

PUNAINEN TALO

TEKSTI: VILLE VUORELA

KUVAT: JOEL SAMMALLAHTI

Tämä on seikkailu Stalker-roolipeliin. Se on tarkoitettu sisäänheittoseikkailuksi uusille hahmoille, jolla ei ole aikaisempaa kokemusta vyöhykkeeltä tai Stalkerin maailmasta ylipäätään.



Seikkailu perustuu vuoden 2007 Ropeconissa vedettyyn skenuun. Tapahtumat sijoittuvat Ranskan vyöhykkeelle, Tuloiseen ja sen välittömään läheisyyteen.

Jos hahmot ovat kokeneita stalkereita, **Perhosen** voi jättää pois ja seikkailun lähtötilanteen miettiä uudelleen. Lisäksi **Niken** taustoja kannattaa miettiä uudelleen niin, että vaikka stalkerit ottaisivat hänestä selvää, yhteydet Coeur Libreeseen eivät paljastu etukäteen.

Taustaa

John Walton on Walton-Zeneca -projektin päällikkö. Hänen tiiminsä on jäljittänyt radiopaikannuksen avulla vyöhykkeellä harvinaista artefaktia. Sitä kutsutaan "Kuumemittariksi" ja se on lääketieteelle hyvin arvokas. Walton-Zenecan tukikohta on Toulousen kaakkoispuolella. Se on E80-tien vastaisen muurin ja vyöhykkeen rajan väliin jäänyt hylätty maatila. Paikalle pystytetty laitteisto havaitsi lupaavan signaalilähteen kuusi kilometriä vyöhykkeen sisäpuolella. Satelliittikuvissa näkyvä entinen yläluokkainen lähiö ja aivan signaalilähteen kohdalla hulpea talo. Se ei näy rajalta, mutta satelliittikuvan perusteella se sai koodinimekseen "Punainen talo".

Punaiseen taloon lähetetty retkikunta saavutti talon ja kuoli sinne. Mukana ollut radiokamera näytti

tää epäselvää kuvaa ilmassa kieppuvista ihmishahmoista ja mustista öljymäisistä vanoista valumassa ylhäältä alas tai alhaalta ylös, välillä rimpuilevien ihmishahmojen ympärille kietoutuneena. Sitten kaikki on hiljaista, kunnes 28-vuotias fyysikaaliseen kemiaan erikoistunut **Janina Marat** herää henkiin kuolleiden keskeltä. Hän on kaatunut lattialla olleen punertavan sauvan vierelle ja sitä puristaen ryömii nyt huoneen nurkkaan. Hän jää sinne, lattialle pudonneen kameran kuvakulman reunaan. Kolme tuntia myöhemmin kameran akku tyhjenee.

Projektin todettiin epäonnistuneen ja se käytännössä lakkautettiin, mutta paperilla luvat olivat vielä voimassa ja Walton rupesi toimimaan omin päin. Hän sai kaiken anteeksi Kuumemittaria vastaan. Walton otti yhteyttä alamaailman välittäjään nimeltä Nike ja lupasi kunnon palkkion Janina Maratin ja artefaktin tuomisesta rajan yli. Nike otti tehtävän vastaan. Hän kokosi Bordeaux'ssa joukon uskalikkoja, seikkaailijoita ja hylkiöitä, joilla olisi tarvittavat taidot, muttei aikaisempaa kokemusta vyöhykkeeltä. Hänellä oli tähän syynsä, jotka paljastuvat myöhemmin. Walton kirjoitti Nikelle paperit Walton-Zeneca-projektin työntekijänä ja näillä papereilla Nike salakuljetti ryhmänsä tarkastuspisteen ohitse. Ryhmä piileskeli pakettiauton takatilaan kuormattujen tarvikkeiden alla samalla kun sotilaat koputtelivat sen kylkiä.

1. Maatalo

Seikkailu alkaa kun pakettiauton sivuovi liukuu syrjään pienellä aukealla ränsistyneen autiotalon edessä. Entiset pellot ja kasvimaat ovat nyt korkean vesakon peitossa, talolle johtavaa heinittynyttä hiekkatietä lukuun ottamatta. Taivas on harmaa ja pilvet matalalla. Tihkusade hyytää kasvoja, mutta onneksi vesakon keskellä on tyyntä. Walton tulee talosta ja kättelee hymyillen ryhmän läpi, amerikkalainen ”We can do it!” -pilke silmäkulmassa. Hän käyttäytyy niin kuin edelleen vetäisi suurta tutkimushanketta, mutta paikka on autio ja hiljainen. Vain jäteröykkiöt kertovat että täällä työskenteli parhaimmillaan toistakymmentä ihmistä.

Oviaukossa notkuu myös lyhyt nainen maastopuvussa, vaaleat hiukset tiukasti poninhännällä. Nike suuttuu huomattessaan hänet ja käy Waltonin kanssa sanaharkan siitä, että ryhmän kokoamisen piti olla hänen vastuullaan. Walton ei anna periksi. Nainen on Perhonen, Komsomol-ryhmän kokenut stalker, jonka Walton on itse palkannut ryhmän oppaaksi. Perhonen katselee ryhmää alta kulmain, kommentoi jotain Niken värväystaidoista ja kyselee mitä ryhmän jäsenet osaavat. Hän ei ole epäkohtelias, muttei ole kovin vaikuttunut kuullessaan ryhmän olevan täysin kokematon. Hän ja Nike eivät selvästi pidä toisistaan.

Walton pyytää kaikki sisälle taloon, missä sortuneille seinille ja puulaatikoista kyhätuille pöydille on viritetty korkeat kasat kaikenlaista sähköistä ja paloturvallisuusriskin näköistä elektroniikkaa. Suurin osa laitteista on pimeänä. Walton kertoo paikantaneensa Kuumemittariksi kutsutun artifaktin tietystä talosta vyöhykkeellä ja näyttää sitten valikoituja paloja edellisen retkikunnan videolähetyksistä.

- Punainen talo ulkopäin: aikanaan ylellisen näköinen kaksikerroksinen omakotitalo, joka näyttää jääneen jonkinlaisen vedellä täyttyneen vajoaman reunalle. Se on reippaasti kallellaan, perustus on alkanut pettää.
- Filmiä ensimmäisen ryhmän liikkumisesta talossa sisällä. Niin seiniä kuin lattiaakin pitkin liikkuvat mustat juovat, joista on vaikea saada selvää kuvan häiriöiden vuoksi.
- Kuvaa ryhmästä kuolleena talon yläkerran lattialla, Janina Maratin henkiinherääminen.

Walton maksaa 15 000 euroa artefaktista ja toiset 15 000 jos Janina Marat saadaan pelastettua. Janina Maratista maksettavaa palkkiota voidaan pienentää artefaktin hyväksi. Pelkkä Janina ilman Kuumemittaria ei ole Waltonille minkään arvoinen.

Perhonen sanoo aikovansa ylittää rajan aivan tässä lähellä, koska siellä oleva Tuhkakenttä on paitsi helppo ylittää, myös tarjoaa näkösuojaa ilma-

tiedustelua vastaan. Sen takana on Sininen metsä. Siitä hän ei ole koskaan mennyt läpi, mutta kerta se on ensimmäinenkin. Perhosen mukaan vyöhykkeellä pelko on hyvästä, mutta kauhu on pahasta. Kun hän käskää, on toteltava heti. Jos joku ei halua lähteä, tämä on Perhosen mukaan viimeinen tilaisuus jäädä matkasta pois, vaikka Walton vastustaa koko ajatusta. Perhonen vastaa myös mielellään kysymyksiin rajasta ja vyöhykkeestä noin yleensä, mutta Punaisen talon alueella hänkään ei ole ennen käynyt.

2. Murha

Kun ryhmä siirtyy takaisin pihamaalle, iso citymaasturi pomppii pitkin vesakon läpi tulevaa tietä ja melkein törmää pakettiauton kylkeen. Siitä nousee hyvätuloisen näköinen keski-ikäinen mies, jonka vihreän anorakin alta pilkottaa teräksenharmaa kravattipuku. **Luis Rodolfo** on projektin varaprojektipäällikkö. Ensimmäisen ryhmän tuhouduttua hän oli lähtenyt neuvottelemaan Kuumemittarin koordinaattien myymisestä, kun huhu uudesta retkikunnasta saavutti hänet.

Hän syyttää Waltonia kunnianhimon sokaisemaksi. Zeneca olisi jo ollut valmis kuittaamaan rahalliset tappiot vastineeksi Kuumemittarin mitatuista koordinaateista. Nyt yhtiö vetäytyy kaikesta vastuusta ja juridisesti Waltonin tempaus on tehnyt heistä kaikista lainsuojattomia. Walton iskee takaisin haukkumalla Rodolfoa näköalattomaksi pelkuriksi ja muistuttaa, että kaiken saa anteeksi tuomalla Kuumemittarin Punaisesta talosta. Aivan kaiken. Waltonin hillitty käytös alkaa rakoilla. Artefakti on hänelle pakkomielle.

Lopulta Rodolfo ilmoittaa ajavansa suoraan Institutiin puheille, ennen kuin Walton ehtisi lähettää ketään muuta surman suuhun. Hän kääntyy ja lähtee palaamaan autolleen. Jos pelihahmot eivät tee mitään, Walton vetää takkinsa suojista pistoolin ja tähtää kalpeana Rodolfoa selkään. Hän ampuu vasta kun Rodolfo on juuri nousemassa autoonsa. Rodolfo kaatuu auton viereen ja Walton ampuu useamman kerran, kunnes Rodolfo lakkaa liikkumasta. Kalpeana, mutta pakottaen äänensä vakaaksi, Walton antaa ryhmälle vielä yhden tehtävän: viedä ruumis vyöhykkeelle ja kätkeä se sinne.

3. Tuhkakenttä

Walton ja Nike jäävät taloon. Perhonen johtaa ryhmän vesakkoon. Jostakin sen takaa valtavat höyrypilvet kiipeävät laiskasti kohti taivasta. He ovat pian tiheän sumun keskellä ja näkyvyyttä on vain joitakin metrejä. Ilma on selvästi lämpimämpää kuin ennen. Vesakko päättyy kuin veitsellä leikatun. Edessä on aukea alue, jossa maa näyttää myllätyltä. Kuplivi- en mutalammikoiden välissä on kovia, tuhkanharmaaksi korventuneita kohtia, jotka sihisevät tihkusaateissa. Höyrypyörteet liikkuvat aukealla verkkaisesti

edestakaisin. Joskus niiden keskellä näkyy jonkinlainen väreily, niin kuin lasista tehdyt lieskat löisivät korkealle ilmaan. Perhonen haluaa jättää Rodolfon höyrypyörteen tielle. Anomalian hirvittävä kuumuus tekee ruumiista tuhkaa ja riekaleita.

Tuhkakentällä on melko helppo kulkea, kun pyyntelee kovilla, harmaaksi paahuneilla alueilla. Jos jollakulla on selkeästi muita painavampi askel tai varusteet, kova savipinta voi kuitenkin murtua hänen allaan ja hän vajoaa polviaan myöten kuumaan liejuun. Se on hyvin epämiellyttävää, mutta muun ryhmän pitäisi pystyä vetämään hänet irti ennen kuin jokin höyrypyörre ennättää paikalle. Vaarallisempi tilanne syntyy, kun rajavartijoiden helikopteri lentää ohi juuri ja juuri rajan tuolla puolella. Perhonen komentaa kaikki pitkälleen maahan, mutta höyrypyörteet pääsevät epämiellyttävän lähelle. Kopteri menee kuitenkin menojaan jos kukaan ei tee tyhmyyksiä. Tuhkakentän pitäisi olla pehmeä lasku vyöhykkeelle.

4. Sininen metsä

Kuolleiden, lehdeettömien puiden metsä tuoksuu kyllä ummehtuneelle, mutta bakteerien puutteessa puunrungot mätänevät hitaasti. Monet ovat kallistuneet uhkaavasti, mutta pysyvät pystyssä toisiinsa nojaten. Lehdeettömät latvukset kurottelevat harmaata taivasta kohti käsiens tavoin. Puunrungoissa on vyötärön korkeudella sinistä, suomumaista kasvustoa ja runkojen välillä lepattaa silloin tällöin sinertäviä valoja. Liian lähelle tuodut metalliesineet (tai heitettyt mutterit) synnyttävät valokaaren esineen ja kasvustojen välille. Esineestä kiinni pitävä stalker saa aikamoisen tällin. Lisäksi puiden välissä väreilee ja kipinöi monenlaista muutakin anomaliaa. Valaistus on hämärä, niin kuin puissa olisi yhä lehdet ja ne varjostaisivat maanpintaa. Mutta kun latvoihin katsoo, mitään sellaista ei näy.

Yksi tapa päästä metsästä läpi on kääriä metalliesineet eristäviin materiaaleihin, tai raahata niitä huonosti sähköjohtavan köyden päässä. Ammukset ovat erityisessä vaarassa, sillä sähköpurkaus räjäyttää patruunat heti. Metallikuorman voi myös hylätä kokonaan. Perhonen on kokenut, mutta ei sen älykkäämpi kuin monet pelaajahahmotkaan. Pelaajilla on ensin tilaisuus esittää ideoitaan ja ratkaisujaan. Jos tuntuu, ettei siitä tule mitään, Perhonen keksii lopulta jonkinlaisen ratkaisun, pelinjohtajan suosiollisella avustuksella.

Puunrunkojen lisäksi metsän keskellä kulkee nelisen metriä leveä puro. Solisevan veden pinnalla kelluu punaiselta öljyltä näyttäviä lauttoja. Ne liikkuvat, sulautuvat toisiinsa ja hajoavat pienemmiksi pisaroiksi jatkuvasti ja ilmeisen sattumanvaraisesti. Ne liikkuvat myös vastavirtaan ja saattavat jopa nousta pientä vesiputousta ylös. Kosketus polttaa kuin sula metalli. Todella ketterä pelihahmo voisi ehkä tanssahdella puron poikki mihinkään osu-

matta, mutta helpompaa on yrittää tehdä vedenpinnan tasolle jonkinlainen este, tai kaataa joku suomuttomista rantapuista niin, että runkoa pitkin voi tasapainoilla puron yli.

Metsän länsireunalla on palanut talo. Jäljellä vain seinät ja osa kattoa. Lattia on romahtanut ja kellari on täynnä kirkkaanväristä kuplivaa limaa, josta nousee sinertäviä lieskoja. Aavemaista sinistä kajoa lukuun ottamatta ne tuntuvat pikemmin syventävän kuin hälventävän ympäröiviä varjoja. Se on velhonhyytelöä ja hyytelöi käden jos sitä koskettaa. Talon pihalla on maassa neliönmuotoinen sinivalkoisena hohtava levy. Sen vieressä on luuta, ehkä jonkinlaisen koiran jäännökset. Mustuneita hampaita on kasvanut ympäri kalloa. Perhonen kummastelee, että moinen mutantti on tullut näin kaus keitaista. Hän pitää ryhmän kaukana levystä, sillä se on vaarallinen artefakti, ”Jyrisevä lautasliina”. Hyvällä tuurilla he voivat poimia sen turvallisesti paluumatkalla. Nyt purkaus on lähellä ja esine kannattaa jättää rauhaan. Ja tosiaan, joskus myöhempien kohtausten aikana palaneen talon suunnalla näkyy sinivihreä leimahdus, jota seuraa ukkosen kaltainen jyrinä.

5. Punainen talo

Aikanaan metsän länsilaidalta alkoi paremman väen asuinalue, ja matalan kukkulan ympäri kulkevan tien varrella oli pensasaitojen, puutarhojen ja uima-aldaiden ympäröimiä omakotitaloja. Nyt toinen puoli kukkulasta on sortunut ja muuttunut haisevan, seisovan veden täyttämäksi lammikoksi, jonka reunoilta töröttää yhä vesijohtoja, viemäriputkia ja sähkökaapeleita. Joissakin niistä näyttäisi olevan yhä virtaa.

Tien jäljellä olevalla osalla on muutama auto. Useimmat niistä ovat sään ja anomalioiden runteleimia hylkyjä, mutta joku täysin kunnossa, kuin vasta tehtaalta tuotu. Tuulilasin takaa irvistävät ihmisten pääkallot. Näiltä pikkuneiltä ei päästy pakoon. Myös talojen kunto vaihtelee kovasti ja niiden pihilla vaanivat monenlaiset anomaliat. Tihkusade yltyy kunnan sateeksi, mutta anomalioiden kohdalla putoavat pisarat muodostavat omituisia, muuttuvia kuvioita läiskähtäessään tyhjään ilmaan. Jos pelaajahahmot pääsivät sinisessä metsässä vähällä, pelinjohtaja voi nyt iskeä takaisin erilaisilla anomaloilla. Jos taas metsässä meni paljon aikaa ja voimia, Punaisen talon löytäminen on helppoa.

Varsinainen Punainen talo on aivan lammikon reunalla ja reippaasti kuoppaan päin kallellaan. Kellarikerroksen kuopan puoleinen nurkka on sortunut, joten ketterä kiipijä pääsee sitä kautta sisään, kun taas ulko-ovelle pääsy edellyttää kiipeämistä. Edellisen ryhmän kellariaukkoon jättämä köysi on yhä paikoillaan. Kellarissa on synkkää ja hämärää, mutta vaaroja siellä ei ole. Ei kyllä mitään

arvokastakaan, elleivät pesukone ja vuosikymmenen takainen huippumaastopyörä kiinnosta. Ensimmäiseen kerrokseen johtavassa porraskäytävässä on mustankirjava ruumis, ikään kuin veri olisi hyytynyt suoraan suoniin. Ruumis puristaa yhä pistooliaan. Portaiden päässä olevassa puuovessa näkyy muutama luodinreikä.

Ensimmäisessä kerroksessa väliseinät ja huonekalut ovat kaatuneet ja lahonneet kantavia seiniiä ja pilareita vasten kasaantuneiksi röykkiöiksi. Huoneissa vallitsee punertava hämy, mutta valonlähdettä ei näy missään. Yläkerran lattia on halkeillut ja halkeamista tihkuu raskaina, venyvinä vanoina jotakin mustaa, öljyn, savun ja liman sekoitusta muistuttavaa näljää. Se ei kuitenkaan yllä lattiaan asti vaan imeytyy pian takaisin kattoa kohti. Täällä on valkoisissa ja oransseissa suojapuvuissa olevia ruumiita. Puvuissa on mustuneita, reunoiltaan söpöpyneitä reikiä. Niiden sisällä olevat ruumiit ovat samalla tavalla mustankirjavia kuin portaissa makaava, pelkkiin retkeilytamineisiin sonnustautunut ruumis.

Puuportaavat ovat romahtaneet, mutta yläkertaan voi kiivetä porraskuilusta jos on tarpeeksi ketterä tai muut auttavat. Yläkerrassa kantavia seiniiä on vähemmän, joten väliseinien kaaduttua tila on yhtä rojukasojen koristamaa pylväikköä. Katonrajassa velloo tumma, musta massa, josta pudottautuu lattiaan saakka mustia vanoja ja rihmoja. Se tuntuu myös valaisevan kaiken ympärillään punaisella valolla, mutta mitään valonlähdettä siinä ei näy. Mustat rihmat virtaavat molempiin suuntiin. Joskus lattiaan osuessaan ne leviävät tähtimäisiksi lammikoiksi, joiden sarakat nuoleskelevat kauhtunutta parkettipintaa. Niiden väistäminen voi olla vaikeaa, erityisesti jos pelaajahahmot liikkuvat isona ryhmänä. Ka-uimmaisesta nurkasta kuuluu raskas, katkonainen hengitys. Kukaan ei vastaa kutsuhuutoihin.

Janina Marat on nurkassa. Hänen ruumiinsa on muuttunut: pää, ylävartalo ja raajat ovat alkaneet sulautua yhteen, kuin muodostaakseen pallomaisen kuoren sylissä olevan artefaktin ympärille. Hän elää, mielipuoli ja muotopuoli, eikä pysty enää puhumaan tai liikkumaan kunnolla. Katon mustat ulokkeet kurottuvat vähän väliä häntä kohti, mutta perääntyvät sitten, ikään kuin Kuumeittari pitäisi ne loitolla. Hän vastustelelee vääntelehtimällä ja mumisten jos artefakti otetaan häneltä pois.

Ennemmin tai myöhemmin joku tai jokin koskettaa mustia vanoja ja helvetti pääsee valloilleen. Katosta ropisee kymmeniä uusia mustia vanoja. Ne syövyttävät reikiä vaatteisiin ja varusteisiin. Ihoon osuessaan ne hyydyttävät veren suonissa. Vanoja valuu kaikista mahdol-

lisista aukoista ja koloista myös alakertaan, jopa kellarin portaisiin saakka. Osuessaan mustat vanat kietoutuvat uhrinsa ympärille ja nostavat hänet lähelle kattoa, muiden, lyhyempien vanojen ulottuville tai joskus jopa katonrajassa hyllyvän savumassan sisään. Niitä voi kuitenkin hämätä, sillä ne kietoutuvat ensimmäisen vastaan tulevan esteen ympärille, olipa se sitten ase, reppu, huonekalun jäänne, joku muu ryhmän jäsen ja niin edelleen. Ne eivät käy Kuumeittarin kantajan kimppuun. Kaikille muille nopea poistuminen, vaikka ikkunan läpi, on hyvä ajatus. Edellisen ryhmä oli luottanut suojarukuihin ja aseisiin.



6. Paluumatka

Jos ryhmä selvisi menomatalla olleista hankaluuksista, paluumatkan tulisi sujua suhteellisen nopeasti. Palaneen talon luona ollut artefakti on muuttunut rypistyneeksi harmaaksi mytyksi ja sen voi turvallisesti ottaa mukaan. Kosketus kihelmöittää, niin kuin vanhanaikaisen television kuva-putken pinta. Se kirkastuu ja suoristuu hitaasti seuraavan purkauksen lähestyessä, mutta siihen on vielä tuntikausia.

7. Petos

Nike on pitänyt kiirettä. Hänen todellinen asiakkaansa on terroristijärjestö *Coeur Libre*, jonka jäseniä hän opasti paikalle pian pelaajahahmojen lähdettyä. Kun hahmot saapuvat talolle, kaikki on hiljaista. Tarkkasilmäisimmät voivat tosin huomata ylimääräisiä jälkiä maassa talon ympärillä. Walton löytyy talosta, tuoliin sidottuna laitteittensa keskeltä ja luodinreikä takaraivossa. Hänen sylissäään on kirje ryhmälle:

”Teidät on piiritetty. Haluamme vain kuumemittarin, emme kuolemaanne. Jättäkää aseet sisälle ja tulkaa artefaktin kanssa pihamaalle kädet ylhäällä. P.S. Walton heittäytyi hankalaksi. Älkää tehkö samaa virhettä.”

Kirjeen allekirjoituksena on *Coeur Libre* ja Lorrainen ristikuvio (sama mitä Vapaa Ranska käytti lipuissaan toisen maailmansodan aikana). Kuin viestin vahvistukseksi joku ampuu reiän kattoon, niin korkealle että se on selvästi varoituslaukaus. Laukauksen ääntä ei kuulunut, joten vastapuolella on vaimennetut aseet. Toisin kuin kirje väittää, piiritys on puolikaaren muotoinen ja vyöhykkeen puoleinen sivusta on avoin. Vihollisia on kymmenen. Heillä on äänenvaimentimilla varustetut konepistoolit, hyvä suoja ja kovuus on 15. Perhonen huomauttaa, että taistelun äänet voivat silti houkutella rajavartijat paikalle.

Jos pelihahmot antavat periksi:

Coeur Libre vastaa, jos sitä kutsutaan. He suostuvat mihin tahansa järkevän oloiseen järjestelyyn (esimerkiksi niin, että vain yksi pelihahmo tulee pihalle Kuumemittarin kanssa), kunhan saavat esineen itselleen. Vesakosta tulee kommandopoinen ja maastopukuinen nainen sitä hakemaan. Muut terroristit pysyvät asemissaan. Pelihahmoille luvattuja palkkiorahoja heillä ei ole, mutta jos pelihahmot luopuvat artefaktista suosiolla, nainen kertoo rahojen olleen Niken palkkio tämän juonen järjestämisestä ja vihjaa hänen lähteneen Toulouseen. Jos pelihahmot haluavat yhä palkkionsa, heidän tarvitsee vain etsiä Nike käsiinsä Toulousesta. Artefaktin saatuaan *Coeur Libre* vetäytyy vesakon suojiin, mutta on valppaana jos pelihahmot lähtevät seuraamaan.

Jos pelihahmot taistelevat:

Perhonen katoaa. Liukenee ilmaan. Hän ei osallistu tähän taisteluun.

Talon ikkunat ovat itään ja länteen. Vyöhyke on parinsadan metrin päässä lounaseen. Laukaustenvaihdon alettua joku terroristeista heittää polttopullon ikkunattomalle pohjoisseinälle. Tuli leviää nopeasti räystäään alla olevaan kuivaan puuhun. *Coeur Libre* tavoitteena on savustaa pelihahmot ulos ja napsia heidät kun he tulevat pihalle. Rajavartijat ovat tulossa ja eivätkä he aio odottaa siihen saakka. Taktiikkaa ymmärtävät hahmot voivat havaita, ettei vyöhykkeen suunnasta tule lainkaan tulta. Rynnäkö siihen suuntaan merkitsee ristitulta piirityskaaren molemmista päistä, mutta ainakin he olisivat juokseva maali. *Coeur Libre* pakenee paikalta heti jos pelihahmot pääsevät Kuumemittarin kanssa vyöhykkeelle, tai he menettävät neljä taistelijaa.

Sen jälkeen heillä on artefakti, muttei asiakasta. Perhonen ilmestyy taas näkyviin ja ottaa käden pois maastopuvun takintaskusta (hänellä on käytössään näkymättömäksi tekevä artefakti). Hän voi johdattaa ryhmän pois ennen kuin rajavartijat tulevat paikalle, sekä auttaa heitä löytämään sille ostajan Toulousesta, jos saa siivun sen myyntihinnasta.

Mutta se on jo toinen tarina...