

HUNTINGTRIX

Ropecon 2010

Herra Trix saattaa näyttää hymyilevältä ja saattaa jopa tuntua mukavalta henkilöltä... tämä kaikki on kuitenkin pelkkää valhetta. Trix on hirviö. Hän on tappanut. Hän tulee tappamaan. Hän pitää siitä.



Huntingtrix Seikkailu epätoivosta ja pelosta

Seikkailu kertoo pienestä ryhmästä kykeneviä velhoja, jotka ovat saaneet vainun erittäin vaarallisesta vampyyristä. Kaikki ei kuitenkaan mene odotetusti (eipä sinällään, että vampyyrien kanssa koskaan menisi) ja sankarit huomaavat olevansa keskellä mellakoivaa kaupunginosaa, vaarallisten jengien metsästäjänä ja ilman tippaakaan kallisarvoisia yliluonnollisia voimiaan.

Huntingtrixissä kauhu tulee monesta asiasta; ilmiselvin lähde on pelaajahahmojen voimattomuus verenjanoisessa ympäristössä. Toinen lähde on sankarien omat teot; seikkailu antaa protagonisteille useita tilaisuuksia ratkaista asiat tavalla, jolla he selviävät parhaiten,

mutta uhraamalla hieman omaa sieluaan ja ihmisyyttään. Kolmanneksi kauhun lähteeksi tulee Trix; tämä vampyyri on piittaamattomuudessaan ja itsekkyydessään vailla vertaa, mutta osaa pelata ihmisiä mielenkiintoisilla tavoilla.

Seikkailu jakautuu kolmeen osaan: ensin on Trixin metsästys. Tässä vaiheessa pelaajien hahmot ovat voimallisimmillaan ja pelaajat saavat tutustua heidän voimiinsa ja tottua niihin. Toinen osa alkaa siitä, kun hahmot huomaavat olevansa voimattomia ja keskellä Itä-Harlemin vaarallisinta jenginaapurustoa - ja jengit heidän perässään. Kolmannessa vaiheessa sankarit kohtaavat saaliinsa ja joutuvat tekemään

ratkaisuja; Luottavatko he johtajansa sanaan, vai saako hirviö heidät muuttamaan mieltään...

Seikkailun ensimmäinen ja viimeinen vaihe ovat hieman lineaarisempia kuin keskimäinen. Keskimäisessä vaiheessa sankareille tulee mahdollisuus itse suunnitella ja päättää suuntansa. Keskivaihe sisältää seikkailun suuret haasteet, alkuvaihe on lähinnä lämmittelyä ja tutustumista ja loppuvaihe valintojen tekemistä.

Pelin tapahtumapaikka on kuuma jatkuvasti ja jos sitä voi simuloida pelaamalla huonosti ilmastoidussa huoneessa, sen parempi.

Tarinamme henkilöt

Seikkailijoihin kuuluu neljä hahmoa. Sankarit ovat yliluonnollisilla voimilla varustettuja metsästäjiä, taikureita, jotka yhteisössään vastaavat yliluonnollisten uhkien torjumisesta. Osa heistä on kokeneita, osa vähemmän. Jokaisella heistä on kuitenkin oma agendansa, joiden pelaaminen jää pelaajien harteille. Ryhmästä riippuen voi olla, ettei pelaajien omia teemoja käsitellä lainkaan tai sitten koko seikkailu pyörii niiden ympärillä. Pelinjohtaja voi oman makunsa mukaan korostaa tarvittaessa pelaajille rooliensa “edellytyksiä”.

Jokaisella pelaajahahmolla on varsinainen nimi ja varjonimi. Varjonimiä käytetään varsinkin tehtävien aikana.

Jonathan Grivotch, “Chango”

Ryhmän johtaja. Jonathan on metsästännyt hirviöitä jo vuosia ja kantaa siitä henkisiä ja fyysisiä arpia. Changolla on lisäksi pieni tytär, jonka Trix on ryöstänyt ja käyttää nyt tätä vastaan. Chango pakotettiin sytyttämään tulipalo aiemmin samana päivänä kun seikkailu alkaa. Changon yliluonnolliset voimat ovat tulenhallinta ja jäljitys.

Roy Wills, “Erago”

Ryhmän toiseksi vanhin. Erago oli paatunut rikollinen, mutta hänen suuntansa muuttui yliluonnollisen kohtaamisen jälkeen. Erago käyttäytyy tosin edelleen entisten malliensa mukaisesti: hän on tyly, vaarallinen ja jopa sosiopaattinen. Erago kykenee muuttamaan esineiden massaa ja liikuttamaan niitä ajatustensa voimalla.

Daniel Greene, “Forza”

Entinen poliisi ja erittäin kunnianhimoinen. Forza tahtoo ryhmän hallintaansa ja haluaa vähentää Changon vaikutusvaltaa. Forzan kykenee neutraloimaan maagisia voimia ja näkemään kauas menneisyyteen.

Charize Timmons, “Child Diamond”

Nuorin ryhmän jäsenistä ja samalla ongelmaisin. Child Diamond haluaa epätoivoisesti todistaa pätevyytensä ja on sen takia sortunut parantamaan suorituskyykyään stimulanteilla. Hänen vieroitusoireensa ovat lähestymässä. Child Diamond omaa mielenhallintavoimia ja kykenee piilottamaan itsensä ja muut.

Mikä peli?

Seikkailu käyttää World of Darkness-mekaniikkaa. Tähän on pelaajille lisätty päälle tiettyjä yliluonnollisia voimia. Pelinjohtaja voi pelauttaa tämän seikkailun millä tahansa pelimekaniikalla. Peliin soveltuvat kaikki pelijärjestelmät joilla nykyaikaista maailmaa voi siististi mallintaa.

Mitä tahansa mekaniikkaa käyttäkään, oleellista on, että toinen luku alkaa hahmojen voimien menetyksestä. Oletusmekaniikalla Trixin ansa tyhjentää sankarien manavarastot ja näin tekee heistä voimattomia. Hahmojen voimat kuvataan hahmojen kappaleessa myöhemmin.

Seikkailussa on tiettyjä hahmokohtaisia piirteitä, joita voi pelauttaa tarpeen ja pelaajien mukaan:

Erago: saattaa ylireagoida ja jopa tappaa sivullisia. Muut eivät suhtaudu hyvin, mutta välttämättämyys voi voittaa.

Forza: Tahtoo vallan. Kun Chango epäonnistuu (tai kun hänen osallisuutensa mellakoihin ilmenee) hän voi vaikuttaa tilanteeseen.

Child Diamond: Vieroitusoireet pahenevat koko ajan. Pelin alussa voit huomauttaa tälle hienovaraisesti miten hän on hieman hermona ja jos hän ei hanki aineita, voit alkaa näyttää oireita muille (hikoilua, tärinää) ja/tai antaa tälle koko ajan pahenevia nopparangaistuksia.

Trix aka. Norman Bathers, vampyyri

Tämä tummailhoinen vampyyri on pitänyt majapaikkaansa Itä-Harlemissa jo vuosikausia. Trix oli sosiopaatti eläessään ja pysyi sellaisena kuoltuaan. Hän ymmärtää juuri ja juuri omat yliluonnolliset voimansa, eikä tiedä muista yliluonnollisista olennoista tai ilmiöistä - paitsi Changosta, jonka hän on kohdannut ennenkin.

Trix on piinannut Harlemia jo vuosikymmenen, muttei koskaan suoraan. Hän poimii uhreja satunnaisesti alueen asukkaista ja yleensä piinaa heitä pitkän aikaa ennen kun päästää kärsimyksistään.

Trix käyttää myös valtaansa pitääkseen Harlemin jengien

hallinnassa; hän ei tahdo paikalle virkavaltaa tai mitään muutakaan valvontaa. Trixillä ei ole suoranaista valtaa, mutta tietää mitä nappeja painaa kun haluaa jotain.

Trix nauttii rikollisesta urastaan. Hän on älykäs ja juonikas kuin metsästävä kissa. Changon tytär tippui hänen syliinsä sattumalta ja Trix keksi tästä suunnitelman joka sai hänet kihisemään innosta: hän kaappaisi pienen Alicen ja pakottaisi tämän isän tekemään jotain tyhmää - ja sitten käyttäisi tästä kuvattua videota hyväkseen. Trixin leikkimielinen sadismi nostaa rumaa päätään.



Going out Hunting

Ensimmäinen osa

Ensimmäisessä osassa sankarit tapaavat, käyvät läpi tehtävän ja suuntaavat kohti Itä-Harlemlia. Itä-Harlemissa he kulkevat ansaan ja menettävät taikavoimansa, ja tehokkaasti jäävät eristyksen vihamieliselle jengialueelle.

Ennen seikkailua on tapahtunut seuraavaa: Chango sai puhelun Trixiltä, joka kertoi napanneensa Changon tyttären. Tämä kiristi Changon polttamaan erään talon Harlemissa (väittäen sitä kilpailevien rikollisten majapaikaksi) mutta tosiasiaa kyseessä oli tavallinen asuintalo (joskin rauhattomalla alueella) ja palo levisi äkkiä viereisiin asuntoihin.

Kyseinen naapurusto on väkivaltaisten jengien vallan alla ja mellakointi pääsi käsistä kun paikalle ajaneita paloautoja alettiin tulittaa. Puoli Harlemlia on muuttunut sotakentäksi. Ikävä kyllä Trix kuvasi koko asian ja Changon kasvot ovat tallentuneet videolle.

Talon polttamisen jälkeen Chango palasi ydinkeskustaan ohjeiden mukaisesti ja sai paperilla yhteydenoton Trixiltä mutta ei tyttärtään. Paperin avulla Chango kuitenkin kykeni jäljittämään Trixin sijainnin keskelle Itä-Harlemlia. Tilanteen vaarallisuuden takia Chango päätti kutsua muun ryhmän kokoon ja metsästää kohteensa.

Luger

Pieni kellaribaari ydinkeskustassa. Hahmojen tavatessa baarissa ei ole muita asiakkaita. Baarimikko on Changon tuttu ja pysyy erossa heidän asioistaan.

Goldit

Voimakas Itä-Harlemissa vaikuttava jengi. Täysin Afrikkalais-Amerikkalaisista koostuva erittäin väkivaltaisessa maineessa oleva jengi. Forza tietää nämä asiat jengistä - ja tietää samat myös Goldeista.

Bloodit

Kilpaileva jengi Goldeille. Lähes identtinen, mutta eri väreissä.

Missä olemme?

Pelin tapahtumat sijoittuvat määrittelemättömän kaupungin Harlem-nimiseen ghettoon. Kaupunki voi olla mikä tahansa, myös ghetton nimen voi vaihtaa näin halutessaan.

Rasismipeikko tässä päivää

Seikkailussa valtaosa antagonisteista on tummaihoisia oletuksena, myös "pääpaha". Tämä ei ole kannanotto tummaihoisia vastaan, eikä sitä pidä lukea sellaisena, se ettei hahmoista yksikään ole tummaihoinen ei myöskään ole tarkoitettu kommentiksi. Seikkailussa on oleellista, että pelaajahahmot ovat erilaisia kuin ympäristönsä ihmiset; he ovat kuin kirkkaita soihtuja ja eivät voi sulautua joukkoon.

Jos pelinjohtaja kokee tämän ongelmaksi, hän voi halutessaan vaihtaa muuttaa etnisiä ryhmittymiä haluamukseen tai korvata ne jollain muulla sopivalla.

Peli alkaa iltapäivällä Changon puhelinsoitosta, käskystä tavata Lugerissa. Chango kertoo täällä muille tehtävästä ja siitä kuinka kiireellinen se on. Tämän voi jättää Changon pelaajalle (hahmokuvaus sisältää tarvittavat yksityiskohdat pelaajalle kertoa nämä asiat). Muilla pelaajilla saattaa olla tälle kysymyksiä ja pelaajaa voi auttaa yksityiskohtien kanssa. Käytännössä Chango ei tiedä kohteena olevasta paikasta kuin sen osoitteen ja sen, että paikka on syvällä erittäin vaarallisella jengialueella. Osoite Tilland Lane 133 on keskellä Gold-jengin sydänmaita. Jos hahmot hoksaavat käyttää karttapalveluita Internetin kautta, talo osoittautuu ränsistyneeksi pikkutaloksi. Katukuvaa ei löydy, näihin naapurustoihin ei pääse hengissä yksikään valkoihoinen, eikä kuvausautoilla ole ollut intoa yrittää.

Forza tietää paljon alueen maineesta ja siitä kuinka sinne ajaminen tai kävely on huono ajatus - auto ammuttaisiin seulaksi ja kävelijät samoin. Child Diamondin kätkevävoimat ovat ainoa järkevä keino. Suurin reitti on ottaa metro ja kävellä viimeinen tunnin matka loitsun varjon alla.

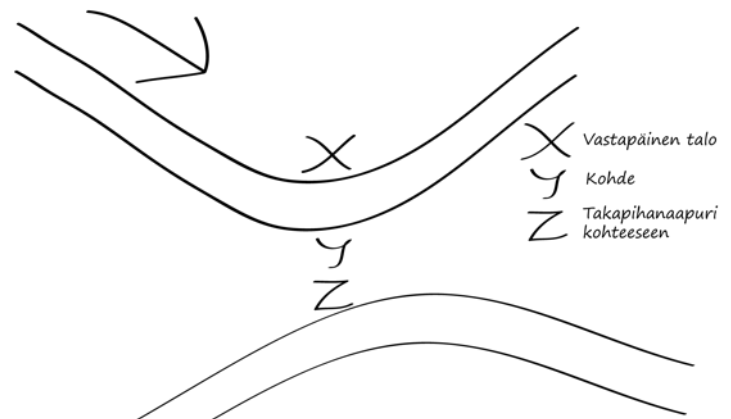
Child Diamondin vierotusoireet eivät ole vielä näkyvillä, mutta pahenevat. Älä anna tälle aikaa tai tilaisuutta hankkia huumeita ennen menoa Harlemlin.

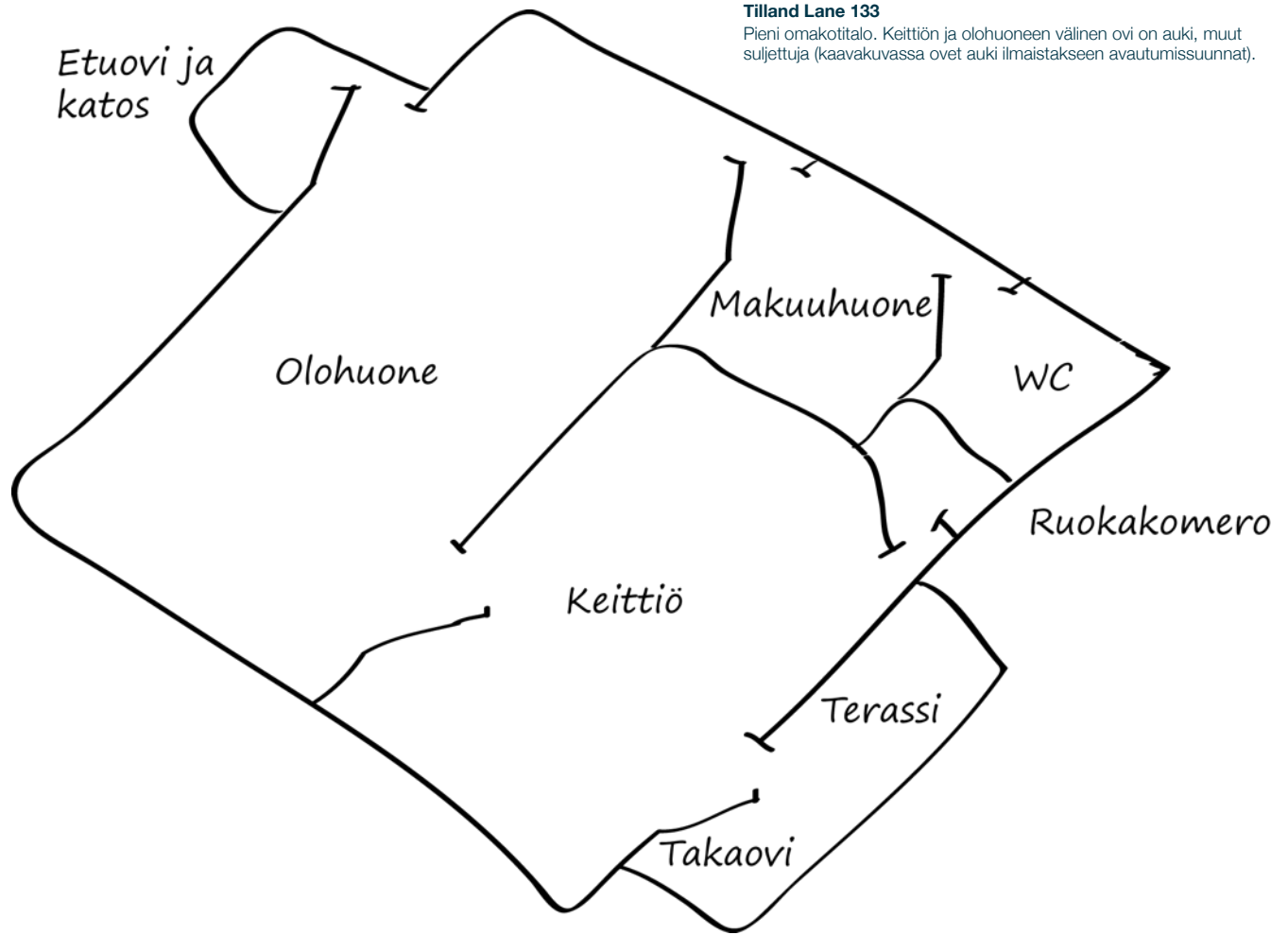
Menomatka on tapahtumaköyhä. Pelaajille voi tässä vaiheessa kuvailla Harlemiin näkymiä. Reitti kulkee metrolla Länsi-Harlemiin ja sieltä jalan rauhattomaan Itä-Harlemiin. Iltahämärä on lähestymässä ja tulipalojen valot näkyvät taivaanrantaan vasten. Tunnelma on outo yhdistelmä kireyttä ja rentoa. Jotkut piileskelevät kodeissaan, toiset ovat kantaneet sohvansa ulos ja seuraavat televisiosta raportointia juoden olutta tai poltellen yrtyä. Aseita ja jengivärejä näkyy myös matkalla. Ensin Bloodien **punaista** ja sitten Goldien **kultaa** ja **mustaa**.

Kun sankarit saapuvat talolle, näkevät he vastapäisen talon pihalla jengiväreissä olevia hahmoja istuskelemassa sohvalla katselemassa televisiota (kyllä, kadun reunalla on sohva ja tv).

Sankarit voivat lähestyä taloa suoraan tai kiertää viereisen kadun kautta ja kulkea kohdetalon takaa. Etu- ja takaovi eivät kumpikaan ole ansoitettuja.

Pelaajien tulosuunta





Olohuone: Käytetty sänky, televisiotaso. Ovi vaikuttaisi ansoitetulta: ikkunan kautta näkyy oveen osoittava haulukko, joka laukeaa ovea avattaessa. Haulikko näkyy selvästi ikkunasta ja on helppo kiertää.

Keittiö: kaapeissa on muutamia todella vanhoja ruokapurkkeja ja puolityhjä Corn Flakes-paketti.

Terassi: särkynyt tuoli. Samanlainen ansoitus kuin olohuoneen etuovella.

Makuuhuone: särkynyt tuplavuode jolla on mattoon kääritty mummioitunut ruumis. Ikkuna on särkynyt ulkoapäin. Ruumis ei liity tapahtumiin ja on ollut asunnossa pitkään.

Wc: Peilit ja wc-pönttö on molemmat särjetty.

Ruokakomero: roskia ja maton alle kätetty luukku vanhaan pommisuojaan.

Pommisuoja: tikkaat johtavat yhdestä huoneesta koostuvaan pommisuojaan, jossa ei ole muuta kuin pöytä ja televisio sen päällä. Televisio aktivoituu hetken päästä kun hahmot ovat saapuneet kellariin. Televisio on vanhanmallinen vhs-nauhurilla varustettu.

Nauhalla nähdään miten Chango levittää bensaa jonkin tuntemattoman talon taakse ja sitten sytyttää sen. Video pysähtyy kohtaan jossa Changon kasvot näkyvät selvästi. Trix ilmestyy sen jälkeen ruudulle. Hän omaan värikkääseen tyyliinsä kertoo miten kyseinen video on lähetetty Goldien päämiehille, jotka ovat raivoissaan heidän kiinteistöjensä tuhoutumisesta. Sitten hän toivottaa sankareille onnea.

Tämän jälkeen video pysähtyy ja vhs-kasetti ulostuu automaattisesti.

Sen jälkeen ansa laukeaa. Kaikki taikuu talossa ja sen lähimaastossa romahtaa ja jokaisen hahmon manavaranto tippuu nollaan. Myös kaikki aktiiviset loitsut sulkeutuvat. Hahmot ovat nyt jumissa keskellä Itä-Harlemlia ja ilman loitsuja joilla päästä pakenemaan.

Pakomatka

Toinen osa

Alun jälkeen toinen osa on vapaampi. Sankarien on keksittävä miten paeta Harlemista. Goldit ovat heidän perässään ja tilanne näyttää pahalta.

Sankareilla on kaksi järkevää reittiä ulos Harlemista.

Jos sankarit yrittävät jäädä paikalleen odottamaan turvallisempaa päivää, jengiläisiä alkaa kerääntymään talon ympärille (Trixin hälyttäminä).

Jos sankarit eivät jää, ulkona odotteleva televisiota katseleva porukka reagoi sankareihin kun vastapäisen talon katolta Trixin ääni kantautuu alas:

“Hei, toi on se polttaja”.

Jos hahmoilla on aikaa tutkailla Trixin tilannetta, he näkevät Trixin kameran kanssa vastapäisen talon katolla.

Jengiläiset kuitenkin alkavat lähestyä ja aseita vedetään esiin. Tilanteen voi ratkaista monella tavalla: uhkailemalla, bluffaamalla, taistelemalla tai pakenemalla.

Chango tahtoo samalla myös jahdata Trixiä.

Käytännössä vampyyri on liian nopea ja ketterä jahdattavaksi, mutta tutkimalla vastapäisen talon katon, saavat sankarit jotain millä jäljittää tätä. Changon jäljitysvoima toimii edelleen (se ei vaadi manaa käyttöä) ja katolta löytyy jotain Trixille kuuluvaa, joka mahdollistaa jäljittämisen. Se “jokin” on joko hieman Trixin verta (jos joku ampui tätä kohti) tai pieni vaatekappale, joka on revennyt kiinni talon katon reunamalle.

Käytännössä seikkailu voi sisältää samat tapahtumat riippumatta siitä lähtevätkö pelaajat jäljittämään Trixiä vai vain pakenevat Harlemista.

Kohtauksia teillä

Jos hahmot päättävät kulkea teitä pitkin, matka on lyhyempi ja nopeampi, mutta vaarallisempi: he ovat näkyvillä ja erottuvat selvästi joukosta. Näitä kohtauksia voi käyttää myös jos/kun pelaajat *do like the chicken*, eli *cross the road*.

Jengiläiset pelastavat maailman

Hyvin hiljaisia hybridiautoja ajavat jengiläiset lähestyvät hahmoja autoilla (luonnollisesti jokin asukas huomasi hahmot ikkunasta ja ilmoitti Goldeille). Heidän tarkoituksensa on tehdä yksinkertainen drive-buy. Sankarit toivottavasti huomaavat tämän ajoissa (havaintoheitot, pelinjohtaja voi päivitellä hybridien hiljaisuutta!) ja kykenevät pakenemaan tieltä ennen ammunnan alkua.

Jengiläisiä ilman vihreitä arvoja

Perinteisillä autoilla kaahaavat jengiläiset kuulee pitkän matkan päähän. Pelaajahahmoilla on riittävästi aikaa vetäytyä sivuun ja piiloutua. Bassot ohimenevien autojen ganstaräpistä kuuluvat uhkaavina pelaajien piilopaikkaan.

Kohtauksia pihalla

Kun hahmot pysyvät piilossa ja kulkevat takapihojen läpi, seuraavia tilanteita voi käyttää piristämään matkaa.

Window-watcher

Ikkunasta katseleva silmäpari huomaa hahmot ja hahmot tämän. Ikkunasta katseleva hahmo voi olla yksi seuraavista:

Jengiläiswannabe. Aikoo ottaa yhteyttä Goldeihin mutta tyhmyyksissään näytti naamansa ensin. Olettaa hahmojen olevan vaarallisia ja odottaa tilaisuutta raportoida eteenpäin paljon vaarallisemmille kavereilleen.

Vanha luotettava. Vanhempi musta herrasmies varoittaa hahmoja jatkamasta eteenpäin (seuraava talo on jengiläisten ja sen ohittaminen läheltä olisi vaarallista). Mies ei tahdo mitään hahmoista, vain ettei kukaan vahingoittuisi.

Home alone. Pieniä lapsia jotka ovat peuloissaan. Heidän vanhempansa ovat lähteneet töihin yöksi ja lapset ovat peuloissaan. Lapset voivat olla joko pelkkä sivumaininta tai tilaisuus roolipelata sympaattinen kohtaaminen.

Keskiyön messu

Rukouspiiri kokoontuu eräällä takapihalla. Heidän rukouksensa ovat hiljaisia (aiheena on Harlemiin tulipalot) ja hahmot saattavat sännätä paikalle huomaamatta ennen kuin on liian myöhäistä. Tilannetta voi piristää lisäämällä jengiläisjoukon lähetyville: jos rukouspiiriin väki ei pysy suhteellisen hiljaisena, paikalla on nopeasti vaarallisempia miehiä.

Bum-bum-bums

Kolme pummiä lämmittelee ulkona ränsistyneen talon takapihalla. Yö ei ole erityisen kylmä, mutta riittävän viileä ollakseen epämieluisa. Pummit ovat hyväntahtoisia ja pihalla hahmojen tilanteesta, mutta voivat kertoa hahmoille tietoja lähialueesta ja mahdollisista jengiläisistä. Huonosti kohdeltuina he voivat valehdella hahmoille johdattaen heidät jengiläisten käsiin tai pitää mekkalaa jolloin jengiläisiä saapuu paikalle.

Friendly Neighbourhood Drugdealer

Tassey on komea mies, joka vaikka teknisesti yksi Goldeista, ei erityisemmin omaa uskollisuutta kuin omia bisneksiään kohtaan. Tämä nojailee ulos ikkunasta katsellen kadulle. Jos Child Diamond lähestyy tätä ostoaikeissa, kauppaa tämä tälle kyllä annoksen tai pari, mutta yrittää nyhtää siitä ylihintaa. Miten sankarit löytävät diilerin on sitten toinen juttu. Child Diamond voi saada vihjeen Tasseyn sijainnista (juuri pienen koukkauksen päässä heidän reitiltään) useista lähteistä. Aiemmat pummit esimerkiksi.

Pakomatka

Toinen osa

Going In

Sankarit saattavat haluta suunnata sisätiloihin. Sisätilat ovat näppärä oikoreitti ja tietysti välillä voi joutua piiloutumaan jos ulkona näkyy jotain liian pelottavaa.

Sydän hyökkää

Sankarit löytävät itsensä parturiliikkeen takana olevasta asunnosta, josta he löytävät vahtosuisen keski-ään ylittäneen miehen. Tämä makaa sängyssä, puolitäysi ruokalautanen tippunut sängyn viereen ja televisio päällä sängyn päädyssä. Mies kouristelee ja vapisee, suu vaahdoten, hän ei kykene puhumaan. Jos hahmot hoksaavat rannekkeen miehellä, he voivat ymmärtää auttaa tätä. Asunnon lääkekaapista löytyy omituisen nimisiä neuloja ja ampulleja. Jos hahmot eivät itse hoksaa yrittää etsiä niitä, pelinjohtaja voi vihjaista asiaa.

Oleellista tässä kohtauksessa on se, auttavatko hahmot kohtauksessa miestä riskeeraten itsensäkin, vai jättävätkö he miehen kuolemaan. Jos jälkimmäinen valitaan, on hyvä kuvata miten hahmojen poistuessa mies vetää viimeisen syvän henkäyksensä ja hiljencee.

Crack on a head

Talo osoittautuu crack-taloksi, jossa monia onnettomia kohtaloita tekee erittäin hidasta kuolemaa tajuamatta sitä itsensä. Tämä on hyvä tilaisuus Child Diamondille etsiä itselleen aineita, tosin talossa aineet ovat kallisarvoisempia kuin mitä sankareilla on mukanaan... ehkä joku kertoo mistä kauppiaan kuten Tasseyn löytää.

Autokysymys

Jossain vaiheessa joku hahmoista päättää yrittää auton hankkimista. Tämä vaihtoehto pitää kaataa dramaattisesti ettei seikkailun toinen osa katkea liian nopeasti: auto tarkoittaa nopeatempoista jahtauskohtausta joka päättyy sankarien kannalta onnettomuuteen.

Jahtauksen voi aloittaa monin tavoin. Todennäköisesti sankarien ajaessa eteenpäin, toinen auto ajaa ohi ja huomaavat alueelle väärän väriset kyydissäolijat.

Kun muut autot alkavat jahtaamaan hahmoja kannattaa hahmoille jakaa rooleja: yksi ajaa, osa ampuu, yksi ehkä lataa aseita. Kohtaus kannattaa tehdä nopeatempoisena; ei liikaa sääntöjä, vai nopeita nopanheittoja ja reaktioita (eikä miettimisaikaa pelaajille kun heidän vuoronsa aloitejärjestyksessä osuu kohdalle). Jahtauksen voi päättää joko kuljettajan epäonnistuneeseen ajoheittoon tai jahtaajien onnistuneeseen laukaukseen kohti autoa (rengasrikko tai moottorin pettäminen) niin, että auto hajoaa ja pysähtyy (tai törmää) kaksikerroksisen omakotitalon portaille.

Hahmot joutuvat pakenemaan autostaan sisälle tähän taloon, koska muut jahtaajat ovat yhä perässä ja sisällä he törmäävät ongelmaan: he ovat tulleet Bloodien alueelle. He käytännössä juoksevat toisen jengin aseisiin ja tilanne on hyvin painostava. Bloodit eivät suoraan ole aikeissa tappaa hahmoja - jahtaavathan Goldit näitä ja näinollen he eivät voi

olla täysin huonoa seuraa. Toisaalta ulkona on aseistettuja Goldeja, joten hahmojen luovuttaminen heille on houkuttava vaihtoehto.

Sankarit voivat ampua itsensä ulos tilanteesta tai neuvotella tai kehittää jotain luovempaa. Kahden jengin usuttaminen toistensa kimppuun ja pakeneminen ei ole mahdollottoman hankalaa.



Nearing the End

Ennen pääsyä turvalliseen metrotunneliin, hahmot joutuvat kulkemaan tiettyä reittiä, joka johtaa heidät hylätyn tehtaan ohi. Tiettyjen sankarien maagiset aistit havaitsevat taikuuden kimmellystä tässä tehtaassa ja edessä olisi siis tilaisuus täydentää menetettyjä manavarantoja.

Tehtas on Southgood Imports & Exports, jonka Forza tunnistaa heti Harlemin verilöylyn tapahtumapaikaksi. Jos Forza tahtoo muistella enemmän, voi sopivia tietoheittoja käyttää Harlemin verilöylyn yksityiskohtien muisteluun.

Paikassa todella on hieman taikuutta, sillä verilöylyssä kuolleiden lasten henget ovat yhä paikalla. Jokainen hahmo voi halutessaan nauttia yhden pisteen manaa paikallaollessaan. Tilanteen voi pelauttaa monin tavoin. Ehkä hahmot näkevät väläyksiä paikan hirveyksistä. Toinen vaihtoehto on laittaa haamut hyökkäämään sankarien kimppuun. Hahmojen maagiset aistit voivat jäljittää lapsihaamujen ankkurit etelänurkassa olevaan päivähoitoaitauksen jämään. Changon tulitaikuus tuhoaa ankkurit ja haamut katoavat.

Haamut voivat tehdä hahmoille vahinkoa imien heidän Stamina-ominaisuuttaan tai aiheuttaen suoraan vahinkoa, riippuen hahmojen terveydentilasta. Lapsihaamut ilmestyvät ensin pelkinä varjoina jotka vilahtavat juuri näkökentän reunoilla. Sitten kun he tulevat esiin, nämä varjoiset hahmot ympäröivät sankarit ja alkavat hitaasti lähestyä. Tietysti ovet menevät lukkoon...

Lopulta sankarit pakenevat tehtaasta ja voivat jälleen kätkeytyä, varsinkin jos Child Diamond on saanut jälleen manaa jolla piilottaa sankarit. Metro ja koti kutsuu.

Harlemin verilöyly

Harlemin verilöyly oli suuria otsikoita aikaansaanut korkean profiilin rikos 1970-luvulla. Trix oli tämän tapauksen takana, mutta julkisesti tämä ei tietenkään ole tiedossa. SI&E:n tiloihin ryntäsi eräänä päivänä entinen työntekijä kiväärin ja pistoolin kanssa. Hän ampui kolme entistä työtoveriaan ja sitten teki jotain niin hirvittävää, ettei tapausta unohdettaisi hetkeen: hän surmasi talon etelänurkassa olevassa tehtaassa päivähoitoaitauksessa olleet viisi pikkulasta.

Seonnut työntekijä Albert Henderson, oli Trixin vallassa. Trix joka vasta harjoitteli kuolemattomia voimiaan, sai Albertin palvelemaan tätä kunnes vampyyrin vaatimukset lopulta raunioittivat miehen, vieden tältä vaimon ja työn. Sitten Albertin päässä vain napsahti ja vampiirisen mielenhallinnan alaisena tämä syytti kaikesta entistä työpaikkaansa, eikä kyennyt näkemään epäkuollutta hirviötä kaiken takana. Albert Henderson teloitettiin sähkötuolissa - hänen teloituksensa meni pahasti pieleen (tahallaan) ja hän käytännössä syytti palamaan sähkötuolissa.

Loppu

Kolmas osa

Loppupeli ei ole enää suuri haaste, enemmänkin hetki kun pelaajat voivat hieman rentoutua ja tutustua viholliseensa. Ja saada selville surullinen totuus Changon tyttären kohtalosta.

Sankarit palaavat tukikohtaansa esikaupungin yllä. Heidän pieni joukkonsa omaa suuren tilan kaupunginkirjaston yläkerrasta. Sinne saavuttaessa sankarit huomaavat kuitenkin oven olevan raollaan ja sisältä kuuluu ääniä. Ovien luota sankarit voivat jo imeä ympäristöstä lisää manaa (yhteensä kahdeksan pistettä voidaan jakaa hahmojen välille tässä välissä).

Trix on sisällä ja käy läpi hahmojen omaisuutta, hakien mitään lumottua tai kallisarvoista - toistaiseksi hän on vetänyt vesiperän.

Forza neutraloinee Trixin voimat heti, mikä jättää tälle vain tämän hunajaisen kielen. Hän yrittää pelata tilannetta Changon tyttären tuntemattoman sijainnin kanssa edukseen, mutta Child Diamond saa nopeasti luettua hänen mielestään Alicen sijainnin Edgmontonin metroaseman tunnelissa, vain vähän matkaa tunnelissa eteenpäin. Osa hahmoista lähtee Alicen perään, kun osa jää vartioimaan Trixiä. Lopun voi pelauttaa miten tahtoo. Tässä kylmät faktat:

Alice on jätetty metrotunnelissa olevaan syvennykseen.

Alice on ollut syvennyksessä liian pitkään.

Alice on kuollut janoon.

Kun Chango palaa takaisin Trixin luokse, hän on raivoissaan tavalla kuin vain lapsensa menettänyt vanhempi voi olla. Esirippu voidaan sulkea kun Chango näyttää hirviölle kuinka ei välttämättä tarvitse omata torahampaita tehdäkseen toiselle jotain hirviömäistä.

Child Diamond jäi oven ulkopuolelle kun Chango juoksi sisään; Child ei halunnut nähdä mitä seuraavana tapahtuisi. Hän kuuli raollaan olevan oven läpi liekkien leimahduksen ja sitten Trixin parkaisun. Child syytti tupakan.

Forza ja Erago tulivat molemmat ulos asunnosta aran näköisinä. Tulen leimahdus oli jo vaimennut ja toistuvat nyrkiniskut ja kuolemaa tekevän vampyyrin voihkaisut kuuluivat käytävään asti.

“Ette löytäny mitään hyvää.” Eragon toteamus ei ollut kysymys, mutta Child Diamond vastasi siihen nyökäten äänettömästi.

“Pomolla saattaa mennä hetki.” Child sanoi ja puhalsi savua keuhkoistaan. “Mutta toi hirviö ansaitsi pahempaa.”

FIN



Jonathan Grivotch, “Chango” Ryhmän johtaja

Ryhmän johtaja. Jonathan on metsästännyt hirviöitä jo vuosia ja kantaa siitä henkisiä ja fyysisiä arpia. Changolla on lisäksi pieni tytär, jonka Trix on ryöstänyt ja käyttää nyt tätä vastaan. Chango pakotettiin sytyttämään tulipalo aiemmin samana päivänä kun seikkailu alkaa. Changoon yliluonnolliset voimat ovat tulenhallinta ja jäljitys.

Chango sai puhelun Trixiltä, joka kertoi napanneensa Changon tyttären. Tämä kiristi Changon polttamaan erään talon Harlemissa (väittäen sitä kilpailevien rikollisten majapaikaksi) mutta tosiasiaa kyseessä oli tavallinen asuintalo (joskin rauhottomalla alueella) ja palo levisi äkkiä viereisiin asuntoihin.

Kyseinen naapurusto on väkivaltaisten jengien vallan alla ja mellakointi pääsi käsistä kun paikalle ajaneita paloautoja alettiin tulittaa. Puoli Harlemia on muuttunut sotakentäksi. Ikävä kyllä Trix kuvasi koko asian ja Changon kasvot ovat tallentuneet videolle.

Talon polttamisen jälkeen Chango palasi ydinkeskustaan ohjeiden mukaisesti ja sai paperilla yhteydenoton Trixiltä mutta ei tytärtään. Paperin avulla Chango kuitenkin kykeni jäljittämään Trixin sijainnin keskelle Itä-Harlema. Tilanteen vaarallisuuden takia Chango päätti kutsua muun ryhmän kokoon ja metsästää kohteensa.

Roy Wills, “Erago”

Ryhmän toiseksi vanhin. Erago oli paatunut rikollinen, mutta hänen suuntansa muuttui yliluonnollisen kohtaamisen jälkeen. Erago käyttäytyy tosin edelleen entisten malliensa mukaisesti: hän on tyly, vaarallinen ja jopa sosiopaattinen. Erago kykenee muuttamaan esineiden massaa ja liikuttamaan niitä ajatustensa voimalla. Chago luottaa Eragon taitoihin, muttet hänen metodeihinsa.

Daniel Greene, “Forza”

Entinen poliisi ja erittäin kyvykäs sellainen. Forza ei vaikuttaisi pitävän Changosta suuresti. Forzan kykenee neutraloimaan maagisia voimia ja näkemään kauas menneisyyteen.

Charize Timmons, “Child Diamond”

Nuorin ryhmän jäsenistä ja varsin nätti. Suhteesi Child Diamondiin on varsin isällinen. Diamond omaa mielenhallintavoimia ja kykenee piilottamaan itsensä ja muut.

CHARACTER NAME

Chango, Jonathan Grivotch

CONCEPT KOKENUT HIRVIÖNMETSÄSTÄJÄ JA TROUBLESHOOTER

MOTIVATION LÖYTÄÄ TYTTÄRENSÄ ELOSSA, KOSTAA TRIXILLE

VIRTUE FORTITUDE

SEX

MALE FEMALE

VICE WRATH

AGE 39

ATTRIBUTES

POWER

INTELLIGENCE ●●●○○○

STRENGTH ●○○○○○

PRESENCE ●●●○○○

FINESSE

WITS ●●●○○○

DEXTERITY ●●●○○○

MANIPULATION ●○○○○○

RESISTANCE

RESOLVE ●●●○○○

STAMINA ●●●○○○

COMPOSURE ●●●○○○

MERITS

FAST REFLEX ●●●○○○

FRESH START ●○○○○○

IRON STAMINA ●○○○○○

RESOURCES ●○○○○○

STATUS (JOHTAJA) ●●●○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

FLAWS

POWERS

MANA

●●●○○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□

ARTES

FIRE ●●●●○○

TRACE ●●●○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

CAPABILITIES

FIRE: KULUTTAA PISTEEN CAPABILITY-PISTEITÄ. AIHEUTTAA KOHTEELLE MANA+FIRE+RESOLVE (10L) LETHAL—VAHINKOA. PUOLUSTUS EI AUTA.

TRACE: JÄLITTÄÄ KOHTEEN JOHON CHANGOLLA ON JOKIN YHTEYS (VERTA KOHTEESTA, RAKAS ESINE, JNE). EI MAKSA PISTEITÄ, MUTTA VAATII MANA+TRACE-HEITON (6)

KÄTEINEN: 100 DOLLARIA.

SKILLS

MENTAL

(-3 UNSKILLED)

ACADEMICS ●○○○○○

COMPUTER ○○○○○○

CRAFTS ○○○○○○

INVESTIGATION ●○○○○○

MEDICINE ○○○○○○

OCCULT ●●○○○○

POLITICS ●○○○○○

SCIENCE ●○○○○○

PHYSICAL

(-1 UNSKILLED)

ATHLETICS ●●○○○○

BRAWL ●○○○○○

DRIVE ●○○○○○

FIREARMS ●○○○○○

LARCENY ●●○○○○

STEALTH ●○○○○○

SURVIVAL ○○○○○○

WEAPONRY ○○○○○○

SOCIAL

(-1 UNSKILLED)

ANIMAL KEN ○○○○○○

EMPATHY ●●○○○○

EXPRESSION ○○○○○○

INTIMIDATION ●●●○○○

PERSUASION ●●○○○○

SOCIALIZE ○○○○○○

STREETWISE ●●●○○○

SUBTERFUGE ●●○○○○

ADVANTAGES

HEALTH

●●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□

WILLPOWER

●●●●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

MORALITY

10 _____ 0
9 _____ 0
8 _____ 0
7 _____ ●
6 _____ 0
5 _____ 0
4 _____ 0
3 _____ 0
2 _____ 0
1 _____ 0

COMBAT

WEAPON + MOD

PISTOOLI (1+3+2) 6L

MUKANA YKSI LIPAS (PANOKSIA YHT. 20)

DERIVED VALUES

SIZE 5
SPEED 9
INITIATIVE 8
DEFENSE 3
ARMOR 0

FORMULAS

Roy Wills, "Erago" Rikollinen ja sosiopaatti

Tulosta tämä ja
seuraavat sivut
pelaajille.

Erago oli paatunut rikollinen, mutta hänen suuntansa muuttui yliluonnollisen kohtaamisen jälkeen. Erago käyttäytyy tosin edelleen entisten malliensa mukaisesti: hän on tily, vaarallinen ja jopa sosiopaattinen. Erago kykenee muuttamaan esineiden massaa ja liikuttamaan niitä ajatustensa voimalla.

Daniel Greene, "Forza"

Entinen poliisi ja erittäin kyvykäs sellainen. Forzan kykenee neutraloimaan maagisia voimia ja näkemään kauas menneisyyteen. Forza ja Erago ovat ystäviä erilaisista taustoistaan huolimatta. He luottavat toisiinsa ja käyvät usein oluilla.

Jonathan Grivotch, "Chango"

Ryhmän johtaja. Jonathan on metsästännyt hirviöitä jo vuosia ja kantaa siitä henkisiä ja fyysisiä arpia. Erago pitää Changoa erittäin vaarallisena ja tottelee tämän voimaa, muttei usko Chagon luottavan täysin Eragoon. Chagon yliluonnolliset voimat ovat tulenhallinta ja jäljitys.

Charize Timmons, "Child Diamond"

Nuorin ryhmän jäsenistä ja varsin nätti. Olet yrittänyt tätä näyttävää naista useasti, ilman vastakaikua - no, ei kaikkea voi saada, mutta tämä on kylmentänyt välejänne.. Diamond omaa mielenhallintavoimia ja kykenee piilottamaan itsensä ja muut.

CHARACTER NAME

Erago, Roy Wills

CONCEPT ENTINEN RIKOLLINEN

MOTIVATION NAUTTIA KYDYSTÄ, SURMATA HIRVIÖITÄ

VIRTUE FORTITUDE

SEX

● MALE ○ FEMALE

VICE WRATH

AGE 29

ATTRIBUTES

POWER

INTELLIGENCE ●●●●○

STRENGTH ●●○○○

PRESENCE ●●●●○

FINESSE

WITS ●●●○○

DEXTERITY ●●●●○

MANIPULATION ●○○○○

RESISTANCE

RESOLVE ●○○○○

STAMINA ●○○○○

COMPOSURE ●●●○○

MERITS

FAST REFLEX ●○○○○

AMBIDEXTROUS ●●●○○

GUNSLINGER ●●●○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

FLAWS

POWERS

MANA

○○○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□□□

ARTES

MASS ●●●●○

TELEKINESIS ●●●○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

CAPABILITIES

AMBIDEXTR. + GUNSLINGER: ET KÄRSI RANGAISTUKSIA VASEMMAN KÄDEN KÄYTÖSTÄ TOISEN ASEEN KANSSA. VOIT VUORON AIKANA HALUTESSASI HYÖKÄTÄ MOLEMMILLA ASEILLASI (-1 RANGAISTUS JÄLKIMMÄISEEN). JOS KÄYTÄT TÄTÄ AMPUAKSESI KAHTA ERI KOHDETTA, LASKEE PUOLUSTUKSESI NOLLAAN VUORON AJAKSI

MASS: KÄYTTÖ MAKSAA PISTEEN MANAA. VOI LASKEA TAI NOSTAA KOHTEEN MASSAA. VOI KASVATTA AKROBATIOKKAAN TAI HYPPÄÄMISEEN TAI HEITTÄMISEEN LIITTYVIÄ HEITTOJA +4:LLÄ TAI ALENTAA NIITÄ VASTAAVASTI. VOI MYÖS HEIKENTÄÄ KOHTEEN VOIMAA KASVATTAMALLA TÄMÄN MASSAA (-2 STRENGHT)

TELEKINESIA: MAKSAA PISTEEN MANAA. VOI LIIKUTTA KOHTEITA MAKSIMISSAAN KYMMENEN METRIN ETÄISYYDELLÄ. VOI HYÖKÄTÄ 6L/B HEITTÄMÄLLÄ ASIOITA (VAHINKOON VOI TULLA BONUSIA TAI RANGAISTUKSIA ESINEESTÄ RIIPPUEN). JOS KÄYTTÄÄ HEITETTYYN ESINEESEEN MASSAKYKYÄ (MAKSAA LISÄPISTEEN MANAA), HYÖKKÄYS SAA +4 HEITTOONSA.

KÄTEINEN: 15 DOLLARIA

SKILLS

MENTAL

(-3 UNSKILLED)

ACADEMICS ●○○○○

COMPUTER ●○○○○

CRAFTS ○○○○○

INVESTIGATION ○○○○○

MEDICINE ●●●○○

OCCULT ●○○○○

POLITICS ○○○○○

SCIENCE ○○○○○

PHYSICAL

(-1 UNSKILLED)

ATHLETICS ●●○○○

BRAWL ●○○○○

DRIVE ●○○○○

FIREARMS ●●●●○

LARCENY ●●●○○

STEALTH ●●○○○

SURVIVAL ●●○○○

WEAPONRY ○○○○○

SOCIAL

(-1 UNSKILLED)

ANIMAL KEN ○○○○○

EMPATHY ○○○○○

EXPRESSION ○○○○○

INTIMIDATION ○○○○○

PERSUASION ●●○○○

SOCIALIZE ○○○○○

STREETWISE ●●●○○

SUBTERFUGE ●●●○○

ADVANTAGES

HEALTH

●●●●●●○○○○○○

□□□□□□□□□□

WILLPOWER

●●●●○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

MORALITY

10 _____ ○

9 _____ ○

8 _____ ○

7 _____ ○

6 _____ ●

5 _____ ○

4 _____ ○

3 _____ ○

2 _____ ○

1 _____ ○

COMBAT

WEAPON + MOD

PISTOOLI (2 KPL) 10L ENSIMMÄINEN

9L TOINEN LAUKAUS

MUKANA KAKSI VARALIPASTA (YHT. 40)

DERIVED VALUES

SIZE 5

SPEED 6

INITIATIVE 6

DEFENSE 3

ARMOR

FORMULAS

Daniel Greene, “Forza”

Entinen poliisi, ryhmän tuleva johtaja

Forza on Entinen poliisi ja erittäin kunnianhimoinen ryhmän jäsen. Forza tahtoo ryhmän hallintaansa ja haluaa vähentää Changon vaikutusvaltaa. Käytät kaikki tilaisuudet joissa voit varovasti nakertaa muiden uskoa Changoon ja tarvittaessa voit jopa ehdottaa johtajan vaihtamista. Forzan kykenee neutraloimaan maagisia voimia ja näkemään kauas menneisyyteen.

Jonathan Grivotch, “Chango”

Ryhmän johtaja. Jonathan on metsästännyt hirviöitä jo vuosia ja kantaa siitä henkisiä ja fyysisiä arpia. Changolla on lisäksi pieni tytär, jota et ole tavannut. Changoon yliluonnolliset voimat ovat tulenhallinta ja jäljitys.

Roy Wills, “Erago”

Ryhmän toiseksi vanhin. Erago oli paatunut rikollinen, mutta hänen suuntansa muuttui yliluonnollisen kohtaamisen jälkeen. Erago käyttäytyy tosin edelleen entisten malliensa mukaisesti: hän on tyyli, vaarallinen ja jopa sosiopaattinen. Forza ja Erago ovat ystäviä erilaisista taustoistaan huolimatta. He luottavat toisiinsa ja käyvät usein oluilla. Erago kykenee muuttamaan esineiden massaa ja liikuttamaan niitä ajatustensa voimalla.

Charize Timmons, “Child Diamond”

Nuorin ryhmän jäsenistä ja varsin nätti sellainen. Eragon lähestymisyrietykset ovat Forzan mielestä huvittavia, mutta tämä ei sano mitään. Child Diamond omaa mielenhallintavoimia ja kykenee piilottamaan itsensä ja muut.

CHARACTER NAME
Forza, Daniel Greene

CONCEPT ENTINEN POLIISI

MOTIVATION OTTAA RYHMÄ HALLINTAANSA CHANGOLTA

VIRTUE TEMPERANCE

SEX

● MALE ○ FEMALE

VICE ENVY

AGE 32

ATTRIBUTES

POWER

INTELLIGENCE ●●●○○○

STRENGTH ●●○○○

PRESENCE ●●○○○

FINESSE

WITS ●●●○○

DEXTERITY ●●●○○

MANIPULATION ●●●○○

RESISTANCE

RESOLVE ●○○○○

STAMINA ●●○○○

COMPOSURE ●●●○○

MERITS

RESOURCES ●●○○○

STUNT DRIVER ●●●○○

CONTACTS (POLICE) ●●○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

FLAWS

POWERS

MANA

●●●○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

ARTES

NEUTRALIZE ●●●●○

PAST VISIONS ●●●○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

CAPABILITIES

NEUTRALIZE: KULUTTAMALLA PISTEEN MANAA, VOIT NEUTRALOIDA YHDEN KOHTEEN MAAGISET KYVYT YHDEN KOHTAUKSEN (SCENE) AJAKSI.

KULUTTAMALLA KAKSI PISTETTÄ, AIKA PITENEE VUOROKAUDEKSI. ONNISTUMINEN VAATII NEUTRALIZE+MANA+ COMPOSURE (10) – VIHOLLISEN VASTUSTUSATTRIBUUTTI HEITON

PAST VISION : KULUTTAMALLA PISTEEN CAPABILITYÄ, VOIT TUTKIA MENNEISYDEN MERKITTÄVIÄ TAPAHTUMIA ALUEELLE JOSSA OLET. VAATII ONNISTUMISEN PAST VISION + MANA + INT –HEITOSSA (-1 RANGAISTUS JOKAISTA KYMMENTÄ VUOTTA KOHTI, JONKA TUTKITTU TAPAHTUMA ON MENNEISYYDESSÄ)

CURRENT CASH: 300 DOLLARS _____

SKILLS

MENTAL

(-3 UNSKILLED)

ACADEMICS ●○○○○

COMPUTER ●○○○○

CRAFTS ○○○○○

INVESTIGATION ●●●○○

MEDICINE ○○○○○

OCCULT ●●○○○

POLITICS ●○○○○

SCIENCE ●○○○○

PHYSICAL

(-1 UNSKILLED)

ATHLETICS ○○○○○

BRAWL ○○○○○

DRIVE ●●○○○

FIREARMS ●○○○○

LARCENY ●○○○○

STEALTH ●○○○○

SURVIVAL ○○○○○

WEAPONRY ●○○○○

SOCIAL

(-1 UNSKILLED)

ANIMAL KEN ○○○○○

EMPATHY ●○○○○

EXPRESSION ○○○○○

INTIMIDATION ●○○○○

PERSUASION ●●○○○

SOCIALIZE ●●○○○

STREETWISE ●●○○○

SUBTERFUGE ●●●○○

ADVANTAGES

HEALTH

●●●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

WILLPOWER

●●●●○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

HEROISM

10 _____ ○

9 _____ ○

8 _____ ○

7 _____ ●

6 _____ ○

5 _____ ○

4 _____ ○

3 _____ ○

2 _____ ○

1 _____ ○

COMBAT

WEAPON + MOD

PISTOOLI 6L _____

ASEESSA 10 PANOSTA. _____

DERIVED VALUES

SIZE 5 _____

SPEED 10 _____

INITIATIVE 6 _____

DEFENSE 3 _____

ARMOR _____

FORMULAS

Charize Timmons, "Child Diamond"

Nuori perfektionisti - ja hieman nisti

Nuorin ryhmän jäsenistä ja samalla ongelmaisin. Child Diamond haluaa epätoivoisesti todistaa pätevyytensä ja on sen takia sortunut parantamaan suorituskyykyään stimulantteilla. Hänen vieroitusoireensa ovat lähestymässä.

Child Diamond on addiktoitunut Jet-nimiseen stimulanttiin ja pelin edetessä vieroitusoireet pahenevat. Hän ei ennen tapahtumia ole kyennyt hankkimaan lisää. Child tietää, että esim. kokaiini tai heroniini lykkäävät oireita eteenpäin ja tarvitsee niitä pian - Jet-ainetta ei varmasti ole saatavilla siellä missä seikkailu tapahtuu...

Child Diamond omaa mielenhallintavoimia ja kykenee piilottamaan itsensä ja muut.

Jonathan Grivotch, "Chango"

Ryhmän johtaja. Jonathan on metsästännyt hirviöitä jo vuosia ja kantaa siitä henkisiä ja fyysisiä arpia. Changolla on lisäksi pieni tytär, Alice. Child on nähnyt tämän ja kerran jopa ollut lapsenvahtina. Chango on eräänlainen isähahmo ja Child luottaa tähän. Chagon yliluonnolliset voimat ovat tulenhallinta ja jäljitys.

Roy Wills, "Erago"

Ryhmän toiseksi vanhin. Erago oli paatunut rikollinen, mutta hänen suuntansa muuttui yliluonnollisen kohtaamisen jälkeen. Erago käyttäytyy tosin edelleen entisten malliensa mukaisesti: hän on tyyli, vaarallinen ja jopa sosiopaattinen. Erago on ehdotellut ja ehdottelee Childille lihallisia asioita, mutta Childia ei voisi vähempää kiinnostaa. Erago kykenee muuttamaan esineiden massaa ja liikuttamaan niitä ajatustensa voimalla.

Daniel Greene, "Forza"

Entinen poliisi ja erittäin kunnianhimoinen. Mukava tyyppi ja vaikuttaa pätevältä. Child tosin pelkää tämän näkevän huumeongelmastaan läpi... Forzan kykenee neutraloimaan maagisia voimia ja näkemään kauas menneisyyteen.

CHARACTER NAME
Child Diamond, Charize Timmons

CONCEPT NUORI TÄYDELLISYYDEN TAVOITTELIJA

MOTIVATION OLLA PALJASTAMATTA ONGELMAANSA

VIRTUE FORTITUDE
VICE GLUTTONY

SEX
AGE 22
 MALE FEMALE

ATTRIBUTES

POWER
INTELLIGENCE ●●●○○○
STRENGTH ●●○○○○
PRESENCE ●●●○○○
FINESSE
WITS ●●●●○○
DEXTERITY ●●●●○○
MANIPULATION ●●●○○○
RESISTANCE
RESOLVE ●●●○○○
STAMINA ●●●○○○
COMPOSURE ●●●○○○

MERITS

DANGER SENSE ●○○○○○
STRIKING LOOKS ●●○○○○
COMMON SENSE ●●●●○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○

FLAWS

POWERS

MANA
●●●○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□
ARTES
MIND READING ●●●●○○
HIDING ●●●○○○
MAGIC EYES ●●○○○○
____ ○○○○○○
____ ○○○○○○

CAPABILITIES

MIND: MAKSAA PISTEEN MANAA.
VOIT LUKEA KOHTEEN AJATUKSIA
ONNISTUMALLA MANA+MIND READING+
PRESENCE (10) HEITOSSA (KOHDE VOI
VASTUSTAA COMPOSURE +
YLILUONNOLLINEN VASTUSTUSKYKY).
YHDELLÄ ONNISTUMISELLA SAAT TIETOJA
KOHTEEN PINTA-AJATUKSISTA. VAATII KAKSI
ONNISTUMISTA SELVITTÄÄ JOTAIN
SYVEMPÄÄ JA KOLME SELVITTÄÄ JOTAIN
MITÄ KOHDE EI ITSEKÄÄN TIEDOSTA.

HIDING: MAKSAMALLA PISTEEN MANAA,
VOIT KÄTKEÄ ITSESI JA SEURUEESI (MAKS.
10) LUONNOLLISELTA HAVAINTOKYVYLÄ.
KUKAAN EI MUUTU NÄKYMÄTTÖMÄKSI,
TEITÄ EI VAAN HUOMATA JOS ETTE TEE
MITÄÄN PALJASTAVAA, KUTEN HUUDA.
VAIKUTUS ULOTTUU KYMMENEN METRIN
PÄÄHÄN SINUSTA JA ULOS MENEVÄT VOIVAT
PALATA VAIPAN ALLE PÄÄSTESSÄÄN TAKAISIN
SEN SIISÄÄN (JOS PÄÄSTÄT).

MAGIC EYES: NÄET TAIKUUDEN. TÄMÄ EI
MAKSA SINULLE MITÄÄN JA ON AINA
AKTIIVINEN. NÄET AKTIIVISET LOITSUT JA
EROTAT ALUEET JOISSA ON OMAA
MAAGISTA VOIMAANSA

KÄTEINEN: 25 DOLLARIA

SKILLS

MENTAL
(-3 UNSKILLED)
ACADEMICS ○○○○○○
COMPUTER ●○○○○○
CRAFTS ○○○○○○
INVESTIGATION ●●●○○○
MEDICINE ●○○○○○
OCCULT ●●●○○○
POLITICS ●○○○○○
SCIENCE ○○○○○○
PHYSICAL
(-1 UNSKILLED)
ATHLETICS ●●○○○○
BRAWL ○○○○○○
DRIVE ○○○○○○
FIREARMS ●○○○○○
LARCENY ○○○○○○
STEALTH ●●○○○○
SURVIVAL ○○○○○○
WEAPONRY ○○○○○○
SOCIAL
(-1 UNSKILLED)
ANIMAL KEN ●○○○○○
EMPATHY ●●○○○○
EXPRESSION ●●○○○○
INTIMIDATION ○○○○○○
PERSUASION ●●●○○○
SOCIALIZE ●●○○○○
STREETWISE ○○○○○○
SUBTERFUGE ●●●○○○

ADVANTAGES

HEALTH ●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□
WILLPOWER ●●●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□
HEROISM
10 _____ ○
9 _____ ○
8 _____ ○
7 _____ ●
6 _____ ○
5 _____ ○
4 _____ ○
3 _____ ○
2 _____ ○
1 _____ ○

COMBAT

WEAPON + MOD
PISTOOLI 7L

MUKANA 10 AMMUSTA.

DERIVED VALUES

SIZE 5
SPEED 10
INITIATIVE 6
DEFENSE 4
ARMOR _____

FORMULAS

ATTRIBUTES 5/4/3 (MAX 5) AND ADD 2 POINTS TO SELECTED ATTRIBUTES • SKILLS 11/7/4 (+5 SPECIALTIES) AND ADD 5 POINTS TO SELECTED SKILLS • MERITS 7 • BUYING THE 5TH DOT IN ATTRIBUTES,
SKILLS OR MERITS COSTS 2 POINTS • HEALTH = STAMINA + SIZE • WILLPOWER = RESOLVE + COMPOSURE • SIZE = 5 • DEFENSE = LOWEST OF DEXTERITY OR WITS • INITIATIVE MOD = DEXTERITY +
COMPOSURE • SPEED = STRENGTH + DEXTERITY + 5 • CAPABILITY = STARTS AT 1 • ARTES 4 (DISTRIBUTE IF NECESSARY)