

# WALDINA

SJ Jasula



Waldina

1



**SJ Jasula**

# **Waldina**

**Osa 1**

Nimikkeen automaattinen analysointi tietojen, erityisesti mallien, trendien ja korrelaatioiden, saamiseksi tekijänoikeuslain 13b § ("tekstin- ja tiedonlouhinta") mukaisesti on kielletty.

© 2026 SJ Jasula

Kannen suunnittelu: VM

Sisuksen taitto: SJ Jasula

Kirjan otsikossa ja tekijän nimessä sekä takakansitekstissä käytetty fontti: Greengoth font by Dimitri Antonov / Blue Curve Designstudio

Kustantaja: BoD · Books on Demand, Mannerheimintie 12 B, 00100 Helsinki, [bod@bod.fi](mailto:bod@bod.fi)

Kirjapaino: Libri Plureos GmbH, Friedensallee 273, 22763 Hampuri, Saksa

ISBN: 978-952-89-0268-3

*Heille, jotka kaipaavat helppoa luettavaa fantasian täyteisistä seikkailuista  
ja voimakasta päähenkilöistä.  
Sekä J:lle. Ilman sinua ei olisi Waldinaa.*



## 1. ADVENTUROUS ONLINE

”Tervetuloa Adventurous Onlineen. Tässä pelissä ei jaella uusintayrityksiä ja henkenne on vaakalaudalla jokaisena hetkenä. Nauttikaa pelistä.”

Waldina heräsi sanojen saattelemana unestaan. Hänen hengityksensä oli raskas, kiivas jopa. Hän sulki silmänsä uudelleen, keskittyen hetken vain itsensä rauhoittamiseen. *Se oli vain unta*, hän vakuutteli itselleen. Ei sen kummempaa. Nyt hän vain nousisi, kävisi lasillisen vettä keittiöstä ja jatkaisi uniaan tuttuun tapaansa.

Paitsi, ettei silmien edessä avautunutkaan näkymä tutusta huoneesta.

Waldina nousi istumaan vehreällä niityllä. Tuuli leikkeli hänen pitkillä hiuksillaan. Ympärillä oli vain vihertävää niittyä liki niin kauas kuin silmä kantoi. Ehkä kaukaisuudessa oli metsä, mutta Waldina ei ollut asiasta aivan varma. Hän tiesi vain, ettei tämä ainakaan ollut hänen kotinsa. Ei edes erityisen tuttu maisema muilla tavoilla. Nyt kun hän oikein pohti, hän oli melkoisen varma, ettei ollut nauttinut alkoholiakaan edellisenä iltana... Miten kummassa hän oli päätenyt keskelle ei-mitään ilman minkään sorttisia mielikuvia tapahtuneesta?

Huokaus.

Waldina nousi seisomaan, kiinnittäen vasta silloin huomiota hänen erikoiseen vaatetukseensa. Hänellä oli jalassaan matalat, tossumaiset kengät. Hänen vartaloaan sen sijaan koristi jonkin sorttinen lyhyt musta mekko, jonka oikean sivun leikkauksen alta paljastuivat lyhyet mustat shortsit. Hänen oikean reitensä ympärillä oli ohut asevyö täynnä tikareita ja pieni tasku heittotähdille. Vasemmassa ranteessa hänellä oli pienen pieni kellomainen ranneke, jonka keskusta hohti violetin sävyisenä.

Kummallista. Hän ei muistanut omistavansa mitään tämänkaltaista. Puhumattakaan siitä, miksi hän olisi yhtäkkiä kokenut tarvetta pukeutua tällä tavoin.

Ranneke ei kuitenkaan ollut ainoa violetti asia hänen näköpiirissään. Nimittäin hänen tuulella liehuvat hiuksensa olivat tutun ruskean sävyn sijaan syvän purppuraiset.

Jotenkin tuo koko kombinaatio oli Waldinalle hämäristi tuttu... Tumma puku, taisteluvyö, purppuraiset hiukset. Taatusti hän muisti tuon kombinaation jostain. Aivan kuin...

"Aargh." Yhtäkkiset muistikuvat menneisyydestä saivat Waldinan käpertymään takaisin maahan, ja hän peitti kasvonsa häpeissään. *Ei voi olla todellista*, hän tuumaili. Hän ei ollut koskenut *mihinkään* peliin aikoihin, eikä varsinkaan teinivuosiansa kulutetuimpaan videopeliin, Adventurous Onlineen, AO lyhyesti. Mutta elementit muistuttivat aivan liikaa hänen silloisen lempipelinsä hahmon ulkoasua.

Monet nolot, mutta toisaalta rakkaat muistikuvat palasivat hänen mieleensä. Silloin hän oli ollut toivottoman kiinnostunut ninjoista ja se näkyi hänen valitsemassaan hahmotyypissä. Ninjat olivat harvinaisia AO:n maailmassa, lähinnä niiden hankalien tekniikoiden ja ennen kaikkea epäkäytännöllisyyden takia. Ninjat eivät kerta kaikkiaan olleet optimaalisia oikein mihinkään pelin tarinan kannalta tärkeään taistoon. Se ei toki ollut estänyt Waldinaa niittämästä mainetta mitä etevimpänä pelaajana. Se oli hänen tapansa todistaa muille ninjojen ylivoimaisuus.

Nykyisin hän pyrki kuitenkin pitämään ninjanörttiytensä visusti piilossa muilta. Se oli osa häntä ja hänen historiaansa, mutta muiden hän ei sallinut tietää siitä. Kaikenlaista nörttiyttä kun pidettiin tavallisesti arvosteltavana konseptina.

Waldinan salainen ninjarakkaus ei kuitenkaan ollut asussa nolointa... Ei suinkaan. Se vain muistutti häntä hänen lukuisista, intensiivisistä roolipelikerroistaan. Aikoinaan hän oli pitänyt hahmoon eläytymisestä enemmän kuin mistään ja se myös näkyi hänen pelityylissään. Pelissä hänet oli tunnettu kovan linjan roolipelaajana, joka ei poistunut roolistaan kuin ehdottoman pakon edessä. Näin aikuisiällä, varsinkin työssä käyvänä tylsänä aikuisena, moiset muistot tuntuivat kaikkea muuta kuin liehitteleviltä. Ne olivat osa Waldinan synkkää menneisyyttä, jota hän sekä rakasti että häpesi.

*Aaaaaah.* Kuinka hän häpesikään nuoruuden minäänsä ja tämän tekoja. Puhumattakaan hänen pakkomielleestään todistaa muille pelaajille ninjahahmojen olevan aivan yhtä päteviä, jos ei jopa pätevämpiä, kuin muut pelin hahmotyypeistä. Ei sillä, etteikö hän edelleenkin pystynyt samaistumaan nuoruuden aatoksiinsa. Niin upeita ninjat vain olivat, vaikka hän ei enää tohtinutkaan kailottaa moista muille.

Waldina kieriskeli nurmella kasvojaan peittäen. Häpeä ja toisaalta kutkuttava innostus valtasivat hänen mielensä. Hän ei ollut aikoihin uneksinut mistään näin kiehtovasta. Hän oli ehkä kasvanut yli teinivuosiansa roolipeli-innostuksesta ja peitteli rakkauttaan ninjoja kohtaan. Mutta se ei vähentänyt hänen kokemaansa intoa, joka nousi häpeän seasta. Ei ollut aivan jokapäiväistä, kun pääsi uudelleen elämään nuoruuden unelmiaan. Edes unesta käsin. Niinpä hän keräsi itsensä ja nieli häpeänsä.

Waldina nosti vasemman ranteensa kasvojensa eteen ja painoi violetista valopilkusta kevyesti. Nostalgian täyteinen hymy nousi hänen kasvoilleen, kun violetti valo laajeni suorakulmion muotoiseksi näytöksi hänen silmiensä eteen. Hologramminäytöllä näkyi tietoja hänen hahmonsä tasosta, kyvyistä sekä muista olennaisuuksista liittyen peliin. Sivussa oli rivi lisävalikoita, joista löytyi tuttuun tapaan tietoa suoritettavista tehtävistä ja tavoitteista sekä pääsy hänen tavaraluetteloonsa ja AO:n karttaan. Näytöltä puuttui jostakin syystä pääsy kavereihin ja keskusteluihin, mutta kenties uni ei voinut olla täysin realistinen.

Waldina selasi näytöllä näkyviä tietoja kiinnittäen huomiota hahmonsä tasoon. Näky sai hänen kulmansa kurtistumaan

tyytymättöminä. Uni oli päättänyt heittää hänen tasonsa aloittelijaksi. Siis tasolle yksi. Ja nimikin oli hänen oikea nimensä, eikä missään määrin hänen roolipelaamiselle pyhittämä käyttäjänimensä. Uneksi nuo seikat tuntuivat... erikoisilta.

Ei aivan unelta.

Muistikuvat sanoista, joihin hän oli herännyt, kaikuivat Waldinan mielessä. Hän näki pikkiriikkisen mahdollisuuden sille, ettei kyse olisikaan ollut pelkästä unesta. Mutta toiseen maailmaan, vieläpä pelimaailmaan, päätyminen oli niin absurdilla tasolla fiktiivistä, ettei se voinut mitenkään olla mahdollista.

Puhumattakaan siitä, miten kliseistä oli päätyä nostalgisen suosikkipelin maailmaan. Se nyt vaan ei ollut asia, jota tapahtui Waldinan kaltaisille ihmisille. Waldinan kaltaiset tekivät töitä seitsemänkymmentävuotiaaksi asti haaveillen paratiiseista, äkkirikastumisesta sekä fiktiivisiin maailmoihin pääytymisestä. Saavuttamatta mitään näistä. Sellainen oli todellisen elämän luonne.

Waldina kohautti olkiaan ja päätti antaa itsensä uskoa unen voimaan vielä hetken pidempään. *Tieto lisää tuskaa, tietämättömyys autuutta*, totesi Waldina itselleen tyytyväisenä. Loppujen lopuksi sillä ei ollut juurikaan merkitystä, oliko kyseessä uni vai uusi todellisuus. Totuus kyllä selviäisi hänelle aikanaan.

Waldina napautti rannekkeestaan näkyville kartan ja arvioi siitä omaa sijaintiaan. Loputtoman niityn takana sijaitsi pelin tarinan aloituskaupunki, Inizio, mutta perinteisesti matkalle mahtui lukuisia hirviöitä. Koska Waldina ei voinut varmistaa moniakaan seikkoja todellisuudestaan tässä kohdin, oli paras vain kehittää suunnitelma niiden tekijöiden ympärille, jotka hän pystyi varmistamaan.

Hän etsi rannekkeensa valikosta esille tehtävät ja näkyville ilmestyi ensimmäisen tehtävän tiedot. Toistaiseksi tarjolla olevia tehtäviä oli vain yksi ja se oli aloitusalueen päävihollisen punasusi Vermellin päihittäminen. Jos yksityiskohdat täsmäisivät AO:n kanssa, ei Vermell ollut vihollinen, jota tason yksi ninja kykeni haastamaan yksinään. Waldina tarvitsi kipeästi tavallisia hirviöitä vastukseen ennen kuin voisi edetä ensimmäiseen tehtävään, Vermelliin. Se oli samalla ensimmäinen tasokoe, joka oli perinteisesti kehittänyt pelaajaa entisestään.

Vermell sijaitsi aloituskaupungista itään, mikä oli Waldinan sijaintiin nähden lähes kaikin mahdollinen paikka. Se toisaalta mahdollisti tason kehittämisen matkan varrella, mikä itsessään oli etu. Waldina elätteli toiveita siitä, että ensimmäisen tasokokeen, siis Vermellin voittamisen jälkeen, uni joko päättyisi tai hän saisi lisätietoa ympäröivästä todellisuudestaan. AO oli peli, joka palkitsi pelaajansa vaikeista saavutuksista niin informaatiolla kuin hahmon kehitysmateriaaleillakin. Internetin aikakaudella lisäinformaatio pelistä käsin ei ollut ollut niin erityisen tarpeellista, kun kukin pelaaja oli päässyt siihen käsiksi pelin ulkopuoleltakin. Unessa tai toiseen maailmaan päätyminen tapauksessa informaatio oli puolestaan ensiarvoisen tärkeää.

Waldina selasi hahmonsa tavaraluetteloa läpi ja kurtisti kulmiaan tyytymättömänä. Kaikki hänen vaivalla hankkimansa erikoisaseet olivat kadonneet. Hänen hahmonsa oli sanan todellisessa merkityksessä pelkkä aloittelija, jolla oli käytettävissään vain aloittelijan aseistus. Tason kehityksen lisäksi hänen täytyisi etsiä käsiinsä voimakkaampia aseita, jos hän halusi edes yrittää pärjätä Vermelliä vastaan.

Waldina nousi nurmelta seisomaan ja otti suunnakseen Inizion kaupungin. Paikallaan asioiden pohtiminen tarjosi hyvin vähän vastauksia. Ja hirviöitä vastaan taisteleminen oli taatusti monin verroin mielenkiintoisempaa kuin paikoillaan kyhjäyttäminen. Hän nyökkäsi, kuin itseään vakuutellen ja aloitti matkansa Adventurous Onlinen maailmassa.

## 2. ALOITTELIJANINJA

Ninjan perustaitoihin lukeutui kyky aistia lähellä olevat oliot, niin viholliset kuin toveritkin. Se auttoi Waldinaa löytämään niityn ruohikon seassa piileksivät heikot hirviöt, pienet slimet. Tietokoneen näytöltä katsottuna slimet olivat näyttäneet lähinnä hassuilta, pisananmuotoisilta otuksilta. Mutta tässä todellisuudessa ne näyttivät kertakaikkisen suloisilta, rakastettavilta olennoilta. Waldina joutui puremaan hammastaan yhteen lyhyen miekkansa kulkiessa slimejen läpi. Ensimmäisen tason ninjalle slimet olivat liki pitäen ainoita hirviöitä, jotka eivät aiheuttaneet tolkuttomasti päänvaivaa saatikka vaaraa.

Mielessään Waldina kuitenkin lupasi jättää pikku-slimet rauhaan, kunhan saisi itsensä kehitettyä kolmostasolle. Se olisi hänen rajapyykkinsä, jonka jälkeen muiden hirviöiden kohtaaminen olisi taatusti helpompaa.

Kokeneelle pelaajalle tason kehitys oli jopa häiritsevän nopeaa. Jo muutama slime riitti ykköstatolta kakkostasolle siirtymiseen. Waldina muisti ulkoa, mistä hän löysi slimelaumoja ja hänen kehonsa liikkui luontevasti, kuin se olisi ollut hänen omansa vuosikausia. Miekan

käsittely oli harvinaisen yksinkertaista ja siitä tuli nopeasti osa *häntä*, hänen kätensä jatke.

Ainoat haasteet hän kohtasi joidenkin ninjakykyjen käytössä. Oli niin eri asia *tehdä* ninjakyvyt omalla vartalolla kuin pelkällä napin painalluksella. Mutta sekin oli itsessään hauskaa ja helpoimmat, siis aloittelijaninjataidot, olivat Waldinan kaltaiselle ninjanörtille nopeasti sisäistettävissä. Se sai hänet innostumaan ja hänen askeleensa nopeutuivat kokemuksen karttuessa. Oli kuin hän olisi syntynyt juuri tätä varten.

Tasokehityksen yhteydessä hän sai muutamia kehityspisteitä, joilla hän pystyi kasvattamaan haluamaansa osa-aluetta entisestään. Kaikki osa-alueet saivat jonkin verran pisteitä tasokehityksestä itsestään, mutta merkittävät kehitykset tapahtuivat kehityspisteiden kautta tai käytännön harjoittelun myötä.

Kehitettäviä osa-alueita olivat ketteryys, voima, stamina, terveys, mana, havainnointikyky, tuuri sekä suojaus. Pelissä Waldina oli keskittänyt pisteensä ketteryyteen, havainnointikykyyn sekä voimaan. Mutta hänellä oli pahaenteinen aavistus tämän todellisuuden *todellisesta* luonteesta, joten hän päätti keskittyä alkuun pelkän ketteryyden kehitykseen. Nopea liikkumiskyky oli tärkeää epävarmoissa ympäristöissä ja tilanteissa liikkumiseen. Olihan ensiarvoisen tärkeää päästä pakenemaan tiukoista tilanteista ripeästi ja pelastaa oma nahka sillä tavoin. Ninjana hänen ketteryytensä oli jo muutoinkin kehittyneempi moniin muihin hahmotyyppeihin verrattuna, sillä sehän oli yksi oleellisimmista ninjojen piirteistä. Oli tärkeää olla paikalla nopeasti, päästä vihollisen lähelle ja toisaalta kauas vihollisesta tarpeen tullen.

Stamina kulki käsi kädessä ketteryyden kanssa ja varmisti ketteryyden hyödyntämisen pidemmälläkin aikavälillä. Waldina ei kuitenkaan vielä halunnut kehittää tuota osa-aluetta, vaan päätti jättää sen myöhemmälle. Saattoihan stamina kehittyä melkoisesti jo hänen taivalluksellaan niityn halki kohti Iniziota.

Aloittelijaninjataitojen käyttäminen oli Waldinalle suhteellisen helppoa. Hän oli pelannut ninjoja erinäisissä peleissä lukuisia ja taas lukuisia kertoja, ja oli siten kartuttanut syvällistä tietoa ninjojen perusliikkumisen ja tekniikoiden toiminnasta. Tekniikoiden

käyttäminen vaati käytännössä uskallusta kokeilla ja epäonnistua, mutta pienen heittäytymisen jälkeen aloituskyvyt olivat hänellä melko hyvin hallussa.

Varsinaisten yhdistelmätekniikoiden käyttäminen ei puolestaan onnistunut häneltä vielä. Waldina kylläkin perusteli itselleen tämän johtuvan lähinnä vähäisten ninjataitojen määrästä. Kunhan tasoa tulisi lisää, saisi hän taatusti käyttöönsä kaikki tutut ja turvalliset yhdistelmät. Ne samaiset, joilla hän oli aikanaan todistanut ninjahahmojen toimivuutta ja ylivoimaisuutta. Waldinan hahmo, Cyril, oli ollut AO:n kulta-aikoina 10 voimakkaimman hahmon listoilla. Olipa hän joskus käväissyt ensimmäisenäkin.

Sijoitus itsessään todisti Waldinalle hänen hahmonsa kehityksen potentiaalia ja hän tiesi tarvittaessa pystyvänsä samaan tässäkin todellisuudessa. Se vaan veisi aikaa, niin kuin se oli vienyt pelissäkin.

Huokaus.

Välillä hän yritti palauttaa mieleensä sen, ettei ollut täällä todistamassa ninjojen ylivoimaisuutta. Toistaiseksi hän oli vain nauttimassa eteensä tarjoutuneesta mahdollisuudesta kokea ninjan elämä. Ja ehkä pikkiriikkisen kokeilemassa, miten ylivoimainen hän pystyisi olemaan ninjana, kun jokainen liike oli kiinni hänen omasta fyysisyydestään, eikä suinkaan napin painalluksista ja pelin mekaniikoista.

Toistaiseksi Waldina käytti pääasiassa ninjojen liikkumistaitoja välimatkojen kuromiseen ja hirviöiden yllättämiseen. Ajoittain hän käytti heittotähtiään hirviöitä vastaan harjoitellen samalla niillä tähtäämistä. Alkuun tähdet olivat lennelleet kuka ties minne, ja Waldina oli joutunut juoksemaan ympäri niittyä kerätäkseen ne takaisin. Toisin kuin pelissä, täällä nuo pirulaiset eivät palanneet hänen luokseen napin painalluksella. Onneksi pienen harjoittelun jälkeen edes osalla kerroista heittotähdet alkoivat löytää tiensä hänen haluamaansa suuntaan. Hiljalleen osa tähdistä osui jopa vihollisiin.

Pääasiassa Waldina kuitenkin tyytyi lanteillaan roikkuvan lyhyen miekan sekä reisivyöhön kiinnitetyn tikarin käyttämiseen. Ne tuntuivat sopivan luontevasti hänen käsiinsä, ja kohteeseen osuminen oli niillä huomattavasti helpompaa ja sitä kautta nopeampaa kuin heittotähdillä.

Hänellä oli myös käytössään muutamia hyppimistä ja pyörähdystä yhdistäviä taitoja miekan käyttämiseen. Luontevimmalta hänelle tuntui miekan vetämisen yhteydessä pienesti pyörähtäminen, jolloin terä osui nopeammasta vauhdista useampaan viholliseen kerralla. Sen käytöstä hän totisesti nautti.

Ennen kaikkea juuri tuo taitoyhdistelmä oli näyttänyt upealta AO:ssa. Se oli yksinkertainen perusninja-taito, mutta Waldina olisi voinut katsella sitä lukuisia kertoja päivän aikana. Uudelleen ja uudelleen. Miten elegantti ja tarkka liikerata olikaan. Hän saattoi vain toivoa näyttävänsä yhtä hyvältä nyt tässä unen sekaisessa todellisuudessa.

Pyörähtäminen sai hänen hiuksensa liehumaan tuulen mukana ja hänestä tuntui leikkisällä tavalla nuoremmalta. Oli kuin hän olisi palannut ajassa taaksepäin huolettomiin nuoruusvuosiin, joissa suurimmat ongelmat olivat vääjäämättömästi lähestyvät matematiikan kokeet. Se oli vapauttavaa ja kutkuttavaa. Jokainen hetki ninjapuvussa sai Waldinan innostumaan tämänhetkisestä roolistaan enemmän ja enemmän.

Taivallusta oli Waldinalla takana jo tuhottoman paljon, mutta auringon laskiessa hän ei ollut vielä lähelläkään Inizion kaupungin portteja. Hän kirosi hitauttaan ja katseli ympärilleen, sopivaa majapaikkaa etsien. Pian hän huomasi läheisen metsän laidassa nököttävän puisen mökin. Mökin piipusta tuprutti savua, mikä kieli sen olevan jo varattu.

Waldina puntaroi vaihtoehtojaan ja mittaili kartasta välimatkaa Inizioon. Keskellä niittyä yöpyminen ei taatusti ollut turvallista tässäkään todellisuudessa, mutta kaupunkiinkaan hän ei ehtisi ennen yötä. Hän puri huultaan ja suuntasi kohti mökkiä toiveikkaana.

Mökin ovelle päästyään Waldina koputti siihen kevyesti. Pian ovi aukeni ja pienikokoinen muori seisoi oven toisella puolen. Hän mittaili purppurahiuksista ninjaa päästä varpaisiin ja Waldina selvitti kurkkuaan.

”Iltaa. Tuota, olisinkohan mitenkään voinut yöpyä mökissänne? Maksan kyllä vaivan palkkaa”, hän ilmoitti pehmeästi puhuen.

”Iltaa. Oletko Inizioon matkalla?” muori uteli viittoen samalla Waldinaa astumaan peremmälle pieneen mökkiin. Ninja nyökkäsi

kiitollisena ja seurasi muorin askelien jäljessä mökin uumeniin. Mökki oli pieni ja siellä oli vain pieni keittiö, joka yhdistyi takkatulen koristamaan avotilaan, jonka täytti pieni sohva ja sänky.

"Kyllähän minä", Waldina vastasi ja nappasi rannekkeensa tavaraluettelon esille. Muori ei sanonut mitään, mutta hänen silmissään kiilui kiinnostus. Vähät välittäen ninja nappasi esille muutaman kultakolikron ja ojensi ne muorille. "Riittävätkö nämä vaivanpalkaksi?"

"Voih, en minä noin paljoa voisi ottaa. Pelkkä seurasi on riittävä palkka tälle vanhukselle", muori vastusteli ja Waldina huokaisi harmistuneena. Hän ei jatkanut kolikoiden tuputtamista muorille, mutta jätti ne keittiön pöydälle yhtä kaikki. Eiköhän tämä rahat aikanaan huolisi.

"Asutte kovin syrjässä kaupunkiin tai edes kyliin verrattuna", Waldina aloitti epävarmasti.

"Halusimme mieheni kanssa aikanaan asettua juuri tänne, sillä paikkaan liittyy kauniita muistoja. Mieheni siirryttyä tuonelaan, en ole tohtinut muuttaa. Tämä paikka pitää sisällään kaiken kauniin, tiedäthän", muori selitti haikeana ja katseli jonnekin kaukaisuuteen. "Maistuisiko ruoka? Olin juuri alkamassa nauttimaan punajuurikeittoa."

"Toki, kovin ystävällistä", Waldina kiitti ja istui keittiöpöydän ääreen. "Syvimmät osanottoni miehenne johdosta."

"Kiitos", muori hymyili hempeästi. "Odotan vain innolla omaa vuoroani. Samalla voin kestitä sinun kaltaisiasi matkalaisia."

"Haha", Waldina naurahti vaivaantuneesti. Miten tuollaiseen edes piti vastata? "Käykö teillä useinkin vieraita majoittumassa?"

"Vähän väliä. Harvoin kylläkään ninjoja", muori hymähti hyväntuulisesti. "Kerrohan, minne olet matkalla, nuori neito? Tuskin Inizio on lopullinen päämääräsi."

"Olet oikeassa. Olen seikkailulla maailman ääriin", Waldina vastasi enempiä miettimättä. Hetken hän mutusteli sanojaan ja nyökkäsi tyytyväisenä. Totisesti. Tällä hetkellä hän halusi vain nähdä maailmaa ja tutustua ninjakykyihinsä.

"Oih, miten ihanaa. Minäkin olin aikoinani seikkailija mieheni kanssa. Ne olivat aikoja ne", muori myhäili ja alkoi kertoamaan tarinoita seikkailuiltaan. Waldina kuunteli tarkasti ja nautti punajuurikeitostaan.

**“Tätä maailmaa uhkaa julmien demonien valtaannousu ja siksi olemme valikoineet kohtaloo uhmaavan sankarin pelastamaan maailman.”**

Waldina, modernin maailman toimistoelämään tottunut nainen herää yhtenä aamuna keskeltä vehreää niittyä. Niittyä, jota hän ei tunne. Muodossa, joka poikkeaa hänen omastaan, mutta ei kuitenkaan ole niin erityisen vieras. Miltei jopa häiritsevän tuttu.

Muistikuvat hänen suosikkipelistään *Adventurous Onlinesta* tulvivat hänen mieleensä. Hänen ulkomuotonsa, ympäristönsä, jopa ranteeseen ilmestynyt violetti ranneke vastaavat pelin tyyliä. Erona vain kaiken todellisuus verrattuna pikseleihin näytöllä.

Waldina aloittaa seikkailunsa ninjana pelimaailmaa muistuttavassa todellisuudessa. Hän kerää tietoa maailmasta ja kohtalostaan läheisistä kaupungeista sekä tasokokeista käsin. Samalla hän nauttii roolistaan ninjana; onhan hän aina rakastanut kaikkea ninjoihin liittyvää. Puhumattakaan siitä, miten koukuttavaa uusien taitojen oppiminen ja tason kehittäminen osaa olla.

Saadessaan tietää kohtalostaan maailmaan kutsuttuna sankarina, Waldina vannoo seuraavansa omaa polkuaan ja omistautuvansa omille tavoitteilleen.

Seikkailutarinan ensimmäiseen osaan mahtuu niin ninjataitoja kehittäviä tasokokeita, vesimagian keiju kuin myös apua tarvitseva aatelin.  
Unohtamattakaan lukuisia päihitettyjä vihollisia.

