

DEN HEMMELIGE BASE



Et introduktions eventyr til Fate Accelerated

Af Glen Voss

INTRODUKTION

Velkommen til et fantastisk eventyr - et eventyr, som du selv er med til at skabe. Eventyret er beregnet til at blive spillet i bordrollespillet Fate Accelerated. Teksten her indeholder ikke reglerne - dem kan du finde i Fate Accelerated bogen, som findes på dansk på biblioteket, på eReolen eller i boghandlen.

Eventyret foregår i George Lucas' Star Wars univers i tiden mellem episode 1 og 2. Det er en stor fordel, hvis alle de, der deltager i spillet enten har set en Star Wars film, set et par afsnit af en Star Wars serie eller spillet et Star Wars spil.

Gå ind på
faterpg.dk/bogen
for at se mere om
hvor du kan købe
Fate Accelerated
bogen på dansk

Teksten her er tænkt som en introduktion til, hvordan et eventyr i Star Wars universet kan se ud - men I som spiller eventyret har frie hænder til selv at ændre på det. Det kan også være startskuddet til et længere eventyr, som I selv digter.

Eventyret er beregnet til at blive spillet af børn fra ca. 9 år og opefter. Det vil være en fordel, hvis den, der er game master, er lidt ældre og har prøvet at spille Fate før - men det er ikke et krav.

Spillet er beregnet til 2-4 spillere samt én game master og kan spilles igennem på ca. 2 timer. Det er opbygget omkring 4 scener og er lineært (dvs. at spillerne forventes at gå direkte fra én scene til den næste). Dette er gjort for at lette introduktionen til Fate for både spillere og game master - hvis I føler, at I kan mestre det, så overvej at gøre eventyret mindre lineært ved at introducere nye scener ud fra, hvad spillerne gør i løbet af eventyret.

STAR WARS I FATE

Fate Accelerated reglerne er skabt til at kunne efterligne alle slags fiktion - ikke mindst film og tv serier. Og Star Wars er som skabt til rollespil i Fate. Der er ikke behov for flere regler, end dem, der er beskrevet i Fate Accelerated bogen, for at I kan spille eventyret - men herunder er nogle hints til, hvordan I får mest ud af reglerne i Fate, når I spiller i jeres Star Wars verden.

KARAKTERERNE

Som udgangspunkt er det meningen, at alle spiller en padewan (altså en Jedi under træning). Dvs. at spillernes karakterer er ved at udvikle sig til fuldt trænede Jedi's men endnu ikke er færdige. Så selvom de har lært at bruge et lyssværd og er begyndt at bruge kraften, så vil de stadig ikke mestre alt hvad de gør. Karaktererne udgør en lille gruppe som er på vej hjem til Jedi hovedkvarteret på Coruscant efter at være blevet trænet på planeten Dagobah.

Spillerne laver selv hver deres karakter ud fra reglerne i Fate Accelerated bogen. Alle karakterer bør have ét aspekt, som beskriver, at de har evner til at blive en Jedi som f.eks. **Udvalgt af kraften**. Som beskrevet i Fate bogen er dette et fact - ved at have et sådant aspekt har man erklæret, at ens karakter kan bruge kraftens evner. Derudover er der frit valg mht. koncept, problem og andre aspekter - se dog noten om lyssværd herunder.

Tekst markeret med **fed** er aspekter. Aspekter kan bruges sammen med Fate point til at hjælpe karaktererne eller deres modstandere igennem historien. Læs mere om aspekter på side 25 i Fate Accelerated bogen.

Metoder fastsættes som beskrevet i Fate Accelerated bogen med én på +3, to på +2, to på +1 og én på +0. Det anbefales ikke at starte med at lave stunts, da dette er et introduktions eventyr - så fokus bør være på at komme i gang i stedet.

Bagerst i teksten er der eksempler på karakterer, I kan bruge til at spille eventyret med, hvis I vil hurtigt igang. I kan også bruge dem som inspiration til at lave jeres egne karakterer med - en stor del af oplevelsen ved bordrollespil er at få lov til at lave sin egen karakter, og det tager ikke mere end 10-15 min, så det er bestemt anbefalelsesværdigt.

JEDI EVNER I FATE

At bruge sine Jedi evner i Fate Accelerated er ikke anderledes end alle andre Fate handlinger - så de fire grund handlinger (overvind, angrib, forsvar og skab en fordel) er de samme, som bruges til at manipulere kraften. Herunder er der eksempler på nogle af de evner, som man kan se Jedi's bruge i Star Wars, og hvordan de kan efterlignes i Fate. *De er kun tænkt som inspiration* - I kan frit finde på jeres egne evner, genopfinde dem fra tv serierne eller kopiere fra andre kilder.

Flytte ting

Kraften bruges til at få ting til at flytte sig, f.eks. at løfte en star fighter fra sumpen.

Fate handling: Overvind med din Kraftfuld metode mod en sværhedsgrad fastsat af game masteren.

Snup en ting

Kraften bruges til at snuppe en genstand, f.eks. en anden Jedi's lyssværd eller blaster.

Fate handling: Skab en fordel (f.eks. aspektet

Afvæbnet) med din Hurtig metode. Modstanderen får muligheden for at forsvare sig Hurtigt.

Overbevis modstandere

Kraften bruges til at få en modstander eller anden NPC til at gøre noget bestemt (f.eks. at overbevise dem om at "dette ikke er den droide I leder efter").

Fate handling: Overvind med din Lusket metode. Modstanderen får en mulighed for at forsvare sig Kløgtigt.

Fornemme forstyrrelser

En Jedi kan fornemme forstyrrelser i kraften - f.eks. at andre bruger kraften til noget ondt.

Fate handling: Overvind med din Omhyggelig metode mod en sværhedsgrad fastsat af game masteren.

Forsvar

Kraften kan også bruges til at forsvare sig med f.eks. mod et angreb med en blaster.

Fate handling: Forsvar med din Hurtig metode mod din modstanders Angreb.

Angreb

Angrib en modstander med kraften f.eks. ved at smide en tung genstand efter dem.

Fate handling: Angrib med din Kraftfuld metode. Din modstander får mulighed for at forsvare sig Hurtigt (eller måske Kraftfuldt hvis det er en anden der kan bruge kraften).

De metoder, der er nævnt, er kun tænkt som eksempler - hvis en spiller kan forklare, hvordan de bruger en anden metode, så er det helt op til jer at bruge det, I synes passer bedst.

I Star Wars er en Jedi's vigtigste genstand hans lyssværd - uden et lyssværd er han ikke meget værd. Sørg for at alle spillerne har et aspekt der fortæller noget om deres lyssværd - f.eks. **Jeg har arvet mit lyssværd fra min far** eller **Byggede mit lyssværd ud af dele fra min speeder**. Husk at et godt aspekt både skal kunne aktiveres og tvinges.

HOVEDPERSONERNE

Udover spillernes karakterer er der en række andre personer med i eventyret. De spilles alle af game masteren, og er sammenfattet herunder.

Nogle af personerne (General Grievous og hans droider) har også et karakterark / håndlangerark, som er vist bagerst i teksten, da deres aspekter og metoder får betydning i spillet.

GENERAL GRIEVOUS

Over-kommandør af Droide hæren.

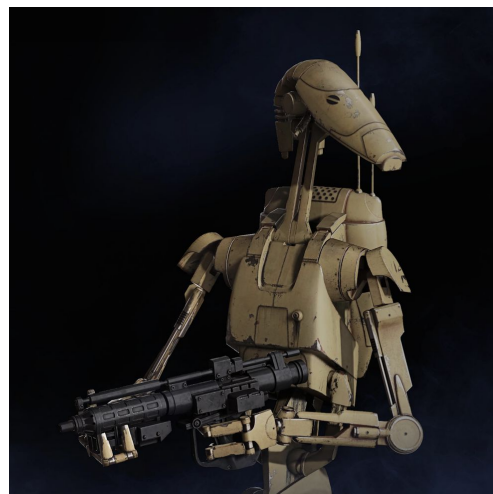
General Grievous er oprindelig Kaleesh kriger, som efter et flystyrt har fået næsten alle dele af sin krop erstattet af kybernetiske dele. Udnævnt af Grev Dooku til at stå for udviklingen af den største Droide hær galaksen har set. Bærer 4 lyssværd, som han har tilegnet sig ved at nedkæmpe Jedi krigere.



DROIDERNE

Kamp enheder.

Handelsføderationens standard soldat. Adlyder blindt alle ordrer de modtaget, uanset hvilke problemer de måtte komme i. Er farlige i større flokke, men har også en kedelig tendens til nemt at gå i stykker. Kan pakkes så de næsten ikke fylder noget, og kommer altid udstyret med en blaster riffel.



R2-S4

Pilot droide.

R2 enhederne er kendt for deres uopslidelighed og evne til at improvisere - og S4 er ingen undtagelse. Den er en sikker pilot, og kan knække selv de mest komplicerede sikkerhedssystemer, når blot den får et dataudtag. Desværre er den ikke særligt mobil, og i modsætning til sin fætter R2-D2, er den ikke udstyret med jet raketter, så den selv kan flyve over mindre forhindringer.



KIT FISTO

Jedi kriger.

Af Nautolansk afstamning og en trænet spion såvel som Jedi kriger. Har før stået ansigt-til-ansigtsplade med General Grievous, og er sluppet helskindet fra det. Er denne gang havnet i en alvorlig knibe, da han blev udsendt af Jedi rådet for at undersøge, hvorfor flere rumskibe var forsvundet i en øde sektor af galaksen. Hans eget rumskib blev fanget af asteroide basens stråle, og han selv blev taget til fange .



HANDLINGEN

Hvis du skal være spiller i dette eventyr, så stop med at læse nu! Ødelæg ikke eventyret for dig selv ved at læse det på forhånd.

Hvis du skal være game master, så læs trygt videre - herunder kommer alt, du har behov for at vide for at spille eventyret.

På samme måde som en film eller et teaterstykke er handlingen delt op i scener - der er i alt 4 scener, som udgør hele eventyret. Bagerst i teksten finder du et sceneark for hver scene - de kan hjælpe dig med at huske de vigtigste ting i hver scene, når I spiller dem.

RESUMÉ

Livet i Galaksen er på overfladen fredeligt - men lige under overfladen lurder den mørke side på at tage over igen. Handelsføderationens blokade og efterfølgende invasion af Naboo er bragt til ende, og Obi-Wan Kenobi er blevet Jedi mester og har taget Anakin til at være sin padawan. Men i det skjulte planlægger handelsføderationen at udvikle en ny droide hær, og Grev Dooku har udpeget en lille asteroide, som det første sted hvor droide hæren skal bygges. Og opgaven med at bevogte asteroiden har han givet til ingen ringere end General Grievous...

Spillerne er en flok padawans på vej hjem fra træning i junglen på Dagobah, da deres R2-S4 pilot droide opfanger et nødsignal fra en nærliggende asteroide - samme asteroide som handelsføderationen bruger til at udvikle deres nye hær. Nødsignalet kommer fra en Jedi, som holdes fanget på en base på asteroiden. Da de bevæger sig nærmere for at undersøge nødsignalet, bliver deres skib fanget af en stråle fra basen.

Vores padawans må undslippe alskens fælder på den hemmelige base, lokalisere den tilfangetagne Jedi, finde ud af hvad der foregår og slippe væk med livet i behold fra General Grievous...

SCENE 1: ET NØDSIGNAL

Scenen starter med, at karaktererne sidder i deres rumfærge på vej hjem mod Coruscant, da deres R2-S4 enhed opfanger et nødsignal, og stopper hypermotoren. Igennem støj kan man svagt høre en stemme der siger "Jedi Kit Fisto her.... holdes fanget af... mit rumskib er destrueret... pas på... må tilbage og advare...".

Umiddelbart efter mærker karaktererne et pludseligt ryk i rumskibet - de bliver suget ind af en stråle til en asteroide lidt derfra! Inden de kan nå at gøre noget, er deres rumskib suget ind gennem en luftsluse på en base på asteroiden og direkte ind i en kæmpe maskine. Maskinen

tror fejlagtigt at karakterernes rumskib er en mindre metal asteroide, som skal knuses for at kunne blive brugt som råstof til produktionen af droider.

Undslip fra maskinen:

Denne scene udspilles bedst som en udfordring (Fate Accelerated side 19). Der er tre opgaver i udfordringen som alle skal klares, for at udfordringen er overstået og de undslipper dødsfælden:

- Red R2-S4: En Overvinds handling mod en Udmærket (+2) sværhedsgrad med Kraftfuld metode ved at bruge kraften til at løfte droiden ud af rumskibet.
- Stop knuserne: En Overvinds handling mod en Fremragende (+4) sværhedsgrad med Hurtig metode (brug kraften til at sætte noget på tværs, skru en del løs med kraften, el.l.). Husk at det skal gå stærkt!
- Find en udvej: En Overvinds handling mod en God (+3) sværhedsgrad med Omhyggelig metode (f.eks. ved at finde en serviceluge så man kan komme ind i resten af basen).

Regn med at spillerne kommer til at bruge et Fate point eller to på at klare udfordringen. Men hvad hvis det stadig ikke er nok? Husk at man i Fate kan vinde en Overvinds handling selvom terning slaget ikke var godt nok - men så får man en alvorlig konsekvens. I denne scene kunne det f.eks. være at basens alarmsystem opdagede at der var indtrængere på basen, og at alarmerne gik i gang...

Din vigtigste opgave som GM:

At sikre, at spillerne forstår at der er en tilfangetagen Jedi på basen, og at de er indstillet på at redde ham. At spillerne forstår, at de bliver nødt til at finde en anden vej til at komme væk fra asteroiden nu hvor deres rumskib er ødelagt. At beskrive scenen så levende som muligt - karaktererne er fanget i en dødsens farlig maskine!

SCENE 2: INFILTRERING

Scenen starter umiddelbart efter at karaktererne har undsluppet maskinen. De er i basens korridorer, og må undvige de vagt droider, der går på patrulje, og lokalisere den tilfangetagne Jedi. R2-S4 finder straks et dataudtag og kobler sig til basens systemer. Kort tid efter har den fundet Kit Fisto og kortlagt en rute hen til ham. Men ruten går forbi adskillige droide patruljer...

Kom frem til celleblokken:

Denne scene kan klares på flere måder. Herunder er et par forskellige forslag, samt de terningslag, som ville passe i den pågældende situation. Prøv at lade spillerne diskutere imellem sig, hvordan de vil komme hen til cellerne, uden at blive opdaget, og lad dem komme op med en løsning - og tilpas så et forslag herunder, så det passer til deres løsning:

- Snige sig forbi patruljerne: En Overvinds handling med en Lusket metode mod en Udmærket (+2) sværhedsgrad. Alle spillerne slår - hvis en af dem fejler er de opdaget. Hvis de bliver opdaget, må de forsøge at slå patruljen ud inden de kan alarmere

resten af basen (en Overvind handling mod en Fremragende +4 sværhedsgrad). Husk at karaktererne kan hjælpe hinanden ved at Skabe en fordel f.eks. ved at én bruger kraften til at slå patruljen i gulvet (og skaber aspektet **Omkuld**) mens de andre bruger deres lyssværd for at nedkæmpe droiderne.

- Forklæde sig: Først en Overvind handling mod en Fremragende +4 sværhedsgrad for at fange et par droider, så R2-S4 kan omprogrammere dem. Lykkes det kan man få det til at se ud som om karaktererne er fanger, som skal føres til celleblokken. Husk at spillerne kan hjælpe hinanden med at fange droiderne ved at Skabe en fordel, som de andre kan bruge.

Din vigtigste opgave som GM:

At lade spillerne være dem der bestemmer hvordan de vil klare at komme hen til celleblokken, uden at alarmere resten af basen. Gå med på de idéer de har, og få dem til at snakke indbyrdes om, hvad der kunne være af fordele med den ene eller anden idé.

SCENE 3: BEFRI KIT FISTO

Scenen starter så snart karaktererne er kommet frem til celleblokken. Kit Fisto holdes fanget i en celle bevogtet af droider, og netop som vore helte kommer frem, ser de General Grievous forlade hans celle! Kit Fisto har forinden haft held med at undslippe cellen kortvarigt for at udsende sit nødsignal, inden han blev fanget igen - og General Grievous har afhørt ham for at prøve at finde ud af hvad han gjorde, inden han blev fanget igen.

Befrielsen:

Denne scene udspilles også bedst som en udfordring (Fate Accelerated side 19). Der er tre opgaver i udfordringen, som alle skal klares for at udfordringen er overstået, og spillerne har befriet Kit Fisto:

- Distrahér vagterne: En Overvind handling mod en Udmærket (+2) sværhedsgrad med en passende metode alt efter hvordan spillerne griber det an.
- Få døren til cellen op: En Overvind handling mod en Fremragende (+4) sværhedsgrad med Kraftfuld metode. Én eller to andre spillere kan hjælpe med at bruge kraften til at få døren op (giver +1 til slaget for hver ekstra spiller).
- Hold andre droider væk: En Overvind handling mod en Udmærket (+2) sværhedsgrad med en passende metode alt efter hvordan spillerne griber det an.

Igen må spillerne regne med at skulle bruge et Fate point eller to på at klare udfordringen. Men hvad hvis det stadig ikke er nok? Vælger de at klare en opgave med en alvorlig konsekvens, så er det oplagt at basens droider opdager at der er indtrængere på basen, og at alarmen går i gang. Det kan også være med til at skabe spænding til den sidste scene, hvor karaktererne må kæmpe sig frem til et rumskib, så de kan komme væk...

Når Kit Fisto er befriet vil han straks fortælle karaktererne hvad der foregår på basen, og at de må til hangaren for at stjæle et rumskib, så de kan komme væk.

Din vigtigste opgave som GM:

At sikre, at spillerne får befriet Kit Fisto - mind gerne spillerne om at de har Fate point de kan bruge. Sørg for at Kit Fisto ikke beordrer karaktererne omkring, når han er befriet - han er taknemmelig for at være befriet, og vil lade karaktererne afgøre hvordan de kommer videre.

SCENE 4: OPGØR MED GENERAL GRIEVOUS

Scenen starter så snart karaktererne er kommet frem til hangaren. Der er flere rumskibe på dækket og midt i det hele står General Grievous sammen med en droide vagtpatrulje!

Kit Fisto foreslår at han og R2-S4 kaprer et rumskib, mens vores helte holder General Grievous hen. Det betyder at spillerne må slås med generalen!

Kamp med General Grievous:

Denne scene spilles som en konflikt - General Grievous og hans droider forsøger at nedkæmpe spillerne, mens de forsøger at købe tid til at Kit Fisto og R2-S4 kan få stjålet et rumskib. Det vil tage Kit Fisto 5 runder at få gang i rumskibet - i den tid må spillerne holde generalen og hans tropper hen. Husk:

- General Grievous: Forsøger at nedkæmpe karaktererne med sine lyssværd. Han er lynhurtig og en formidabel fjende!
- Droiderne: Bruger deres blasters til at forsøge at nedkæmpe karaktererne. De fire vagt droider kan enten spilles som fire enkelte håndlangere eller som én gruppe, som handler én gang. Prøv evt. at bruge dem til at skabe fordele, som generalen kan bruge selv (som f.eks. at skabe aspektet **Blaster dække**).
- Kit Fisto: Deltager ikke selv i kampen - han er travlt optaget med at få gang i et rumskib!
- Karaktererne: Kan bruges deres lyssværd samt kraften til at angribe. Mind dem om at de også kan hjælpe hinanden mod General Grievous ved at Skabe en fordel som andre så kan udnytte på deres angreb.

Hvis karakterene er ved at klare General Grievous, så vil han trække sig (Fate Accelerated bogen side 24). Hans indrømmelse bliver at lade spillerne undslippe. Prøv at undgå at han falder i kamp - han er en vigtig fjende, og har mange fremtidige Jedi's liv på sin samvittighed...

Hvis spillerne holder stand i 5 runder (eller får nedkæmpet General Grievous) så får Kit Fisto og R2-S4 gang i et rumskib, og karaktererne kan løbe ombord og flyve væk. Basens stråle kan ikke fange dem, da den er indstillet til at lade egne skibe passere.

Din vigtigste opgave som GM:

Det her er den sidste scene i eventyret - den afgørende action sekvens! Prøv at give spillerne et levende indtryk af, hvad der sker - blaster ild flyver om ørerne på karaktererne, utæmmet brug af kraften, generalens 4 lyssværd svinger gennem luften som en mur af lys, osv. Sørg for,

at Fate point hele tiden bliver brugt - General Grievous har sine egne point, som han primært bruger på sine angreb. Spillerne kan bruge deres egne point, som de selv ønsker det - mind dem gerne om, at dette er den sidste scene, så der er ingen grund til at gemme på sine point! Skulle det ske at General Grievous får overtaget og spillerne enten må trække sig eller bliver taget ud, så tages de til fange på basen men Kit Fisto slipper væk.

AFSLUTNING

Hvis karaktererne slipper væk flyver Kit Fisto dem til Coruscant og aflægger rapport til Jedi rådet. Karaktererne vil blive hyldet som helte for at have hjulpet Kit Fisto ud af fangenskab. Desværre er General Grievous og hans tropper væk, når Senatets tropper når frem til basen igen...

Hvis karaktererne tages til fange, holdes de på basen i ca. 2 uger. Pludselig en dag er døren til cellen åben og basen er evakueret - kort efter når Senatets tropper frem, og hjælper karaktererne tilbage til Jedi hovedkvarteret på Coruscant igen. Kit Fisto er stadig taknemmelig for at være blevet reddet, men nogen helte hyldest er der desværre ikke...

KARAKTERARK

Navn

General Grievous

Beskrivelse

99 % robot og 1 % levende - med fire arme og fire tilhørende lyssværd.

Point fra sidst

Start point

FATE

ACCELERATED

ASPEKTER

Koncept

Ustoppelig robot

Problem

Frit syn til de indre organer

4 lyssværd er bedre end 1!

METODER

KLØGTIG +3

OMHYGGELIG +2

BLÆRET +4

LUSKET +3

HURTIG +5

KRAFTFULD +4

STUNTS

STRESS

1

2


3


KONSEKVENSER


2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig

| | | | | |
|-------------------------------|--------------------------|-----------------|----------------------------------|--|
| HÅNDLANGERE | Navn Droider | | | |
| ASPEKTER | Pålidelig blaster riffel | | METODER | |
| | Farlige i flok | | God til (+2) At udføre ordrer | |
| | | | Dårlig til (-2) At modtage skade | |
| STRESS 1 | STRESS 2 | STRESS 3 | STRESS 4 |  |
| 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | |
| Hver droide har en stress box | | | | |

| | | | | |
|--------------------|-----------------|-----------------|-----------------|--|
| HÅNDLANGERE | Navn | | | |
| ASPEKTER | | | METODER | |
| | | | God til (+2) | |
| | | | Dårlig til (-2) | |
| STRESS 1 | STRESS 2 | STRESS 3 | STRESS 4 |  |
| 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | |

| | | | | |
|--------------------|-----------------|-----------------|-----------------|--|
| HÅNDLANGERE | Navn | | | |
| ASPEKTER | | | METODER | |
| | | | God til (+2) | |
| | | | Dårlig til (-2) | |
| STRESS 1 | STRESS 2 | STRESS 3 | STRESS 4 |  |
| 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | |

SCENEARK



Navn på scenen Et nødsignal

Beskrivelse af scenen Scenen starter med at R2-S4 opfanger et nødsignal. Umiddelbart efter fanges rumskibet af en stråle som trækker det ind i basen på en lille asteroide.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?

Alt ædende knuse maskine
Ikke alle tandhjul sidder lige fast...

NPC'ERE

Hvem er til stede?

R2-S4

START

Hvordan starter scenen?

Rumskibet sagtner fra hyperfart og R2-S4 afspiller nødsignalet.

SLUT

Hvornår slutter scenen?

Når karaktererne er undsluppet fra knuse maskinen

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne

SCENEARK



Navn på scenen Infiltrering

Beskrivelse af scenen Karaktererne må infiltrere basen og finde frem til cellen, hvor Kit Fisto holdes fanget. Scenen kan spilles på flere måder alt efter hvad spillerne finder på.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?

Alle gangene ligner hinanden!
Der er altid et dataudtag i nærheden...

NPC'ERE

Hvem er til stede?

En eller flere droide patruljer (hver med 4 droider)
R2-S4

START

Hvordan starter scenen?

R2-S4 lokaliserer et dataudtag og finder ud af hvor Kit Fisto holdes fanget.

SLUT

Hvornår slutter scenen?

Når karaktererne er forbi vagterne og er nået frem til cellen gangen.

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne

SCENEARK



Navn på scenen Befri Kit Fisto

Beskrivelse af scenen Karaktererne må forsøge at få Kit Fisto ud af hans celle, som er bevogtet af droider. Scenen spilles som en udfordring med tre del mål.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?

Flakkende lys i korridoren (korridor zone)

NPC'ERE

Hvem er til

Kit Fisto (i cellen)
4 droider (udenfor cellen)
8 droider (4 i hver sin gang)
R2-S4

START

Hvordan starter scenen?

Karaktererne ser General Grievous forlade gangen der fører ind til cellen.

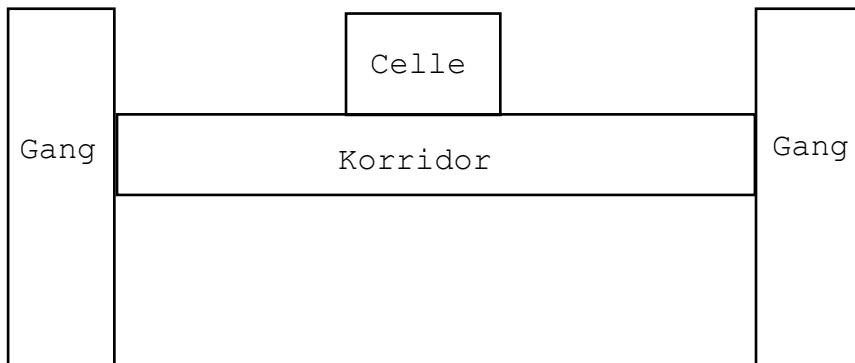
SLUT

Hvornår slutter scenen?

Når Kit Fisto er befriet.

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne



SCENEARK



Navn på scenen Opgør med General Grievous

Beskrivelsen af scenen Karaktererne må forsøge at holde General Grievous og hans droider hen i 5 runder indtil Kit Fisto har kapret et fjendtligt rumskib. Udspilles som en konflikt.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?

Dække bag kasser
(af- og pålæsningszoner)
Lavtflyvende rumskibe
(indflyvningszone)

NPC'ERE

Hvem er til stede?

General Grievous
4 droider
Kit Fisto
R2-S4

START

Hvordan starter scenen?

Kit Fisto løber ud til landingszonen for at kapre et rumskib. Generalen opholder sig i aflæsningszonen.

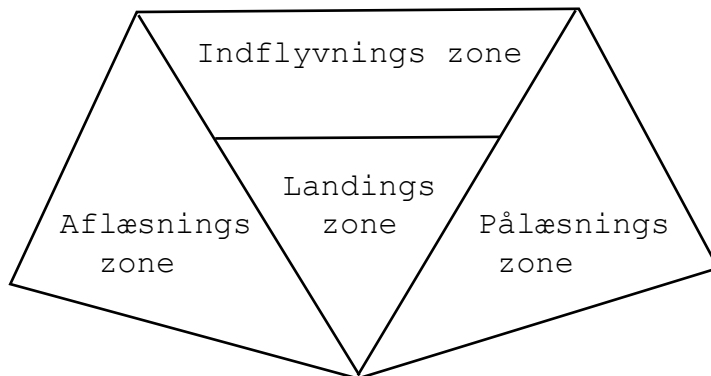
SLUT

Hvornår slutter scenen?

Efter 5 runder

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne



KARAKTERARK

Navn

Sookess Landala

Beskriv

Sookess er en pige fra planeten Alderaan som er en skovplanet. 12 år gammel og specialist i at holde sig skjult.

Point fra sidst

Start point

3

FATE

ACCELERATED

ASPEKTER

Koncept

Padewan fra skovfolket

Problem

Lidt for nysgerrig...

Stjal sit lyssværd fra Yoda

Kan skjule sig med kraften

METODER

KLØGTIG +2

OMHYGGELIG +0

BLÆRET +1

LUSKET +3

HURTIG +2

KRAFTFULD +1

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig

KARAKTERARK

Navn

Morok Aamlin

Beskrivelse

Morok er en dreng fra planeten Bespin (en gasplanet). Han er 14 år gammel og specialist i akrobatik.

Point fra sidst

Start point

3

FATE

ACCELERATED

ASPEKTER

Koncept

Den første padewan fra Bespin

Problem

Har meget at leve op til...

Fik sit lyssværd af Obi-wan

Ekspert i kraftens akrobatik

METODER

KLØGTIG +1

OMHYGGELIG +1

BLÆRET +2

LUSKET +0

HURTIG +3

KRAFTFULD +2

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig

KARAKTERARK

Navn

Nova Anann

Beskrivelse

Hun er af racen Togruta - de har rød hud og en hvid og sort stribet manke. Stammer fra planeten Shili som er flad med store græsmarker.

Point fra sidst

Start point

3

FATE

ACCELERATED

ASPEKTER

Koncept

Padewan fra græsstepperne

Problem

Er nervøs for at flyve

Byggede sit lyssværd selv

Ser klart med kraftens hjælp

METODER

KLØGTIG +3

OMHYGGELIG +2

BLÆRET +0

LUSKET +1

HURTIG +2

KRAFTFULD +1

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig

KARAKTERARK

Navn

Belønne Han er af racen Twi'lek med en karakteristisk blå hud med en dobbelt tentakel fra hovedet. Fra planeten Ryloth. Gaff er 11 år.

FATE

ACCELERATED

Point fra sidst

Start point

3

ASPEKTER

Koncept Twi'lek kriger

Problem Rå styrke løser alt!

Låner et trænings lyssværd

Kan løfte næsten alt med kraften

METODER

KLØGTIG +0

OMHYGGELIG +1

BLÆRET +2

LUSKET +1

HURTIG +2

KRAFTFULD +3

STUNTS

STRESS

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| 1 | 2 | 3 |

KONSEKVENSER

| | |
|---|----------|
| 2 | Mild |
| 4 | moderat |
| 6 | Alvorlig |