

# TYGRYS W LUDZKIEJ SKÓRZE

## SCENARIUSZ RPG

Na podstawie Podręcznika 7 Ed *Zewu Cthulhu*

Gdzie Badacze odkrywają tajemnicę cyrkowej trupy i okropieństw, jakie popełniła, w celu zdobycia osobliwego okazu na swój pokaz dziwactw.



Scenariusz może być przeprowadzony jako jednostrzałowa przygoda z udziałem nie mniej niż trzech Badaczy.

## Spis treści

<b>TŁO WYDARZEŃ</b> .....	3
<b>BOHATEROWIE NIEZALEŻNI</b> .....	4
<b>KARZEŁ CURTIS HANDY</b> .....	4
<b>ROBERT BUNNY JR., MECHANIK I KULTYSTA</b> .....	5
<b>JAMES LITTLE TIGER, OFIARA CYRKOWCÓW</b> .....	6
<b>POCZĄTEK PRZYGODY</b> .....	7
<b>NA PARKINGU PRZED CHARLIE'S DINER</b> .....	8
<b>CHARLIE'S DINER – KNAJPA CHARLIEGO</b> .....	8
<b>DAJSZA PODRÓŻ</b> .....	10
<b>CYRK</b> .....	11
<b>MAPA CYRKU</b> .....	11
<b>PLAKAT</b> .....	13
<b>KONFRONTACJA Z CURTISEM</b> .....	13
<b>HISTORIA CYRKU</b> .....	14
<b>Zachowanie niepczytalnego Jamesa Tigera</b> .....	15
<b>Leże potwora</b> .....	15
<b>RYTUŁ KLUCZA I BRAMY</b> .....	16
<b>Otwarcie portalu.</b> .....	16
<b>Zamknięcie portalu</b> .....	16
<b>NOCNA ZMORA (NIGHT GAUNT)</b> .....	17
<b>KONFRONTACJA Z BUNNY'M</b> .....	18
<b>Badacze podejmują się walki</b> .....	18
<b>Badacze uciekają przed Zmorami</b> .....	18
<b>EPILÓG</b> .....	19
<b>NAGRODY</b> .....	19

## TŁO WYDARZEŃ

W 1903 roku w okolicy miasteczka **Swindon**, 50 km od Arkham, przybywa wędrująca grupa cyrkowa Madame z'Lucru. Grupa tuła się po Nowej Anglii już parę miesięcy, ciesząc się małym zainteresowaniem ze względu na nieciekawe występy. Trupa, złożona z zaledwie sześciuosobowej załogi: dwóch siłaczy występujących w pozorowanych zapasach; żonglującego karła; kobietę na szczudłach; lalkarza z kukielkami oraz wielką kobietę ognistym pejczem poskramiającego „tygrysa” – oferowała wróżenie, strzelanie do rzutek, smakołyki, pokaz tańca, oraz występ niepełnosprawnego kaleki **Jamesa Little Tigera**, przebranego za dzikiego tygrysa. Grupa cyrkowa zbierała słabe noty, a ich popularność nie pozwalała im na przezimowanie w mieście. Późną jesienią 1904 postanowiła zatrzymać się na nieużytkowanych polach uprawnych w okolicach Swindon, małego miasteczka żyjącego głównie z hodowli świń i uprawy ziemniaków. Madame z'Lucru miała w swojej prywatnej kolekcji okultystycznej **Rękopis z Leng**, który umożliwił odczytującemu otwarcie bramy między światami – przyzwanie Bramy i Klucza, Yog-Sogotha. Madame, nieświadoma konsekwencji, postanowiła skorzystać z rytuału, celem sprowadzenia na świat istoty, którą mogłby wykorzystać cyrk podczas występów – a tym samym znacznie się wzbogacić. Ów rytuał wymagał jednak ofiary: im więcej ofiar, tym lepiej.

Po paromiesięcznych polowaniach w okolicy Swindon, trupa cyrkowa porwała sześcioro dzieci, starannie wybierając sieroty oraz dzieci z wielopokoleniowych farmerskich rodzin, których zaginięcie nie obudziło paniki – po czym złożyła je w rytualnej ofierze. Ocalał jedynie dziesięcioletni **Bobby Bunny**, któremu karzeł Curtis nieumiejętnie poderznął gardło. Rytuał się udał, lecz przyzwana istota nie była potulna. Przez przejście do Krain Snów – na wyspę Oriab, z

podnóża wygasłego wulkanu Nganek – przybyła jedna z **Nocnych Zmor (Night Gaunt)**. Stworzenie rozerwało Madame oraz kultystów, a cyrk pochłonęły płomienie pożaru. Prócz dziesięcioletniego Bobby'go, jedynie karzeł Curtis i niepełnosprawny James Tiger zdołali uciec. Curtis przypuszczał, że ogień zniszczył także przyzwaną istotę, lecz po powrocie na cyrkowe pole spostrzegł, że kreatura obrała spalony namiot za swoje leże. Curtis postanowił znaleźć sposób, by odesłać potwora. Znalazł ocalały Rękopis z Leng i ukrył go. Bezskutecznie próbował go rozszyfrować. Zaczął pić i włóczyć się, a z czasem zamieszkał w zrujnowanym obozie. Ocalały, acz okaleczony, Bobby Bunny wrócił do domu, lecz już wtedy był obłąkany. Rodzice nie ucieszyli się z jego powrotu. Okazało się, że społeczność Swindon nie przejęła się losem porywanych dzieci – przeraziła się bardziej pożarem na polach ziemniaków, niż dobrobytem własnych potomków. Bobby nigdy nie wybaczył mieszkańcom ich bezczynności. Spowodował śmiertelny wypadek swoich rodziców, po których przejął farmę świń i zakład mechaniczny ojca. Przez lata wracał na cyrkowe pole, by doglądać Nocnej Zmory. Sekretnie żywił potwora, chcąc wykorzystać go do zemsty na mieszkańcach Swindon, którzy nigdy nie podjęli poszukiwań zaginionych dzieci. Nieświadomie dla niego, Nocna Zmora wpływała na jego sny, przekazując mu potrzebę ponownego otwarcia portalu, aby mogła wrócić do swojego świata.

**Karzeł Curtis**, jako hobo, sekretnie zamieszkuje jeden z porzuconych cyrkowych namiotów. Szuka sposobu, by powstrzymać istotę, lecz pozostaje bezradny. Dbą o zdeformowanego Jamesa Tigera, który pomieszkuje opuszczony obóz. Obawia się, że rytuał wymaga ludzkiej ofiary – i mimo całej swojej sympatii i troski o biednego Jamesa, jest gotowy użyć jego życia do odesłania kreatury raz na zawsze.

# BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

## KARZEŁ CURTIS HANDY PSEUDONIM „OGNISTY ANDRONIKUS”

Około czterdziestopięcioletni brodaty mężczyzna, były członek trupy cyrkowej Madame z'Lucru i były opiekun niepełnosprawnego Jamesa Little Tigera, zmuszanego przez trupę do występowania na scenie jako tygrys. Podczas swojej pracy w cyrku zajmował się głównie prowadzeniem ciężarówką i zajmował się zwierzętami (świniami, kurami i Tigerem). Zapracował na renomę złodziejaska i cwaniaka. Warkliwy i agresywny człowiek, przyzwyczajony do ludzkiej wzdargy i niechęci wobec własnej osoby. Poniekąd wini się za to, co się stało – sam brał udział w rytuale – lecz zrzuca odpowiedzialność na głupotę cyrkowej trupy. Dużo i siarczyście przeklina. Nie stroni od gorzałki, jeśli tylko może ją zdobyć. Pali zebrane lub ukradzione papierosy. Unika ludzi ze Swindon, lecz czasami wybiera się do pobliskich miast, by tam kraść. Zawsze jednak wraca na zimę do cyrku. Pomieszkuję w jednej z opuszczonej klatek na zwierzęta, gdzie pod kotarami urządził sobie miejsce do spania z gazet i koców. Ma także Rękopis z Leng, którego nie zniszczył pożar cyrku. Nosi go zawsze przy sobie, choć nigdy nie odkrył, jak go użyć.

**CEL: Odesłać potwora tam, skąd przybył, by jego koszmary senne ustały.**



**S 20 KON 35 BC 35\***

**ZR 70 INT 80 MOC 35**

**WYG 20 WYK 40**

**PW: 5**

**\* Curtis jest bardzo mały.**

**POCZYTALNOŚĆ: 35**

**Umiejętności:** Broń Palna (Krótka): 45%, Charakteryzacja: 55%, Gadanina: 40%, Mechanika: 65%, Mity Cthulhu: 4%, Okultyzm: 12%, Prowadzenie Samochodu: 50%, Spostrzegawczość: 45%, Sztuka przetrwania: 40%, Ślusarstwo: 30%, Tresura Zwierząt: 80%, Zastraszenie: 50%.

**Ekwipunek:** Rewolwer Smith&Wesson .38 z 4 nabojami (1k10), bicz (1k3), Rękopis z Leng, paczka zapalek, karty do pokera, landrynki.

## ROBERT BUNNY JR., MECHANIK I KULTYSTA

Robert jest średniego wzrostu chudym mężczyzną z zakolami, około 30 lat. Wygląda jakby wcześniej się postarzał: rude włosy ma przyprószone siwizną. Nosi szalik, pod którym ukrywa starą bladą bliznę po nieumiejętnie poderżniętym gardle. Na lewej dłoni brakuje mu małego palca. Nosi białą koszulę i szelki, płaską czapkę na bakier i wysokie kalosze. Głos ma charczący, jakby dużo palił, choć boi się ognia. Wokół niego roztacza się zapach smaru i świńskiego łajna. Wpływająca na jego sny Nocna Zmora namawia go, by otworzył portal.

**CEL: Sprowadzić do Swindon gniew Nocnej Zmory, a możliwie całej hordy, w ramach zemsty na mieszkańcach.**



**S 50 KON 60 BC 50**

**ZR 50 INT 45 MOC 90\***

**WYG 45 WYK 20**

**PW: 11**

**\*Bunny jest zdeterminowanym człowiekiem, gotowym za wszelką cenę osiągnąć swój cel.**

**POCZYTALNOŚĆ: 18**

**Umiejętności:** Broń Palna (Długa): 45%, Elektryka: 55%, Język Obcy (Łacina): 15%, Mechanika: 75%, Mity Cthulhu: 3%, Okultyzm: 32%, Prowadzenie Samochodu: 80%, Spostrzegawczość: 65%, Tropienie: 45%, Tresura Zwierząt: 60%, Ukrywanie: 65%, Urok osobisty: 55%, Walka Wręcz (Bijatyka): 45%.

**Ekwipunek:** nóż bowie (*1k8*), pałka do ogłuszania świń (*1k6*), lina, latarka, kieszonkowa Biblia po łacinie, tabletki nasenne (opakowanie).

Ma także naboje (8) do porzuconej w namiocie cyrkowym **Strzelby kaliber .16** (Obrażenia **2k6+2**).

## JAMES LITTLE TIGER, OFIARA CYRKOWCÓW

[Źródło](#)



**S 40 KON 70 BC 50**

**ZR 70 INT 15 MOC 10**

**WYG 0 WYK -**

**PW: 12**

**RUCH: 8**

**POCZYTALNOŚĆ: 0**

Okolo czterdziestoletni mężczyzna, lecz jego wiek jest ciężki do określenia przez jego zdeformowania. Urodzony z hipertrichozą, zwaną Zespołem Wilkołaka, przejawiającą się owłosieniem na całym ciele. Odkupiony od rodziny z południowej Szwecji w wieku siedmiu lat, James spędził większość część życia wśród cyrkowców, którzy wychowywali go jak zwierzę. Jego częściowo zdeformowane nogi są wygięte pod dziwnym kątem, lecz umożliwiają poruszanie się na rękach i stopach. Potrafi stać prosto, choć długotrwałe przybieranie tej pozycji sprawia mu ból. Nosi prążkowane ubrania szyte na miarę, lecz stare i zniszczone; nie ma butów ani rękawic. Na twarzy nosi maskę tygrysa, pod którą kryje swoją owłosioną twarz. Jego włosy nie stanowią żadnego pancerza. Tiger jest człowiekiem cierpiącym na psychozę.

Jego obóz znajduje się na skraju cyrkowych zgliszczy, które przez lata były jego domem. Ze swojego legowiska, James regularnie wygląda w strachu ku czerwonemu namiotowi, gdzie rezyduje Nocna Zmora. Gdy ta wychodzi na żer, James Tiger ucieka w przerażeniu do lasu.

Dla referencji, Strażniku Tajemnic, możesz użyć fotografii [Stephana Bibrowskiego](#).

## POCZĄTEK PRZYGODY

Sparafrazuj, Strażniku, poniższy fragment:

*Scenariusz ma miejsce pod koniec sierpnia 1924 w odosobnionej części środkowych Stanów Zjednoczonych, zalesionej i odludnej. Badacze są akurat w drodze: wracają skądś lub jadą dokądś. Późne lato miesza się z wczesną jesienią – są to deszczowe, wietrzne dni o przejściowej temperaturze. Za dnia jest duszno, a nocami często mają miejsca burze, od tych łagodnych, po zacinające wściekle, nagle wichury – i ta właśnie trwa teraz. Od dłuższego czasu monotony leśny krajobraz jest zasnuty nieustającą ulewą. Badacze zastają noc na drodze kiepskiej jakości, a z kolejnymi mijającymi godzinami powoli kończy się paliwo w samochodzie.*

Badacze z zegarkami widzą, że zbliża się godzina 22:00. Jeśli Badacze zapragną skorzystać z mapy, najbliższe miasteczko to oddalone o ok. 5 km (3 mile) Swindon. Zasugeruj, Strażniku, żeby przedyskutowali problem dystansu i paliwa.

**W niespodziewanym momencie przed autem Badaczy przemyka cień biegnącego zwierzęcia, które nagle wbiega na drogę.**

Postać biegnie na rękach i nogach, zgarbiona i okaleczona latami poruszania się jak zwierzę. Ubrana w prążkowany czarno biały golf, naga od pasa w dół. Zniekształcona twarz skryta pod maską tygrysa. Jest to **James Little Tiger**, ofiara cyrkowej trupy, uciekający w popłochu przed polującą w lesie Nocną Zmorą.

- **Sukces w Teście Prowadzenia Samochodu** umożliwi kierowcy szybką reakcję i wyminięcie przeszkody. Automobil unika zwierzęcia, skręca i wpada do rowu, a w razie *Porażki* trafia z impetem w drzewo lub łąduje na boku. Stłuczone reflektory sprawiają, że zapada całkowita ciemność.
- **Sukces w Teście Spostrzegawczości** uświadomi Badaczy (prócz kierowcy), że wydzieli coś dziwnego. Rozmyta w deszczu sylwetka zwierzęcia poruszała się na czterech łapach, jej kończyny wydawały się długie i chude. **Ekstremalny Sukces w Teście Spostrzegawczości** pozwoli Badaczom, którzy wyjrzą w czas z rozbitego samochodu, dostrzec panikę uciekającego stworzenia: tak, jakby w przerażeniu gnało na oślep przed siebie.
- **Sukces w Teście Inteligencji** zwróci uwagę Badacza, że zwierzę kulało lub miało zdeformowane kończyny.

Badacze nie są w stanie uruchomić swojego samochodu. Jedynie **Ekstremalny Sukces w Teście Mechaniki** uruchomi silnik, lecz ten wymaga użycia korby z przodu samochodu, który jest roztrzaskany. Automobil nie pokona drogi dłuższej niż ta do **Charlie's Diner**.

**Sukces w Teście Szczęścia** lub **Inteligencji** przypomina Badaczom, że mają ze sobą mapę lub niedawno ją studiowali, co podpowiada im, że w pobliżu jest miasteczko – ok. 5 km, jeśli podążą dalej szosą. Perspektywa wędrówki przez las przyprawia o dreszcze. By Badacze zebrali się w sobie, potrzebują **Sukcesu w Teście Mocy**. Spanikowani Badacze zapragną zostać przy samochodzie. Poczucie bycia obserwowanym nie pozwala iść dalej.

### **Badacze muszą podjąć decyzję.**

- jeśli wyruszają w las, **Test Szczęścia** zadecyduje, czy mają latarki, by wspomóc sobie drogę. Żaden z nich nie przygotowywał się przecież do podobnej sytuacji. Jeśli wyruszą, muszą podjąć się nieprzyjemnego marszu w deszczu do najbliższego miasteczka. Nie wiedzą, że w połowie drogi czeka **Charlie's Diner**.
- jeśli Badacze nie są w stanie zagłębić się w las w poszukiwaniu ratunku, minie ich ciężarówka mechanika Roberta Bunny'ego, który zabierze ich do knajpy.

## NA PARKINGU PRZED CHARLIE'S DINER

Na słupie telefonicznym są przyklejone **stare wyblakłe cyrkowe plakaty** reklamujące wędrowną grupę cyrkową, która przejeżdżała tędy latem 1904. Litera na plakatach nie mają sensu. Postaci są bardzo osobliwe, a nawet przerażająco dziwne: trzy świnie palą papierosy i grają w karty. Ogromna kobieta z rumianymi policzkami, mocnym makijażem i białymi lokami macha płonącym biczem, ujarzmiając tygrysa stojącego na piłę. Brodaty karzeł z pomalowaną twarzą łypie ponuro na patrzącego. Podpis na dole głosi: „*Ognisty Andronikus!*” **Test Spostrzegawczości** pozwoli dostrzec, że zarówno świnie, jak i tygrys zostały przedstawione przez rysownika w taki sposób, jakby miały ludzkie rysy. Ten niepokojący widok wymaga **Testu Poczytalności (0/1k3)**.



Obok wejścia do knajpy wiszą także **stare plakaty z zaginionymi dziećmi**. Ciężko odczytać ich nazwiska. Te ogłoszenia mogą wisieć tutaj od lat, są prawie całkowicie zniszczone.

## CHARLIE'S DINER – KNAJPA CHARLIEGO

### Menu:

- **Kawa** – 20 centów
- **Ciasto** (smażone z owocami z puszki i cukrem na dnie patelni) – 30 centów
- **Ciasto z mięsnym nadzieniem** (*meatpie*) – 30 centów

Przydrożna restauracja jest mała. Wydaje się przytulna w porównaniu z pogodą na zewnątrz. Ciepłe światło pada na szereg obitych skórą kanap. Słychać pracujący generator, a przez radio w kącie płynie audycja: głosy rozmawiających sprawiają wrażenie, że w Charlie's Diner jest wielu gości, choć tak naprawdę jest tylko jeden przejezdny – Robert Bunny. Czyta gazetę i nie interesuje się dźwiękiem otwieranych drzwi.

Za ladą stoi barman – **wąsaty Charlie Kane**. Szybko zainteresuje się przybyciem Badaczy. Widząc ich roztrzęsiony stan chętnie zaproponuje drinka spod lady, mimo panującej w kraju surowej prohibicji. Nie będzie chciał straszyć Badaczy mrocznymi losami miasteczka, lecz przekonany *Sukcesem* w **Teście Majętności** lub **Gadaniny**, wspomni o plotkach. Będzie jednak zdania, że miasto Swindon ma po prostu pecha. Ludzie są dobrzy i uczciwi, trudnią się handlem świń i uprawą warzyw, a w mieście oddalonym o 20km od Swindon – Applebury – odbywa się nawet turniej pokera w hotelu *CANDYBAR*, który barman serdecznie



poleca. W rzeczywistości, ludzie ze Swindon trudnią się paserką i nielegalną produkcją alkoholu. Obawiają się policji z Applebury i unikają jej, jak mogą. Ważniejszy od dobra mieszkańców jest zarobek, o który trudno w mieście tak odludnej jak Swindon. Nierozwiązana sprawa zaginionych dzieci jest tylko jedną z wielu, jakie zamieciono tu pod dywan.

### O czym może wspomnieć wyłącznie Kane?

- dwadzieścia lat temu często ginęły dzieci. Sieroty i najmłodsze dzieciaki z wielodzietnych rodzin, które włóczyły się po lasach i ruczajach. Ich historia nigdy nie została rozwiązana, jest raczej mroczną legendą do straszenia niegrzecznych dzieci.
- nocami słyhać wycie dzikiego zwierza, jakby skomlenie krzywdzonego psa albo wycie ranionej świni. Według Kane'a, odgłosy czasami przypominają człowieka. Okoliczni farmerzy zastawiają pułapki na lisy i norki, więc czasami się kaleczą.

### O czym może opowiedzieć Kane lub Robert Bunny?

- ludziom z pobliskich farm giną ziemniaki. Przekłète dzieciaki nocami zakradają się na pola. Małe pokurcze nie chodzą do szkoły i wszędzie się pałętają.
- ludzie źle szacują odległość. Trasa jest kręta, łatwo utknąć w rowie starym samochodem.
- restauracja często gościła cyrkowców, którzy regularnie zimowali w pobliżu. Cyrk był całkowitą porażką. Rolnicze zwierzęta stylizowano na egzotyczne, jak pomalowane kuce udające zebry albo tresowane świny palące papierosy. Spłonął w 1904. Jego resztki wciąż stoją poza miastem. Ich właścicielami byli Cyganie, a pracowali tam wędrowni hobo. To najprawdopodobniej oni pewnej nocy popalili namioty i okradli cyrk, a ten popadł w ruinę.

**Mechanik Robert Bunny** od dłuższego czasu słucha rozmowy Badaczy. Złożył gazetę i popija zimną już kawę. Może pochwalić jej smak, by zachęcić Badaczy do rozmowy. Przedstawi się jako Robert – nie używa zdrobnień typu *Robby*, *Bob* albo *Bobby* i wścieka się, kiedy ktoś tak do niego się zwraca – po czym opisze, czym się zajmuje. Jest mechanikiem od przeszło 15 lat, odkąd przejął zakład swojego ojca. Oboje rodziców zginęło, kiedy był jeszcze dzieckiem, więc szybko nauczył się samodzielności, a teraz jest jedynym mechanikiem w mieście. Wiedząc o rozbitym samochodzie Badaczy, zaoferuje pomoc. Jeśli ci się spieszą: w dalszą drogę lub do pobliskiego hotelu (ok. 20 km stąd w Applebury), oferuje im swoją zapasową ciężarówkę, która stoi zaparkowana w pobliżu. Proponuje aby zostawili ją pod hotelem, skąd rano osobiście ją odbierze. Tam także odstawi samochód Badaczy, gdy go naprawi. Choć nie widział samochodu Badaczy, szacuje, że naprawa nie powinna kosztować więcej niż 5 dolarów. **Sukces** w **Teście Majętności** lub **Inteligencji** podpowie Badaczom, że cena jest bardzo zaniżona. Być może w tak odludnym miejscu jest to dużo pieniędzy?

Bunny chce jak najszybciej zaprowadzić Badaczy na pole cyrkowe. Rozważa także możliwość zawiezienia ich na miejsce, lecz chce pozostać poza wszelkim podejrzeniem. Powinien wyrzucić wrażenie dobrodusznego i chętnego do pomocy.

Badacze mogą przyjąć ofertę Bunny'ego lub spróbować wynająć ciężarówkę za pieniądze – w tej kwestii Bunny z radością przyjmie dowolną ofertę. Jeśli Badacze będą chcieli przeczekać burzę w restauracji i poczekać, mechanik będzie nalegał, że naprawa potrwa do jutra – jednak jeżeli Badaczom wyraźnie się spieszy, może nawet uznać, że deszcz nieco ustał i zajmie się samochodem już teraz, po czym wręczy Badaczom kluczyki do swojej ciężarówki, ubierze płaszcz i wyjdzie w noc.

## DALSZA PODRÓŻ

Na tyłach knajpy stoi zaparkowana ciężarówka Roberta. Jest duża – z łatwością pomieści nawet 6 ludzi. Jest biała i obdrapana, jakby od dawna zaniedbana. *Sukces* w **Teście Spostrzegawczości** podpowie, że ślady i rysy wyglądają tak, jakby ktoś przedzierał się przez chaszcze i gałęzie. Na boku jest wytarty napis –**ARMA ŚWI** – (dawniej: „**BUNNY FARMA ŚWIŃ**”). Ciężarówka ma resztki paliwa, lecz zepsuta wskazówka wskazuje, że bak jest pełny. W rzeczywistości paliwa wystarczy na najwyżej pół godziny podróży.

**Ciężarówka została zmodyfikowana przez mechanika Bunny’ego i przerobiona na pułapkę. Po jednym kilometrze drogi zablokuje się kierownica, zmieniając kierunek jazdy na przelaj w las, po czym prosto z górki.**

Jeżeli Badacze uruchomią silnik, na tyłach ocknie się śpiąca tam świnia. Nie będzie dawała o sobie znać, dopóki ciężarówka nie wyruszy w podróż. Podczas niej reaguje popiskiwaniem i chrupkaniem. Jest to prosię, które ukryło się między skrzynkami ostatnim razem, kiedy Bunny wioził świnie do cyrku. Podczas nocnego wyładowywania ofiar dla Zmory, Bunny przeoczył chude brązowe prosię – które nie jest teraz zachwycone, że wraca do cyrku.

### PROSIAK

**S: 10 KON: 60 BC: 15**

**ZR: 60**

**PW: 3**

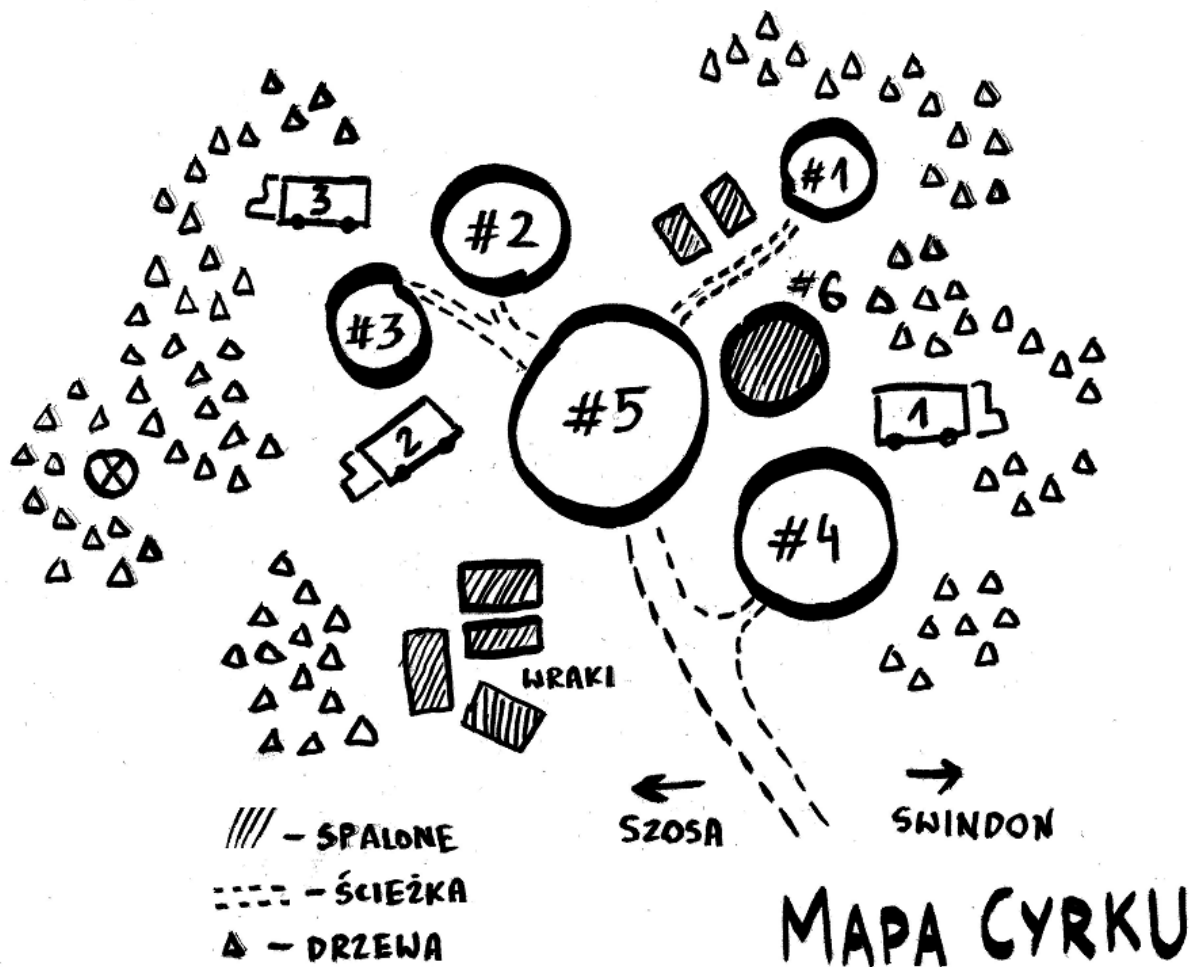
Deszcz nie przestaje lać. Ciężarówka, poprowadzona w dowolnym kierunku, wkrótce samoistnie zboczy z trasy. Nawet jeśli Badacze zorientują się na czas, nie są w stanie temu zapobiec. W pewnym momencie, na którejś koleinie lub kamieniu, zablokuje się kierownica – ciężarówka pędząca w jednym kierunku zjedzie w szaleńczym pędzie z niewielkiego wzgórza. Kierowca robi co może, by uniknąć wypadku, wykonując **Test Prowadzenia Samochodu**. Badacze muszą wykonać **Test Skakania** lub **Test Uników**, by uniknąć obrażeń podczas tej szaleńczej podróży. *Porażka* oznacza stratę **1k3 Punktów Wytrzymałości**. Ciężarówka wkrótce zatrzyma się w błocie, a jej silnik zgaśnie na dobre. Ponowne odpalenie nie będzie możliwe, dopóki Badacze nie odblokują kierownicy *Sukcesem* w **Teście Mechaniki** oraz nie uzupełnią paliwa – te, na którym jechała ciężarówka wystarczyło zaledwie na ok. 20 minut jazdy (Badacz z zegarkiem może z łatwością to ocenić).

Okazuje się, że deszcz ustał. Niebo jest przejrzyste, a księżyc świeci jasno. Badacze odkrywają swoje położenie: pole czarnej ziemi na środku niczego. W oddali widać przekrzywione okrągłe, szpiczaste namioty i wraki spalonych samochodów. To miejsce roztacza wokół siebie aurę niesamowitości – jest to porzucony cyrkowy obóz.

**Strażniku: Od momentu wkroczenia do cyrku, Badaczy będzie obserwował Karzel Curtis.**

# CYRK

## MAPA CYRKU



Numery #1, #2, #3, #4, #5, #6 to Cyrkowe namioty. Pamiętaj, Strażniku, że nocą potwór jest poza obozem, ścigając po lesie zwierzynę. Wróci w momencie, gdy Badacze naruszą jego leże lub gdy rozpoczną rytuał. Nocna Zmora nie wydaje z siebie głosu – doskonale się skrada i bezszelestnie lata (patrz: statystyki Nocnej Zmory).

- Namiot #1 – namiot rytualny, znacznie zniszczony przy pożarze, lecz pokryty grubymi czerwonymi kotarami. Na środku gniazdo w ziemi, pełne zarówno starych jak i świeżych kości, zaschniętej od świeżej zwierzęcej krwi (patrz: **Leże potwora**). Na zniszczonym stole zdobiona misa z zaschniętą świńską krwią (patrz: **Rytuał**). To leże Nocnej Zmory, nieobecnej w obozie. Ten widok wymaga Testu Poczytalności (1/k4).

Test Spostrzegawczości pozwoli odszukać Figurkę z wulkanicznej lawy.

**Figurka z wulkanicznej lawy** – brązowa humanoidalna figurka o postaci stworzenia ze złożonymi skrzydłami, nieposiadającego twarzy. Wykonano ją z czegoś, co przypomina zastygnięte błoto – lecz naprawdę jest lawą wulkanu Nganek na wyspie w Krainie Snów przez Ludzi z Orb, gdzie żyją Nocne Zmory. Do zidentyfikowania jej pochodzenia potrzebny jest Sukces w Teście Mitów Cthulhu.

- **Namiot #2** – namiot sypialny. Cztery prycze bez posłania ani pościeli. Na jednej leżą stare karty do tarota. Przy przewróconym stoliku są przybory do szycia.
- **Namiot#3** – namiot kuchenny. Zniszczone wiatrem i deszczem stare meble. Klamki są nisko, szafki tylko na dole. W szafkach ciemnozielone butelki bez etykiety, z naftą do pokazów połknięcia ognia. Na kuchence połowej wielki blaszany garnek z resztkami gotowanej świńskiej skóry. Ukryty kanister z benzyną, w połowie pełny. Dużo obierek po ziemniakach – parę godzin przed przybyciem Badaczy, karzeł Curtis przygotowywał sobie posiłek.
- **Namiot#4** – z klepiskiem i powywracanymi ławami wokół okrągłego placyku, gdzie na środku widnieje wbity w ziemię wielki metalowy kołek z urwanym łańcuchem. Obok stara lampa naftowa bez nafty. Śmierdzi moczem, w kątach zardzewiałe puste puszki po fasoli i mięsie, lecz otwarte zębami, nie narzędziami. W kącie jest działający fonograf z dwoma dostępnymi nagraniami: *Hello My Baby* (Howard i Emerson, 1899) oraz *Sweet Adeline* (Haydn Quartet, 1904).
- **Namiot#5** – największy, wielkości hali. Musiał być miejscem cyrkowych pokazów. Wysoki sufit, okrągła szeroka scena. Stara żelazna konstrukcja skrzypi i hałasuje, jakby cały namiot miałby się zawalić. W głębi namiotu przejście na tyły, gdzie parkowano ciężarówkę. **Sukces w Teście Spostrzegawczości** ujawni, że w różnych miejscach na popalonym parkiecie leżą porzucane materiałowe laleczki z czarnymi guzikami zamiast oczu, odziane w ubranka z worków mąki i kokardek. Łącznie jest 6 kukiełek, za każdą z porwanych dzieci. Kukiełka Bunny’ego ma królicze uszy doszyte do głowy. Przypominają: chłopca w spodenkach z szelkami, dziewczynkę z warkoczykami z wyblakłej włóczki, dwie zrosnięte z sobą laleczki o połączonych głowach, itp. groteskowe kukiełki. Lalki posłużyły do rytuału Madame z’Lucru, lecz teraz są bezwartościowe.
- **Namiot#6** – spalony namiot. W środku zniszczony drewniany parkiet i szkielety dziwnych maszyn. **Sukces w Teście Spostrzegawczości** pozwoli dostrzec leżącą w kącie sprawną **Strzelbę kalibru .16**. Nie ma jednak żadnej amunicji.

### **X – to legowisko z koców, gałęzi, pianki z foteli automobili i zardzewiałej blachy, należące do Jamesa Little Tigera.**

Numery 1, 2 i 3 to **Klatki dla zwierząt** doczepiane do ciężarówek, z hakami z przodu i zardzewiałymi kołami pod spodem. Okryte ciemnym poplamionym brezentem.

1. **Klatka 1** pusta i zamknięta. W środku poźółkłe kości dużego zwierza. Była to klatka na byka.
2. **Klatka 2** pusta i otwarta. W środku resztki spleśniałego siana. Stary koc zwinięty w kącie, pudełko wypalonych zapalek, pogięta zamoczona paczka z jednym papierosem. **Jest to legowisko KARŁA CURTISA.** **Sukces w Teście Spostrzegawczości** ujawni zwinięte plakaty zaginionych dzieci. Nie da się odczytać imion, a do ich zidentyfikowania potrzebny **Test Inteligencji** – zdradzi, że są to plakaty jednego dziecka, wiele takich samych ogłoszeń zgromadzonych w jednym miejscu (**Patrz: Plakat**).
3. **Klatka 3** z żywymi świniami. Brązowe i włochate są trzymane we własnych odchodach. Wydają się jednak zdrowe i syte, lecz przerażone. Nie wydają żadnych dźwięków, dopóki ktoś im nie zagrozi. Wtedy kwiczą i wyją przeraźliwie. Jeśli Badacze zbadają zwierzęta **Testem Zoologii, Biologii lub Nauki (Kryminalistyki)**, odkryją, iż każdej brakuje kawałka tylnej nogi, uciętej tuż nad kopytem. Tutaj Bunny trzyma świnie przeznaczone na pożywienie Nocnej Zmory.

### ZAGINĘŁO DZIECKO



**BOBBIE BUNNY JR**

**LAT 10**

Z FARMY ŚWIŃ ROBERTA BUNNY SR.

WIDZIANY OSTATNIO 14 MARCA 1904

**ZNAKI SZCZEGÓLNE:** RUDE WŁOSY,  
BRAK NAJMNIEJSZEGO PALCA LEWEJ DŁONI

### **KONFRONTACJA Z CURTISEM**

Karzeł będzie podglądał Badaczy – w zależności od ich zachowania, będzie starał się wystraszyć lub też wyłącznie ich śledzić. Dostrzeżenie Curtisa wymaga *Sukcesu* w *Trudnym Teście Spostrzegawczości*. Curtis jest ubrany w stary sweter z podwiniętymi rękawami, spięty paskiem; wysokie buty i rękawiczki bez palców. Rozmowa z nim wymaga *Sukcesu* w *Teście Perswazji*, *Zastraszania*, *Uroku Osobistego* lub w *Teście Majętności*. Za prezent w postaci gorzałki lub papierosów wyjawia więcej informacji.

### **MROczne SNY CURTISA**

Karzeł od wielu lat jest dręczony mrocznymi koszmarami o natywnej ziemi Nocnych Zmor, wyspie Oriab. Zna nazwy takie jak Orb, Ngranek, Baharna, Ulthar i Hatheg, lecz nie wie, co znaczą. Ze strachem opowiada o wulkanie z ludzką twarzą i oczach samego diabła. Mówi, że rozgniewali go, przyzywając bestię – zdradza, że jest ich więcej, całe setki czarnych skrzydlatych istot bez twarzy, które porywają ludzi w górę i puszczają w locie, by roztrzaskali się o ziemię.

### CURTIS wie:

- o zamieszkującym cyrk TYGRYSIE, Jamesie Tigerze. Obląkany kaleka został tu porzucony dwadzieścia lat temu (patrz: **Historia Cyrku**).
- o **Robercie Bunny'm**. Mały Bobby, jak go nazywa, przyjeżdża tutaj regularnie co tydzień. Wypuszcza świnię na wolność między namiotami i czeka, aż bestia się nią pożywi, po czym odjeżdża. Cokolwiek robi, działa – bestia nie poluje ani na Curtisa, ani na Tigera. Curtis nie wie, że Bobby jest tym samym człowiekiem, co Robert Bunny, miejscowy mechanik.
- o **rytuale i co jest do niego potrzebne**. Rękopis z XV wieku karzeł nosi przy sobie, używając go jako gazety do owijania landrynek. Jest zapisany drobnym, zatartym tekstem po łacinie (patrz: **Rękopis z Leng**). Do poprawnego rozpoznania **Rękopisu** potrzebny jest **Test Mitów Cthulhu**. Wykonano go przez Ludzi z Leng, straszliwego płaskowyzu, przez kanibalistyczny lud z Krain Snów, do otwierania i zamykania bram. Do wykrycia jego funkcji można użyć także *Sukcesu* w **Ekstremalnym Teście Okultyzmu**.

### CURTIS nie wie:

- **czym jest przywołana bestia**. Nazywa ją Nietoperzem (lub „skurwysyńsko wielkim gackiem”).
- **jakie są zamiary Badaczy** – przypuszcza, że są towarzyszami Roberta Bunny'ego, którego ciężarówką tutaj przyjechali. Jeśli ma podejrzenie, że są zagrożeniem, będzie starał się ich przegonić. Ma rewolwer.
- **co wiedzą Badacze** – nie chce, by dowiedzieli się o potworze, który ma tutaj leże. Nie chce także narazić na odkrycie siebie i Jamesa. Nie wspomni o nim, niepytany.

## HISTORIA CYRKU

Cyrkowi Madame z'Lucru nie szło najlepiej. Madame pokładała nadzieję w okultystycznym przedmiocie, który nabyła od łowców tygrysów z Azji. Po odprawionym rytuale – karzeł niechętnie wyjawiał, że ofiarami były dzieci – przyzwana bestia natychmiast wpadła w morderczy szal i wyrznęła cyrkową trupę, oszczędzając jedynie Curtisa i Tigera, którzy uciekli w popłochu, oraz dziesięcioletniego Bobby'ego, który ocalał i ukrył się w ciężarówce. Curtis nie zna dalszych losów Bobby'ego, wie jedynie, że często przychodzi do cyrku ze świniami i karmi nimi bestię. Przypuszcza, że Bobby ukazuje mu się w wizjach, jako kara za to, co zrobił cyrk. Opisuje Bobby'ego tak, by Badacze poznali, że zgadza się to z wyglądem Roberta Bunny'ego. **Oczywiście, jest to ta sama osoba.**

Choć Curtis zna historię cyrku i opowie ją, przekonany przez Badaczy, nie zna szczegółów przeprowadzonego dwadzieścia lat temu rytuału: Curtis powinien opisać rytuał tak, by Badacze pomyśleli, że dotyczy on Jamesa Tigera. W rzeczywistości – choć Tygrys jest przerażającą pokraką – jest całkowicie niegroźny. Ufa karłowi, który się nim opiekuje. Nie potrafi mówić, lecz skomle, piszczy lub chichocze przez zdeformowane usta. Lubi słodczyce i muzykę z fonografu. Ten biedny człowiek panicznie boi się potwora. Będzie także pierwszym, który poczuje jego obecność, gdy ten wróci.

### Zachowanie niepo czytelnego Jamesa Tigera

zależy od jego stanu psychicznego, który zmienia się pod wpływem stresu, hałasu lub interakcji z człowiekiem. Determinuje to Strażnik Tajemnic z pomocą **k10**.

**1, 10 – Wściekłość.** Wpada w szał, może zrobić krzywdę sobie lub komuś.

**2, 9 – Opanowanie.** Staje się potulny, siada lub zaczyna się kołysać wprzód i w tył.

**3, 8 – Strach.** Zasłania się dłońmi, kuli się lub ucieka, znikając na **k4** następne rundy.

**4, 7 – Smutek.** Zaczyna skomleć lub wyć jak ranne zwierzę. Wpada w histerię.

**5, 6 – Radość.** Chichocze jak małe dziecko, jest nieświadomy zagrożenia lub podstępu.

*Sukces* w **Teście Psychoanalizy** uspokoi Jamesa, niezależnie od stanu, w którym się znajduje.

Może pomóc mu muzyka (gramofon w **Namiocie #4**) lub jedzenie.

- Jeżeli Badaczom uda się go uspokoić lub pochwycić, mogą mu pomóc – jedyną nadzieją dla Jamesa jest stały pobyt w zakładzie psychiatrycznym.
- Curtis posiada **bicz** oraz **naftę**. Dawniej podawał Tigerowi opium, lecz obecnie ma ograniczone możliwości. W ostateczności, potrafi zmusić Jamesa Tigera, by był posłuszny.
- Ważne, by Badacze współczuli, a w najlepszym wypadku odczuli sympatię do biednego Jamesa Tigera, który jest jedynie ofiarą w obłąkanym planie kultystów-cyrkowców.

### Leże potwora

Jest gniazdem zbudowanym w dziurze z ziemi z zastygłej wulkanicznej lawy. Na jego dnie leżą kości w różnym stanie rozkładu. Najstarsze należą do dzieci złożonych tutaj w ofierze dwadzieścia lat temu – może to dowieść *Sukces* w **Teście Medycyny** lub **Nauki: Kryminalistyki**. Najmłodsze kości są zwierzęce. Tutaj za dnia śpi Nocna Zmora, wyczekując chwili, gdy portal w ziemi w końcu się otworzy.

Czarna zastygnięta ziemia jest ciepła w dotyku i pulsuje lekko. Badacz, który to odkrył, *Sukcesem* w **Teście Geologii** lub **Wiedzy o naturze**, uświadomi sobie, że coś dzieje się we wnętrzu ziemi. W rzeczywistości, ruch spod powierzchni jest wynikiem nieustannej obecności Nocnych Zmor po drugiej stronie przejścia. Czyhają w locie – jak hordy komarów, czujące stamtąd woń krwi. Badacze nie mają żadnej pewności, czy przejście jest zamknięte, czy otwarte. **Strażnik wie natomiast, że portal jest obecnie ZAMKNIĘTY.**

Ujrzanie gniazda Zmory po raz pierwszy sprawia, że Badacze wykonują **Test Poczytalności (1/k4)**.

## **RYTUŁ KLUCZA I BRAMY**

Do poprawnego odczytania Rękopisu z Leng należy osiągnąć *Sukces* w Teście Łaciny lub *Trudnym* Teście Języka Ojczystego.

**REKOPIS Z LENG** zawiera instrukcję, jak odprawić rytuał. Po łacinie lub angielsku należy nieustająco powtarzać treść zaklęcia przez godzinę. Następnie należy wypełnić krwią rytualną misę, póki krew nie dotknie złotej obręczy. Adekwatną ilość krwi można także przelać z dala od misy, lecz blisko miejsca, gdzie ma otworzyć się lub zamknąć brama. Jeżeli warunki przeprowadzania rytuału nie zostaną spełnione – tj. ofiara nie zostanie złożona – ofiarą zostaje przywołujący. Wykonanie rytuału kosztuje przywołującego **k4 Punkty Poczytalności**.

**PRZYZYWAM YOG-SOGOTHA NA ME WEZWANIE  
BRAMĘ I KLUCZ  
NACZYNIEM GOTOWYM NA OFIAROWANIE  
CIAŁO JEGO ZBRUCZ  
PRZEJMIJ OFIARĘ Z MEJ WOLI  
Z KOSZMARÓW MNIE WYZWOLI  
IA! YOG-SOGOTH  
IA! YOG-SOGOTH  
NIECH OTWORZĄ SIĘ WROTA!**

**Strażniku!** Każdy martwy człowiek i/lub Nocna Zmora na terenie cyrkowego obozu liczy się jako złożona ofiara: została przelana jego krew. Badacze mogą także samemu napełnić misę krwią – na przykład świnii – dla bezpieczeństwa lub z braku alternatywy.

### **Otwarcie portalu.**

W momencie otwarcia portalu Badacze czują podmuch powietrza, silny i gorący: wulkaniczne powietrze wydostaje się do środka. Widzą wulkan na Wyspie Oriab, gdzie na brązowej wulkanicznej skale gnieźdzą się Nocne Zmory. Z rozżarzonego od bijącego zewnątrz światła, niczym prawdziwego zejścia do piekła, wydostanie się **k6 Nocnych Zmor lub jeśli wolisz, Strażniku, po jednej na każdego Badacza**. Do wygenerowania ich statystyk użyj adekwatnej strony z podstawowego Podręcznika Strażnika Tajemnic. Nocne Zmory tworzą Hordę.

### **HORDA**

Cała horda, prócz trzymającego się na uboczu Błędnej Nocnej Zmory, działa rozumnie, pomagając sobie wzajemnie. Ich umiejętności sumują się, gdy atakują w ten sposób. **Atakowani hordą Badacze (raz na rundę) do wszystkich Testów Uników otrzymują kości karne.** Stan Badaczy w trakcie ataku hordy determinuje **Test Poczytalności (k4/k8)**. Atak hordy Zmor ma na celu przerazić Badaczy, nie fizycznie skrzywdzić. Pragną ich strachu. Żywią się nim.

### **Zamknięcie portalu**

By zamknąć przejście, należy złożyć ofiarę i wymówić inkantację od końca. Jeśli Badacze są w posiadaniu działającego Znaku Starszych Bogów, ten skutecznie zamyka przejście.



## NOCNA ZMORA (NIGHT GAUNT)

lub „Skrzydlate Dzieci Nocy” opisane na 304 stronie Księgi Strażnika

**Wygląd Istoty:** Około 2-metrowe, czarne humanoidalne stworzenie o twardej oleistej skórze, zakrzywionymi do zewnątrz rogami, ogonie przypominającym bicz i nietoperzych skrzydłach. Mocno zarysowane kości policzkowe i wgłębienia na oczodoły przypominają ludzką twarz. Poruszając się na czterech łapach lub lecąc, stworzenie nie wydaje żadnego dźwięku. Jego rasa żyje natywnie na zboczach wulkanu, polując na ludzki strach. Atakując, mierzą w otwory w ciele (np. oczy, uszy, usta) lub porywają w powietrze i puszczają, by roztrzaskać ofiarę.

Ujrzanie Nocnej Zmory kosztuje Badacza **0/1k6 Punktów Poczytalności**. Na cel obierze Badacza, który stracił ich najwięcej – Nocne Zmory żywią się ludzkimi lękami.

### NOCNA ZMORA

**S 60 KON 75 BC 80**

**ZR 100 INT 25 MOC 80**

**PW: 15**

**RUCH: 6/12 (LOT)**

**Umiejętności:** Walka Wręcz: 45%, *Obrażenia 1k4+(1 za Pazury, 2 za Ogon)*; Walka Wręcz (Pochwycenie): 45%, Łaskotanie (jeśli pochwycony): 35% *Obrażenia 1k6+1*; Ukrywanie się: 90%

**Pancerz:** 2 Punkty (gruba, oleista, czarna skóra)

### ATAKI:

- **Pochwycenie:** unieruchomienie pazurami lub ogonem.
- **Łaskotanie:** Nocna Zmora używa długiego, cienkiego ogona, by wsunąć go w gardło Badacza lub inny dowolny otwór w jego ciele.
- **Pochwycenie (Lot):** Nocna Zmora obiera jednego z Badaczy na ofiarę. Gdy tylko uda jej się pochwyć cel, wzbije się z nim w powietrze. Porwany Badacz musi wyrwać się **Testem Zręczności** lub **Siły**, nim Zmora oderwie się od ziemi; podczas lotu pozostaje tylko próba utrzymania się na Zmorze *Trudnym Testem Siły*. Każda kolejna runda rozpoczyna się dla porwanego Badacza **Testem Kondycji**. *Porażka* oznacza, że Badacz puszcza się oleistej skóry stworzenia i spada. Upadek z wysokości zadaje **2k6+1 Punktów Obrażeń**.

### CEL:

**Nocna Zmora chce wrócić do swojego świata.** Jeśli Zmor będzie więcej, od razu widać różnicę między nią a hordą – jest dużo bledsza, węższa i mniejsza od pobratymców z Krain Snów, żyjących natywnie wśród lawy wulkanu. Jest jednak jedyną, która nie boi się wody. Z tą konkretną Nocną Zmorą (zwaną dalej **Błądą Nocną Zmorą**) zmierzy się Robert Bunny. W ramach zemsty, ta rozumna istota chce zabrać go do Krainach Snów i żywić się jego koszmarami. **Zaatakowany, Robert Bunny musi wykonać Przeciwny Test Mocy z Błądą Nocną Zmorą.** Jeżeli Bobby poniesie *Porażkę*, zostanie zamordowany (jeśli portal jest zamknięty) lub porwany do Krain Snów (jeśli portal jest otwarty). Nocna Zmora może próbować walczyć z umysłem Bunny’ego konsekwentnie w każdej rundzie, dopóki go nie pokona.

## KONFRONTACJA Z BUNNY'M

**ROBERT BUNNY** pojawia się w cyrku około dwie godziny po Badaczach, dojeżdżając ich naprawionym automobilem. Oczekuje, że zastanie ich martwych.

- Będzie starał się, żeby portal został otwarty – liczy, że otworzy go złożenie Badaczy w ofierze, jak dawniej złożono dzieci.
- Jeśli Badacze zdobyli rękopis, Bunny będzie pragnął go zdobyć. Zna łacinę i okultystyczne podstawy rytualne. W jednym z namiotów zostawił swoją **Strzelbę kalibru .16**.
- Jeśli Bunny'emu uda się pojmać i obezwładnić Badaczy, będzie starał się złożyć ich wszystkich w ofierze dla Zmor. Przy *Sukcesie* w **Teście Kondycji**, Badacze ockną się akurat na czas, by być świadkami mrocznego rytuału. Bunny zadbał jednak o swoje bezpieczeństwo – dokładnie przeszukał Badaczy, by odebrać im broń; być może zakneblował ich, by nie przerywali w tym, czego będą świadkami.

### Badacze podejmują się walki

- Jeśli Badacze rozbiegli się lub ukryli, horda rozdziela się, a pojedyncze Nocne Zmory atakują odłączonych od grupy samotników. Póki portal nie zostanie zamknięty, mogą przybywać kolejne hordy. Strażnik Tajemnic decyduje o ostatecznej liczbie Nocnych Zmor.
- Badaczom w ciężkiej sytuacji może pomóc deszcz. Nocne Zmory nie lubią wody. Jeśli są ranne lub rozproszone, ulewa może ostatecznie je przegnać. Nagłe zerwanie chmury zależy jednak od *Sukcesu* w **Grupowym Teście Szczęścia**.

**Przejście Badaczy do Krain Snów** – Badacze trafiają na wyspę Oriab, porwani przez Nocne Zmory. Przerazający lot w szponach krwiożerczych bestii w stronę wulkanu z ludzką twarzą kosztuje Badacza **k20 Punktów Poczytalności**. Ich dalszy los zależy od Strażnika.

### Badacze uciekają przed Zmorami

- Jeżeli Badacze nie powstrzymali stworzeń lub nie zamknęli portalu, Nocne Zmory zaatakują Swindon. Badacze będą mogli przeczytać w gazecie o nawiedzonym cyrku w Południowej Anglii, skąd zbiegły krwiożercze mutanty i zaatakowały niewinnych mieszkańców małej, bogobojnej miejscowości Swindon.
- Jeśli Bunny przeżył, ginie podczas ataku potwornych stworzeń na miasto. Jego tymczasowa niepoczytalność sprawiła, że wrócił do miasta, by podziwiać swoje dzieło. Nocne Zmory rozszarpały nieostrożnych ludzi otwierających bramy między światami. Taki sam los czeka Curtisa i Tigera, jeśli wciąż żyją.
- Jeśli Bunny lub Curtis znajdą się w Krainie Snów dobrowolnie lub na skutek porwania przez Nocne Zmory, ich los zależy od Strażnika Tajemnic.

## EPILOG

Jakkolwiek Badacze poprowadzili swoją przygodę, z pewnością mają więcej niż jeden powód, by poinformować mieszkańców Swindon o tym, co wydarzyło się nieopodal ich miasta. Ci stwierdzą jednak, że o niczym nie wiedzieli. W Swindon nie ma posterunku policji, więc obiecują jedynie, że wkrótce powiadomią odpowiednie władze. W rzeczywistości tego nie robią. Obawiają się, że śledztwo policyjne obnaży ich szwindel. Chcą, by Badacze wyjechali po cichu ze Swindon bez rozgłaszania sprawy.

Jeżeli Badacze, mimo powyższego, powiadomią policję, ta zainterweniuje. Miejscem zbrodni zajmą się agenci federalni.

## NAGRODY

- Za rozwiązanie zagadki zaginionych dzieci i zamknięcie sprawy sprzed dwudziestu lat, Badacze otrzymują **k6 Punktów Poczytalności**.
- Za ocalenie niewinnego Jamesa Tigera Badacze otrzymują dodatkowe **k3**.
- Za skuteczne zamknięcie portalu otrzymują **4 Punkty Poczytalności**.
- Styczność z Nocnymi Zmorami oraz Rękopisem z Leng wzbogaca badaczy o **+3 do Mitów Cthulhu**.

<p><b><u>Charlie Kane</u></b> <b>S 50 KON 50 BC 70</b> <b>ZR 35 INT 45 MOC 45</b> <b>WYG 40 WYK 30</b> <b>PW 13</b> <b>PP 46</b></p>
--

<p><b><u>Nocna Zmora z Oriab 1</u></b> <b>S 50 KON 50 BC 70</b> <b>ZR 65 INT 15 MOC 50</b> <b>PW 12</b> <b><u>Nocna Zmora z Oriab 2</u></b> <b>S 70 KON 40 BC 90</b> <b>ZR 95 INT 10 MOC 40</b> <b>PW 15</b></p>
--

## ŹRÓDŁA

Fotografie i plakaty wykonane przez <https://app.freewayml.com/studio>.

*Agata Poważńska*  
*ajbrig@gmail.com*