

# Metsäneläimet Markkinoilla

## Juoni lyhyesti:

Metsän eläimet ovat löytäneet **valeasun**, jonka turvin he ujuttautuvat ihmisten syysmarkkinoille herkkuvarkaisiin.

Varusteet vain sattuvat kuulumaan tunnetulle puolituissankarille, **Villemi Viherviitalle**. Elukoita tietysti luullaan häneksi!

Todellisuudessa Villemi on huijari ja voro: hän on kätkenyt näyttävän vaatepartensa, jotta voi huomiota herättämättä vohkia markkinoiden palkintorahat. Jos hän myöhemmin saapuu sankarina paikalle ja "jäljittää" edes osan ryöstösaaliista, häntä kyllä juhlitaan!

Eläinten temppu laittaakin Villemille kapuloita rattaisiin. Sankariksi tälläytyneitä eläimiä pyydetään avuksi ryöstön selvittämiseen.

## Ohjeita pelinjohtajalle:

Aluksi hahmojen tavoite on vain tutustua markkinoihin ja löytää herkkuja. Käytä pelaajien valitsemia *Suosikkiherkkuja* ja *Uteliaisuuden kohteita* hokuttelemaan eläimet jännittäviin tilanteisiin!

Anna jonkun markkinakävijän hehkuttaa **piirakansyöntikisaa**. Mehevien piiraiden pitäisi olla hahmoille vastustamaton mahdollisuus!

Karhusta selviäminen ja Varkaan jäljittäminen ovat seikkailun kohokohta, mutta voit korvata kumman tahansa vaikkapa Eskil-metsästäjän kampittamisella tai piirakansyönnillä... tai muulla operaatiolla, josta pelaajat innostuvat.

**Peli käyttää 6- ja 8-sivuisia noppia.**  
**3-5 pelaajaa.**

## Alkutilanne: (lue pelaajille)

*"Läheisen kylän ihmisillä on käynnissä sadonkorjuumarkkinat. Kukin teistä on lähtenyt nuuskimaan, josko markkinahumun liepeiltä löytyisi helposti kähvellettäviä herkkupaloja. Matkan varrella törmäsitte toisiinne ja päätitte lyöttäytyä yhteen.*

*Ensimmäisen saaliinne löysittekin jo ennen markkinoita! Joku oli hylännyt vanhan metsäsillan alle nyssykän, josta paljastui puolituisen kokoinen seikkailijan vaatekerta – viittoineen, hansikkaineen ja silmikoituine kypärineen. Ovelin teistä sai oitis oivan ajatuksen: vaikka yksin olette pieniä, yhdessä voisitte tälläytyä seikkailijan varusteisiin ja pääsisitte helposti aivan keskelle herkkuja! Hidasjärkiset ihmiset tuskin huomaavat mitään."*

## Ennen kuin aloitatte:

- Anna pelaajien valita hahmonsa. Laita kartta/varusteet esille.
- Kysy, mitkä ovat kenenkin **herkut** ja **uteliaisuuden** kohteet.
- Selitä nopanheitot ja Taitojen käyttö valeasussa.
- Sopikaa, mitä osaa valeasusta kukin ohjaa aluksi. Jaa pelaajille asun osia kuvaavat **pelimerkit**.
- Valeasuun tarvitaan aina viisi eläintä. Jos pelaajia on vähemmän, heidän mukanaan on pari NPC-eläintä. Ne auttavat valeasun operoimisessa, mutta eivät ole kovin ovelia tai oma-aloitteisia.

## Tapahdumat:

### 1. Peli alkaa, kun hahmot saapuvat metsäpolulta niitylle.

- Markkinoiden lyhyt kuvaus. Mihin hahmot suuntaavat ensin?
- Ole valmis tekemään ensimmäinen haaste-heitto riskinopalla, jos hahmot sekoilevat!

### 2. Joku tunnistaa “Sankarin.” Vaihtoehtoja on useita:

- Lapset (*Kuisma, Ohto, Ilsa, Eivor*) piirittävät “Sankarin.”
  - Lapset tanssivat ja laulavat lorua:  
*“Viherviitta, Viherviitta, jättiläisen kukistaa!  
 Viherviitta, viherviitta, tuo aarteita ja lahjoja!  
 Viherviitta, Viherviitta, tuhmia vain tukistaa!”*
  - Jotkut kerjäävät lahjoja tai pyytävät leikkimään hippaa. Toiset lähtevät seuraamaan “Sankaria.”
- **Pehtoori** on sahtiteltan edessä pöytäpöydässä.
  - *“Ei voi olla! Sehän on Villemi Viherviitta! Meidän markkinoilla! Painakaahan puuta sahtiteltassa, kun vain kerkiätte! Mistä päin olette tulossa?”*
- **Trubaduuri Arva** anelee “Villemiä” avuksi esitykseen.

Joka tapauksessa “Sankarille” kerrotaan myös tulevasta kisasta:

**Eniten piirakkaa vartitunnissa syönyt** saa palkinnoksi rahasäkin *tai* lumotun lautasen, joka loihitii herkkuja tyhjältä!

### 3. Karhu Mesikämmen ilmestyy metsästä ja aiheuttaa paniikin.

- “Sankaria” tietysti pyydetään ajamaan peto tiehensä!
- Karhusta on hädin tuskin päästy eroon, kun...

### 4. Pehtoori juoksee kertomaan, että palkintorahat on varastettu!

- Piirakansyöntikisaa ei voi pitää, ellei rahoja saada takaisin.
- Palkkio varkaan nappaajalle, “Sankaria” pyydetään apuun!
- Villemi ei ole kerennyt pitkälle, vaan istuu sahtiteltassa, rahat sullottuna silakkatynnyriin. Kun hän huomaa jonkun kulkevan *hänen* tamineissaan, hän ehkä paljastaa olevansa Villemi ja syyttää “Sankaria” varkaaksi. Miten eläimet puolustautuvat?

## Tärkeät sivuhahmot:

### Villemi Viherviitta

Sankarina esiintyvä kiertelevä voro. Ryöstää rikkailta, antaa köyhille.

- Taitava miekkailija, hiippailija ja liioitteleva tarinoitsija.
- Heitoissa aina vähintään 1 Riskinoppa

### Pehtoori Valpuri Hillervo

Suurimman maatilan taloudenhoitaja, markkinoiden pääjärjestäjä.

- Terävä-älyinen, vaativa, kova kaupanhieroja.
- Ottaa kernaasti hyödyn irti tunnetun sankarin läsnäolosta! Suostuttelee “Sankaria” esiintymään tai mainostamaan.

### Karhu Mesikämmen

Metsän suurin, ahnein ja äreän karhu. Hahmojen hyvin tuntema!

- On tullut paikalle tyhjentämään pitopöydät.
- Kuka hahmoista ei ole Karhun suosiossa? Miksi?

*Muita mahdollisia sivuhahmoja:*

**Arva.** Uuvahtanut trubaduuri. Villemin vanha seikkailutoveri.

- Esitysten aikana Arva pitää hymyn huulillaan, mutta käyttää minkä tahansa tekosyn saadakseen pitää taukoa.

**Eskil.** Omahyväinen metsästäjä. Metsäneläinten arkkivihollinen.

- Markkinoilla hauskanpidossa; saaliidensa turkit ja taljat hän on myynyt nahkureille jo aiemmin. Nyt hän etsii uutta heilaa!

**Vento.** Ennustaja, noita, taikakalujen kaupittelija.

- Tunnistaa ehkä eläimet, muttei välttämättä näytä sitä. Saattaa antaa kelpo neuvoja – tai vain kujeilla ja kiusoitella eläimiä.

**Kotieläimiä.** Häkkikaupalla kanoja, tusina pikkuporsasta aitauksessa.

- Eläimet ovat hermostuneita markkinoiden hälystä. Epävarman tilanteen takia ne voivat pyytää apua päästäkseen karkuun.

## Nopanheitot

Kun joku eläimistä havittelee jotain erityistä, heittääkö noppaa. Pelaajilla on kaikkiin heittoihin **ainakin yksi noppa**. Jos pelaaja heittää useampia noppia, **korkein noppa** määrää tuloksen.

### **Pelaaja saa lisää noppia, jos:**

- Hahmo käyttää jotain Taitoaan
- Toinen hahmo auttaa käyttämällä omaa Taitoaan
- Panoksena on hahmon lempiherkut tai uteliaisuuden kohde
- (+Noppa, jos ei ole valeasussa)

### **Pelinjohtaja heittää lisää Riskinoppia, jos:**

- Valeasusta puuttuu joku
- Joku käyttää "väärää" ominaisuutta valeasussa
- Hahmo yrittää vastustaa herkkuja tai uteliaisuuttaan
- Tilanteessa on erityinen riski, vastustajan ylivoima tms.

### **Tulokset:**

- 6: hommahan menee aivan nappiin
- 4-5: jotain sinne päin
- 1-3: ei tule mitään

...useampi kuutonen tarkoittaa, että hahmo onnistuu aivan erityisen menestyksekkäästi ja saa yllin kyllin hyvää aikaan!

### **Riskinoppa:**

Riskinoppa on **d8**.

Riippumatta siitä onnistuiko pelaaja heitossaan, jokainen pelaajan tulosta korkeampi Riskinoppa aiheuttaa jotain ikävää:

- Hahmo kompuroi ja herättää **Epäilystä**.
- Hahmo kokee niin suuren kolauksen, että *menettää* käyttämänsä taidon loppupelin ajaksi.
- Hahmo aiheuttaa ongelmia tai hukkaa jotain tärkeää.

## Valeasu

Valeasussa ollessaan eläimet voivat käyttää vain yhtä taidoistaan luontevasti, riippuen onko asun päänä, kätenä vai jalkana. **Muiden taitojen käyttö lisää aina riskiä!**

Yksinään eläimet voivat käyttää **kaikkia taitojaan** ilman haittaa, mutta ihmiset ovat kärkkäitä häätämään alueelleen tunkevat villieläimet.

### **Epäilyttävyys**

Eläinten valeasu paljastuu, jos he herättävät liikaa epäilyksiä. Pidä epäilyksen määrästä **näkyvästi** lukua esim. nopilla tai pelimerkeillä.

**3 Epäilystä:** Joku epäilee vilunkia ja tulee esittämään kysymyksiä.

**6 Epäilystä:** Eläinpyramidi kaatuu ja huijaus paljastuu! Onnistuvatko eläimet livistämään – tai jopa nappaamaan vielä jotain saalista?

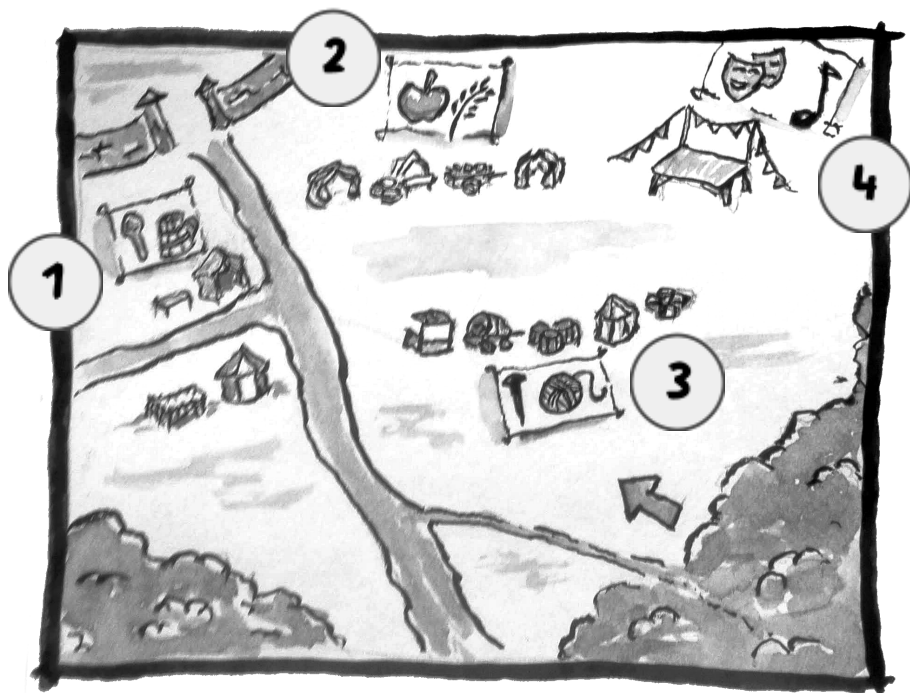
### **Paikkojen vaihtaminen, asusta poistuminen**

Paikkojen vaihto **rauhassa** onnistuu aina.

Paikkojen vaihto **hätäisesti** vaatii heiton, Riskinopalla!

Valeasusta voi erkaantua, mutta se saattaa herättää huomiota... tai jättää muut pahasti epätasapainoon. Hätäinen poistuminen saattaa vaatia heiton.

## Markkina-alue



1. Kestikievari
2. Viljelijöiden pöydät
3. Käsityöläisten kojut
4. Esiintymislava

tsätähti



## Varusteet

- Lumottu kypärä, jonka avulla voi puhua ihmisille!
- Lyhyt miekka ja keihäs... joita ette osaa käyttää.
- Pussillinen HYVIN TAHMEITA karamellejä.
- Rahakukkaro, jossa muutama ropo.

**PESUKARHU**KekseliäisyysKähveltäminenLivistäminen

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**METSÄKISSA**IhmistuntemusKynsiminenHiipiminen

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**KETTU**Palturi, MielistelyHotkaisuVäistäminen

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**VUOHI**Huuto, PuskeminenJärsiminenKiipeily

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**ISOROTTA**Päättele, VainuNäppäryysHännän sivallus

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**HUUHKAJA**Tarkat silmät, KuuloPihtioteLihottelu

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**RUPIKONNA**RehentelyTahmakieli, MyrkkyPonkaisu

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

**MÄYRÄ**SisukkuusTonkiminenTanakkuus

- Mikä on ehdoton suosikkiherkkusi?
- Mikä ihmisten juttu kiehtoo sinua kovin?

