykłych ludzi, jeśli przejmą zapiski i sami zdecydują się z nich skorzystać.

**Nie płacę Państwu za wmawianie mi,
że moja córka jest jasnowidzką!**

Intryga

W obecnym momencie intrygi kluczowymi postaciami są Anastazja Cichomska, jej brat Ernest, ich ojciec Samuel, okradzeni narzeczeni Elwira Cichomska oraz Tadeusz Miczka i wreszcie policjant Jan Sadowik. Dwoje antykwariuszy – rozwiedzione małżeństwo, Urban i Irena Tomczykowie – są cennymi źródłami informacji, ale nie zrobią niczego z własnej inicjatywy, zostali więc opisani w sekcji Śledztwo. Dalszy plan Anastazji składa się z kolejnych włamań, a tempo ich wprowadzania najlepiej uzależnić od postępów Badaczy – kolejne kradzieże będą budować presję, co zawsze jest cenne na sesji, ale wprowadzanie ich zbyt często może sprawić, że postaci ciągle jadące na nowe miejsce zbrodni nie będą miały czasu badać poszlak, które już zdobędą.

Jak to jednak często w *Zewie Cthulhu* bywa, do zrozumienia całej sprawy trzeba przede wszystkim wiedzieć, co jest w księdze.

Szkice o przyszłych dziejach

Zapiski renesansowego okultysty studiującego na Uniwersytecie Jagiellońskim złożone w drobną książeczkę oprawioną w skórę. Tajemniczy autor nie podał swojego imienia, choć pisze o sobie немало – studiował tradycje okultystyczne Europy i Azji, rozmawiał z boginią Hekate, miał wizję dnia, w którym Kościół włącza jego odkrycia do Biblii i wiele tego rodzaju przechwałek. Jego tożsamość, jak twierdzi, zostanie ujawniona „w czasie spełnionym”.

Szkice składają się z ogólnych rozważań nad naturą czasu i skłaniają do patrzenia na niego jak na dodatkowy wymiar przestrzeni – podejście zaskakująco nowoczesne, jak na wczesny Renesans. Kluczową częścią zapisków jest opis rytuału *Uwolnienia Spojrzenia*.

Uwolnienie Spojrzenia: na rytuał składa się skomplikowany glif oraz technika medytacyjna pozwalająca się do niego dostroić. Glif to przyprawiająca o obłąd mieszanina krzywych z grubsza przypominająca połączenie klepsydry ze znakiem nieskończoności. Samo patrzenie na niego powoduje niejasne halucynacje, odbierające 0/1 Poczytalności ale nie dające wiedzy o przyszłości.

By zyskać tę wiedzę, należy przez godzinę wodzić wzrokiem po glifie, doszukując się w nim wzorców opisanych w *Szkicach*. Ten proces stopniowo uwalnia

wzrok od skupienia na terażniejszości, dzięki czemu ukazują się powidoki przyszłości. Ludzi mózg jest jednak zupełnie nieprzystosowany do odbierania takich bodźców i bardzo go one męczą, a jednocześnie mało która z tych wizji jest naprawdę przydatna.

Osoba medytująca nad glifem wydaje 5 Punktów Magii, traci 1k8 punktów Poczytalności i wykonuje test INT. Przy porażce w teście postać nie ma żadnych Wizji, przy normalnym sukcesie jedną, przy trudnym dwie a przy ekstremalnym pięć. Każdy dodatkowy element rytuału, jaki Cichomscy mogą ukraść w trakcie przygody, daje jedną kość przewagi w teście INT, zwiększając szanse na dodatkowe Wizje.

Wizje nie są dokładnymi obrazami, a raczej niejasnymi skojarzeniami, które da się zrozumieć dopiero, gdy prawie się spełnią – im dalsza przyszłość, tym trudniej ją zrozumieć. W mechanice Wizje to pula punktów, które postać może wydawać, by zrozumieć, co wydarzy się w ciągu najbliższych paru sekund. Dzięki temu może jej się automatycznie udać dowolna czynność, która zależy od wycucia czasu lub działań innych postaci – może przekraść się obok ochroniarza, bo ten akurat spojrzy w inną stronę, schować się, nim ktoś w nią strzeli, trafić wroga przewidując jego unik czy wiedzieć, że Samuel Cichomski zdębieje na widok córki zamiast od razu wzywać pomocy.

Zgromadzona pula Wizji spada o 1 za każdym razem, gdy postać pójdzie spać, gdyż jej percepcja stopniowo wraca do normy. Jeśli pójdzie spać bez żadnych Wizji, jej otwarcie na powidoki przyszłości kończy się. Dopóki zaś jest na nie otwarta, może w dowolnej chwili wymusić siłą woli kolejne widzenie – traci wówczas 1k6 wartości MOC i 1k6 Poczytalności, ale uzyskuje i natychmiast wykorzystuje punkt Wizji. To jedyny sposób, by postać, której nie udało się początkowy test INT, skorzystała na rytuale. Póki efekty rytuału trwają postać ma kość karną w testach Nasłuchiwania i Spostrzegawczości – powidoki przyszłości utrudniają odbiór terażniejszości.

Rytuał przerwany przed upływem godziny nie pozwala na test INT i nie daje żadnych korzyści, ale wciąż odbiera Poczytalność i Punkty Magii.

Nałóg przyszłości

Powidoki przyszłości dają mało konkretnych informacji, ale i tak napełniają widzącego je uzależniającym poczuciem wszechwiedzy. Jeśli odprawiając rytuał lub wymuszając Wizję postać straci 5 lub więcej punktów Poczytalności, zamiast popadać w tymczasowy obłąd stanie się uzależniona od przyszłości. Dopóki nie zaśnie, będzie musiała wykonywać rzut na MOC za każdym razem, gdy Wizja mogłaby jej w czymś pomóc, lub po nią sięgnie – nawet, gdyby musiała ją wymusić. Gdy zaś zaśnie, po przebudzeniu musi wykonać kolejny test na MOC lub zacznie dzień od kolejnej próby odprawienia rytuału *Uwolnienia Spojrzenia*. Po tym teście efekty nałogu się kończą, choć oczywiście ponowne odprawienie rytuału może sprawić, że powrócą.

Co gorsza, medytacja nad glifem sprawia, że postać chcąc nie chcąc zaczyna myśleć o przyszłym wydarzeniu, którego tak naprawdę nie chce widzieć, ale które nie daje jej spokoju. Może to być śmierć jej lub kogoś jej bliskiego, rozstanie z ukochanym, wojna, koniec świata czy inna straszna możliwość. Dopóki postać, która korzysta z *Uwolnienia Spojrzenia* ma punkty Poczytalności, widzi tylko niejasne przebłyski związane z tym tematem, ale gdy straci wszystkie, ma jasną wizję tego wydarzenia, a co gorsza stara się opowiedzieć o niej wszystkim wokół. Wizja staje się prawdą w świecie gry i nie sposób jej zapobiec, choć oczywiście może się wydarzyć dopiero za lata, wieki czy eony. Gdy z rytuału zacznie korzystać któryś z Badaczy, Strażnik Tajemnic powinien porozmawiać z graczem o tym, co ma być obsesją jego postaci.

Jeśli postać korzystająca z glifu popadnie w tymczasowy lub długotrwały obłąd z innego powodu, Strażnik Tajemnic może rozważyć, by zamiast standardowych efektów zaczęła widzieć ukryte znaczenia w innych podobnie złożonych kształtach i zaczęła obsesyjnie ich poszukiwać. Tylko od Strażnika zależy, czy będzie to czysty obłąd czy też Badacz faktycznie znajdzie jakiś głębszy sens w otaczającym świecie.

Szkice a Mity

Domyślnie *Szkice o przyszłych dziejach* pasują do *Zewu Cthulhu* tylko ogólną tematyką oraz nastrojem – to dzieło tajemniczego autora, które pozwala spojrzeć poza ludzkie ograniczenia za cenę poczytalności. Dzięki temu są bardziej uniwersalne, a scenariusz łatwiej wpleść w dowolną kampanię. Jeśli jednak chcesz, śmiało dodaj do nich nawiązania do konkretnych elementów z prozy Lovecrafta – aż się prosi, by były w nich wspomniane Ogary z Tyndalos czy nawet Yog-Sothoth.

Jeśli uznasz, że *Szkice* zawierają odniesienia do mitologii Cthulhu, mogą mieć następujące statystyki, podane w dwóch wersjach zależnych od tego, jak potężnym chcesz uczynić ten tom:

Utrata Poczytalności: 1k6 lub 2k4+1

Mity Cthulhu: +2%/+4% lub +3%/+8%

Wskaźnik Mitów: 15 lub 28

Czas przestudiowania: 4 tygodnie lub 10 tygodni

Proponowane czary: *Nawiązanie Kontaktu z Ogarem z Tyndalos*, *Pięść Yog-Sothotha*, w wersji potężniejszej także *Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha*, *Brama poprzez Czas*.

**Z Ziemi powstaną stare bóstwa,
a z niebios spadną nowe. Wspólnie
zmiecą ludzkość w pył. Jesteśmy
ostatnim pokoleniem.**

-Bojący się końca świata czytelnik
Szkiców o przyszłych dziejach

Włamywacze-szlachcice

Pomysł działalności przestępczej wyszedł od Ernesta. Oboje Cichomscy są rozpieszczeni bogatym dzieciństwem, a przez to zblazowani i amoralni. Ich przestępstwa nigdy nie zostały wykryte przez stróżów prawa, ale rodzina wie o nich i się nimi brzydzi. Jednocześnie jednak nie chce, by rodzeństwo zostało złapane, bo to by była straszna zmaza na dobrym imieniu rodu! Cichomscy dużo podróżowali, by zatrzeć ślady i zejść z oczu krewnym, ale na skok, od którego zaczyna się ta przygoda, wrócili do swojego rodzinnego miasta. Powód powrotu był małostkowy: nie popierają oni ślubu swojej kuzynki z „parweniuszem” Miczką, kradnąc naszyjnik chcieli dokuczyć państwu młodym i jednocześnie się obłowić. Rodzeństwo udaje parę i zatrzymało się pod fałszywymi nazwiskami w Białej Róży, przyzwoitym, zacisznym hotelu na przedmieściach.

Relacja między rodzeństwem jest teraz patowa. Anastazja kocha brata, ale nie jest w stanie przestać patrzeć w przyszłość, a im częściej w nią patrzy, tym wyraźniej widzi moment śmierci Ernesta (to jej obsesja). Chce więc odsunąć od siebie brata licząc, że wtedy te wizje ustaną, ale z kolei Ernest boi się, że Anastazja sama sobie nie poradzi i ani myśli ją opuszczać. Im dłużej będzie pracowała nad glifem, tym bardziej będzie chciał ją od tego odciągnąć.

**Anastazjo, jesteś w swoim żywiole,
ale uwierz mi - nie jesteś sobą!**

-Ernest Cichomski

Ernest Cichomski

Brat Anastazji zawsze świetnie się z nią dogadywał i poza jego brakiem zainteresowania okultyzmem niewiele ich dzieli. Jest równie błyskotliwy, jak ona, i równie mocno kocha dreszczyk ryzyka. Teraz jest przerażony zmianami, które w niej zaszły, pierwszy raz w życiu widzi ją jako obcą sobie osobę. Na nowe skoki zgodził się w naiwnej wierze, że wspólny cel być może odbuduje ich nadszarpniętą relację. Jest gotów na wiele, by odzyskać siostrę, i nie pogodzi się z tym, że najprawdopodobniej jest to już niemożliwe.

S 45 KON 60 BC 50 INT 75 MOC 55

ZR 70 WYG 65 WYK 85 P 47 PW 11

Modyfikator Obrażeń: brak Krzepa: 0

Ruch: 8

Punkty Magii: 11

Broń: Broń Palna (rewolwer .38) 35% (Trudny 17% / Ekstremalny 7%), obrażenia 1k10

Umiejętności: Charakteryzacja 45%, Majętność 55%, Nasłuchiwanie 50%, Perswazja 55%, Psychologia 45%, Spostrzegawczość 50%, Ślusarstwo 65%, Unik 35% (Trudny 22% / Ekstremalny 7%), Zastraszanie 70%

Typowe zachowania:

- Chroni siostrę za wszelką cenę
- Przy włamaniu dba, by obyło się bez trupów
- Kpi sobie z rodziny i z całej arystokracji
- Robi wszystko, byle siostra nie musiała korzystać z rytuału Uwolnienia Spojrzenia
- Zdradza siostrę, by ją powstrzymać
- Przekazuje Badaczom albo policji plany Anastazji

Anastazja Cichomska

Inteligentna paniczka, której nie w głowie były stateczne zajęcia typowej panny na wydaniu. Od młodości ciągnęło ją do tajemnic i niebezpieczeństwa, łatwo więc dała się przekonać do przestępczego planu Ernesta. Okultyzm od dawna był jej pasją, a po powrocie w rodzinne strony udało jej się kupić *Szkice o przyszłych dziejach*.

Pierwszy raz użyła opisanego w nich rytuału Uwolnienia Spojrzenia, by udowodnić Ernestowi, że jej fascynacja wiedzą tajemną nie jest bezużytecznym kaprysem. Dzięki jej wizjom bez trudu wykradli od jubilerki naszyjnik – prezent dla Elwiry. Zdziwiony i podekscytowany Ernest liczył, że zaplanują kolejne skoki, ale Anastazja chciała tylko patrzeć głębiej w głąb, zafascynowana powidokami przyszłości. Siedziała długo nad symbolem – lub właśnie tam siedzi, jeśli zaczynacie tuż po pierwszym włamaniu! – i wreszcie zrozumiała, że rytuał można wzmocnić dzięki innym zapisom i artefaktom związanym ze *Szkicami*. Zaproponowała bratu włamania do miejsc, w których te rzeczy są trzymane, a on zaakceptował to jako jedyną szansę na wykorzystanie jej talentu zgodnie z pierwotnym planem – i po prostu na bycie przy niej bez kłótni.

Nowo zdobyta okultystyczna moc szybko uzależnia od siebie Anastazję i odbiera jej człowieczeństwo. Świadomość, że może zupełnie zniszczyć swoją psychikę, ale i tak nie może przestać, napełnia ją mieszkanką nerwowej ekstazy i ponurej determinacji.

Statystyki jak Ernest, ale 31 P oraz Korzystanie z Bibliotek 65% i Okultyzm 66% zamiast Perswazji i Psychologii.

Obłąd Anastazji

Anastazja przez całą przygodę jest pod wpływem *Uwolnienia Spojrzenia* i uzależniona od patrzenia w przyszłość. Możesz liczyć jej dalsze utraty Poczytalności oraz Mocy zgodnie z regułami albo po prostu uznać, że traci ostatni punkt w odpowiednio dramatycznym momencie. Gdy go straci, zobaczy wizję śmierci swojego brata i podzieli się nią ze wszystkimi w okolicy. Wybierz okoliczność śmierci pasującą do przebiegu przygody, najlepiej bardzo rychłej. Od Twojego stylu prowadzenia zależy, czy ta wizja faktycznie musi się spełnić czy gracze mają szansę jej zapobiec, ale tak czy inaczej Anastazja wierzy, że ta przyszłość jest nieunikniona.

Typowe zachowania:

- Przeprowadza kolejny skok
- Zamyka się w pokoju i bada glif, choć trzeba działać
- Chroni i osłania brata
- Stara się zniechęcić brata do siebie
- Dywaguje o rozkoszy widzenia samego Czasu
- Zapowiada na głos, co się za chwilę stanie

Nie zniszczycie mnie. Ja już się niszcę - i nawet nie śmieję mi w tym przeszkadzać! To piękny koniec...

-Anastazja Cichomska

Samuel Cichomski

Ojciec rodzeństwa, który po odkryciu ich przestępczej pasji uznał, że nie ma dzieci i całą miłość do nich przekierował na Elwirę – swoją bratanicę, pólsierotę, równie błyskotliwą, co rodzeństwo, ale bardziej ułożoną. Samuel bardzo dba o rodzinę, a jednocześnie nie pogodził się ze zniesieniem tytułów szlacheckich w Drugiej Rzeczypospolitej i czuje się człowiekiem lepszym od innych, któremu wszystko wolno. Nie ma więc oporów przed zastraszaniem policji czy opłacaniem detektywów lub nawet zbirów, byle złapać dzieci i odzyskać naszyjnik bez szargania imienia rodziny publicznym procesem.

S 60 KON 70 BC 65 INT 65 MOC 70

ZR 50 WYG 60 WYK 50 P 70 PW 13

Modyfikator Obrażeń: +1k4 Krzepa: +1

Ruch: 8

Punkty Magii: 14

Broń: Walka wręcz (laska z ostrzem) 60% (Trudny 30% / Ekstremalny 12%), obrażenia 1k6+1k4

Umiejętności: Broń Palna (Długa) 50%, Majętność 95%, Nasłuchiwanie 50%, Perswazja 60%, Spostrzegawczość 50%, Unik 25% (Trudny 12% / Ekstremalny 5%), Urok Osobisty 50%, Zastraszanie 50%

Typowe zachowania:

- Chwali pod niebiosa Elwirę
- Często gości drogimi alkoholami i cygarami
- Wścieka się na przejawy nieposłuszeństwa
- Próbuje przekupić Badaczy i policjantów
- Powtarza, że to on rządzi w tym mieście

Elwira Cichomska i Tadeusz Miczka

Zgodna i świetnie się uzupełniająca para – nowocześni, młodzi, atrakcyjni i na zabój w sobie zakochani. Oboje mają postępowe poglądy i nie widzą w arystokratycznych korzeniach Elwiry przeszkody dla ich związku. Tadeusza śmiertelnie rozsierdziła kradzież prezentu dla Elwiry i chce publicznego ukarania winnych, co może wywołać konflikt z Samuelem – Elwira będzie starała się ich wtedy pogodzić, a jeśli będzie to niemożliwe, w ostateczności poprze męża. Narzeczeni są tak dalecy od wiary w przesady i zjawiska nadnaturalne, jak tylko się da.

Statystyki obojga jak Samuel, ale Majętność 75%, KON i BC 50, brak Zastraszania i nie potrafią posługiwać się bronią.

Typowe zachowania:

- Zapraszają Badaczy na herbatę
- Urządzają wydarzenie dobroczynne
- Publicznie okazują swoje uczucia
- Narzekają na polskie zacofanie

Ta sprawa z rodzeństwem udowadnia, że szlachectwo nijak o człowieku nie świadczy. Elwirka nie byłaby gorsza, gdyby była córką chłopstwa!

-Tadeusz Miczka

Stróże prawa

Jan Sadowik, komisarz policji z dzielnicy, w której doszło do włamania, jest rozdarty. Z jednej strony chce ująć i przykładowo ukarać włamywaczy, z drugiej domyśla się, że są to Cichomscy i wie, że jeśli to ujawni, Samuel może nawet wymusić wyrzucenie go z policji. Wysłał więc swoich ludzi do zbadania miejsca zbrodni i szukania tropów, ale nie podzielił się przypuszczeniami co do tożsamości sprawców. Liczy, że szeregowi funkcjonariusze zbiorą poszlaki, a on sam zdecyduje, co z nimi zrobić. Badacze mogą natknąć się na policjantów w dowolnym momencie badania sprawy, a Sadowika najłatwiej spotkać w komisariacie – albo u Samuela, jeśli ten „przyjacielsko” wezwie go na dywanik.

Statystyki przeciętnego policjanta:

S 60 KON 55 BC 60 INT 50 MOC 50

ZR 55 WYG 45 WYK 30 P 50 PW 11

Modyfikator Obrażeń: 0 Krzepa: 0

Ruch: 8 Punkty Magii: 10

Broń: Broń palna (pistolet) 45% (Trudny 22% / Ekstremalny 9%), obrażenia 1k10

Umiejętności: Walka Wręcz (Bijatyka) 45% (Trudny 22%, Ekstremalny 9%), Nasłuchiwanie 60%, Perswazja 35%, Prawo 35%, Spostrzegawczość 60%, Unik 45% (trudny 22% / Ekstremalny 9%), Zastraszanie 50%

Jan Sadowik ma lepsze statystyki: INT 60, WYK 55, Gadanina 55%, Majętność 45%, Psychologia 40%

Typowe zachowania Sadowika:

- Notuje wszystko, co brzmi podejrzanie
- Ostrzega przed przeszkadzaniem elicie miasta
- Konfiskuje dowody i notatki

Przyszłe włamania

Nie ma ustalonej kolejności dokonywania tych włamań, a zapiski do znalezienia w każdym z tych miejsc są dla Anastazji równie cenne. Wprowadzają do fabuły nowe włamanie zawsze, gdy staje ona w miejscu albo bohaterowie gubią trop.

Po jednym z włamań Badacze wiedzący, co zaginęło, mogą domyślić się, że chodzi o rzeczy związane z tajemniczym krakowskim okultystą i jego *Szkicami*. Jest to możliwe dzięki testowi Okultyzmu lub Korzystania z Bibliotek, przy czym test ten ma koszt karny, jeśli postaci nie wiedzą o istnieniu samych *Szkiców* – zwyczajnie nie wiedzą wtedy, gdzie szukać.

Archiwum Ratusza: znajduje się tam list osiemnastowiecznego okultysty-amatora, Antoniego Fraszcza, który znał *Szkice o przyszłych dziejach* i opisywał swojej narzeczonej, jak udoskonaliłby opisany tam rytuał. Ratusz ma osobną straż (w danej chwili 3 osoby, statystyki jak policjanci) i znajduje się blisko komendy policji, ale nikt się nie domyśla, że może być celem kolejnego włamania. W największych miastach może to być ratusz dzielnicy.

Antykwariat Urbana Tomczyka: Anastazja kupiła tu *Szkice*, ale dopiero teraz zorientowała się, że *O proporcjach*, zabytkowy renesansowy podręcznik geometrii, pozwoli udoskonalić opisany w *Szkicach* glif. Jeśli uzna, że może się pokazać na mieście, po prostu pójdzie do Tomczyka i kupi podręcznik – a antykwariusz na pewno zwróci uwagę na jej dziwny stan – jeśli nie, wyśle po niego Ernesta. Tomczyka nie stać na ochronę.

Biżuteria Iwony Sztajner: rozwiedziona z Urbanem po licznych kłótniach, jego była żona wróciła do panińskiego nazwiska i założyła własny sklep z biżuterią. To właśnie z niego szajka Cichomskich ukradła zamówiony dla Elwiry naszyjnik. Jednym z najcenniejszych towarów Iwony jest dziewiętnastowieczna kopia Chronometru Krakowskiego, misternej klepsydry wykonanej przez autora *Szkiców*. Patrzenie na przesypany się w Chronometrze piasek pozwala lepiej skupić się na rytuale. Iwona wynajmuje ochroniarza, obowiązkowego Białorusina Anatola Bohuna, obsesyjnie pilnującego porządku po tym, jak nie udało mu się zapobiec pierwszej kradzieży (statystyki jak policjant, Język Polski 55%).

Lokalne muzeum: zapewne sztuki lub literatury, choć możesz też po prostu wykorzystać najświetniejsze muzeum w mieście, w którym osadzasz tę historię. Zawiera ono wypisy ze *Szkiców* dokonane przez tego samego Antoniego Frąszczaka, którego list jest w archiwum ratusza, przechowywane jako ciekawostka „z dziejów przesądów”. W muzeum zawsze jest dwóch niezbyt dobrze opłacanych, przemęczonych stróżów (statystyki policjantów, ale kość karna w każdym teście).

Willa Cichomskich: Samuel, ojciec rodzeństwa, jest kolekcjonerem starych druków i ma w swoich zbiorach anonimowe łacińskie *Rozważania o naturze czasu* z XIII w., do których autor *Szkiców* często się odwołuje. Po kradzieży naszyjnika córki Samuel naciskał na policję, by pilnowała jego posiadłości, i w okolicy zawsze kręci się trzech mundurowych.

O tym, że mój dom jest prawdziwym sercem tego miasta, nie wiedzą tylko prostacy!

-Samuel Cichomski

Śledztwo

To, które z poniższych poszlak będą dostępne na początku sesji zależy od tego, w którym momencie fabuły zaczyna się ta historia i jaka jest motywacja Badaczy. Każdy z tych tropów może naprowadzić postaci na główne wątki scenariusza i dać wszelkie informacje potrzebne, by dopytując i drażąc dalej zrozumieć całą sprawę.

U Iwony Sztajner

Iwona Sztajner i Anatol Bohun starają się, by sklep nie stracił dobrej renomy przez kradzież, i niechętnie mówią o włamaniu. Zwłaszcza Anatol nie lubi tego tematu, bo czuje, że zawiódł pracodawczynię. Do mówienia da się ich przekonać testami umiejętności społecznych, wtedy Iwona powie, że była wtedy u pana Miczki w sprawie zapłaty za naszyjnik (prawda, Miczka potwierdzi), a Anatol podzieli się swoją hipotezą, że włamanie zostało przez kogoś ukartowane. Gdy przybyli włamywacze, był akurat w toalecie i gdy z niej wybiegł, oni już znikali w tylnych drzwiach, ale usłyszał, jak mężczyzna wyraźnie zdziwiony krzyczał „miałaś rację, akurat sobie poszedł”. Anatol agresywnie zareaguje na sugestie, że kobietą, do której włamywacz mówił, mogła być Iwona – wierzy (słusznie), że jego pracodawczyni nigdy by czegoś takiego nie zrobiła.

Wokół sklepu Iwony regularnie kręci się Urban Tomczyk. Nie chce spotkać się z byłą żoną twarzą w twarz, ale martwi się o nią i sprawdza, czy wszystko w porządku. Jeśli Badacze go zagadają, wyjaśni to. Jeśli będą go pytać o Cichomskich, powie, że Anastazja niedawno kupiła u niego *Szkice o przyszłych dziejach*, ale tylko test Perswazji albo jednoznaczne dowody pozwolą przekonać go, że rodzeństwo jest winne włamań – za bardzo lubi Anastazję. Jeśli uzna, że to ważne, może wspomnieć, że Chronometr Krakowski w sklepie jego żony podobno jest kopią dzieła człowieka, który napisał *Szkice*. Badacze, których zainteresuje ten fakt, mogą zdobyć od niego informacje o innych przedmiotach związanych z zapiskami – potencjalnych celach włamań.

Podsumowanie

Co wie policja?

Jan Sadowik lubi narzekać i chętnie żali się na to, że kradzież jest praktycznie zbrodnią doskonałą – dokonana w środku dnia na ruchliwej ulicy, a jednak sprawcy trafili na jedyny chyba moment, w którym dało się niezauważenie włamać do sklepu i uciec z niego. Anatol nie zdradził mu, co słyszał, bo nie chciał narażać Iwony na podejrzenia. Sadowik nie jest przesądny i wierzy, że włamywacze musieli po prostu długo i uważnie obserwować całą okolicę sklepu, by wybrać idealny moment. Podejrzewa Cichomskich, ale nie chce mówić o tym głośno, bo boi się Samuela.

Kontakty w półświatku

Jest możliwe, że Badacze mają bądź znajdują kontakty wśród przestępców w mieście. Niżsi stanem kryminaliści traktują Cichomskich z mieszaniną respektu i zazdrości. Wiedzą, że są w mieście, i podejrzewają ich o kradzież naszyjnika (oraz o późniejsze włamanie, jeśli już nastąpiły), ale skłonienie ich do mówienia wymaga testu Gadaniny, Perswazji, Zastraszania czy nawet Majętności. Trudny sukces pozwala dotrzeć do Czarnego Józka, drobnego złodzieja, który widział, gdzie rodzeństwo się zatrzymało. Józek chętnie zagra jednak na dwie strony – powie o tym Badaczom, ale jeśli nie uzna ich za wyjątkowo groźnych ostrzeże też Cichomskich. Niezależnie od tego porażka przy forsowaniu jakichkolwiek testów w kontaktach z przestępcami grozi pobiciem.

Szkice o przyszłych dziejach

Jeśli Badacze wiedzą o książce, mogą ustalić w dowolnej dużej bibliotece, że jej czytelnicy z jednej strony byli zafascynowani prezentowanymi w książce poglądami na czas, z drugiej kpili sobie z przekonania autora, że dzięki tej perspektywie na bieg czasu można w jakiś sposób wpłynąć. Bez trudu ustalą, że zapiski trafiły jakiś czas temu do Urbana Tomczyka. Test Korzystania z bibliotek pozwoli też dowiedzieć się, że istnieje kilka innych tekstów i przedmiotów związanych z owym tomem – przy zwykłym sukcesie zdradź Badaczowi informację o jednym z nich, wraz z jego obecną lokacją, przy trudnym otrzech a przy ekstremalnym o wszystkich.

Nie sposób powiedzieć, kiedy dokładnie skończą się *Powidoki Przyszłości*. Rozgrywajcie tę fabułę, póki sprawia Wam ona przyjemność i póki pozostają w niej nierozstrzygnięte wątki. Może ona skończyć się śmiercią rodzeństwa, ich ucieczką z miasta, osadzeniem obłąkanej Anastazji w szpitalu psychiatrycznym i powrotem załamanego Ernesta do ojca... wszystko zależy od przebiegu akcji.

Jeśli Strażnik uzna, że Badacze udowodnili, że potrafią sobie dobrze radzić z problemami, zwłaszcza nadnaturalnej natury, może pozwolić im na koniec sesji odzyskać 1k4 lub 1k6 punktów Poczytalności.

Zmiana realiów

Tę historię nietrudno osadzić w nieco wcześniejszych czasach, pasuje dobrze do wieku dziewiętnastego w Polsce i nie tylko. Z kolei osadzenie jej bliżej współczesności wymaga wzięcia pod uwagę dużego postępu, jeśli chodzi o komunikację i środki bezpieczeństwa. Ciekawą metodą uwspółcześnienia *Powidoków Przyszłości* jest uznanie, że rytuał *Uwolnienia Spojrzenia* pozwala zobaczyć naraz wszystkie możliwe wersje najbliższych kilku sekund – a więc Anastazja może na przykład zobaczyć, jakie jest hasło do laptopa, który właśnie otworzyła (oraz co się stanie, gdy wpisze złe).

W nowszych realiach szlacheckie korzenie Cichomskich znaczyłyby dużo mniej, więc ich wpływy muszą wynikać z czegoś innego – mogą być bogaci, uznawani za autorytety czy aktywni politycznie. Tadeusz Miczka powinien wtedy być wysoce sytuowany z jakiegoś innego względu, tak, by Samuel uważał jego związek z Elwirą za wskazany, ale dla rodzeństwa był on godny potępienia.

Powidoki Przyszłości

Autor i skład: Marek Golonka

Oprawa graficzna: Michał Gralak **Ilustracje:** Piotr Koziół

Redakcja: Adam Waśkiewicz **Font:** Alessio Laiso

Testy: Agnieszka Nowicka, Beata Rajca, Julia Tyl

Konsultacje: Jacek Radzymiński, Andrzej Rylski, Jerzy Rzymowski, Sebastian Wawrzyńczyk, Michał Werder, Tomasz Wiklandt, Iliani Zabu

Zachęcamy do zakupu [pozostałych tekstów](#) z serii *Zgrozy* oraz do śledzenia jej [na Facebooku](#). Prosimy także o wystawienie opinii *Powidokom Przyszłości* na ich [stronie](#).