

ŻYWIOŁAKI

Autor: J.F.

Scenariusz inspirowany opowiadaniem Stefana Grabińskiego

1. Wprowadzenie

Miejscowość Bitum Creek (stan Wirginia Zachodnia) od jakiegoś czasu trapiąca jest przez pożary, wybuchające nadzwyczaj często i w tajemniczych okolicznościach. Miejscowi podejrzewają podpalenia – niektórzy spodziewają się kogoś z zewnątrz, inni przeciwnie, że podpalacz unika sprawiedliwości dzięki znajomości procedur i dostępowi śledztwa.

Prawda jednak wykracza poza granice naturalnych wytłumaczeń: miasto upodobały sobie żywiołaki, ogniste duchy wywołujące pożary z sobie znanych powodów. Istoty te wykorzystują umysły ludzi o odpowiedniej wrażliwości, by przedostawać się do materialnego świata. Choć na razie nikt nie zna źródła problemu, ktoś w Delta Green przezornie uznał, że lepiej będzie przekazać śledztwo w ręce kogoś gotowego do rozpatrzenia wszystkich hipotez.

2. Założenia scenariusza

2.1. Inspiracje i założenia

Moją inspiracją było opowiadanie Stefana Grabińskiego pt. „Żywiołaki”. Na potrzeby scenariusza przyjmuję, że w świecie Delta Green opowiadanie to, jeśli w ogóle powstało, zostało napisane w oparciu o rzeczywistą legendę. Istnienie samego Grabińskiego, jako mało znanego pisarza grozy ze środkowowschodniej Europy, moim zdaniem niczemu nie przeszkadza. Na koniec – znajomość opowiadania nie jest konieczna.

Choć posługuję się wariacją na temat motywów Grabińskiego, właściwie nic nie stoi na przeszkodzie, by osadzić ją ściślej w obrębie Cthulhowego kanonu. Moim jednak zdaniem warto odejść od znanych wątków – po pierwsze, by obeznani z Lovecraftem gracze nie poczuli się zbyt „u siebie”, a po drugie, w ramach ukłonu wobec mniej znanego pisarza. Decyzję pozostawiam Tobie i Twojej znajomości swoich graczy.

Pojęcia związane z mechaniką gry podaję po angielsku bądź w dwu językach. Tekst wyłącznie po polsku należy traktować ogólnie – np. jeśli piszę o przekonywaniu, to może równie dobrze znaczyć Perswazję (**Persuasion**), co Charyzmę (**CHA**) czy inne sposoby wywierania wpływu za pomocą słów. Modyfikatory w testach podaję jako zmianę wyniku na kościach.

W przygodzie czas ma znaczenie, więc staraj się pilnować, jak długo trwają działania postaci. Umówmy się, że jeśli jakaś długotrwała czynność wymaga testu, krytyczny sukces lub porażka zmieniają ten czas o $\pm 50\%$. Jeśli podane przeze mnie wymiary czasowe uważasz za zbyt optymistyczne, wydłuż je, a jeśli przeciwnie, skróć, albo nawet okrój śledztwo z części tropów – aczkolwiek konieczność podjęcia decyzji w poczuciu niedoboru informacji, pod presją umykającego czasu (kolejne pożary), będzie jak najbardziej w duchu Delta Green.

2.2. Miejsce akcji

Miasteczko Bitum Creek jest fikcyjne, chociaż parę rzeczywistych miejsc w stanie Wirginia Zachodnia posłużyło za model dla nadania mu pozorów wiarygodności. Wyobraź sobie zatem nieco podupadłą miejscinę w Appalachach, niegdyś górniczą, obecnie skupioną wokół drobnego przemysłu w rodzaju małej stalowni czy tartaku. Skojarzenia ze Śląskiem, Polską B czy postpegeerami, po przefiltrowaniu przez amerykańską małomiasteczkową specyfikę, są jak najbardziej na miejscu. Jeśli nie liczyć zdarzających się czasem zaginięć, zabójstw na tle alkoholowym, pokątnych wytwórni narkotyków, świateł na niebie, czy dziwnych, bzyjących głosów słyszanych czasem w górach, jest tu w miarę spokojnie. Przynajmniej tak było do niedawna. Gorące lato nie sprzyja ani powstrzymywaniu pożarów, ani studzeniu nastrojów.

Akcja przygody toczy się mniej więcej współcześnie, chociaż zmiana epoki – a co za tym idzie, czy działania Deltę są ściśle nielegalne, czy tylko ściśle tajne – nie powinna wymiernie wpłynąć na jej przebieg.

Odegraj miejscowych jako trochę nieufnych wobec „miastowych” czy „federalnych” (Wirginia Zachodnia to może nie głębokie południe, ale niewielka to pomoc). W praktyce będzie to oznaczać modyfikator -20 w testach przekonywania wobec przeciętnego mieszkańca Bitum Creek. Ludzi nieprzeciętnych (od mundurowych i wykształconych po żyjących poza społecznością dziwaków), jako nieco bardziej otwartych, ta zasada dotyczy opcjonalnie.

2.3. Postacie graczy

Ten scenariusz nie narzuca graczom gotowych postaci – nie w znaczeniu „nazywasz się X, jesteś Y, enpec Z to Twój zaginiony ojciec” – ale pojawienie się pewnych archetypów jest zalecane. Ponieważ dotyczy on śledztwa w sprawie pożarów, proponuję, by w drużynie pojawili się np. strażak, agent FBI czy ATF (agencji federalnej zajmującej się m.in. podpaleniami), a może też ktoś o kwalifikacjach skonstrastowanych z powyższymi. Takie przykładowe postacie są opisane na końcu scenariusza.

2.4. Ogień

Zróbmy z tego osobny punkt, bo to warto powiedzieć już tutaj: dobrze będzie budować grozę w oparciu o same pożary. Możesz np. użyć sztuczek retorycznych w rodzaju antropomorfizacji płomieni (tańczą, ryczą i tak dalej), kontrastować wiedzę techniczną postaci z widzianym przez nie obrazem, itd. Niech ogień jawi się jako groźny sam w sobie, a to, czy stoi za nim cokolwiek nadprzyrodzonego, czy też nie, niech będzie (przynajmniej z początku) rzeczą wtórną.

Z punktu widzenia mechaniki gry: stanąć w ogniu to według podręcznika utrata **0/1k6 SAN**, umówmy się też, że samo bycie świadkiem pożaru kosztuje **0/1 SAN**. Po deklaracji wbiegnięcia do płonącego budynku możesz wymagać testu **POW** dla wykazania, że postać będzie do tego zdolna – chyba, że jest nawykła do tego albo do przemocy w ogóle (**Adapted to Violence**), ale nawet doświadczony strażak nie zrobi tego bez dobrego powodu.

3. Przebieg przygody

3.1. Początek

Do nielegalnych rozkazy przyszły, jak zawsze, lakoniczne i za pośrednictwem szpiegowskiej skrzynki czy steganograficznej wiadomości naniesionej na ulotkę reklamową: „Udać się do Bitum Creek, WV. Sprawdzić naturalność podpaień.” Dla strażaków, agentów federalnych i im podobnych sfabrykowanie pretekstu do wizyty będzie formalnością (podpalenia są dla nich dość typowym obszarem zainteresowań), inni mogą mieć pod górkę, choć jaki pretekst gracze ostatecznie wybiorą, zależy już od nich. Agenci legalnego Programu – właściwie tak samo, ale przynajmniej rozkazy przyszły względnie oficjalnie i razem z biletami.

Niech gracze opiszą, jakim sposobem ich postacie przybywają do miasta, o jakiej porze i pod jakim oficjalnym pretekstem, o ile jest on inny niż śledztwo w sprawie podpaień. Gdyby ktoś zadeklarował przybycie pociągiem, to w Bitum Creek znajdzie się stacja, przylatującym można przypomnieć, że to zbyt niewielka miejscowość na lotnisko.

Co wydarzy się dalej, po części zależy od tego, o której godzinie przyjadą.

3.1.1. Wczesne przybycie

Jeśli BG przybędą do Bitum Creek w ciągu dnia, gracze mogą uznać, że jeszcze da się coś zdziałać przed zmrokiem. Zapewne zechcą nawiązać kontakt z miejscową policją bądź strażą pożarną – będzie to też okazja do pomachania odznaką i przejęcia kontroli nad śledztwem.

3.1.2. Pierwszy pożar

Czy już przebywają w swoich pokojach, czy właśnie przybyli i szukają noclegu, wieczorem BG mają okazję być pierwszymi, którzy dostrzegą płomień i dym w oknach jednego z budynków. Jeśli zechcą wejść do środka, pamiętajmy, że wbieganie do płonącego budynku jest niebezpieczne – zasady na taką okazję są na końcu. Jeśli należysz do wrednych Mistrzów, możesz im zafundować np. widok spalonych zwłok czy płonącego człowieka, z odpowiednim kosztem w Poczytalności. Tak czy inaczej, wkrótce nadjedzie wóz strażacki i rozpocznie się akcja ratunkowa, a niedługo potem zjawi się szeryf z asystą. Jeśli bohaterowie wykazali się zaangażowaniem i/lub poświęceniem, mają szansę przemóc nieufność miejscowych (premia **+20** w testach przekonywania wobec tych, którzy ich rozpoznają, niwelująca wcześniejszą karę). Jeśli jeszcze nie błysnęli odznaką, szeryf ich pokrótce przesłucha; jeśli przy tym zachowywali się podejrzanie, zostaną zgarnięci na kwadrat i tam maglowani przez parę godzin, jednak i wtedy ostatecznie zostaną uwolnieni – chociaż miejscowe władze nie są zbyt skore do uprzejmości wobec obcych, to jednak nie są bandą wieśniaków z horroru i starają się wykonywać swoją pracę rzetelnie.

3.2. Początek śledztwa

3.2.1. Potencjalne wskazówki

Jeśli BG oficjalnie przejmą śledztwo, szeryf zapewni im dostęp do zeznań świadków, raportów z oględzin itd. (te znajdują się też w siedzibie miejscowej straży pożarnej). Mimo ich drętowego formalnego języka, studiowanie raportów będzie szybsze niż osobiste oględziny. BG mogą też wypytywać na mieście i szukać śladów na własną rękę. Wypytywanie ludzi może być odbierane jako prowokacja lub podejrzané. Z drugiej strony, wzbierająca wśród miejscowych podejrzliwość skierowana jest również do wewnątrz – sprytny Agent może przedstawić siebie jako niezależnego od miejscowych układów inspektora z zewnątrz.

Poniżej podaję listę wskazówek, na jakie postaci graczy mogą natrafić w toku śledztwa, podzieloną na zeznania świadków i wyniki oględzin miejsc zdarzenia. Poniżej opiszę ich zbieranie w kategoriach testów umiejętności, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by podać graczom opis miejsca czy monolog pytanego i pozwolić im samym wydobyć zeń informacje. Zakładam tu że Agenci, jako członkowie Delt, szukają przede wszystkim informacji nie pasujących do przyziemnych wyjaśnień.

Zawartość zeznań:

- jedyny wspólny element pożarów to ekipa strażacka;
- według miejscowego lekarza tegoroczna aura może powodować rozkojarzenie, obniżenie koncentracji, lub podobne dolegliwości;
- pożary wybuchają w różnych miejscach bez wyraźnych powiązań;
- niektórzy mieszkańcy spalonych budynków mieli złe sny lub czuli się w nieokreślony sposób dziwnie tuż przed wybuchem pożaru;
- jest jak w tej legendzie o pożarowisku;
- nic nie wiadomo o kręcących się w miejscu pożarów nieznanym lub zeznania przeczą sobie nawzajem;
- to Kennyface, mówię wam, i nie obchodzi mnie że akurat wtedy był w innym miejscu;
- większość pożarów wybuchła w budynkach użyteczności publicznej;
- tylko kilku ze strażaków brało udział we wszystkich akcjach.

Ślady, jakie wynikają z oględzin miejsca zdarzenia:

- pożary wybuchają w różnych miejscach bez wyraźnych powiązań, głównie w budynkach użyteczności publicznej;
- brak jest śladów typowych dla podpałek (np. śladów po płonącej cieczy, więcej niż jednego miejsc zaproszenia ognia) – wyjątkiem jest supermarket, gdzie przy bliższych oględzinach da się odnaleźć pewne charakterystyczne cechy podpalenia;
- niektóre pożary rozpoczęły się w miejscach, gdzie w zasadzie nie powinny (np. brak instalacji elektrycznej czy gazowej, a zarazem zbyt trudny dostęp dla przeciętnego podpalacza);
- w niektórych przypadkach da się rozpoznać, że doszło do kradzieży zanim miejsce pożaru zostało zabezpieczone.

3.2.2. Badanie zeznań

Zeznań jest dużo, bo wraz z kolejnymi pożarami policja coraz szczegółowiej podchodziła do sprawy ich zbierania, przez co wydobywanie wartościowych informacji trochę potrwa. Przyjmij, że zdobycie istotnej wskazówki wymaga poświęcenia 3 osobogodzin i udanego testu **INT**. Agenci Delta Green powinni już na wstępie być wyczuleni na poszlaki sugerujące nienaturalne zjawiska, ale odpowiednią deklarację graczy (np. „szukam czegoś, co nie pasuje do zwykłego podpalenia”) można nagrodzić zmniejszeniem potrzebnego czasu (albo zwiększeniem, jeśli palną coś głupiego).

3.2.3. Poszukiwanie świadków

BG mogą też wypytywać ludzi na własną rękę, jako że świadkowie nie zapadli się po przesłuchaniu pod ziemię, ale muszą wpierw ich odszukać i przekonać do mówienia. Większość będzie też co najmniej zaskoczona powtórным przesłuchaniem. Listę świadków można zdobyć na przynajmniej trzy sposoby: dostając ją od policji, wykradając ją, albo kompilując na własną rękę.

Mając dostęp do akt sprawy powtórne pytanie świadków jest w zasadzie zbędne, ale na życzenie Agenci dostaną ich listę.

By wykraść listę, można np. posłużyć się procedurami by dostać się do archiwum, pociągnąć za język policjanta po godzinach pracy, podać za nowego sprzętacza, czy nawet dosłownie włamać nocą do biura szeryfa. Każdy z tych sposobów wiąże się jednak z poważnymi konsekwencjami w razie wpadki.

Jeśli gracze zadeklarują, że będą po prostu chodzić po okolicy i rozpytywać miejscowych, każ im poświęcić dzień, chyba że wykażą się myśleniem (albo mają **Anthropology** na **25%**) i od razu udadzą się w miejsca pokroju przysłowiowej ławeczki pod sklepem pytać lokalnych odpowiedników panów żuli, babci-plotkarek czy miejscowego barmana. Nakaż rzut na perswazję (raczej **CHA** niż **Persuasion**): sukces da ilość namiarów równą wynikowi kości dziesiętej podzielonemu przez 10 (przez 5 w razie krytycznego sukcesu), porażka – tylko jeden. Każde kolejne podejście wymaga całego dnia. Potem każ osobno testować rozmowy ze świadkami.

Odegraj rozmowy ze świadkami: miejscową panią domu, stróżem nocnym, mieszkającym na kanapie u rodziny pogorzelnem, i innymi świadkami. Upany test przekonywania da graczom jedną wskazówkę i oznacza 2h rozmowy, nieudany – że zostali spławieni.

3.2.4. Raporty strażackie

Oprócz zeznań świadków, gracze mogą też zechcieć zbadać raporty techniczne z miejsc zdarzenia. Kopie raportów są dołączone do materiałów śledztwa (wtedy ich badanie zachodzi na tej samej zasadzie co badanie zeznań), ale można też je dostać w siedzibie miejscowej straży pożarnej (za zgodą lub bez) lub wypytyując strażaków (test przekonywania jak wyżej).

3.2.5. Szukanie śladów

Włamując się lub uzyskując dostęp do miejsca któregoś z pożarów, Agenci mogą dokonać oględzin osobiście, ale będzie to wymagać nieco pracy: od działania w ukryciu (**Stealth**) – to oczywiście w razie niejawnego działania – po właściwe ich przeprowadzenie (**Forensics**). Ponadto stare pogorzeliska nie dostarczą już tylu informacji, co świeże – test **Forensics** można obarczyć modyfikatorem **-20** dla dwutygodniowych i starszych. (Na logikę, mogły też zostać zagospodarowane przez właścicieli terenu, ale umówmy się, że pomijamy ten przypadek.)

3.2.6. Półświatek

Bitum Creek gości również pewną liczbę osobników spod ciemnej gwiazdy. Poświęcając noc na obserwację z ukrycia miejsca pożaru (test **Stealth** kontra **Alertness**), deklarując chęć powęszczenia w miejscowym półświatku (test **Criminology**) itd. można odkryć istnienie szajki złodziejskiej, która wyspecjalizowała się w plądrowaniu płonących budynków i świeżych pogorzelisk. Jeśli Agenci zechcą ich oficjalnie przyskrzynić, miejscowa policja na pewno w tym pomoże.

Od przestępców można się dowiedzieć, że jeden z nich – z racji niesprecyzowanych zaburzeń psychicznych zwany Świrem – ma „nosa” do przewidywania pożarów. Przesłuchując go (test **HUMINT**) lub przekonując resztę, by skłoniła go do zwierzeń (**Persuasion 40%**), można usłyszeć mało składną opowieść o „płomieniach” „idących” do budynku, w którym ma wybuchnąć albo właśnie wybuchł pożar. Sam Świr nie jest im winny i szczerze mówiąc, i tak jest nieporozumiany (co potwierdzi **HUMINT 40%** lub **Psychotherapy 20%**).

Niedawno doszło do sporu w łonie szajki. Choć z zasady nie wzniecali pożarów, niemal dwutygodniowa posucha doprowadziła jednego z nich do podpalenia supermarketu. Mimo że uniknął zdemaskowania (głównie przez to, że sfrustrowanym miejscowym śledczym powoli odechciewa się starać), pozostali są zdania, że ich dni na wolności w Bitum Creek są policzone; do tego, kolejne pożary wzbudziły w nich poczucie zabobonnej winy za „ściągnięcie na powrót” ognia do miasta. Jeśli Agenci nie odnajdą ich w przeciągu trzech nocy od przybycia, rozjadą się na cztery strony świata. W mieście zostanie jedynie Świr, który nie będąc już pod kontrolą „kolegów”, zacznie zaczepiać przypadkowych ludzi i opowiadać im o swoich widzeniach.

3.2.7. Wrażliwcy

Świr należy do osób o szczególnej „wrażliwości” – dzieci, chorzy psychicznie, mistycy, czy inni narkomani mogą częściowo dostrzec żywiołaki. Przybierają one w tych wizjach formę dziwnych, częściowo ludzkich kształtów, jakby ze światła lub jaśniejącego dymu, wyłaniających się ze źródeł ognia lub podążających w stronę przyszłego miejsca zapłonu. BG też mogą zostać wrażliwcami – jeśli osiągną właściwy stan psychiczny.

Jeśli gracze będą się ociągać, to po kilku dniach trafi się jakieś dziecko, miejscowa dziwaczka czy sam Świr, których BG mogą spotkać w trakcie opowiadania o swoich zesłanocnych

widzeniach w pobliżu miejsca ostatniego pożaru. Powinno przy tym paść stwierdzenie, że we śnie można nawiązać kontakt z żywiołakami.

3.2.8. Legenda o pożarowisku

Gracze mogą zechcieć podążyć tropem wspomnianej w zeznaniach legendy o pożarowisku. Od starych lub w miejskiej bibliotece (najlepiej podając się za badacza historii regionalnej) mogą dowiedzieć się częściowo sprzecznych rzeczy – ogień prószą złe moce, albo opętani przezeń ludzie; legenda dotyczy fali pożarów, jaka dotknęła okolicę w latach dwudziestych, albo przyjechała wraz z imigrantami ze środkowej Europy na początku XX wieku. Testując **History** albo **Anthropology** Agenci dowiedzą się, że o ile legendzie brak konkluzji poza szaleństwem głównego bohatera, to wynika z niej kilka istotnych punktów:

- pożary miały być wywoływane przez złośliwe duchy;
- oprócz podpałek, duchy te – żywiołaki – zdolne są też do opętań;
- chociaż najwyraźniej mają wpływ na materialny świat, to istnieją raczej w innym, psychicznym wymiarze;
- ich motywacja jest nieznana, ale chyba to po prostu lubią;
- niektórzy są szczególnie czuli na ich obecność, z wzajemnością, i mogą się z nimi kontaktować we śnie.

Jeśli obawiasz się, że gracze dostaną naraz zbyt wiele informacji, nie wahaj się skomplikować sprawy. Może jedyne opracowanie legendy zostało przeniesione do działu z fantastyką, a może każdy szczegół trzeba z osobna wyłuskać z gawęd kilkorga starych ludzi, którym bynajmniej niespieszno z opowiadaniem. Przy krytycznej porażce mogą uzyskać błędne informacje, np. że żywiołaki rani poświęcona broń (błędna interpretacja przekazu o wodzie święconej), albo że śmierć „nosiciela” odetnie ich na stałe od świata materialnego. Możesz też pójść graczom na rękę przyjmując, że któraś postać już zna tę legendę – np. mając przynajmniej **60%** w **History** albo **Anthropology**.

Jeśli lubicie takie smaczki, Grabiński może pojawić się we własnej osobie, wspomniany jako pisarz zainspirowany przez legendę, albo nawet wczesny badacz zjawiska.

3.2.9. Fałszywy (?) trop

W mieście ostatnio widywany był niejaki Kennyface, uważany za kogoś w rodzaju miejscowego obłąkanego pustelnika i zwany tak z racji bladej, godnej lalki z taniego plastiku cery. Starsi dodadzą też, że kilkadziesiąt lat temu jakoś tak po prostu się pojawił i zajął opuszczoną chatę w lesie. Kennyface porozumiewa się gestami i dziwnymi bzyzącymi dźwiękami, ale nie zna języka migowego. Próby porozumienia się są na tyle dziwnym doświadczeniem, że wiążą się z utratą **0/1 SAN**. Na bardziej poważne pytania sugeruje (możliwy test **INT** na zrozumienie), by odwiedzić go w jego chacie. Jeśli chcesz utrudnić życie BG, możesz uznać, że profilaktycznie go aresztowano i w chwili ich przyjazdu przebywa w celi. Oczywiście nic nie powie, zanim nie znajdzie się w swojej chacie (co nie musi być

równoznaczne z uwolnieniem – można np. przekonać szeryfa, by przeprowadzić „wizję lokalną” albo coś podobnego).

Odwiedziny u Kennyface'a wiążą się z utratą **0/1k6 SAN** – te dziwne cylindry na półkach pod ścianą robią niepokojące wrażenie, zwłaszcza gdy mówi (jednak umie, choć brzmi to nienaturalnie – do tego głos dobywa się, he he, jakby z wnętrza cylindrów) – ale że w domu nie ma nawet krzesiwa, trudno mu cokolwiek zarzucić. Enigmatycznie (acz zgodnie z prawdą) powie Agentom, że muszą śnić albo oszaleć, by dotrzeć do sedna sprawy, a kiedy już powie swoje, stanie się obojętny wobec obecności innych. Możesz go użyć, by w zawołowanej formie powiedzieć graczom o możliwości nawiązania sennego kontaktu z żywiołakami.

Kennyface tak naprawdę jest na pół porzuconym konstruktem Mi-Go, co wtajemniczeni powinni móc zauważyć. Choć grzyby z Yuggoth nie mają nic wspólnego z pożarami, są nimi umiarkowanie zaciekawione i czasem posyłają Kennyface'a do miasta, żeby się rozejrzył. Zdemaskowanie go sprawi, że w razie jego późniejszego zabicia nie traci się poczytalności za zabicie człowieka, ale i tak jest dostatecznie szokujące, by kosztować **0/1k6 SAN**. Co się dzieje w przypadku demaskacji dopiero po zabiciu, zostawiam Tobie.

3.2.10. Nosiciel

Jeśli gracze skupią się na poszukiwaniu wspólnego elementu łączącego wszystkie pożary, doprowadzi ich to do młodego strażaka – jedynej osoby obecnej przy każdym. W chwili ich wybuchu zwykle przebywał wśród innych strażaków, własnej rodziny nie ma, znajomi ręką za niego, ma reputację prostolinijnego i oddanego służbie.

Choć niczego nie przeczuwa, strażak ten jest „nosicielem” żywiołaków – osobą, jaką szczególnie sobie upodobały i wykorzystują jako kotwicę ułatwiającą im przejście do materialnego świata, czy to z wyczucia ironii, czy ze względu na jakieś jego mentalne predyspozycje.

Pociągnięty za język, przyzna się do snów o pożarach, które zbagatelizuje jako efekt napatrzenia się na ogień na jawie, ale powołując się na poczucie służby i znaczenie zdrowia psychicznego dla strażaków można go skłonić do zwierzeń. Opowie, że śni mu się buchające płomienie, płonące domy itp., ale nigdy ściśle takie, jakie już gasił. Zapytany, czy kiedykolwiek widział je później (czyli czy widywał przyszłe pożary), zasępi się i odpowie, że „raczej nie, na ile pamięta”. Inaczej niż u Świra, jego sny nie zawierają jawnie nadnaturalnych elementów – mówiąc oględnie, jest zrównoważony psychicznie – ale pod wpływem hipnozy lub środków psychotropowych hipnozy mógłby przejściowo osiągnąć podobny stan, z podobnymi skutkami.

Strażak ma jeszcze jedną rolę w przygodzie – jeśli graczom presja czasu nie starczy za motywację, może popełnić samobójstwo z obawy, że jego umysłem o władnęły jakieś mroczne siły i czynią go odpowiedzialnym za pożary. Swoje obawy opisze w liście pożegnalnym, a na jego następcę żywiołaki wybiorą jednego z BG – takiego, który w uznaniu MG będzie najbardziej podatny.

3.3. Pokonanie żywiołaków

3.3.1. Czy już czas?

Ostatecznym celem Agentów jest zniszczenie bądź unieszkodliwienie żywiołaków bytujących w okolicy Bitum Creek – gracze powinni wiedzieć już dość, by hipoteza o ich istnieniu była czymś w miarę rozsądnym, jeśli nawet wciąż nie oczywistym. Nie chcę tu ściśle odgraniczać etapu zbierania informacji od etapu działania – chodzi raczej o to, że w którymś momencie gracze zapewne uznają, że posiadli dość informacji by zdiagnozować problem i przejść do ataku.

3.3.2. Noc w miejscu pożaru

Jeśli BG znajdą się w miejscu wybuchu pożaru (dzięki ślepemu szczęściu lub usługom „wrażliwca”), mogą sami zostać świadkami istnienia żywiołaków. Sam widok, jako zjawisko nadnaturalne, kosztować ich będzie **0/1 SAN**. Widok żywiołaka powodującego zapłon czegokolwiek oznacza utratę **1/1k6 SAN**.

3.3.3. Wrażliwcy i nosiciele

Uznajmy, że „wrażliwiec” ma 50% szans na wycucie żywiołaków w swoim otoczeniu. Gdyby jednak postawić „wrażliwca” obok „nosiciela”, najlepiej każąc im przy tym czekać do wybuchu najbliższego pożaru, pierwszy od razu wyczuje obecność żywiołaków wokół drugiego. Doświadczenie tego spowoduje stratę **0/1 SAN** u każdej obecnej postaci. Oprócz wiedzy, że ma się do czynienia z „nosicielem”, pozwoli to na śledzenie żywiołaków zanim przyjmą materialną postać.

3.3.4. Eksploracja snów

Gracze powinni mieć szansę się domyślić, że z żywiołakami można walczyć na płaszczyźnie niematerialnej. Powtarzanie się wątku snu powinno ich na to naprowadzić, możesz też zezwolić na test **Occult** albo **Unnatural**. Poszukiwania szczegółowych informacji gracze mogą prowadzić w bibliotece lub pytając miejscowych lekarzy, pracowników społecznych, psychologów lub potencjalnych „wrażliwców”.

Im bardziej zaburzona będzie równowaga organizmu w świecie materialnym, tym łatwiejsze będzie osiągnięcie pożądanego stanu. Możesz się ograniczyć do opisu postaci zasypiających pod wpływem koktajlu z alkoholu i psychotropów zdobytych w miejscowej aptece, ale ja proponuję przyjąć taką mechanikę transu:

- wejście we wspólny sen wymaga zdanego testu **POW** z modyfikatorem **-40**;
- modyfikator zmniejsza się do **-20** w przypadku wystąpienia któregoś z wymienionych czynników;
- różnica między bieżącą a maksymalną wartością **SAN** może stanowić premię do testu – ale wtedy nie uwzględniaj chorób psychicznych jako premii, bo te i tak zostały już

- zawarte w utracie Poczytalności;
- jeśli kilka osób razem wchodzi w trans, potraktuj to jako wspólne działanie.

Senny odpowiednik ciała jest raczej wyobrażeniem niż obiektywnym obrazem, do tego podlega sennej logice i może zmieniać cechy ze snu na sen. Astralne ciało leczy się w pełni po przebudzeniu (rany znikają z końcem seansu), ale obrażenia mu zadane wywołują szok skutkujący prawdziwymi obrażeniami – od przygryzienia języka po zawał czy wylew. Jeśli we śnie postać miała mniej punktów życia, niż wynosi jej maksimum na jawie, to tyle też będzie mieć po przebudzeniu. Śmierć ciała astralnego jest na tyle poważną sprawą, że postać taka ulega zawałowi serca (potraktuj go jak truciznę o **Lethality 10%**) i wymaga natychmiastowej pomocy medycznej.

Odpowiednio silna wola pozwoli wpłynąć na senny świat. Udany test **POW** pozwoli graczowi na zmianę jakiegoś aspektu świata (np. nadanie jego postaci jakiejś broni); niepowodzenie skutkuje przebudzeniem wszystkich współśniących postaci. Tak samo liczy się odszukanie żywiołaków we śnie – z premią **+20** za przebywanie (na jawie) w pobliżu „nosiciela”. Próba wpłynięcia na inną postać bez jej wyraźnego życzenia wzbudza odruchową obronę „zaatakowanej” jaźni – porażka „broniącej się” postaci w przeciwstawnym teście **POW** na **POW** pozwoli utrwalić zmianę.

3.3.5. Uderzenie w „nosiciela”

Gracze mogą zechcieć zamknąć osobę upodobaną sobie przez żywiołaki pod kluczem. Nie powstrzyma to pożarów ani snów, ale wykluczy świadome podpalenia. Pamiętaj tylko, że zamykanie ludzi bez dobrego powodu może wiązać się z konsekwencjami prawnymi.

Śmierć „nosiciela” sprawi, że przez noc czy dwie będzie spokojnie, potem żywiołaki znajdą sobie innego; jeśli nosiciele będą konsekwentnie zabijani, wtedy – po k6+2 ofiarach – żywiołaki zirytują się tym na tyle, że na miejscu zmaterializują się i będzie można z nimi walczyć. Aby ustalić, kto zastąpi zabitego, rzuć k8:

- 1 – inny strażak;
- 2 – policjant;
- 3 – jeden z „wrażliwców”;
- 4-6 – przeciętny mieszkaniec Bitum Creek;
- 7 – przedstawiciel miejscowej inteligencji;
- 8 – jeden z BG.

Nowego „nosiciela” można odnaleźć tak samo, jak wcześniej: pytając o sny oraz z pomocą „wrażliwca”.

3.3.6. Walka z żywiołakami na jawie

W świecie materialnym żywiołaki nie mogą zostać permanentnie zabite, ale ich zniszczenie pozbawi je możliwości działania (przynajmniej w okolicy Bitum Creek) na czas dostatecznie

długi, by można było uznać to za sukces – być może kiedyś, po latach, Agenci wrócą jeszcze kiedyś do Bitum Creek, by dokończyć dzieła.

Aby doprowadzić do walki na jawie, trzeba najpierw żywiołaki spotkać. Pomijając zabijanie „nosicieli” czy bliżej nieokreślone sposoby przyzywania duchów, Agentom pozostaje czekać na okazję, aż jeden z wywołanych przez żywiołaki pożarów wybuchnie w ich bezpośredniej okolicy. Jeśli im się poszczęści, może nawet dorwą je, zanim zaczną się palić. W ten sposób trafią na 1k4+1 żywiołaków i lepiej, żeby mieli pod ręką środki gaśnicze. Poważnie raniony żywiołak będzie próbował się dematerializować – potraktuj to jak próbę ucieczki (**Escape**).

W miarę, jak żywiołaki będą tracić siły, wszystkie ognie w mieście będą słabnąć; kiedy dojdzie do zniszczenia materialnej formy któregoś, zgasną wszystkie płonące ognie w mieście. Po zniszczeniu wszystkich zmaterializowanych żywiołaków ogniste sny „nosiciela” stracą na intensywności, ale wciąż będą go nachodzić, przypominając, że problem pożarów może jeszcze kiedyś powrócić. Ponadto żywiołaki przegrywając walkę mogą uciec – spłoszone, przez kilka dni nie będą niczego podpalać, ale po upływie tego czasu wrócą do swego zajęcia.

3.3.7. Walka z żywiołakami we śnie

Jedynie w świecie sennym żywiołaki mogą ulec ostatecznemu zniszczeniu. Porządnie obite będą uciekać, zwłaszcza że nie nawykły do odwiedzin w swoim „wymiarze”. Pogoń za nimi potraktuj zgodnie z zasadami pościgu, ale używając **POW** jako testowanej umiejętności na znak, że tak naprawdę testowana jest zdolność skupienia postaci w zmiennym świecie snów.

Zabicie któregoś we śnie również będzie się wiązać ze zgaśnięciem płomieni w świecie materialnym, lecz ponowne ich rozpalenie będzie coraz trudniejsze. Jeśli zginie tylko część żywiołaków, pozostałe zemszczą się na mieście jak tylko odzyskają siły – w międzyczasie sny „nosiciela”, choć słabsze, będą przepełnione niesprecyzowanym bólem i złością. Zabicie wszystkich spowoduje koniec snów i trwającą 1k6 dni niemożność oraz mniej lub bardziej permanentną trudność rozpalenia ognia w całej okolicy. Porządne obicie żywiołaków bez zabijania skutkuje trudnościami w rozpalaniu ognia, ale bez gaśnięcia, poza tym kończąc się jak ich zniszczenie w świecie materialnym.

3.3.8. Koniec bez walki

Požary ustępują samoistnie po spaleniu się k6+6 budynków – widocznie tyle żywiołakom chwilowo wystarczy do szczęścia. „Nosiciel” wciąż miewa ogniste sny, lecz rzadko i są mało intensywne. Agentom pozostaje albo dalej próbować nawiązać kontakt z żywiołakami za pomocą transu (od teraz z modyfikatorem **-20**), albo uznać sprawę za zamkniętą.

3.4. Zakończenie

3.4.1. Epilog

Jak będzie wyglądać zakończenie przygody, zależy od działań graczy w sposób już opisany, jednak w każdym przypadku pożary w Bitum Creek wreszcie się skończą. Przynajmniej na pozór. Jeśli Agenci działali oficjalnie, szeryf i inni prześlą im podziękowania i wyrażą swoją wdzięczność za pomoc w rozwiązaniu sprawy. Być może, kiedyś, w przyszłości, będą mogli powołać się na tę wdzięczność w jakiejś innej sprawie. Opisz, jak miasto wraca do normalnego życia – czy to z „klątwą” gasnących płomieni (może jakiś zakład przemysłowy będzie musiał upaść?), czy z wiszącym nad nim mieczem Damoklesa w postaci powrotu żywiołaków. Trzeba będzie też sporządzić raport, ten na użytek Delta Green, i, jeśli Agentów to dotyczy, ten oficjalny.

3.4.2. Tuszowanie wydarzeń

Na sam koniec zostawiam kwestię istotną dla każdego agenta Delta Green, czyli tuszowanie nadnaturalnych wydarzeń i usuwanie śladów. W toku przygody notuj sobie, jakie pozaprawne działania podjęli Agenci, jak przekraczali uprawnienia służbowe i czy pozostawili świadków nadnaturalnych zdarzeń. Jeśli nie zajmowali się tym na bieżąco, możesz na koniec, zanim jeszcze ich postacie opuszczą Bitum Creek, zapytać graczy, jak zamierzają się z tym uporać.

4. Przydatne informacje

4.1. Pożary

W trakcie śledztwa, każdej nocy istnieje 50% szansa wybuchu pożaru. Miejsce zdarzenia można losować rzucając k12:

- 1 – kościół.
- 2-3 – warsztat albo sklep.
- 4-7 – dom albo kamienica. Część mieszkańców może wymagać pomocy w ucieczce (dzieci, starcy itd.).
- 8 – remiza strażacka albo posterunek policji. Na miejscu ubrania strażackie oraz różne sprzęty gaśnicze.
- 9 – lecznica albo przytułek. Pacjenci/lokatorzy mogą wymagać pomocy w ucieczce. Leki, w tym silnie psychotropowe.
- 10 – ratusz miejski.
- 11 – motel. Zagrożenie zdrowia lub mienia BG.
- 12 – pożar się przeniósł lub wybuchł w kilku miejscach. Wynik można określić wedle uznania lub rzucając ponownie k3 razy.

4.2. Ogień

Skoro przygoda w takim stopniu dotyczy ognia, to postaci graczy mogą mieć z nim do czynienia w stopniu większym, niż przewiduje dość lakoniczny akapit w podręczniku. Oto moja propozycja interpretacji zasad na nasze potrzeby:

- założmy na początek, że przebywanie w płonącym pomieszczeniu liczy się jako narażenie na średnie źródło ognia (**Moderate Intensity**), zadające 1k6 obrażeń na turę.
- przyjmijmy, że grube ubranie ma **Armor Rating 1** przeciwko płomieniom, a porządny, strażacki strój – **AR 2**. Jeśli Agenci skądś zdobędą kombinezon z aparatem tlenowym, to zapewni im on **Armor Rating 5** przeciwko płomieniom, ale ze względu na jego gabaryty nie mogą używać **DEX** w testach na uniknięcie obrażeń.
- płonący budynek to nie miejsce na rozważania. Jeśli gracz namyśla się po deklaracji wejścia do takiego budynku, należy policzyć to jako brak działania w rundzie (postać się miota, zawraca przypomniawszy sobie o czymś, itp.) włącznie ze związanymi z tym obrażeniami.
- opcjonalnie: zdany test **DEX** albo **CON** pozwoli uniknąć poparzeń w bieżącej turze – czasem trzeba uchylić się przed spadającą belką, a czasem zacisnąć zęby i biec.

4.3. Żywiołaki – opis

Żywiołaki przybierają formę ożywionego płomienia, czasem o zgrubsza ludzkim kształcie. Po zmaterializowaniu wciąż są równie materialne co zwykły ogień, ale ich astralna postać jest bardziej podatna na „fizyczne” oddziaływanie – przez co mam na myśli, że ciało astralne

napastnika jest równie niematerialne. W obu przypadkach można z nimi walczyć jak z ogniem – polewając wodą, zasypując piaskiem, czy dusząc kocem gaśniczym.

Nie wiadomo, czy wywołują pożary z jakiejś wewnętrznej konieczności, czy jedynie dla własnej satysfakcji, ani czy da się z nimi jakoś porozumieć. Samo dopuszczenie takiej możliwości wymagałoby wpiętej od postaci rozstania się z lepszą częścią Poczytalności – ale jeśli Tobie się to podoba, lub postaci graczy już osiągnęły właściwy pułap szaleństwa, zachęcam do inwencji. Może da się je przekupić, obiecując porządny pożar w innym miejscu?

STR 15, CON 12, DEX 20, INT 10, POW 10, CHA -/10 (normalnie brak możliwości porozumienia)

HP 15, WP 10

Umiejętności: Athletics 80%, Alertness 60%, Unarmed Combat 60%

Ataki:

- Uderzenie 60% (1k6 obrażeń, w świecie materialnym liczy się jak ogień o rozmiarze Moderate, i jak ogień i tępe uderzenie jednocześnie we śnie)
- Podpalenie 60% (1k6 obrażeń w zasięgu wzroku, liczy się jak ogień o rozmiarze Moderate)

Ostona: brak (ale patrz niżej)

Koszt w Poczytalności: 0/1 SAN za zauważenie, 1/1k6 SAN za zauważenie ich w akcji

Cechy specjalne:

- boją się wody, więc będą raczej unikać basenów, fontann, itp. miejsc. Dużą ilością wody można też je wystraszyć.
- instynktownie wyczuwają łatwopalne przedmioty i mogą je podpalić na odległość.
- są niewrażliwe na ogień, a w materialnej formie również na fizyczne obrażenia – by coś im zrobić, konieczna jest broń mająca Lethality Rating. Porażka w teście przeciwko Lethality Rating oznacza rozproszenie płomieni. Woda święcona działa bo to woda, nie dlatego, że jest święcona.
- Dla uproszczenia założmy, że woda działa na nie jak ogień na człowieka:
 - chlapanie z kranu – jak ogień o rozmiarze **Minor** (1 obrażenie/turę).
 - Chluśnięcie z wiadra, strumień z węża, gaśnica – **Moderate** (1k6/turę, gaśnica działa 3 tury); dwa-trzy wiadra naraz – **Large** (2k6/turę).
 - Wepchnięcie do basenu – **Major** (Lethality 10%, jeśli przeżyje, w następnej turze wydostaje się na przeciwległy brzeg i ucieka).
 - Armatka wodna liczy się jako **Large** albo **Major**.
 - Środków gaśniczych nie dotyczą zasady podpalenia, więc trzeba chlapać do skutku.
- próba zduszenia płomienia kocem liczy się jako próba unieruchomienia (**Pin**). W razie powodzenia, traktuj je dalej jak duszenie (**Suffocation**).
 - Grube, ale palne tkaniny mogą się przepalić – żywiołak co tura rzuca na obrażenia, przepalając materiał po zadaniu mu 12 obrażeń. Jeśli wciąż jest przytrzymywany przez którąś z postaci, od tego momentu to ona otrzymuje obrażenia.
 - Niepalne, ale cienkie tkaniny powodują zadawanie obrażeń bezpośrednio postaci.

- poważnie raniony w świecie materialnym będzie próbował się zdematerializować, we śnie – uciekać.
- Ich astralne ciało leczy się w tempie naturalnego leczenia (co daje Agentom pewną przewagę).

5. Postacie

5.1. Proponowane postacie graczy

5.1.1. Strażak

Jako inspektor pożarniczy (*fire marshal*) masz uprawnienia do prowadzenia inspekcji behapowskich oraz do prowadzenia dochodzenia na miejscu pożaru – a przynajmniej umiesz przekonać innych, że je masz. Jako agent Delta Green wiesz, że nie wszystkie dochodzenia wyglądają tak samo. Straż nie jest służbą federalną – może nawet pochodzisz z okolic Bitum Creek i masz tam paru znajomych?

Statystyki: jak Strażak (Firefighter) z praktyką w biurokracji. Ta postać jest najbardziej sprawna fizycznie w drużynie, ale jako inspektor zna się też na urzędowej stronie zawodu strażaka.

STR 13, CON 13, DEX 11, INT 12, POW 12, CHA 11

Hit Points: 13

Willpower Points: 12

Sanity Points: 60

Breaking Point: 48

Umiejętności:

Alertness 50%

Athletics 80%

Bureaucracy 30%

Craft (Electrician) 60%

Craft (Mechanic) 60%

Demolitions 50%

Drive 50%

Dodge 50%

First Aid 50%

Forensics 60%

Heavy Machinery 50%

Law 20%

Navigate 50%

Search 60%

BONDS: 3

5.1.2. Detektyw ATF

Twoja obecność w Bitum Creek jest naturalna – jako detektyw Biura ds. Alkoholu, Tytoniu, Broni Palnej oraz Materiałów Wybuchowych zajmujesz się właśnie takimi sprawami, jak

przypadki podpaień. Przynajmniej w teorii. W zasadzie to pracujesz w laboratorium. Na szczęście przebywasz w towarzystwie polowych agentów na tyle często, by móc kogoś takiego udawać.

Statystyki: jak Naukowiec (**Scientist**) z wykształceniem medycznym (**Nurse, Paramedic, or Pre-Med**). W ten sposób drużynowy jajogłowy nie jest zbyt jednostronny i może częściowo dublować jako zaplecze medyczne.

STR 10, CON 12, DEX 14, INT 15, POW 10, CHA 11

Hit Points: 11

Willpower Points: 10

Sanity Points: 50

Breaking Point: 40

Umiejętności:

Alertness 40%

Bureaucracy 40%

Computer Science 40%

Craft (architektura) 40%

First Aid 30%

Forensics 40%

Medicine 20%

Persuade 40%

Pharmacy 60%

Psychotherapy 30%

Science (biologia) 70%

Science (chemia) 60%

Science (fizyka) 50%

Search 40%

BONDS: 4

5.1.3. Agent FBI

Poprzednia dwójka zajmuje się zawodowo ogniem – może Ty robisz coś innego? Może jako agent FBI parasz się raczej ludzką stroną śledztwa?

Statystyki: jak Agent Federalny (**Federal Agent**) z wykształceniem humanistycznym (**Liberal Arts Student**). Dzięki temu drużyna zyskuje kogoś sprawnego w walce, ale zdolnego też do wsparcia wywiadowczego.

STR 11, CON 12, DEX 11, INT 13, POW 12, CHA 13

Hit Points: 12

Willpower Points: 12

Sanity Points: 60

Breaking Point: 48

Umiejętności:

Alertness 50%

Anthropology 20%

Art (proza) 20%

Bureaucracy 40%

Computer Science 50%

Criminology 70%

Drive 50%

Firearms 50%

Foreign Language (hiszpański) 20%

Forensics 50%

History 20%

HUMINT 60%

Law 50%

Persuade 70%

Search 50%

Unarmed Combat 60%

BONDS: 3

5.1.4. Antropolog

Nie będąc ze służb odcinasz się reszty drużyny – czyżby Delta uznała, że Twoje wykształcenie w historii i antropologii przyda się w tej misji?

Statystyki: jak Antropolog/Historyk (**Anthropologist or Historian**) z wykształceniem humanistycznym. Podobnie jak Agent FBI, ta postać wnosi do drużyny bardziej „ludzkie” umiejętności, ale ze specjalizacją w antropologii w miejsce strzelania.

STR 11, CON 12, DEX 11, INT 13, POW 12, CHA 13

Hit Points: 12

Willpower Points: 12

Sanity Points: 60

Breaking Point: 48

Umiejętności:

Anthropology 70%

Art (gra na banjo) 20%

Bureaucracy 40%

Computer Science 20%

First Aid 30%
Foreign Language (rosyjski) 70%
Foreign Language (hiszpański) 40%
History 80%
HUMINT 50%
Occult 40%
Persuade 60%
Search 40%
Survival 50%

BONDS: 4

5.2. Mieszkańcy Bitum Creek

5.2.1. Szeryf i policja

STR 12, CON 13, DEX 12, INT 11, POW 12, CHA 11
HP 12, WP 12

Umiejętności: Alertness 60%, Bureaucracy 40%, Criminology 40%, Drive 50%, Firearms 40%,
Melee Weapons 50%, Search 40%, Unarmed Combat 60%

Ataki: pistolet (1k8 obrażeń)/strzelba (2k10 na bliskim zasięgu), pałka (1k6 obrażeń)

Osłona: 0/3 (kamizelka kuloodporna)

5.2.2. Przestępcy z szajki

STR 14, CON 15, DEX 12, INT 10, POW 11, CHA 10
HP 15, WP 11

Umiejętności: Alertness 50%, Athletics 50%, Criminology 60%, Dodge 40%, Drive 50%,
Firearms 40%, Melee Weapons 40%, Stealth 50%, Unarmed Combat 50%

Ataki: nóż (1k4 obrażeń)

Osłona: 0

5.2.3. Strażacy

STR 14, CON 15, DEX 12, INT 10, POW 11, CHA 10
HP 15, WP 11

Umiejętności: Alertness 50%, Athletics 60%, Melee Weapons 30%, Search 40%, Unarmed
Combat 40%

Ataki: uderzenie (1k4-1 obrażeń), zerwany ze stojaka topór strażacki (1k8 obrażeń)

Osłona: 0

5.2.4. Kennyface

STR 15, CON 15, DEX 12, INT 10, POW 10, CHA 6
HP 15, WP 10

Umiejętności: Athletics 50%, Alertness 50%, Melee Weapons 40%, Unarmed Combat 40%,
Unnatural 30%

Ataki: uderzenie (1k4 obrażeń), złapany w zamieszaniu nóż (1k4 obrażeń)

Osłona: 2 (twardszy niż wygląda)

Koszt w Poczytalności: 0/1 SAN za próbę porozumienia, 0/1k6 SAN za zdemaskowanie