

E.N.O.C

OPERAATIO EISENBERG

**Roolipeli yliluonnollista uhkaa
vastaan taistelevista agenteista**

« Miska Fredman • Samuli Ahokas »

OPERAATIO EISENBERG

Operaatio Eisenberg on valmisseikkailu yhdelle tai useammalle pelaajalle. Operaatio on mahdollista suorittaa millä tahansa roolilla ja sen läpikäymiseen kuuluu arviolta kolmesta viiteen tuntia riippuen pelaajien määrästä ja peliryhmän kokemuksesta. Jos pelaajat haluavat luoda omat agenttihahmot, siihen kannattaa myös varata aikaa vähintään parikymmentä minuuttia per pelaaja.

TAUSTAA

ENOC:in aavetutkija Joel Hammarsson on kuollut Pohjois-Norjassa. Hammarssonin ruumis löydettiin vuonosta läheltä Beisfjordin kylää kalastajaveneen toimesta. Paikallinen poliisi yhdistää tapauksen pienen moottoriveneeseen, joka löydettiin vuorokautta aikaisemmin ajelehtimassa vuonossa ja uskoo, että kyseessä on tapaturmainen kuolema.

Beisfjordin kylä on pieni, noin 800 asukkaan kylä, jolla on synkkä historia. Toisen maailmansodan aikaan natsit pitivät Beisfjordissa erästä Norjan pahamaineisimmista keskitysleireistä. Leirin kautta kulki arviolta 3500–4000 jugoslaviaalaista ja venäläistä sotilasta vuoteen 1945 mennessä. Kesällä 1942 pilkkukuume-epidemian varjolla keskitysleirillä tapettiin yli 300 jugoslaviaalaista sotilasta. Osa ammuttiin joukkohautaan ja loput kuolivat, kun natsit polttivat leirin vankeineen.

Joukkomurhan taustalla oli todellisuudessa Thule -seuran salainen projekti Totengräber, jonka tarkoituksena oli luoda teleportaatiokone, D-projektori, joka pystyi siirtämään ainetta pisteestä toiseen kulkeuttaen välimatkaa materiaalisessa maailmassa. Tapetut keskitysleirivangit olivat pieleen menneen kokeen saastuttamia, joten kaikki saastuneet vangit ja heille altistuneet tapettiin. Koneen prototyyppi päätettiin siirtää laivaan vuonon edustalle vastaavien tartuntojen välttämiseksi. Laiva oli entinen Saksan laivaston rahtialus Eisenberg.

Lukuisten epäonnistuneiden testien jälkeen tehtiin ensimmäinen onnistunut ihmiskoe ja konetta päätettiin kokeilla täydellä teholla. Koe kuitenkin päättyi katastrofiin Eisenbergin kadottua miehistöineen 3. helmikuuta 1945. Vaikka keskitysleiri suljettiin, projekti ei koskaan loppunut. Eloon jääneet projektin johtohahmot soluttautuivat elämään Beisfjordiin ja jatkoivat projektia salaisesta tukikohdasta käsin. Tukikohta oli osa natsien rakentamaa maanalaista tutkimuslaitosta ja sijaitsee nykyään vuonon rannalle rakennetun betonivalimon alla.

Vuosikymmenien aikana projektia jatkaneista natsista ja heidän jälkeläisistään muodostui kultti, jonka pyrkimyksenä on löytää Eisenberg. Kultin matriarkka ja projektin johtaja, tohtori Brita Stohl, on vakuuttunut siitä, että Eisenberg ja laivalle rakennettu kone ovat edelleen kunnossa. Ne ovat vain irtautuneet meidän havainnoimastamme aika-avaruudesta ja livenneet ulottuvuuksien välille. Kultin aikomuksena on luoda Eisenbergiin psyykinen yhteys, joka kutsuisi laivan takaisin meidän ulottuvuuteemme.

Brita Stohlin johdolla kultti rakensi PSI-majakan, joka kykeni jäljittämään Eisenbergia ulottuvuuksien välillä, mutta yhteys oli kuitenkin liian heikko laivan kutsumiseksi takaisin meidän maailmaamme. Ratkaisuksi keksittiin joukko esineitä, jotka olivat kuuluneet viidelle koneen rakentaneelle tiedemiehelle. Ennen Hammarssonin saapumista Beisfjordiin kultti oli onnistunut löytämään linkin neljään D-projektorin rakentaneeseen tiedemieheen.

Hammarsson saapui kylään tutkimaan kummittelutapausta, jossa oli nähty aavemainen nuoren pojan hahmo vuonon rannalla. Tapauksen tutkimisen myötä Hammarssonille alkoi paljastua kylän salattu tausta ja siellä piilottelevan kultin toiminta. Hammarsson onnistui saamaan yhteyden jugoslaviaalaisen sotavangin haamuun, joka johdatti Hammarssonin kultaisen kolikon jäljille. Hammarsson ei ymmärtänyt heti, että kyseessä oli puuttuva linkki viidenteen tiedemieheen. Kun Hammarsson lopulta käsitti mistä oli kyse, oli jo liian myöhäistä. Kulttilaiset murtautuivat Hammarssonin asuntoon, murhasivat hänet ja veivät kultakolikon. Kultti lavasti murhan hukkumiseksi ja upotti ruumiin vuonoon. Ruumis kuitenkin nousi pintaan ja löytyi odotettua nopeammin.

Kun ENOC saa kuulla Joel Hammarssonin kuolemasta, kultti on jo onnistunut luomaan yhteyden Eisenbergiin ja päivien kuluessa tähtitaivaalle syntyy konjunktio, jonka aikana Eisenberg tulee ilmestymään takaisin vuonoon Beisfjordin edustalle. Geist Korps on saapunut paikalle valvomaan projektin kriittisiä vaiheita ja tuonut maagisen valtikan tohtori Stohlille, jonka avulla on mahdollista hallita henkiolentoja ja demoneja.

Kun Eisenberg vihdoin palaa takaisin vuonoon, D-projektori aiotaan käyttää Ak'harozina tunnetun demonin kutsumiseen. Demoni oli aiemmin natsien käskyvallassa, mutta se karkasi ja ryhtyi kylvämään tuhoa ympäri Eurooppaa. Ak'haroz manattiin lopulta takaisin tuonpuoleiseen ENOC:in toimesta vuonna 1956. Jos Geist Korps saisi nyt valjastettua kyseisen demonin valtaansa, olisivat seuraukset tuhoisia.

Luonnollisesti Operaatio Eisenbergissä ENOC:in agenttien tehtävänä on estää tämän demonin pääsy maailmaamme ja tuhota D-projektori lopullisesti. Lähtiessään tutkimaan Hammarssonin kuolemaa lumen peittämään Beisfordin kylään, agenteilla ei ole aavistustakaan siitä, että koko maailman tulevaisuus on heidän käsissään.

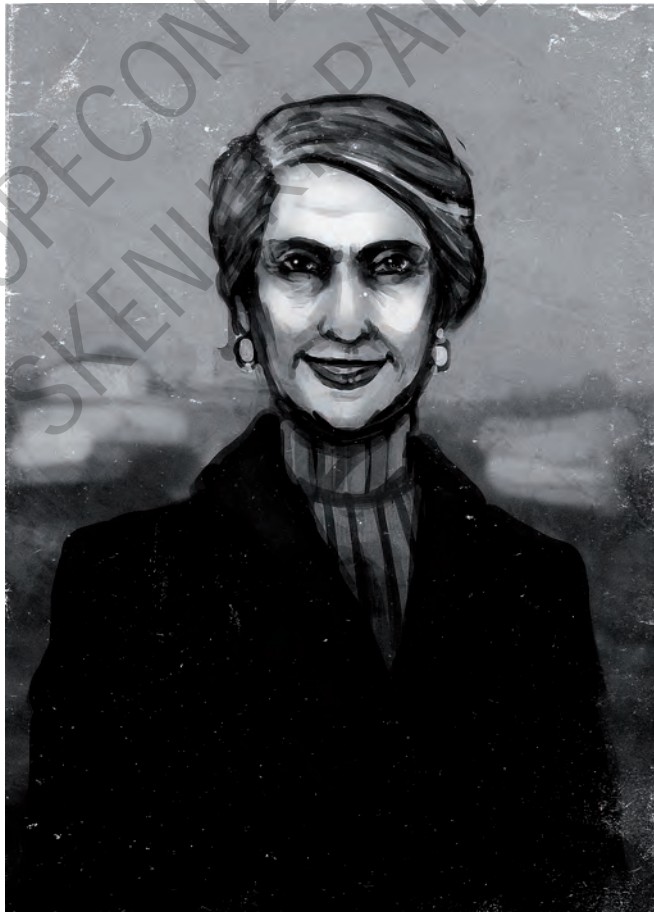
Totengräber-kultti

Maanalaisesta tukikohdastaan käsin Totengräber-kultti on tutkinut Eisenbergin kohtaloa ja jäljittänyt sen sijaintia jo vuodesta 1945. Kultin johtajana toimiva tohtori Brita Stohl oli yksi kuudesta tiedemiehestä, jotka rakensivat D-projektoriksi nimetyn laitteen. Kun Eisenberg katosi laite mukanaan, tri. Brita Stohl päätti jatkaa projektia, kunnes Eisenberg löytyisi. Sodan loputtua projektin viimeiset jäsenet muodostivat tiiviin salaseuran, joka jatkoi edelleen natsi-Saksan perinteitä ja elätti haaveita kolmannesta valtakunnasta.

Kultti yritti rakentaa D-projektori uudelleen pieleen menneen kokeen jälkeen, mutta se ei koskaan onnistunut. Lahjakkaana tiedemiehenä Brita Stohl alkoi tutkia vaihtoehtoisia menetelmiä laivan löytämiseksi sekä eri maiden mystiikkaa ja salatieteitä. Vasta avattuaan silmänsä ylikuonnollisen mahdollisuuksille tohtori Stohl, ymmärsi, että koneen uudelleen rakentaminen oli tuhoon tuomittu yritys, koska siinä ei koskaan tulisi olemaan alkuperäiseen prototyyppiin verrattavaa psyykkistä latausta. Sadat tuskaallisesti kuolleet koehenkilöt ovat jättäneet jälkensä koneeseen ja tehneet siitä lopulta portin tuonpuoleiseen. Viimeinen puuttuva osa D-projektorin toimimiseen oli nuori jugoslavalainen sotavanki, joka tunnetaan ainoastaan koehenkilö 291:nä. Poika oli mitä ilmeisimmin psyykkisesti lahjakas, jonka vuoksi hän toimi ikään kuin vahvistimenä D-projektorille. Viimeisessä kokeessa Eisenbergillä Koehenkilö 291 kytkettiin D-projektoriin ja laite käynnistettiin tuhoisin seurauksin.

Muutamat projektin jäsenet eivät olleet yhtä mieltä Britan kanssa ja vastustivat hänen uutta lähestymistapaansa projektiin. He väittivät tohtori Stohlin menettäneen järkensä ja uhkasivat jättää projektin. Tehdäkseen selväksi, että projektia ei jätetä noin vain, tohtori Stohl tapatti toisinajattelijat ja astui projektin johtoon Geist Korpsin avustuksella.

Tohtori Stohl on johtanut projektia omalaatuisella tavallaan jo vuosikymmeniä ja ajan myötä salainen projekti on muuttunut enemmän kultiksi kuin tieteelliseksi hankkeeksi. 60-luvun lopulla kultti ryhtyi jalostamaan voimakasta meediota Eisenbergin jäljittämiseksi tuonpuoleisesta.



PSI-majakka

Useiden sukupolvien jalostuksen ja sukurutsan tuloksena Brita Stohlille syntyi lopulta lapsi, Eugen, joka oli ennen näkemättömän lahjakas meedio. Brita määräsi lapsensa sokaistavaksi ja raajat amputoitavaksi, jotta maalliset aistimukset eivät häiritsisi hänen ainutlaatuisia lahjojaan. Eugen kytkettiin tukikohdan karttahuoneen PSI-majakkaan, jonka tarkoituksena oli luoda psyykkinen linkki Eisenbergiin. Jos laivaan saataisi luotua tarpeeksi vahva yhteys, ohjaisi se majakan tavoin laivan miehistöineen takaisin meidän maailmaamme.

Kyllin vahvan yhteyden luominen vaati kuitenkin henkilökohtaisia esineitä laivan tärkeiltä henkilöiltä eli D-projektorin suunnitteleilta tiedemiehiltä. Brita lähetti kätyrinsä jäljittämään näitä viittä esinettä. Muiden tavarat löytyivät yksi toisensa jälkeen, mutta yhdeltä ei tahtonut löytyä mitään niin henkilökohtaista esinettä, että siitä olisi ollut apua. Vuosien ajan puuttuvaa lenkkiä etsittiin, kunnes Beisfordiin saapunut aavetutkija antoi kultille vastauksen ongelmaan – kultaisen kolikon, joka oli periytynyt tohtori Dietrich Franken suvussa isältä pojalle jo useiden sukupolvien ajan.

Tohtori Franke aavisti, että jotain pahaa oli tapahtumassa hänelle itselleen ja hän aikoi postittaa kultakolikonsa muutaman kuukauden ikäiselle pojalleen, jota hän ei ollut nähnyt kuin valokuvassa. Murheekseen hän kuuli poikansa kuolleen tuberkuloosiin ja Tohtorin suunnitelmat jäivät kesken ja kolikko jäi Beisfordiin. Kolikko oli kätkettynä nykyisen terveysaseman ilmastointikanavaan yli kuudenkymmenen vuoden ajan, kunnes kultti sai sen käsiinsä Hammarssonin avulla ja yhteys laivaan saatiin mahdollistettua.

Eisenberg lähti välittömästi lipumaan kohti meidän todellisuuttamme. Enää tarvitsi odottaa vain oikeaa hetkeä, kunnes maailmojen välinen kudos olisi kyllin ohut ja laiva pääsisi livahtamaan takaisin maailmaamme.

Geist Korps

Geist Korpsin luultiin hajonneen jo Toisen maailmansodan jälkeen, mutta järjestö vain painui maan alle. Geist Korps on jatkanut taustalla arjalais- ja natsiaattelisten ryhmittymien ja henkilöiden asioiden ajamista ja suojelua. Nykypäivänä Geist Korps on näkymättömänä taustavaikuttajana monien rikollisjärjestöjen ja vaikutusvaltaisten yksityishenkilöiden toiminnassa.

Geist Korps on ollut yhteistyössä Totengräber -kultin ja tohtori Brita Stohlin kanssa hänen valtaantumisestaan lähtien. Projekti Totengräberin puitteissa Geist Korpsin intressit ovat D-projektorin mahdollisuuksissa luoda hallittu portti tuonpuoleiseen ja manata sen kautta demoni, joka voi olla avain kolmannen valtakunnan uuteen valtaannousuun. Komentaja Hans Grüber on hankkinut käsiinsä tuhoutuneeksi luullun Al-Hazirin valtikan, jolla demonia voidaan hallita Brita Stohlin noitavoimien avulla.

PROLOGI

2. HELMIKUUTA, KELLO 2120
NEWARK LIBERTY INTERNATIONAL AIRPORT, NEW JERSEY, USA

Kesken tavallisten arkirutiinien agentit saavat yllättävän yhteydenoton sähköpostitse, puhelimitse tai muulla tavoin. Kaikki kutsutaan lyhyellä varoitusajalla Newarkin lentokentälle varusteineen. Lentokenttä sijaitsee noin 24 km päässä New Yorkin Manhattanista.

Agenttien saapuessa paikalle, lentokentällä odottaa rahtilentokone, jonka rahtiruumaan on lastattu musta maasturi. Agentteja on tervehtimässä heidän välimiehensä herra Matheson. Hän on asiallinen, kuten aina, ja menee tavalliseen tapansa suoraan asiaan.

”Hyvää iltaa, herrasväki”, herra Matheson tervehtii agentteja ja kättelee jokaista henkilökohtaisesti. Hänellä on kädessään mappi, jonka hän ojentaa agenttisolun johtajalle. ”Teitä tarvitaan Norjassa pikaisesti. Tarkemmat ohjeet löydätte mapista. Maasturissa on lämpimiä vaatteita, sillä siellä, minne olette matkalla on nimittäin helvetin kylmä. Toivottavasti vaatekoot menivät kaikkien kohdalla oikein.”

Herra Matheson viittaa lentokonetta valmisteleville tekniikoille ja koneen moottorit käynnistyvät. ”Hypätkää koneeseen. Lento kestää suunnilleen yhdeksän tuntia. Teillä on siinä hyvin aikaa tutustua tehtävän yksityiskohtiin ja kannattaa myös napata nokkaunet. Olette perillä suunnilleen puoliltapäivin paikallista aikaa.”

Kun hahmot ovat nousemassa koneeseen, Matheson huikkaa perään viimeisenä kulkevalle agentille. ”Ai niin, pitääkö autosta hyvä huoli. Käy kalliiksi ostaa joka keikalle uusi pirssi”, hän huutaa koneiden jynän yli ja heittää agentille maasturin avaimet.

Lentokoneen rahtiluukku suljetaan ja kone alkaa tehdä lähtöä. Hahmoilla on seuraavat yhdeksän tuntia aikaa tutustua maasturiin ja mapin sisältöön.

Maasturi

Maasturi on musta Toyota RAV4 -mallinen citymaasturi. Maasturin takakontissa on kaksi isoa putkikas- sia, jotka sisältävät seuraavat varusteet jokaiselle agentille:

- Väärät henkilöpaperit hahmojen tavallisille peitenimille
- Lumipuvut
- Lämpimiä vaatteita
- Taskulamput
- Radioviestimet korvanapilla
- Lisäksi kassista löytyvät yhdet yökiikarit.

Mappi

Tavanomainen ruskea mappi, joka pitää sisällään seuraavat dokumentit:

- Ruumiinluovutustodistus, jolla agentit saavat Joel Hammarssonin ruumiin huostaansa.
- Asiakirja, joka todistaa agenttien olevan Hammarssonin perikunnan edustajia.
- Asiakirja, joka oikeuttaa tekemään ruumiinavauksen tarvittaessa.
- Joel Hammarssonin henkilötiedot ja kuva
- Hotellivaraus Narvikista (15 km Beisfjordista) peitenimillä, siltä varalta, että agenttien täytyy yöpyä paikkakunnan läheisyydessä.
- Tehtävänanto asiaan kuuluvine tietoineen ja kuvineen

Tehtävänanto

Aavetutkija Joel Hammarson löydettiin hukkuneena vuonosta pienen Beisfordin kylän lähistöltä. Paikallisen poliisin mukaan kuolemantapaukseen ei liity rikosta, mutta Hammarssonin katoaminen ajoittuu oudosti samaan aikaan, kun hän oli lähettämässä tietojaan ENOC:in palvelimelle suojatun yhteyden yli. Lähetys katkesi yllättäen. Hammarssoniin ei ole saatu tämän jälkeen yhteyttä. Tämä tapahtui 29. tammikuuta klo 22:43. Ruumis löydettiin vuonosta kaksi vuorokautta myöhemmin. ENOC sai tietää asiasta varhain tänään itärannikon aikaa. Tällä hetkellä Hammarssonin ruumis on säilytyksessä paikallisella terveysasemalla.

Hammarson oli samaisessa Beisfordin kylässä tutkimassa tapahtumia, joihin liittyi kummitteluksi epäiltyä toimintaa. Tietoa mahdollisista paralleelialueista tai porteista alueella ei ole vahvistettu. Oletettavasti Hammarsson pääsi jonkin jäljille ja tiesi olevansa vaarassa, koska hän yritti lähettää tavallisesta aikataulusta poikkeavan varmuuskopion kovalevynsä tiedoista. Valitettavasti lähetys jäi kesken, joten emme tarkasti tiedä mitä Hammarsson oli saanut selville.

Ensisijainen tehtävä on noutaa loput aineistosta, jota Hammarsson oli lähettämässä palvelimelle. Perille saapuneista tiedoista ei voi vielä tehdä pitkäjähtäviä johtopäätöksiä muusta kuin siitä, että Hammarsson oli tekemässä tutkimusta kummittelusta, joka todennäköisesti liittyi jotenkin kylän synkkään historiaan. Toisen maailmansodan aikana kylässä oli natsi-Saksan keskitysleiri, jossa vuonna 1942 kuoli kolmesataa jugoslavalaisista sotavankia. Osa heistä kuoli pilkkukuumeeseen, mutta suurin osa tapettiin epidemian leviämistä ehkäisevänä toimenpiteenä.

Toissijaisena tehtävänä on puhdistaa Hammarssonin asunto viitteistä ENOC:iin ja tutkia liittykö hänen kuolemaansa mahdollisesti jokin hämärä tai yliluonnollista.

TIE BEISFJORDIIN

3. HELMIKUUTA, KLO 1230
POHJOIS-NORJA

Pelaajien lentokone laskeutuu Harstad-Narvik-Evenesin lentokentälle Pohjois-Norjaan. Lentokenttä sijaitsee noin 95 kilometrin päässä Beisfordin kylästä. Maasturissa on GPS-navigaattori tarvittavien karttojen kanssa, joten matka lentokentältä Beisfordin sujuu ongelmitta vajaassa puolestoista tunnissa. Lämpötila on ylimmillään hieman alle nollan ja laskee yöllä lähelle -10 C°. Keli on tuulinen ja tuiskulunta puhaltaa mereltä päin. Sankan pyryn vuoksi näkyvyys tiellä ei ole paras mahdollinen.

Beisfjord on pieni, noin 800 asukkaan kylä, joka sijaitsee Narvikista noin 15 kilometriä luoteeseen. Beisfjord on rakennettu vuonon perälle ja kylään johtavalta tieltä katsottuna kylässä on kaikkiaan ehkä parisataa taloa sekä jokunen suurempi rakennus kylän keskustassa. Suurin osa rakennuksista on harjakattoisia puutaloja, mutta keskustassa on muutama isompi betoni- ja tiilirakennus, jotka toimivat lähinnä liikekiinteistöinä ja erilaisten palveluiden sekä kaupungin hallinnollisten asioiden keskuksina. Keskustan tuntumasta löytyvät muun muassa koulu, poliisiasema ja terveysasema. Hieman kauempana keskustasta näkyy suurempi tehdashalli vuonon rannassa. Kylä on lumen peitossa ja näyttää rauhalliselta.

Beisfordin johtaa mutkitteleva kaksikaistainen asfalttitie, joka kulkee koko matkan vuonon rantaa myöten. Tietä reunustaa metallinen kaide, joka muuttuu ensimmäisten kilometrien jälkeen matalaksi puukaiteeksi. Jäinen huurre kimaltelee tien pinnassa, eikä liikennettä ei ole juuri nimeksikään.

Tie on liukas ja turvallinen ajonopeus on alle 80 km/h, johtuen jäisestä tien pinnasta ja siihen kasautuneesta tuiskulumesta. Hurjastelu tiellä vaatii *Ajotaito*-testin. Epäonnistuneella testillä auto joutuu hallitsemattomaan luisuun mutkassa kolaroiden auton ajokelvottomaan kuntoon.

Ajomatkalla Beisfordin kylään agentteja vastaan ajaa poliisiauto. Pian ohituksen jälkeen poliisiauto ilmestyy auton peruutuspeileihin ja antaa pysähtymismerkkin.

Jos agentit lähtevät syystä tai toisesta pakoon poliisia, he joutuvat tekemään *Ajotaito*-testin konstaapeli Hartmannia vastaan (*Ajotaito* 2). Onnistuneella testillä pelaajat onnistuvat karistamaan poliisin kannoiltaan ja epäonnistuminen johtaa kolarointiin, kuten yllä aiemmin on kuvailtu.

Jos agentit pysähtyvät, poliisiautosta nousee noin kuusikymppinen vaaleahiuksinen mies. Poliisilla on yllään talviunivormu. Varustevyön asekotelossa on jyrävä revolveri. Konstaapeli jututtaa agentteja ensin norjaksi, mutta vaihtaa sujuvaan englantiin oma-aloitteisesti, kun huomaa agenttien olevan ulkomaalaisia. Poliisi puhalluttaa kuljettajan ja jututtaa agentteja hetken. Hän kysyy mistä päin he ovat ja millä asialla he liikkuvat.

Jos agentit mainitsevat tullessaan noutamaan Hammarssonin ruumista, konstaapeli tarjoaa välittömästi apua ja neuvoa miten hahmot pääsevät Beisfordin poliisiasemalle ja terveysasemalle sekä suosittelee mukavaa majataloa kylän liepeiltä. Hän myös valittelee tapahtunutta.

Jos näkijä yrittää käyttää psykometriaa tai telepatiaa konstaapeliin, hän huomaa välittömästi jonkin estävän konstaapelin lukemisen. Konstaapelilla on psyykkisiltä ja henkivoimilta suojaava sormus.

Konstaapeli vaikuttaa mukavalta ja vilpittömältä, mutta hahmojen jatkaessa matkaa, konstaapeli Hartman kaivaa kännykän taskustaan ja ilmoittaa Beisfordin natsikultille hahmojen saapumisesta kylään.

Johtolangat

EMPATIA [VAIKEUS 7]: Hartmannissa on jotain epäilyttävää. Ovatko hänen motiivinsa niin vilpittömiä kuin hän antaa ymmärtää?

VALPPAUS [VAIKEUS 7]: Konstaapeli ottaa hetkeksi hanskat pois käsistään käsitellessään puhallutuslaitetta. Tarkkaavaiset agentit huomaavat konstaapelin oikeassa nimettömässä leveän hopeasormuksen, jossa on koristeellisia merkkejä.

OKKULTISMI [VAIKEUS 9]: Sormuksessa on germaanisista riimuja, joita käytetään muun muassa suojelemaan pahoilta hengiltä ja tai kuudelta.



BEISFJORDIN POLIISILAITOS

Pieni poliisilaitos, jossa on muutama toimistohuone, kaksi putkaa ja sosiaalitalat. Poliisilaitoksella palvelee tällä hetkellä kaksi poliisia: vanhempi konstaapeli Emil Hartmann sekä konstaapeli Tomas Sigmundsson. Agenttien saapuessa poliisilaitokselle paikalla on ainoastaan konstaapeli Sigmundsson ja poliisiaseman sihteeri, Emil Hartmannin rouva, Signe Hartmann.

Nuori, ehkä kolmekymppinen konstaapeli näyttää keskittyneen paperitöihin agenttien saapuessa asemalle. Muita ei ole paikalla. Konstaapeli kuitenkin keskeyttää työnsä pian ja tulee agenttien luokse tiedustelemaan millä asioilla he ovat. Hän puhuu hyvää englantia ja vaikuttaa varsin avuliaalta. Hän katsoo agenttien näyttämät asiakirjat tarkasti ja pahoittelee tapahtunutta, mikäli agentit kertovat tullessaan ky-

lään Hammarssonin kuoleman vuoksi. Kylän tylsään arkeen kyllästyneenä konstaapeli Sigmundsson yrittää tunkea itseään mukaan tarjoten apuaan agenteille.

Sihteeri on koko ajan kuulolla ja seuraa mitä agentit keskustelevat konstaapeli Sigmundssonin kanssa. Hän kertoo keskustelun kohokohdat Emil Hartmannille heti agenttien lähdettyä. Rouva Hartmann osaa englantia, saksaa ja norjaa sujuvasti, mutta teeskentelee osaamatonta, mikäli agentit juttavat häntä englanniksi. Jos agentit kysyvät häneltä jotain Hammarssoniin liittyvää norjaksi tai tulkin välityksellä, hän vastaa kuulleensa tapauksesta, mutta ei tuntenut Hammarssonia. Tämä pitää paikkansa, tosin rouva tietää Hammarssonin kuoleman olleen muuta kuin tapaturmainen. Hän ei tunne yksityiskohtia asiasta, mutta tietää miehensä vaientaneen tutkijan.

Johtolangat

VALPPAUS [VAIKEUS 7]: Sihteerin pöydällä näkyy nimikyltti S. Hartmann ja pöydällä on valokuva sihteeristä ja Emil Hartmanista nuorempina. Sihteerillä on vasemmassa nimettömässään kultainen sormus.

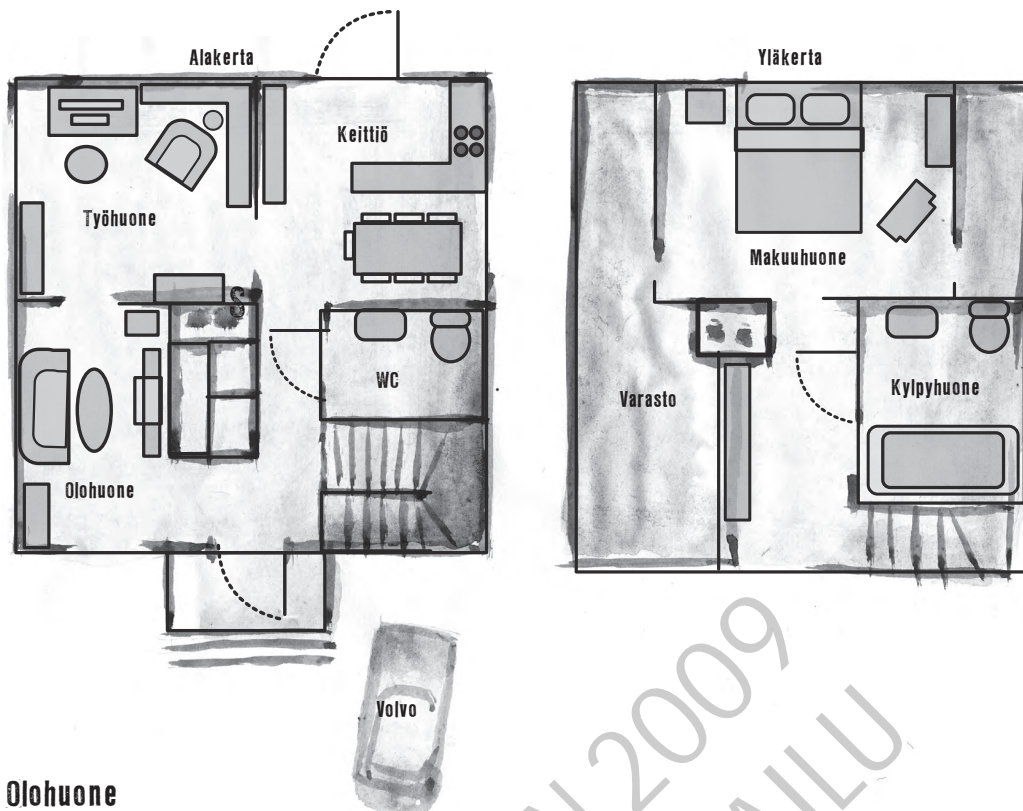
VALPPAUS [VAIKEUS 9]: Jos keskusteluissa mainitaan Hammarssonin nimi, sihteerin silmät vilkkahtavat agenttien suuntaan.

EMPATIA [VILPPI]: Jos agentit jututtavat sihteerii Hammarssonin suhteen, he huomaavat hänen kiertelevän totuutta. Signe on taitava valehtelija ja manipuloija, hänen *Vilppi*-taitonsa on 3.

HAMMARSSONIN TALO

Hammarssonin talo on harjakattoinen valkoinen puutalo, jossa on kaksi kerrosta. Taloa ympäröi matala puuaita. Piha on lumessa, eikä siinä näy jälkiä – kukaan ei ilmeisesti ole käynyt talossa ainakaan äskettäin. Talon pihassa on sininen Volvo-henkilöauto.





Olohuone

Tavanomainen olohuone, jossa on kirjahylly, sohva, pieni sohvapöytä, lasivitriini, radio ja televisio. Astuessaan olohuoneeseen hahmot huomaavat kissan vilahtavan seinän viertä olohuoneesta työhuoneeseen.

PSYKOMETRIA: Vitriinissä on konjakkipullo ja snapsilasi, joista Hammarsson tapasi ottaa paukun rentoutuakseen tutkimustensa lomassa. Snapsilasiin on tallentunut väläyksiä Hammarssonin työheteistä, kun hän on tutkinut häiritsevää materiaalia liittyen Beisfordin historiaan ja sairaalassa tapahtuneisiin salattuihin ihmiskokeisiin.

Työhuone

Työhuoneen kahta seinää peittävät kirjahyllyt, ikkunan alla on työpöytä ja nurkassa luukullinen takka. Takan edessä on nojatuoli, jonka alla piilottelee Hammarssonin kissa, Loki. Työpöydän vieressä lattialla on olkalaukku, josta löytyy EMF-sensori ja sanelukone (ks. *Sanelukone* alla).

TUTKINTA [VAIKEUS 7]: Hahmot löytävät takasta tuhkien alta ulkoisen kovalevyn (ks. *Kovalevy* alla).

TUTKINTA [VAIKEUS 9]: Kapean kirjahyllyn takana on pieni syvennys, josta löytyy \$ 10 000 arvosta Norjan kruunuja, väärät henkilöpaperit ja passi sekä hauraan oloinen mappi (ks. *Mappi* alla).

TIETOKONEET [VAIKEUS 5]: Tietokoneesta roikkuu ylimääräinen USB-johto, joka näyttäisi sopivan ulkoiseen kovalevyyn.

Keittiö

Keittiö on tavanomainen mikroaaltouunilla ja sähköliedellä varustettuna. Jääkaapissa on vanhaksi mennyttä ruokaa ja kuiva-ainekomeroista löytyy erinäisiä ruokasäilykkeitä ja kissan ruokaa. Keittiön yläkaapeista löytyy ensiapulaukku ja tiskipöydällä on pihalla seisovan Volvon avaimet. Keittiössä on takaovi.

TUTKINTA [VAIKEUS 7]: Ovesta löytyy tuoreita jälkiä murrosta, mutta jäljet eivät ole rikkoneet lukkoa. Lukko on ehkä avattu vipuamalla lukon kieli auki linkkuveitsellä tai vastaavalla työkalulla.

Makuuhuone

Makuuhuoneessa on sänky ja yöpöytä. Yöpöydän laatikossa on unilääkkeitä. Huoneen kattoon on ripustettu kymmenkunta unensiippaajaa karkoittamaan pahoja henkiä.

VALPPAUS [VAIKEUS 7]: Yksi lattialaudoista on hieman irrallaan. Laudan alle on kätkeyty .357 kaliiberin lyhytpiippuinen revolveri ja laatikollinen .357 kaliiberin luoteja; 24 tavallista luotia sekä 12 hopealuotia.

Kylpyhuone

Kylpyhuoneessa on lavuaari, pytty ja emaloitu kylpyamme. Kylpyammeen ympäri kulkee suihkuverho.

VALPPAUS [VAIKEUS 5]: Pari suihkuverhon renkaista on revennyt verhosta irti. Onko joku ehkä kiskaisut verhoa voimakkaasti?

Kovalevy

Takan tuhkista löytynyt kovalevy on hieman vaurioitunut kuumuudessa, mutta sen saa vielä kytkettyä koneeseen onnistuneella *Korjaaminen-* [vaikeus 7] tai *Tietokoneet-* testillä [vaikeus 5]. Tiedostot kovalevyllä ovat osittain korruptoituneet, mutta jonkin verran tiedostoja Hammarssonin tutkimuksia koskien pystytään pelastamaan.

Kovalevyltä löytyy päiväkirja ja erilaista lähdemateriaalia sekä joukko digikuvia – ilmeisesti Hammarssonin itsensä ottamia. Kuvissa näkyy erilaisia sotamuistomerkkejä, rakennuksia ja yöllistä toimintaa kylän rannalla sijaitsevan betonivalimon pihalla. Eräässä kuvassa konstaapeli Hartmann tekee jollekin tummanpuhuvalla naiselle natsitervehdyksen. Päiväkirjasta käy ilmi, että aluksi Hammarsson ryhtyi tutkimaan kummittelutapausta, jossa oli nähty nuoren pojan hahmo vuonon rannalla. Maan tasalle poltettu keskitysleiri oli sijainnut niillä paikoin sota-aikana. Hammarsson onnistui saamaan yhteyden aaveeseen, joka johdatti hänet terveysasemalle. Terveysasemalta Hammarsson löysi yli 60-vuotta kätkeytyneen kultakolikon ja hapertuneen asiakirjakansion, jotka kuuluivat yhdelle natsien projekti Totengräberia johtaneelle tutkijalle. Kätkön löytymisen myötä terveysaseman historia ja siihen liittyvät julmuudet alkoivat valjeta Hammarssonille. Vuosina 1941–1945 natsit suorittivat kokeita keskitysleirin asukkailla. Kokeet liittyivät projektiin koodinimeltään ”Totengräberin” eli Haudankaivaja. Projektin alkuvaiheiden epäonnistuneiden kokeiden jälkeen kokeet siirrettiin Eisenberg -nimiseen laivaan. Vuonna 1945 Eisenbergin todetaan kadonneen, mutta tarkempaa tietoa laivasta tai projektista ei sen jälkeen löytynyt. Kovalevyllä on sodan aikaisia kuvia ja raportteja ihmiskokeiden uhreista, joiden ruumiit ovat vääristyneet muodottomiksi ja koehenkilöistä, jotka ovat tulleet kokeiden seurauksena mielisairaiksi.

Mappi

Mappi ja sen sisältö näyttävät todella vanhoilta. Mapissa on SS-salamat ja hakaristi. Kannessa lukee ”Projekt Totengräber – Streng geheim” (Projekt Haudankaivaja – Erittäin salainen). Mapin sisällä on erinäisiä asiakirjoja, raportteja ja listoja saksaksi. Kaikki listat on kirjoitettu käsin tai kirjoituskoneella. Joukossa on myös muutamia valokuvia vääristyneistä ruumiista ja näiden ruumiinavauksista. Kuvissa näkyy myös erikoinen laite, jossa on istuin kolmen sisäkkäisen renkaan keskellä. Kuvassa laitteen kanssa on kuusi tiedemiehen näköistä valkotakkista henkilöä – viisi miestä ja yksi nainen. Jos agenteissa on Näkijä, joka on jo käynyt Varastuhuone 9:ssä, hän tunnistaa valokuvasta yhden miehistä näkyjen mieheksi.

Mapissa on yksi paperinippu, joka on niputettu klemmarilla. Nipussa on raportteja ja valokuvia nuoresta, ehkä viiden- tai kuudentoista ikäisestä kaljuksi ajellusta pojasta. Teksteissä mainitaan useasti sanat ”Eisenberg”, ”D-Projektor” ja ”Versuchsperson 291” ja useissa kuvissa poika on kiinnitettyä laitteessa olevaan istuimeen. Yhdessä kuvista pojan kallo on leikattu auki ja aivoihin on kytketty johtoja.

Sanelukone

Sanelukoneella on turhankuuloisia muistinpanoja ja erikoisen paljon hiljaista. Jos tekniikko lataa sanelukoneelta äänitiedostot koneelleen ja tutkii terveysasemalla tehtyjä nauhoituksia paremmin, ääniraidalta voi suodattaa paljaalle korvalle lähes huomaamattoman taustääänen. Tietokoneella paranneltuna äänet kuulostavat ihmisten tuskan huudoilta. Kaiken kirkumisen ja vaikerruksen keskeltä kuuluu vihainen äyskintä, joka hokee jotain selkeästi puheeksi tunnistettavaa.

Jos hahmot lähettävät nauhan ENOC:ille analysoitavaksi, tai joku agenteista osaa puhua serbokroaatin kieltä (kieltä puhuttiin mm. entisessä jugoslaviassa), puhe voidaan kääntää seuraavasti: ”Tohtori Stohl! Kuulut tänne kanssamme!”

KIELITAITO [VAIKEUS 9]: Jos agentilla on tasoja kielitaidossa, hän voi yrittää tulkita puhetta osaamatta kieltä sujuvasti. Onnistuneella testiheitolla, agentti osaa tulkita puheen sisällön karkealla tasolla.

Volvo

Volvossa ei ole mitään huomion arvoista, mutta se on ajettavassa kunnossa ja tankki on puolillaan.

Hammarssonin kissa Loki

Hammarssonin 10-vuotias maatiaiskissa on ollut asunnossa yksin Hammarssonin katoamisesta saakka. Kissa on nälkäinen ja onnistuneella *Empatia*-testillä [vaikeus 5] voi luoda kissaan kontaktin ja se uskaltautuu hahmon kosketettavaksi. Ruuan antaminen kissalle helpottaa testiheittoa +2:lla.

Näkiä voi saada kissasta psykometrialla ilmestyksen, jossa kissa katsoo Hammarssonin puuhia työhuoneessa nojatuolin alta.

Hammarsson on selvästi kiireinen ja hätäntynyt. Hän touhuaa tietokoneella, kun kuuluu narahdus keittiön takaovelta. Hammarsson nappaa nopeasti ulkoisen kovalevyn irti tietokoneesta ja piilottaa sen takkaan hiiltyneiden puiden ja tuhkan alle. Piilottaessaan kovalevyä Hammarsson polttaa kätensä takan luukkuun. Hammarsson huomaa kultaisen kolikon työpöydällä ja yrittää nielasta sen kiireellä, kun tummanpuhuvan hahmon hiihtonaamiossa tunkeutuu työhuoneeseen ja lyö Hammarssonia palleaan. Kolikko lentää Hammarssonin suusta lattialle aivan kissan nenän eteen samalla kun tunkeutuja painaa taserin henkeä haukkovan Hammarssonin rintaa vasten. Hammarsson rojahtaa lattialle kouristellen. Mies noukkii kolikon lattialta ja lähtee raahtamaan Hammarssonia ulos työhuoneesta.



TERVEYSKESKUS

Terveyskeskus on vanhassa kivirakennuksessa pääkadun varrella. Päärakennus on mitä ilmeisimmin rakennettu Toisen maailmansodan aikana, mutta sen julkisivua ja sisätiloja on saneerattu vuosikymmenien mittaan. Terveysasema hoitaa kylän tärkeimmät terveydenhuollolliset palvelut, kuten äitiysneuvolan, hammashoidon ja ensiapuaseman. Terveysasemalla on myös muutamia potilaspaiikkoja ja tilat pienille leikkaustoimenpiteille, mutta vakavammat tapaukset ohjataan aina lähimmän kaupungin, Narvikin, sairaalaan.



Sairaalan rakennuttivat saksalaiset vuonna 1941 keskitysleirin yhteyteen. Sairaalaan kellaritiloissa suoritettiin julmia ihmiskokeita, jotka on pidetty julkisuudelta salassa tähän päivään saakka. Terveysaseman yhteydet keskitysleirin tapahtumiin kuitenkin tunnetaan, eikä sen historiasta puhuta mielellään. Osoituksena tästä on muun muassa terveysaseman aulan lattian hakaristikuvio peitetty matolla.

Kun pelaajat tiedustelevat Hammarssonin ruumiista, agentit ohjataan lääkäri Stein Torssonin juttusille. Lääkäri Torsson on toinen terveysaseman kahdesta lääkäristä ja hän on paljasjalkainen kyläläinen. Torsson on itseasiassa tupakoimassa terveysaseman pääoven läheisyydessä ja astuu sisälle juuri, kun hänen nimensä mainitaan.

Paikalle saapuu valkoiseen takkiin pukeutunut tupakanhajuinen, ehkä neljäkymppinen mies. Hän esittelee itsensä Stein Torssoniksi ja pahoittelee, ettei halua kätellä, koska arvelee saaneensa flunssan. Esittäytymisen päälle hän aivastaa voimakkaasti nenäliinaansa ja niistää nenänsä. Kun paperityöt on tehty, lääkäri Torsson opastaa agentit kellariin ruumishuoneelle. Kellari on kolkko ja selvästi enemmän alkuperäisessä kunnossa kuin yläkerta. Näkijät tuntevat olonsa kellarissa välittömästi epämurkavaksi, kuten myös muut agentit, jotka onnistuvat *Kuudes aisti* -testissä [vaikeus 9].

Matkalla ruumishuoneelle lääkäri kertoo Hammarssonin käyneen terveysasemalla ennen kuolemaansa. Hän kuulemma tutki kylän historiaa ja halusi tutustua terveysaseman tiloihin paremmin – onhan se rakennettu jo Toisen maailmansodan aikaan. Erityisen kiinnostunut hän tuntui olleen vanhoista toimistotiloista kellarissa, jotka ovat nykyään varastotiloina. Hän ei tiedä sen kummemmin mitä Hammarssonin puuhasteli. Hän kuulemma otti valokuvia tiloista ja teki muistiinpanoja sanelukoneeseensa.

VALPPAUS [VAIKEUS 7]: Aulan matto on hieman rutussa ja sen alta pilkistää musta kuvio. Kun mattoa nostaa, sen alta paljastuu lattiaan upotettu musta marmorinen hakaristi, jonka halkaisija on noin puolitoista metriä.

Varastohuone 9

Järkevää veruketta käyttämällä agentit saavat lääkäri Torssonin näyttämään mitä varastohuoneita Hammarsson tutki. Varastohuoneista ainoa, jossa on jotain kiinnostavaa on perimmäinen varastohuone numero 9.

Varastossa on kaksi matalaa ikkunaa katon rajassa, joista kajastaa jonkin verran auringon tai katulamppujen valoa pölyisten ja lumen peittämien ikkunoiden läpi. Varasto on täynnä vanhoja toimisto- ja sairaalakalusteita, liinavaatelaatikoita, vanhoja rullatuoleja ja rullakoita. Näyttää siltä, kuin täällä ei juuri käytäisi. Kaikkialla on silminnähtävä kerros pölyä. Onnistuneella *Kuudes aisti* -testillä [vaikeus 7] agenteille tulee tunne, että huoneessa on jotain tavallisuudesta poikkeavaa.

TUTKINTA [VAIKEUS 5]: Lyhyen tutkimisen jälkeen varaston perältä löytyy katon rajasta ilmastointi-luukku. Pölyyn jääneistä jäljistä päätellen joku on noussut pöydälle seisomaan ja avannut ilmastointikanavan ritilän. Ilmastointikanavassa on suunnillen paperiarkin kokoinen pölytön kohta. Sieltä on otettu jotain lähiaikoina.

PSYKOMETRIA: Onnistuneella psykometrian käytöllä Näkijä pystyy näkemään väläyksen huoneen menneisyydestä.

Vaaleahiuksinen, ehkä neljäkymmenen ikäinen mies, yllään valkoinen lääkärintakki, istuu työpöydän äärellä itkien lohduttomasti. Pöydällä on asiakirjakansio, kultainen kolikko, valokuva ja rytätty kirje. Valokuvassa on onnellinen nuori nainen sylissään pieni poikalapsi. Sairaanhoidajaksi pukeutunut nuori neiti tulee huoneeseen varovaisesti ja lähestyy miestä. Mies kietoo kätensä sairaanhoidajan ympärille kärsivä ilme kasvoillaan. Sairaanhoidaja lohduttaa miestä ja silittää hänen päätään. Mies sanoo: ”Hän on kuollut” ja purskahtaa jälleen itkuun.

Ruumishuone

Ruumishuoneella on kaikkiaan kaksitoista kylmälokeroa ja operointipöytä, jonka ympärillä on erinäisiä leikkausvälineitä. Huoneessa on pistävä haju ja ilma on tavallista viileämpi. Lääkäri Torsson avaa yhden kylmälokeroista ja vetää sieltä ulos laverin, jolla liinalla peitetty ruumis makaa. Lääkäri kertoo tehneensä vain pintapuolisen tutkimuksen, jonka tulokset vahvistivat hukkumisen kuolinsyyksi. Torsson vetää liinan pois ruumiin kasvoilta. Agentit tunnistavat ruumiin Joel Hammarssoniksi välittömästi. Kalpea vainaja makaa laverilla silmät suljettuina. Kun ruumis on paljastettu ja tunnistettu, lääkärin langaton puhelin soi. Hän vastaa puhelimeen ja puhuu jotain norjaksi (ilmeisesti häntä tarvitaan jossain kiireesti). Lääkäri pahoittelee ja kertoo, että hänen pitää nopeasti käydä hoitamassa eräs asia. Hän sanoo palaavansa pian. Ennen poistumistaan hän ehtii mainita, että Konstaapeli Hartmann kävi katsomassa ruumista askettäin, korkeintaan muutamia tunteja sitten.

Hahmoilla on hetki aikaa tutkia ruumista tai suorittaa ruumiinavaus osittain ennen kuin ruumishuoneen sähköt alkavat pätkiä yllättäen. Valojen välkkeessä pelaajat huomaavat Hammarsonia muistuttavan hahmon ruumishuoneen varjoissa. Haamu yrittää sanoa hahmoille jotain, mutta joukko kalpeita kouria vetää Hammarssonin aaveen takaisin varjojen pimeyteen. Samassa ruumishuoneen kaikkien kylmäsäilöjen ovet paiskautuvat auki äänekkäästi ja joukko kalpeita vainajia ryömiä ulos lokeroistaan loisteputkien kelmeässä välkkeessä. Epäkuolleet ruumiit sätkivät eteenpäin luonnottomissa asennoissa, kiipeilevät seinillä kuin kärpäset ja sihisevät suut ammoltaan. Ruumishuoneen heiluriivet eivät aukene. Niitä pitelee kiinni jokin luonnon voima. Riivatut ruumiit hyökkäävät hahmojen kimppuun. Ne purevat, kuristavat, kynsivät ja yrittävät kaikin keinoin tappaa hahmot. Katso *Riivatun ruumiin* tarkempi kuvaus ja tiedot operaation lopusta.



Riivattuja ruumiita on kaikkiaan kaksi per hahmo, mutta kuitenkin korkeintaan yksitoista. Hammarssonin ruumis ei tule riivatuksi päänahassa olevien suojaavien tatuointien vuoksi. Kohtauksen merkityksenä on herättää pelaajissa vaaran tunne ja viimeistään tässä vaiheessa hahmoille valkenee, että Hammarssonin kuolemaan liittyy jotain epätavallista. Riivatut ruumiit eivät saisi tappaa tai haavoittaa agenteja vakavasti vielä tässä vaiheessa.

KUODES AISTI [VAIKEUS 9]: Hieman ennen kuin valot sammuvat hahmojen korviin kantautuu vaimeaa loitsimisen ääntä, kuin kuiskauksia, jotka kaikuvat kellarikerroksen kylmillä käytävillä. Loitsimisen ääntä ei kuitenkaan osata paikantaa. Se tuntuu tulevan kaikkialta.

LÄÄKINTÄ [VAIKEUS 5] TAI VALPPAUS [VAIKEUS 7]: Jos agentti tutkii ruumista, hän huomaa, että sen silmät puuttuvat. Silmien tilalla on vain veriset kangastupot. Hammarssonin päänahasta löytyy tatuointeja, jotka voi helposti tunnistaa hengiltä suojaaviksi symboleiksi. Hammarssonin oikeassa kädessä on pieni palovamma, joka on syntynyt äskettäin ennen hänen kuolemaansa.

LÄÄKINTÄ [VAIKEUS 7] TAI VALPPAUS [VAIKEUS 9]: Hammarssonin rinnasta löytyy kaksi pientä jälkeä. Tutkija tai Asemies osaa tunnistaa ne taser -taintuttimen jäljiksi.

TIETEET [VAIKEUS 7]: Ruumiinavauksen yhteydessä Hammarssonin keuhkoista löytynyt vesi paljastuu osittain vesijohtovedeksi. Hän ei siis ilmeisesti hukkunutkaan mereen.

VERSUCHSPERSON 291 (KOEHENKILÖ 291)

Tämä kohtaus johdattaa agentit suoraan kultin tukikohtaan ja kannattaa pelauttaa vasta ruumishuoneen ja Hammarssonin talon tutkimisen jälkeen tai elleivät agentit ole päätyneet tukikohtaan muin keinoin.

Illan suussa sanka sumu nousee yllättäen vuonoon. Näkyvyys on parhaimmillaankin vain sata metriä ja Beisfjordin asukkaat vetäytyvät koteihinsa. Hiljaisuus laskeutuu kylän ylle. Tunnelma on paremman ilmauksen puutteessa aavemainen.

Agentit huomaavat kaljun ja laihan teinipojan repaleisissa vaatteissa autotiellä, vuonon rannalla, Hammarssonin talon edustalla, terveysaseman kellarissa tai muussa sopivassa paikassa. Jos agentit ovat löytäneet mapin Hammarssonin talosta, he tunnistavat pojan mapissa olleista kuvista.

Poika katsoo agentteja ja lähtee juoksemaan heistä pois päin. Poika pysyttelee jatkuvasti sopivan matkan päässä ja jää odottelemaan agentteja elleivät he lähde hänen peräänsä tai muuten hidastelevat. Tarkkaavaiset agentit huomaavat nopeasti, että poika ei jätä jalanjälkiä, ja että kaikkialla on erikoisen hiljais-ta. Paksu sumu on laskeutunut vuonon ylle.

Poika johdattaa agentit terveysasemalle, jonka ovet eivät ole lukossa. Agentit seuraavat poikaa terveysaseman kellariin ja saapuvat käytävälle, joka päättyy umpikujaan. Poika seisoo käytävän perällä, vilkai-see agentteja ja kävelee seinän läpi. Jos hahmot tutkivat seinää siitä kohdasta, mistä aave käveli läpi, he huomaavat seinän ontoksi, ja vieläpä kevytrakenteiseksi. Pienellä voimankäytöllä seinä on mahdollista murtaa ja sen takaa paljastaa pimeä ja tunkkainen tunneli. Käytävältä löytyy palokirves ja vaahtosam-mutin, joita voi käyttää seinän murtamiseen.

Tunneli kuuluu vanhaan natsien rakentamaan maanalaiseen verkostoon, joka toimi ennen yhteystun-nelina sairaalan ja projekti Totengraberin päämajan välillä. Nykyään päämajasta on olemassa vain sen maanalainen osa ja se toimii kultin tukikohtana. Poika haluaa johdattaa agentit tukikohtaan, jotta he aiheuttaisivat Eisenbergillä olevan D-projektorin tuhoutumisen ja vapauttaisivat näin kaikki kokeiden seurauksena ulottuvuuksien väliin kummittelemaan jääneet sielut. Ajasta ja avaruudesta irtautuneena pojalla on kyky ennustaa tulevia tapahtumia. Poika tiesi, että Hammarssonin tutkimukset johtaisivat lo-pulta siihen, että agentit saapuvat kylään ja löytävät tiensä Eisenbergille.

Tunneli on pilkkopimeä, seinän vierustoilla on vanhoja lahoja puulaatikoita, tynnyreitä ja muuta jä-tettä. Lattialla on pari senttiä vettä ja tunnelissa kaikuu veden litinä, kun katosta putoaa kosteuspisaroita tunnelin pohjalle. Siellä täällä uiskentelee rottia ja agenttien täytyy turvautua taskulamppuihin tai mui-hin apuvälineisiin nähdäkseen eteensä. Tunnelissa haisee tunkkaiselle.

Tunneli on kaikkiaan noin 800 metriä pitkä ja se päättyy lukittuun metallioveen. Oven voi murtaa tunnelista löytyvällä romulla tai muilla työkaluilla onnistuneella *Vahvuus*-testillä [vaikeus 9] tai onnistuneella *Murtautuminen*-testillä [vaikeus 7].

SALAINEN TUKIKOHTA

Natsikultin salainen tukikohta on kylän rannalla sijaitsevan betonivalimon alla. Tukikohta toimii myös kotina kultin erakoituneelle matriarkalle, Brita Stohlille.

Turvakeskus

Turvakeskus on pieni huone, jossa on neljä monitoria. Monitorien näytöt on jaettu kukin neljään osaan joissa näkyy valvontakameran kuvaa betonivalimolta ja tukikohdasta. Huoneessa päivystävä turvamies on parhaillaan kierroksella venehallissa ja palaa hetken kuluttua. Kamerakuvan perusteella venehallissa näytetään juuri lastattavan kahta moottorivenettä.

Turvakeskuksen seinällä on lääkintäkaappi, jossa on ensiapupakkausta vastaavat lääkintätarpeet.

Huoneessa on ovi asevarastoon. Ovi on lukittu. Avain asevarikolle löytyy päivystävältä turvamieheltä, Brita Stohlilta ja Emil Hartmannilta. Oven voi tiirikoida tai murtaa, mutta murto aiheuttaa hiljaisen hä-lytyksen Hartmannin kännykkään.

Asevarasto

Asevarastossa on kymmenen pumppuhaulikkoa, 9 mm Heckler & Koch MP5 -konepistoolia sekä 9 mm Glock-pistoolia. Näiden lisäksi asevarastossa on myös neljä Heckler & Koch HK416 -rynnäkökivääriä, neljät taktiset suojaliivit sekä neljä ballistista maskia. Varastosta löytyy kaksi varalipasta kaikkiin aseisiin sekä äänenvaimentimet konepistooleihin. Asehyllyistä näyttää puuttuvan ainakin puolet aseista.

Tyrmä

Tyrmä on tällä hetkellä tyhjä – ellei joku agenteista ole onnistunut hankkimaan itseään sinne. Tyrmässä on kolme selliä ja sellien edustalla seisoo tyhjä puinen tuoli. Tuolista roikkuvat käsiraudat. Tyrmän sei-nällä on iso punataustainen hakaristilippu.

Lepohuone

Lepohuone on tarkoitettu lyhyitä torkkuja tai virkistäytymistä varten. Huoneessa on televisio, kolme metallirunkoista kerrossänkyä sekä kuusi peltilokerikkoa. Lokerikot on helppo murtaa [vaikeus 5] ja niistä löytyy erinäisiä henkilökohtaisia tarvikkeita. Lepohuoneesta johtaa ovi vessaan ja suihkutilaan.

TUTKINTA [VAIKEUS 7]: yhdestä lokerikosta löytyy laatikollinen 9 mm hopealuoteja (30 kpl) ja trauma-ruiske.

Laboratoriot

Tukikohdasta löytyy laboratorioita, jotka on varustettu työpätteillä, laboaratoriotarvikkeilla ja erilaisilla monimutkaisilla laitteilla. Tilat ovat pimeänä ja tyhjillään. Ainoastaan muutama monitori luo huoneisiin kalpean valon kajastuksen.

Karttahuone

Karttahuone on tukikohdan sydän ja sen tärkein osa. Huone on hämärä ja suurikokoinen. Sen keskellä on muutaman porrasaskelman syvyinen pyöreä syvennys, jonka pohjalle on maalattu maailmankartta. Kartan yllä, puolivälissä kattoa ja lattiaa, roikkuu veijereista epämääräisen näköinen hahmo. Lähempi tarkastelu paljastaa, että katosta roikkuva kummajainen on laiharakenteinen ihmistorso, jonka raajat on amputoitu. Sinisävyiset verisuonet paistavat ohuen ja kalpean ihon läpi. Torson silmistä, kallosta ja selkärangasta kulkee valokaapelinippuja kohti kattoa. Näiden lisäksi lukuisia muita johtoja ja letkuja kiemurtelee vatsaan, genitaalialueelle ja niin edelleen. Näillä vaikuttaisi olevan elintoimintoja ylläpitävä tarkoitus.

Pyöreän kartan ympärillä on säännöllisin välein viisi astiaa, joissa kussakin on jokin hyvin tavanomaisen näköinen esine: silmälasit, kultakolikko, savukeholkki, sormus ja kampa. Syvennyksen kartan päälle on heijastettu erilaisia linjoja, kaavoja ja lukemia. Linjoista astioiden välillä piirtyy pentagrammi.

Erilaiset tekniset laitteet täyttävät huoneen seinustat. Joukoittain serverikaappeja näyttää olevan kytkettynä kartan luona oleviin johtoihin ja kasoittain varavirtalähteitä pitää huolen siitä, ettei sähkö laitteeseen katkea. Lukuisat monitorit näyttävät pitkiä laskukaavoja tai unenomaisia väläyksiä menneisyydestä, nykyhetkestä ja kenties tulevaisuudestakin.

Kartan vierellä on jakkara, jolla on lasten satukirja.

Torso vaikuttaa olevan unessa, mutta kun hahmot lähestyvät sitä, se alkaa nopeasti ladella koordinaatteja ja kaavoja saksaksi. Kaikille karttahuoneen monitoreille vaihtuu sama kuva, jossa lattialla leviävä verilammikko peittää hiljalleen kartan.

Samalla hetkellä agentit kuulevat käytävästä kantautuvan hissien oven äänen. Karttahuoneeseen astelee kaksi mustiin asuihin ja varustevöihin pukeutunutta hahmoa. Toinen vaikuttaisi olevan nainen ja toinen mies. Näkijä voi lukea pariylajakon aurat ja huomaa välittömästi, että heissä on jotain omituista.

Kaksikko on Frank Jones ja Marie Noir, Geist Korpsin sotilaita. Huomatessaan hahmot, he hyökkäävät lähitaisteluun. Frank Jones on varustettu kahdella pistoolilla ja hän on taitava lähikamppailija. Marie Noir puolestaan sähköittää ja näyttää pitkiä kulmahampaansa ennen kuin hyppää seinälle väistellen samalla sujuvasti kohti tulevia hyökkäyksiä. Frank pyrkii jakamaan laukauksia tasaisesti kaikkien kohteiden kesken ja antamaan tulitukea Marielle, joka yrittää päästä mahdollisimman nopeasti lähitaisteluun jonkun agentin kanssa. Frankin ja Marien tiedot löydät operaation lopusta.

Taistelu käydään Geist Korps Soldatien osalta kuolemaan saakka. Jos hahmot häviävät taistelun, heidät pyritään ottamaan vangeiksi ja viemään tyrmään. Emil Hartmann jää suunnitelmista poiketen pois laivalta ja tulee kuulustelemaan hahmoja.

Taistelulla tulee olemaan ainakin yksi uhri. Harhalaukaus tai tarkoituksella tehty hyökkäys tappaa PSI-majakkaan kytketyn meedion. Hänen vuotaa verta kartalle ja kartta peittyy hiljalleen verilammikon alle.

Valvomo

Valvomo on paikka, josta Brita Stohl pitää tavallisesti silmällä kylän ja tukikohdan tapahtumia. Nyt hän on kuitenkin mukana laivalla saattamassa päätökseen projektia, jonka hän aloitti yli 60 vuotta sitten.

Valvomo on kaareva huone, jonka yksi seinusta on täynnä monitoreja. Valvontakuvaa näyttää tulevan ympäri kylää ja tukikohtaa. Muutamissa monitoreissa näkyy venehalli, jossa valmistellaan kahta moot-

torivenettä lähtöön. Aluksen luona liikkuu ainakin kaksi mustiin pukeutunutta sotilasta, natsiupseeria muistuttava kalpea hahmo ja pitkään takkiin sonustautunut harmaahiuksinen nainen. Henkilöiden joukosta agentit tunnistavat ainakin konstaapeli Hartmannin.

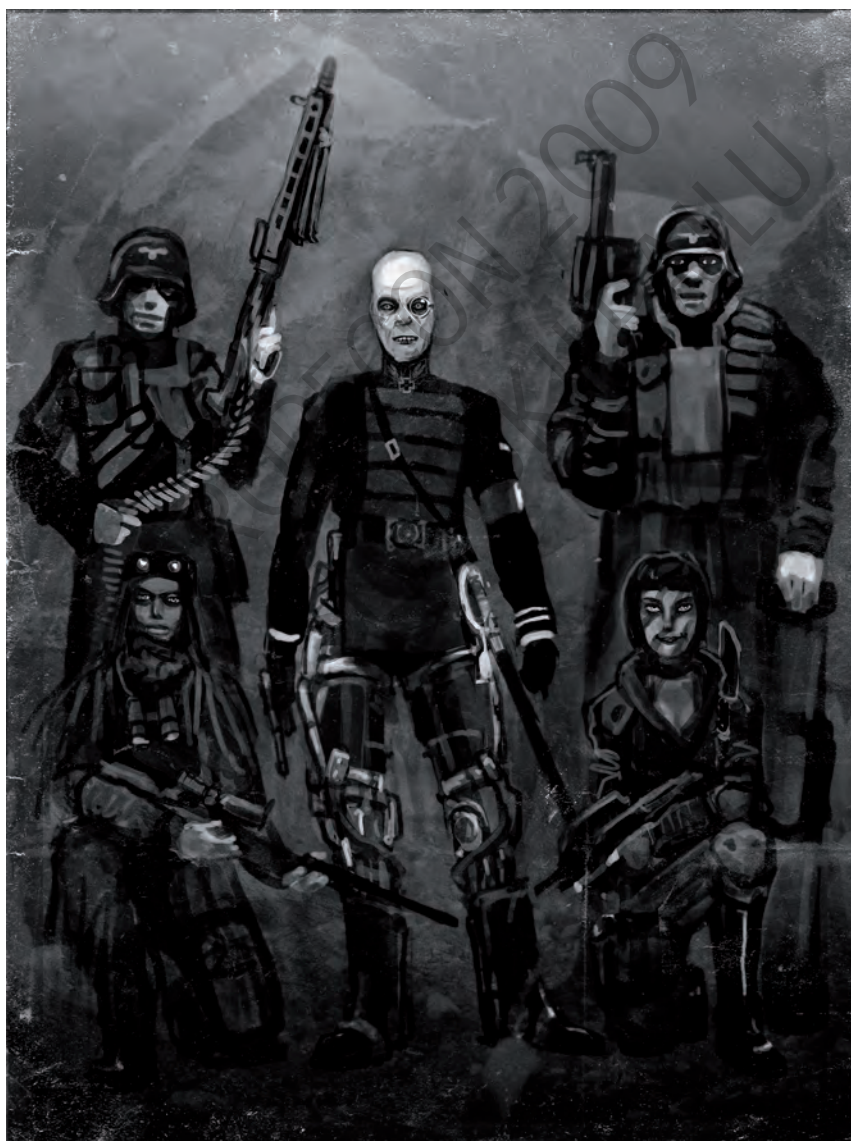
TIETOKONEET [VAIKEUS 9]: Hahmo onnistuu hakkeroimaan tietokoneen salasanasuojauksen ohi ja pääsee tarkastelemaan tietoja tarkemmin.

TUTKINTA [VAIKEUS 7]: Pieni tiedostojen tonkiminen valvomon tietokoneella paljastaa seruraavaa:

Tiedot Geist Korpsin sotilaista. Yksi sotilaista on vampyyri, toinen ihmissusi ja kaksi muuta ovat suorituskyylyltään paranneltuja iskusotilaita.

Joel Hammarssonista löytyy hakuja ja tavallisia rekisteritietoja. Hammarssonia koskevaan raporttiin on merkitty epäily ENOC-yhteyksistä ja käsky tukikohdan turvallisuustason nostamiseksi.

Koneelta löytyy myös viestinvaihtoa GK komentaja Hans Grüberin kanssa, joka pitää sisällään kuvia al-Hazirin valtikasta. Viestien yhteydessä mainitaan yksityinen, ”erityisten” taide-esineiden entisöijä nimeltä Saleem ali Jallad.





Tohtori Brita Stohlin kammio

Huone on lukittu. Sinne murtautuminen vaatii onnistuneen *Murtautuminen*-testin [vaikeus 9]. Brita Stohlin henkilökohtainen kammio on askeettisen arvokkaasti 1940-luvun tyyliin sisustettu huone. Huone on palvellut Britan kotina vuodesta 1945, eikä hän ole poistunut tukikohdasta tämän jälkeen päiväkään.

Huoneessa ei ole moderneja mukavuuksia, tapetoituja seiniä koristaa vain kuva Adolf Hitleristä. Huoneen nurkassa on pieni alttari, jonka päällä on siipensä levittänyttä kotkaa esittävä veistos sekä kymmenkunta palavaa eripituista kynttilää. Kotkan edessä on pienessä kuhlissa kuivahtaneet silmät. Silmät kuuluivat Hammarssonille ja ne toimivat kytköksenä ruumishuoneelle, kun Brita manasi henget ruumiisiin.

Yhdellä seinällä on kirjahylly ja vaatekomero. Kirjahyllyssä on useita teoreettista fysiikkaa, matemaatiikkaa ja okkultismia käsitteleviä kirjoja.

TUTKINTA [VAIKEUS 7]: Kirjahyllyn päältä löytyy koristeltu hopeinen tikari, joka toimii henkiolentoja vastaan kuin se olisi siunattu.

VENEHALLI

Betonivalimon yhteydessä on laiturin ja venehallin, jonka suojissa kulttilaiset lastaavat varusteita moottoriveneisiin, joiden tarkoitus ajaa vuonoon ilmestyneelle Eisenbergille.

Valvomasta tai turvakeskuksesta käsin agentit voivat nähdä kuinka kulttilaiset tekevät lähtöä venehallista. Samalla hetkellä, kun agentit saapuvat halliin, toinen moottoriveneistä katoaa sumuun.

Venehallissa odottavat Emil Hartmann ja kaksi kulttilaista jokaista agenttia kohden. Laituriin on si-dottu lähtövalmis moottorivene. Kulttilaiset avaavat tulen heti agentit huomattuaan. Kahdella kulttilaisella on konepistooli ja muilla 9 mm pistoolit. Emilillä on revolveri ja radio, mutta hän ei saa yhteyttä veneeseen, joka on jo saavuttanut paralleelialueen (ks *Eisenberg* alla).

Elleivät hahmot ole käyneet asevarastossa, moottoriveneestä löytyy sama ase- ja varustevalikoima. Vene on myös varustettu GPS-laitteella, johon on valmiiksi ohjelmoitu vuonoon johtavat koordinaatit.

EISENBERG

Eisenberg ilmestyi aivan äskettäin vuonoon paksun sumun keskelle. Laiva on kolkon ja aution näköinen harmaa laiva, jonka keulassa lukee ”Eisenberg” natsi-Saksan tunnusten yläpuolella. Vuono on peilityyni ja vesi näyttää pohjattoman mustalta.

Laivaa ympäröi edelleen paralleelialue käynnissä olevan D-projektorin vaikutuksesta. Kun pelaajat saapuvat veneellään vääristymän sisään, kaikki langattomat yhteydet ulkomaailman katkeavat ja veneen moottori sammuu. Sammuneen veneen lipuessa eteenpäin agentit huomaavat usvan keskellä siintävän laivan silhuetin, kunnes saavat käynnistettyä moottorin uudelleen.

Laivassa ei ole näkyviä valoja ja sen pinnat ovat hyisen jäähileen peitossa. Siellä täällä laivan kannella näkyy irtaimia esineitä, jotka voi tunnistaa muun muassa roomalaisen sotilaan, espanjalaisen konkistadorin tai viikingin varusteiksi. Ne ovat jääneet laivalle typerien tai epäonnekkaiden kantajiensa meneddyttä.

Laivaan astuminen

Ensimmäinen ryhmä on noussut jo laivaan ja sumun suojissa agenttien on mahdollista kiertää laivan toiselle puolelle piiloon. Veneen moottorin äänikään ei herätä erityistä huomiota, koska kulttilaiset odotta- vat toista venettä vielä saapuvaksi.

Ennen kuin agentit pääsevät nousemaan laivaan, Komentaja Grüber ja tohtori Stohl ovat joukkoineen jo menneet kannen alle ja suuntaavat kohti ruumassa sijaitsevaa D-projektorista.

Kun agentit pääsevät alukselle he kuulevat huutoa ja löytävät toista ryhmää odottamaan jääneet kaksi kulttilaista kuolleena. Toiselta on kurkku viilletty auki, toiselta painettu silmät sisään ja kallo murskattu. Samalla, kun agentit tutkivat kulttilaisten ruumiita, kantautuu kannen alta laukauksia ja huutoja.

Epäkuolleiden armeija

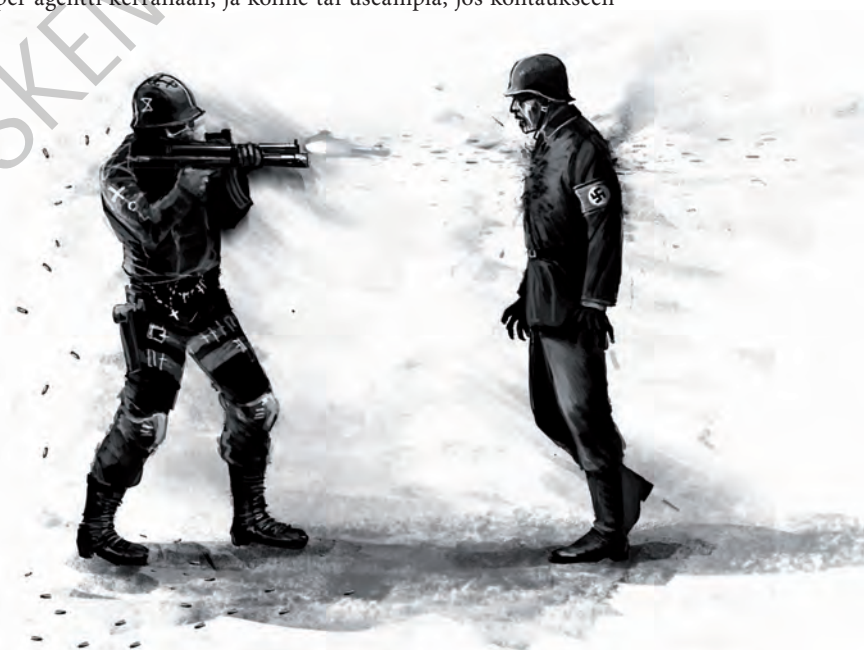
Eisenbergin kokeen mentyä pieleen vuonna 1945, laiva ja sen miehistö syöksyivät D-projektorin synnyttämän portin kautta syvälle tuonpuoleiseen, irtautuen meidän havainnoimastamme ajasta ja avaruudesta. Miehistö vääristyi turmelevien voimien vaikutuksesta kuoriksi siitä mitä olivat joskus olleet. Heidän sisällään asuu kirjaimellisesti vain tyhjyys. Eisenbergin epäkuollut miehistö pyrkii ahnaasti riistämään elinvoiman laivalle eksyneistä.

Epäkuolleiden silmät ja suu on täynnä pimeyttä ja ne liikkuvat rauhallisesti, mutta määrätietoisesti. Ne ilmaantuvat varjoista ja voivat kadota niihin yhtä yllättäen. Jos tilanne halutaan pitää hallittavana, on epäkuolleita ”natsi-zombieita” vain yksi per agentti kerrallaan, ja kolme tai useampia, jos kohtaukseen halutaan luoda ankaran painostava ja uhkaava tunnelma.

Natsi-zombiet uhkaavat hahmoja heidän laivalla olleessaan ja tapaavat ilmaantua äkillisesti joukoissa. Matkalla D-projektorille agenttien sopii kohdata natsi-zombieita korkeintaan pariin otteeseen.

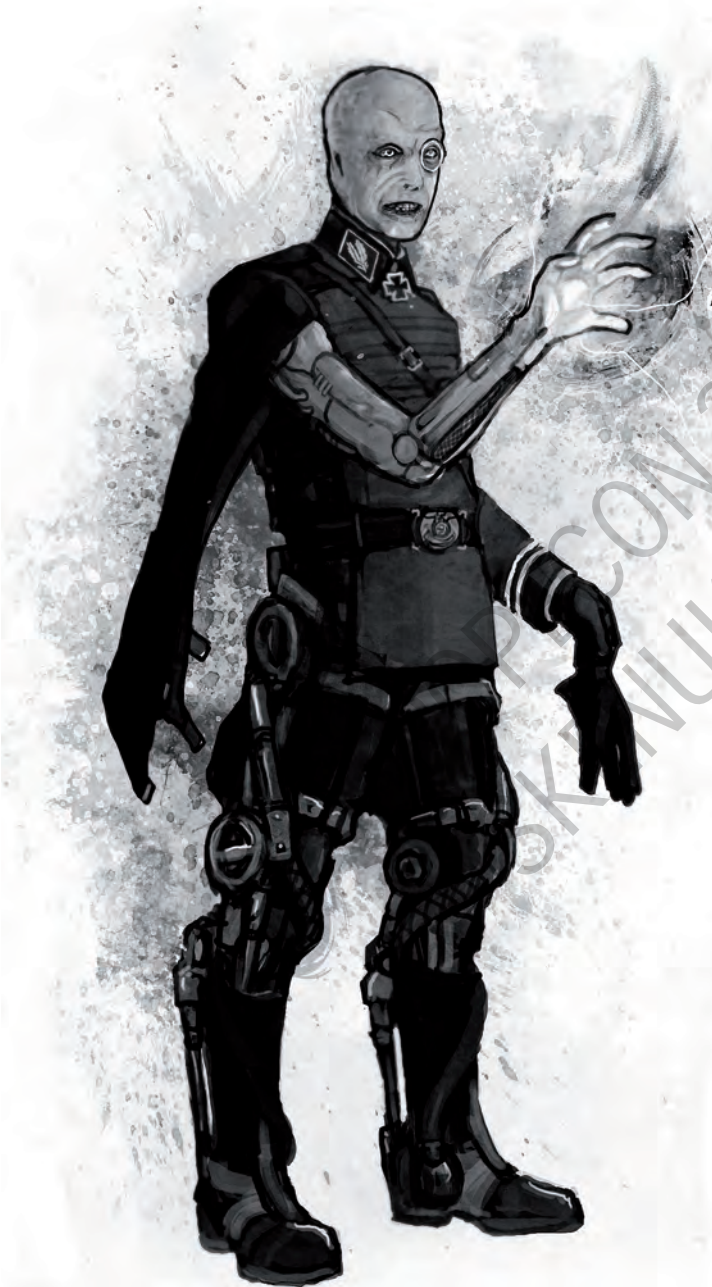
Ruuma

Satoja ihmisuhreja vaatinut D-projektori lepää edelleen laivan ruumassa. Kone on kytkettynä nuoreen poikaan, jonka kallo on avattu ja kasa johtoja kulkee hänen aivoistaan istuimeen, jossa hän lepää. Kolme metallista vannetta pyöri hiljalleen pojan ympärillä. Laitteen neliönmuotoisen jalustan jokaisessa kulmassa on teslakäämi, josta purkautuu valokaaria pyöriin metallivanteisiin ja ilmaan.



Poika vaikuttaa olevan tajuissaan, mutta voimaton liikuttamaan muuta kuin silmiään. Toisin kuin muu laivan miehistöstä, hän vaikuttaa normaalilta, eikä tunnu ikääntyneen päiväakkään laivan katoamisen jälkeen.

Tohtori Stohl ja Komentaja Grüber ryhtyvät välittömästi valmistelemaan konetta avatakseen portin Ak'harozin kutsumiseksi. Tohtori Stohl alkaa lausua manauksia valtikka kädessään, samaan aikaan kun kultin teknikat ryhtyvät kiihdyttämään D-projektorin täyteen tehoonsa. Komentaja Grüber tarkkailee tapahtumia sivusta sotilaidensa kanssa. Kultin seurue menetti suuren osan miehistöstään matkalla ruumaan epäkuolleiden väijytettyä heidät. Pelaajat törmäävät vähintään kuuteen kulttilaisen ruumiiseen matkallaan ruumaan.



Lopputaistelu

Agenttien saapuessa paikalle ruumassa on Tohtori Stohlin ja Komentaja Grüberin lisäksi kaksi teknikkoa ja kaksi Geist Korpsin iskusotilasta, joista toinen on ihmissusi. Uhattuna teknikat avaavat tulen pistooleilla agentteja kohti, mutta muuten ne yrittävät keskittyä koneen käyttöön. Iskusotilaat ovat hakeutuneet hyviin aseisiin jo ennen kuin hahmot saapuvat paikalle. Molemmat ovat suojassa ruumassa olevien laatikoiden ja rakenteiden takana. Wolfsoldat muuttuu susimieheksi ensimmäisen osuman jälkeen ja hyökkää lähitaisteluun. Toinen sotilaista pysyy piilossa ja ampuu lähinnä tähdättyjä laukauksia tarkka-ammuntakiväärillään.

Iskusotilaiden kuoltua komentaja Grüber riisuu oikean hihansa ja paljastaa kyberneettisen käntensä. Mekaaninen kämmen leimauttaa liekkeihin ja komentaja syökee tulta kädestään liekinheittimen tavoin.

AI-Harizin valtikka

Niin kauan kuin Tohtori Stohlilla on valtikka käsissään, portin avaaminen sujuu suunnitellusti. Koneen teslakäähmit keskittävät valokaaret ilmaan pyörivien metallivanteiden päälle, johon alkaa muodostua musta aukko. Poika alkaa vääntelehtiä istuimessaan ja kiljuu tuskissaan. Mustasta aukosta alkaa työntyä sysimustia lonkeroita. Lonkerot tunnus-televat ympäriinsä ja lopulta löytävät pojan. Pyörivät metallivanteet leikkaavat ilman näkyvää vaikutusta aineettomien lonkeroiden läpi pyöriessään.

Tohtorin manaaminen kiivastuu entisestään ja koneen metallivanteet pyörivät vihasti. D-projektorin akkukaapit ja teslakäähmit alkavat syöstä kipinöitä ja lattialla mutkittelevat johdot syttyvät palamaan. Lonkerot hakeutuvat istuimessaan kouristelevan pojan silmiin, suuhun ja korviin. Jos kukaan ei estä tohtorin loitsimista, mustat lonkerot luikertelevat pojan sisään ja poika syttyy pa-

lamaan. Teslakäämit räjähtävät ja metallivanteet sinkoutuvat sijoiltaan. Samalla hetkellä poika räjähtää riekaleiksi ja höyryävän veren keskelle ilmestyy mustanpuhuva liekehtivä siivekäs peto – Ak’haroz – tuhannen maailman pettjä.

TOHTORI STOHLIN VOI ESTÄÄ ESIMERKIKSI SEURAAVASTI:

Jos hahmot ampuvat akkukaapeja, ne aiheuttavat räjähdysten, joka heittää tohtori Stohlin maahan ja valtikka vierii hänen kädestään koneen viereen. Lonkerot noukkivat valtikan ja vetävät sen mustaan aukkoon. Kun valtikan mahti ei enää pidä epäkuolleita loitolla, natsi-zombieita alkaa ilmestyä varjoista ruumaan. Epäkuolleet hyökkäävät kaikkien kimppuun. Valtikan tuhoutumisella muulla tavoin seuraukset ovat samat kuin edellä.

Hyökkääminen tohtori Stohlin kimppuun vapauttaa demonin loitsun hallinnasta ja lonkerot yrittävät tarttua kehen tahansa, joka eksyy koneen lähelle. Agenteilla pitää kuitenkin olla järkevä mahdollisuus riistäytyä irti lonkeroiden otteesta. Lopulta lonkerot tarttuvat tohtori Stohliin ja ne kiskaisevat hänet mustaan aukkoon.

D-projektori

D-projektori, tai tarkalleen ottaen siihen kytketty poika on portti ja paralleelialueen ydin. Vuoden 1945 kokeen seurauksena pojasta ja koneesta on tullut erottamaton osa toisiaan pojan kuolema tai irrottaminen D-projektorista johtaa koneen räjähtämiseen ja laivan tuhoutumiseen. Vastaavasti koneen tuhoaminen johtaa pojan kuolemaan. Kone alkaa tuhoutua myös, kun Ak’haroz on ruumiillistunut pojan ruumiin kautta.

Jos agentit ovat saaneet hoidettua kunnialla kaiken muun, poika pyytää heitä irrottamaan hänet koneesta. Poika pyytää tätä siksi, että hän ja muut Eisenbergin vangitsemat sielut pääsisivät vapaiksi. Tämä tietysti johtaa D-projektorin ja laivan tuhoutumiseen.



Pako laivalta

Laivalla on jo täysi kaaos meneillään: D-projektori on tuhoutumassa epäkuolleiden ollessa valloillaan ja Ak'haroz mahdollisesti agenttien perässä. Viimeistään nyt hahmojen on aika paeta laivalta.

Ruuman yhteenoton jälkeen pelaajat tuskin enää kaipaavat mitään erikoisia vastuksia. Riittää, jos agenteja vastaan heittää hieman katosta putoavaa romua, satunnaisen natsi-zombien tai agenttien kintereillä rynnivän Ak'harozin, joka sylkee tulta ja repii laivan rakenteita kappaleiksi seurattessaan heitä.

Kun pelaajat pääsevät veneelle tai hyppäävät mereen, Eisenberg räjähtää taivaan tuuliin. Olisi sopivaa, jos hahmot pökertyisivät hetkeksi räjähdysvoimasta ja heidän toivuttuaan sumu on hälvennyt eikä Eisenbergistä tai siitä lentäneestä romusta näy merkkiäkään. Jos agentit ottivat pojan mukaansa, hän on kadonnut selittämättömästi.

PSI-majakkaan kytketyn meedion kuoltua Eisenberg on jälleen irrallaan ja on kadonnut tuonpuoleiseen. D-projektorin ollessa todennäköisesti tuhoutunut, laivaan vangitut sielut ovat taas vapaita ja heidän kärsimyksensä on päättynyt.

Jos agentit joutuivat veden varaan paetessaan laivalta, paikalle saapuu poliisimoottorivene konstaapeli Sigmundssonin ohjaamana. Sigmundsson pelastaa agentit vuonosta ja kuljettaa heidät maihin.

EPILOGI

Agentit tapaavat herra Mathesonin operaation jälkeen. He saavat palkkioksi \$ 20 000 käteisenä ja Matheson välittää kiitokset kenraali Morganilta hyvin tehdystä työstä. Hän kiittää erityisesti Geist Korpsin paljastamisesta. Järjestö on piileskellyt yli viisikymmentä vuotta ja nyt ENOC aikoo kohdistaa resursseja Geist Korpsin muiden toimijoiden jäljittämiseen.

Ennen lähtöään Matheson näyttää pelaajille valokuvan, joka on löytynyt netistä. Guatemalassa on nähty lentävä tuliolento yötaivaalla. Kuva on epäselvä, mutta hahmoille ei jää epäilystäkään mikä kuvassa on.

”Meillä on ongelma”, Matheson toteaa.

Näin loppuu Operaatio Eisenberg.



HENKILÖPROFIILIT

Herra Matheson, ENOC:in välimies

Matheson on hyväryhtinen, ehkä viisissäkymmenissään oleva mies, jonka ohimoilla on hieman harmaita hiuksia. Hänellä on kapeat ja uurteiset kasvat. Herra Mathesonin olemuksesta huokuu arvovalta ja rauhallisen vahva luonne.

TAIDOT: Matheson ei tarvitse taitoprofilia. Hän osaa mitä vain taitoa vähintään tasolla 2 tai 3. Asioita, joissa hän on parhaimmillaan, hän osaa tasolla 4 tai 5.

SITKEYS: 30

ERIKOISTA: Mathesonin vartalo on kauttaaltaan tatuoitu symboleilla ja suojelevilla loitsukaavoilla. Nämä loitsukaavat antavat Mathesonille hänen uskomattoman sitkeytensä ja takaavat hänelle +4 muutoksen kaikenlaisten psyykkisten tai maagisten vaikutusten vastustamiseen.

VARUSTEET: Kaiverruksin koristeltu siunattu .44 pistooli (VAH: 9, KAN: 20, TN: 3, Lipas: 9, pistooli) ja kaksi lipasta hopealuoteja, kevyet suojaliivit, kännykkä.

Konstaapeli Tomas Sigmundsson, ylipätevä poliisi

Nuori narvikilainen, joka ole sekaantunut kulttiin, eikä tiedä siitä mitään. Sigmundsson on Beisfjordista kotoisin ja päätyi takaisin kylään sairastuneen isänsä vuoksi. Hänen äitinsä kuoli syöpään viisi vuotta aiemmin. Hän hylkäsi työtarjouksen Oslon rikospoliisissa voidakseen huolehtia isästään. Sigmundsson ei tiedä, että hänen isänsä on Eisenbergin mukana kadonneen tohtori Dietrich Franken avioton lapsi.

TAIDOT: Ajotaito 2, Empatia 3, Kunto 2, Lähihaistelu 2, Tahdonvoima 2, Tieteet 2, Tuliaseet 3, Tutkinta 3, Uhkailu 2, Vahvuus 1, Valppaus 3

SITKEYS: 13

VARUSTEET: 9 mm pistooli, käsiraudat, kevyet suojaliivit, Narvikin karatseuran jäsenkortti.

Vanhempi konstaapeli Emil Hartmann, kultin vartija

Vallanhimoinen ja täysin korruptoitunut poliisi. Tohtori Stohlin sätkynukke, jonka tehtävänä on raivata nuuskijat pois kultin ympäriltä.

TAIDOT: Ajotaito 2, Kunto 2, Lähihaistelu 3, Tahdonvoima 3, Tuliaseet 3, Tutkinta 1, Uhkailu 3, Vahvuus 2, Valppaus 2, Vilppi 4

SITKEYS: 14

VARUSTEET: Taser, revolveri .44, pamppu, taittoveitsi, käsiraudat, kevyet suojaliivit

Lääkäri Stein Torsson, patologi ja lääkäri

Flunssan kourissa painiva yleislääkäri, ei ole sekaantunut kultin toimintaan.

TAIDOT: Empatia 2, Lääkintä 3, Valppaus 1

SITKEYS: 10

Riivattu ruumis (nimetön)

Riivatut ruumiit ovat järkensä menettäneiden henkien riivaamia kuolleita. Ne liikkuvat nopeasti sätkien ja pyrkivät hyökkäämään kaikkien elävien kimppuun läheisyydessään.

ERIKOISTA: Riivatut ruumiit pystyvät liikkumaan seinillä ja katossa yhtä helposti kuin lattialla. Niiden kuolleet ruumiit sietävät vahinkoa luonnottoman paljon, joten tavallisesta vahingosta vähennetään 10 pistettä. Siunatut aseet ja hyökkäykset ohittavat tämän suojan.

Tohtori Brita Stohl, kultin matriarkka ja nekromantikkonoita

Hän ei ole poistunut tukikohdasta vuosikymmeniin. Hän on uhrannut kaiken aikansa ja kaksi lastaan kultille ja sen projektille. Kovan nainen, jonka iho on oudon elotonta.

TAIDOT: Johtajuus 3, Keskittyminen 3, Kielitaito 3, Kuudes aisti 4, Lähihaistelu 2, Okkultismi 4, Parapsykologia 4, Tahdonvoima 4, Tieteet 4, Uhkailu 3

SITKEYS: 15

ADRENALIINI: 2

KOHTALO: 1

ERIKOISTA: Brita Stohl tuntee laajalti nekromantiikkaa kyeten kosketuksellaan imemään vihollisesta elinvoimaa itselleen onnistuneella *Lähitaistelu*-testillä. Loitsu vahingoittaa kohdetta 1n10 pistettä palauttaen Britalle saman verran sitkeyttä. Kohteen panssari ei suojaa vahingolta. Tämä ylimääräinen sitkeys katoaa itsestään pisteen tunnissa. Loitsu tehoaa myös aaveisiin.

Tohtorin ihoon kaiverretut riimut suojaavat häntä tavalliselta vahingolta 7 pisteen edestä.

VARUSTEET: Natsiuniformu, kämmentietokone, 9 mm pistooli, Al-Harizin valtikka

Natsikultistit (Nimetön)

Fanaattisia aatteen sokaisemia kultisteja.

VARUSTEET: 9 mm pistooli ja taittoveitsi (VAH: Vahvuus + 3)

Komentaja Hans Grüber, Pyrokineetikko

Alkuperäinen Übersoldat -projektin jäsen. Komentaja Grüberin ruumista on muokattu kybernetiikalla laajalti antaen hänelle yli-inhimilliset voimat. Grüber on myös voimakas pyrokineetikko.

TAIDOT: Johtajuus 4, Keskittyminen 3, Kielitaito 2, Kunto 4, Kuudes aisti 2, Lähitaistelu 3, Okkultismi 3, Parapsykologia 3, Tahdonvoima 3, Uhkailu 3, Tuliaseet 3, Tieteet 2, Vahvuus 6

SITKEYS: 20

VARUSTEET: Pitkä, Gestapo -tyylinen, musta nahkatakki, koppalakki, .50 AE pistooli (Hopealuoteja)

ERIKOISTA: Komentajan kyberkeho antaa 12 pisteen suojan koko kehoon, myös päähän (kypärä).

PYROKINEETTINEN LIEKKI: VAH: 8, KAN: 10m, TN: 5 (S); Hajonta, sarjatuli

TULI: Tulivahinkoa aiheuttavat aseet sytyttävät kohteen palamaan. Kohde kärsii seuraavilla kierroksilla automaattisest n10 pistettä vahinkoa. Tuli sammuu noppatuloksella 1, eikä vahinkoa enää heitetä tulevilla kierroksilla. Tulen voi myös yrittää sammuttaa *Ketteryys*-testillä (vaikeus 10) tai esimerkiksi hypäämällä veteen.

Frank Jones ja Ingrid Jetropov, GK sturmsoldat

Kybernetiikan avulla paranneltuja sotilaita. GK:n eliittiä.

TAIDOT: Ketteryys 2, Kunto 3, Lähitaistelu 3, Tahdonvoima 1, Räjähdeet 1, Tuliaseet 3, Vahvuus 3, Valppaus 2, Uhkailu 2

SITKEYS: 16

ADRENALIINI: 1

VARUSTEET: Pitkät nahkakit, taktiset liivit ja kypärät. Frank Jones kantaa kahta .45 pistoolia Ingrid Jetropov taas tarkka-ammuntakivääriä. Molemmilla taisteluveitset.

ERIKOISTA: Kehonparannukset antavat sturmsoldaatille lisävoimia (korotetut kunto ja voima)

Marie Noir, GK vampirsoldat

Kalpeakasvoinen nainen verenpunaisilla silmillä varustettuna. Neidin purukalusto on harvinaisen hyvin kehittynyt.

TAIDOT: Ketteryys 3, Kunto 3, Lähitaistelu 3, Tahdonvoima 2, Tuliaseet 1, Vahvuus 3, Valppaus 2, Uhkailu 2, Hiipiminen 3

SITKEYS: 16

ADRENALIINI: 4

VARUSTEET: Pitkä nahkatakki, 9 mm pistooli, tainnutuskranaatti

ERIKOISTA: Marie on vampyyri ja saa 10 suojan tavallista vahinkoa vastaan. Auringonvalo (UV salama mm.), lävistävät puiset esineet tai pyhät esineet ohittavat tämän suojan. Vampyyri pystyy liikkumaan katossa ja seinissä aivan kuten ne olisivat tavallista lattiaa.

PUREMA: Vampyyri imee uhriltaan elinvoimaa onnistuneella *Lähitaistelu*-testillä. Purema vahingoittaa kohdetta 1n10 pistettä, palauttaen vampyyrille saman verran sitkeyttä.



Sebastian Moreau, GK wolfsoldat

Petomaiset kasvot omaavat karvainen mies.

TAIDOT: Eränkäynti 2, Ketteryys 2, Kunto 3, Lähitaistelu 3, Tahdonvoima 2, Tuliaseet 1, Vahvuus 3, Valppaus 2, Uhkailu 2, Hiipiminen 1

SITKEYS: 16

ADRENALIINI: 2

VARUSTEET: Pitkä nahkatakki, 9 mm pistooli, suden kynnet (vain susimuo-dossa). Kynnet vastaavat veitsiä taiste-lussa.

ERIKOISTA: Lykantrooppi. Muuttuu halutessaan tai suuttuessaan ihmisseksi. 10 pisteen suoja tavallista vahinkoa vastaan. Hopea ohittaa tämän suo-jauksen.

Natsi-zombiet (Nimetön)

Turmelevien voimien tyhjiksikaluama Eisenbergin miehistö, joka pysyy suhteellisen rauhallisena niin kauan kuin D-projektori on toiminnassa. Sen tuhoudutta käyvät välittömästi kimp-puun.

VARUSTEET: Kuluneet natsiunivormut

Ak'haroz, ifriiti-demoni

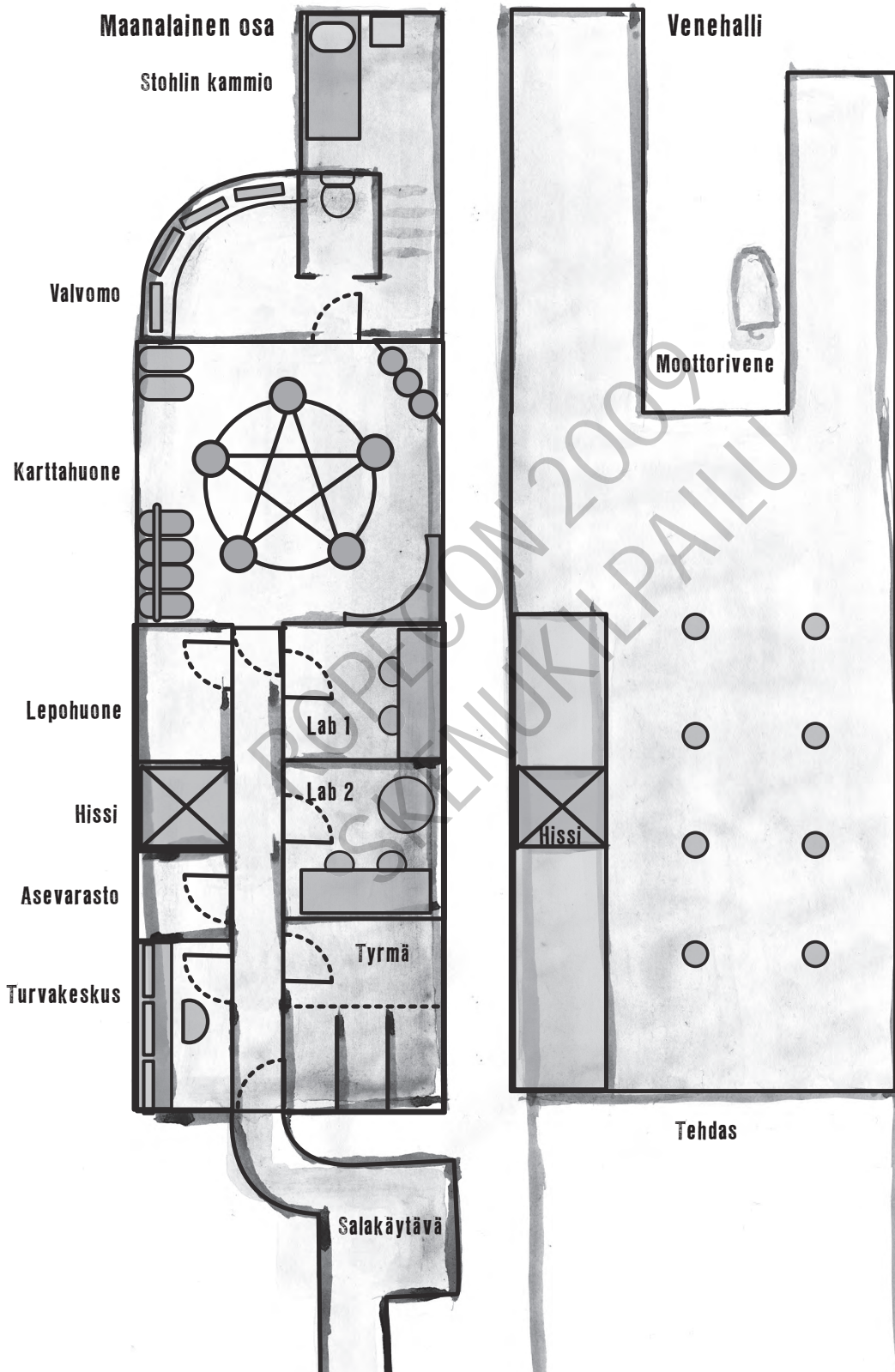
Vuonna 1945 Geist Korps manasi maailmaamme pitkään tuonpuoleisessa vangittuna olleen ifriiti-demonin, joka kutsuu itseään Ak'haroziksi. Geist Korps oli onnistunut valjastamaan de-

monin palvelukseensa muinaisen persialaisen velhon, Ajeel al-Hazirin, valmistaman maagisen valtikan avulla. Demonin kuitenkin vapautui valtikan katkettua kahtia toistaiseksi tuntemattomissa olosuhteissa sodan loppuhetkillä.

Yli kymmenen vuoden ajohajdin jälkeen, vuonna 1956, ENOC:in kenraali Stravinsky onnistui jäljittämään piileskelevän demonin Pohjois-Eurooppaan ja demoni saatiin manattua takaisin tuonpuoleiseen. Ajojahti vaati useiden agenttien hengen ja demonin aiheuttamien tuhojen peittelyssä tarvittiin yhteistyötä Yhdysvaltain hallituksen kanssa.

Ak'haroz on luokiteltu erittäin vaaralliseksi demoniksi ja sen tiedetään pystyvän aiheuttamaan pieniin ydinlatauksiin verrattavia lämpöpurkauksia. Demonilla ei ole muita tunnettuja heikkouksia, kuin al-Hazirin valtikka, joka tietävästi on tuhoutunut. Siunatuille aseillekin se on osoittanut hyvin sietokyiseksi.

TUKIKOH DAN KARTTA



PELIVALMIIT HAHMOT

Julian Cane, Metsästäjä

Jäntevä, tummatukkainen nainen. Kuluneiden maastohousujen vyöhön on kiinnitetty jyrkän puukon lisäksi värjäytyillä piikkisianpiikeillä koristeltuja pusseja. Nahkainen revolverikotelo ja vanha, mutta ehdottoman toimivan näköinen kiikarikivääri roikkuu olalla tiiviisti sään pieksemän selkärepun vierellä. Metsästäjän kaulaa koristaa sulka-amuletti sekä muhkea torahammaskoru.

Taidot: Eränkäynti 4, Tuliaseet 4, Valppaus 3, Lääkintä 1, Okkultismi 2, Hiipiminen 2, Kunto 2, Kuudes aisti 2, Lähitaistelu 1, Vahvuus 1, Ketteryys 2, Pilotti 1

SITKEYS: 13

ADRENALIINI: 1

KOHTALO: 1

Varusteet

- Tarkka-ammuntakivääri kiikaritähntämellä, 3 x varalipasta sekä yksi varalipas, jossa hopealuoteja. Kivääri on koristeltu hienoin metsästysaiheisin kaiveruksin.
- .357 revolveri sekä 3 pikalaturia, nahkainen kotelo
- Iso nykypuukko (taisteluveitsi)
- Maastohousut ja nahkainen takki, jonka alla on suojaavien riimujen peittämä ketjupaita.
- Ensiapulaukku sekä 2 traumaruisketta
- Radiopuhelin korvanapilla
- Repussa kiikarit sekä erämaassa selviytymisen kannalta tärkeitä asioita, kuten kompassi, kuivamuonaa, vettä, tulitikut, sadeviitta jne.
- Erähenkiset siviilivaatteet

Marvin "Big Mac" Callahan, Asemies

Arpien ja tatuointien peittämä järkäle. Raskaista luotiliiveistä roikkuu muutama puinen vaarna, Ka-Bar -taisteluveitsi, kranaatteja ja varalippaita. Kaksi kunnioitusta herättävää pistoolikoteloä sekä lyhytpiip-puinen automaattihaulikko korostavat miehestä huokuvaa väkivaltaa. Oikeasta kädestä puuttuu pikkusormi ja nenä on murtunut ainakin kahdesta kohtaa.

TAIDOT: Ajotaito 1, Ketteryys 1, Kunto 3, Lähitaistelu 2, Lääkintä 1, Tahdonvoima 1, Räjähdeet 1, Tuliaseet 4, Vahvuus 3, Valppaus 1, Uhkailu 2, Johtajuus 1

SITKEYS: 16

ADRENALIINI: 3

KOHTALO: 1

Varusteet

- Automaattihaulikko ja 4 varalipasta
- Kaksi kappaletta Desert Eagle .50 pistoolia. Molempiin kolme varalipasta
- Sirpalekranaatti sekä kaksi UV-flash -kranaattia
- Ka-Bar -taisteluveitsi
- Taktiset luotiliivit sekä kyynär- ja säärisuojat
- Radiopuhelin korvanapilla
- Siviilivaatteet

Dexter Holzman, Teknikko

Dexter Holzman alias ”D3X”, hakkeri. Dexter värvättiin ENOC:in riveihin tämän jäätyä kiinni hakke-rointiyrityksestä organisaation tietoverkkoon. Ei juuri pidä aseista, mutta osaa kyllä käyttää niitä tarvittaessa. Todellinen tekniikkavelho.

TAIDOT: Ajotaito 1, Keskittyminen 3, Korjaaminen 2, Murtautuminen 3, Parapsykologia 2, Pilotti 1, Räjähde 1, Tieteet 2, Tietokoneet 4, Valppaus 1, Tuliaseet 1, Vilppi 1

SITKEYS: 10

ADRENALIINI: 1

KOHTALO: 2

Varusteet

- Nuhruiset siviilivaatteet (näyttää opiskelijalta)
- Musta maastopuku ja kevyet luotiliivit
- Isohko olkalaukku, jossa läppäri, pienet eletroniikkatyökälyt ja Kirlian-kamera.
- 9 mm pistooli kainalokotelossa sekä 2 varalipasta
- Radiopuhelin korvanapilla
- Kännykkä, johon kaksi käyttämätöntä prepaid -liittymän sim-korttia
- Kämmentieturi
- EMF-sensori
- Tiirikasetti

Isä Daniel Martinez, Manaaja

Ikääntyyvä, mutta kovakatseinen mies. Harva pystyy katsomaan Isä Martinezia pitkään silmiin. Vaatteet piilottavat jäntevän vartalon sekä rintaan ja olkapäihin poltetut uskonnolliset symbolit. Luotiliiveihin on kiinnitetty krusifiksi ja kaksi hopeista tikaria. Kevyt konepistooli roikkuu olkahinnassa.

TAIDOT: Johtajuus 2, Keskittyminen 3, Kielitaito 2, Kuudes aisti 2, Lähitaistelu 2, Okkultismi 3, Parapsykologia 1, Suostuttelu 1, Tahdonvoima 4, Uhkailu 2, Tuliaseet 1, Vahvuus 2

SITKEYS: 12

ADRENALIINI: 1

KOHTALO: 1

Varusteet

- Taktiset liivit
- Kaksi hopeista tikaria
- Krusifiksi
- Raamattu
- Kaulassa suojaavien pyhimysten kuvista tehty kaulanauha
- Tummakuvioiset maastohousut ja maiharit
- Uzi, 9 mm konepistooli, siihen kolme varalipasta sekä holotähtäin.
- Radiopuhelin korvanapilla
- Siviilivaatteet ja papin vaatteet

Julie Choi, Näkijä

Pienikokoinen aasialainen nainen. Kaula, ranteet ja hiukset ovat sulkien, luukorujen ja riipusten koristamat. Otsalle on nostettu vampyyrilasit. Kevyihin taisteluliiveihin on kiinnitetty varalippaita, tavallinen taskulamppu sekä UV-lamppu. Vyöllä pistooli sekä haamusuihke.

TAIDOT: Empatia 4, Keskittyminen 3, Kielitaito 2, Kuudes aisti 3, Okkultismi 2, Parapsykologia 2, Tahdonvoima 3, Suostuttelu 1, Tutkinta 1, Valppaus 1, Tuliaseet 1, Lähitaistelu 2

SITKEYS: 10

ADRENALIINI: 1

KOHTALO: 1

Varusteet

- Kevyet kevlar-liivit
- Kevyt konepistooli ja kaksi varalipasta
- 9 mm pistooli ja varalipas
- Haamusuihke
- Nunchakut (pamppu)
- Vampyyrilasit
- UV-lamppu
- Radiopuhelin korvanapilla
- Siviilivaatteet
- Paljon amuletteja ja koruja

Edward Black, Tutkija

Ryhkäkäs ja tarkkaavainen mies, harva asia jää Edward Blackiltä huomaamatta. Huhujen mukaan entinen CIA:n operatiivi. Kevyiden luotiliivien päällä taisteluvyö lukuisine taskuineen. Rynnäkkökivääriin on tehty lovia ja kaiverretty erinäisiä symboleja.

TAIDOT: Empatia 3, Keskittyminen 2, Hiipiminen 2, Murtautuminen 1, Suostuttelu 1, Tuliaseet 2, Tutkinta 4, Uhkailu 1, Valppaus 4, Vilppi 1, Okkultismi 3, Kunto 1

SITKEYS: 11

ADRENALIINI: 1

KOHTALO: 1

Varusteet

- Kevyet luotiliivit
- Rynnäkkökivääri sekä 3 varalipasta
- Pistooli .45 sekä kaksi varalipasta
- Taser
- Taittoveitsi, jonka kahva on tehty ihmissuden luusta
- Tiirikkasarja
- Radiopuhelin korvanapilla
- Siviilivaatteet
- Pimeänäkölaite
- Vampyyrilasit
- Kämmentietokone