

# Punainen pappi

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

*Outoja valoja ilmestyy taivaalle. Niiden syntyä ryhdytään tutkimaan ja tekijäksi osoittautuu entinen Lunaripappi. Seikkailijat lähetetään papin perään ja lopettamaan hänen toimintansa.*

## Sisällys:

Tausta.....	2
Seikkailun alku .....	3
Matka .....	3
Kylä.....	6
Matka vuorille.....	6
Preacherin piilopaikka .....	7
Kyläläisten väijytys.....	9
Pelaajien tiedot.....	10

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: [tero.kaija@gmail.com](mailto:tero.kaija@gmail.com)

Kotisivu: <http://runequest.aamunkoitto.net>

Copyright © 1998-1999 Tero Kaija

## Tausta

Pelaajien oleskellessa Paviksessa Maan vuodenaikana, he ja toki muutkin näkevät outoja tapahtumia taivaalla. Jossain pohjoisella taivaalla on havaittavissa revontulia muistuttavia valoilmioita, sinisestä valosta muodostuneita. Hätäisimmät asukkaat kiertävät kaupunkia julistamassa maailmanloppua. Loiste on aluksi heikkoa, mutta viikon kuluttua se on jo vahva ja ei enää näytä revontulilta. Muutenkin tähän aikaan revontulet olisivat melkoinen ihme. Tämä sininen loiste näkyy iltaisin ja öisin. Seuraavina öinä pappeja ja lunarilaisia virkamiehiä kerääntyy katsomaan ja analysoimaan loistetta. Erilaisia huhuja alkaa kiertää kapakoissa ja majataloissa. Eräs Lunaripappi toteaa valon lähtevän maagisesta Hehkulinjasta. Hän kuitenkin ihmettelee, miten Linja voi näkyä täällä. Se ympäröi ainoastaan Lunarin Imperiumin rajoja. Pappi toteaa jonkun yrittävän saavan aikaan jonkin alueen ympärille Hehkulinjan. Lhankor Mhyn papit saavat selville loisteen aiheuttajan, Lunaripappi Preacherin, joka on liian vahva, jotta muut papit saisivat erotettua hänet

kultista. Preacher kuuluu Seitsemän Äidin kulttiin. Hänestä ei ollut aikaisemmin haittaa, mutta hän ryhtyi pelaamaan kaaoksen kanssa ja muut papit häätivät hänet pois, mutta hänen voimiaan ei saatu ehtymään.

Seuraavassa on esitetty aikajärjestys, miten kaikkia alkaa:

### *Ensimmäinen päivä*

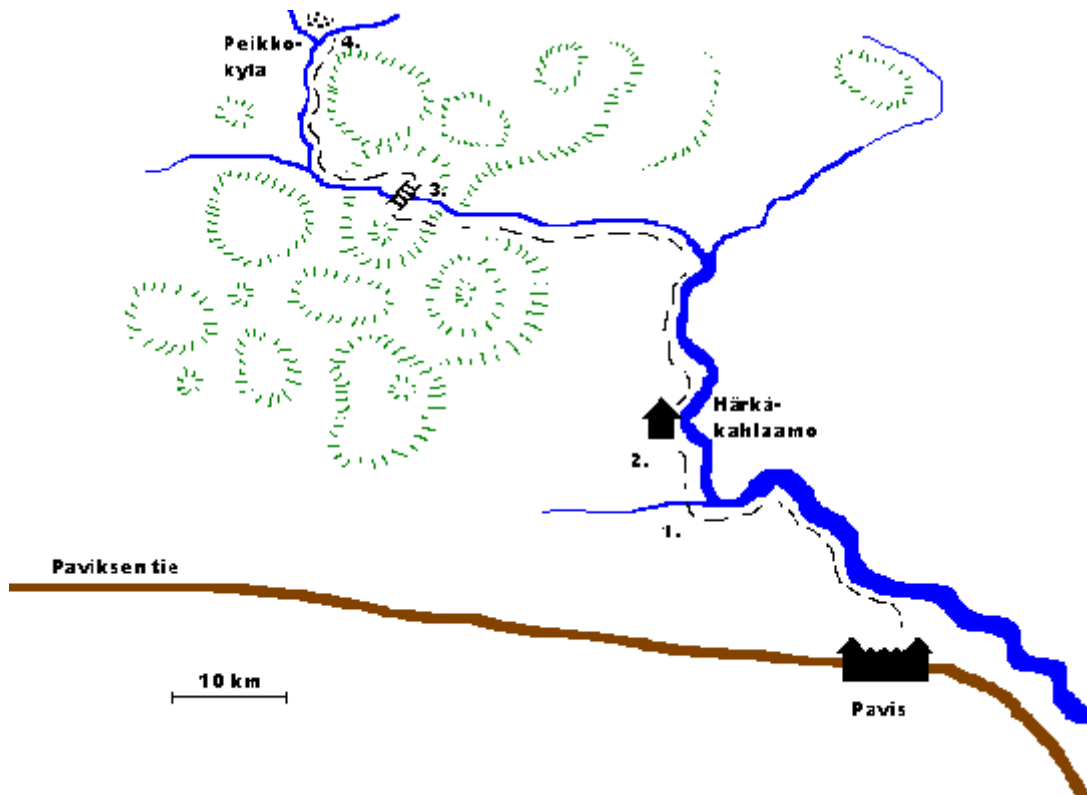
Eräänä iltana joku kaupungin asukas ryntää majataloon sisään, jossa ehkä pelaajat ovat ja ilmoitti näkevänsä ulkona ihmeellisiä valoilmioita. Kaikki ryntäävät katsomaan (ehkä myös pelaajat).

### *Toinen päivä*

Tänä yönä loiste on selvempää ja kirkkaampaa. Muutama Lunarivirkailija on tarkastelemassa tilannetta. Myös paljon ihmisiä on seuraamassa tilannetta myöhään yöhön.

### *Kolmas päivä*

Tänä yönä Lunaripapit ovat tarkastelemassa tilannetta ja huomaavat loisteen tulevan Hehkulinjasta.



### **Neljäs päivä**

Päivällä pohjoiseen lähetetään tutkimusretkeläisiä ottamaan selvää loisteen lähteestä, mutta tulosta ei synny ja retkeläiset palaavat illan suussa takaisin. Lhankor Mhyn papit kerääntyvät yöllä heittämään tehokkaimmat paljastusloitsunsa ja saavat loisteen aiheuttajaksi Preacherin.

### **Viides päivä**

Humaktin ja Lunarikulttien temppelien seinillä on ilmoituksia palkkiosta, joka maksetaan Preacherin surmaamisesta. Tarkemmat tiedot on saatavissa Lhankor Mhyn temppelistä. Innokas ihmisjoukko kerääntyy ja päättää lähteä surmaamaan Preacherin, mutta he palaavat takaisin illalla villipedon surmattua yhden jäsenistä.

### **Seikkailun alku**

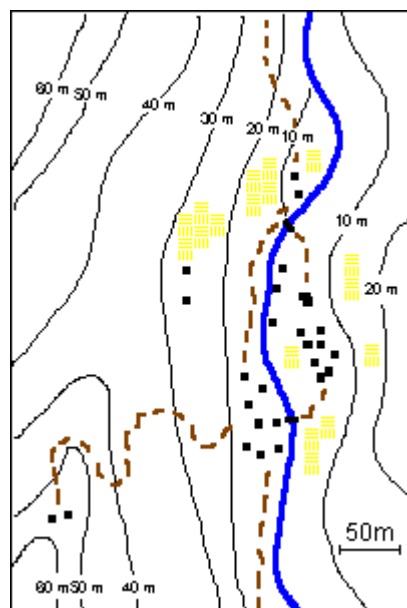
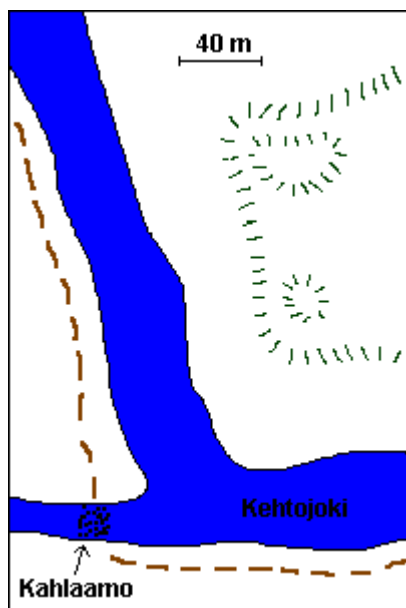
Maan vuodenaika, Seisahdusviikko Riippuu aivan pelaajista, ottavatko he tehtävän vastaan Tuli-, Villi- vai Jumalpäivänä. Seikkailun kannalta sillä on merkitystä, sillä Preacher saa Hehkulinjan muodostettua Liikkeen viikolla, Vesipäivänä. Jos pelaajat ovat nopeita, he saapuvat Preacherin luokse ennen tätä. Lhankor Mhyn papeilla on seuraavia tietoja Preacherista. Kysymysrituaalin perusteella hänen pitäisi asustaa yhden Yhdeksän Hyvän Jättiläisen Vuoren juurella Paviksesta pohjoiseen. Tämän alueen läpi kulkee vanha kauppareitti ja se reitti on Kehtojoen alkujuoksulla. Preacherilla on siellä jonkinlainen palvontapaikka. Papit sanovat matkan varrella olevan myös peikkokylä, joka kuitenkin kannattaa väistää oman turvallisuuden vuoksi. Rituaalin perusteella Preacherilla on joitakin seuralaisia, jotka palvovat häntä. Papit sanovat, että vain Preacher halutaan elävänä tai kuolleen, palvojat voi jättää

rauhaan, jos ne eivät ole tiellä. Pelaajille annetaan tarkat kuvaukset Preacherista (ks. Pelaajien tiedot Preacherista). Palkkioksi pelaajat saisivat aseita, haarniskoja, ehkä joitain taikaesineitä; ja he saisivat pitää kaikki löytämänsä tavaransa. Myös Preacherin surmaaminen toisi kunniaa ja mainetta kaikille seikkailijoille. Jos palkkiota joudutaan suurentamaan, saavat surmaajat vielä ylimääräisen 1000 lunaria.

### **Matka**

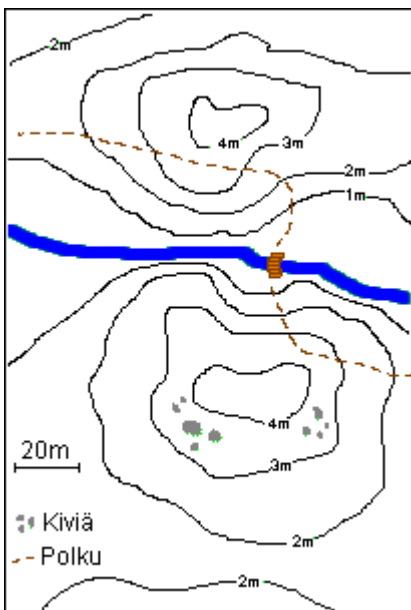
Pelaajat lähtevät Paviksesta. Heidän tulisi seurata Kehtojokea pitkin. Erikoiset kohdat matkalla on merkitty karttaan "Matka peikkokylälle" numeroin. Matkatessa heitä kohtaa mistäulukosta säännöllisin välein.

1. Tässä kohtaa Kehtojoki haarautuu ja sivuhaara on ylitettävä jatkaakseen matkaa. Sivuhaaran kiertäminen veisi yhden päivän. Haarassa on heti alussa pieni kahlaamo, josta saa hevoset kuin vankkuritkin turvallisesti yli. Mitään erikoista ei tapahdu.
2. Noin kolmen tunnin kävelyn jälkeen Paviksesta pelaajat saapuvat Härkäkahlaamon kylään. Kylässä asustaa noin 100 ihmistä. Käytä tavaroita ostettaessa pienen kaupungin hintoja. Ihmiset kaupungissa ovat ystävällisiä ja mukavia. Kyläläisiltä kysyttäessä



Preacherista, he eivät ole kuulleet hänestä, mutta ovat nähneet näitä outoja valoja taivaalla.

3. Illan suussa pelaajat saapuvat Kehtojoen ylityspaikalle. Joen yli kulkee silta. Tähän pelaajia neuvottiin yöpymään. Silta on kuitenkin melko heikko. Jos joku pelaaja, joka kulkee sillan yli painaa tavaroiden kanssa 90 ENC eli noin 15 KOK, silta romahtaa. Jos pelaaja kulkee varovasti, hän heittää NPP x 5 - oma KOK ja tavaroiden KOK. Jos heitto onnistuu, pelaaja pääsee turvallisesti yli. Jos heitto epäonnistuu, siltä romahtaa. Hänellä on kuitenkin NPP x 3% mahdollisuus ehtiä päästä yli. Jos sekin epäonnistuu, pelaaja tippuu veteen. Vedessä pelaajalla on MHT x 5% mahdollisuus saada kiinni pientareesta ja päästä pois vedestä. Muuten sovelletaan uinti- ja tukeutumissääntöjä. Jos NPP-heitto oli kompurointi, hahmo putoaa veteen ja toimii heti uintisääntöjen mukaan. Jos silta romahti, pelaajat voivat yrittää hypätä uoman yli tai uida. Hyppäämiseen tarvitaan onnistunut Hyppy-heitto ja



uinnissa Uinti-heitto.

Pelaajat huomaavat illalla puolikuun taivaalla. Kun on keskiyö, lähtevät rauniojuoksijat saalistamaan. Ne luulevat pelaajia tunkeilijoiksi ja kolme hyökkää vartijan kimppuun, jos sellaista on. Loput käyvät teltan tai nukkuvien hahmojen ja tavaroiden kimppuun. Näiden pesä on aivan joen vieressä pientareella. Aamuyön aikaan kun Yelm on jo noussut vartija huomaa karhun joen toisella puolella. Se on huomannut pelaajan ja

### Karhu

Hyökkäykset	IH	OS%	Vahinko
Puraisu	9	35%	d10+2d6
Käpälä	6	56%	d6+2d6

KP: 19\_\_\_\_\_

o. jalka	3/6
v. jalka	3/6
takaosa	3/9
etuosa	3/9
o. käpälä	3/6
v. käpälä	3/6
pää	3/7

### Rauniojuoksijat

Hyökkäykset	IH	OS%	Vahinko
Puraisu	9	47	1d6

Väistö: 36%

Rauniojuoksija 1 Rauniojuoksija 2 Rauniojuoksija 3

KP: 7_____	KP: 7_____	KP: 7_____
ot jalka 2/3	ot jalka 2/3	ot jalka 2/3
vt jalka 2/3	vt jalka 2/3	vt jalka 2/3
takaruumis 2/4	takaruumis 2/4	takaruumis 2/4
eturuumis 2/4	eturuumis 2/4	eturuumis 2/4
oe jalka 2/3	oe jalka 2/3	oe jalka 2/3
ve jalka 2/3	ve jalka 2/3	ve jalka 2/3
pää 2/3	pää 2/3	pää 2/3

Rauniojuoksija 4 Rauniojuoksija 5 Rauniojuoksija 6

KP: 7_____	KP: 7_____	KP: 7_____
ot jalka 2/3	ot jalka 2/3	ot jalka 2/3
vt jalka 2/3	vt jalka 2/3	vt jalka 2/3
takaruumis 2/4	takaruumis 2/4	takaruumis 2/4
eturuumis 2/4	eturuumis 2/4	eturuumis 2/4
oe jalka 2/3	oe jalka 2/3	oe jalka 2/3
ve jalka 2/3	ve jalka 2/3	ve jalka 2/3
pää 2/3	pää 2/3	pää 2/3

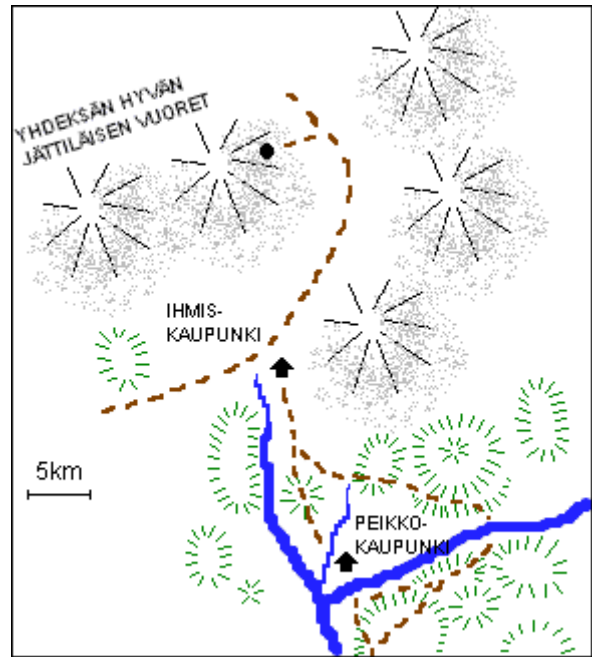
**KOHTAAMISTAULUKKO (heitä 6 tunnin välein öisin ja päivin):**

d100	Kohtaaminen
01-60	Ei kohtausta
61-63	Rosvoja
64-68	Broo-rosvoja
69-70	Kauppias
71-80	Tilallisia
81-82	Liskolaisia
83	Laumaeläimiä
84-85	Lunarin sotilaita
86-88	Paimentolaisia
89-90	Pappi
91-93	Pikkuriistaa
94-95	Peikkorosvoja
96-98	Yön ratsastajia
99	Dinosaurius
00	Muu

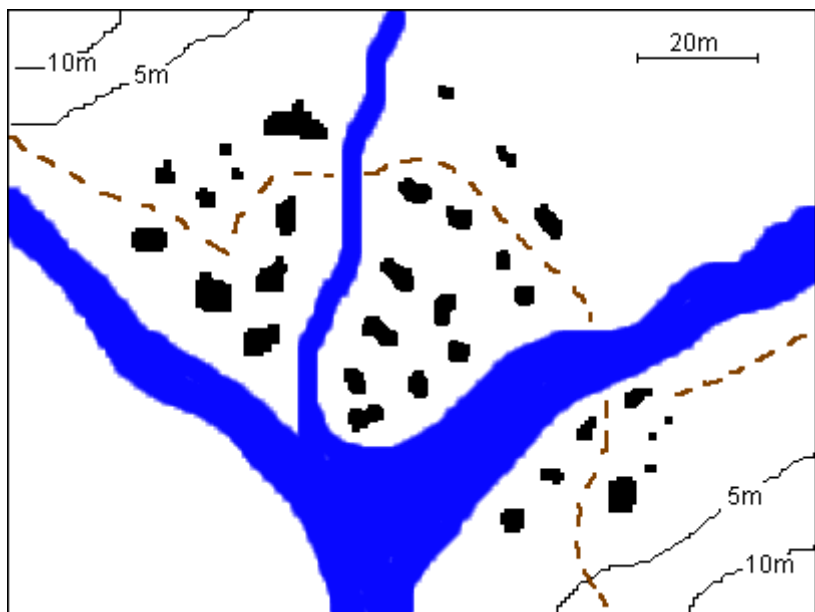
haistelee, mutta hetken kuluttua se löntystää pois. Jos pelaaja haavoittaa karhua, se hyökkää kimppuun, muuten sen saa karkotettua pois pelottelemalla.

4. Noin kolmen tunnin kävelyn jälkeen sillalta pelaajat kukkulan reunalle, josta he näkevät peikkokylän. Paikka näyttää rauhalliselta ja muutama vartija kiertää kylää ja vartioi polkuja. Kylän kiertäminen vie yhden ylimääräisen päivän. Kehtojoen voi vasta ylittää useiden kilometrien päässä kylästä. Peikkokylän osat yhdistää puiden rungoista tehdyt sillat. Ne eivät välttämättä kestä, mutta niitä kuitenkin käytetään.

Jos ja kun pelaajat saapuvat lähelle peikkorakennuksia, vastaan astelee peikkopäällikkö, joka tahallaan kävelee pelaajien sekaan ja tönii ja yrittää kaataa pelaajia. Hän painii pelaajien kanssa mielellään, mutta jos he vetävät aseet esille, hän perääntyy ja huutaa apua. Tällöin takaa rientää tusina peikkosotilaita ja he ajavat pelaajat pakosalle. Jos pelaajat jäävät taistelemaan tai palaavat vielä takaisin, heidät



yritetään vangita. Jos pelaajat osoittavat rauhallisia eleitä, heidät viedään Xiola Umbarin papin luokse, joka on ainoa kaupungissa, kuka osaa Kauppakieltä. Hän tervehtii pelaajia ja heidät viedään Xiola Umbarin temppeliin. Siellä pelaajille tarjotaan "ruokaa". Siihen kuuluu eläviä toukkia ja rottia ja erilaisia matoja ja kuoriaisia. Tämän jälkeen pappi kyselee pelaajien määränpäästä. Ja tämän jälkeen pelaajat viedään peikkojen kapakkaan, josta he voivat tilata kaikenlaisia juomia. Pappi vaatii pelaajia jäämään täksi päiväksi kylään. He voivat vapaasti kiertää kylää. Jos pelaajat saavat papilta luvan jäädä,



pelaajia ei vahingoiteta, mutta heitä mulkoillaan. Samalla heitä yritetään vartioida, etteivät he lähtisi pois kylästä. Heidän odotetaan vielä illalla tekevän Xiola Umbarille 100 lunarin lahjoituksen hänen vaivannööstään pelaajien suojelemiseksi. Tämän jälkeen pelaajat saavat vapaasti kulkea kaupungissa ja lähteä pois. Jos pelaajat lähtevät aikaisemmin tai kieltäytyvät maksusta, heidät ajetaan pois kaupungista ja paluuta ei ole.

## Kylä

Kun pelaajat ovat päässeet pois peikkokylästä tai kiertäneet sen, heidän matka jatkuu kukkuloiden yli kohti pientä kylää, jota ei ole merkitty kartassa. Tämä kylä on Preacherin palvojien rakentama kylä. Ainoastaan kylän kauppias ei ole uskollinen Preacherille. Hän oli aiemmin palvoja, mutta myöhemmin hän halusi erota, jota ei kuitenkaan myönnetty. Tämän takia hän asuu edelleen kylässä ja toimii kauppiana. Jos pelaajat esittävät kysymyksiä kyläläisille, he vastaavat seuraavan mukaisesti:

K: Tiedätkö mitään Preacherista?

V: Emme ole ikinä kuulleetkaan.

K: Mistä öisin aikaan näkyvä loiste tulee?

V: Meillä ole harmainta aavistustakaan.

Loiste on tosin heikentynyt ja tuskin enää näkyy. Se on varmaan Jumalien luomaa. Tai jotain suurta taikuutta.

K: Oletteko nähneet tai kuulleet Preacherin apulaisista?

V: Kuten jo sanoimme, emme ole edes kuulleet Preacherista.

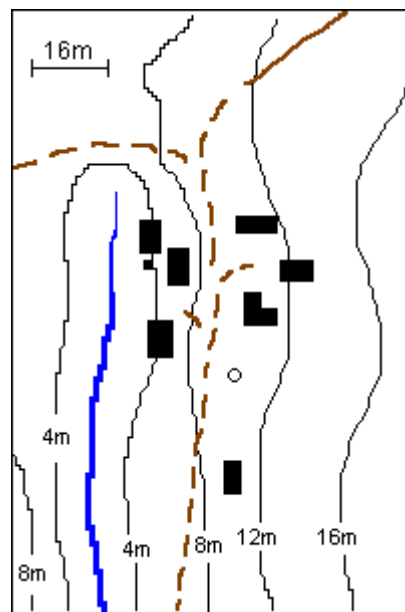
K: Onko pohjoisessa vuorilla jotain asutusta?

V: Ei meidän tietääksemme. Joitain peikkoryhmiä siellä liikuskelee.

K: Lähtekö täältä tietä pohjoiseen?

V: Kyllä, mutta se on melko heikkokuntoinen. Ja siellä on riski joutua peikkojen hyökkäyksiin kohteeksi. En suosittelen menemään.

Jos kaupunkilaisilta kysytään jotain muuta erikoista, he vastaavat yrittäen kertoa tietojia mahdollisimman niukasti. He myös yrittävät estellä



pelaajia kulkemasta pohjoiseen varotellen koko ajan siellä liikkuvista peikoista. Mutta jos pelaajat ovat päättäneet lähteä, heidät lasketaan. Jos pelaajat juttelevat kauppiaan kanssa ja paljastavat matkansa tarkoituksen (eli he yrittävät surmata Preacheria), kauppias muuttuu paljon avuliaammaksi. Hän ei kuitenkaan kerro tuntevansa Preacheria, mutta kertoo pohjoisessa vuoren juurella olevan joitain rakennuksia, ja että siellä päin ei liiku peikkoja, hän ei ainakaan ole niitä nähnyt.

## Matka vuorille

Tie pohjoiseen on melko hyväkuntoinen ja se kulkee kukkulaisella alueella. Se kulkee Yhdeksän Hyvän Jättiläisen vuorien välistä vanhaa kauppareittiä pitkin. Noin 10 kilometrin taivalluksen jälkeen tiestä haarautuu polku. Se lähtee kiemurtelemaan ylöspäin rinnettä pitkin. Ylhäällä on myös havaittavissa jonkinlainen rakennus. Polku on aluksi helppo kulkea, mutta puolessa välissä alkaa vaikeudet. Siinä kohtaa rinne on niin jyrkkä, että vaaditaan onnistunut Kiipeily-heitto päästäkseen ylös. Jos heitto epäonnistuu, pelaaja voi yrittää vielä NPP x 3 -heittoa välttääkseen putoamisen. Tämän jälkeen pitää vielä onnistua Kiipeily-heitossa. Putoaminen aiheuttaa d6 vahinkoa ja vain ohuin panssari suojaa. Polku jatkuu taas ylhäällä. Vähän ylempänä on toinen kohta, jossa vaaditaan Kiipeily-heitto. Toimi samoin

kuin edellä, mutta putoaminen aiheuttaa 2d6 vahinkoa ohuimman panssarin suojatessa. Tämän jälkeen on vielä melko vaikea kiipeäminen edessä, mutta heittoja ei enää tarvita. Elleivät pelaajat ole yrittäneet kulkea hiljaa tai jos joku on pudonnut alas, Preacher on kuullut pelaajien tulon. Hän asustaa ylhäällä olevassa rakennuksessa. Oikeastaan rakennuksia on kaksi, mutta toinen ei ole näkyvissä vasta kuin läheltä.

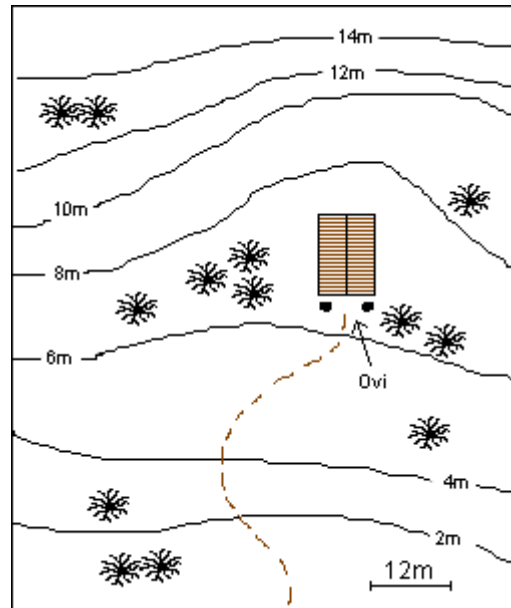
### Preacherin piilopaikka

Rakennus sijaitsee muutaman puun varjossa. Se on rakennettu laudoista eikä siinä ole ikkunoita ja vain yksi ovi. Rakennuksen ulkopuolella oven vieressä kummallakin puolella ovat kuution muotoisista kivistä rakennetut paalut. Niitä ympäröi pienet riimukirjoitukset. Ne ovat ainoastaan Preacherin omia rukouksia. Sisään johtava ovi ei ole lukossa ja kaksoisovi aukeaa ulospäin. Sisällä keskellä rakennusta on sen levyinen kuoppa, jonka pohjaa ei ole näkyvissä. Sisällä huoneessa on muutama soihtu seinällä. Kuopan tällä puolella on neljä pientä mattoa, joissa jokaisessa on Kuoleman riimu. Kuopan toisella puolella on jonkinlainen alttari ja takana on säkkejä ja tynnyreitä ja nurkassa on portaat ylös.

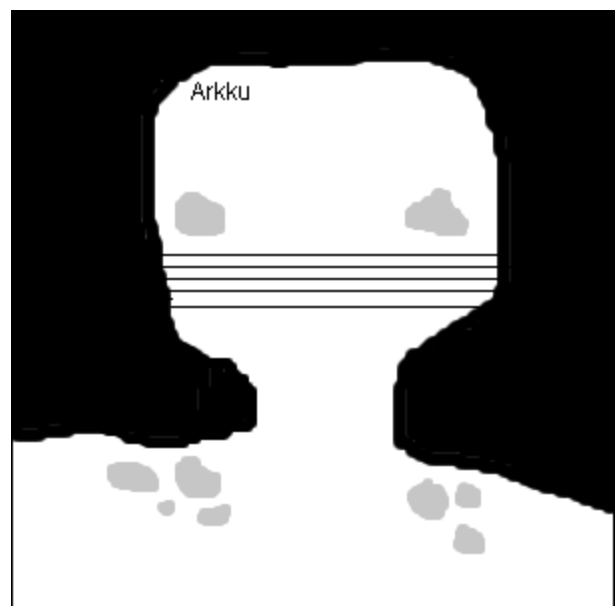
Kun pelaajat saapuvat sisälle, he näkevät sisällä olevan miehen, joka vastaa pappien kuvausta Preacherista. Hän on polvistuneena alttarilla mutisten joitain outoja sanoja. Shamaanit tunnistavat nämä kutsumisriiteiksi. Samaan aikaan Preacherin apuhenki heittää häneen Voimakkuus-5, Suoja-4 ja jos pelaajat heittävät loitsuja Preacheriin, myös



Vastaloitsu-2. Preacherilla oleva viitta, jossa on kuoleman riimuja, suojaa kaikki nuolia vastaan (ks. Preacherin tiedot), joten hän nuolia vastaan turvassa. Hetkeä myöhemmin



pelaajien saavuttua, Preacher saa kutsumisensa valmiiksi, nousee ylös, ja erittäin voimakkaana (Voimakkuus-5 heitettynä) hän ottaa vauhtia ja juoksee seinää kohti. Seinä hajoaa ja Preacher on ulkona ja hän alkaa juosta ylös kohti salaista majaa. Hetkeä myöhemmin kuopasta nousee skunkkimato ja se hyökkää lähellä olevien kimppuun. Kuopan ylittämiseen tarvitaan onnistunut Hyppy-heitto. Epäonnistumisen jälkeen NPP x 3 -heitto pelastaa putoavan hahmon. Putoaminen tarkoittaa varmaa kuolemaa pitkän, pitkän putoamisen jälkeen. Säkeissä on valkosipulia, joita käytetään kutsumistarkoitukseen. Tynnyreissä on



### Preacher

VMA	15	Kestopisteet:	15	___
R-R	17	Väsymyspisteet:	32	___
KOK	12	Taikapisteet:	17	
ÄLY	17	+apuhenki	18	
MHT	17	+kristallit	17	
NPP	14		=52	___
ULK	10	NPP-ih:	3	

Oikea jalka	5/5
Vasen jalka	5/5
Vatsa	5/5
Rinta	5/6
Oikea käsi	5/4
Vasen käsi	5/4
Pää	5/5

Ase	ih	os%	vahinko	torj	pp
Sapeli	7	57%	d6+2+d4	89%	10
Tikari	8	45%	d4+2+d4	34%	6

Väistö: 43%

HENKITAIKUUS (73%): Parannus-3, Ajatuspuhe.

Apuhengellä (90%): Voimakkuus-5, Suoja-4, Vastataikuus-2, Terävyys-2, Haava.

RIIMUTAIKUUS (88%): Palvo Seitsemää Äitiä,

Kaaoslahja, Kilpi-2, Sielunäkö, Salama, Paranna Vamma-2.

KYVYT: Kiipeily 67, Ratsastus 45, Hiipiminen 56, Piileskely 34.

HAARNISKA: Kova nahka ja cuirboulli kaikkialla.

TAVARAT: Apuhenki tatuoinnissa selässä (ÄLY 14, MHT

18); kaksi kristallia, jotka varastoivat 8 ja 9

taikapistettä; viitta, joka suojaa kaikkia ammuttuja nuolia

vastaan (ainoastaan nuolia) kaikissa muissa osumapaikoissa

paitsi päässä (ENC 0.5). Se pitää kuitenkin

joka viikko liottaa pyhässä vedessä tai se

menettää taikaomaisuutensa.

tavallista vettä, mutta palvoille se on pyhää vettä. Kirja alttarilla on kirjoitettu Uudeksi-Peloriaksi. Siinä on samoja rukouksia kuin ulkona kivipaaluissa. Tikapuut johtava ylös, jossa on ainoastaan heiniä, ja näyttää siltä, että sitä on käytetty nukkumiseen. Mitään muuta rakennuksesta ei löydy.

Jos ja kun pelaajat lähtevät selvittyään tai paettuun skunkkimatoa Preacherin perään, hän on jo ehtinyt piiloutua salaiseen piilopaikkaansa. Se on ylempänä ja sen huomaa Havaitse-heitolla, johon tulee -30% muutos, tai Etsintä-heitolla. Jos toinen heitoista onnistuu, huomaavat pelaajat pienen luolan suuaukon, jonka eteen on laitettu kuivuneita pensaita. Huomaa, että jos pelaajat

käyttävät enemmän aikaa kuin 5 minuuttia, Preacherin loitsut katoavat, samoin myös mahdollisesti pelaajien.

Luola on noin 8 x 10 metriä ja sisällä on muutama kivenlohkare. Noin metrin korkuiset portaat johtavat ylös tasanteelle. Preacher seisoo lohkariden välissä. Lohkareen takana menee köysi, joka laukaisee ansan (pelaajat eivät huomaa köyttä, eivätkä ansaakaan). Jos pelaajat menevät Preacheria kohti, hän lyö miekalla köyden poikki ja ansa laukeaa. Kahteen köyteen kiinnitetty tukki heilahtaa katosta pelaajia kohti. Jokainen pelaajat heittää MHT x 3. Jos se onnistuu, pelaaja voi yrittää puolikasta Väistö-heittoa tai kokonaista Hyppy-heittoa päästäkseen tukin

edestä. Epäonnistuminen aiheuttaa satunnaiseen osumapaikkaan vatsasta ylöspäin 2d6+2 vahinkoa, haarniskan tosin suojatessa. Ensimmäiseen pelaajaan osuessaan tukki tekee normaalin vahingon, mutta seuraavaan enää d6+2. Tukki aiheuttaa automaattisesti tönäisyn. Tämän jälkeen Preacher heittää loitsunsa ja jos pelaajat näyttävät hyökkäävän, hän puolustautuu, yrittäen kuitenkin paeta. Hän heittää loitsut Kaaoslahja, ja samalla hän yhdistää siihen Jumalallisen väliintulon (vähennä menetetty

MHT tiedoista), joten hän saa valita yhden haluamansa kaaoksen ominaisuuden (valitse mielesi ja tilanteen mukaan), Kilpi-2 ja Sielunäkö. Sielunäön avulla hän näkee, kenellä on vähiten taikapisteitä, ja näin hänen apuhenki heittää siihen Haava-loitsuja. Apuhenki heittää myös Preacheriin Terävyys-2 ja Suoja-4, joten hänellä on yhteensä 8 pisteen taikuussuoja. Jos Preacher saadaan surmattua, asukkaat pienessä kylässä tuntevat sen, ja näin he yrittävät surmata pelaajat tekemällä väijytyksen matkan varrella (ks.

edellä). Jos Preacher pääsee karkuun, hän yrittää paeta kylään ja taistelee siellä kyläläisten kanssa. Ja jos tilanne näyttää pahalta, hän pakenee kukkuloille eikä häntä löydy kuin laajoilla etsinnöillä tai sopivilla Havaitse-loitsuilla (Preacher on nyt kaaoksen tahraama). Takana luolasta löytyy arkku, kaksi reppua ja yksi pussi sekä makuualusta ja -pussi. Arkussa on seremonia esineitä, niiden arvo yhteensä 430 L. Reput sisältävät ruokaa ja juomaa, yhteensä neljäksi päiväksi. Pussissa on 20 kultapyörää ja 210 lunaria. Muuten luola on tyhjä eikä sieltä löydy mitään.

### ***Kyläläisten väijytys***

Jos pelaajat saavat Preacherin surmattua, kyläläiset (yhteensä 9) tekevät väijytyksen tien varteen. Ensiksi kaikki ampuvat jousilla, ja jos ne eivät näytä tehoavan, ryntää neljä henkilöä pelaajien kimppuun muiden ampuessa. Hetken kuluttua vielä kolme ryntää mukaan taisteluun yrittäen saartaa pelaajat ja loput kaksi

<b>Kyläläiset</b>					
Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Leveä miekka	7	45%	d8+1+d4	50%	10
Raskas nuija	7	53%	d10+d4	34%	10
Sapeli	7	50%	d6+2+d4	40%	10
Jousi	3/9	56%	d8+1	-	--

Kyläläinen 1		Kyläläinen 2		Kyläläinen 3	
KP: 12	_____	KP: 12	_____	KP: 12	_____
VP: 25	_____	VP: 25	_____	VP: 25	_____
TP: 11	_____	TP: 11	_____	TP: 11	_____
oj	4/4	oj	4/4	oj	4/4
vj	4/4	vj	4/4	vj	4/4
vatsa	4/4	vatsa	4/4	vatsa	4/4
rinta	4/5	rinta	4/5	rinta	4/5
ok	4/3	ok	4/3	ok	4/3
vk	4/3	vk	4/3	vk	4/3
pää	4/4	pää	4/4	pää	4/4

Kyläläinen 4		Kyläläinen 5		Kyläläinen 6	
KP: 12	_____	KP: 12	_____	KP: 12	_____
VP: 25	_____	VP: 25	_____	VP: 25	_____
TP: 11	_____	TP: 11	_____	TP: 11	_____
oj	4/4	oj	4/4	oj	4/4
vj	4/4	vj	4/4	vj	4/4
vatsa	4/4	vatsa	4/4	vatsa	4/4
rinta	4/5	rinta	4/5	rinta	4/5
ok	4/3	ok	4/3	ok	4/3
vk	4/3	vk	4/3	vk	4/3
pää	4/4	pää	4/4	pää	4/4

Kyläläinen 7		Kyläläinen 8		Kyläläinen 9	
KP: 12	_____	KP: 12	_____	KP: 12	_____
VP: 25	_____	VP: 25	_____	VP: 25	_____
TP: 11	_____	TP: 11	_____	TP: 11	_____
oj	4/4	oj	4/4	oj	4/4
vj	4/4	vj	4/4	vj	4/4
vatsa	4/4	vatsa	4/4	vatsa	4/4
rinta	4/5	rinta	4/5	rinta	4/5
ok	4/3	ok	4/3	ok	4/3
vk	4/3	vk	4/3	vk	4/3
pää	4/4	pää	4/4	pää	4/4

jäävät ampumaan. Mutta taajempaan on kylän kauppias, joka ampuu jousimiehiä ja pelaajien kimpussa olevia yrittäen auttaa pelaajia. Jos viisi kyläläisistä kuolee, pakenevat loput. Jos kauppias ei auta ja pelaajat alkavat olla tappiolla, saattavat Lunarinnin tunnustajat saapua juuri oikeaan aikaan paikalle ja pelästyttää kyläläiset karkuun lentävillä wyverneillä, joilla he ratsastavat. Käytä tätä vaihtoehtoa vain jos pelaajat ovat pinteessä.

Kauppias on iloinen Preacherin surmaamisesta ja hän on vihdoinkin vapaa lähtemään. Hän antaa pelaajille 5 annosta terämyrkkyä, jonka POT on 8. Pelaajat saattavat myöhemmin törmätä häneen ja saattaa auttaa pelaajia.

Pelaajien saapuessa kaupunkiin, ovat kaikki innolla ottamassa pelaajia vastaan, ja heille luovutetaan heille kuuluva palkkio. He saavat myös mahdollisesti rahaa. Ja aimon annoksen kunniaa ja mainetta Paviksessa ja lähialueilla

## ***Pelaajien tiedot***

### **Preacher**

Preacher kuuluu Seitsemän Äidin kulttiin. Hän oli melko hyvä pappi ja hoiti hyvin tehtävänsä. Mutta koko ajan hän kiinnostui kaaoksesta, ja saatuaan selville kaaoksen taikuuden hyvät (meille pahat) puolet, hän muuttui ilkeäksi. Hän häädettiin, mutta hänen voimiaan ei saatu ehtymään. Hän siirtyi pohjoiseen asumaan eikä kukaan tiennyt missä hän oli kunnes nyt. Nyt Lhankor Mhyn tietäjät saivat selville hänen olinpaikkansa. Hän ei vielä ole tahrautunut kaaoksesta, vaan on kerännyt kannattajia ja palvojia ja yrittää heistä rakentaa oman kulttinsa. Hän on vasta aluillaan ja jos hän tahraantuu kaaoksesta, hän voi vetää puoleensa kaaoksen olentoja. Siksi hänet on pysäytettävä nopeasti. Hän yrittää kehittää parhaillaan asuinsijansa ympärille, joka on yhdellä Yhdeksän Hyvän Jättiläisen vuoren rinteellä, Hehkulinjan. Sen luotuaan hänen taikavoimansa vahvistuvat ja hänestä saattaisi tulla voittamaton.

Preacherin tunnistaa siitä, että hän pukeutuu punaiseen viittaan ja vaatteisiin. Hänen

viitassaan on Kuoleman riimuja. Hänen naamassa on muutama arpi. Hän osasi melko paljon loitsuja, ja tämän takia hän saattaa käyttää niitä paljon.

Hänen asuinsijastaan pyhät Lhankor Mhyn tietäjät saivat sen selville, että se on siis yhdellä Yhdeksän Hyvän Jättiläisen vuoren rinteellä, ja sinne tietäjien mukaan johtaa helposti löydettävissä oleva polku.

### **Hehkulinja**

Hehkulinja on maaginen raja, joka sulkee sisäänsä lähes koko Lunarinnin keisarikunnan. Hehkulinjan sisäpuolella kuu on aina "täysi", eli lunaripappien heittämät loitsut on normaalia vahvempia. Muuten heidän loitsunsa seuraavat Punaisen kuun kiertoa.