

# Heeroksen kaitsijat

**Pakkasyö on ja leiskuen, pohja loimujaan viskoo. Kansa kodan hiljaisen, yösydänuntaan kiskoo. Ääneti kuu käy kulkuaan, puissa lunta on valkeanaan. Kattojen päällä on lunta. Neljä aineetonta henkiolentoa ei saa unta, vaan kumartuu komsiossa nukkuvan vauvan puoleen. Te olette nuo haltiakummit, jotka ovat kokoontuneet arvuuttelemaan Lapinlahden syntyvän sankarin tulevaisuutta.**

Peliin tarvitaan 3 tai 4 pelaajaa ja pelinjohtaja, nelitahoinen noppa ja valmiiksi tulostetut hahmot. Jaa hahmot pelaajille. Peli jakautuu kolmeen osaan. Ensin pelaajat määrittelevät syntyvän sankarin taustatiedot. He voivat keskustella näistä kohdista, mutta kukin haltijakummeista saa sanoa viimeisen sanan johonkin sankarin piirteeseen. Jos pelaajia on vain kolme, joku valmishahmoista jää käyttämättä. Tällöin puuttuvan hahmon valitsema asia päätetään enemmistöpäätöksellä.

Sitten haltijakummit antavat sankarille jonkun lahjan. Lahja voi olla taito, kyky, luonteenpiirre tai vaikka joku taikaesine. Lahjan suhteen kummit voivat käyttää luovuuttaan.

Viimeisessä vaiheessa Lapinlahden kylä kohtaa vaaroja, joita sankari yrittää voittaa. On pelaajien alkupelissä jakamista ominaisuuksista kiinni, kuinka sankari selviytyy koettelemuksista.

## **Sankari syntyy** (n. 20 minuuttia)

Henget katsovat komsiossa uinuvaa vauvaa. Kota on ahdas ja joukko ihmisiä nuokkuu unisina. Pyydä pelaajia kuvaamaan lyhyesti omat hahmonsia. Tämän jälkeen pyydä hahmoja ennakoimaan, miltä sankari näyttää kasvettuaan isommaksi. Viime kädessä *Siljatonttu* sanelee sankarin ulkonäön.

Syntyvä lapsi saa nimen. Henget voivat keskustella sopivasta nimestä, jonka ilmoittaa hahmon vanhemmille unessa, enteessä tai noidan avulla. *Emo* sanoo viimeisen sanan hahmon nimestä.

Sankarille muotoutuu varhaislapsuudessa tietynlainen perusluonne. Hahmot voivat toivoa, pelätä ja arvuutella tulevan sankarin luonnetta. Kuitenkin *Aappo Mulkosilmä* päättää sankarin lopullisen luonteen.

Syntyvällä sankarilla on jokin heikkous. Haltijakummit voivat keskustella siitä, mitä heikkoutta he eivät ainakaan tulevalle sankarille toivo. *Rommeikon seita* valitsee sankarin heikkouden.

Kun sankari on saanut ominaisuutensa, arpokaa hänelle nelitahoisella nopalla 1-4 HITPOINTTIA. Hitpointit kuvaavat sankarin mahdollisuuksia selvittää tulevista vaaroista. Se pelaajista saa heittää noppaa, joka keksii ensimmäisenä hahmon äidinäidin nimen. Jos sankarit hitpointit tippuvat pelissä nolnaan, hän ei selviä koettelemuksistaan, eikä nouse koskaan sankariksi.

### **Kaitsijoiden lahjat (10 minuuttia)**

Kun sankari on näin syntynyt, antavat haltijakummit hänelle lahjojaan. Lahjojen valitseminen on haltijavoimien tärkein tehtävä pelissä. Sankari saa jokaiselta kummiltaan yhden lahjan. Lahja voi olla esine, ominaisuus, taikavoima tai vaikka toive. Lahjoja ei kannata rajoittaa juuri mitenkään. Kukin haltijakummi voi kuitenkin antaa vain yhden lahjan. Jos sankarille heitetään kehnosti hitpointteja ja joku haltijoista päättää antaa hänelle terveyttä tai kestoa tai sitkeyttä, hahmo saa vain yhden hitpointin lisää.

### **Sankarin koetus (15 minuuttia)**

Kun henget ovat antaneet sankarille lahjansa, siirrytään seuraavaan kohtaukseen, jolloin vauva on varttunut jo aikuiseksi. Lapinlahden metsistä riistat karkottava ja kalaverkot rikkova ihmissyöjäjäättiläinen kiusaa heimoa. Saako sankari tuon staalon nujerrettua? Jokainen vastus, jonka kohtaamisessa hahmo epäonnistuu kuluttaa häneltä hitpointin.

Sankari lähtee matkalle kohti staalon mökkiä. Staalo on kylvänyt maaston täyteen sudenkuoppia ja ansalankoja. Onko sankarilla jokin sellainen lahja, jonka avulla hän välttää ansat? Jos on, pyydä pelaajia kuvailemaan mitä lahjoista sankari käyttää. Muutoin ansat vievät häneltä hitpointin.

Mikäli sankari selviää ansoista. Hän saapuu staalon majalle. Siellä häntä on vastassa staalon hirmuinen koira, joka yrittää haukullaan herättää jättiläisen, saattaa hampaillaan sankarin vaaraan. Onko sankarilla joku lahja, jonka avulla hän selviää staalon koirasta? Mikäli sankarilla ei ole sellaista, hän menettää hitpointin.

Viimein sankari tapaa staalon. Staalo on hirmuinen jättiläinen, pelätty voimiensa ja pahan sisunsa tähden. Jos staalon koiraa ei ole kukistettu kunnolla, saattaa koira kielellään nuolemalla lisäksi parantaa kaikki staalon haavat. Onko sankarilla joku kyky tai lahja, jolla voittaa staalo? Ellei ole, hän voi silti ajaa staalon matkoihinsa heikommallakin keinolla, mutta se maksaa hänelle hitpointin.

Pelaajat voivat valita sankarin käyttämän keinon ja mikäli se pelinjohtajan mielestä sopii tilanteeseen hyvin, ei sankari menetä hitpointtiään. Jos pelinjohtaja ei ole käytettyyn lahjaan tai keinoon tyytyväinen, kuluu hitpointti.

Jos sankari on yhä hengissä, hän palaa kotiinsa. Onko sankarilla sellaista piirrettä, että hän kykenee jatkamaan elämäänsä kylässään onnellisena kaiken tämän jälkeen, vai muuttaako hänen sankaruutensa koko kylän tasapainoa ja päätyykö sankari tahtomattaan kylän hirmuhallitsijaksi staalon tilalle? Ellei hahmolla ole sopivaa ominaisuutta välttää mahtinsa turmeleva vaikutus, yrittävät jotkut kyläläiset kapinoida häntä vastaan ja hän menettää hitpointin.

Tarina voi päättyä sankarin tuohon (hitpointit loppuvat kesken), sankarin nousuun uudeksi pahan voimaksi (sankari menettää viimeisen hitpointtinsa viimeisessä koetuksessa) tai sankarin onnistumiseen (hän voittaa kaikki neljä koetustaan).

Miten tahansa käykin, henkiolennot katsovat hänen viimeisimpiä tekojaan ja voivat vielä kommentoida sankarin elämää. Sen pituinen se.

## Siljatonttu

### Talvipihan tonttu

Henkiolentoa, joka suojelee Lapinlahden kylän pihapiiriä ja maita. Siljatonttu on äkkiväärä ja tiuskiva, vaikkakin pohjimmiltaan hyväntahtoinen otus. Siljatonttu voi halutessasi änkyröidä, vaatia parempia perusteluja ja uumoilla maanalaisen kostolla tai maanvihoilla, ellei sankarista kasva sellaista vanhuksia kunnioittavaa kotikissaa, joka ylläpitää perinteisiä arvoja.

Sinä valitset, miltä syntyvä sankari tulee näyttämään. Kuuntele muiden mielipiteitä. Sinun ei tarvitse noudattaa niitä, sillä lapsesta tulee sen muotoinen kun on tullakseen.

Siljatonttu toivoo, että sankari saisi perinteisen nimen. Sellaisen, kuten Aiki, Nilla, Kuuva, Muhos, Luomi tai Salla.

Toivottavasti sankarin luonne on ihanteidesi mukainen. Vanhat tavat kunniaan ja eletään kuten ennenkin. Nuorison humputukset johtavat vain turmioon. Sankarin heikkous saisi olla mielestäsi mieluummin ruumiillinen kuin luonteenheikkous. Vaikka yksisilmäinen tai kumpurajalkainen. Kääpiökokoinen on myös hyvä.



-----leikkaa-----

## Aappo Mulkosilmä

### Ahvenen henki

Lapinlahden talvikylän väki elää keräilystä ja kalastamisesta. Ahven on yksi tärkeitä saaliskaloja ja siksi heimo uhraa ahventen hengille. Voit pelata Aappo Mulkosilmää syvyyksien vieraana olentona, jonka näkemykset ja toiveet peilaavat pikemminkin vedenalaista kuin maanpäällistä maailmaa. Mulkosilmä on myös pohjimmiltaan peto, jonka logiikassa pienempien kiusaaminen on isompien oikeus.

Aappo Mulkosilmä toivoo, että sankarista tulisi yhtä kaunis, kuin syvien vesien suurimmista ahvenista.

Mulkosilmät, kyrmyyniska ja vaihteleva väritys ihosta olisivat kaikki hyviä merkkejä, samoin valkoinen vatsa.

Aappo nimeäisi sankarin mieluiten voimakkaalla ja kuvaavalla nimellä, joka tarkoittaa ja merkitsee jotakin. Jollain sen tapaisella, kuten Leväleuka, Vesiperä tai Solakka.

Sinulla on valta määrittellä sankarin perusluonne. Kuuntele muiden toiveita, mutta tee päätöksesi itse.

Heikkouksilta sinä toivot riittävää draamantajua. Suurimmat sankarit kantavat suurimpia heikkouksia ja sopivat heikkoudet opettavat sankaria. Sankarilla pitää olla dramaattinen ja merkitsevä heikkous.



## Emo

### *Suvun kaihoisa kantaäiti*

Emo oli ensimmäinen eukko, joka asui Lapinlahden kylmien vesien äärellä ja kantoi siellä useamman lapsen. Kaikki näiden metsien turjalaiset ovat jollakin tavalla jälkeläisiäsi ja syntyvä sankari on sinun lapsenlapsen jne.

Emo toivoo, että lapsi kantaisi suvun tyypillisiä piirteitä: tummat kulmakarvat, laiha ranka, helposti rasvoittuva tumma tukka ja muutenkin gootiolmin olemus.

Kuuntele muidenkin ehdotuksia sankarin nimestä. Viime kädessä sinä valitset sankarin nimen.

Sankari tulee toivottavasti luonteeltaan sukuunsa. Sukupiirteenne on sinun mukaasi yksinäinen itkeskely ja tuskan kätkeminen samalla kun siinä piehtaroidaan. Sankareillahan on usein synkkä luonne, jotain sellaista terävää ja kaihoisaa, joka nostaa heidät tavallisten mustikanpoimijoiden yläpuolelle. Piirteitä, jotka tekevät sankarista viileämmän kuin tavalliset ihmiset.



-----leikkaa -----

## Rommeikon Seita



### *Vaaran henki*

Lapinlahden kylän takana kohoaa metsäinen vaara, jonka alarinteillä nuoret käyvät vispilänkauppaa ja jonka huipulta hullut laskevat mäkeä. Vaara on seitapaikka, joka varjelee talvikylää. Sinä pelaat seidan henkeä. Voit pelata Rommeikon seitaa vanhana kuin maailman luut: Seita luulee tietävänsä ihmisten asiat, vaikka ymmärtää heitä heikosti ja seita hahmottaa maailmaa vielä kivikautisten näkemysten kautta.

Rommeikon seita toivoo sankarin kasvavan isoksi ja vahvaksi. Mitä kaappimaisempi ja karvaisempi selkä, sitä enemmän sankari on Rommeikon mieleen.

Rommeikon seita nimeäisi sankarin mieluiten kuten sankareita nimetään, yksilöllisesti ja erottuvasti, jotta kuka tahansa nimen kuuleva tietäisi kohtaavansa jotakin erikoista.

Luonteeltaan sankari saisi olla niinikään erottuva ja välkkyä kuin revontuli yössä. Hänessä pitäisi olla jotain sellaista särmää, joka jättää hänet ihmisten mieliin ja saa naimattomat nuoret haukkomaan henkeään ja näkemään kuumia unia.

Sinä valitset viime kädessä sankarille yhden heikkouden tai luonteenvääristymän. Muilla on varmasti toiveita siitä, mikä olisi sankarin heikoin piirre. Viime kädessä sinä kuitenkin päätät sen.

Kirjoittanut Wille Ruotsalainen  
Kuvittanut Vilja Ruotsalainen