

STAR WARS

DO IT YOURSELF

Det här rollspelet utspelar sig inte i Star Wars-universat. Det utspelar sig i en lämplig studio, där regissören (spelledaren) håller på att spela in nästa Star Wars-film med en ensemble av skådespelare (spelarna). Eftersom regissören – vi kommer inte att skriva ut hans namn, men ni vet vem – aldrig någonsin har lyckats skriva klart ett manus vid inspelningsstart, bygger alla bakgrunder med datorgrafik och bluescreen, och dessutom mestadels regisserar med fraserna ”snabbare” och ”mer känsla”, så är det upp till skådespelarna att till stor del utforma filmen.

Rollspelet är inte helt seriöst. Syftet är att deltagarna ska ha en kul kväll, och om det råkar omfatta en djuplodande analys av ni-vet-vems psyke och en massa ångest hos skådespelare som aldrig får tillräckligt mycket med riktlinjer från regissören så är väl allt väl förutsatt att spelarna tycker det är skoj, men egentligen handlar det om en kärleksfull parodi på ni-vet-vems filmer och regisserande och att spelarna ska ha skoj.

VAD SOM BEHÖVS

Rollspelet är avsett för två till ett halvdussin spelare, varav en blir regissör (motsvarar spelledare i alla andra rollspel). Ni behöver papper, penna och en sexsidig tärning för att kunna spela det här spelet.

STÅRY

Det första som regissören ska komma på är en ståry, det vill säga vad filmen ska handla om. Man måste ha med titeln ”Star Wars”, ett episodnummer och en undertitel. Sen kommer en förbirullande text i början, som är exakt fyra meningar lång (varav den första är en permutation av ”det är lite stuligt i galaxen just nu”) och förklarar vad som borde ha visats under filmens första halvtimme men som regissören inte hade råd eller tid med. Sedan börjar ståryn med en action-scen (obligatoriskt).

Ståryn därefter hann regissören inte skriva klart, så den är rätt skissartad. Men han ska skriva ihop den, och presentera den för skådespelarna. Den behöver inte vara särskilt lång, välskriven eller komplex heller. Faktum är att ju enklare den är desto bättre är det. Exempel på stårysar kan vara:

- Två jedi-riddare piskar robotar, drar iväg med en drottning, hittar ökenparvel som flyger raserlopp, och smiskar mer robotar.
- Ökenparvel är jättekar i ex-drottning, överlevande jedi-riddare jagar prisjägare, alla slåss på slutet.
- Ex-drottningen blir på tjocken. Ökenparvel blir ond. Allt går åt helvete.
- Ung bondgrabb dras iväg av en möjlig gubbe för att hitta en prinsessa. Sedan får grabben helt omotiverat flyga rymdskepp och spränga en jättestor rymdstation.
- Bondgrabb, sessa och smugglare försöker låta bli att dö efter att det onda rymdimperiet jagar dem. Sessa och smugglare pussas, bondgrabb träffar träskmupp, inget riktigt slut inträffar.

- Bondgrabb befriar smugglare och smiskar sedan det onda rymdimperiets rumpa. Någon form av slutstrid utkämpas mellan bondgrabb och bondgrabbens pappa. Sessa och smugglaren gör något som säkert är jätteviktigt.

BUDGET

En Star Wars-film har en budget på 50 miljoner dollar. Allting man gör i filmen, från att spela in en scen till postproduktion och specialeffekter, kostar pengar. Sätt ett litet streck för varje spenderad miljon. När 150 streck är spenderade är budgeten slut, och filmen får släppas i befintligt skick. Om budgeten inte är slut så spenderas resten på onödiga specialeffekter, varefter filmen släpps.

EXEMPEL

Efter inspelningen av Clownerna anfaller så återstår 42 miljoner dollar. Regissören spenderar resten av budgeten på en massa onödiga specialeffekter mellan räddningen från arenan och uppgörelsen mellan greve Droopy, Oobi-Doo Kerosbi, Dingus och mästern Yogi. Ett schysst slag utan någon som helst sammanhang inträffar.

ROLLFÖRDELNING

Den viktigaste regeln är den om rollfördelningen. Varje spelare spelar en skådespelare som spelar en roll i en Star Wars-film. Det kan vara en känd skådespelare eller en helt okänd förmåga.

En skådespelare har en ordinarie roll i filmen. Rollen kan vara ond eller god. Det kan vara en viktig person som kommer att återkomma i framtida filmer, eller en oviktig person som ändå kommer att återkomma i framtida filmer eftersom fansen tyckte att rollen var cool.

Utöver sin ordinarie roll så kan en skådespelare även spela cameo-roller, det vill säga sidofigurer som inte har så mycket att säga eller statister som bara går förbi eller blir beskjutna. Det är rätt lätt att spela cameo-roller – det enda som krävs är att man frågar make up-avdelningen och garderoben om ett nytt utseende, eller om man redan har en schysst make up i sin ordinarie roll, genom att helt enkelt ställa upp i en scen utan sin make up.

En skådespelare kan bara spela en roll samtidigt i varje scen. Om man redan är med i en scen som sin ordinarie roll så kan man inte ställa upp som statist eller cameo, och om man är med som statist eller cameo i en scen så kan man inte hoppa in som sin ordinarie roll eller som en annan statis eller cameo förrän man har dött eller gått ut ur kameravyn. Undantaget är om regissören trickfilm i flera roller spelade av samma person i en scen. I så fall så kan man spela två eller fler roller samtidigt, men det kostar en miljon extra per extra roll.

SKAPA EN SKÅDESPELARE

I sektionen för skådespelare på rollformuläret, skriv ner ett namn och en ålder. Välj även kön.

Om det behövs, skriv ner några tidigare filmer som skådespelaren har varit med i. I den lilla rutan så får man rita en söt bild om man vill.

SKAPA EN ORDINARIE ROLL

Rollen skrivs ner i sektionen för ordinarie roll. Hitta på ett namn på rollen och vad rollen förväntas vara för arketyp. Välj tricknivå på rollen: garderob, heltäckande hjälm, effektmakeup eller helfejkad. Slå sedan fram egenskaperna. En roll har ett antal egenskaper. Dessa mäts med ett värde mellan 1 och 6. Högt är bra.

Manlighet/Kvinnlighet

Skjuta

Stunts

Tekniskt jockey

Kraften

Slåss

Flyga

Manliga skådespelares roll har egenskapen Manlighet, medan kvinnliga skådespelares roll har egenskapen Kvinnlighet. Stryk den av egenskaperna som rollen inte har. Man sätter värden på de sju egenskaperna genom att slå en tärning sju gånger och skriva ner resultatet. Då har man sju siffror mellan 1 och 6. Fördela dessa så att varje egenskap får en siffra.

EXEMPEL

En spelare skapar skådespelaren Natalie. Hon är 17 år. Därefter skapar spelaren en roll åt skådespelaren, drottning Hubbabubba (som ibland förklarar sig till en av hennes kammarjungfrur, Dopé). Tricknivån är Garderob. Spelaren slår 3, 1, 4, 5, 6, 4 och 2. Dessa fördelas på Kvinnlighet 4, Skjuta 5, Stunts 6, Tekniskt jockey 2, Kraften 1, Slåss 3 och Flyga 4.

En spelare skapar skådespelaren David. Han är 34 år. Sedan skapar han rollen Dark Dingus. Tricknivån är heltäckande hjälm. Spelaren slår 4, 3, 4, 6, 1, 4 och 5. Dessa fördelas på Manlighet 1 (hur faen är man manlig med permanent plåtmask?), Skjuta 3, Stunts 4, Tekniskt jockey 4, Kraften 5, Slåss 6 och Flyga 4.

STATISTER OCH CAMEOS

För enkelhetens skull, en statist eller cameo anses ha värdet 2 i alla egenskaper, om det inte är något som rollen borde vara synnerligen bra på, då han eller hon har värdet 4 i den egenskapen. Regissören avgör om statisten eller cameo-rollen borde vara synnerligen bra på något.

VAD REGISSÖREN KAN GÖRA

Regissören kan i princip göra sex saker:

- ”Action!” Regissören förklarar vilken scen det är som ska spelas in, vilka skådespelare som är med, och vad som händer. När regissören ropar ”action” så ska skådespelarna spela scenen. Skådespelare som inte är med i scenen kan hoppa in som cameo-roller eller som statister.
- ”Klipp!” Regissören avslutar scenen, alla

- slappnar av och tar det lugnt. Regissören kan klippa av lite olika anledningar, till exempel för att scenen faktiskt är slut, men även för att det händer nåt dumt, till exempel att skådespelarna börjar skratta eller något i den stilen. Regissören säger ett par saker om scenen, oftast ”den tar vi”, ”mer känsla” eller ”snabbare”. Ibland kan han säga något mer konstruktivt, som till exempel ”det där var inte särskilt jedi-aktigt” eller ”det kommer att se bra ut sen”.
- ”Omtag!” Om regissören inte är nöjd med en scen eller ett klipp så kan han beordra ”omtag”. I princip allt som regissören inte tyckte om kan leda till omtag, inklusive att stårn verkar bli skev. Regissören behöver inte förklara vad han inte tyckte om med scenen.
 - ”Postproduktion!” Regissören kan lägga på specialeffekter i en scen. Det innebär nästan alltid att han lägger på en digital bakgrund och en massa datorgenererade statister, men det kan även handla om explosioner, konstiga fordon, ljusvärjor och liknande. Klippning, musik och ljudeffekter ingår i postproduktion. Han kan även ändra saker som han inte tycker om, till exempel så att den gröna utomjordingen sköt först.
 - ”Övergång!” Flyttar över stårn från en scen till en annan scen på något sätt. En ny scen kostar en miljon dollar.
 - Spela statister och biroller. Alla roller som en skådespelare inte har tagit över som cameo eller statistroller kan regissören gestalta. Egentligen är det inte regissören, utan statister, men statister har ingen hjärna. Dessutom är en hel del av dem datoranimerade.

Well, that's it. Egentligen skulle regissören kunna göra mer saker, men det är trots allt ni-vet-vem vi talar om, och även om han i teorin kan göra mer saker så gör han det inte. Fan vet varför.

VAD SKÅDESPELARE GÖR

Skådespelarna spelar rollerna i filmerna. De säger en massa dialog och gör en massa saker. De kan även göra en massa coola stunts, antingen med hjälp av datorgrafik eller med stuntmän. För det mesta innebär det helt enkelt att man rollspekar som vanligt, eventuellt med lite tärningsslag och bokförande.

De stora skillnaderna är:

- Man får vara beredd på regissörens ”klipp!” och ”omtag!” om något händer som han inte är nöjd med.
- Handlingen blir upphuggen i scener.
- Regissören kan få för sig att ändra saker till specialutgåvan.
- Saker och ting kostar pengar, och budgeten är inte obegränsad.
- En skådespelare kan hoppa in i en scen som han inte är med i som en cameo-roll, eller om han kan övertyga regissören om att det är ett lämpligt ställe för sin ordinarie roll att dyka upp på.

HUR MAN GÖR SAKER

I de flesta fall så gör man saker genom att helt enkelt beskriva att och hur man gör dem.

- En spelare kan säga en massa repliker. Det kostar ingenting.
- En spelare kan beskriva en enkel handling,

som att gå omkring, mickla med kulisser, flytta saker och så vidare. Det kostar ingenting.

- En spelare kan göra en knepig handling, som till exempel vad som helst som inte lyckas automatiskt. Hit räknas till exempel knepiga hopp, skjuta med blasters (oroa dig inte, ”pjä”-ljudeffekten och den röda lysande saken lägger effektteamet in medan de ändå fixar bakgrunden), vifta med ljusvärja et cetera. Varje roll har ett antal egenskaper. Slå en tärning. Om resultatet är under eller lika med egenskapens värde så går det bra, annars går det dåligt. Regissören kan ge en bonus på värdet på +2 om handlingen är lätt, och -2 och den är särdeles knepig. Det är helt OK om det går dåligt – för det första så dabbar sig Star Wars-hjältar titt som tätt, och för det andra så finns ju risken att det blir omtag. Då kanske man slipper göra det där slaget i nästa tagning.
- En spelare kan göra en knepig handling som kräver en större specialeffekt, exempelvis spränga rymdskepp. Detta kräver tre saker: för det första så måste man övertyga regissören om att det är nödvändigt för stårn att göra det, för det andra så ska det vara troligt att just den rollen ska göra och för det andra så kostar det pengar och regissören ska vara villig att betala. En schysst specialeffekt kostar en miljon dollar, om inte spelaren kan bortförklara hur det kan göras billigare (dvs gratis).

HUR MAN DÖR (OCH DÖDAR)

Cameo-roller och statister dör om man gör en lyckad handling mot dem som logiskt sett borde döda någon (exempelvis skjuta på dem). En skådespelares ordinarie roll dör inte om inte regissören uttryckligen går med på att skådespelaren offerar sin ordinarie roll.

Så hur kan det här spelet bli spännande? Jo, visserligen kan man inte bli av med sin ordinarie roll utan att man själv gör ett medvetet val och att regissören går med på det, men däremot kan handlingar fortfarande misslyckas. Om ens handlingar inte funkar så måste man komma på ett alternativt sätt att klara situationen.

EXEMPEL

Skådespelarna i en scen är Peter (spelar den håriga utomjordingen Rubmytummy), Harrison (spelar smugglaren Hal Alone), Carrie (spelar rymdprinsessan Yoo-hoo), och Billy-Dee (spelar spelaren/baronen Lando Hopeandglorrian). Inte med i scenen är David (spelar Dark Dingus) och Mark (spelar Cliff Nerfherder). Hopeandglorrian, Hal, Rubmytummy och Yoo-hoo går i en korridor och pratar om hur staden de är i inte är en del av det onda rymdimperiet. Det är repliker och enkla handlingar, så det går utmärkt.

Sedan får David tråkigt och vill vara med. ”Ehrrm, kan Hopeandglorrian ha slutit ett avtal med det onda rymdimperiet så att jag får komma in?”

”Visst”, säger regissören. ”Kör hårt! Dörren till matsalen öppnas, och där står Dark Dingus.”

”Aaah! Jag skjuter!” vrålar Harrison. Det är en knepig handling, så Harrison slår tärning. Han har 4 i Skjuta och slår 6, vilket inte lyckas. Regissören beskriver scenen: ”du skjuter och skjuter, men Dark Dingus stoppar skotten med handen.”

”Kan han göra så?” frågar Harrison.

”Visst” säger regissören. ”Det är bara specialeffekter ändå. Det viktiga är att du inte lyckas

skjuta Dark Dingus.”

”Jag använder Kraften för att rycka åt mig Hal Alones pistol” säger David.

”Det borde du kunna göra, men det är en specialeffekt.”

”Kan inte det lösas enklare? Exempelvis med ett snöre i Hals pistol som någon rycker i så att den far ur handen på honom, och sedan samma snöre i samma pistol så att den far ur handen på mig, och sen kör man det sista klippet baklänges?”

”Mmm, det kör vi på. Då blir den gratis. Hal, din pistol rycks ur näven på dig. Du kan inte skjuta längre.”

”Men öh!” säger Harrison.

”Klipp!” säger regissören. ”Den tar vi! Övergång till Cliff Nerfherder på träskplaneten Dago-bert!”

”Kan jag få spela träskmuppen Yogi?” frågar Peter, som hittills inte har gjort annat än att vråla.

”Jamenvisst” säger regissören.

SAKER

Man kan alltid skaffa saker, om man på något sätt kan motivera dem. Vissa saker kräver lite jobb från byggarna eller från rekvisita-avdelningen. Kulissjobb kostar två miljoner dollar och större eller viktigare rekvisita kostar en miljon dollar. Småsaker kostar ingenting, men man måste fortfarande motivera dem. Rekvisita som är betald behöver inte betalas igen.

POSTPRODUKTION

Regissören kan göra en del saker i postproduktionen.

- Om det var saker i en scen som han inte tyckte om så kan han byta ut det. Exempelvis så kan han tycka illa om att Hal Alone sköt Greedy först, så han kan ändra det så att Greedy sköt först. Om han tyckte att det var för lite med femton stormsoldater som jagar Hal, så kan han ändra det till femtielva. Det kostar en miljon dollar.
- Riktigt Maffiga Specialeffekter kostar en miljon dollar.
- John Williams gör musiken. Det ingår i priset.

EXEMPEL

Hal Alone placerar ut en massa bomber för att spränga rymdimperiets bas på Ond-or. Rekvisitan för det är gratis. Explosionen för att spränga hela konkarrongen görs i postproduktionen och kostar en miljon dollar. Basen flyger i bitar. ”Övergång!” säger regissören. ”Amiral Uckbar säger ”Skölden är nere, påbörja anfallet mot rymdstationens huvudreaktor med en gång!””

”Jag sa ju att de skulle lyckas med det!” säger Billy-Dee i rollen av Lando Hopeandglorrian.

EFTER INSPELNINGEN

Det första som händer är premiären. Massor med fans köar. Filmen sågas av alla kritiker i hela världen, varefter den ändå spelar in megabucks. Premiärfester överlevs. DVDn släpps. Skådespelaren får öka en av rollens egenskaper med ett. Öka åldern med tre. Skulle åldern bli över 80 så slår en tärning. Om slaget blev 6 så dog skådespelaren av ålder, och kan inte vara med i nästa film. Därefter börjar produktionen av nästa film.

STAR WARS DO IT YOURSELF Söt bild

Skådespelare

Ålder

Tidigare filmer

.....

.....

Ordinarie roll

Tricknivå **Sida**

Garderob God

Heltäckande Ond

Effektmakeup

Helsejkd

Egenskap **Värde** **Används till**

Manlighet/
Kvinnlighet vara hjälteaktig på ett
manligt/kvinnligt sätt

Skjuta kanoner, gevär och pistoler

Stunts hoppa, klättra, ramla, falla etc

Tekniskt jockey..... pseudovetenskapligt habrovinkelspråk,
bygga/repärera maskiner

Kraften påverka andra rollers sinnen, få saker att
sväva, se saker långt borta, om ond även
skjuta blixtar

Slåss vifta med närstridsvapen (inkl ljusvärja),
slugga med knytnävar

Flyga styra flygmaskiner

STAR WARS DO IT YOURSELF Söt bild

Skådespelare

Ålder

Tidigare filmer

.....

.....

Ordinarie roll

Tricknivå **Sida**

Garderob God

Heltäckande Ond

Effektmakeup

Helsejkd

Egenskap **Värde** **Används till**

Manlighet/
Kvinnlighet vara hjälteaktig på ett
manligt/kvinnligt sätt

Skjuta kanoner, gevär och pistoler

Stunts hoppa, klättra, ramla, falla etc

Tekniskt jockey..... pseudovetenskapligt habrovinkelspråk,
bygga/repärera maskiner

Kraften påverka andra rollers sinnen, få saker att
sväva, se saker långt borta, om ond även
skjuta blixtar

Slåss vifta med närstridsvapen (inkl ljusvärja),
slugga med knytnävar

Flyga styra flygmaskiner

STAR WARS DO IT YOURSELF Söt bild

Skådespelare

Ålder

Tidigare filmer

.....

.....

Ordinarie roll

Tricknivå **Sida**

Garderob God

Heltäckande Ond

Effektmakeup

Helsejkd

Egenskap **Värde** **Används till**

Manlighet/
Kvinnlighet vara hjälteaktig på ett
manligt/kvinnligt sätt

Skjuta kanoner, gevär och pistoler

Stunts hoppa, klättra, ramla, falla etc

Tekniskt jockey..... pseudovetenskapligt habrovinkelspråk,
bygga/repärera maskiner

Kraften påverka andra rollers sinnen, få saker att
sväva, se saker långt borta, om ond även
skjuta blixtar

Slåss vifta med närstridsvapen (inkl ljusvärja),
slugga med knytnävar

Flyga styra flygmaskiner

STAR WARS DO IT YOURSELF Söt bild

Skådespelare

Ålder

Tidigare filmer

.....

.....

Ordinarie roll

Tricknivå **Sida**

Garderob God

Heltäckande Ond

Effektmakeup

Helsejkd

Egenskap **Värde** **Används till**

Manlighet/
Kvinnlighet vara hjälteaktig på ett
manligt/kvinnligt sätt

Skjuta kanoner, gevär och pistoler

Stunts hoppa, klättra, ramla, falla etc

Tekniskt jockey..... pseudovetenskapligt habrovinkelspråk,
bygga/repärera maskiner

Kraften påverka andra rollers sinnen, få saker att
sväva, se saker långt borta, om ond även
skjuta blixtar

Slåss vifta med närstridsvapen (inkl ljusvärja),
slugga med knytnävar

Flyga styra flygmaskiner

Cameo	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
Cameo	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>
	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
Cameo	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>

Cameo	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
Cameo	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>
	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
Cameo	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>

Cameo	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
Cameo	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>
	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
Cameo	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>

Cameo	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
Cameo	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>
	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>	Manlighet/ Kvinnlighet	<input type="text"/>
	Skjuta	<input type="text"/>	Skjuta	<input type="text"/>
	Stunts	<input type="text"/>	Stunts	<input type="text"/>
Cameo	Tekniskt jockey	<input type="text"/>	Tekniskt jockey	<input type="text"/>
	Kraften	<input type="text"/>	Kraften	<input type="text"/>
	Slåss	<input type="text"/>	Slåss	<input type="text"/>
	Flyga	<input type="text"/>	Flyga	<input type="text"/>