

**PYÖREÄN
NEUVOSTOHUONEEN
JEDIRITARIT**



Teksti: Nuppu Soanjärvi

Kuvitus: Francesco Ungaro (<https://www.pexels.com/photo/starry-sky-998641/>), Slance Png Library (http://www.slance.com/pngs/lightsaber-png-transparent-background/download.php?file=./lightsaber_png_transparent_background_795385.png), Graph+sas (<https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jedi#/media/File:Logo-jedi-order.png>), Marija Zaric (<https://unsplash.com/photos/RO9swiZgqeg>), Ben Konfrst (<https://unsplash.com/photos/DfPi82f-pqc>), Cade Roberts (<https://unsplash.com/photos/EpIUbEFrqwQ>), Paul Wenzel (<https://www.flickr.com/photos/randar/29875668785>), Richie Blackmore (<https://pixabay.com/fi/illustrations/maisema-planeetta-artefakti-t%C3%A4hti-2063372/>), prettysleepy1 (<https://pixabay.com/fi/vectors/jedit-sith-valtakunta-futuristinen-3451089/>)

Taitto ja toimitustyö: Sami Koponen

Kiitos arvokkaasta avustanne sääntömuunnosten saattamisessa vihdoin muidenkin iloksi: Jani Lappalainen, Reija Karvonen, CRYO ry ja CRYO-expatriot, Maraconien pelaajat, Alfacon 2019 pelaajat, Maropen Shamrock Security ja Ropeconien pelaajat.

Jo oli aikakin!

Alkuperäinen Sami Kopsen Pyöreän pöydän ritarit on saatavilla ilmaisena PDF-versiona pelintekijän Efemeros-blogista:
https://efemeros.files.wordpress.com/2015/05/ppr_roolipeli.pdf

Peli on saatavilla myös Roolipelikirjastossa:
https://www.roolipelikirjasto.fi/gamelibrary/pyorean_poydan_ritar

Nämä Tähtien sota -elokuvista inspiraatiota hakeneet lisäsäännöt vievät Sami Kopsen *Pyöreän pöydän ritarit* -roolipelin aikaan kauan sitten kaukaisessa galaksissa. Peliä pelataan lähes alkuperäisillä säännöillä, mutta Tähtien sodan maailmassa. Camelotin sijaan puolustettavana on siis Galaktinen Tasavalta ja pyöreän pöydän ritareiden sijaan pelataan sankarillisia jediritareita.

Peli pyörii parhaiten yhdellä pelinjohtajalla ja 2–5 pelaajalla. Tässä pelissä käytetään alkuperäisten sääntöjen tapaan vain kuusisivuisia noppia (n6), mutta hahmonluonnissa voi käyttää myös yhtä 12-sivuista noppaa (n12). Noppien lisäksi tarvitaan muistiinpanovälineet, mutta varsinaiset hahmolomakkeet eivät ole välttämättä tarpeen, sillä kirjattavaa on varsin vähän. Samoin kuin alkuperäisessä pelissä, *Jediritareidenkin* kohdalla suurin osa taisteluista on helposti voitettavissa ja tärkeintä tarinassa on pohtia, mitä jediit voimillaan tekevät.

Mukana on sääntöjen lisäksi valmisseikkailu ja seikkailuideoita episodien I-III tapahtumiin liittyen. Jediritarikunnan historiasta löytyy myös muita sopivia tuhoon päättyviä kukoistuksen aikoja, joiden pelaamiseen *Pyöreän neuvostohuoneen jediritarit* -säännöt sopivat yhtäläillä.

HAHMONLUONTI

Hahmoa suunnitellessasi muista, että vaikka pimeä puoli on houkutteleva, nämä säännöt on tarkoitettu suhteellisen hyveellisten (joskin toki vaikeiden moraalisten kysymysten eteen joutuvien) jediritareiden luomiseen ja pelaamiseen. Sopikaa yhdessä, heitättekö hahmot satunnaisesti vai valitsetteko taulukoista.

Hahmon tiedot voi kirjata vapaamuotoisesti tyhjälle paperille. Muistiin merkitään ainakin hahmon paikka ritarikunnassa (ks. viereinen taulukko), nimi, rotu ja aseenn tyyppi (ks. seuraavan sivun taulukko). Lisäksi merkitään hahmon VOIMA ja KUNNIA.

VOIMA ja KUNNIA ovat näiden sääntöjen ainoat hahmojen numeroin merkitävät ominaisuudet. VOIMA kuvastaa jedin taistelutaitoja, yhteyttä Voimaan ja elinvoimaisuutta – pelimekaanisesti siis samaa kuin "mahti" alkuperäisissä säännöissä. KUNNIA taas kuvastaa hahmon mainetta erityisesti jediritarikunnassa, mutta myös Tasavallan asukkaiden silmissä.

Kampanjan alussa kaikkien hahmojen VOIMA on 1. KUNNIA määritellään sen mukaan, mikä hahmon paikka on ritarikunnassa: laske arvoasteikossa alempana olevien pelaajahahmojen määrä ja lisää summaan yksi.



Selvitä paikkasi ritarikunnassa (valitse tai heitä n6)

6: Neuvoston jäsen

5: Jedimestari

4: Jediritari

3: Padawan

Onko joku muista pelaajahahmoista mestarisi?

2: Olet entinen jedi

Potkittiinko sinut pois ritarikunnasta vai lähditkö itse? Miksi olet nyt mukana?

1: Et ole jedi, mutta sinulla on jokin muu hyödyllinen kyky, jonka takia olet mukana. Mikä?

Noppatulokset on lueteltu isoimmasta pienempään, jotta hahmonluontiin liittyvä hahmojen arvoasemien välinen vertailu on helpompaa. Korkeamman silmäluvun saaneet ovat arvoasteikoissa toisia pelaajahahmoja ylempänä ja saavat siten myös suuremman KUNNIA-arvon.

Erilaisissa arvoasemissa olevien hahmojen muodostama ryhmä voi olla kiinnostavampi kuin jos kaikki hahmot ovat yksioikoisesti jediritareita. Erilaiset asemat vihjaavat erilaisista taustoista ja antavat pontta hahmojen keskinäisten suhteiden käsittelemiseen. Lisäksi arvoasema voi vaikuttaa siihen, miten ja millaiset pelimaailman sivuhahmot lähestyvät kutakin hahmoa: kelmit eivät välttämättä tunne oloaan rennoiksi jediritarien lähetyvillä, kun taas ylhäisön edustajat eivät ehkä noteeraa jedioppilaita tai siviilihenkilöitä lainkaan.

Valitse hahmosi rotu ja nimeä hahmo

Muista, että yleensä jedi erotetaan perheestään viimeistään taaperoikäisenä ja tuodaan kasvamaan jeditempeliin. Jedi tutustuvat synnyinkulttuuriinsa myöhemmin osana opintojaan, mutta heidät kasvatetaan ensisijaisesti jedeiksi. Hahmon nimi voi olla rodulle tyypillinen, tai jedien antama mikä tahansa nimi.

Tähtien sodan galaksissa erilaisia rotuja on lukemattomia ja pidempiä listauksia roduista löytyy verkosta esimerkiksi Jedipediasta tai englanniksi Wookieepediasta. Esimerkkejä voimaherkistä roduista: ihminen, twi'lek, zabrak, togruta, robian, mon calamari, anzati, bothan, cerean, miraluga. Rotujen risteymät ovat myös mahdollisia ja pelinjohtajan luvalla voit myös keksiä itse rodun. Hahmon rodulla ei ole pelimekaanista merkitystä.



Selvitä valomiekkasi tyyppi

(valitse tai heitä n12 / 2n6)

Koska jedien tehtävä on suojella Tasavaltaa ja sen asukkaita, kaikki jedi koulutetaan taistelijoiksi. Taistelukoulutuksen lisäksi jediritari voi erikoistua myös esimerkiksi parantajaksi, diplomaatiksi, pilotiksi, näkijäksi, tutkijaksi tai teknikoiksi. Jos hahmosi ei ole jedi, kannat laserpistoolia.

1: Violetti valosapeli

2: Keltainen valosapeli

3–4: Vihreä valosapeli

5–6: Sininen valosapeli

7: Shoto, sapelia lyhyempi tikari. Heitä aseellesi väri tästä taulukosta (n6)

8: Kaksiteräinen valosapeli. Heitä aseellesi väri tästä taulukosta (n6)

9: Käytät kahta valosapelia. Heitä aseellesi väri tästä taulukosta (n6)

10: Taistelutyylini ei yleensä vaadi sapelia. Millainen se on?

11: Valokeihäs. Heitä aseellesi väri tästä taulukosta (n6)

12: Valoruoska. Heitä aseellesi väri tästä taulukosta (n6)

SÄÄNNÖT

Kampanjan alussa jediritarikunnalla on resursseja yhteensä 20 resurssinopan edestä. Jokaisen seikkailun alussa pelinjohtaja päättää, paljonko resurssinoppia neuvosto antaa jedijoukon mukaan ja laskee pöydän keskelle oikean määrän resurssinoppia.

(suositus: joukon korkein KUNNIA + hahmojen määrä)

Resursseja voi käyttää paitsi selkkauksissa, myös niiden ulkopuolella lahjontaan, liittolaisten tukemiseen tai niitä voi menettää vaikkapa tulemalla ryöstetyksi. Resursseja voi saada lisää hankkimalla aarteita tai uusia liittolaisia, löytämällä muinaisia jedireliikkejä tai muuta arvokasta.

Selkkaus

Selkkaussäännöt toimivat erityisesti dramaattisissa toimintakohtauksissa, mutta niitä voi soveltaa myös muihin tarinan kannalta tärkeisiin tilanteisiin, joissa hahmojen onnistuminen on epävarmaa. Pelaaja määrittelee hahmonsa tavoitteet ja pelinjohtaja kertoo heiton vaikeuden. Tavallisesti yksi onnistuminen riittää, mutta erityistilanteissa pelinjohtaja voi vaatia useampia onnistumisia tai jopa rajata, että onnistumisiksi kelpaavat vain suuremmat silmäluvut, esimerkiksi 5-6. Tämän jälkeen pelaaja kokoaa noppansa: hän heittää aina vähintään hahmon VOIMA-arvon verran noppia ja lisäksi hän voi lainata pelipöydän yhteisistä resurssinopista enintään hahmonsa KUNNIA-arvon verran noppia.

Yhteistyö ja kaksintaistelut

Jos useampi hahmo tekee yhteistyötä, kukin heittää noppansa erillään. Tavoite saavutetaan, jos kuka tahansa jedeistä onnistuu. Pelaajahahmojen välisessä kaksintaistelussa molemmat osapuolet heittävät noppiaan ja voittaja on eniten onnistumisia saanut. Tasapeli päättyy molempien taistelijoiden uupumiseen tai hahmojen joutumiseen eroon toisistaan (rakennus romahtaa, toinen loikkaa avaruusaluksen kyytiin jne.). Haavoittumiset ja resurssien menetykset katsotaan hahmokohtaisesti.

Nopanheittojen tulkinta selkkauksessa

Silmäluku 4-6: 1 onnistuminen per noppa.

Vaikeammissa selkkauksissa pelinjohtaja voi vaatia myös 2 tai enemmän onnistumisia. Harvinaisen vaikeissa selkkauksissa onnistumisiksi voidaan laskea vain silmäluvut 5-6. Selkkauksen vaikeus kerrotaan yleensä aina ennen heittoa.

Resurssinopasta 1: Resurssi kuluu tai tuhoutuu selkkauksessa lopullisesti (esim. asemenettäminen, liittolaisen kuolema, aluksen vahingoittuminen). Muut resurssinopat palautuvat takaisin yhteiseen pinoon, mutta ykkösen heittänyt noppa poistetaan pelistä.

Jos yhdestäkin VOIMA-nopasta tulee 1: Jedi on pahasti haavoittunut, eikä voi mennä uuteen selkkaukseen ennen kuin on parantunut (ks. Parantuminen seuraavalla sivulla).

Nopanheittelyä voi selventää, jos VOIMA-nopat ja resurssinopat ovat erivärisiä. Vielä jos kullakin pelaajalla on väriltään muista erottuvat VOIMA-nopat (esimerkiksi valomiekan värin mukaan), ei ole huolta siitä, että noppatulokset menisivät pelipöydällä sekaisin.

Parantuminen

Haavottumisesta parantuminen hoidetaan pelimekanisesti tavallisena selkkauksena, johon osallistuu vain paranemista yrittävä pelaaja. Tavallisesti paraneminen vaatii yhden onnistumisen ja hahmo on toimintakunnossa heti heiton onnistuttua. Epäonnistumisesta hahmon VOIMA laskee yhdellä ja parantumisselkkausta on yritettävä, kunnes hahmo onnistuu tai hänen VOIMA-arvonsa laskee nolnaan. Jos jedin VOIMA laskee nolnaan, jedin taru on lopussa ja hän joko kuolee vammoihinsa tai jää elämään niin rampautuneena, ettei voi enää jatkaa ritarikunnassa. Lopullisen kohtalon saa päättää hahmon pelaaja.

Ylläpitovaihe ja hahmojen kehittyminen

Kampanjana pelatessa seikkailujen välissä on ylläpitovaihe. Sen aikana katsotaan, miten galaksin kohtalo kehittyy ja nähdään, mitä vaikutuksia jedien seikkailuilla on ritarikunnan ja Tasavallan tilanteeseen. Seikkailun loppuksi pelaajat voivat halutessaan jakaa seikkailusta jäljelle jääneitä resursseja kohtaamilleen sivuhahmoille tai liittolaisilleen. Loput resurssit palautetaan jediritarikunnan resurssinoppien joukkoon ja kaikki resurssinopat heitetään. Noppien joukosta poistetaan kaikki ykköset ja jos jedit ovat toimineet vastoin jediritarikunnan moraalikoodia, myös kaikki kakkoset poistetaan. Jäljelle jääneet nopat kuvaavat ritarikunnan nykyisiä resursseja. Mitä nopeammin ritarikunnan resurssit kuluvat, sitä vauhdikkaammin ritarikunta syöksyy kohti tuhoa.

Hahmojen kehittyminen tapahtuu seikkailun loppuksi. Jos hahmo otti osaa hengenvaaralliseen selkkaukseen, hänen VOIMA-arvonsa nousee yhdellä. Lisäksi jokainen pelaajista kertoo vuorollaan, kenen ritarin toiminta teki hänen vaikutuksen ja jokainen kehu korottaa kehutun ritarin KUNNIA-arvoa yhdellä pisteellä. Jos jedi jää kiinni jedikoodin tai neuvoston käskyjen rikkomisesta, hänen KUNNIA-arvonsa puolitetään pyöristäen ylöspäin.



PELINJOHTAJALLE

Siinä, missä Pyöreän pöydän ritarien seikkailuilla kuluttamat resurssipisteet kuljettavat kampanjaa kohti Camelotin kulta-ajan päättymistä ja kuningas Arthurin kuolemaa, jediritareiden käyttämät resurssipisteet laskevat aikaa Star Wars -elokuva episodi III:ssa (Revenge of the Sith) nähtyyn jediritarikunnan tuhoon. Lopussa Valittu kääntyy pimeälle puolelle ja Tasavallan kansleriksi luikerrellut sithlordi alaisineen hyökkää ja hävittää lähes kaikki jediit galaksista.

Seuraavassa on seikkailuideoita episodien I-III (The Phantom Menace, Attack of the Clones ja Revenge of the Sith) tapahtumiin liittyen. Jediritarikunnan monipolvista historiaa tuntevat keksivät varmasti myös muita sopivia tuhoon päättyviä kukoistuksen aikoja. Nämä samat säännöt sopivat niidenkin pelaamiseen.

Pelissä ei tarvitse seurata Tähtien Sota -tarinoiden kaanonia tai pelata elokuvista tutuilla hahmoilla, sillä galaksi on laaja ja jediritarikunta kukoistuksensa aikaan monilukuinen. Tutut tapahtumat kuitenkin antavat jedijoukon seikkailuille helpon koko galaksin kattavan tarinankaaren, johon on helppo asemoida omia seikkailuja. On myös mahdollista irroittautua elokuvien kaanonista kokonaan – ehkä Anakin Skywalker kuoleekin Kloonisodissa tai joku aivan toinen hahmo onkin Valittu. Tärkeintä on kuitenkin, että jediritarikunta tulee jossain vaiheessa kaatumaan.

Pelaamisen tyyli- ja pelilajista

Tähtien sota -elokuvat, -romaanit, -sarjakuvat ja -videopelit ovat täynnä erilaisia tarinoita jedeistä. Se, minkä tyyppisiä tarinoita itse pelaamalla teette ja millainen tunnelma niissä vallitsee, on peliporukastanne kiinni. Asiasta on hyvä keskustella ennen pelaamisen aloittamista, jotta kaikilla osallistujilla on yhtenevä näkemys siitä, millaista peliä on luvassa.

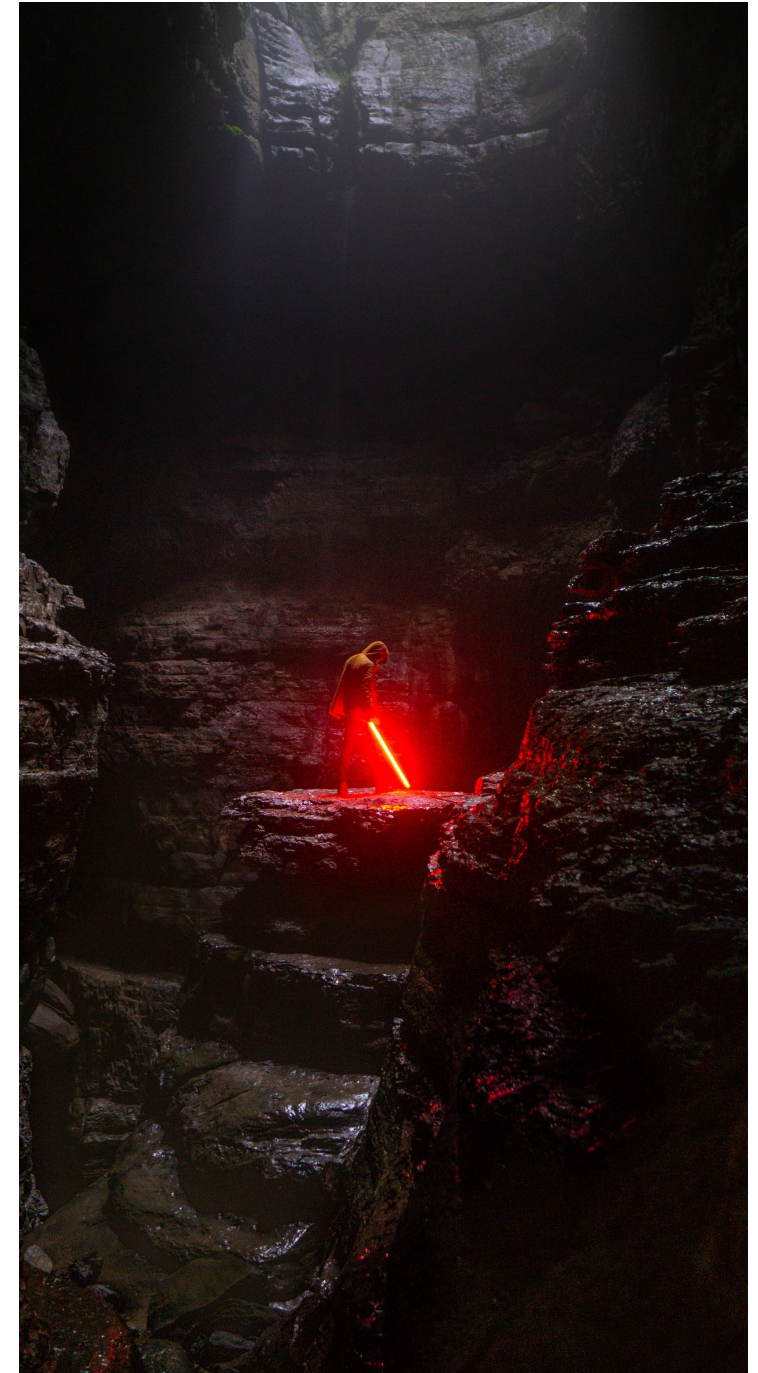
KAMPANJAIDEOTA EPISODIEN I-III AIKAAN

Jediritarikunnan resurssit 16 tai enemmän: Jedien ja Tasavallan kulta-aikaa

- Varastetun tavaran hakeminen takaisin, rikollisten jahtaaminen: Aivan jokaisen galaktisen koruliikkeen varkautta eivät jedit tutki, mutta jos jostain Tasavallan turvallisuudelle tärkeää on hukassa, ritarikunta lähettää mielellään ritareitaan hätiin.
- Tärkeän henkilön suojaaminen diplomaattisella tehtävällä: Diplomatia ja rauhanturvaaminen ovat jedien leipätyötä, mutta kaikki galaksissa eivät ole yhtä rauhaarakastavia.
- Muinaisen temppelin tutkiminen: Rauhan aikana ritarikunnalla on aikaa keskittyä historiansa tutkimiseen ja tiedonkeruuseen. Ikiaikaisia voimankäyttäjien asuinpaikkoja ja heidän jättämiään kirjoituksia tai reliikkejä on tärkeä tutkia. Toki jotkut jedit toivoisivat historian jäävän pimentoon, sillä jedien menneisyydessä on myös synkkiä luurankoja.
- Rajariidan tai sisällissodan ratkominen: Suhteellisen rauhallisenakin aikana Tasavallan planeetoilla ja erilaisilla faktioilla on omat kärhämänsä ja poliittiset intressinsä ajettavanaan.
- Pahoja tehneen epäillyn voimankäyttäjän kiinni ottaminen: Sithejä ei ole nähty vuosisatoihin, joten jos pahis osoittautuu sithiksi, hän on varmasti kova vastus ja tämä on kaikille iso uutinen!
- Jedineuvostolle esitellään lapsi, joka on vahva voimassa: Jotkut uskovat tämän olevan ennustettu Valittu, joka tuo tasapainon Voimaan. Samaan aikaan Tasavallan senaatin ylikansleriksi valitaan piilotteleva sithlordi.

Jediritarikunnan resurssit 10–15: Kloonisota runtelee galaksia!

- Kloonisota alkaa: Geonosiksen taistelussa, jossa jedit ottavat ensi kertaa yhteen separatistien kanssa, kuolee paljon jedejä. Tasavallan senaatti joutuu keskittämään valtaoikeuksia sala-sith ylikanslerilleen, jotta Tasavaltaa vastaan kapinoivat separatistit saadaan ruotuun.



- Panttivankitilanteen ratkominen: Separatistit eivät kaihda keinoja pitääkseen joukkonsa ruodussa ja voittaakseen sodan. Panttivankina voi olla voimakkaiden sotilaiden tai poliitikkojen perhettä, Tasavallan puolesta puhuneita diplomaatteja tai jopa jedejä.
- Strategisesti tärkeän planeetan houkuttelevuus Tasavallan puolelle: Planeetta voi olla tärkeä resurssinsa tai tuotantolaitostensa takia, sillä voi olla vahva armeija tai se voi sijaita sodan kannalta strategisella paikalla.
- Separatistijohtajan sieppaaminen tai salamurhaaminen: Tämän seurauksena vahvana ja viisaana pidetty jedi jättää ritarikunnan, koska pitää sitä korruptoituneena Tasavallan poliitikkojen työrukkasena, eikä halua enää lahdata galaksin väkeä sodassa. Neuvosto on huolissaan, ettei loikkari siirry pimeälle puolelle.

Jediritarikunnan resurssit 5 tai vähemmän: Kun ritarikunnan resurssit loppuvat, Kloonisota käy yhä epätoivoisemmaksi – Tasavalta ja jediritarikunta on tuhon partaalla.

- Siviilien evakuoiminen separatistiarmeijan vyöryessä planeetalle: Kaikkia ei voida pelastaa ja Kloonisodan raivotessa jedit joutuvat tekemään kovia päätöksiä siitä, ketkä on tärkeintä pelastaa.
- Synkät näyt piinaavat nuorta, näkijänä lahjakasta jedioppilasta: Hänen opettajansa haluavat siirtää lapsen rauhallisempaan ympäristöön syrjäiselle planeetalle.
- Valittu pettää jedit ja siirtyy pimeälle puolelle.
- Käsky 66 (sopii erityisesti kampanjan lopetukseen): Tasavallan ylikansleriksi itsensä kieroillut sithlordi antaa yhtäaikaisesti kaikille kloonisotilaille käskyn tappaa kaikki jedit. Käskyn käydessä pelaajahamot voivat olla tehtävällä missä tahansa, mutta jos haluat antaa heille mahdollisuuden piilottaa resursseja Luke Skywalkerin tai muiden tulevaisuuden jedien löydettäväksi, salaiset tai soluttautumista vaativat tehtävät kaukana kloonijoukoista ovat hyvä tapa saada edes hetki etumatkaa.

Kampanjan lopettaminen

Vaikka jediritarikunta tuhoutuu ja galaksin politiikassa myllertää, kaikki ei kuitenkaan katoa kampanjan loppuessa. Käykää jokainen resurssinoppia pelin aikana saanut sivuhahmo tai muu taho vuorollaan läpi ja heittäkää tälle annettujen resurssien verran noppia.

0 onnistumista: Sivuhahmo tai taho muistetaan vain tarinoista.

1 onnistuminen: Sivuhahmo tai taho selviytyy mullistuksista, mutta ei ilman menetyksiä.

2 onnistumista: Sivuhahmo tai taho selviytyy ja kenties jopa saavuttaa henkilökohtaista menestystä kriisin keskellä.

3 onnistumista tai enemmän: Sivuhahmo tai taho vaikuttaa galaksin kehitykseen merkittävästi.

Heittojen tulokinnan jälkeen kannattaa käydä lyhyt keskustelu hahmojen kohtalosta ja päättäkää, kuka kertoo sivuhahmojen kohtalosta. Lopuksi anna jokaisen pelaajan kertoa vuorollaan epilogi hahmolleen.

VALMISSEIKKAILU: RAUNIOIDEN PRINSSI

Tämä seikkailu toimii parhaiten 3–5 pelaajalla ja kestää pelaajamäärästä riippuen 2–3 tuntia. Seikkailu sijoittuu Kloonisodan keskelle hetkeen, jolloin Tasavallan joukkojen moraali on maissa. Seikkailun voi sijoittaa mihin tahansa sodan vaiheeseen, mutta kampanjassa se toimii erityisen hyvin jonkin epäonnistuneen tilanteen jälkeen. Seikkailussa jedit saavat mahdollisuuden löytää uusia taistelutahtoa kohottavia resursseja Kloonisodan masentamille joukoilleen muinaisten jedireliikkien muodossa, mutta löydös paljastaa jedijärjestön kaapista myös uskoa horjuttavia luurankoja.

Seikkailun taustatiedot pelinjohtajalle

Seikkailussa on tarkoitus päätyä tavalliselta evakuointitehtävältä tutkimaan muinaista jeditemppeliä planeetta Epsio-5:llä. Temppelein viimeinen asukas oli useita tuhansia vuosia sitten elänyt jedimestari Reh’Vil. Reh’Vil ei ole mikään historian jedijulkkis, mutta oppineet soturijedit tuntevat hänet kahden valosapelin taistelutyylin kehittäjänä ja ovat kuulleet arveluita, että hän olisi elänyt Epsio-5:llä erakkona.

Reh’Vil todella eli Epsio-5:llä, mutta hänellä oli eristyksessä elämiselle harjoittelua syntisempi syy: kielletty salasuhte kanssaan eläneeseen jediritari Kariniin. Karinin kuoltua musertunut Reh’Vil hylkäsi temppelein ja elämäntyönsä jedinä. Lähtiessään Reh’Vil piilotti temppelein raunioihin tutkimuksesta kertovat muistokristallit toivoen, että temppele Voimassa vahvana paikkana peittäisi niiden kaiun. Reh’Vilin ja Karinin romanssin ja tragedian yksityiskohtia voi keksiä tarpeen tullen ja sen mukaan, miten kiinnostuneita pelaajat siitä ovat. Tärkeintä on kuitenkin välittää pelaajille ymmärrys siitä, että Reh’Vil oli nerokas jedimestari, mutta rikkoi jedikoodia räikeästi. Reliikkilöytö on siis toisaalta arvokasta historiallista ja käytännöllistä tietoa, mutta ei ehkä erityisen hyväksi ritarikunnan jo heikentyneelle moraalille.

Seikkailun sivuhahmot (pelinjohtajalle)

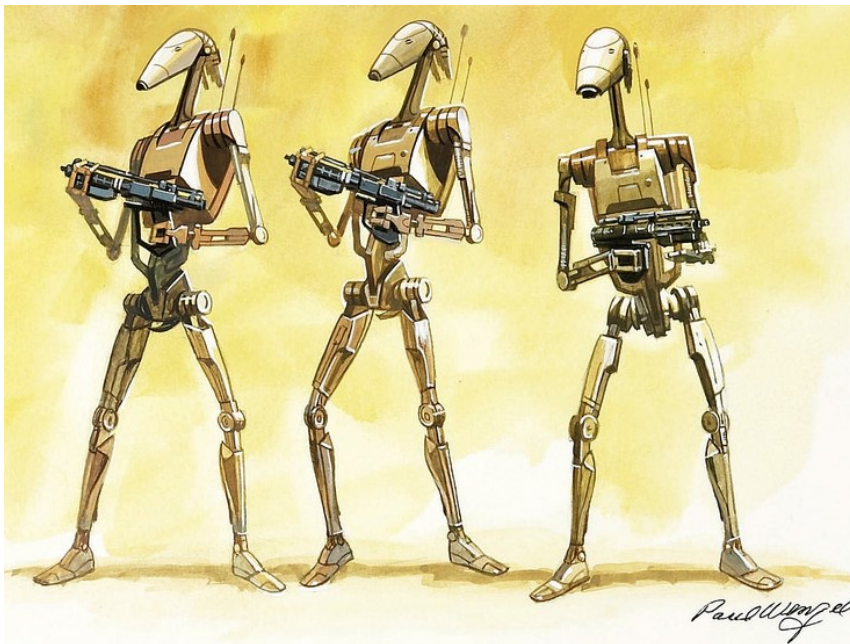
- Suurvisiiri Wick, kuninkaallisen perheen keski-ikäinen neuvonantaja ja kuiva byrokraatti.
- Kenraali Saliinge, prinssille uskollinen soturi, joka on varsin taikauskoinen.
- Senaattori Eveltijan Bop, viisas ja utelias poliitikko, joka edustaa planeettaansa Tasavallan senaatissa nyt ensimmäistä vuotta, mutta on heti näyttänyt taitonsa vakuuttavana puhujana. Eveltijan on prinssi Rigerin luotettu ystävä ja he jakavat kiinnostuksen kotiplaneettansa historiaan.
- Prinssi Rigeri Pamphya, planeetan kruunun taistelussa kuolleilta vanhemmiltaan perinyt terävä nuorukainen, joka pitää arvossa kansansa perimätietoa ja historiaa. Rigeri on voimaherkkä ja omaa piileviä näkijän taitoja, mutta kuninkaalaisuus on ilmeisesti estänyt jedejä värväämästä prinssiä vauvana. Rigeri itse tulkitsee yhteytensä Voimaan yhteydeksi kotiplaneettansa myyttisiin suojelushenkiin. Hän kokee velvollisuudekseen suojella planeettaansa Epsio-5:a.

Tehtävänanto ja seikkailun alustus

Seuraavaa tekstiä voi käyttää pelin esittelytekstinä pelaajia värvätessä. Se kannattaa kertoa pelaajille omin sanoin tai lukea pelikerran aluksi esimerkiksi Tähtien sodan tunnusmusiikin soidessa taustalla.

Kloonisota riehuu galaksissa ja Tasavallan – jopa jediritarikunnan jäsenten – moraali on maissa. Separatistit ovat valtaamaisillaan strategisesti tärkeän Epsio-5 -planeetan. Avaruustaistelu planeetasta on juuri hävitty ja Epsio-5:n lähiavaruus on täynnä Tasavallan sota-alusten jäänteitä. Nyt, ennen kuin separatistit ehtivät koota joukkonsa ja miehittää planeetan kunnolla, pieni joukko jedejä lähetetään evakuoimaan Epsio-5:n Tasavallalle uskolliset korke-arvoiset virkamiehet, jotka separatistit varmasti teloittaisivat kiinni saadessaan.

Jos joku hahmoista on erityisen kiinnostunut valomiekkailun historiasta, tämä hahmo tietää, että tuhansia vuosia sitten historian hämäriin jääneen jediopettaja Reh’Vilin kerrotaan kehittäneen urauurtava kahden valosapelin taistelutyylinä juuri Epsio-5:llä.



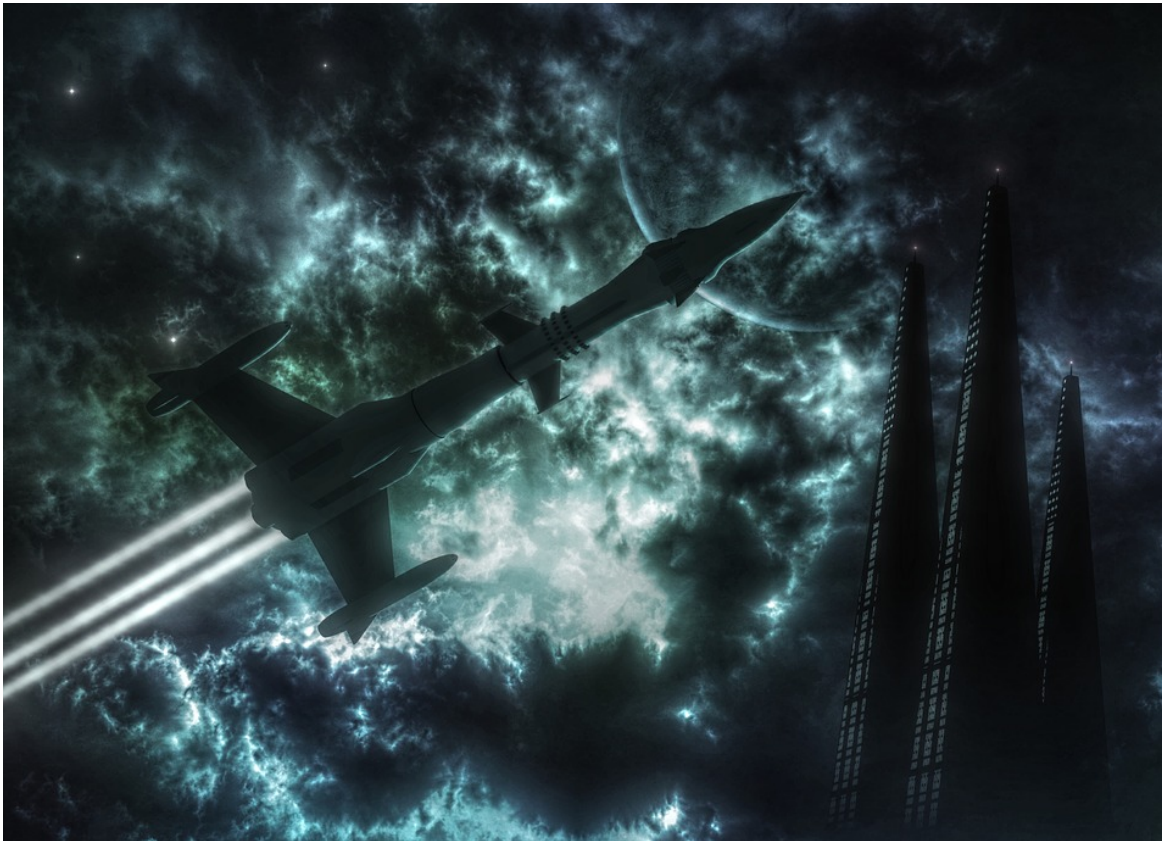
Tiedot pääkaupungista evakuoitavista tärkeistä johtajista (pelaajille)

- Prinssi Rigeri Pamphya, planeetan nuori ja kruunun juuri perinyt hallitsija.
- Suurvisiiri Wick, kuninkaallisen perheen neuvonantaja.
- Kenraali Saliinge, prinssille uskollinen soturi ja myös tämän henkivartija. Ainoa planeetan joukkoja komentanut, joka on vielä hävityn sodan jälkeen hengissä.
- Senaattori Eveltijan Bop, edustaa planeettaansa Tasavallan senaatissa nyt ensimmäistä vuotta, mutta on heti näyttänyt taitonsa vaikuttavana puhujana.

Kohtaus 1: Saapuminen Epsio-5:lle

Seikkailun alussa pelaajahahmot ovat Epsio-5:n kiertoradalla pienessä aluksessa, joka on taistelun lopuksi piiloutunut avaruusromun sekaan. Kaikki muut Tasavallan joukot ovat juuri paenneet lyötyinä.

Vaikka separistien valtausjoukot ovat vasta matkalla, Epsio-5:n kiertoradalla partioi jo joitakin etujoukkojen aluksia ja joukkoja saattaa olla myös planeetan pinnalla. Tehtävän kannalta olisi tärkeää olla herättämättä vihollisen huomiota vielä tässä vaiheessa. Millä taktiikalla jedi aikovat livahtaa planeetalle?



Selkkaus: planeetalle pääsy

vaikeus 1-2 onnistumista (riippuen taktiikan tyylikkyydestä)

Haavoittuminen: Separatistit ampuvat jedien alusta ja haavoittunut jedi ottaa iskua!

Epäonnistuminen: Separatistijoukot huomaavat jedit ja seuraa tiukka takaa-ajo! Vain vaivoin jedit saavat viholliset karistettua kannoiltaan, mutta nyt heidän tuloinsa on huomattu ja tehtävä on parempi hoitaa todella nopeasti! Vaihtoehtoisesti voit sanoa, että jedien alus on nyt vahingoittunut ja että he joutuvat etsimään uuden planeetalta pois päästäkseen.

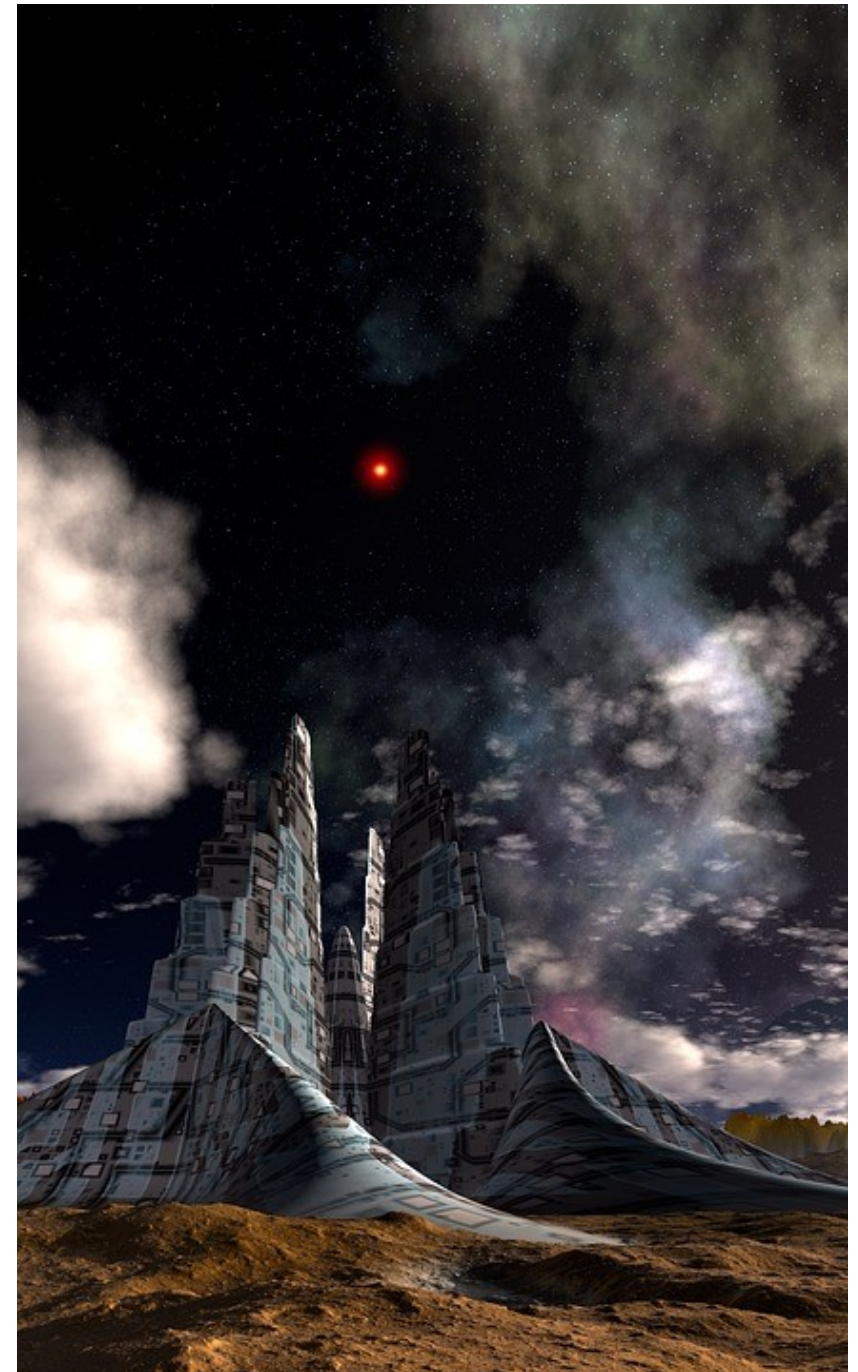
Onnistuminen: Jedit livahtavat separatistien tiedustelijoiden ohi taitavasti ja pääsevät planeetan pinnalle ilman ongelmia.

Ylimääräisiä onnistumisia: Separatistien tiedustelijat eivät näe vilaustakaan jedeistä. Planeetan pinnalle laskeuduttuaan jedit pääsevät pääkaupunkiin kenenkään huomaamatta.

Kohtaus 2: Vihainen visiiri

Jedit pääsevät lähes hylättyyn pääkaupunkiin ilman vastarintaa. Vain yksi evakuoitavista poliitikoista, visiiri Wick löytyy Epsio-5:n pääkaupungista, planeetan vasta edesmenneen kuninkaan linnasta. Wick kertoo ärsyyntyneen oloisena, että prinssi Rigeri Pamphya on antautunut taikauskolleen ja lähtenyt Wickin vastusteluista huolimatta muutama tunti sitten senaattori Eveltijan Bopin ja kenraali Saliingen kanssa kaupungin laidalta alkavaan vuoristoon. Epsiolaisten tarujen mukaan vuoristossa asuvat planeettaa suojelevat hyvät parantajahenget, joiden prinssi ilmeisesti uskoo auttavan heitä.

Kysy pelaajilta, miten he aikovat jäljittää prinssi Rigerin seurueineen. Elleivät he hälyttäneet planeetan separatistijoukkoja edellisessä kohtauksessa tai pelaajat kuvailevat kekseliäästi kuinka välttävät etsijänsä, tästä ei tarvitse tehdä selkkausta. Joukko pääsee ulos kaupungista ja löytää prinssin seurueen jäljet vuoristosta kommelluksitta.



Kohtaus 3: Kadonnut prinssi

Prinssin seurueen huolella peiteltyt jäljet johtavat syvälle metsäiseen, asu-
mattomaan vuoristoon. Jäljet päättyvät metsän lähes näkymättömiin nie-
laiseman, suuren raunioituneen kivipatsaan luokse.

Patsaan lähetyvillä piilossa vaanii leiriä uskollisesti puolustava kenraali Sa-
liinge, joka alkaa ampuu jedejä päin, kun nämä lähestyvät patsasta. Jos ken-
raalin kanssa joutuu taisteluun, se on yhden onnistumisen vaativa selkkauus,
jonka seurauksena voi olla fyysisiä vammoja tarkkasilmäisen kenraalin tark-
kuuslaserkiväristä. Jos jedi lähestyvät patsasta varoen ja kertovat heti ai-
keensa ilman viekkaita temppuja, Saliinge vakuuttuu, että jedi eivät ole
separatisteja vaan Tasavallan puolella ja hän ottaa heidät helpottuneena
vastaan.

Kenraali kertoo prinssi Rigerin halunneen mennä tutkimaan raunioita ja et-
tä senaattori Eveltijan lähti prinssin perään väittäen tämän käyttäytyvän
oudosti. Kenraali ei huomannut prinssin käytöksessä sen kummempia, kos-
ka oli keskittynyt tarkkailemaan ympäristöä ja peittämään heidän jälkiään.

Lähemmäs patsasta päästyään kuka tahansa vähänkin tarkemmin katsova
jedi pystyy tunnistamaan sen olevan muinaista jeditemppelien rakennus-
tyyliä. Voima on vahvasti läsnä tässä paikassa, mutta se ei ole enää käytössä
oleville jeditemppelille luonteenomaisen vahvasti valoisa. Patsaan juurelta
lähtee aluskasvillisuuden naamioima kiviseinäinen tunneli, joka johtaa jedi-
temppelin raunioihin.



Kohtaus 4: Temppelein aarteet

Temppelein maanalaiset osat ovat säilyneet suhteellisen turvallisina seinien ja katon tukevan kiveyksen ansiosta. Sisääntulotunneli johtaa avaraan eteisaulaan, josta lähtee useita oviaukkoja, osa melkein umpeen sortuneita. Jos jedit huhuilevat tai pitävät ääntä, senaattori Eveltijan vastaa ja huutaa apua.

Eveltijan ja prinssi Rigeri ovat temppelein keskellä olevassa suuressa puoliksi romahtaneessa hallissa. Hallin keskellä on kaatunut patsas ja sen vierellä prinssi Rigeri makaa tajuttomana neuvoton senaattori Eveltijan vierellään. Senaattori on yrittänyt herätellä prinssiä turhaan jo hetken ja alkaa olla todella huolissaan. Eveltijna kertoo olleensa huoneen ovella kun näki Rigerin kaatavan patsaan ja lyhyistyvän sen jälkeen maahan huutaen tuskissaan.

Tarkemmin prinssi Rigeriä tutkittuaan jedi kuin jedi voi huomata prinssin olevan näkijöille tyypillisessä Voiman aiheuttamassa transsissa. Kouluttamattomalle transsi voi olla kohtalokas ja sen on voinut laukaista vain jokin ulkoinen Voimassa vahva esine.

Kaadetun patsaan alla on syvennys, jossa on pieni kivinen lipas, jossa on jotain Voimassa vahvaa. Sen sisältä löytyy kourallinen ikivanhoja muistokristalleja. Kristalleihin tallennetut muistot ovat Reh'Vilin muistiinpanoja, jossa kuvataan kekseliäitä ja nykyjedeillekin osittain uusia valosapelitekniikoita. Muistokristalleihin on kuitenkin moneen kohtaan tallentunut erehtymättömästi myös Reh'Vilin ja Karinin sopimattoman lämpimät välit ja on selvää, että parilla on ollut jedeiltä kielletty romanttinen suhde. Karin on ilmeisesti ollut temppeleissä auttamassa Reh'Viliä tekniikoiden hiomisessa.

Jos jotain hahmoa piinaa uteliaisuus siitä, mitä Reh'Vilille ja Karinille on temppeleissä tapahtunut, tämä voi löytää jostain temppelein raunioista Karinin haudan. Haudalla voi saada esiin muistokaiun Reh'Vilin syvästä surusta tämän haudatessa rakastettunsa. Huolellisen meditoinnin tuloksena (muistuta, että separatistit ovat yhä tulossa), voi selvittää, että haudattuaan Karinin, Reh'Vil päätti myös haudata elämänsä jedinä. Yksityiskohtia voit keksiä lisää tarpeen mukaan.

Selkkaus: Prinssin parantaminen

vaikeus 2 onnistumista

Haavoittuminen: Parantamista yrittänyt hahmo päätyy prinssin kanssa samaan transsiin ja hahmon voi olla vaikea päästä transsista ollenkaan pois. Pelastautuakseen transsista on heitettävä parantumisheitto.

Epäonnistuminen: Parantamista yrittänyt hahmo päätyy hetkeksi prinssin kanssa transsiin ja tuntee pohjatonta surun ja menetyksen tunnetta, joka kuuluu Voimassa säilyneestä ikivanhasta muistosta.

Onnistuminen: Prinssi Rigeri herää ja purskahtaa hetkeksi lohduttomaan itkuun. Hän ei muista kuin pohjattoman surun ja on hyvin väsynyt ja äärimmäisen järkyttynyt kokemastaan. Prinssin parantanut jedi huomaa, että prinssi Rigerillä on oma henkilökohtainen ja vahva suhde Voimaan, mutta häntä ei ole koulutettu sen käyttöön.

Ylimääräisiä onnistumisia: Edellisen lisäksi hahmo havaitsee, että prinssillä on näkijän lahjoja. Hänelle myös selviää surun syy eli jedimestari Reh'Vilin murheellisuus rakastettunsa Karinin kuoleman vuoksi.

Seikkailun lopetus

Mitä ja keitä jeddit ottavat mukaansa planeetalta? Ja vielä tärkeämpää, jättävätkö he jotain tai koettavatko peitellä jotain? Muistuta, että jediritarikunta haluaa tarkkailla voimaherkkiä henkilöitä varsinkin nyt kun sota on harvennut joukkoja, joten prinssin lahjakuus varmasti kiinnostaa neuvostoa. Toisaalta prinssi varmasti joutuisi ritarikunnassa nöyryyttäviin ja epämiellyttäviin kokeisiin, joilla häntä testattaisiin Voiman pimeän puolen vaikutuksen varalta.

Prinssi on epävarma lahjoistaan ja uskoo kohtalonsa olevan oman kansansa johtajana eikä jedinä. Jos prinssin saa suostuteltua jediritarikunnan liittolaiseksi, hän on yhden resurssinopan arvoinen, mutta jos hänet saa suostuteltua ottamaan vastaan koulutusta ja harjoittamaan näkijäntaitojaan, hän on kahden resurssinopan arvoinen.

Muistokristallit ovat kahden resurssinopan arvoiset, mutta niiden sisältämä sopimaton kiintymys voi aiheuttaa ritarikunnassa moraalin laskua kun muinainen viisaana pidetty jedi onkin näin tahrattu. Jos kristalleista yrittää erottaa vain ne, missä salasuhte ei näy liian voimakkaana, jäljelle jääneet kristallit ovat vain yhden resurssinopan arvoiset. Jos kampanjan tilanne sitä vaatii, kristallit voivat olla useammankin resurssinopan arvoiset.

Seikkailu päättyy, kun jeddit nousevat saaliineen takaisin alukseensa ja sujahtavat paluumatkalle. Jos pelaajia on tarpeen hieman hoputtaa, voit lähettää temppeleille jedejä tai prinssiä etsiviä separatisti-droideja tai muulla tavoin muistuttaa, että vihollisen valloitusjoukot ovat saapumassa.

Jatkoideoita

Mukaan otettu prinssi Rigeri voi myöhemmin pyytää jedejä toimimaan vallatun Epsio-5:n hyväksi. Jos hänestä ei tullut liittolaista, neuvosto voi pitää prinssiä turvallisuushkana, koska hän on kouluttamaton voimankäyttäjä. Jedimestari Reh'Vilin salaisuuden paljastaminen voi saada jonkun toisen jedin pitämään omaa salasuhdettaan oikeutettuna.

Kehukierros ja ylläpitovaihe

(kampanjaa pelattaessa)

- 1) Kaikki hengenvaarallisessa selkkauksessa mukana olleet saavat +1 VOIMA-arvoonsa.
- 2) Seuraavaksi kukin saa kertoa joko hahmonaan tai pelaajana kehun yhdestä hahmosta tai pelaajasta. Kukin kehu lisää +1 KUNNIA-arvoon, paitsi jos kehuja kehuu itseään.
- 3) Lopuksi pelaajat päättävät, antavatko he jäljelle jääneet resurssit takaisin jediritarikunnalle vai antavatko ne esimerkiksi pelissä tavatuille sivuhahmoille tai sijoittavatko ne muualle. Muualle sijoitetut resurssit merkitään muistiin.
- 4) Jediritarikunnan resurssinopat heitetään ja noppien joukosta poistetaan kaikki ykköset. Jos jeddit ovat toimineet vastoin jediritarikunnan moraalkoodia, myös kaikki kakkoset poistetaan. Jäljelle jääneet nopat kuvaavat ritarikunnan nykyisiä resursseja ja luku merkitään muistiin.