

TUHANNEN PEILIN PALATSI

Kirjoittanut: Janne Kemppi

Tuhannen peilin palatsi on lyhyt seikkailu, jonka tavoitteena on saada pelaajat tutustumaan tuhannen peilin palatsiin ja muuttumaan hyvässä yhteistyössä toimivaksi ryhmäksi. Samalla pelaajat opetetaan tutustumaan lemmikeihin sekä käyttämään konkarisääntöjä yhteistyöstä ja avustamisesta (s. 61). Muistuta pelaajia, ettei kukaan sankari ole yksin vaan ystävyys on voimaa. Ongelman ratkaisuihin kannattaa käyttää paljon aikaa, jotta kaikki pelaajat pääsevät esittämään ajatuksia ja ehdottamaan ratkaisuja. Kertojan on kuitenkin syytä katsoa hieman kelloa ja auttaa varsinkin, jos hyviä ehdotuksia ei tunnu syntyvän. Hän voi käyttää tähän ei-pelaajahahmoa nimeltä Tähtiritari Uusilumi. Kertojan on syytä kerrata säännöt sekä ei-pelaajahahmoista (s. 95) että lemmikeistä (s. 74 – 81).

JUONI

Sankarisi on kuullut tuhannen peilin palatsista, joka on täynnä aarteita ja salaisuuksia, jotka vain odottavat löytäjänsä. Palatsin löytöretkeilijöiden joukkoon pääseminen onkin toinen juttu, sillä sinne ei oteta ihan ketä tahansa. Sankarisi joutuukin siksi ystäviensä ja uusien tuttujensa kanssa yhdessä selvittämään monta estettä ennenkuin hänelle myönnetään lupa lähteä selvittämään palatsin salaisuuksia. Tämä vaatii kuitenkin kuuden kokeen menestyksestä selvittämistä Tähtiritari Uusilumen katsoessa teidän kaikkien toimintaa silmä kovana.

ESINÄYTÖS

Odotat innosta täristen lähtöä huimiin seikkailuihin ja loputtoman pitkän odottelun jälkeen paikalle saapuukin Tähtiritari Uusilumi. Hän on valkahiuksinen ja punanahkainen vanhahko solaari, joka räpyttelee siipiään vilkkaasti puhuessaan. Hän on tähtiritari, jonka huomaa hänen komeasta jalosapelistaan joka välkyy iloisesti kynttilän valossa. Hän hymyilee koko ajan nyökkiessään. Iästään huolimatta hän on vikkellä ja selvästi iloinen tulostasi.

”Tervetuloa teille kaikille”, sanoo Uusilumi iloisesti. ”Tämä on kuuden kokeen koulu, jossa punnitaan kuinka hyvin pärjääte Tuhannen peilin palatsissa.” Hän viittaa teitä tulemaan ympärilleen, ”mutta ensiksi saatte kaikki kertoa keitä te olette ja mitä olette tehneet ennen tänne tuloa!”. Mikäli sankarit mainitsevat Kunniakokkari Kokkareen käy Uusilumi läpi heidän todistuksensa oikein suurennuslasin kanssa.

KOHTAUKSET

1) POGASUKSEN HEINÄT

Kuultuaan kaikkien sankarien esittelyt Uusilumi vie teidät raskaiden tammiporttien läpi suureen eläintarhaan, joka on täynnä kaikenlaisia lemmikkejä, ja jatkaa. ”keillä teistä on lemmikki mukanaan ja millainen se on?” Seuraavaksi hän kääntyy kaikkien niiden puoleen, joilla ei ole omaa lemmikkiä, ”Ei se mitään, meillä on niitä täällä joka lähtöön”. Mikäli sankareilla ei ole yhtään lemmikkiä, lainaa uusilumi niitä niin että pelaajat saavat valita yhden jokaiselle sankarille, jolla ei ole lemmikkiä. Varsinaiset kokeet alkavat oitis sankarien valittua lemmikkinsä.

Palatsin eläintarha on suuri ja täynnä lemmikkejä aina ihan pikkupennuista aina vanhoihin ja raihnaisiin eläkepäiviään viettäviin lemmikkeihin. Paikka on hyvin valaistu ja kaikesta näkee, että täällä eläimillä on hyvät olot.

Kunkin pelaajan sankari saa aluksi eteensä tukullisen heinää. Heidän ensimmäisenä haasteena on toimittaa katonrajassa olevalle pogasukselle heiniä. Pikku mietinnällä ilmenee, että seinää pitkin kiipeäminen ei onnistu ainakaan kovinkaan helposti (Ketteryys vs 3) ja katonrajassa roikkuminen sen jälkeen on todella vaikeaa (Kätevyys-testi vs 4). Lentävälle lemmikille asia ei sen sijaan ole mikään ongelma (Ketteryys-testi vs 1). ”Lemmikkien suurin etu on niiden kyky viedä viestejä ja tavaraa niin esteiden yli kuin ilmojen halkikin”, Tähtiritari Uusilumi selittää. Mikäli sankareilla ei ole lentävää lemmikkiä ehdottaa Uusilumi kiipeämistä niin, että sankarit etsivät parhaan kiipeäjänsä ja sitten yhteistyössä miettivät kuinka kiipeävät seinää pitkin ylöspäin muiden avustaessa (s. 61). Kiipeilyhaka ja pasautin on myös hyvä vaihtoehto.

Kaikki sankarit, jotka saavat toimitettua oman heinätukkunsa pogasukselle saavat yhden kokempisteen.

2) RAUTAPORTTI

Seuraavaksi lähtevät sankarit Tähtiritari Uusilumen perässä eteenpäin yhä syvemmälle palatsin syövereihin. Ennen pitkää saapuvat he pienen ja ruosteisen porttiin eteen. ”Tuhannen peilin palatsi on täynnä erilaisia yhä lukossa olevia ovia ja käytäviä. Tämä on niistä yksi. Muistakaa, että löytöretkeilyä ei tehdä ainoastaan kaukoporttien läpi vaan jo kerran löydetyt luolat ja hautaholvit ja rauniot on tutkittava tarkasti.” Hän osoittaa ruosteista porttia, jossa näyttää olevan yhtä ruosteinen mutta silti jyrkän oloinen lukko. ”Tehän voitte aloittaa uranne avaamalla vaikkapa tämän oven. Tiedäpä millainen peilisali sen takaa löytyy.”

Rautaportti on ruosteessa ja lukko on jyrkä mutta onnistunut Valppaus-testi (vs 2) osoittaa, että lukon voisi avata näppäräkätinen sankari (Näppäryys vs 2). Lemmikin Korjausapu-taito auttaa lukon avaamisessa ja Riiviö-taito auttaa lukon hajottamisessa palasiksi. Vaihtoehtoisesti lukon voi yrittää avata ihan silkalla väännöllä (Vahvuus vs 3).

Kaikki sankarit, jotka olivat mukana oven läpi pääsemisessä saavat yhden kokempisteen.

3) MATKANTEKOA

Sankarien kurkistaessa oven taakse huomaavat he pian syyn oven lukitsemiseen. Edessä oleva käytävä on romahtanut ja jäljellä on vain vaarallisen näköinen sortumaisillaan oleva kapeikko. Tähtiritari Uusilumi tutkii hieman asiaa ja kääntyy sitten puhumaan sankareille. ”Vanhoissa raunioissa on usein romahtaneita käytäviä ja kammioita. Tällöin on aina syytä harkita jatkaako matkaa vaiko kääntyy takaisin. Minä sanon että tästä mennään läpi!” Kivien sivuun työntäminen on kovaa työtä (Vahvuus-testi vs 2) mutta ryhmätyö auttaa.

Tähtiritari uusilumi näkee tässä oikein hyvän mahdollisuuden pieneen seikkailuun. ”Seikkaillessa tulee melkein aina nälkä. Siksi on hyvä olla mukana hieman naposteltavaa, kunnon retkitavarat yöpymisen varalta ja muutakin tarpeellista. Tätä voidaan harjoitella kantamalla muutamaa kunnon lohketta ihan harjoituksen vuoksi. Katsokaa onnistuisiko tuon ison sivuun työnnetyn kivikasan ottaminen mukaan seikkailuretkelle.”

Suuressa kivikasassa on 2n6 kivenlohketta (kukin on raskas esine) ja hahmojen on katsottava jaksavatko he kuljettaa niitä mukanaan yhdessä lemmikkien kanssa. Tässä on tärkeää ymmärtää että lastien jakaminen ja yhteistyö.

Kävipä kivien mukaan ottamisessa kuinka tahansa jatkaa Tähtiritari Uusilumi seuraavaksi että ”ei näitä kiviä toki nyt tarvitse kuljettaa mutta seikkailijan on aina hyvä osata jakaa tavarat ystävien kanssa seikkailun niin vaatiessa.”

Kaikki sankarit, jotka olivat mukana miettimässä miten kivat kuljetetaan saavat yhden kokemuspisteen.

4) PEILIEN HUONE

Sankarit näkevät huoneen, jonka kullakin seinällä on suuri peili. Peilit on asetettu niin, että niihin katsova sankari näkee itsensä joko pitkänä tai ptkänä. Huone muuten on vaatimaton, sen keskellä on pari mukavaa nojatuolia ja tukeva puupöytä. Kaikkialla on hienoinen pölykerros. Huoneessa ei ole oltu pitkään aikaan. Lattia ja seinät ovat oikein tukevaa kiveä. Huoneesta ei näytä olevan muuta ulospääsyä mutta Tähtiritari Uusilumi ei tähän usko. ”Tätä huonetta on selvästi käytetty odotteluun ja istuskeluun mutta kunnon kammioksi se on liian vaatimaton. Aivan kuin tämä olisi vain eteinen johonkin muuhun”, hän miettii ääneen.

Salakäytävien etsiskely ja varsinkin niiden avausmekanismin löytäminen vaatii hyvät hoksottimet. Oven sijaintia voi etsiä vaikkapa etsimällä vetoa ja tuulta, johon riittää pienen tulen sytyttäminen ja liekin lepatus tai pienen tuulenvireen huomaaminen (Valppaus-testi vs 2). Seiniä voi myös koputella ja yrittää siten etsiä ohutta kohtaa, jossa olisi salakäytävän paljastava rako (Kätevyys vs 2). Oven voisi sitten kammata auki kunhan on ruista ranteessa (Vahvuus vs. 3).

Toinen tapa on miettiä itse palatsia ja miten se toimii. Palatsin tekijät rakastavat peilejä ja käyttävät niitä usein salaisuuksiensa varjelemisessa. Salaisuus siis on peileissä (Älykkyyss-testi vs 1). Itseään peilattaessa huomaa lopulta, että vain yhdessä kohtaa huonetta kaikki peilit näyttävät sankarin normaalin kokoisena (Valppaus-testi vs 1). Tätä kohtaa tutkiessa paljastuu, että yksi lattian laatoista on hieman muita koholla ja sitä painaessa salaovi aukeaa nakshtaen.

Kaikki sankarit, jotka olivat mukana salaoven löytämisessä saavat yhden kokemuspisteen.

5) SALAINEN HUONE

Tähtiritari Uusilumi antaa sankarien mennä ensimmäisenä hämähäkinseittejä täynnä olevaan hienosti maalattuun huoneeseen, jonka seinillä on suuria verhoilla peitettyjä peilejä. Huoneessa on mukavia sohvia, joille istuminen aiheuttaa kokonaisen pölypilven nousemisen. Tässä huoneessa ei kukaan ole ollut pitkään aikaan, tai ainakin siltä aluksi näyttää sillä kaikki ei ole sitä miltä aluksi näyttää. Huoneeseen kun alkaa tulvia kokonainen parvi kauniita pieniä siivekkäitä otuksia, jotka pörräävät sankarien ympärillä.

4 Helykeijua (pikkuruinen otus, parvi, s. 140)

- **Kyvyt:** Ketteryys 4, Kätevyys 3, Ryhti 1, Vahvuus 0, Valppaus 3, Älykkyys 2
- **Sisu:** 1 per helykeiju
- **Erikoispiirteet:** Lentäminen (4 noppaa), Hiipiminen (+2N), Näpistely ja taskujen tonkiminen (+1N per helykeiju), Harhauttaminen (+1N per helykeiju), Kiusanteko (+1N per helykeiju kamppailuun)

Tähtiritari Uusilumi katselee siivekkäiden veikkosten villiä lentoa, ”Mutta mutta. Tämähän on mielenkiintoista!” Hän katsoo sankareita ja hymyilee innostuneesti, ”Tässäpä teille tehtävä. Helykeijuilla kun on tapana kerätä kaikenlaista arvokasta pesiinsä mutta varastelemalla ja sehän ei käy! Päättäkää miten toimitte niin minä katson sivusta.”

Nyt on syytä miettiä miten toimitaan seuraavaksi. Sankarit voivat toki hyökätä keijujen päälle (katso s. 104) mutta myös tiukkasanaanainen varoittelukin riittää ajamaan nämä keijut tiehensä (Ryhti vs Ryhti-testi). Lemmikin Vahti-aidosta on apua pelottelussa.

Kaikki sankarit, jotka olivat mukana kohtaamassa helykeijuja saavat yhden kokemuspisteen.

6) AARREJAHTI

Tähtiritari Uusilumi miettii hieman tilannetta. ”On selvää että Helykeijuilla on täällä pesä lähellä. Siitä tulee ennemmin tai myöhemmin ongelmia seuraavallekin sankarijoukolle tavallisista palatsia tutkivista tohtoreista puhumattakaan.” Hän miettii hieman siivet pörräten. ”Lisäksi tuo syvemmälle vievä tunneli on niin matala että ne eivät pysty lentämään vapaasti vaan joutuvat kävelemään jättämään siipiensä jälkiä tunnelin seinille ja lattialle.” Hän kääntyy katsomaan sankareita. ”Siis siitä vain jäljittämään niitä ja pitääkö huolta että saatte saalista siis löydätte aarteen, jonka ne ovat varmastikin kähveltäneet.”

Huone jatkuu edelleen kapeana tunnelina, jonka seinissä riittää pölyä. Jonkun ajan päästä tulee selväksi, että tunneli onkin melkoinen sokkelo ja sinne voi helposti eksyä. Tunnelin läpäiseminen vaatii kaksi asiaa: Ensiksi turvallisen paluureitin varmistamisen ja toiseksi sokkelon päässä olevan helykeijujen pesäkolon löytämisen.

Ensiksi täytyy selvittää turvallinen reitti. Turvallinen reitti takaisin onnistuu esimerkiksi jättämällä leivänmurusia taikka purkamalla lankaa kerästä. Lemmikin Lähetti-aidosta on myös apua. Samoin Tohtorin kaukoporttikompassista (portti on ihmisten ilmoilla). Sokkelon läpäisy vaatii kolme Valppaus-testiä (kunkin on onnistuttava vs 2). Toiseksi täytyy löytää helykeijujen pesä. Se vaatii kaksi Valppaus-testiä (kunkin on onnistuttava vs 1). Tohtorin vainulaattori auttaa tässä samoin kuin lemmikin Jäljittäjä-taito.

Tämän jälkeen onkin sitten ajettava helykeijut pois pesästä.

4 Helykeijua (pikkuruinen otus, parvi, s. 140)

- **Kyvyt:** Ketteryys 4, Kätevyys 3, Ryhti 1, Vahvuus 0, Valppaus 3, Älykkyys 2
- **Sisu:** 1 per helykeiju
- **Erikoispiirteet:** Lentäminen (4 noppaa), Hiipiminen (+2N), Näpistely ja taskujen tonkiminen (+1N per helykeiju), Harhauttaminen (+1N per helykeiju), Kiusanteko (+1N per helykeiju kamppailuun)

Helykeijut saadaan lähtemään pesästä kuten edelläkin kertaa, joko pelottelemalla tai käymällä päälle.

Tämän jälkeen Tähtiritari Uusilumi sulkee pesäpaikan oloskäynnit niin etteivät Helykeijut pääse palaamaan. Samaan aikaan löytyy helykeijujen aarre. Käytännössä se on suuri pino kaikenlaista kirkasta lasia ja erilaista rihkamaa mutta seasta löytyy jokaiselle sankarille 3n6 kultarahaa. Lisäksi löytyy 5 eterium-kidettä.

Kaikki sankarit, jotka olivat mukana kohtaamassa helykeijuja saavat kaksi kokemuspistettä.

LOPPUNÄYTÖS

Tähtiritari Uusilumi on todella tyytyväinen. Sankarit ovat pärjänneet oikein hyvin ja hän kättelee jokaista sankaria innokkaasti hymyillen maireasti. Kaikki saavat luvan seikkailla tuhannen peilin palatsissa.

Lemmikit, jotka ovat olleet lainassa tarhasta palautetaan sinne takaisin.