

# Malarstwo nie z tego świata!

*Panorama* to kolejny scenariusz prezentowany w serii *Zgrozy*. Wydanie siódmej edycji *Zewu Cthulhu* to wspaniała okoliczność, aby przyjrzeć się polskiemu międzywojniu pod kątem lovecraftowskiej grozy. Do rozegrania scenariusza wystarczą zasady dostępne w darmowym [Starterze](#).

*Panorama* przenosi Badaczy do Krakowa z początku lat dwudziestych. Sześćdziesiąta rocznica wybuchu powstania styczniowego stała się okolicznością do wystawienia prac Wiktoryna Sommera (1843-1919), malarza-realisty, uczestnika zrywu i wieloletniego zesłańca. W białym piekle Sybiru napotkał rzeczy, które nawiedzały go do końca życia, a teraz prześladują jego córki. Scenariusz został ułożony w taki sposób, aby rozegrać go w trakcie jednego czterogodzinnego spotkania.

Opis *Panoramy* składa się z czterech części: **Tła wydarzeń**, **Motywacji**, **Intrygi** i **Śledztwa**. Tło przybliży początkową sytuację scenariusza i to, co do niej doprowadziło. Sekcja **Motywacje** opisuje, dlaczego Badacze Tajemnic mogą się zainteresować daną sprawą, jak również zaangażowanie postaci niezależnych. **Intryga** wyjaśnia bardziej szczegółowo sprawę oraz to, co się w niej może dalej wydarzyć. Wreszcie **Śledztwo** opisuje, jakie tropy mogą zaprowadzić postaci do rozwiązania zagadki.

# Tło wydarzeń

Uroczysty obiad dla weteranów powstania styczniowego kończy wieloetapowe obchody sześćdziesiątej rocznicy zrywu. Gospodynią spotkania jest Helena Sommer, starsza córka malarza Wiktoryna Sommera. Żyje z wyprzedawania prac ojca, również tych bardzo niepokojących. Ze względu na to, że panoramy - wielkie obrazy obejmujące całą widzialną przestrzeń wokół obserwatora, mające stworzyć iluzję uczestniczenia widza w przedstawianej scenie - wyszły z mody, Helena postanowiła pociąć jeden z obrazów na mniejsze fragmenty, aby ułatwić ich spieniężenie. Nie wiedziała, że w dziele jest zawarte zaklęcie. Dzięki zaklętej *Panoramie* Kroczący między światami przez lata byli powstrzymywani przed porywaniem powstańców. Uwolnieni, wychodzą z obrazu i rozpoczynają polowanie na weteranów, jak również ich potomków.

Badacze są uczestnikami obiadu, którzy zmieni się w pandemonium. W toku śledztwa wyjdą na jaw mroczne sekrety rodziny Sommerów i śmiertelne, nadprzyrodzone fatum, na które skazał młodszą ze swoich córek nieżyjący mistrz.

Zgodnie ze wskazówkami syberyjskiego szamana, Wiktoryn Sommer odegnał niebezpieczeństwo wiszące nad sobą malując *Panoramę*, ale i przenosząc przekleństwo na swoją młodszą córkę, Martę. To był jedyny powód jej wydziedziczenia i wysłania za granicę. Z tego powodu młoda artystka jest równie narażona na porwanie przez Kroczących, jak sami powstańcy. Z drugiej strony jej starsza siostra, Helena, pozostaje jedyną zupełnie bezpieczną osobą. Inaczej scenariusz zapewne rozpocząłby się od jej zaginięcia przy uszkodzonym obrazie...

Call of Cthulhu is a Trademark of Chaosium Inc. and is used with their permission via the

OBS Community Content program. For more information please visit Chaosium's website:

[www.chaosium.com](http://www.chaosium.com). The Miskatonic Repository Logo is used under license.

# Motywacje

Scenariusz rozpoczyna się w momencie, kiedy w czasie uroczystego obiadu zaczynają dzieć się niepokojące rzeczy. We wspólnym posiłku i podsumowaniu obchodów biorą udział również Badacze. Najłatwiej będzie ich powiązać z Sommerami oraz kończą się właśnie organizacją rocznicy. Propozycje fabularnego uzasadnienia zaangażowania postaci znajdują się poniżej opisu bohaterów niezależnych. Zachęcam do stworzenia części obsady (członków komitetu obchodów, krakowskich kolekcjonerów, domowników Sommerów oraz powstańców) przez graczy, wówczas będą z nimi bardziej związani i będą dążyć do większego wykorzystania ich w fabule.

## Dwie siostry

Helena i Marta Sommer, delikatnie mówiąc, nie darzą się sympatią. Ich ojciec przed śmiercią wydziedziczył młodszą córkę, która, śmiertelnie obrażona, wyjechała do Wiednia, aby kontynuować całkiem niezłe rozpoczynającą się karierę malarską. Przyjechała skuszona honorarium danym przez komitet obchodów, a przy okazji chce zabrać kilka dzieł ojca, które namalował zanim skupił się na, jak pogardliwie to nazywa, „wierzbach i kosynierach” oraz „zaspokajania gustów miernot i hipokrytów”. Jej własne malarstwo jest bardzo dwudziestowieczne.

Obecność Marty jest ledwie tolerowana. Obie siostry nie omijają żadnej okazji, aby wbić sobie wzajemnie szpilę. Helena, kilka lat starsza, stara się jak najlepiej wypaść przed komitetem obchodów, licząc na to, że będzie mogła za pieniądze ze sprzedaży obrazów i spadek po ojcu założyć swój własny salon.

Pocięcie Panoramy na mniejsze obrazy dla Marty jest niezrozumiałym aktem barbarzyństwa. Nawet jeśli Badacze stwierdzą, że wszystkie fragmenty dzieła Sommera należy zniszczyć, młoda artystka będzie oponować, a nawet może spróbować ukryć przed Badaczami część zbiorów. Podobnie zresztą zareaguje jej starsza siostra, choć z bardziej przyziemnych powodów. Nawet pojawienie się Kroczących między światami i inne przerażające wydarzenia nie zmieniają faktu, że spadkobierczynie mistrza będą starały się szukać innego rozwiązania, niż spalenie wszystkiego, co namalował ich ojciec.

## Komitet obchodów

Sześćdziesiąta rocznica wybuchu powstania styczniowego jest dla wielu zacnych obywateli Krakowa możliwością do pokazania się od najlepszej, patriotycznej strony. Do komitetu obchodów zaproszono przedstawicieli elity. Nie wszyscy jednak przyjęli zaproszenie Heleny Sommer, aby wziąć udział w obiedzie dla weteranów. Zostali wysłani więc różnego rodzaju zastępcy i pomocnicy, często właściwi wykonawcy żmudnego procesu przygotowania.

Członkowie komitetu są generalnie zmęczeni wielotygodniowymi przygotowaniem. Wyszły na jaw o niepokojące, okultystyczne zainteresowania Sommera. Pamiątki z Syberii po malarzu składają się głównie z paskudnych figurek, zdjęć wytatuowanych szamanów i przerażających szkiców ukazujących różnego rodzaju bestie z dziwaczego folkloru. Dodając do tego opowieści weteranów-zesłańców, wszystko to sprawiło, że członkowie komitetu kiepsko przespali kilka ostatnich nocy.

Ludzie biorący udział w organizacji obchodów świetnie sobie zdają sprawę z tego, że ujawnienie niepokojących wydarzeń może popsuć im dalszą karierę, dlatego na ich dyskrecję Badacze będą mogli generalnie liczyć.

Kilka przykładowych konceptów członków komitetu:

**„Król krakowskiego cukiernictwa”**, który zasponsorował specjalne wypieki udekorowane w patriotyczny sposób.

**Matka „nieznanych żołnierzy”** – jej wszyscy synowie polegli w czasie I wojny światowej, od tego czasu kieruje funduszem ich imienia, którym wspiera inwalidów wojennych.

**Podoficer Wojska Polskiego**, który został oddelegowany do pracy przy obchodach jako przedstawiciel miejskiego garnizonu.

**Dyrektorka domu poprawczego** dla upadłych kobiet, którego pensjonariuszki opiekują się weteranami.

**Historyk i wykładowca** Uniwersytetu Jagiellońskiego, wydawca antologii wspomnień powstańczych.

**Córka jednego z dowódców oddziałów powstańczych**, starająca się uwypuklić zasługi ojca.

## Powstańcy

Sześćdziesiąt lat, które dzieli początek scenariusza od Nocy Styczniowej, przerzedziło szeregi powstańców. Weterani zrywu nie mieli łatwego życia. Wyroki i zesłania, choroby i bieda sprawiły, że kiedy wyczekiwana wolna Polska w końcu nadeszła, byli już grupą zniszczonych starców. Od samego początku miejscem, do którego lgnęli powstańcy, był Kraków. Miasto królów dało weteranom dach nad głową i bardzo skromny kawałek chleba. Najczęściej wykonywaną przez nich pracą była posada stróża na Cmentarzu Rakowickim.

Istotni dla scenariusza są ci powstańcy, którzy razem z Wiktorynem Sommerem odbywali wyrok zesłania, kiedy zetknęli się po raz pierwszy z Kroczącymi między światami. Od razu rozpoznają niebezpieczeństwo, wyłaniające się z pociętej Panoramy.

**Żona powstańca styczniowego**, która postanowiła odbywać wyrok zesłania wraz z mężem.

**Powstaniec**, który w czasie długoletniego zesłania rozpoczął badania nad syberyjskim folklorem.

**Kurierka Rządu Narodowego**, która wpadła za kordonem. Carscy żołnierze wybili jej wszystkie zęby.

**Dawny żandarm wieszający**, zrujnowany latami pracy w syberyjskich kopalniach.

**Uczestniczka zamachów bombowych** na carskich urzędników w czasie powstania, skazana jako rewolucjonistka.

**Uciekinier z Syberii**, który po latach przebywania na Zachodzie wrócił do wolnej Polski, aby w niej umrzeć.

## Domownicy

W domu Sommerów na krakowskim Salwatorze mieszka nie tylko starsza córka malarza. Nawiedzoną spuścizną malarza zajmują się również inni ludzie: służba, a może i krewni. Jako wtajemniczeni w sekrety rodziny, mogą stać się ważnym źródłem informacji dotyczącej zła wyzwolonego przez pocięcie obrazu.

Domownicy mogą mieć najróżniejsze zapatrywania na całą sprawę. Ich obecność w scenariuszu może stanowić dla Strażnika dobry pretekst do wprowadzenia wskazówek, jeżeli gracze się pogubią. Kilku przykładowych domowników:

**Dawna piastunka sióstr Sommer**, która pozostała w domu jako gosposia. Jedyna osoba, która potrafi pogodzić chociaż na chwilę Martę i Helenę.

**Lekarz**, który był obecny przy ostatnich chwilach Wiktoryna Sommera, wynajmujący od czasu jego ostatniej choroby jeden z pokojów domu.

**Siostra Wiktoryna**, którą na starość zajmuje się Helena. Skarbnica wiedzy o różnych poczynaniach brata.

**Stróż-złota rączka**, dla którego dom nie ma żadnych tajemnic.

**Dawna uczennica Sommera**, pomaga Helenie w sprzedaży obrazów.

**Woźnica rodziny**, który dowoził obrazy do kolekcjonerów.

## Kolekcjonerzy

Obrazy Wiktoryna Sommera są poszukiwane nie tylko w Krakowie. Na szczęście, Panoramę pocięto zaledwie kilka dni wcześniej, więc żaden z fragmentów dzieła nie został jeszcze wywieziony z miasta. Sława malarza i okrągła rocznica wydarzenia związanego z tematyką obrazu sprawia, że fragmenty mogły dostać się w posiadanie osób, które na co dzień raczej nie zajmują się tego rodzaju sztuką.

Kilka pomysłów na kolekcjonerów:

**Dawna kochanka Wiktoryna Sommera**, bywalczyni salonów, która w ten sposób próbuje zgromadzić pamiątki po ukochanym.

**Lokalny działacz nacjonalistycznej prawicy**, próbujący się wybić jako strażnik powstańczej tradycji.

**Badaczka folkloru syberyjskiego**, której we fragmentach Panoramy najbardziej ujęło odtworzenie krajobrazu Syberii.

**Urzędnik średniego stopnia**, który sprezentowaniem obrazu swojemu zwierzchnikowi pragnie zapewnić sobie upragniony awans.

**Spolonizowana bogaczka**, która otaczaniem się patriotycznymi pamiątkami próbuje nachalnie udowodnić swoją polskość.

**Kustosz prywatnego muzeum sztuki**.

## Powiązania Badaczy

Badacze powinni mieć powód, aby zająć się sprawą. Powiązanie ich z którąś z sióstr Sommer lub zmarłym malarzem nie powinno stanowić przeszkód. Wiktoryn mógł namalować dla ich rodziny jakiś obraz. Marta od dawna nie mieszka w kraju i jej przyjazd do Krakowa może być dobrym powodem do spotkania po latach. Przy organizacji obchodów rocznicy również jest wiele pracy. Właściwie dowolny bohater niezależny opisany w tym rozdziale może zostać zastąpiony postacią gracza. Dobrze będzie sprawić, aby Badacz znał również jedną stworzoną postać z obsady: kolekcjonera, domownika, członka komitetu lub powstańca.

# Intryga

## Tworzenie obsady

Jak wspomniałem wyżej, zachęcam do wspólnego stworzenia części obsady wraz z graczami przed sesją. Ze dwie postacie członków komitetu, dwójka domowników i jeden powstaniec powinni wystarczyć, aby szybko rozegrać scenariusz. Dość rozsądnie należy podejść do liczby kolekcjonerów, bo w zasadzie od niej będzie zależała długość scenariusza. Dwójka lub trójka posiadaczy fragmentów Panoramy powinna wystarczyć, aby rozgrywkę skończyć w ciągu czterogodzinnego spotkania.

Poproś graczy, aby poza wymyśleniem imienia i nazwiska określili w kilku słowach charakter postaci niezależnej i opowiedzieli, jak się poznali. Będzie łatwiej zarówno Tobie, jak i graczowi wykorzystać fabularny potencjał obsady. Gdyby postać gracza została wyłączona z akcji na skutek ran, śmierci czy obłądzenia, można ją szybko zastąpić jednym ze stworzonych bohaterów.

## Statystyki obsady

### Marta Sommer

**S 55 KON 50 BC 45 ZR 65 WYG 75 INT 60 MOC 85 WYK 80**

**Mod. Obrażeń 0 Krzepa 0 Ruch 9 Punkty Magii 17 Poczytalność 85 Punkty Życia 10**

Broń palna (krótka) 35%, Gadanina 45%, Język obcy (niemiecki) 40%, Język obcy (francuski) 35%, Korzystanie z bibliotek 45%, Majętność 30%, Okultyzm 20%, Spostrzegawczość 65%, Sztuka/Rzemiosło (malarstwo) 75%, Sztuka/Rzemiosło (rzeźba) 45%, Urok osobisty 40%, Wycena 15%

### Helena Sommer

**S 55 KON 60 BC 75 ZR 60 WYG 50 INT 60 MOC 55 WYK 65**

**Mod. Obrażeń +k4 Krzepa +1 Ruch 7 Punkty Magii 11 Poczytalność 55 Punkty Życia 13**

Język obcy (francuski) 25%, Język obcy (niemiecki) 45%, Perswazja 45%, Korzystanie z bibliotek 35%, Księgowość 40%, Majętność 80%, Pierwsza pomoc 50%, Prawo 40%, Spostrzegawczość 40%, Wycena 45%.

### Przykładowy domownik

**S 60 KON 55 BC 50 ZR 75 WYG 45 INT 55 MOC 40 WYK 40**

**Mod. Obrażeń 0 Krzepa 0 Ruch 9 Punkty Magii 8 Poczytalność 40 Punkty Życia 10**

Gadanina 60%, Język obcy (niemiecki) 15%, Język obcy (jidysz) 15%, Majętność 30%, Nasłuchiwanie 50%, Perswazja 30%, Psychologia 40%, Pierwsza pomoc 40%, Sztuka/Rzemiosło związane z pracą wykonywaną w domu 40%, Spostrzegawczość 40%, Walka wręcz (Bijatyka) 35%, Wiedza o świecie 40%, Wycena 40%, Złodziejstwo 25%.

### Przykładowy powstaniec

**S 40 KON 40 BC 65 ZR 20 WYG 15 INT 50 MOC 65 WYK 50**

**Mod. Obrażeń 0 Krzepa 0 Ruch 7 Punkty Magii 13 Poczytalność 65 Punkty Życia 10**

Broń palna (długa) 50%, Historia 30%, Język obcy (rosyjski) 25%, Księgowość 20%, Majętność 20%, Nasłuchiwanie 30%, Okultyzm 10%, Perswazja 30%, Pierwsza pomoc 50%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 30%, Sztuka Przetrwania 50%, Wiedza o świecie 40%.

### Przykładowy członek komitetu

S 65 KON 55 BC 65 ZR 65 WYG 70 INT 60 MOC 65  
WYK 70

Mod. Obr. +K4 Krzepa +1 Ruch 8 Punkty Magii 13  
Poczytalność 65 Punkty Życia 12

Jeździectwo 40%, Język obcy (niemiecki lub francuski) 45%, Korzystanie z bibliotek 40%, Majętność 50%, wybrana Nauka 35%, Perswazja 55%, Prawo 40%, Psychologia 40%, Spostrzegawczość 30%, wybrana Sztuka/Rzemiosło 40%, Urok osobisty 45%, Wiedza o świecie 45%.

### Przykładowy kolekcjoner

S 65 KON 60 BC 55 ZR 65 WYG 75 INT 60 MOC 50  
WYK 65

Mod. Obr. 0 Krzepa 0 Ruch 9 Punkty Magii 10  
Poczytalność 50 Punkty Życia 11

Broń Palna (krótka) 40%, Historia 25%, Gadanina 25%, Jeździectwo 40%, Język obcy (niemiecki) 35%, Język obcy (francuski) 35%, Majętność 70%, Okultyzm 20%, Psychologia 35%, Spostrzegawczość 30%, wybrana Sztuka/Rzemiosło 25%, Urok osobisty 25%, Wiedza o świecie 45%, Wycena 30%.

### Przykładowe imiona i nazwiska:

**Imiona kobiece:** Anna, Cecylia, Bogusława, Czesława, Emilia, Ewa, Eugenia, Felicja, Helena, Henryka, Hipolita, Ida, Ignacja, Irena, Jadwiga, Janina, Józefa, Julia, Klara, Leonia, Ludwika, Marta, Maria, Matylda, Rajmunda, Romana, Teodora, Waleria, Wanda, Zdzisława, Zofia

**Imiona męskie:** Adolf, Aleksander, Alfred, Antoni, Artur, Brunon, Bogusław, Bolesław, Czesław, Edmund, Edward, Emilian, Feliks, Henryk, Hipolit, Jan, Julian, Karol, Konstanty, Mieczysław, Leon, Lucjan, Marian, Mirosław, Rafał, Rajmund, Roman, Stefan, Teodor, Walery, Władysław, Zenon

**Nazwiska:** Andrycz, Bącewicz, Borakowski, Brinkel, Brzosko, Czarnawski, Dangel, Dembski, Fiszer, Godecki, Jachowicz, Karłowicz, Klimowicz, Łaszewski, Makowiecki, Popławski, Rosset, Snochowski, Strasz, Śniadowski, Szamocki, Terajewicz, Trzeciak, Wawrowski, Wener, Wejman, Wittig, Wossidl, Zambrzycki, Żyliński

## Panorama

Panorama przedstawia widok z wyspy pośrodku niewielkiego syberyjskiego jeziora. Oglądający obraz dostrzeżę stojących na brzegach zesłańców syberyjskich oraz carskich żołnierzy. Większa część z nich wpatruje się w widza z mieszaniną strachu i fascynacji. W tafli jeziora odbija się niesamowicie oddana zorza polarna, chociaż kolory wydają się inne niż powinny – właściwie to jakby się mieniły w oczach oglądających. Obraz jest duży, ma dwa i pół metra wysokości, a długi jest na osiemnaście metrów.

Normalnie tego typu obrazy zwijano, a prezentowano w specjalnie zbudowanych w tym celu pawilonach. Wiktoryn Sommer zburzył kilka ścian w piwnicy i postawił specjalne rusztowanie, aby móc zawiesić obraz w całej okazałości. Schodzi się tam przez klapę w podłodze, po bardzo stromych, przypominających drabinę schodach.

W rzeczywistości, Panorama jest rodzajem pieczęci, która ma przytrzymać w ramach Kroczących między światami. W momencie, kiedy Helena Sommer zaczęła wykrajać z obrazu fragmenty na sprzedaż, czar prysł, a istoty z innego wymiaru mogą przenikać do naszej rzeczywistości. Fragmenty Panoramy rozsiane w domach kolekcjonerów również zaczynają powodować obłąd. Na każde trzy dni przebywania w sąsiedztwie fragmentu traci się 0/1K3 Poczytalności.

Moc powstrzymywania Kroczących, zawarta w obrazie, słabnie powoli, ale sukcesywnie. Jeszcze kiedy Panorama wisiała, można było niekiedy zauważyć wybrzuszenia w płótnie, jakby ktoś próbował się przez nie przedostać. Siła wiążąca byty z innego wymiaru uniemożliwia im początkowo opuszczanie najbliższych okolic obrazu. W końcu jednak osłabnie na tyle, że Kroczący będą mogli rozpocząć polowanie właściwie w dowolnym miejscu.

Badacze mogą uznać, że spalenie Panoramy to najlepsza możliwa opcja. Raczej utrudni im ona dobre zakończenie scenariusza, bo przejście między wymiarami i tak znajduje się w miejscu w piwnicy, gdzie została rozstawiona. Oczywiście, jeśli gracze się uprą, należy wyciągnąć konsekwencje ich decyzji. Natomiast jako wskazówkę, że nie jest to najlepszy pomysł, można dać przerażenie domowników na ten pomysł, bo pan Wiktoryn bardzo wszystkich przestrzegał przed zniszczeniem jakichkolwiek jego rzeczy.

## Kroczący między światami

Z niewiadomych powodów Kroczący między światami chcą przenieść do innego wymiaru świadków swojego pojawienia się na syberyjskim jeziorze. Zagrożeni są również ich potomkowie. To ich obecność w okolicach obrazu powoduje zniesienie barier między światami i ich pojawienie się. Kiedy już się pojawią, oczywiście przestają być tak wybredni i zaatakują wszystkich, których mają w zasięgu łap. Ich pojawienie się zwiastuje pojawienie się aury, identycznej jak ta interpretowana jako zorza polarna na Panoramicie.

W przeciwieństwie do wielu scenariuszy do *Zewu Cthulhu*, bezpośrednia konfrontacja z istotami z Mitów następuje na samym początku historii, a dalsza część przygody polega na tym, aby nie doszło do kolejnej. Jako, że Badacze przyszli na uroczysty obiad, w momencie konfrontacji nie będą raczej uzbrojeni w nic poza pistoletami. Podręcznikowi Kroczący w takim ujęciu są bardzo trudni do pokonania. Zachęcam zatem do ich osłabienia (propozycja niżej), a jeżeli nie, to do przygotowania rzeczywiście rezerwowanych postaci z obsady.

### Kroczący między światami

S 95 KON 80 BC 95 ZR 50 INT 35 MOC 50

Mod. Obrażeń +K6, Krzepa +2 Ruch 7 Punkty Magii 10 Punkty Życia 14

#### Ataki na rundę: 1

Walka 45% (22/9), 1K8+ modyfikator obrażeń

Pochwycenie (manewr) trzyma ofiarę przez 1 rundę i znika wraz z nią do nieznanego wymiaru.

Unik 30% (15/6)

Pancerz: 3-punktowa gruba skóra

Utrata Poczytalności: 0/K10 punktów Poczytalności

## Cel i tempo scenariusza

Zadaniem Badaczy jest oczywiście uniemożliwienie Kroczącym między światami porywania ludzi i zamknięcie przejścia między wymiarami. Mogą to zrobić na kilka sposobów:

- Poprzez uzupełnienie Panoramy wyrwanymi fragmentami obrazu.
- Poprzez zapieczętowanie pokoju z Panoramą Znakiem Starszych Bogów (choć to rozwiązanie tymczasowe).
- Poprzez usunięcie z Krakowa wszystkich powstańców oraz ich potomków i Marty w zasadzie dożywotnio, ponieważ to ich obecność aktywuje przejście.

Im dłużej Panorama pozostaje pocięta, tym dalej Kroczący mogą się od niej oddalić. W momencie rozpoczęcia scenariusza, kiedy najprawdopodobniej dojdzie do pierwszej konfrontacji, ucieczka z piwnicy wystarczy, aby się od nich zabezpieczyć. Po każdym kolejnym tygodniu mogą pojawiać się o dalsze 15 metrów od niej. Oznacza to, że najpierw przestanie być bezpieczny dom, a potem i najbliższa okolica, aż w końcu całe miasto.

## Okultystyczna spuścizna Sommera

Wiktoryn Sommer po ucieczce przed Kroczącymi znalazł schronienie w syberyjskiej jurcie, gdzie spotkał szamana od stóp do głów wytatuowanego Znakami Starszych Bogów. Zachowało się jego zdjęcie, gdzie dziki mężczyzna pokazuje również starannie wytatuowany język, bo jak twierdził, jego mistrz tego zaniechał i go za język diabły pociągnęły do piekła. Na innym prezentuje klucz do piekła – na jego podstawie Sommer stworzył bramę, którą następnie zapieczętował Panoramą. Malarz przywiózł z Sybiru wiele okultystycznych pamiątek i niepokojących, prymitywnych rzeźb, napisał też pamiętniki, które mechanicznie można rozumieć jako tom wiedzy o Mitach.

Okultystyczna spuścizna Sommera przysporzyła sporo kłopotu komitetowi obchodów, bo chcąc zrobić wystawę pamiątek po malarzu, poszukiwano jednak rzeczy mniej kontrowersyjnych. Wie o niej kilka osób, więc Badacze powinni się w miarę szybko o niej dowiedzieć. Przedmioty, które komitet uznał za zbyt kontrowersyjne, złożone zostały w pracowni mistrza.

### Okultystyczna spuścizna Sommera:

*Język polski, spisane przez Wiktoryna Sommera, 1890-1919*

Notatki i pamiętniki Wiktoryna Sommera z czasów jego pobytu na Syberii. Kilka brulionów rękopisem i dołączone kilkanaście zdjęć.

**Utrata Poczytalności:** 1K3

**Mity Cthulhu:** +1/+2 procent

**Wskaźnik Mitów:** 12

**Przestudiowanie:** 2 tygodnie

**Sugerowane czary:** *Znak Starszych Bogów*

## Odtwarzanie Panoramy

Jeżeli jakiś fragment Panoramy został zniszczony, można go odtworzyć. Przed pocięciem obrazu, Helena zrobiła fotografie całości, można założyć, że istnieją również szkice Sommera z czasów, gdy pracował nad obrazem. Namalowanie brakującego fragmentu to trudny test Sztuki (Malarstwo) i tydzień czasu. Bardzo kompetentną osobą ku temu będzie Marta, ale tu należy pamiętać o rozszerzaniu się możliwości poruszania przez Kroczących między światami. Przytwierdzenie z powrotem fragmentu obrazu do Panoramy to trudny test Sztuki (Malarstwo) lub Zręczności.



# Śledztwo

## Odliczanie do finału

Jeżeli Badacze nie podejmą żadnych działań, dojdzie do następujących wydarzeń:

- Kroczący między światami będą coraz dalej oddalać się od Panoramy i w końcu porwą zarówno powstańców, jak i Martę Sommer.
- Fragmenty Panoramy będą powodować obłęd w miejscach, w których wiszą.
- W końcu jeden lub więcej fragmentów obrazu wyjedzie poza Kraków, niosąc niebezpieczeństwo w nieznanym miejscu.

## Kłopotliwa rocznica

Kluczowe dla utrzymania tempa przygody jest odpowiednio wczesne nakreślenie, że wokół Wiktoryna Sommera i rocznicy zdarzyło się sporo niepokojących spraw. Zasugerowanie problemów z okultystyczną spuścizną przez kogoś z członków komitetu. Radość służącej z tego powodu, że po śmierci pana można było wreszcie schować te przerażające maski z sieni. Uwaga jednego z powstańców, że na zesłaniu Sommer z biegiem czasu zachowywał się bardziej jak tubylec, nie jak Polak.

## Dom na odludziu

Dom Sommera stoi na uboczu, co ułatwi zachowywanie tajemnicy. Kroczący między światami po śmierci znikną, a jeśli kogoś porwą, to również nie pozostaną ślady. Zamieszanie w jakiś skandal i – nie daj Boże – morderstwa nie jest w interesie nikogo, kto przebywa na obiedzie. Okultystyczny charakter spuścizny po malarzu może nasunąć skojarzenia z masonerią, a to bardzo przeszkadza w politycznej karierze w międzywojniu. Nie ma zatem niebezpieczeństwa, żeby, o ile Badacze to rozegrają z minimum wyczucia, uzyskać niechcianą uwagę organów ścigania. Jeżeli sami postanowią wezwać policję, szybko się przekonają, że śledztwo utknie w martwym punkcie, a policjanci staną się dodatkową przeszkodą w rozwiązaniu sprawy.

## Odzyskiwanie sztuki

Niezależnie od tego, czy Badacze zdecydują się na wariant z odtwarzaniem Panoramy, czy postanowią ją zniszczyć, kluczowe dla przebiegu scenariusza jest odzyskiwanie sprzedanych przez Helenę Sommer fragmentów obrazu. W zależności od tego, kim będą kolekcjonerzy, sceny będą miały inny przebieg. Poniżej znajduje się kilka propozycji na zbudowanie wokół odzyskiwania większej historii niż tylko przybycie do domu kolekcjonera i przyjęcie takiej czy innej taktyki negocjacyjnej.

- Po serii koszmarów związanych z obrazem, kolekcjonerka nakazała służbie pozbycie się obrazu. Służący utrzymują, że go spalili, ale tak naprawdę sprzedali jednemu z pokątnych sprzedawców na placu Żydowskim.
- Obraz został przekazany na cele dobroczynne i ma zostać zlicytowany. W czasie licytacji dojdzie do masowej hysterii uczestników.
- Obraz został przygotowany do wysłania do Warszawy. Znajduje się w magazynie przy Dworcu Głównym.
- Obraz został przewieziony do wydawnictwa, aby została wykonana jego reprodukcja do publikacji w podręczniku szkolnym.
- Obraz wisi w popularnym lokalu dla młodych artystów. Zjawiska nadprzyrodzone mu towarzyszące bardzo się spodobały klienteli, bo powiększają psychodeliczne doświadczenia zażywania narkotyków.
- Kolekcjoner popełnił samobójstwo. Wokół jego domu krąży prowadząca śledztwo policja.

## Przykładowy przebieg

Przykładowy przebieg rozgrywki:

- Obiad u Heleny. Członkowie komitetu dzielą się troskami organizacji obchodów i tym, że ciężko było wybrać pamiątki do wystawy o Sommerze, bo wszystko takie bluźniercze i okultystyczne.
- Klótnia sióstr o pocięcie obrazu, Marta żąda zobaczenia barbarzyństwa siostry. Powstańcy również są zainteresowani obejrzeniem obrazu.
- Zejście do Panoramy. Walka z Kroczącymi między światami.
- Śledztwo, przepatrywane okultystycznej spuścizny po Sommerze.
- Rozszerzanie możliwości poruszania się Kroczących, niepokojące wieści o obłędzie kolekcjonerów.
- Wydobywanie fragmentów Panoramy od kolekcjonerów. Uzupełnianie obrazu.

## Co dalej?

Rozegranie *Panoramy* może być wstępem do dalszego śledztwa. Badacze, wyposażeni w okultystyczną spuściznę Wiktoryna Sommera, są zdecydowanie lepiej przygotowani do stawiania czoła nadprzyrodzonym zagrożeniom. Scenariusz nie wyjaśnia, właściwie dlaczego pobyt nad syberyjskim jeziorem sprawił, że Kroczący między światami tak uwzięli się na świadków swojego pojawienia się. Biorąc pod uwagę zawirowania na Syberii w czasie rosyjskiej wojny domowej, możliwe, że ktoś już zadał takie pytanie. Badacze po rozegraniu scenariusza zyskali pewne znaczenie w krakowskim świątku elit i sztuki. Kraków, jako miejsce przez wieki będące ważnym ośrodkiem wiedzy tajemnej, czeka na odkrycie kolejnych sekretów.

## *Panorama*

**Autor:** Jacek Radzymiński

**Oprawa graficzna i ilustracje:** Michał Gralak

**Redakcja i skład:** Marek Golonka

**Font:** Alessio Laiso

**Testy:** Kuba Bodziony, Przemek Etz, Marek Jurko, Filip Rudnik

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