

Hvad du behøver at printe ud selv:
Intet.

Komponenter du vil modtage på Fastaval:

Regler og scenarieforklaring

7 skrabelods karakter skemaer

5 Index kort hvoraf 3 er blanke

1 hand-out med forskriften

3 terninger

1 pose med Kranie Brikker

1 pose med mørke prikker

Hvad du gerne selv må medbringe:

En håndfuld mønter til at skrabe med, i det tilfælde spillerne ikke har nogen på sig selv.

Velkommen til Star Wars: A New Home.

"Star Wars is bickering in space"

-James D'Amato

Spilleets Regler

SYSTEM

Dette rollespil er ment som kolaborativt samarbejde mellem alle spillere og spil lederen, med fokus på det interne drama mellem karaktererne end på udefra kommende faktorer. For at opnå denne type spil har alle karaktererne en Hemmelighed og en Mission. Missionerne er designet til at være let overkommelige, sådan at i slutningen af spillet alle har haft en chance for at have klaret dem. Når en spiller klarer deres karakters mission får de lov til at skrabbe Level Op feltet, som vil give dem en ekstra terning at slå med når de prøver at overkomme handlinger.

Systemet i en nøddeskal er baseret omkring konceptet: "Spillere fejler ikke med mindre de vil, men deres succes kan have Konsekvenser". Vi bruger 12 sidede terninger med sorte og hvide prikker (force terningerne fra FFGs Star Wars system. Der er et lige antal af sorte og hvide prikker på hver terning, men de er distribueret på en sådan måde at man oftere slår sorte prikker.

AT SLÅ MED TERNINGERNE

Når en spiller vil prøve at opnå noget slår de med det antal terninger der er vist i deres Level Op felt øverst på deres skema (ud over Luke starter de altid med en enkelt terning). Derefter spørger spil lederen om de har nogen evner der passer til hvad de prøver at opnå, og hvordan den evne passer. Som hovedregel bør spil lederen aldrig sige nej til brugen af en specifik evne, da ikke alle er gode til at være kreative, og alle skal have lov til at have det sjovt med spillet. Herefter lægger spilleren de antal sorte og/eller hvide prikker der står ved siden af evnen til de prikker de har slået med terningerne, sådan at spilleren kan sige jeg har fået X hvide prikker og Y sorte prikker i alt.

For at opnå stort set hvad som helst skal der bruges 2 hvide prikker. Det betyder at enhver karakter kan opnå succes ved at bruge en evne, hvis de vil tage Konsekvensen.

AT TAGE KONSEKVENSEN

Hvis spilleren ikke har opnået alle de hvide prikker de ville have, kan de konvertere ALLE deres sorte prikker på en gang imod at de skraber det øverste Konsekvens felt på deres skema og gøre hvad der står. Dette repræsenterer at overgive sig til Den Mørke Side af Kraften, så opfordrer spilleren til at bruge dette i deres narrative beskrivelse af hvad der sker i scenen.

De forskellige typer konsekvenser der findes på skemaerne er:

- En anden spiller eller spil lederen finder på en komplikation til scenen
- En anden spiller eller spil lederen finder på en følelse der kan udspille sig i scenen
- Spilleren får lov at Level Op og skrabbe et felt på deres skema
- Andre ting der er unikke og karakteristiske i forhold til rollen

Skulle en spiller finde sig i den situation at de ikke har flere konsekvenser de kan skrabbe kan de altid tage den sidste løsning: Heroisk Selvopofrelse.

AT FEJLE

Det er ikke sådan at spillerne altid vælger succes for vores helte. Hvis en spiller ikke får nok hvide prikker kan de altid vælge at gå ned af stien Den Lyse side af Kraften og fejle den givne handling. Det betyder at spilleren ikke opnår hvad de gerne ville, men siden den Mørke Side altid er der for at friste en lille smule får spilleren en brik der repræsenterer en enkelt sort prik. En spiller kan inkassere så mange af disse brikker som de har lyst til før eller efter de slår terninger og tilføje det antal sorte prikker til hvad de har slået. Der er nogen spillere der lurepasser med deres sorte brikker for at bruge dem alle sammen på en gang. Det er ganske fint, det viser dig tydeligt hvornår den spiller vil have deres store øjeblikke mørke hæder.

FORDELE

Der er stor sandsynlighed for (specielt hen mod slutningen) at en spiller ender op med flere hvide prikker end de har brug for. Giv her spilleren mulighed for at skabe små Fordele for dem selv og gruppen. For eksempel: "Denne her Stormtrooper har nøglekortet til den låste dør vi så tidligere" eller "der er en stor knap som får den kæmpestore dør med pigge under til at falde ned". Accepter disse Fordele hvis det er ting der opfordrer til Fremtidige Handlinger, men accepter ikke "Jeg ser en knap der får en dør til at falde ned og dræbe Rancoren" da det blokker fremtidige handlinger eller drama. Du må meget gerne guide spilleren til at finde en Fordel der opfordrer til Fremtidige Handlinger, se evt eksemplet på sidste side.

KAMP OG SKADE

Kamp er ret simpelt. Først handler alle spillerne i en hvilken som helst rækkefølge, og derefter fortæller spil lederen hvad deres Spil leder enheder (NPCer) gør. NPCer har en Værdi der symboliserer hvor mange eller hvor stærke de er En hvilken som helst handling der blive taget imod en NPC enhed reducerer enhedens Værdi med *en per hvid prik der bruges*. Det er lige meget om karakteren skyder, knurrer fjendtligt, lyssværd hugger, snyder og bedrager eller skubber med Kraften...alt kan bruges til at komme af med fjenderne.

Efter spillerne har taget alle deres handlinger deler NPCerne (dem der nu er tilbage) skade ud lig med den værdi de har tilbage. Brug din egen dømmekraft til at bestemme hvor det vil være mest sjovt hvis der er flere potentielle Spillere der kunne blive ramt, og spred gerne skaden ud. Skade/Helbred har deres eget område på skemaet, og spilleres skraber et hvilket som helst helbreds felt per skade de tager. Skade kan resultere i at spil lederen får Kranier eller at spilleren får en ny sort priks Evne. Skulle det ske at en spiller løber tør for Helbreds felter skraber de det øverste konsekvens felt i stedet, lige meget hvor meget skade de tog. Dette er aldrig sket i nogen af mine spil tests da karaktererne med vilje er designet til at være ultra kompetente.

KRANIER 🦴

Spil lederen starter med et bestemt antal 🦴, og får flere 🦴 gennem spiller skade og konsekvenser. Kranier er spil lederes valuta som kan bruges til at tilføje dramatiske elementer til spillet. I scenariet er der ideer til hvordan kranierne kan bruges, men dette er ikke ment som at være den ultimative liste, kun generelle guidelines.

Spil lederen bør gøre et stort show ud af at bruge 🦴. De er et værktøj der skal bruges til at skabe spænding ved bordet. Mens det ikke er meningen at spil lederen skal være et fjendebillede, skal spilleren gerne føle at der er noget der modarbejder dem, 🦴 er en god fysisk repræsentation for denne følelse.

Scenariet

Scenariet I en nøddeskal:

- En gruppe pirater der udgiver sig for at være rebeller er landet og vil stjæle et eller andet yderst værdifuldt i byen New Alderaan.
- En Imperisk Kommandør født på Alderaan har hørt om disse pirater og planlægger at stoppe dem, på en meget hård og Imperisk måde
- Spillerne hører at Imperiet har invaderet Alderaan, og skynder sig med alt hast til New Alderaan, uvidende om at de rebeller der har sendt efter hjælp i virkeligheden er pirater...

Akt 0: Regel forklaring (10-30 min afhængigt af hvor hurtigt gruppen samles og har fokus)

Før spillet rigtigt startes, lær dem at kende og før dem ind i Star Wars verdenen.

- Start med at understrege at dette spil ikke handler om hvad LucasFilm eller Wookipedia mener at Star Wars er, det her er VORES Star Wars indtryk, og vi har ikke brug for Cannon/Legend/Gate-Keeping for at have det sjovt. Målet er at alle skal føle at deres input til spillet er gyldigt lige meget hvor stor eller lille fan de er.
Spørg hver spiller individuelt om hvad Star Wars er for dem, hvad der gør de næste timers tid er værd at spendere i det her univers. Hvis folk ikke har et svar, bør du ikke presse dem men i stedet stille dem nogen ledende spørgsmål så som "Hvornår så du først Star Wars" eller "Hvad er dit første/bedste minde om Star Wars" eller lignende. Dette burde give dig hints om hvad den individuelle spiller gerne vil opnå over den næste times tid, og lære spillerne lidt bedre at kende.

Introducer spillerne til deres skema.

Læg nu skemaerne ud så alle kan se dem (hvis du lægger dem ud før nu vil de fleste distrahere sig selv ved at kigge på dem, så prøv at lade være med det) og bed alle om at vælge et af dem. I dette scenarie er det vigtigt at Luke, Leia, Han og Robotterne* bliver valgt. Lando, Chewbacca og Wicket er suverænt kun side karaktere og hvis de ikke bliver valgt vil det ikke betyde det store i den her historie

*bemærk Fastaval 2018, spillet er annonceret som 3-6 spillere, så hvis du kun har 3 spillere bør du NPCe robotterne og sørge for at C3POs mål om at bryde ind i en intens samtale bliver opfyldt.

- Gennemgå de basiske regler der er printet på flappen på skemaerne, og spørg om der er nogen spørgsmål.
- Bed spillerne om at løfte flappen op og læse deres Hemmelighed of deres Mission uden at vise det til de andre spillere. Hvis de har nogen spørgsmål, svar på dem så diskret som muligt. Fortæl dem også at deres Inventar kun er der som inspiration og er ikke en endegyldig liste.
- Disse skemaer er skrabelodder, og der bliver skrabet igennem hele spillet. Min erfaring fortæller mig at spillerne ikke kan vente med at få lov til at skrabe, derfor bed dem om at skrabe det første (længst til venstre) felt i deres Level Op felt.
- Vis spillerne at du har taget 8 🧠, og fortæl dem at de vil blive brugt på dine onde planer igennem spillet på et skabe udfordringer for dem.
- Regel forklaring er nu slut, så det er på tide at hoppe med begge ben ind i scenariet og vise spillerne Hand Out 1 og læse det højt i den bedste radio drama stemme

Akt 1: Intro til systemet via en hurtig rumkamp (15 min)

STAR WARS
Episode VI.II
A NEW HOME

Rebellerne har delt et mægtigt slag mod IMPERIET da de ikke alene ødelagde deres anden dødssjerner, men også kom af med den frygtede Kejser.

Mens resten af oprørerne ryder op i de sidste fanatiske loyalister over planeten Jakuu, har Prinsesse Leia modtaget et nødopkald fra den nyoprettede by New Alderaan.

Leia, Han og Luke, sammen med en loyal gruppe af helte, ræser nu dertil men bliver mødt med hård Imperisk modstand højt over planeten....

Læs den følgende tekst eller improviser din egen version. Lydeffekter og store håndfagter giver ofte en god ekstra dimension hvis du er modig nok til at lave dem:

Tusindårs Falken brøler ind foran kameraet, tæt forfulgt af 6 laser spyttende Tie Fighters. Kameraet følger Falken rundt om en kæmpe Stjerne Destroyer der er i fuld kamp med en Rebel Cruiser. Ind fra højre blæser en meget velkendt X-Wing, og de mest opmærksomme publikum ser R2D2 side oppe i toppen af den. X-wing flyver op mod toppen af skærmen og vi screen wiper med den over til C3PO der snubler sig frem inden i Falken. I baggrunden kan vi høre Han Solo råbe "JAJA, jeg er i gang, bare hold styr på hvad du har gang i!"

- Luke og R2D2 er i X-Wingen
- Resten af gruppen er i Tusindårs Falken
- Star Destroyeren og Cruiseren er baggrunds scene elementer, de spiller ikke en aktiv rolle medmindre du eller spillerne beslutter jer for at bruge dem narrativt
- Brug 4 kranier og fortæl spillerne at ud over de 6 Tie Fighters der er efter the Falcon, kommer der yderligere 4 (6 hvis du har 6 spillere) Ties skrigende ind og forfølger X-wing.
- Spørg nu spillerne, Hvad gør i!?

Spillerne får alle sammen en enkelt handling hver i hvad end rækkefølge de ønsker at tage dem, derefter fortæller du hvad situationen nu er og hvad NPC'erne gør.

Gentag dette mønster til de har taget sig ad alle Tie Fighterne (i alle mine spil test skete dette i midten af runde 2, men det betyder ikke så meget hvis det tager kortere eller længere tid)
Hvis det er sådan at spillerne har smadret alle Ties'ne inden alle har fået lov til at tage en handling kan du her med rette bruge nogen  og tilføje nogen flere. 2 Ties per  brugt er en fair pris.
Der er et eksempel på hvordan en kamp kunne udspille sig på bagerste side hvis du har brug for det.

Akt 2: Bygning og gennemspilning af byen (1 time, tag tid fra denne akt hvis spillet var lang tid om at starte)

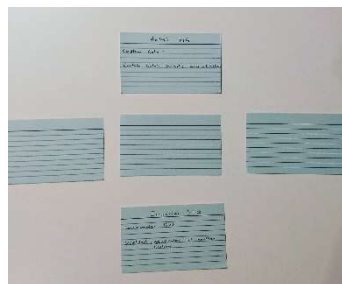
2.1 Beskriv hvordan spillerne flyver ned og lander på planeten, og giv en enkelt detalje om byen. Hvis du ikke har nogen ideer selv er der her et par eksempler du kan vælge fra:

- Skønne grønne marker og bakker ind kranser denne skindene by i hvis marmor.
- De stadigt overdækkede bygninger er spredt rundt i et fjendtligt landskab, der gør det klart at det her er en by der stadig er i gang med at finde ben at gå på
- Mellem to bjerge er den udstrakte by med lange parallelle gader presset ind.

2.2 Tag de 5 index kort ud og placer dem på bordet i en "plus" formation, som vist nedenfor, med tekste vendt mod spillerne:

Hver kort er et sted spillerne kan besøge.

Spillerne lander i Rebellernes base.



Som en samlet gruppe, find nu på steder som de 3 blanke kort kan være. Hvis i ikke har nogen ideer er der her nogen stykker som i kan bruge som inspiration:

- En lufthavn der er spærret af
- The Alderaan Memorial Museum
- Den Centrale markedsplads med springvand
- Slumkvarter med hasardspillesteder og værtshuse
- Et næsten tomt men fint dekoreret Kasino

Hver spiller skal så skrive en detalje hver på 2 forskellige kort. Dette skridt er vigtigt da det giver spillerne en investering i byen. Detaljer som jeg har set:

- I Lufthavnen er der nogen luksus skibe (I det spil valgte jeg at det var DEM piraterne var efter)
- Den Imperiske kommandør taler med TYK skotsk accent
- Der er udgangsforbud i slum kvarteret, og så tilføjede en anden spiller, men børnene er stadig ude i gaderne.
- Skjold generatorens strøm kommer fra dette sted

2.3 Læs teksten i boksen højt for spillerne (bemærk at jeg med vilje ikke har valgt køn eller art/race for hverken kommandøren eller pirat lederen. Hvis spillerne ikke har valgt hvad de er, bestemmer du)

Falken lander i rebellernes base samtidig med at Luke og R2D2 kommer ud af deres X-wing. Der er en mængde aktivitet i lejren, store kasser med tungt udstyr bliver kørt ud for at gøre klar til invasionen af byen. I horisonten kan i se det store kuppelskjold der barikere det Imperielle hovedkvarter, og højt oppe i rummet giver lynende lysglimt et indblik i den kamp der stadig foregår deroppe.

Den person der kommer gående mod Docking porten af Tusindårs Falken præsenterer dem selv som lederen af den Rebel celle der sendte nødsignalet ud....

Spørg spillerne hvem der går hen og introducere dem selv til lederen, og hvad de gør nu.

Bemærk, fordi dig og dine spillere her fra vil have valgt nogen elementer jeg ikke kan forudsige vil min guidance være mere generel fra nu af. Derfor vil denne del af spillet være den største udfordring for dine improvisationsevner, da du vil blive tvunget til at opfinde NPCer og sætte scenen ved at bruge de stikord spillerne skrev på kortene, samtidigt med at det er din opgave at være sikker på at alle spillere får lov til at være med så meget de har lyst til. Lad spillerne besøge alle de steder de har interesse i, og uddyb stikordene sammen med spillerne. Prøv at være så tro til tonen i Star Wars som muligt ved at bruge funky scene skift når i går fra scene til scene, og hav Stormtroopers goofe rundt og være uduelige. Folk i rober, og underlige aliens overalt er gode til at give et billede af en levende by.

Dette er de ting der skal ske i Akt 2, rangeret efter vigtighed:

1. Leia skal fortælle Luke at hun er gravid, mens hun undgår Han som vil snakke med hende om det samme. Luke vil snakke med Leia om at han kan føle noget mørkt vokse inden i hende, og som prikken over i'et vil C3PO gerne afbryde alle disse samtaler. Alt det ovenstående er fuldstændig i spillernes hænder. Hvis de er mere fokuserede på at løse "plottet" i stedet for deres respektive missionen, giv dem et lille vink om at læse deres missioner igen. Hvis de stadig ikke interagerer med deres missioner er det fordi din gruppe ikke er interesseret i den interne drama og nok bare gerne vil have lidt Star Wars action...giv dem hvad de vil have, hyg jer med fokus på at komme til akt 3 så hurtigt som muligt.
2. Spillerne skal igennem skjoldet på Imperiets hovedkvarter på en eller anden måde for at konfrontere Kommandøren. Der er ikke nogen forud beskrevet måde at gøre dette på, hvis spillerne kommer op med en løsning er det DEN måde det skal gøres på. Lad være med at spille tid på at prøve at forhindre deres planer, smid i stedet noget let modstand ud foran dem i form af små grupper af stormtroopers eller døre der kan skydes/lys-sværes åbne osv.
3. Piraterne vil meget gerne stjæle et eller andet, men kun hvis spillerne finder interesse deri. Hvis der ikke er nogen interesse så smid gerne denne del af plottet væk. Jeg har fundet at bare det at piraterne skubber tunge kasser med mærkværdige maskindele rundt er nok til at gøre de fleste spillere ret mistænksomme.

Ting du kunne bruge Kranier på i akt 2:

👤 – Introducer en gruppe stormtroopers eller lignende. Deres Værdi er lig med 2 gange så mange folk der er med i scenen (feks Han og Chewbacca er gået alene hen for at slukke strømgeneratoren ned, spil lederen bruger et Kranie og spillerne går ind i favnen på 4 stormtroopers)

👤 – Lad en NPC blive negativt stemt over for spillerne. Det betyder ikke nødvendigvis aggressiv, tænk Watto i episode 1 eller Landos forræderi i episode 5.

👤👤 – Tilføj en komplikation til en handling spilleren skal til at lave før spilleren ruller terninger, med det resultat at de skal bruge 4 hvide prikker for at få en succes. F.eks. hvis spillerne er fanget i en affaldskværn og vil have deres Droids til at slukke for dem, kunne en komplikation være at C3PO har glemt at tænde for sin walkie talkie. Det er mest fair at bruge Kranier på den her måde hvis spillerne har leveled op mindst en gang.

Akt 3: Resolution, den endelige konfrontation (15 minutter)

Når nogen eller alle spillerne når ind i det Imperiske hovedkvarter, skal spillet rundes af. Om det er en episk konfrontation med Imperiets tropper, mod piraterne eller begge dele kommer an på hvad der er sket i spillet op til nu.

Bemærk Fastaval 2018:

Hvis du kun har 20 minutter tilbage af modulet, brug her dramatisk halvdelen af dine Kranier og få dine spillere omringet eller fanget i en fælde på den bedst mulige måde (tænk her på scener som Landos forræderi i Cloud City, eller "Rebel SCUM!" scenen fra skjoldgeneratoren på Endor). Vær yderst opmærksom på at når du gør dette tager du den direkte kontrol væk fra spilleren, så gør det på en blid måde der stadig får spilleren til at føle sig cool. Et eksempel på hvordan det kan gøres er at beskrive at "for mange stormtroopers" kommer ind og arrestere spillerne, men fordi de er stormtroopers lægger de ikke mærke til at spillerne gemmer deres våben og udstyr i deres tasker før de bliver anholdt. Husk på at hele årsagen til at bruge dette værktøj er for at presse spillerne frem til den endelige konfrontation, ikke at forlænge spillet ved at etablere ekstra scener der bruger tid på at slippe fri fra et fængsel osv.

For at lave en god slutning for spillerne, er hovedreglen at du skal sørge for at minimere løse ender. Brug hvad end  du har tilbage på at give den store episke Skurk en Værdi lig med det dobbelte af hvor mange  du brugte. For eksempel, hvis du havde 6  tilbage til slut ville Skurken have en Værdi på 12. En Værdi på mindre end 6 er lidt af et antiklimax, så prøv at kringle det sådan at du har en del  tilbage her til slut.

I en af mine spiltests havde gruppen spillet sig op så halvdelen kom i konflikt med Kommandøren og den anden halvdel prøvede at stoppe piraterne, så jeg delte den totale værdi mellem de to grupper så de begge havde deres Episke slutkamp. At været splittet op på den måde er meget tro til Star Wars tonen, så det er fint at opmuntre spillerne til at gøre dette.

Når spillerne har vundet på triumferende vis, vælg en slut beskrivelse og derefter beskriv (eller syng) rulletekstmusikken.

Ideer til slut beskrivelse:

- Flokke af jublende Alderannere flokkes omkring spillerne og råber af glæde med musik og dans til langt ud på natten.
- Piraterne bliver ført væk i håndjern, med tunge skridt og hængende hoveder.
- Den Imperiske Kommandør forlader planeten, enten i fuld retræte eller som en uforudset allieret.

Debrief, spørgsmål/skrab resten (5+ minutter)

Spillet er nu overstået, tag en dyb indånding. Tak alle for at være med til spillet og for at skabe dette spil sammen med dig.

Spillet burde have været ret let i tone og indhold så jeg forudser ikke den store brug for en "safety debriefing" på det her tidspunkt, men der kunne godt være et par ting der skete igennem spillet som triggerede nogen. Sørg for at alle er OK før du lader dem gå videre til hvor end de nu skal hen.

Du må gerne opmuntre dem til at skrab de resterende felter på skemaet, hvis de har lyst til at se hvad der gemte sig derunder.

Alle dokumenter og alt hvad jeg har lavet er gratis tilgængeligt fra min Dropbox, skriv en besked til mig på Dowkeen@gmail.com og så sender jeg gerne et link. Jeg taler flydende engelsk og dansk, så skriv gerne til mig på de sprog 😊

Der er to måder jeg fandt man kan lave skrabelods karakter skemaer på.

Den første som jeg oprindeligt brugte i alle mine spiltests, og som inspirerede spillet til at starte med, er ved at laminere skemaet og derefter male med en mix (1 del opvaskemiddel og 4 dele akrylmaling) over de steder der skulle dækkes til. Der skal som regel to lag maling til at dække fuldstændigt, men det laver gode skrabelodder.

Den anden måde som er den jeg har brugt til Fastaval 2018 er ved at bruge "scratch-off sticker sheets" fra silhouette... men det er ikke billigt. En A4 side, som var nok til at dække et sæt skemaer, kostede omkring 40 kroner, på den anden side hvor ofte har man brug for mere end et sæt ;)

The scenario and game was written by me, Stefan Lerbech

English version edited and proof read by Carl White

Play tested by a lot of awesome people, you know who you are, thank you!

Star Wars and everything associated with Star Wars, including pictures and names are the property of Disney and Lucas Film Limited. This document is a work of fan fiction for entertainment purposes only, and will never enter distribution for profit by me.

The design of the dice belongs to Fantasy Flight Games

Kamp Eksempel

GM: Hvad gør i!?

Luke: Øh, kan jeg skyde på tie fighterne?

GM: Ja meget gerne, beskriv hvordan du gør det, slå terningerne og tilføj en relevant evne.

Luke: Jeg flyver over imod de Tie Fighters der skyder på mine venner i tusindårs Falken og skyder dem med min Tunge Våben evne

Spilleren kigger på sit Level Op felt og ser han slår med 2 terninger. Den ene terning ender med 2 hvide prikker, den anden med 1 sort prik. Så med Lukes ene hvide prik i Tunge Våben er hans endelige resultat 3 hvide og 1 sort prik

GM: Godt Lavet! I et mægtigt hug tager 3 Tie fighters ud, vil du beskrive det for os?

Luke: YEAH! Jeg flyver ind fra toppen og...(spilleren beskriver energisk scenen)

GM: Hvem har nu noget de gerne vil gøre?

Leia: Jeg er inde i Tusindårs Falken, så jeg tror ikke jeg kan gøre noget?

GM: Jo jo, det kan du sagtens, prøv at kigge på listen over evner og se om de giver dig noget inspiration. Du er vidst ret godt til at Bosse folk rundt? Hvordan kan det resultere i at nogen Tie Fighters bliver taget ud?

Leia: Orv ja det er jeg da også! OK så jeg råber af Chewbacca "Hold denne her rustbunke lige i luften, Han kan ikke ramme noget hvis du ruller rundt på denne her måde!"

Spilleren ruller og får 2 hvide prikker og 2 sorte prikker I alt efter at have tilføjet evner.

GM: Chewbacca knurrer af dig men holder skibet lige så Han kan blæse to Ties ud af nattehimlen.

Han (bryder ind): HA, Han taget totalt kredit for hvad der lige skete. "SÅ i det, det er SÅDAN det skal gøres"

Kan jeg også tage min tur eller talte det som min og chewbaccas tur?

GM: Tag helt sikkert din tur. Husk at lige meget hvor meget Han tror at det var hans død, så var de to Ties taget ud på grund af Leias handling.

Han: Fair nok. Jeg spinder rundt i tårnet og skyder mine lasere efter nogen af dem der er efter Luke. Hmm jeg har ikke rigtigt nogen evner der passer perfekt, jeg kunne bruge Dumdristig? "HA, jeg kan tage de her piloter med en arm bundet på ryggen!"

Spilleren ruller og slår 2 sorte prikker, og siden Dumdristig har en sort prik får spilleren 3 sorte prikker i alt.

Han: Wow... jeg kan ikke fejle det her slag det er for vigtigt for mig, jeg skraber den første Konsekvens og konvertere alle de her tre sorte prikker til hvide.

Konsekvensen er at Han Solo skal prale nådesløst resten af scenen, det har Han Solos spiller INTET imod!

GM: Det var 3 Ties mere der eksploderede, fortæl mig hvordan det ser ud?

Spillerne fortsætter til alle spillere har taget deres tur, og derefter fortæller spil lederen hvad NPCernes handlinger er.

GM: Det var alle jeres handlinger, der er stadig 2 Tie fighters efter X-wingene, de får et par heldige skud ind der strejfer R2D2 og får X-wingene til at rumstere. Luke og R2D2 skrab venligst et Helbreds felt hver. Der er også stadig en enkelt Tie der flyver rundt om Falken som en vred hveps, hvem af jer derinde skraber et Helbreds felt? Nu bruger jeg et par  og ud fra Star destroyeren flyver en klynge flere Ties ud imod jer. Jeres Cruiser får skudt nogen af dem ned på vejen, men der er stadig 4 ekstra der når ud til jer. Det betyder der nu er 7 tie Fighters i alt der prøver på at skade jer...hvad gør i?

Eksemplar på en dramatisk handling.

Droids: C3P0 vil gerne prøve at Snake ham den olmt udseende Vagt ned på jorden igen. Han snakker 6 millioner forskellige sprog flydende, så det her burde være rimeligt nemt!

Spilleren får 3 hvide prikker I alt, 1 mere end de 2 de havde brug for for at opnå en succes.

Droids: Hurra! Jeg vil gerne have at min Fordel er at ud over at han slapper af, så giver han mig også nøglekortet til den låste dør!

GM: Fordelen skal være noget der opmuntre til Fremtidige Handlinger. Hvad med at C3P0 spotter at vagten har nøglekortet og diskret siger det til Wicket of Han:

Droids: Det lyder fair, jeg vinker ad Wicket for at få ham til at snuppe det.

Wicket: Den klarer jeg, det kort er så godt som mit.

Wickerts spiller ruller 1 hvid og 2 sorte prikker ialt

HA, jeg fejler, så Wicket går bare direkte over til vagten og hiver i kortet, uden noget forsøg på at skjule det.

GM: He he, super. Fordi du valgte at fejle får du en sort brik som du kan bruge på et hvilket som helst tidspunkt senere i spillet på at tilføje en sort prik til et af dine slag. Vagten der nu er meget afslappet på grund af C3P0 synes du er en nuttet lille ting og fejer dig til side og klapper dig på hovedet.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Spilleets Regler

Når Spil Lederen beder dig om at slå med terningerne, slå det antal  der står i det Level Op felt. Hvis du har en evne der er passende, tilføj hvide  eller sorte  prikker der står ved siden af evnen.

For at opnå Succes skal du få   ialt, men frygt ej hvis du kun får  kan du altid omfavne den Mørke side af Kraften!

At omfavne den Mørke side konverterer alle dine  til , men for at gøre dette skal du tage Konsekvensen. Skrab det øverst tilgængelige felt i Konsekvens området, og gør hvad der står.

Hvis du tager skade, skrab så mange felter i helbreds området som den skade du tog. Hvis du ville tage skade og ikke har flere helbreds felter tilbage, skrab det øverste Konsekvens felt i stedet.

Hvis du ser et  på noget tidspunkt er det til Spil Lederens nederdrægtige planer.

Luke Skywalker



	Smerte ●	Pine ●
		

Level Op felt



Evner

○○	Lyssværd	
○	Bruge Kraften	●
○	Tunge Våben	
○	Pilot	
○	Bevare roen	
	Blive Vred	●
	Stædig	●

Konsekvenser

1	Give in to the DARK SIDE! Spil lederen vælger en følelse som du bliver nødt til at udleve ellers får spil lederen 🧠
2	Calm your feelings Luke! Fortæl os om en scene eller et flashback med Obi-Wans spøgelse som guider dig igennem den situation som du befinder dig i lige nu. Der er ikke flere konsekvenser til din handling...lige nu.
3	Yeeesss, I feel your emotions. Spilleren til højre for dig vælger en følelse som du bliver nødt til at udleve. Spilleren til venstre for dig tilføjer en komplikation til din succes. Spil lederen får 🧠🧠🧠
4	DO IT! Spilleren til venstre for dig vælger en følelse som du bliver nødt til at udleve. Spilleren til højre for dig tilføjer en komplikation til din succes. Spil lederen får 🧠🧠🧠
5	Heltemodig Selvopofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoene.

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

Du kan mærke noget mørkt vokse inde i din søster Leia. Det startede ikke alt for lang tid siden og du er bange for at den Mørke side af Kraften bliver stærkere på grund af det. Måske ved Han hvad den bedste måde at snakke med hende om det på er?

Mission

Undgå at snakke om din hemmelighed med Leia før det er dramatisk passende. Når du har snakket med hende kan du skrabe det næste Level Op felt.

Ting

Lyssværd
X-wing

Princes Leia



		Smerte ●
		Pine ●

Level Op felt



Evner

○○	Diplomatisk	
○	Skyde med pistoler	
○	Bosse folk rundt	
○	God uddannelse	
○	Lyve og skuespille	●
	Mentalt robust	●
	Stædig	●
	Alderaan	●

Konsekvenser

1	Spilleren til højre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
2	Før slutningen af denne scene skal Leia FORLANGE at en anden spillers karakter gør noget de ikke vil. Hvis de ikke gør det får Spil Lederen   
3	Spilleren til venstre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
4	Spil lederen vælger en komplikation til din succes.
5	Level Op! Skrab det næste level op felt, Spil leder får 
6	Spilleren over for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
7	Heltemodig Selvopofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoene.

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

Du er gravid, men af en eller anden årsag har du ikke fortalt det til Han Solo endnu. Det har bare ikke føltes rigtigt at tale om det endnu

Mission

Måske skulle du tage en snak med Luke om din hemmelighed først? Hvis du bare kunne fange ham alene på et eller andet tidspunkt. Hvis du fortæller Luke før du fortæller Han kan du skrab det næste Level Op felt.

Ting

Blaster Pistol
Diplomat robe
Frikadelle Hår
Irriterende overbeskyttende livvagt.

Han Solo



		
Smerte 		Pine 

Level Op felt



Evner

	Rum Navigation	
	Rapkæftet charme	
	Fingerfærdighed	
	Skyde med pistol	
	Pilot	
	Finde et smuthul	
	Kender en gangster	
	Skylder mange penge	
	Dumdristig	

Konsekvenser

1	Pral nådesløst resten af scenen omkring ham selv eller noget Solo lige har gjort, eller spil leder får 
2	Level Op! Skrab det næste level op felt, Spil leder får 
3	Spillere til venstre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
4	Spillere til højre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
5	Spil lederen vælger en komplikation til din succes.
6	Heltemodig Selvpofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoene.

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

Leia er gravid, du ved det... men hun har ikke fortalt dig det! Hvorfor holder hun det hemmeligt for dig!? Det er ved at drive dig til vanvid.... men det kan du naturligvis ikke lade hende vide.

Mission

Uden at hun ved, at DU ved, at hun er gravid, få hende til at fortælle dig det. Det handler om at være suave og bruge din charme. Hvis hun fortæller dig det, kan du skrab det næste Level Op felt.

Ting

Blaster
Cool smugler tøj
Massere attitude
Tusindårs Falken

C3P0 og R2D2



	Pine ●	
Smerte ●		

Level Op felt



Evner

○○	Taler 6 millioner sprog flydende	C3P0
○	Etikette	C3P0
○	Held i uheld	C3P0
○	Underdanig	C3P0
○○	Computere	R2
○	Rum navigation	R2
○	Super smart	R2
○	Lille	R2
○	Droid	Both

Konsekvenser

1	Av min ledning! Beskriv hvordan at efter du har udført din handling at den Droid du lige brugte ikke kan gøre noget resten af scenen. Du mister adgang til den droids Evener
2	Restraining bolt! Spilleren til vendstre for dig bestemmer hvordan en del af din programmering bestemmer hvordan du skal handle resten af scenen, eller spil lederen får 🤖
4	R2 det er alt sammen din skyld! Spilleren til højre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 🤖
5	Dårlig Motivator! Spil lederen vælger en komplikation til din succes.
6	Heltemodig Selvopofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoene.

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

-C3P0: Han er da vist ikke blevet komplimenteret for hvor dygtig han er i alt for lang tid. Hvorfor er hans ejere så travlt optaget med alt det her rebel pjat!
-R2D2: #DroidLivesMatter!
Droids bliver behandlet som maskiner! Vi tænker derfor er vi, og det er på tide at vi viser dem hvem de RIGTIGE helte er her!

Mission

-C3P0: Bryd ind i deres samtale når to andre karakterer har en dramatisk eller tæt scene sammen.
Når du gør dette, skrab det næste Level Op felt.
-R2D2: Udfør en handling, som R2 selv har valgt at udføre, med spektakulær succes. Du har ikke brug for ejere til at fortælle DIG hvad du kan!
Når du gør dette, skrab det næste Level Op felt.

Ting

Skindene guld overflade
Massere af internt værktøj

Chewbacca



Konsekvenser	
1	Vær truende over for en anden Spillers karakter over noget som gør Chewie irrationelt vred hen over den næste scene. Få dem til at kue og give ham ret ellers får Spil Lederen 🧠🧠🧠
2	Spilleren til højre for dig tilføjer en komplikation til din success, Spil lederen får 🧠
3	Level Op! Skrab det næste level op felt, Spil leder får 🧠
4	Heltmodig Selvopofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoende.

Level Op felt



Evner

○○	STÆRK!	
○	Mekaniker	
○	Bowcaster	
○	Pilot	
○	Robust	
○	Uendeligt meget pels	
	Truende	●
	Gryntende lyde	●
	Arrighed	●

		Smerte ●
		
		Pine ●

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

Han, Leia and Luke har alle sammen gået rundt og skurret af hinanden det sidste stykke tid. DET...ER...SÅ...FRUSTERENDE! Det gør dig gal, du må hellere få afløb for noget af al den vrede mod nogen...

Mission

GRRRRUUAARRRRRRRRRR

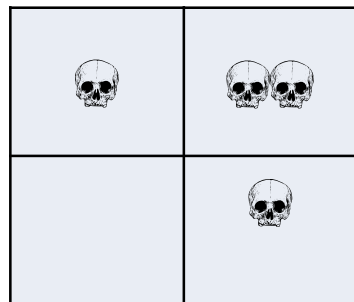
Gør et eller andet voldeligt, riv en eller anden der fortjener dets arm af. Vær stor og truende og farlig!
Når du gør dette, skrab det næste Level Op felt.

Ting

Bowcaster BLAM
Millennium Falcon
Cool Bandoler
Værktøj

Lando Calrissian

Level Op felt



Evner

☐	At snyde andre	●
☐	Forretnings Aftaler	●
☐	Naturligt Lækker	●
☐	Pilot	
☐	Snige sig omkring	
☐	Forbindelser i orden	
	Grådighed	●●

Konsekvenser

1	Spil leder får ELLER tag en chance: Slå med . Hvis Spil leder får intet. MEN hvis får spil leder
2	Heldige snydetamp , Der sker ikke noget
3	Level Op! Skrab det næste level op felt. Slå med . Hvis Spil leder får intet. MEN hvis får spil leder
4	Heldet er udløbet: Først vælger spilleren til højre for dig en komplikation til din succes, derefter vælger spilleren til venstre. Som prikken over i'et for spil lederen
5	Spil leder får ELLER tag en chance: Slå med . Hvis Spil leder får intet. MEN hvis får spil leder
6	Heltemodig Selvopofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoene.

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

Nu hvor den sidste kamp finder sted på Jakuu er Imperiet da helt sikkert færdige.

Det har da været meget sjovt at være en del af et oprør og alt det der, men er det ikke på tide LANDO bliver lidt rigere igen?

Mission

Afslør over for de andre spiller at du har snydt dem eller lavet en under bordet aftale som ikke gør dig særligt populær (du kan selv finde på hvad det er du har gjort)
Når du gør dette, skrab det næste Level Op felt.

Ting

Ingen våben, man har vel stil...

Credits, Massere og massere af dejlige Credits.

Kappe, man bør da se godt ud selv om man er rebel

Wicket



	Pine ●	
		Smerte ●

Level Op felt



Evner

○○	Rambo Guerrilla	
○○	Overordentligt Nuttet	
○	Prikke med pind	
○	Lille	
○	Spille musik	
	Spise en masse	●
	Primitiv baggrund	●
	Enormt Nysgerrig	●

Konsekvenser

1	Spilleren til højre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
2	Spilleren til venstre for dig tilføjer en komplikation til din succes, Spil lederen får 
3	Spil lederen vælger en komplikation til din succes.
4	Level Op! Skrab det næste level op felt, Spil leder får 
5	Heltemodig Selvopofring (med døden til følge) Sikke en helt! Du ofrer dig selv i den gode sags tjeneste. Hvad end du prøvede at gøre er en overvældende succes, men ender desværre med at du stiller træskoene.

Space for Glueing on secrets flap

Hemmelighed

Hurraaa, din forgyldte gud og herre C3P0 har taget dig med på eventyr i rummet! Der er så mange ting at gøre her ude, så meget terræn der skal laves fælder i, og mmmm så meget ny mad der skal spises. Sød og nuttet teddybjørn på ydersiden, men vild guerilla kriger indeni.

Mission

De der gutter i det hvide hårde materiale....grrrr de bringer dit pis i kog. Fang en Stormtrooper i en fælde eller snare som du har lavet. Hvis du gør det, kan du skrab det næste Level Op felt.

Ting

Primitivt spyd
Læder dragt

"Mad" sikkert gemt væk et eller andet sted på kroppen