

Paholaisen opetuslapset.

Pelaajien valmishahmot: (*Characteristics: 90pistettä STR, CON, SIZ, DEX, APP, INT, POW, EDU.*)

Characteristics kertoo pelaajan vahvuuksista. Idea, Luck tai Know heittoa voi poikkeuksellisesti käyttää vain kerran koko pelin aikana. Sopivan tai tuntemattoman taidon käytössä ja näin saavuttaa onnistuminen kriittisessä tilanteessa. Pelin mekaniikan pääpaino on taidoissa, jotka määrittelevät heidän kykynsä vaikuttaa ympäröivään todellisuuteen ja niitä tulee käyttää luovasti kokeillen ja ehdottaen. Vaikeustasoa voi vaikeuttaa vähentämällä hahmoihin käytettäviä pisteitä. Skenaariota voisi luonnehtia selviytymisoppaaksi salaliittoteorioihin ja Cthulhun kutsuun. Vaikka pelaajat haluaisivatkin aseistauduttuaan kaivaa itselleen korsun ja odottaa kohtaloaan, se ei palvelisi itse pelin tarinan tarkoitusta.

Aseiden vahinkotaulukot:

| <u>Ase</u> | <u>/ Vahinko/</u> | <u>Etäisyys</u> |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Nyrkki | 2+db | Lähietäisyys |
| Veitsi, vasara | 4+db | Lähietäisyys |
| Kirves, miekka | 6+db | Lähietäisyys |
| Käsiase | 8-12 | Keskimatka |
| Haulikko | 13-20 | Keskimatka |
| Kivääri | 15-24 | Pitkämätka |

Suoja taulukot: (*Suoja menee rikki pelinjohtajan päätöksestä*)

| <u>Panssari</u> | <u>/Puolustus arvo</u> |
|-------------------|------------------------|
| Vaate | -1 |
| Puu | -4 |
| Kevlar-luotiliivi | -6 |
| Raskas-luotiliivi | -10 |
| Betoni | -18 |
| Teräsovi | -20 |

Hahmojen vauriotaulukko: (*Pähän ja elintärkeisiin elimiin osuessa vahinko on kaksinkertainen.*)

1-2 Harmiton, laastari

3-6 Pintahaava, tikkejä

7-10 Haavoittunut, kipsi, verenhukkaa (*Esim. Raaja toimintakyvytön, luunmurtuma, K.O.*)

11+ Vamma, kirurgiaa, verenhukkaa (*Esim. Irtoraaja, K.O= Tyrmäys! Hahmo tokenee määrittelemättömän ajan kuluttua.*)

Vauriotaulukon korkeimpia tuloksia voi määritellä esim. osuma kasvoihin johtaa toisen silmän menetykseen taikka hampaiden ja leukaluun tuhoutumiseen. Osuma raajaan taasen voisi johtaa sormien tai varpaiden menetykseen tai pahimmassa tapauksessa osumaa polven taikka kyynärpään valtimoihin ja luihin. Suojaamattomaan torsoon osuvat ammuksiset todennäköisesti puhkovat sisäelimiä, mikä tarkoittaa kaksinkertaista vaurioita pelinjohtajan päätöksellä. Ampuma tapauksissa verenhukkaa ei sovi unohtaa. Lääkintälaukuilla voi lopettaa verenvuodot ja parantaa vointia palauttaen hahmot takaisin taistelukuntoon.

Taitojen käyttö: (*% Heitto taidon prosenttiarvon alle, johtaa onnistumiseen haasteessa tai tutkimuksissa.*)

Kaikki taidot vaativat vain onnistuneen taitoheiton ja palkintona on joitakin ehdotuksia. Mikäli samalla paikalla on useampia pelaajia, hekin voivat yrittää vastaavaa tai samaa taitoheittoa edistäen asiaa. Työkalujen käyttö taistelutilanteessa on tehokkaampaa kuin aseeton kamppailu. (*Esim. Lyönti ihmisen päähän tyrmää vastustajan hetkeksi 4Hp x2 tuloksella.*) Tuliaseiden käyttö vaatii aseiden sekä panoksia. Onnistunut määritellyn aseiden taitoheitto johtaa aina torso osumaan ilman tähtäystä. Tähtäys vaatii ylimääräisen taisteluvuoron ja ampuja voi määrittää osumakohtaan esimerkiksi raajan tai pään.

Pelaajahahmojen taidot Call of Cthulhu 1990's hahmolomakkeissa: (*+400% määriteltyihin taitoihin. Valmishahmot.*)

E.Smythe: Computer use, Persuasion, Listen, Library use, Spot hidden, Art, Photography, Sneak, Hide.

C.Quinton: (db+1) Dodge, Locksmith, Drive auto, Conceal, Fast talk, Climb, , Sneak, Hide, Jump.

- *Fist/punch, Kick, Headbutt, Knife, Handgun.*

E.Hale: Dodge, Spot hidden, Psychology, Law, Drive auto, Jump, Sneak, Credit rating, Climb, Martial arts, Computer use.

- *Handgun, Shotgun, SMGun, Blackjack, Fist/Punch, Kick.*

T.Braemer: Mec/Elec repair, First aid, Explosives, Credit rating, Ride, Track, Climb, Drive auto.

- *Axe, Club, Rifle, Shotgun, Fist/Punch.*

Pelin tarinan etenemiseksi pelaajahahmojen tulee kerätä todisteita pelin tapahtumista esineinä ja hankkia tarpeellisia tavaroita. Pelissä haastetta tarjoavat ei pelaajahahmot ja hirviöt. Ympäristön tutkiminen ja tarkkailu on myöskin tärkeää.

Pelaajahahmojen taustatarinat: (*Näytä hahmojen kuvat!*)

Erica Smythe, osa yksi. *Sutton City, Texas, USA. Torstai 1.7.2010 klo 0100*

Herää keskellä yötä kotonasi murron ääniin. Pukeudut pikaisesti ja hiivit makuuhuoneesi ovelle pippurisumute kädessä. Huoneeseesi tunkeutuu kaksi miestä mustissa vaatteissa (NPC#1). He kahlitsevat jalkasi ja kätesi etupuolelle vihreillä muovisilla nippusiteillä (*Metallilanka sisus*). Kaappaajat teippaavat suusi sekä sulkevat suureen mustaan muovisäkkiin. He kantavat sinut pakettiautoon ja lähtevät ajamaan pois.

Clay Quinton

Tunkeutuminen slummien Blood's jengin reviiirille upoudella autolla oli yllättävän helppoa. Kaikki tarkkailijat luulivat että kyseessä on vain jonkun varovaisen ja varakkaan ohiajo. Hälytys lähti vasta kun auto ajoi vasemmalle kaistalle talon sisäänkäynnin eteen, sekun sekaannuksessa. Koplasi jäsenillä on kommando-pipot ja olette hampaisiin asti aseissa. Tiedostatte keikan riskit. Pelkkä laittoman rynnäkkökiväärin hallussapito riittäisi lähettämään ainakin kolmeksi vuodeksi vankilaan. Juoksette sisään kerrostalon ulko-ovesta neljänteen kerrokseen. "Tiili" ampuu lukot ja saranat haulikoilla ja sinä avaat oven sorkkaraudalla. "Rotta" ryntää huoneeseen sisään M16 rynnäkkökivääri käsissään. Menet huoneeseen toisena 45cal Colt pistooli kädessäsi. Vastassa on paikallinen Bloodin pomo Raul Diego Ariznavarreta yläruumis paljaana. Sana veri on tatuoituna jengin pomon kehoon useilla kielillä. Huoneessa on myös kaksi veriveljeä, jotka eivät ehtineet aseilleen. Jengin huume-labrossa lojuu pöydillä kuminauhalla niputettuja tukkoja käteistä rahaa, pieniä ja suuria paketteja kokaiinia ja heroïinia. Labrossa kokataan speedball satseja, Sutton cityn slummien huumemarkkinoille. Jengiläisillä on uzi-konepistooli ja pieniä mustia lyhytpiippuisia revolvereita. "Tiili" putsaa paikkoja kaikesta arvokkaasta oli ne sitten aseita, huumeita taikka huumerahaa kaikki pakataan kahteen putkikassiin. "Rotta" seisoo huoneen nurkassa valmiina tulittamaan. Sinä seisot huoneen keskustassa valppaana varmistaen että ei tule kohtausta. Pomo uhkailee verbaalisesti luvaten kosta ja kiroten. Kaksi minuuttia myöhemmin poistutte juosten pakoautoon. Kuski kiihdyttää auton matkaan luotisateessa, joka tulee ympäröivistä graffitein sotketuista rakennuksista.

Sutton cityn reunamailla lännessä tuntia myöhemmin. Pysähdytte MC Renegade's klubitalon luona. Koko kopla nousee autosta ja kokoontuu konepellille kartan kanssa. Kuski lähtee kävelemään klubitalolle koputtamaan ovea. "Tiili" ja "Rotta" sanovat: "Diili on muuttunut Clay. Sun siivu menee Renegade's:ille. Älä sano niille mitään niin saat muutaman tonnin taskuusi.". Avaimet ovat kuskilla näit hänen pitävän niitä farkkujensa taskussa, mietit kuumeisesti miten saada avaimet. "Rotta" ottaa esille pistoolin ja alkaa osoittelemaan sillä sinua ja käskää laittamaan pistoolisi konepellille. Luovutat aseesi ja sijoitat sen rauhallisesti konepellille. "Tiili" avaa toisen putkikasseista ja alkaa laskeskelemaan erorahaasi. Seisotte auton luona. Klubin ovi avataan ja kuskin mukana saapuu yksi kookas leukapartainen kalju mies, mustissa vaatteissa ja MC Renegade's nahkaliiveissä. Odotat kärsivällisesti uuden hahmon saapumista. Käännät selkäsi konepellillä oleville pettureille ja tokaiset tulokkaalle: "Auto pitää hävittää!". Käännähdät salamannopeasti ja yllätät "Rotan" lyömällä häntä leukaan ja kaappaat aseensa hänen oikeasta kädestään. "Tiili" hätäntyy ja yrittää poimia haulikkonsa auton konepelliltä. Hyökkää ja lyöt pistoolinkahvalla häntä kalloon kaikilla voimillasi, tyrmäten hänet. "Tiili" romahtaa tajuttomana maahan. Alat huutamaan kuskille toistaen "Avaimet!". Peräännyt autolta ja tähtää 9mm beretta pistoolilla vielä voimissaan olevia koplän jäseniä. Kuski päättää luovuttaa avaimet vastahakoisesti. Hän kävelee luoksesi hitaasti ja ojentaa avaimet. Juokset auton ovelle komennat aseella uhaten petturien koplää kauemmas autolta. Menet autoon, käynnistät moottorin ja kaasutat tiehesi. Lähes saman tien yön ja puiden suojassa oleva kaupungin poliisin partioauto syyttää valot ja käynnistää sireenin aloittaen ajojohdin. Veikkaat että kyseessä on lahjottu lainvartija. Pimeä alkaa väistymään ajaessasi ja aurinko aloittaa nousunsa.

Lähdet ajamaan karkuun. Pääset valtatielle ilman välikohtausta poliisivoimien kanssa. Takapenkillä on putkikassi täynnä rahaa ja huumeita sekä laitton M16 rynnäkkökivääri. Kaahaat valtatiellä tunnin kunnes huomaat että sinua seuraava partioauto törmää vastaan tulevaan henkilöautoon. Ennakoit tiensulkua, joten päätät kääntyä pois valtatieltä nopeasti. Ajat pitkään pienteillä kunnes huomaat olevasi peltojen ja metsän ympäröimänä matkalla Abraxas nimiseen kylään. Hävität kaikki todisteet rikoksistasi heittämällä ne villinä rehottavaan luontoon samalla kun ajat. Kääntyessäsi eräässä tienkulmassa etsiessäsi piilopaikkaa havaitset pysäköidyn Abraxasin kyläpoliisin partioauton tien päässä, huomaat myös juuri ajaneesi piikkimattoon. Kyläpoliisin autosta nousee esiin valkoista stetsonia pitävä, parrakas isokokoinen mies. Sheriffin kultainen tähti välkkyi juuri nousseen auringon valossa. Avaat kuljettajan puoleisen oven. Samalla hetkellä tuulilasi särkyi ja räjähtää päällesi, kuulet laukauksen vasta jälkikäteen. Käsität että olet tarkka-ampujan kiikarissa ja jähmetty paikallasi. Sheriffi astelee itsevarmasti sinua kohti sanomatta mitään. Hänellä on käsissään puoliatomaatti haulikko. Sheriffi komentaa sinut maahan. Hän kahlitsee sinut käsiraudoilla selkäpuolelle ja tekee ruumiintarkastuksen. Sheriffin kiväärillä aseistettu hatuton apulainen ilmestyy pakoautosi luokse mukanaan hylkäämäsi M16 ja putkikassi. Heittämäsi käsiasetta he eivät nähtävästi poimineet. Kyläpoliisit työntävät autosi pellolle kasvillisuuden peittoon ja poistavat piikkimaton. Kyläpoliisit eivät vaivaudu puhumaan vaan vievät sinut kahlittuna partioauton takapenkille kalterien taakse. He laittavat todisteet ja käyttämänsä aseet takakonttiin ja ajavat Abraxasin sheriffin asemalle. Sheriffi vie sinut rakennukseen. Asemalla apulaisheriffit valokuvaavat kasvosi ja sinut viedään selliin. Sellissä alat tuntea olosi väsyneeksi ja pian nukahdat.

Edward Hale

Lähtiessäsi partioautolle vuoroosi aamuyöllä sait käskyn tarkkailla kaupunkia läntisen valtatiepiirissä. Yön aikana tapahtunut kidnappaus itäisessä Sutton cityssä paljastui vasta aamunkoitteessa. Oli myös jengien välienselvittelyjä ei vain slummissa vaan koko kaupungissa. Auringon nousun aikaan partioautoja kutsutaan apuun läntiselle valtatielle päätät vastata kutsuun. Päivitys tietokoneellasi käskää ajamaan heti Abraxasin kylään tuomaan vangittu epäilty heti Sutton cityyn.

Edellinen partioauto ajoi kolarin takaa-ajon aikana. Ambulanssi sekä toinen partioauto on jo matkalla kolaripaikalle. Korjaat kurssisi kohti kylää ja säädät radiosi kyläpoliisien taajuudelle ja jätät kuuntelemaan jargonia. Paljastuu että kyläläisillä on käytössään kaksi partioautoa. Ennen kuin lähdet valtatieltä kohti Abraxasin sheriffin asemaa päätät tankata auton sekä ostaa purilaisen ja kokiksen valtatie varrella olevasta Texaco huoltoasemasta. Lähtiessäsi taas ajamaan tarkistat navigaattorista sijaintisi. Olet 100km päässä Sutton citystä. Ajat Abraxasin sheriffin asemalle. Pysäköit rakennuksen eteen parkkipaikalle, pihassa on toinen partioautoista. GPS:n tutkiminen osoittaa että Abraxasin kylään on matkaa vielä 10km. Koko alueen ympäristössä on hirveästi kartoittamattomia huonokuntoisia pienteitä ja vain yksi asfaltoitu päätie kylään. Matkalla sheriffin aseman ovelle löydät maasta tummanvihreän armeijan käyttämän katkaistun nippusiteen, jossa on metallilanka sisus. Aurinko paistaa jo lähes pilvettömällä taivaalla. Abraxasin sheriffin aseman rakennus on yksinäinen kaksikerroksinen talo kylään johtavan tien varrella. Rakennuksen ympärillä on joko peltoa, metsää tai laidunmaita. Astut sisälle ja undersheriff ottaa sinut vastaan. Hänellä on tummat hiukset, lyhyt parta ja viikset. Hän esittäytyy Andrew Ebertiksi. Kaikilla kylän lainvartijoilla on stetsonit, valkoinen paita, siniset farkut ja bootsit. Hän alkaa juttelemaan ja kysyy mitä tietä pitkin saavuit kerrot reittisi ja hän paljastaa että epäillyn auto oli ihan reitin vieressä. Sisätiloissa on hänen lisäksi vain pöydän takana istuva apulaissheriffi Stewart Hicks, joka puhuu kännykkäänsä ja pitää jalkojaan pöydällä. Andrew Ebert jatkaa sanomalla: ”Epäilty on sellissä #3. Hän yritti hävittää todisteita heittelemällä niitä tienvarteen. M16 ja kassillinen huumeita ja rahaa. Hyvä että oli siinä vaiheessa kiikarissa. Nimeä ei otettu ylös, ei suostunut puhumaan kaupungissa sitten voitte kuulustella tarkemmin. Allekirjoittakaa vaan tuo raportti niin pääsette lähtemään.” Hän ojentaa tapauksen todisteet pakattuna mustaan merimies säkkiin samalla kun allekirjoitat raportin pidätetyn epäillyn luovutuksesta. Selli #3 avataan. Quinton herää unestaan nälkäisenä ja kahlitaan uudestaan selkäpuolelle. Viet epäillyn partioautosi takapenkille. Autossa on kalterit tällaisia tapauksia varten. Laitat todisteet mustassa säkissä takakonttiin. Luet kopiota jonka sait raportista, sen on allekirjoittanut sheriffi Robert Salt. Päätä tutkiskella samalla tietokoneesi tietokantaa. Kidnapatun kuva ja tiedot löytyvät. Erica Smythe itäisestä Sutton citystä ei ilmestynyt töihin. Päätät että haluat tavata sheriffin, jopa odottaa häntä saapuvaksi. Menet takaisin rakennukseen ja ilmoitat pöydän takana istuvalle Stewart Hicksille että haluat jutella vielä tapauksesta. Tarkemmin ottaen epäillyn pakoautosta. Vilkaiset pikaisesti asemaa ja näet Hicksin selän takana olevasta avonaisesta ovesta asehyllyn jossa on M14 kivääri ja haulikko sekä kaksi tyhjää paikkaa. Aseet on kiinnitetty panssariketjulla kaappiin avaimesta ei ole tietoa. Hetken suostuttelun jälkeen Stewart neuvoo tien undersheriffin ovelle. Pysähdyt itse sheriffin ovelle. Kuuntelet mutta et kuule ääniä, joten päätät hiipien mennä peremmälle hänen toimistoonsa. Sheriffin huone on suuri ja avara. Täynnä kuvia ulkomaisista kaupungeista ja Abraxasin kyläläistä. Huomaat huolimattomasti laskostetun maton alta salaoven. Salaoven avattuasi näet että ovi johtaa maanalle pitkään rappukäytävään. Raput on vuorattu koristeellisella punaisella matolla. Jatkat matkaasi syvemmälle katossa olevat loisteputket valaisevat kellarikerrosta. Alhaalla huomaat tullee neljän tien risteykseen ja että radiopuhelimesi ei toimi näin syvällä maan alla.

Mukanasi on kevlar-luotiliivit(-6), 9mm Glock-17 pistooli(9), kolmella 19 patruunan lippaalla, taskulamppu, Taser-lamautin (K.O), pamppu(4), käsiraudat ja radio-puhelin. Aseistusta ja suojaa on säilössä partioautosi takakontissa. Päätät kuitenkin käyttää niitä vasta myöhemmin vakavammassa tilanteessa tarpeen vaatiessa.

1. Selkäsi takana on rappukäytävä, joka johtaa takaisin sheriffin toimistoon.

2. Oikealla puolella on puinen ovi, huonetta ei ole lukittu. Huone on sheriffin toimiston kokoinen.

Huoneessa on sulake kaappi alakerran toiminnolle ja sen vieressä seinällä on jauhesammutin.

Huone on viileä varasto jättimäiselle määrälle pullotettua vettä. Huoneen pöytä on täynnä papereita. Pöydältä löytyy myös kuminauhalla niputettuja setelitukkuja. Pöydällä on kartta, jolla on maanalaisen rautatietunnelin piirustukset. Otat kartan mukaasi. Päällimmäisenä pöydällä on Erica Smythen lääkärintodistus, jossa on hänen kuvansa sekä koko sairaushistoria veriryhmineen. Ei tällaisia tietoja löydy mistä tahansa. Mukaasi ottama kartta on satelliittikuva, johon on piirretty maanalainen rautatietunneli. Se päättyy Abraxasin kaatopaikalle tienoille. Abraxasissa olevan työmaan sisäänkäynnistä pääsisi itse radalle ja itse rata jatkuisi Sutton cityyn ja sen läpi.

3. Edessäsi on pitkä vihreä rappukäytävä, joka johtaa yhä syvemmälle. *(Luotijuna Sutton cityyn myöhemmin klo 06:30.)*

- Käytävä alaspäin johtaa lukitulle teräsovelle, jossa on pieni pyöreä tarkkailu ikkuna. Lukko on sisäpuolella.
- Oven vieressä on komentojärjestelmä, jolla hallitaan osaa radan valoista ja ilmastoinnista. Ilmastointi pumpppaa happea maan alapuolelle ja kontrolloi lämpötilaa. Tunnelin jossain osassa on portti, joka on tällä hetkellä avoinna.
- Oven takana on betonista valmistettu suurikokoinen tunneli, jossa on junaraiteet kookkaille luotijunille. Kattovalot ja tehokas ilmastointi järjestelmä merkitsevät sähköverkkoa. Oven kohdalla on lastauslaituri.

4. Vasemmalla on suuri musta ovi, joka on raollaan. Se kätkee täydellisesti puisen oven, jossa on ovisilmä. Ovi on lukossa.

(Spot hidden: Yläkerrassa pöydän takana olevalla apulaissheriffi Stewart Hicksillä on avainnippussaan sopiva avain.)

(Mikäli pelaaja palaa yläkertaan hän joutuu tappeluun sheriffin apulaisten kanssa kysellessään alakerrasta. Apulainen laukaisee hälytyksen kun Smythe pakenee tai Hale saapuu alakerrasta. Yläkertalaiset voi yllättää tai lamauttaa.)

(Listen: Huoneesta kuuluu vaimeaa kauhunsekaista huutoa.) (Ovessa on useita lukkoja, mutta vain yksi on nyt käytössä.) (Locksmith: Ovi aukeaa äänettömästi / Palosammutin muurinmurtajana: Kultistit valmistautuvat ja aseistautuvat.)

Erica Smythe, osa kaksi.

Kamppaillet ollessasi autossa ja saat muovisäkin rikki. Lopetat pyristelyn ja rauhoituit voit hengittää paremmin. Ajo kestää pitkään arvioisit että on kulunut kolme tuntia ja olet saanut selville että autossa on kolme miestä. Auto pysähtyy. Muovisäkki poistetaan ja jalkojen nippuside katkaistaan pihdeillä. Sinut talutetaan yöllä rakennukseen kaappaajiesi toimesta. Seinällä on kyltti, jossa lukee: "Abraxas sheriff's department.". Rakennuksessa olevat apulaissheriffit avaavat kaikki ovet kaappaajillesi ja sinut sijoitetaan sellin # 2. Yksi kaappaajista (*Peter Maddox*) katkaisee pihdeillä käsiäsi kahlitsevan nippusiteen pihdeillä ja poistuu. Revit teipin kasvoiltasi. Samalla yksi apulaissheriffeistä ojentaa valkoisen kaavun. Hän neuvoo pukemaan sen päälle ja sulkee oven. Puet kaavun vaatteiden päälle ja pian nukahdat uupuneena.

Sellisi oven avaa koristellussa valkoisessa ku klux klaani tyyllisessä kaavussa oleva isokokoinen mies, jolla on myös mustat nahkahanskat käsissään. Mies sanoo: "Olen salainen mestari!". Hän ottaa sinua niskasta kiinni ja alkaa taluttamaan. Isokokoinen mies vie sinut sheriffin toimistoon. Oven avauduttua näet salaoven keskellä lattiaa. Se johtaa kellarikerrokseen. Teitä seuraa kaksi kaappaajiasi. Vanha, arpinen ja harmaantunut viiksekäs mies harmaassa puvussa (*Bernard Alden*). Häntä seuraa kannettavan tietokoneen kantaja (*Kevin Stoll*). Kolmas jäi autoon koska toimii kuljettajana. Loisteputket valaisevat kellarikerrosta. Salainen mestari vie sinut risteyksestä vasemmalle pimeään neliön muotoiseen huoneeseen. Huonetta valaisee muutama kynttilä reunoilla, metrin pituisissa kultaissa kynttilänjaloissa, sekä kynttilämeri jonkin sortin alttarilla. Tilan valaistus muistuttaa mielestäsi spiritististä istuntoa. Seinät ovat punaista tiiltä ja valkoiset marmori pylväät kannattavat kattoa. Geometrisiä kuvioita koristeina katossa ja yksi suuri symboli tummassa marmori lattiassa. Tunnistat tilan jonkinlaiseksi temppeliksi, jonka seinillä on lohikäärmettä ja ritareita esittäviä gobeliineja. Koristeellinen kultaiselle laatalle piirretty ikoni sekä kullalla koristeltu jalopuu alttari. Huoneessa on kaksi palvelijaa koristelemattomissa kaavuissa ja naamioissa. Toinen on pukeutunut mustan ja toinen on valkoisen asun. Salainen mestari johdattaa sinut huoneen keskelle ja voimaa käyttäen pakottaa sinut maahan polvillesi. Hän sanoo: "Polvistu! Suuren velhon edessä! Sinut on valittu monista.". Temppelissä seisoo alttariin selin päin, mustassa koristellussa kaavussa ja naamiossa oleva mies. Hänellä on kultainen ouroboros käärme amuletti ja sinettisormus kädessään. Vanhan miehen apulainen poimii mustan salkun huoneen keskustasta kun vanha mies huudahtaa: "Nyt vain annat minun viestini, niin pääset itse asiaan!". Suuri velho tuijottaa kaikkia paikalla olevia. Hän mutisee ja poimii sinisen kovakantisen A4 kokoisen paksun muovinkuoren alttarilta. Hän ojentaa sen laiskasti eteenpäin pitäen sitä kädessään. Vanha mies astelee hänen luokseen ja nappaa kirjeen kädestä. Aikailmatta hän rikkoo sinetin taittamalla. Hän selaa papereita ja lähtee temppelistä takaisin yläkertaan apulaissensa kanssa. He sulkevat oven mennessään.

Temppeli: Konstaapeli Edward Halen päämääränä on pelastaa Erica Smythe ja päästä partioautolle.

Huoneessa on viisi henkilöä: *Kaikilla salaseuralaisilla on kulttikaavut ja naamiot. (Näytä kaapu ja symboli kuvat.)*

- Alttarilla kauimpana on koristellussa mustassa kaavussa oleva henkilö, jolla on kultainen pikari sekä pieni rituaali tikari lusikkana. Hän yrittää täyttää pikaria verellä, joka valuu tehdystä haavasta rituaaliuhrin ranteesta.
- Isokokoinen mies pitelee kidnapattua Erica Smythea paikoillaan kuristusotteella poliisipampulla. Mies on pukeutunut valkoiseen kaapuun. Käsissä on mustat nahka hanskat. (*Tiputtaa pampun lattialle Halen saapuessa.*)
- Erica Smythe on kuristus otteessa huoneen keskellä. Hän yrittää vastustella ja huutaa apua. Hänen yllään on myös valkoinen kaapu mutta ilman naamia.
- Valkoiseen kaapuun pukeutunut mies. Ordo draconis aseenkantaja, ritarien palvelija.
- Mustaan kaapuun pukeutunut mies. Suuren velhon palvelija.

Pelaaja on keskeyttänyt jonkinlaisen rituaalin, johon liittyy ihmisuhri. Pelaaja myöskin tunnistaa uhrin Erica Smytheiksi. Kidnapattua tyttöä yritetään vahingoittaa, hän on mustelmilla rimpuilusta. Pelaajan voi käyttää joko ei-tappavaa tai tappavaa voimaa. Neuvottelu mysteeristen kultistien kanssa ei toimi, he toimivat eivätkä kuuntele.

Vihamieliset kultistit: (*Suosittelaaan osumaa ampuma-aseella raajoihin, jäävät haavoittuneena makaamaan valittaen.*)

Sheriffi Robert Salt, aseistettu 44 magnum revolverilla (*Järeät aseet saattavat mennä luotiliiveistä läpi.*). K.luotiliivi (-6).

Lopettaa uhrin sitomisen kuristus otteella ja alkaa kaivamaan virka-asettaan kaavun alta. Kiroillen selvästi ärtyneenä moisesta keskeytyksestä rituaalin ensimmäisen viillon aikana. (*Ampuu torsoon! Se on 1.asteen murhayritys jos NPC ehtii.*)

Handgun: 55% (10) Fist 74% (2+2) Grapple: 66% (*Sheriffin haavat paikataan ensiapulaukulla ja Abraxasin sairaalassa.*)

- Ordo draconis, valkoinen aseenkantaja. Tikari 56% (4) Hän yrittää nousta arvoasteikossa surmaamalla tunkeilijan.
- Gideon ottaa uhria kiinni hiuksista ja jää tarkkailemaan miten välikohtaus etenee. Pikari tippuu ja läikkyä marmorille.
- Gideonin palvelija. Suojaa aseettomana mestariaan ruumillaan luodeilta. Fist/punch: 37% (2)

Pelaajan selviytyttyä vihamielisistä ihmishyökkääjistä. Gideon puolustautuu pitämällä Erica Smytheä ihmiskilpenä

edessään, aseistettuna vain pienellä rituaali tikarillaan. Gideon ei neuvottele eikä aio lopettaa ennekuin hänet pysäytetään. Pelinjohtaja voi rohkaista pelaaja käyttämään tappavaa voimaa vampyyriin. Olennon metodit ovat epäinhimillisiä ja julmia. Konstaapeli Halen ammuttua ratkaisevat laukaukset, joita tulee olla lippaallinen vampyyrin kehoon. Pelaaja havaitsee että olento vuotaa pikimustaa verta, jota valuu paljon. Olento ei ole ihminen, se ei näytä kuolevan mistään. Se vain jatkaa nousemista ylös ikuisesti. Pelaajan nykyinen arsenaali ei riitä tuhoamaan vampyyriä. Pelaajat päättävät paeta. Hale aikoo pelastaa Erica Smythen viemällä hänet partioautoon ja ajamalla heti turvaan takaisin Sutton cityyn.

Pako (Näytä vampyyrin kuva.)

Olennon kasvot paljastuvat naamion pudotessa kasvoilta sen kiemurrellessa maassa ammuttuna. Olennon kaikki hampaat ovat teräviä, silmät ovat mustat ja suusta valuu lisää mustaa verta. Tartut Ericaa kädestä ja lähdet juoksemaan yläkertaan. Juoksette ulos rakennuksesta. Istutat tytön viereesi etupenkille ja istut paikallesi partioautoosi. Kaikki tuntemasi radio taajuudet ovat täynnä kohinaa. Autossa olevan tietokoneesi ruudulla lukee: ”Poliisiauto kaapattu.”. Tietokoneesi on suljettu Sutton cityn poliisilaitoksen päätietokoneelta. Jopa henkilökohtainen puhelimesi ei löydä yhteyttä. Katsot matkustajiasi ja he tuijottavat sinua, mutta eivät sano mitään. Lähdet ajamaan itään nopeinta ja tutuinta reittiä takaisin kaupunkiin. Ajat lujaa pian jo lähestyt valtatieä. Texacon punainen huoltoasema alkaa näkyä kaukaisuudessa. Alat aavistamaan pahaa ja hidastat vauhtia. Tuulilasiin osuu ammus. Luodinkestävä tuulilasi säröilee ja Clay Quinton huudahtaa: ”Väijytys! Tarkka-ampuja! Niillä on piikkimatto valmiina odottamassa.”. Peruutat ja käännät auton ympäri. Lähdet ajamaan takaisin länteen kohti Abraxasin kylää. Näet peruutuspeleistä että eräältä sivutieltä saapuu kyläpoliisin partioauto kannoillesi. Kiihdytät ja ajat sheriffin rakennuksen ohi, menoa jatkuu melkein kylään asti. Havaitset ajaneesi piikkimattoon. Autosi renkaat ovat mennyttä ja tien päähän saapuu kyläpoliisin auto. Sheriffin apulaiset Andrew Ebert ja Stewart Hicks ovat tukkieneet tien kylään autollaan ja käyttävät sitä suojana. He avaavat tulen autosi tuulilasiin. Käännät autosi poikittain tielle ja työnnät Erican ulos ja ryömit samaa reittiä turvalliselle puolelle. Päätät myös vapauttaa Clay Quintonin. Avaat takakontin ja varustaudut. Päätätte yrittää pyrkiä kohti näkemäänne rakennusta, kaksikerroksiseen mökkiin tien varrella. Edward Hale harhauttaa apulaisia ampumalla kovilla takaisin, sillä aikaa kun Clay ja Erica juoksevat rakennukselle suojaan. Edward ottaa takakontista muutamia varusteita ja käyttää Flashbang kranaatteja, paeten niiden turvin suojaan mökkiin.

Takakontissa on kaikenlaisia varusteita erilaisten hälytysten varalta pankkiryöstöstä äkkinäisiin mellakoihin.

Pelaaja saa neljässä vuorossa valita kummat varusteet valitsee edeltäen pakoa Braemerin ranchin rakennukselle.

1. 9mm patruuna laatikko 180kpl / Haulikon ammuksia 16kpl+erikois-ammuksia: Kumi(K.O)8kpl, täyteisiä(+4)8kpl.
2. MP5 konepistooli(9) + 3lipasta 30patruunaa / Puoliautomaatti-haulikko(16) 2lipasta 8patruunaa (Lataamattomia!)
3. R.luotiliivit (-10) / Musta säkki:M16(18), yksi täysi 30ammuksen lipas 5.56mm, putkikassissa 72 000\$ ja huumeita.
4. Rynnäkkö kypärä (-5)(Ei x2 vahinkobonusta) / Ensiapulaukku (+10Hp ja verenvuodon tyrehdytys yksi kappale.)

Thomas Braemer

Perinnön jaossa 12 vuotta sitten sait perheesi esikoisena isäsi ranchin täällä järven luona laaksossa Texasissa. Abraxasin kyläläiset ovat selvästi pyrkineet vaikeuttamaan eloasi kaikkien näiden vuosien ajan, jotta myisit tilasi pilkkahintaan. Alhaisia tarjouksia ensiluokan nautoista, mutta oli pakko myydä teurastamolle. Shekin voi lunastaa maanantaina Sutton cityn pankista. Kyläkaupan tilatut lähetykset eivät koskaan saavu ajallaan. Naapurien vaatimukset päästä hyödyntämään uutta kastelujärjestelmääsi. Kun ovellesi saapuu sekalainen seurue jonka mukana saapuu Sutton cityn poliisi, joka alkaa vaatimaan puhelinta veikkaat heidän tutustuneen sheriffiin, joka tuo aina huonoja uutisia. Poliisi sanoo kännykkäsi kädessään: ”Ei ainuttakaan tolppaa. Ei yhteyttä.”. Kun mökkisi olohuoneen ikkunan läpi lentää luoteja ja osuvat aivan viereesi menet matalaksi ja lähdet ryömimään kaksipiippuisen haulikkosi luokse. Haulikko(14) on paikoillaan, mutta panoksia on vain kuusi. Pelaajat voittavat sinut puolelleen. Ymmärrät hädän jossa kaikki teistä ovat. Linnoittaudutte taloon väijyviltä piirittäjiltä. Kaikki pelaajat saavat syödäkseen ja haavat sidotaan talosta löytyvillä tarpeilla. Myös käytännöllisiä vaatteita löytyy eivät vain ole viimeisintä muotia. Onneksi lapsesi ovat kesäleirillä ex-vaimosi luona ja palaavat takaisin auttamaan vasta elokuussa. Konstaapeli Hale löytää radiopuhelimellaan taajuuden, jota tulisi käyttää vain hätätapauksissa. Kaikkia yksiköitä käsketään raportoimaan välittömästi esimiehille. Kuunnellessa siellä toistuu jatkuvasti vihjeitä: ”FBI, DEA, ratsioita.”. Abraxas kuuluu sheriffin toimivallan piiriin, joten apuvoimat sijaitsevat vasta Sutton cityssä. Järkevintä olisi nykyisessä tilanteessa ilmestyä omaan piiriin ja ylläpitää radiohiljaisuus. Hyökkäys piiritystä vastaan olisi hyödytöntä, joten pelaajat alkavat tutkimaan temppeleistä löytynyttä karttaa ja laativat suunnitelman että he karkaavat Abraxasin kylään metsän läpi. Päämääränä on pyrkiä takaisin Sutton cityyn. Suunnitelmana on kaapata ajoneuvo siviililtä tai piiloutua hädässä maanalaiseen rautatietunneliin. Pelaajahahmot keskustelevat ja vaihtavat tietoja, joten pelaajat voivat tästä edes toimia luonnollisesti yksikkönä. Talossa on paljon työkaluja, joita voi käyttää aseena kuten vasaroita, veitsiä, kirveitä ja lapioita. Lihamurekkeen, kahvin, oluen ja siirappisten pannukakkujen aikaan paikalle saapuu myös toinen partioauto avustamaan teitä vastaan käydyssä piirityksessä, se on itse sheriffi. Pelaajat yllättävät piirittäjät käynnistämällä pakonsa ennen piirittäjien järjestäytymistä. Kyynelkaasu peittää näkyvyyden tehokkaasti, haihduttuaan pelaajahahmot ovat poissa. Sheriffin toimet: (PC vs NPC!)

Pelaajat pakenevat talosta. Sheriffi apulaisineen ei ollut varautunut kyynelkaasu kranaatteihin. Huomattuaan että pelaajat pakenevat metsään, sheriffi ja John Warren lähtevät ajamaan Abraxasiin. Valmistelemaan väijytystä pelaajille ilmoittamatta vieraileville agenteille. Apulaissheriffit Ebert ja Hicks saavat käskyn palata asemalle. Saavuttuaan sisälle rakennukseen Gideon ja hänen palvelija yllättää molemmat. Gideon puree heitä haavoittuneena verenhimossaan. Lyhyen kamppailun jälkeen molemmat apulaissheriffit ovat poissa pelistä ja palvelija on kuollut kokemattomuuttaan. Abraxasiin jääminen ei kannata sillä sheriffi on ehtinyt tilata metsänvartijan helikopterin etsimään vankikarkureita eli pelaajia, jotka hänen mukaansa piileksivät metsässä. Helikopteri lentelee Abraxasin yllä ja ilmoittaa kaikista havainnoista sheriffille radiopuhelimella uudella taajuudella. Sheriffin tarinan mukaan epäilty yllätti ja voitti Halen, jota hoidetaan sairaalassa.

Abraxas (Jos kyläläisiä ammutaan tai tavaroita ryöstetään. He alkavat keräämään rohkeutta hyökätä pelaajien kimppuun.) Kuuden kilometrin matka metsän läpi on täynnä lentäviä hyönteisiä. Kaikille on selvää että heitä seurataan ja yritetään vaientaa, joten äärimmäinen voimankäyttö hädässä on hyväksyttävää. Pelaajat saapuvat itäiseen kylänosaan metsästä. Etelässä näkyy Texacon itsepalvelu asema, jossa maaseudun ajoneuvot tankataan. Kaikilla pelaajahahmoilla on tässä vaiheessa ase, mutta kylällä kävely haulikon kanssa ei ole välttämättä kovin viisasta.

Päämäärät: (Pelinjohtajalle tiedoksi että varsinainen peli on alkanut. Abraxas on täynnä tutkittavaa ja on paljon tehtävää.)

1. Päästä salaiselle maanlaiselle rautatielle, joka on näkyy vain temppeleistä löydetyssä kartassa.
2. Kaapata agenttien saama ”Sininen kirje.” ja pysäyttää suunniteltu vesivarastojen myrkytys ja pelastaa kahlittu palomies.
3. Päihittää sheriffi sekä hänen salaseura omassa pelissään. Paeten kyläläisiä ja helikopteria maanlaiseen tunneliin.

Aikajana: (Piirrä Abraxasin kartta!)

1. Pelaajat saapuvat metsästä Abraxasiin ja saavat liikkua vapaasti, kunnes törmäävät reagoiviin kylän hahmoihin.
2. Kaappaja #1 ajaa vesitornilta tankkaamaan Texacon itsepalvelu asemalle.
3. Ensimmäiset nuuskijat lähtevät kirkolta kohti keskustaa. Teurastajat polttavat savukkeita pihalla tauon aikana.
4. Kaappaja #1 lähtee ajamaan länteen pysähtyen pikaisesti Dessert Innissä. Hän on matkalla vesitorni-paloasemalle.

(Pakettiauto pysäköidään lopulta vesitorni-palokunnan rakennuksen viereen ja Stoll saa avaimet pöydältä.)

Kaappaja #1, Peter Maddox käy tankkaamassa harmaan pakettiauton Texacon itsepalvelu asemalla. Katolla on telineet kuormalle sekä jonkinlainen antenni, hyväkuntoinen uusi auto. Maddox ajaa sen jälkeen Dessert Innin ja ottaa mukaan lisää donitseja, kahvia ja pullotettuja vesipulloja. Agentin ovat sopineet salaisesta koputuksesta, jolla vesitornin ovi avataan. (Pelaajat tunnistavat kaappauksessa kaapatun auton ja henkilön. Pelaajat toteavat järkevaksi tutkia mitä on tekeillä.)

Peter Maddox, 38v. Spesialisti, sotilaspoliisi, erikoistehtävässä.

Mustissa siviilivaatteissa, maihinousukengät, tatuoitu. Veitsi, armeijan nippusiteitä, teippiä, FBI henkilötodistus, ajokortti, junaradan työmaan ja INC pakettiauton avaimet. (Huutaa kyläläisiä apuun hädässä!)

Beretta 9mm (9), kaksi 15 patruunan lipasta, äänenvaimennin. (Jos yllätetään heittää pakettiauton avaimet maastoon!)

Handgun:45% Grapple:65% F.Punch:65%(2+1) Knife:56%(4+1) Explosives 49% Martial arts:39% Jump:55% Hp:28

Pohjoinen-Abraxas:

Teurastamo. Tehtaassa on 30 työntekijä. Nautoja teurastetaan ja siirretään pakkaseen osa kyläkauppaan. Lähes kaikkia kylän sikoja ja nautoja lopetetaan jonossa paineilma pyssyllä. Teurastamon karja-aitaus on täynnä. Aseiden äänet vetävät veitsin aseistautuneita tauolla olevia teurastajia puoleensa. Teurastajilla on nahkainen esiliina, jossa on veriroiskeita sekä aseena lihahirves: 58% (5) Hp:30 (Teurastajat liikkuvat todennäköisesti kahden pareissa ja menevät takaisin töihin mikäli mitään epäilyttävää ei näy lähistöllä. Aseiden käytöstä lähtevä kova meteli kuitenkin vaatii perusteellisempaa tutkimusta.)

Dan Mansfieldin Hunt'n & Fishin putiikki. Tarjolla on erätarvikkeita, aseita ja kalastusvälineitä. Myyjällä on ase tiskin alla. Apulaissheriffi John Warren on putiikissa tarkka-ampuja kiväärinsä kanssa varaamassa muutamia tuotteita. Kun Warren näkee ja tunnistaa pelaajat kohtaaminen johtaa välittömästi taisteluun.

John Warren, 32v. Abraxasin sheriffin apulainen, Ordo draconis soturi, tarkka-ampuja. Ajeltu pää, parraton.

Valkoinen paita, siniset farkut ja bootsit. ASD rakennuksen ja J.W kaapin avaimet.

M14 kivääri(18), lippaassa 20kpl 7.62mm luotia. Rifle: 60% Dodge: 29% Sneak 76% Hitpoints: 25

(Abraxasin poliisien ampuminen tai pahoinpitely on omiaan saamaan kyläläiset kääntymään pelaajia vastaan ja vetämään ei kaivattua huomiota puoleensa. Warren astuu ulos liikkeestä pelaaja voi esimerkiksi tainnuttaa hänet vasaran iskulla kalloon. Apulaissheriffi pyörtyy ja pelaaja huomaa kyläläisen, joka tuijottaa pelaajaa, hän on nähnyt kaiken. Pelaaja voi yrittää keskustella, paeta paikalta tai yrittää vaientaa myös silminnäkijän. Nuori mies ei kuulu vielä salaiseen ritarikuntaan. Hän on matkalla kesätöihin teurastamolle. Mikäli hän panikoi ja juoksee karkuun, pelaajia etsimään saapuu teurastajia.)

Abraxasin keskusta:

Baari-ravintola. Talo on puolitäysi, hyvä paikka sulautua joukkoon ja ottaa huurteinen.

Kyläkauppa. Kauppa on täynnä pitkähiuksisia naisia. Kaupassa on laaja valikoima ruokaa. (*Teurastamo kosher teurastaa.*) Pullotettua juotavaa limsoja ja energiajuomia. Taloustarvikkeita, työkaluja, reppuja ja vaatteita. Turvallisimpia paikkoja koko kylässä. Salaseuran kirkolla kokoontuneet miehet eivät tutki kauppaakaan aluksi.

Linkkitorni puhelimille ja internetille, Dessert Inn kahvilan takapihalla. (*Pelaajien kännykät eivät toimi edes tornilla.*)

Dessert Inn kahvila. – Myyjätär Madeleine tarjoilee mustaa kahvia sekä useita kakkuja ja piirakoita.

- Rekkakuski (*Abraxasin polttoaineet, Texacon aseman tankkauksesta tyhjä polttoaine-rekka parkissa.*)

- Maanviljelijä (*Pickup auto täynnä tarvikkeita maanviljelyyn.*) (*Jos pelaajat yrittävät viedä parkissa olevia autoja omistajilta. Sheriffi ilmestyy kahvilalle partioautollaan ja ampuu renkaat tyhjäksi sivullisten autoista, estäen näin pelaajien pakenemisen Abraxasista. Pelaajat murehtivat tiensulun mahdollisuudesta tiellä. Jos sheriffi päihitetään tyrmäyksestä herännyt Warren alkaa etsimään pelaajia katolta käsin. Jos ase on viety hän hakee uuden Mansfieldin putiikista.*)

Etelä-Abraxas:

Kirkko. Kirkon pohjakerroksessa sijaitsevista katakombeista on luuarkkuja sekä pyhimystensä ja marttyyriensä hautoja.

Katakombeista on myöskin kolehdein kerättyjä ja testamenttattuja varoja 43 556\$ edestä, jotka menevät ACW:n tileille.

Isä Brody valvoo kirkkoa ja sen salaavaa katakombeihin. Kirkolla on paikallisen salaisen ritarikunnan jäsenten kokous.

Tehtävä on etsiä ja tunnistaa tunkeilijat. Muutama mies ilmoittautuu vapaaehtoiseksi ja menee tutkimaan kylän tilaa.

(*Kahvilan rekkakuski ja farmari eivät ole edes tietoisia salaseurasta.*) Aseiden äänet houkuttelevat laumasta lapioin tai kirvein aseistautuneita miespuolisia kyläläisiä. Pelottomat 37%(Psychology) Kirves:60%(6) Hp:25

(*Pelaaja kohtaa yksinäisen kyläläisen, joka tekee käsimerkin. Pelaaja ei vastaa merkkiin oikein ja kyläläinen pakenee rakennuksen seinää pitkin kulman taakse. Hän hälyttää apuvoimia. Neljä työkaluin aseistautunutta miestä lähestyvät ja vaativat pysähtymään. Mikäli miehet jäävät alakynteen tai pelästyvät, he pakenevat.*) Kyläläisiä voi yrittää häätää pelottelemalla varoituslaukauksilla tai haulikon kumiluodeilla. Pelaajien tulee käyttää tappavaa voimaa harkiten, ajatellen aina seurauksia. Kommunikoimalla voi yrittää selvittää muodostuneita väärinkäsityksiä kyläläisten ja pelaajien välille.

- Isä Brody, 64v. Myöhempien aikojen Kristuksen ihmeiden kirkon pappi, Ordo draconis ylipappi.

Tummat hiukset, parrakas laiha sairaaloinen mies. Musta papin asu valkoisella kauluksella.

Persuade 70% Dodge 29% History: 68% Astronomy 51% Occult: 40% Hp: 13 (db-1)

(*Toimii sheriffin käskyjen mukaan. Suojelee katakombien salaavaa. Laumansa ympäröimä, kymmenen miestä läsnä.*)

Omakotitaloja. Syvällä etelässä on asutettuja taloja, joissa on varmasti puhelin ja muita tarpeita.

Kylän sairaala. (*Lääkärit ovat aina kannustaneet kaikkia hyvälaatuisten kraanaveden juontiin.*) Hoitajat ilmoittavat

lääkäreille ja sitä kautta kylälle, että tuntemattomia on sairaalassa. Aseistautuneita pelaajia vältellään ja kaikki ovet lukitaan.

Jos pelaaja alkaa murtautumaan huoneisiin, niistä löytyy tutkimalla Spot hidden tai First aid taidolla lääkintälaukku.

(*Kolme kaksipiippuisin haulikoin aseistettua kyläläistä saapuu.*) Pelottomat 54%(Psychology) Haulikko 40% (14) Hp:25

Mikäli pelaajat eivät vielä tavanneet sheriffiä kylällä hän yllättää saapumalla partioautollaan. Käynnistetty sireeni vetää puoleensa kyläläisiä. Kyläläisiä saapuu kaikkialta pelaajilla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin paeta länteen aavikon suuntaan.

Toivoen päätyvänsä vesitornille tai pohjoisempaan työmaalle salaisen maanalaisen rautatien sisäänkäynnille.

- Robert Salt, 55v. Abraxasin kylän sheriffi, paikallinen Ordo draconis johtaja arvoltaan salainen mestari.

Suurikokoinen lihava mies, punaiset hiukset ja parta. Valkoinen koristeltu kaapu on tässä vaiheessa veren peitossa.

Kevlar-luotiliivit(-6), siniset farkut, panosvyö vyötäisillä, bootsit, R.S kaapin avaimet, ASD auton ja rakennuksen avaimet.

Kromattu magnum 44 revolveri(10) Handgun:50% Fist/Punch:68% (2+2) Hp:36

Fanaattinen sheriffi yrittää katkea suuren salaliiton olemassaolon hinnasta välittämättä. Hän on vaarallisessa mielentilassa.

(*Sheriffin autossa on kaksi kiikaritähtäintä M14 kivääriin ja sheriffin revolveriin sekä lääkintälaukku. Pelaaja ehtii napata vain yhden esineen autosta. Auton on pysähdyksissä ja ovet ovat lukossa, mutta ikkuna on raollaan.*)

Sheriffi loukkaantuu ja on tajuton, mutta jää todennäköisesti eloon. Hän kääntää kyläläisten viedä hänet sairaalaan välittömästi ennen pyörtymistään. Kyläläiset vievät sheriffin ja pelaajat saavat etumatkaa. Sheriffin radiopuhelin on särkynyt taistelussa. Sheriffi ei suostu juomaan mitään herättyään. Sheriffi ehtii vakuuttaa kyläläisille että alaiset hoitavat hommat sanoen: ”Ansassa! Kaikkia teitä valvotaan.”. Kylän lainvartijoiden kommentoijaksi on käytännössä luhistunut.

Länsi-Abraxas:

Kaatopaikka, aavikolla. Täynnä roskia, hylättyjä mööpeleitä sekä siisti kasa autonromuja.

Vesitorni-paloasema. Rakennuksen ovet ovat lukossa. Sisätiloissa ovat Alden ja Stoll valmistelemassa Abraxasin kraanaveden myrkyttämistä. Maassa makaa vesitornin ja palokunnan toiminnoista vastaava kylän palokunnan päällikkö. Kahlittuna nippusiteillä ja teipillä. Palokunta toimii minimi miehityksellä. Musta salkku on avattu ja sen sisältä on otettu krominen säiliö, joka on kiinnitetty vesiputkiin. Putket johtavat Abraxasin kraanavesiin. Laukussa lepää aktivoimaton C-4 räjähdde. Pöydällä on myös mysteerinen ”Sininen kirje”. Agenttien ohjeet ovat siinä paperilla avatussa sinisessä muovitaskussa. Pöydällä on myös kirjeessä ollut kotelo kahdelle esineelle tyhjä paikka kannettavaan kiinnitetylle muistikortille sekä vieläkin koteloon sinetöity avain, jossa ei ole merkintöjä. Sinetti murtuu taittamalla.

1. Vesitorniin pääsee sisälle locksmith taidolla taikka oven lukon tuhoamalla.
2. Agenttien INC pakettiauton sabotointi äänekkäästi (*Maddox ja Alden avaavat oven todella vihaisena.*)
3. Pelaajien yrittäessä päästä maanalaiseen rautatietunneliin, agentit saapuvat yrittäen estää pelaajia.

Palokunnan päällikkö vapautuessaan kertoo: ”Agentit meinasiivat myrkyttää koko kylän kraanavedet tuolla kromisella myrkkysäiliöllä, se on kiinnitetty kylän putkistoon. He katselivat myös tietokoneellaan työmiesten ahdinkoa. Avaimet työmaalle on sillä Peter Maddoxilla. Tuo muistikortti on täynnä huippusalaista materiaalia näin se vanha mies sanoi.”

Kevin Stoll, 37v, kaappaaja #2. Spesialisti, tiedustelu-upseeri, kryptaaja, erikoistehtävässä.

Vaaleat hiukset, ei partaa. Mustat siviilivaatteet, maihinousukengät. Tuliterä kannettava tietokone on pöydällä, kannettavaan on kiinnitetty muistikortti (*Huippusalainen muistikortti vaatii salasanaa*), vesitornin avaimet, FBI henkilötodistus. Computer:90% Conceal:40% Hide:60% Sneak:51% Locksmith:50% Hp:25

(Stoll pakenee heti rakennuksen läpi eräästä ovesta kun hän huomaa jonkin olevan pielessä. NPC pakenee mukanaan vain oma muistikortti jolla on huippusalaisen aineiston luvattomia kopioita sekä paloauton ja INC auton avaimet. Kannettavan tietokoneensa hän jättää rakennukseen, josta pelaajat ottavat mukaan kaikki osaset ns. ”Sinisestä kirjeestä.”)

Bernard Alden 61v, kaappaaja #3. Varjohallituksen korkea-arvoinen tiedemies.

Harmaantunut, arpinen ja viiksekäs. Harmaa puku ja kävelykengät. D.Eagele50AE(11), kaksi 8 patruunan lipasta, Kevlar luotiliivit (-6).NSA henkilötodistus (*Hologrammileima varmistaa aidoksi.*), ajokortti, lompakossa:734,75\$ ja myös tyhjiä kolikoita, joissa ei ole leimoja eikä merkintöjä 11kpl. Handgun:47% Medical:91% Hp:25

(Ihonalainen titaanikehikko yläruumiissa(-3)/Patched: Läpinäkyvä säiliö rintakehässä, riippuvainen kultaisesta nesteestä.) Mikäli NPC hahmoa vahingoitetaan aseilla kromiset titaanilevyt paljastuvat pelaajien kummastukseksi esim. kallossa. *(Kehon ja tavaroiden tutkiminen herättää kysymyksiä, joita tulee miettiä. Titaanilevyt: Pää ja sisäelimet suojassa ei x2!)*

Rakennustyömaa. Korkeita hiekka sekä kivikasoja, lukolla ja ketjulla lukittu sisäänkäynti maanalaiseen tunneliin.

Kaikkialla on kylttejä pääsy kielletty ja rakennustyömaa. Oven voi avata avaimilla tai locksmith taidolla taikka murtaa lukko työkaluilla tai tuliaseella. *(Ovi jää lukitsematta. Pelaajat pelkäävät että heitä seurataan, joten he kiirehtivät.)*

Salainen maanalainen rautatie (*Junaradan kaivanut ja rakentanut kone on kiinni kalliassa puolet on esillä.*)

Pelaajat pääsevät teräsoven lukkojen läpi ja huomaavat olevassa suuressa luotijunille tarkoitetussa tunnelissa maan alla. Ilma on hiostavan kuuma, silti happi kiertää. Ilmastoinnin asetuksissa on luultavasti vikaa. Maassa lojuu kahvikuppeja ja donitseja. Tunneli vie vain yhteen suuntaan. Pelaajat etenevät kunnes saapuvat tajuttoman työmiehen luo. Maassa on viskeltäjä kovahattuja. Työmiehen kumisaappaat ovat sulaneet ja hänen vaatteensa ovat kärehtäneet. Loukkaantuneella on palovammoja ympäri kehoa. Työmies yskähtää, mutta pysyy tajuttomana. *(Listen: Tunnelissa kantautuu ääni peremmältä.)* Pelaajat jatkavat matkaa kunnes näkevät suurikokoisen hirviön joka tukkii tunnelin. Olento on alati liikkeessä sillä on selvästi kädet ja jalat sekä lonkeroita. Olento on kuolleiden työmiesten veren peitossa. Ympäriinsä on useita pureskeltuja työmiesten ruumiita, tuore veri haisee kuin teurastamolla. Viemäri on avoin. *(Näytä kuva Nyarlathotep!)*

Nyarlathotep: *(Pakenee sadevesi viemäriin kun HP:0! Olento on nostonut painavan viemäriin kannen ulokkeillaan.)*

Olento on arviolta kuusi metriä korkea ja väriltään vihreä. Melko älytön olento, joka ei käsitä tuliaseita. Tuntee kipua. Salama 2kpl:48%(8, K.O, Keskimatka.) Käsien kynnet:57%(6) Purema:60%(6) Lonkero grapple:60% Hp:85

Olennon sukelluttua viemäriin vesiin. Jatkatte juosten matkaa kohtauksen jälkeen varmuuden vuoksi. Tunneli jatkuu edelleen suoraan ilman risteyksiä vielä kymmenen kilometrin matkan. Kunnes saavutte lastauslaiturille, jonka konstaapeli Hale tunnistaa Abraxasin sheriffin rakennuksen pohjakerrokseksi. Teräsovi on lukitsematta ja avoinna. Tunneli jatkuu Sutton cityyn, mutta sinne on matkaa täältä noin 100 kilometriä ja raiteilla kävely on liian vaarallista luotijunia ajatellen.

Paluu Temppeleihin

Komentopaneelin asetukset on säädetty lämpimälle ja kaikki valot ovat päällä sekä tunnelin portti on suljettu. Pelaajat kohoavat vihreän käytävän rappusia pitkin risteykseen. (*Valot kaikkialla paitsi temppele huoneessa.*)

1. Musta käytävä johtaa ylös sheriffin toimistoon, lattiaan piilotettu salaovi on avoinna.

2. Ovi on avoinna. Varasto on viileä ja täynnä muovin pakattuja vesipulloja. Huoneessa on jauhesammutin ja sulake kaappi, josta puuttuu temppeleä valaiseva sulake. (*Electronic repair: Temppelele katossa olevat loisteputket päälle.*) Työpöytä täynnä papereita päällimmäisinä edelleen Erica Smythen sairashistoria. (F.Aid/Medical: Terve aikuinen.) Paperit: (*Accounting: Abraxas Community Worksin rahasto 724 5600\$. Laskelmia ympäröivien ranchien ostamiseksi.*) (*Pöydällä on 20 000\$ edestä kuminauhalla niputettuja setelitukkoja. Vähennetty Quintonin todistusaineistosta.*)

3. Temppelelele ovet ovat avoinna. Maassa makaa nuori mies valkoisessa kaavussa veitsen jälkiä kaulassa ja ranteessa. Ruumis on lähes veretön. (*Loistevalot/Taskulamppu34% Gideonin maaginen näkymättömyys taikka hämähärrys peittää.*) Tilaa valaisevat kynttilät. Alttari sekä seinällä oleva kullalle piirretty ikoni erottuvat pimeydestä selvästi. Alttaria valaisee puoliksi sammunut kynttilä meri. Verestä täysi pikari on asetettu alttarin pöydälle. Ikoni kuvaa ihmishahmoa pyhimyksenä, jonka mustat silmät itkevät verta ja musta sädekehä päänsä ympärillä. (*Vampyyri purema %, ikonia katsovalle tutkijalle. Uhattuna tunneliin tai takaisin päivänvaloon kirkkaita valoja välttäm.*) Temppelele on nelion mallinen huone, jonka seinät on koottu punaisista tiiliskivistä. Kattoa kannattelevat valkoiset marmori pylväät, lattia ja katto on geometrisin kuvioin koristeltua tummaa marmoria. Tilan seinällä on huomion kiinnittävä kulta levyllä piirretty ikoni. Lohikäärmettä ja ritareita esittäviä gobeliineja, joissa lukee "Ordo draconis.". Huoneen päädyssä on jalopuu alttari, joka on koristeltu kullalla.

Gideon, n.150v. Vampyyri, arvoltaan suuri velho salaisessa Ordo draconis ritarikunnassa.

Ex-tutkija on nykyisellään alkemian ja taikuuden taitaja. Musta koristeltu kaapu, ei naamiota. Musta puku ja kävelykengät. Mustat hiukset ja valkoinen iho. Ouroboros käärme sinettisormus ja amuletti kaulassa. Gideon on nauttinut tarpeeksi parantavaa ihmisverta nälkänsä. Vampyyrin purema:44%(4)(*Muuttaa pelaajahahmon hitaasti vampyyriksi.*) Mythos: 29% Knife:49%(4) Dominate: 48%(*Uhrin kehon hallitseminen.*) Hp:44 (*Sisälmykset mustaa massaa ei x2 vahinkoa. Päähän x2!*) (*Vampyyrit eivät pelkää krusifikseia. Aurinko ei tuhoa mutta sitä kohti ei voi enää katsoa silmien muututtua mustiksi.*) Hämärtyneenä temppeleleissä tuhottuaan ASD partioauton parkkipaikalla. NPC hahmon suurin pelko on giljotiini, se saattaisi aiheuttaa lopullisen kuoleman. (*Eräänä yönä vuonna 1860 Gideon oli tutkinut jo kuukausia saatavilla olevia vanhoja kirjoja ja piirroksia, joissa kuvailtiin vaihtokauppaa paholaisen kanssa. Okkultismin perehtynyt nuori tutkija oli matkalla Ordo draconis salaseuran kokoontumiseen, johon hän oli viimeaikoina sekaantunut. Hän saapui salaiseen kokoontumiseen ja oli valintansa tehnyt, joten silloinen suuri velho puri häntä muuttaen hänet pysyvästi vampyyriksi. Kallisarvoinen kultainen keskiaikainen ikoni esittää hänen sireä se on Ordo draconis status symboli, jolla on rituaali ja tunne arvoa.*)

Tyhjä Sheriffin asema: (*Halen Radiopuhelimen akku on tyhjä!*)

Päämäärät:

1. Sinisen kirjeen mukana olevan muistikortin tietojen lukeminen ASD supertietokoneella, joka on kerroksessa #2.
2. Selvitä vampyyri Gideonin järjestämästä ansasta. (*Parkissa oleva ASD partioauto tuhottu. Talon ovet auki lukitsematta.*)
3. Paeta Abraxasista, Sutton cityyn.

Sheriffin huone on ensimmäisessä kerroksessa. Huoneessa on merkkejä ammuskelusta. Lattialla on undersheriffin ja apulaisen verettömät ruumiit sekä mustaan kaapuun pukeutuneen miehen ruumis ampumahaavoja ruumiissa ja otsassa. Lattialla kaksi tyhjää 9mm Glock-17. kaksi täyttä lipasta löytyy menehtyneiden apulaisten vöistä. Parkissa pihalla on ASD partioauto. Renkaat on tuhoitu tikarilla, joka lojuu maassa. Auton tuulilasi ja osa ikkunoista on rikottu. Auton takakontti on lukossa. Sisällä on M-14 kivääri ja puoliautomaatti haulikko. Auki revityt panoslaatikot ovat johtaneet patruuna kaaokseen.

Kerros #1: Jääkaapissa on pepsi limsaa ja muutama iso sandwich. Huoneita tonkiessa löytyy myös lääkintälaukku. Erästä huoneesta löytyy tyhjä asekaappi. Vastaanoton pöydän alla on hälytys painike tuolissa päivysti apulainen Hicks. Kylän poliisien nimetyissä työhuoneissa on isot lukitut varustekaapit. Rautaiset varustekaapit ovat lukossa. (*Avaimet, murtautuminen tai Locksmith taito.*) (*Henkilökohtaista omaisuutta kaapeissa, ei mitään oleellista.*)

Robert Salt: 240kpl Magnum 44 ja vaihtelevia haulikon patruunoita. Raskaat suojaliivit(-10) ja rynnäkkökypärä(-5).

Huoneessa lojuu XXL vaihtovaatteita. Tyhjällä työpöydällä on taivuteltu pokkari, se on Necronomiconin uusin painos.

Andrew Ebert: Kaappi on lukitsematta avaimen kanssa. Sisällä on 500kpl 9mm patruunoita ja lääkintälaukku.

Työhuoneen pöytä on täynnä raportteja ja huomautuksia jotka aiotaan lähettää postitse.

John Warren: 200kpl 7.62mm panoksia M-14 kivääriin ja lipas. Kevlar-suojaliivit(-6). Lompakossa 250\$.

Työpöydällä on aseensa putsaus setti, työpöydällä on aseöljyn tahoja.

Kerros #2: Yläkerrasta löytyy lukittu huone. Pöydällä on tietokone oheislaitteineen ideaali esim. skannaamaan kovalevyjen tai levykkeiden sisältöä salauksista huolimatta. Laatikossa on sulakkeita, pöydällä on keskeneräinen nootti Thomas Braemerin ranchin kastelujärjestelmää koskien ACW laajentaa verkostoa, jotta naapuritkin pääsevät nauttimaan sen eduista. Lukittu huone oli Stewart Hicksin. Pöytäkaapit ovat täynnä papereita ja DVD-RW levyjä. Pöydällä on avaimelle avattu metallilaatikko, siinä omistaja säilytti virka-asettaan ja lippaita. Tietokone skannaa onnistuneesti ”Sinisen kirjeen.” mukana ollutta muistikorttia, salauksista huolimatta. Tietokoneen käyttäjä saa osan sisällöstä tarkastelua varten. Sisältö ei saada kokonaisuudessa vika on, joko sensuroidussa tekstissä tai viritysruudun äänessä taustalla. (*Computer heitto joka tiedostosta!*)
(*Heitto #10 aikaan kyläläiset saapuvat autoillaan. Yläkerran ikkunoista näkee suoraan etupihan parkkipaikalle.*)

1. Pelaajat tunnistavat Amazonin viidakoissa kuvatun videon olennon samaksi kuin tunnelissa kookkaampi yksilö tosin. Olentoa ammutaan ja hakataan viidakkoveitsillä kunnes se lyhyistyy se laitetaan verkkoon ja ruohoa nostetaan nosturilla.
2. Kuvaa jossa ihmiskoekaniineihin pistetään ruiskulla mustaa nestettä. 72 tuntia myöhemmin uhrin kärsivät nestehukasta ja juovat suuria määriä nestettä. Silmien arkuus valolle ilmenee 250 tuntia pistoksesta, silmät mustat. Hampaiden mutaatio pantu merkille osa hampaista teräviä 500 tuntia ja vain veri pitää koekaniinit terveinä ja hengissä. Ruumiinavaukset paljastavat että päättömien ruumiiden veri on muuttunut mustaksi, mutaatioita sisäelimeissä. Veren korvanneen mustan nesteen koostumus on salainen. Raportissa suunnitellaan mustan veren ja speedball huumeen seosta levitettäväksi suurkaupunkien siviiliväestön keskuuteen, samaan tapaan kuin vuosien 1980-1995 aikana. Seuraavaksi kuvaa kun vampyyri Gideon istuu tuolissa ja hänestä otetaan suuri määrä verta kaulasta ruiskulla. Aika on sensuroitu.
3. On kannattavaa kokeilla suunnitelmia ennen täytäntöönpanoa. Maailmansodat olivat pelkkä koe, joka pohjusti varsinaisen lopullisen suunnitelman toteuttamista viimeisestä maailmansodasta koko planeetan hallitsemiseksi yhden lipun alla. Kontrolloimalla väestölle välttämättömiä tarvikkeita kuten vettä, ruokaa ja öljyä luodaan pohja koko maailman orjuuttamiseksi tarjoamalla ruokaa aseista. Nämä tiedot eivät jätä mitään epäilyksen varaan suuresta lopullisesta suunnitelmasta. CIA:n tietoja muista valtioista: väestöstä, infrastruktuurista ja sotilaallisesta vahvuudesta. Simuloituja arvioita sosiaalisista malleista globaalissa valtiossa. Muutamassa sukupolvessa ilmeneviä ongelmia ovat aggressiivinen laumakäyttäytyminen ja tulevaisuuden näkymän päämäärättömyys ilman vanhanaikaista kansallista kilpailua ja identiteettiä. Vaarana myös on sotilaallisen aallon palaaminen maailman ympäri iskien oman täytäntöönpanovallan kohteisiin ja johtajiin.
4. Tieteellistä geologista tutkimusta tehtäessä pohjoisnavan tuntumassa olevalta saarelta on löytynyt pakastunut ihmisen kokoinen perhosta muistuttava hyönteinen. Löydetty jään ja vulkaanisen tuhkan alta.
5. Sukeltaja kuvaa jättimäistä vedenelävää vedenalaisella kameralla. Kuvaaja saa nauhalle osan merenelävää, lonkero vie sukeltajan mennessään ja vedenalainen kamera tippuu ja jatkaa korallien kuvaamista.
6. Kuvaa leveästä laatoitetusta käytävästä. Loisteputkia katossa. Kaksi USA:n univormuissa olevaa miestä työntävät kärryn käytävälle, joka on täynnä tavaraa. Kirkas radioaktiivinen merkintä eräässä lyijyvuoratussa komposiitti laatikossa, kromisia säiliöitä ja kalliin näköisiä sotilaille suunniteltuja itsenäisiä bio-vaara pukuja. Miehet poistuvat ja verkkoaita sulkeutuu heidän takana. Meksikolaiset sotilaat hakevat kärryn ja vievät omalle puolelleen. Salaisen maanalaisen rajan vaihtokauppa.
7. Kuvatiedosto jossa hymyilevä Neuvostoliiton sotilas seisoo mutaan uponneen lentävän lautasen vierellä. (*Näytä kuva!*)
8. Kuvaa ilmasta Kiinan ja Neuvostoliiton rajalta päivämäärä tuntematon. Rajalla molempien valtojen sotilaat juopottelevat keskenään ja polttavat nuotioita ja harrastavat vaihtokauppaa myyden aseita, bensaa, ruokaa ja henkilökohtaisia tavaroita. Lennokki yrittää kuvata rekkaa, joka sisältää merkintöjen mukaan lääkintätarvikkeita. Se on pysähdyksissä kaukana rajalta, eristetty, naamioitu ja sillä on joitakin Spetznats-erikoisjoukkoja vartijoina. Lääkintälaukkujen vaihtokauppa ja sisällön paljastaminen ulkopuolisille on kielletty KGB:n toimesta. GRU SV-8 (*Venäjänsä vastine Delta greenille.*) raportoi että KGB piilotteli sotilaille kehitettyä stimulanttia, joka mahdollistaa korkeamman sydämen sykkeen n.300-350 lyöntiä minuutissa. Tehden tavallisesta rivisotilaasta Olympia tason pikajuoksijan. Stimulantti on tehokas mutta sillä on myös sivuvaikutuksia.
9. Helikopterista kuvataan kun Yhdysvaltojen laivaston SEAL erikoisjoukot saapuvat uppoavalle rahtialukselle, jonka rungossa on vuoto se on ajanut karille ja sen kimpussa hääriä jonkinlaisia kala olentoja, joilla on humanoidi ruumiinrakenne. Sitä seuraa yhden kuolleen olennon ruumiinavaus. Satelliittikuvaa vedenalaisesta Baabelin tornista ja sitä rakentavista kala olennoista, ydinräjähdys merellä tuhoaa olentojen siirtokunnan. Yhdysvaltain merivoimien univormuun

pukeutunut upseeri sanoo videolla ”Me olemme voittamassa!” pöydällä olevan merikartan ääressä. (Näytä Deepone kuva!)

10. Äänetön filmi on jonkinlaisesta aavikolla sijaitsevasta sotilastukikohdasta. Siellä kuvataan käsikameralla elottomia ihmisenkokoisia humanoidi liskoja joukkohaudassa. Sotilaat tekevät alkeellista ruumiinavausta leikatessa yhdeltä pään irti pistimellään ja esitellessään sitä kameralle auringonvalossa. Liskokansan ruumiiden vieressä on kehoa suojaavan panssaripuvun palasia, kullanhoitoista metallia. Mukana on kuvaa miten Kalasnikov rynnäkkökiväärillä aseistautuneet aavikon värieseen viittaaan pukeutuneet liskokansan soturit hypäävät piikkilankojen ja aitojen yli ketterästi kiiveten. Yksinäinen muukalaisrodun edustaja lähtee juoksemaan tukikohtaa kohti ja samassa hahmo katoaa auringon omaiseen kirkkauteen. Valopallo liikkuu verkkoaidan sekä piikkilangan läpi tuhoten kaiken vastaan tulevan materian. Avaten tien yhä useammalle hyökkäävälle ihmisliskolle. Valo katoaa, vain lasiksi muuttunutta hiekkaa jää todisteeksi. (Näytä reptilian pää!)

Diplomatian aika: (Pelaajilla on linnoitus etu, kyläläiset on saatava lopettamaan piiritys, voi astua ulos neuvottelemaan.)

Pelaajat ovat rakennuksen sisällä kun kyläläisten lynkkaus joukko saapuu Abraxasin sheriffin asemalle. Pelaajahahmot voivat, joko yrittää neuvotella tai taistella saapuneiden kyläläisten kanssa. Pelaajien vanhoilla teoilla kylällä on nyt karmisia seurauksia. Pihaan saapuu John Warren ASD partioautolla ja viranomaisen käyttöön takavarikoitu pickup-auto, joissa on viisi D.Mansfieldin aseistamaa kyläläistä sekä eloon jääneet sairaalassa hoidetut varjohallituksen FBI agentit.

(Keskustelutaidot voivat pelastaa pelaajahahmot pinteestä ja lieventää kyläläisten tuntemaa vihaa.)

J. Warren: ”Missä on undersheriff?” – Pelaaja: ”He ovat kuolleita, se olento tappoi heidät.”

J. Warren: ”Sheriffi on lähes koomassa sairaalassa!” – Pelaaja: ”Erica Smythe kidnapattiin! Edward Hale on poliisi!”

Maddox/Stoll: Tarkkailevat tilannetta, mutta eivät osallistu heillä on muita suunnitelmia. (Agentit uskovat kykenevänsä kiristämään Aldenin ylempiä muistikortista saaduilla kopioilla. He vain katoavat ilman selitystä päiviä myöhemmin!)

J. Warren: ”Antakaa heidän mennä. Lähtekää takaisin kaupunkiinne!” Pelaaja: ”Hetki vain, tarvitsemme tuon pickupin. Pickup auto on välttämätön ja sen saamiseksi tarvitaan 60.000\$ lahjus kyläläisille merkiksi rikoskumppanuudesta. Näin he haluavat hämärtää oikean ja väärän käsitteen. Mikäli kyläläiset ovat vihaisia, taikka eivät saa lahjusta pelaajat voivat yrittää vielä neuvotella pahimmassa tapauksessa alkaa tulitaistelu. Kyläläiset ovat suunnitelleet aikovansa tehdä esimerkin pelaajista. Näin he vahvistavat uuden sukupolven otetta Abraxasista. Täytyy saavuttaa kompromissi osapuolten välille.

Pelaajat pysähtyvät Texacon huoltoasemalla, joka on valtatie varrella. Pelaajat ostavat kaksi kännykkää ja niihin prepaid liittymät. Aldenin paljastaneet pelaajat tietävät että vihollinen kykenee tarvittaessa esiintymään erittäin korkea-arvoisena valtion agenttina. Pelaajat varmistavat selustansa laatimalla varasuunnitelman. Pelaajat saapuvat etelän kautta Sutton cityyn. Etelän slummeissa vieraillee poliiseja harvoin, joten reitti on huomaamaton valinta. Palolaitoksen sekä poliisien partioautot ohittavat pickupilla matkaavat pelaajat kiirehtien, varmastikin jonkin onnettomuuden tapahtumapaikalle.

Sutton City: Väkiluku n.1 500 000 kansalaista

Päämäärät:

1. Konstaapeli Halen ja Erica Smythen tulee ilmoittautua poliisiasemalle Edward Halen SCPD kotipiiriin #15.
2. Löytää ja tutkia Ordo Draconis lohikäärme temppele.
3. Tuhota temppeleä vartioiva liskon kaltainen olento (Reptilian) ja vampyyriksi muuttunut epäonninen pelaajahahmo.

Sutton Cityn Poliisiasema piiri #15 (Erillään olevat pelaajat yrittävät pelastaa toisensa, taitojensa avulla.)

Edward Hale ja Erica Smythe kävelevät rakennuksen sisälle. Poliisit piirittävät saapujat ja saavat heidät tuntemaan olonsa todellakin turvalliseksi. Päällikkö ilmoittaa että molemmat voivat kertoa tarinansa yhdessä erikoisagenteille, joiden takia radiotaajuuksia muutettiin. Heillä on vakavia kysymyksiä molemmille pelaajille tapahtumista. Molemmat pelaajahahmot parannetaan ja he pääsevät käymään suihkussa, vaihtamaan puhtaita vaatteita ylle ja ruokailmassa ruokalassa. Pian Hale ja Smythe menevät kuulustelu huone #1 kertomaan tarinansa erikoisagenteille. Huoneessa on FBI agentti Scott Dwyer ja DEA agentti Matt Ralston pöydän ääressä, pelaajat istuvat omille penkeilleen vastapäätä kuulustelijoihinsa mikrofonien ääreen. Huoneessa on valvonta kamera ja yksisuuntainen lasi. Erikoisagentit ilmoittavat että tämä kuulustelu nauhoitetaan.

(Keskustelu taidot ovat ratkaisevassa asemassa.)

Agentit: ”Voitte aloittaa. Viittaatte todisteeseen 2a. Tuleeko mieleenne muuta?”

Pelaajat: ”Epäilty pakeni, (Todisteet huumeita&rahaa?), partioauto, nippuside, NSA henkilötodistus, myrkkysäiliö, vampyyri, Ordo draconis, maanalainen temppele, salainen tunneli, tunnelin hirviö, sininen kansio ja muistikortti.

(Sinisissä steriileissä hansikkaissa oleva DEA agentti pussittaa todisteita ja sijoittaa niitä salkkuunsa.)

Agentit: Se Abraxasin tunneli johtaa täysin julkiselle Sutton cityn keskus-rautatieasemalle. Näyttää FBI agentti kartasta.

(Aldenin tekaistu kansio pöydällä. Agentit katsovat muistikorttia, FBI nyökkää ja DEA tuhoaa muistikortin ATK-laitteella.)

Agentit: FBI huutaa: ”Luulitteko oikeasti selviävänne! Te katoatte! Lahjukset, huumeet ja NSA agentin murha.”

(Seuraavien tietojen saanti vaatii onnistumista keskustelu taidoissa. Pelaajat käsittävät että jokin on pahasti vialla.)

Agentit: No nyt kun kokous on turvassa, annan pienen vihjeen. Lohikäärme temppelein sijainnin saa selville ottamalla aikaa sekuntikellolla hississä, laskemalla rakennusten kerrokset. *(Erikoisagentit ovat paljastaneet itsensä varmana voitostaan.)* Tässä vaiheessa konstaapeli Hale tajuaa että enempää tietoa ei heistä pysty lypsämään. Erica Smytheä ei missään vaiheessa pyydetty luovuttamaan kännykkää, joten hän soitti heti Quintonin ja Braemerin pitelemään kännykkään merkiksi että jokin on pahasti vialla. Edwar Hale ponnahtaa tuolistaan ylös ja alkaa osoittamaan erikoisagentteja 9mm Glock-26(9) vara-aseellaan, jonka hän otti mukaan pukukaapistaan vaihtaessaan siviilivaatteet. Mukana on myös uusi kevlar-luotiliivi(-6), joka on vaatteiden alla. Taskussa on ylimääräinen 10 ammuksen lipas aseeseen. Smythe suuntaa huoneesta ulos johtavalle ovelle ja toteaa että se on lukossa ja alkaa puhumaan kiihtyneenä kännykkäänsä.

Pöydän ääressä olevilla varjohallituksen selvästikin värväämillä FBI ja DEA agenteilla on päällään mustat lyhentein varustetut takit ja lippalakit. Aukiniaisista takeista näkee selvästi että molemmilla on yllään Kevlar-luotiliivit(-6). Vöillään 9mm Glock-17 palvelusaseet. H.gun:57% Fist/Punch:64%(2+1) Dodge:32% Kick:60%(2+1) Hp:27 FBI agentti toteaa: ”Uskallatko kytäntappajaksi? Meidän jälkeen tulee monia muita.”
(Kun yksisuuntainen ikkunan rikotaan molemmat erikoisagentit aikovat ottaa aseensa ja avata tulen Edward Halea kohti. Erica Smythe aikoo rikkoa lasin tuolilla, Hale pitää erikoisagentteja silmällä valppaana tähdäten aseellaan. Pako asemalta saattaa vaatia myös pelaajan. Hale tai Braemer voisi uhrautua ja varmistaa että Smythe pääsee tietoineen pakoon.) Yksisuuntaisen ikkunan takana ei ole ketään eivätkä nauhurit ole päällä ja sitä kautta pääsee ulos. Ikkunan voisi esimerkiksi rikkoa muutamalla ammuksella tai tuolilla. Tämän jälkeen pelaajat voivat mennä ulos Quintonin ohjaamaan pakoautoon, joka odottaa aseman edessä. Poliisit piirittävät pakenevat pelaajat ja sanovat: ”Kukaan ei mene nyt minnekään! Braemer on rakennuksen sisällä aseistettuna ja hän yllättää koko aseman ottamalla aseensa esiin ja huutaa ”Paetkaa!”. Yllätetyt poliisit ymmärtävät että heitä uhataan ja yrittävät kyllä neutraloida uhat ja estää pako, mutta silti käyttäen tappavaa voimaa vain harkiten. Hämäyksen turvin Hale ja Smythe pääsevät todennäköisesti turvaan pakoautoon. Mikäli C-4 räjähdettä on tallella sitä voisi käyttää partioautoihin, taikka asemalle hyökkäykseen pommivyönä. Räjähdettä toimii tehokkaasti pelotteena. Pelkkä pommien jättö vaatii SCPD:n poliiseilta pommiryhmän. Pakenemaan onnistuneet pelaajat hankkiutuvat eteläisen Sutton cityn slummeihin illan aikana, jonne he myös hylkäävät ajokkinsa avaimet virtalukossa.

Olisi mahdotonta yrittää murtautua kaupungin keskustassa olevaan pilvenpiirtäjään, oikeustalon lähetytyillä. Joten pelaajat päättävät hajaantua jäljittäjien hämäämiseksi. Edward Hale kävelee yön aikana keskustaan ja vie paikan päälle kaikki tärkeät tavarat pakattuna punaiseen Texacon putkikassiin. Hale saapuu aamunkoitteessa kohtaus paikalle ja jää väsähtäneenä istumaan kyseiselle kujalle odottamaan aamua katsoen Stocton rakennusta matkan päästä. Braemer menee baariin ja nuokkuu väsyneenä valomerkkiin asti juoden olutta Texacon lippalakki päässään. Hän poistuu taksilla keskustaan päin ja kävelee lopun matkaa kohtauspaikalle. Baarin televisiossa näytettiin Erica Smythen kuvaa sekä kidnappaajien kasvot *(Braemer/Hale)*. Quinton ja Smythe taasen menevät metroon ja ajelevat edestakaisin ennen päätepysäkkiä. Erica nukahtaa penkille ja Quinton asettaa sanomalehden sivuja hänen päälleen ja jatkaa valvomista. Päätepysäkki on keskustan terminaalisissa metron sulkemisaikaan. Quinton ja Smythe nousevat katutasolle. Quinton huomaa rakennusten öisissä varjoissa kytävät nimettömät jengiläiset, jotka aikovat putsata varomattomat. Heidän tarkkailijat ovat huomanneet heidät ja hakeneet porukan kulman takaa ryöstöä varten. Clay avaa takkinsa ja näyttää pistoolia vyöllään, pelottelu toimii ja jengiläiset jättävät heidät rauhaan. Quinton ja Smythe kävelevät pitkään kunnes löytävät kahvilan, joka on auki 24h. Jossa he juovat ja syövät kunnes he jatkavat matkaa kohtauspaikalle.

Pelaajat kohtaavat Sutton cityn keskustassa, eräällä kujalla aivan niin kuin sovittu juuri ennen auringon nousua. *(Vampyyrin purema pelaaja havaitsee että auringon spektri on muuttunut punaiseksi. Kujan seinä muuttuu häilyväksi ja sen läpi ilmestyy osittain näkyvä suuri harmaa olento, jolla on suuri kita. Aineellistunut hirviö aistii saaliin ja se puree yhtä maailma pelaajista kuolettavasti ja nielaisee hänet. Se näyttää hain hyökkäykseltä. Olento katoaa silmänräpäyksessä ja maailma palautuu tavallisiin väreihinsä, näkijän silmät alkavat vuotaa verta.)* Muut pelaajat eivät kuule ääniä, eivätkä näe mitään ennen kuin yhtä pelaajahahmoa puree näkymätön olento, joka myös nielaisee hänet. Vain veriroiskeet jäävät todistamaan että yksi hahmoista oli läsnä. *(Kadonnut pelaaja on jossain vaiheessa merkitty ”Kuoleman merkillä!”)* Kävellessään temppelein symbolin päällä tai se voi olla vampyyrin huutama kirous taikka kosketus verisellä kädellä.) Pelaajat päättävät silti jatkaa taistoa demonisia voimia vastaan, mikäli ketään on vielä jäljellä.

Stockton pilvenpiirtäjä

Kaupungin keskustan aamuiset kadut vilisevät ihmisiä matkalla töihin tai ostoksille. Rakennuksessa on 98 kerrosta sekä maanalainen parkkihalli. Rakennuksessa on paljon mustaan pukeutuneita turvamiehiä töissä. Ulkoa päin betonista ja lasista rakennettu torni. Sisätilat on rakennettu harmaasta marmorista. Pilvenpiirtäjässä on lukuisten yritysten edustus toimistoja. Ensimmäisenä pelaajat soluttautuvat väkijoukkoon turisteina uusissa keskustasta ostetuissa vetimissään kulkien vartijoiden miehittämän metallinpaljastimen läpi. Hale saapuu viimeisenä käyttäen hyväkseen asemaansa poliisina ja salakuljettaa

huomaamattomasti aseita rakennukseen. (*S.hidden: Intertrans Networks Communications kerros 93-94*) (*Salainen kerros on piilotettu katon tasanteen rakenteisiin, josta ihaillaan kaupunkia. Tilan pitäisi olla piirustusten mukaan teräsbetonia.*) Hississä pelaajat rannekellossa olevan sekuntikellon avulla saavat selville että kerrosten 93-94 välissä on piilotettu kerros. Pelaajat astuvat ulos hissistä 94 kerroksessa koko kerros on varattu INC:lle. Lasiseinä erottaa yleiset tilat toimistotiloista pelaajien saapuvat INC tiloihin johtavan lasioven luo. Pelaajat menevät sisälle ja kävelevät puhelinmyyjien kuutioiden lomassa kunnes saapuvat pomon toimiston ovelle. Ovessa lukee Myyntipäällikkö Darryl Cranham. Huoneessa myyntipäällikkö puhuu handsfree puhelimeen paksulla britti aksentilla. Hän elehtii ja katselee kaupungin näköalaa. Myyntipäällikön huoneen maton alla on vain parketti ei salaovea.

Toimistotarvikkeiden varastohuone on melko suuri ja täynnä hyllyjä, joissa on pahvilaatikoita. (*S.hidden: Yhden hyllyn takana olevassa seinässä on krominen lukko avaimelle.*) Pelaajat huomaavat avaimen sopivan. Ovi työntyy sisäänpäin kiskoilla oven reunat on piilotettu harmaaseen tiiliseinä. Pelaajat saapuvat hyvin valaistuun ikkunattomaan keltaiseen huoneeseen, jossa on tietokone ja monia monitoreja joilla voi tarkkailla koko rakennusta. Muistuttaa vartioiden tarkkailuhuonetta. Tuolilla on ruskea puku, nahkahanskat, ihmiskasvo naamio, silmälasit sekä peruukki. Huoneessa on terraarioita, jossa on paljon eläviä hiiriä ja muutama lintu. Vessassa on solarium ja poreallas. Huoneen jääkaapissa on munia, raakaa lihaa, verta ja erilaisia pulloittuja juomia.

Portaat johtavat suureen pyöreään muotoiseen hämäämään temppeleihin, jonka katossa on yksi suuri pyöreä lamppu. Reunoilla on valkoisia marmori pylviä, muuten huone on mustaa geometrisillä symboleilla koristeltua marmoria. Huoneen keskellä on pöytä, jossa on kahdeksan paikkaa ja elämää edustava liekki keskustassa. Ympäri on patsas ja seitsemän lasivitriiniä, joissa on kaikenlaisia historiallisia muinaisjäännteitä. Lasivitriineissä löytyy sumerilaisia savitauluja, joissa on kaksi kietoutunutta käärmettä, historiallisen vanhoja kirjoja, kultainen pikari tikarin kera, vanha kellastunut mustavalkoinen valokuva 1900-luvulta Himalajan vuorienjuurelta löytöretkeilijöitä ja vuorikiipeilijöitä sekä alaston humanoidi lisko heidän vierellään poseeraamassa, kiinalaista kirjoitusta pergamentilla, marmorinen kasvokuva, vanhoja pergamentille piirrettyjä merikarttoja sekä erikseen suuri kiinalainen lohikäärme patsas vitriinin sijasta. Suuren pöydän ääressä on pelaajia tuijottava alaston liskokansan edustaja. Mikäli Gideon onnistui puremaan pelaajia lisko huutaa loitsun tuntemattomalla kielellä: ”Akhkaru!”. Purtu pelaaja kaatuu maahan ja alkaa muuttumaan vampyyriksi, prosessi on kivulias se kestää monta taisteluvuoroa. (*Pelaaja muuttuu pysyvästi NPC hahmoksi! Punaiset silmät ja klassiset vampyyri hampaat. Veriraivossa oleva vampyyri yrittää ravita itseään muiden pelaajahahmojen verellä. Bite: 35% + taidot hahmolomakkeessa. Käännytetty ex-pelaajahahmo täytyy nyt tuhota vaarallisena ihmisille. Vampyyri yrittää huijata pelaajia, jopa puhumalla. Kun HP:0 hirviö on hävitetty, ruumis jää maahan makaamaan.*) Loitsun ääntämisen jälkeen lisko joko lähestyy kävellen aikeinaan vahingoittaa pelaajia tai lähtee pakoon kokiessaan olemassaolonsa uhatuksi aseistetun ylivoiman edessä. Olento pakenee lohikäärme-patsaan takana olevan lattialuokun kautta. Pakenevaa liskoa seuraava pelaaja laskeutuu lattialuokusta puhelinmyyjien kuutioiden keskelle käytävälle. Lisko juoksee ulos toimisto alueelta lattiaa sekä seinä pitkin kuin gekko. Pelaaja yrittää seurata tuntemattomassa maastossa juosten olennon perässä. Ulos toimistosta ja edelleen toisesta ovesta rappusille. Pelaaja ohittaa rappusissa liikemiehen, joka istuu rappusilla kauhuissaan hänen nahkasalkussa on syvät kynnenjäljet. Mies on käyttänyt salkkua kilpenä. Pian pelaaja lopettaa jahdin rappukäytävässä ovelle, jossa lukee vain henkilökunnalle. Ovi aukeaa avainkortilla tai nelinumeroisella pääsykoodilla. Mikäli pelaaja murtautuu oven läpi hän näkee tavarahissin, joka on matkalla parkkihalliin käsittäen että on jäänyt tässä juoksu kisassa toiseksi.

Humanoidi lisko, 46v. Harvinainen liskokansan edustaja, ordo draconis Lohikäärme. (*Näytä reptilian temppeleissä ollessa!*) Olento on alaston ja ihmisen kokoinen. Se kykenee liikkumaan erittäin nopeasti juosten ja kiiveten katossa ja seinillä. Olento on varsin älykäs se osaa käyttää aseita, autoja ja tietokoneita. Liskot ovat tunteettomia ihmisten mielestä. Myrkyllinen purema: 56%(4) Kynnet: 65%(4) Jump: 70% D.Auto: 47% Computer use: 39% Mythos: 22% Hp:29

Vartijoiden mustapukeinen lauma löytää ja vangitsee eloon jääneet pelaajat käsiraudoin. Kahdeksan vartijaa yhtä pelaajaa kohti. Pakeneminen on pelaajahahmoille mahdotonta kaikki sisäänkäynnit on suljettu. Pian paikalle saapuu joukko FBI agentteja, jotka alkavat eristää kerroksia 93-94 keltaisilla nauhoilla. FBI agentti Isaac Petkow saapuu huoneeseen ja kertoo vartijoille että häntä on informoitu löytyneestä huoneesta. Kyseessä on erikoisvalvomo, jonka yhteydessä on myös holvi arvokkaille esineille. Terraarioissa on hänen kertoman mukaan edellisen valvojan lemmikkejä. Kaikki rakennuksessa olevat ruumiit peitetään heti mustilla muovisilla peitteillä paikalle saapuneiden poliisien ja FBI agenttien toimesta. Kerrosten tutkimisen jälkeen agentti Petkow lähtee viemään selviytyneitä pelaajia hissillä maanalaiseen parkkihalliin neljän FBI agentin avustamana. Parkkihallissa pelaajat siirretään mustaan panssaroituun vankienkuljetus autoon. Oven sulkemisen jälkeen käsiraudoitetut pelaajahahmot ovat tiedottomia määränpäästään ikkunattomassa tilassa. Monen tunnin päästä auto pysähtyy ja ovet avataan. Pelaajat huomaavat olevansa maan alla betonisessa sokkelossa, joka on täynnä valvontakameroita. Harmaissa maastopuveissa olevat sotilaat vievät pelaajahahmot hissiin, joka matkaa yhä syvemmälle maanalle. Hissin

saapussa kerrokseen D40 pelaajat talutetaan ulos valkoisille käytävillä ja heidät erotetaan toisistaan. Pelaajat päätyvät laatoitettuun valkoiseen huoneeseen, jonka teräsovi suljetaan, siinä on luukku ruokintaa varten. Huoneen näkyvin piirre on yksisuuntainen panssarilasi, mutta tilassa on myös käymälä ja juoma-allas. Katossa on kirkas lamppu joka ei sammu. 24 tunnin jälkeen alkaa kuulua kysymyksiä esitettynä puhe-syntetisaattorilla katon rajasta olevasta valvontakameran vieressä olevasta kaiuttimesta: (*Peli loppuu tähän pelaajien kuulusteluun salaisessa Delta green tukikohdassa.*)

- Ilmoittakaa nimenne ja syntymä-aikanne!
- Oletteko koskaan kuuluneet kulttiin?
- Oletteko koskaan tavanneet muukalaisia taikka hirviöitä?
- Oletteko koskaan käyttäneet psyykkisiä voimia tai magiaa?

Lyhenteet:

NSA - National Security Agency - Yhdysvaltojen kansallinen turvallisuus virasto

CIA - Central Intelligence Agency – Yhdysvaltain keskustiedustelupalvelu

FBI - Federal Bureau of Investigation - Yhdysvaltojen liittovaltion poliisi

DEA - Drug Enforcement Agency - Yhdysvaltojen huumelakien täytäntöönpano virasto

CDC - Centers for Disease Control and prevention - Yhdysvaltojen tartuntatautien valvonta- ja ehkäisykeskukset

SEAL - Navy SEa-Land-Air - Yhdysvaltojen laivaston sotilaallinen erikoisjoukko maalla, ilmassa ja merellä

KGB - Komitet Gasudarstvennij Besopasnosti - Neuvostoliiton valtion turvallisuuskomitea

GRU SV8 - Glavnajo Rasvedyvatelnojie Upravlenja Spetsialni Viedotstvo 8 - Venäjän tiedustelupäähallinto erikoisosasto 8

Pelinjohtajan salaisuudet:

01:00 Erica Smythe kidnapataan

03:28 Alden ja specialistit tuovat kidnapatun uhrin Abraxasin sheriffin asemalle.

04:56 Clay Quinton suljetaan selliin Abraxasin sheriffin asemalla. / Konstaapeli Hale lähtee ajamaan Abraxasiin.

05:06 Varjohallituksen agentit INC autossa lähtevät ajamaan Abraxasiin.

05:37 Konstaapeli Hale saapuu Abraxasin sheriffin asemalle.

06:10 Edward Hale pakenee partioautolla mukanaan pidätetty Quinton ja temppeleistä pelastettu Smythe.

06:30 Braemerin ranch. / Varjohallituksen agentit telkeävät junaradan työläiset maanalaiselle työmaalle.

08:26 Pelaajat saapuvat Abraxasiin metsän läpi.

10:45 Tunneli johdattaa pelaajat turvaan kyläläisiltä. Pelaajat törmäävät salamaa viskovaan hirviöön. (*Nyarlathotep*)

13:38 ASD rakennuksen alakerrassa tunneliin yhteydessä oleva lastauslaiturin teräsovi on avoinna pelaajat menevät sisälle.

16:02 Kyläläiset saapuvat ASD rakennuksen pihaan autoillaan.

18:08 Sutton cityn poliisilaitoksen piiri #15.

20:00 Pelaajat hylkäävät ajoneuvon etelä Sutton cityn slummeissa ja erkanevat tavataksaan myöhemmin kohtauspaikalla.

04:45 Näkymätön hirviö käy yhden pelaajan kimppuun pelaajien kokoonnuttua.

08:01 Pelaajat soluttautuvat Stocton rakennukseen päättäväisesti ja suunnitelmallisesti.

11:40 Selviytyneet pelaajat kuljetetaan panssariautolla pois Sutton citystä.

18:51 Pelaajat ovat vankina karanteenissa Delta greenin hallinnoimassa tukikohdassa.

Maanalainen luotijuna (*Naamioitu tavalliseksi. Ei koskaan pysähdy ennen määränpäättä.*)

Maanalainen luotijuna saapuu ASD:n rakennuksen maanalaiselle laiturille klo 04:54. Gideon saapuu Abraxasiin mukanaan avustaja, joka kantaa ikonia sekä mustaa salkkua. Se on määrä luovuttaa varjohallituksen agenteille. Junan miehistö laittaa muoviin sinetöityä pulloitettua vettä lastauslaiturille. Minkä jälkeen juna matkaa huoltoluukulle melkein radan loppuun. Junan kyydissä olevat työmiehet hitsaavat huoltoluukun kiinni ja asentavat valvonta kameroita paikalle valmiiseen sähköverkkoon. Klo 0626 junan etuosan ilmalukko aukeaa ja huuhtoo kryo -järjestelmällä sisällä lepäävän olennon ulos kenttäkoetta varten (*Nyarlathotep*). Juna lähtee takaisin itään Sutton cityyn klo 0628.

Sininen kirje: Kirje on muoviva, josta ei näe läpi. Kirje avataan taittamalla, sinetti murtuu ja paketti muuttuu muovitaskuksi. Kirjeen sisällä on myös kotelo, jossa on avain ja muistikortti sekin avataan taittamalla. Ohjeet paperilla:

1. Järjestää huipputekniikkaa oleva junaradan rakentanut kaivuri maanalle, myöhemmin tapahtuvaa junalla tehtävää noutamista varten. Sheriffin on määrä peittää työmaa hiekka dyynillä niin kuin sitä ei koskaan olisi ollutkaan. Työntekijät on tarkoitus lukita maanalaiseen tunneliin salaista koetta varten ennen klo 0630. Agentit asentavat myöskin muutaman videokameran kokeen tarkkailua varten.

2. Abraxasin putkiin asennetaan säiliö, jossa on veteen liukenevaa myrkyä kaikki kraanoista saatava vesi on myrkyllistä. Itse vesitornin vesisäiliö säilyy puhtaana, myrkytys on määrä aloittaa klo 11:00, 1.7-2010.

3. Sutton cityn, Stockton rakennuksen osoite.

Varjohallituksen agentit

Erica Smythen kidnappaus on toimeksianto varjohallitukselta erityisille agenteille, jotka värvätään sopivista ehdokkaista. Bernard Alden toimii tämän operaation johtaja erityisosaamisensa ansiosta, hänkin on spesialisti alallaan. Hänellä on myös korkeimmat mahdolliset kulkuluvat salaisimpiin varjohallituksen tukikohtiin. Hän valitsee tarvitsemansa specialistit ja heidät värvätään. Kevin Stoll on nykyaikaiseen viestintään erikoistunut tiedustelu-upseeri, jolla on synkkä kräkkeri menneisyys. Peter Maddox on sotilaspoliisi, jota uhataan erottamisella armeijasta. He suostuvat mukisematta synnit hyvittäväan erikoistehtävään. Erica Smythe ei ole ensimmäinen jonka kasvot päätyvät maitotölkkiin tai viimeinen tutkija, joka katoaa soiteuduttuaan varjohallituksen salaisuuksiin. Aldenin kuolema saa specialistit pettämään työnantajansa he eivät käsitä että itse varjohallitus on toimeksiantajana. Varjohallitus ja hallitus ovat itsenäisiä ja erillisiä. Niiden tarkoitus on olla olemassa ja tukea toisiaan ja molemmat on suunniteltu toisen tuhoutumisen varalle.

Kun agentit saapuvat Abraxasin sheriffin asemalle uhri toimitetaan selliin uupuneena vanhan kaavan mukaan. Stoll alkaa asentamaan uutta hälytysjärjestelmää, joka soittaa nykyisellään heti Aldenin puhelinumeroon. Yläkertaan asennetaan eräänlainen supertietokone oheislaitteistoinen. Tätä siis tehdään odotellessa salaisen maanalaisen junan saapumista. Sheriffi keskeyttää agenttien toimet ja sanoo että kylän rajalla on välikohtaus hänen on pakko mennä. Kun vanha tietokone on korvattu uudella sheriffi saapuu takaisin. Hänen apulaisensa käsittelevät ja vangitsevat epäillyn. Sheriffi saapuu yläkertaan ja alkaa pukea ylleen jotain mikä näyttää ku klux klaanin paraatipuvulta. Peter Maddox saa komennon mennä autoon ja pysymään valppaana. Sheriffi kertoo että SCPD lähettää partioauton noutamaan epäiltyä. Stoll ottaa saapuvan poliisi yksikön tiedot kannettavalleen ja paikantaa sen GPS järjestelmällä. Agentit jäävät yläkertaan odottamaan sillä aikaa kun sheriffi käy vastaanottamassa salaisen Ordo draconis ritarikunnan suuren velhon maanalaisessa temppelissä. Pian sheriffi saapuu noutamaan agentit vaihtokauppaan temppelissä. Sheriffi hakee kaapatun rituaaliuhrin sellistä ja johdattaa hänet itse temppeliin, agentit seuraavat. Huippusalaisen luokituksen omaavan kirjeen vastapalvelukseksi saatuaan he poistuvat pikaisesti salkkukin mukana ja sulkevat ovet mennessään sovitusti. Pian he ovat matkalla Abraxasin kylään maanalaisen rautatien rakennusmaalle ja sen jälkeen pikaiselle lounaalle apulaissheriffien kehumaan Dessert Inn kahvilaan. Matka taittuu peiteyhtiö Intertrans Network Communications pakettiautolla.

Kun agentit saapuvat työmaalle he tuovat kahvia ja donitseja kaikille työntekijöille. Työmaalle on varattu tänään täysmiehitys, työt ovat juuri alkamassa. Työläiset valittavat ”Miksi on niin kuuma?” Työnjohtaja arvelee että ilmastoinnissa on varmasti jokin vika ja käskää soittamaa puhelimella sheriffille. Alden varmistaa että itse pora on tunnelissa. Stollin asentaessa kameroita tunneliin. Maddox on valmiina lukitsemaan työläiset maanalle. Agentit tietävät että pitää olla valmista ennen salaista koetta klo 0630. Agentit yllättäen lukitsevat kaikki työläiset todisteineen maanalaisen tunneliin. He siivoavat todisteita työmaalla maanpäällä keräämällä kahvikuppeja ja peittämällä jälkiä irtohiekalla. Aldenin kännykkä alkaa hälyttämään ja hän antaa Stollille käskyn katkaista saapuneen poliisin viestinnän Sutton cityyn heti paikalla. Echelonin kautta käsky saapuu heti SCPD päätietokoneelle vaihtaen kaikki radiotaajuudet ja katkaisten Edward Halen partioauton yhteyden keskustietokoneeseen. Stoll jatkaa katkaisten hänen henkilökohtaisen puhelimen yhteyden linkkitorneihin sekä Thomas Braemerin puhelin mykistetään pian sen jälkeen. ”He ovat ansassa!” sheriffi vakuuttelee Aldenille puhelimessa. Työmaan jälkeen agentit ajavat vesitornille ja koputtavat oveen. Oven avannut palomies kahlitaan. He aloittavat valmistelut Abraxasin kraanaveden myrkyttämiseksi, suurin osa tornin vesivarastoista jää myrkyttämättä. CDC joutui luovuttamaan varjohallituksen pyynnöstä tehokkaan myrkyn sen agenteille käyttöön kentälle. Sheriffin oli tarkoitus huolehtia kylässä tehtävistä muutoksista, mutta hän loukkaantuu yrittäessään pysäyttää Abraxasista pakenevat pelaajat.

Bernard Aldenin pyynnöstä Edward Halen poliisiasemalle saapuu radiopuhelinten taajuuksien muuttamisen jälkeen varjohallituksen agentit Scott Dwyer ja Matt Ralston, joiden tehtävänä on selvittää mitä on tapahtunut ja kuinka paljon pelaajat tietävät. Pelaajien hankkimat todisteet tulee takavarikoida, tuhota ja toimittaa ylemmille. Kiinni saadut pelaajat ovat uhrattavissa. Uudet agentit ovat suunnitelleet että Erica Smythe löydetään slummeista speedball yliannostuksen kanssa. Edward Hale on tarkoitus ilmoittaa paenneeksi kuljetuksen aikana ja etsintäkuuluttaa samalla kun hänen kehonsa hävitetään. Samaan aikaan eloonjääneet agentit Maddox ja Stoll yrittävät kiristää Aldenin ylempiä salaisesta muistikortista saaduilla kopiailla. Abraxasista selvinneet agentit eivät ole tietoisia heidän ihon alle istutetuista GPS mikrosiruista, jotka antavat ilmi värvättyjen sijainnin kaikkialla. Mikrosirut on asennettu heidän nukkuessa ennen siirtoa nykyisiin tehtäviin.

Ordo Draconis

Abraxasin perustajat olivat perehtyneitä vapaamuurariuteen ja kuuluivat salaiseen Ordo draconis ritarikuntaan. Nykyiset kyläläiset ovat heidän jälkeläisiään. Perustajat nimesivät kylän sekä rakensivat katakombit ja sheriffin aseman alapuolella sijaitsevan temppelin. Robert Salt sai salaisen mestarin arvonsa suur-temppelissä Britannian Lontoossa, jonne hän matkusti kutsuttuna vastaanottamaan uusi arvonsa. Kokous oli äärimmäisen salainen. Siellä hän todisti aitoa taikuutta se vaati varta vasten Euroopan ihmiskaupasta hankittuja ihmis-uhreja rituaalia varten. Muisto on syöpynyt hänen mieleensä. Se oli ensimmäinen kerta kun hän kohtasi vampyyrin sekä äärimmäisen harvinaisen liskokansan edustajan. Paikalla oli korkeaarvoisia vaikuttajia. Poliitikkoja ja poliiseja he vakuuttivat nuoren Robert Saltin että salainen Ordo draconis ritarikunta hallitsee kaikkea. (*Pisces on Brittiläinen vastine Delta greenille. Se on yrittänyt kaataa kuninkaallisten tukea nauttivaa Ordo draconista perustamisestaan asti siinä onnistumatta.*) Abraxas Community Works rahastolla kehitetään kylää.

Suuri velho lähetettiin Abraxasiin varmistamaan Ordo draconiksen etuja. Ennen saapumistaan Gideon luovutti mustaa vertaan varjohallituksen tiedemiehille Delta greenin maanalaisessa salaisessa tukikohdassa. Saavuttuaan maanalaisella luotijunalla salaisen mestarin temppiin. Gideon kertoi hänelle ylempiensä välittämän viestin heti päästyään sisälle rakennukseen teräsoven avaamisen jälkeen. Sheriffin tulee peittää maanalaisen rautatien työmaan sisäänkäynti hiekka dyynillä esim. traktorilla. Kunhan varjohallituksen agentit ovat neutraloineet työntekijät ja lukinneet heidät maanalle salaista koettaan varten. On ilmoitettava vihdoinkin jäsenille jo pitkään suunnitellusta paastosta, joka alkaa klo11:00, 1.7-2010. Varjohallituksen agentit myrkyttävät kraanaveden ratkaisten näin ylihintaisten ranchien hankinnat ACW rahastolle. Kraanaveteen lisätyn aineen vaikutus voi olla zombieksi muuttava tai vain viiveellä toimiva tehokas myrkky. Kaikki pulloitettu neste, säilykkeet ja tämän vuoden teurastettu karja säilyy syömäkelpoisena. Gideonille on annettu tehtäväksi antaa omin käsin ”Sininen kirje.” varjohallituksen agenteille. Vampyyri on alkanut halveksimaan turhia esineitä ja merkityksettömiä tehtäviä. Kirje sisältää operaation yksityiskohdat, huippusalaisen muistikortin ja avaimen Aldenille. Sheriffin ollessa poissa Gideonin avustaja asetti agenttien välineet salkussa valmiiksi temppelin lattialle ja asetti Gideonin siren ikonin seinälle. Palvelija menee auttamaan aseenkantajaan veden kantamisessa varastoon. Gideon pukeutuu rituaalia varten ja sen jälkeen alkaa lausumaan loitsua marmori lattian symbolin ääressä.

Pelaajan paettua temppelistä sheriffi Robert Salt nousee ylös temppelistä haavoittuneena ja huutaa: ”Mitä helvettiä? Hänen ei pitänyt epäillä mitään!”. Sheriffi ja apulaiset käynnistävät heti varjohallituksen agenttien avustuksella vastaiskun. Braemerin ranchilla pelaajat pakenevat Abraxasiin yllättäen kaikki lainvartijat. Sheriffi päättää olla ilmoittamatta tapahtuneesta agenteille peläten joutuvansa naurunalaiseksi. Kylällä sheriffi innostuu hälyttämään helikopterin sekä salaiseen ritarikuntaan kuuluvat miespuoliset kyläläiset etsiessään pelaajahahmoja. Ennemmin tai myöhemmin sheriffi joutuu tulitaiasteluun pelaajien kanssa jonka seurauksena Abraxas yhteisönä menettää kaikki langat hetkeksi. Pelaajat saavat hyödynnettyä sekaannuksen omaksi edukseen. Tekemättä jää hiekka dyynin sijoittaminen työmaan sisäänkäynnille, pyhän paaston alku, helikopteri pyytää jatkuvasti ohjeita ja puolet apulaisista on menehtynyt omassa päämajassa.

Liskokansa on muinainen rotu joka on elänyt piilossa vuorien alla monilukuisilta ihmisiltä. Liskokansa omasi tieteitä ja myi palveluksiaan eniten tarjoavalle ihmisten heimoille vastineeksi uhreista ja turvasta. Liskokansan antoi esimerkiksi tietoa merenkäynnistä tai aseista valitsemalleen heimolle mahdollistaen näin taktisen ylivoiman. He sekaantuivat myös luomalla alkemian avulla vampyyri orjien armeijan korruptoituneiden valtioiden aseman turvaamiseksi. Vähitellen ihmiset voittivat, kehittyivät, lisääntyivät ja rakensivat kaupunkeja sekä keräsivät itselleen kaikki maan antimet muuttaen voimasuhteita pysyvästi kaikkiin muinaisiin jumaliin, rotuihin ja olentoihin. Ordo draconis perustettiin suojelemaan valittujen ihmisten, vampyyrien ja liskokansan muinaisia verilinjooja. Salaseura on voimissaan nykyaikanakin.

Majapaikastaan pakeneva lisko hyökkää rappusissa tiellä olevan liikemiehen kimppuun, joka kuitenkin torjuu iskun nahkasalkullaan. Lisko näppäilee salasanan henkilökunnan tiloihin päästäkseen tavarahissiin ja sitä kautta parkkipaikalle. Parkkipaikalla odottaa auto tummennetuilla laseilla ja Britannian diplomaattikivillä, piilossa pressun alla portillisessa autotallissa vain hätätilanteita varten. Vara-avaimet odottavat parkkipaikan vartijan toimistossa mistä myös autotallin portti avataan napinpainalluksella.

Yön aikana vampyyri Gideon sekä kyläläiset ottavat yhteen, jonka lopputuloksena Abraxasin sheriffin asema on palanut aamuun mennessä maan tasalle. Vampyyri on kykenevä paranemaan metsästä mällään ihmisverellä lähes rajattomasti. Uusi sukupolvi ilman johtajaa ei ymmärrä tämän olennon tarkoitusta salaisessa ritarikunnassa mikä johtaa konfliktiin. Aamunkoitteessa maan alaisessa tunnelissa lymynnyt hirviö hyökkää Abraxasin kylän asukkaiden kimppuun ja päättyy

Phenomenon-X, televisiokanavan raportoimaksi.

Delta green (*Paranormaalien hätätilanteiden sotilaallinen erikoisjoukko. Varjohallituksen ylläpitämä virasto.*)

Stockton rakennuksessa oleva lohikäärme temppeli on paljastunut varhain aamulla, joko varjohallitus on pettänyt Ordo draconiksen tai pelaajat ovat toiminnallaan saattaneet heidät päivänvaloon. FBI agenteiksi naamioituneet sotilaalliset Delta green erikoisjoukot lähtevät tapahtumapaikalle. Erityinen panssaroitu vankienkuljetus auto on mukana mikäli liskokansan edustaja saataisiin kiinni elävänä tai kuolleena. Rakennuksesta ei löydy kuin asiaan sekaantuneet pelaajat. Todisteita aletaan poimimaan sekä hävittämään. Eloonjääneet pelaajat vangitaan ja kuljetetaan karanteeniin tutkimuksia varten. Salaiseen tukikohtaan käyttämättömäksi jääneellä panssaroidulla vankienkuljetus autolla.

Sotilastukikohdan maanalaiset osat vaativat erityisen Delta green kulkuluvan. Tavalliset sotilaat toimivat maanpinnalla puolustaan tukikohtaa ja heistä valitaan lahjakkaimmat. Erikoisjoukot perehdytetään tavattujen olentojen tyyppeihin ja paranormaalien hyökkäysten ja olentojen neutralointiin. Yhdysvalloissa on monia varjohallituksen luomia ja ylläpitämiä salaisia toisistaan poikkeavia tukikohtia. Pelaajat vangitaan erääseen Texasissa sijaitsevaan Delta green tukikohtaan. Mikäli karanteeniin joutunut ylliluonnollinen yrittää paeta, kamerat tallentavat kuinka. Tukikohdan historiassa on nauhoitettu mitä oudoimpia ja iljettävimpiä tapauksia, joissa ihmiset muuttuvat esimerkiksi tunnistamattomiksi hirviöiksi. Abraxasista löytynyt tunneli johtaa tämän tukikohdan maanalaisiin osiin, Sutton cityn keskus-rautatieaseman kautta. Koko tarina alkoi kun varjohallitus omi tukikohdan salaisimmat maanalaiset osat käyttöönsä, saadakseen vampyyrin verta projektia varten. Gideon astui junaan eri osavaltiossa ja matkasi tukikohtaan. Veren luovutuksen jälkeen hän sai toimitettavaksi viestin ja tarvikkeet salkussa vietäväksi kentällä oleville agenteille määränpäössään. Tunnelissa tapahtuvasta kokeesta mainittiin ja vampyyri astui Abraxasiin matkalla olevaan junaan juoden kylmää veripussia.

Muinaisen kuolleen rodun kaupunki (*Kaupungin voi sijoittaa salaliittoteorioita mukaillen Marsin Cydoniaan tai planeetalle vaikka Andromedan galaksissa. Auringon spektrin sopisi olla punainen ja myös ilmakehä ainakin kaupungissa.*)

Muinaisen tuntemattoman kuolleen rodun rakentama kaupunki hiekan ja pölyn peitossa. Muuttunut toisiaan vaanivien demonien ja hirviöiden tyyssijaksi. Osa kaupunkia on labyrintti, jossa on repeämiä todellisuuden kudoksessa. Pelaajan napannut hirviö joko vaelsi sattumalta labyrintissä saalistaen todellisuuden heikoissa kohdissa muihin maailmoihin tai oli suurempi olento vaikkapa Ulkopuolen Jumalten ilmentymä. Olento aisti saaliin ulottuvuuksien risteyskohdassa ja hyökkäsi pelaajan kimppuun. Muinainen rakentajien rotu on kuollut salaisuuksineen, mutta kaupunki ja labyrintti on edelleen. (*Näytä kaupunki pergamentilla kuva!*)









