

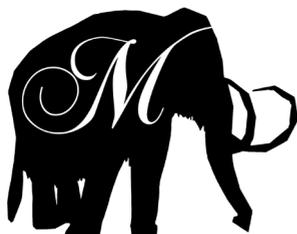


**RYAN M. DANKS**

**STAR  
WARS  
FATE EDITION**



# STAR WARS -FATE EDITION



*mammut rpg*

Creato da  
**RYAN M. DANKS**

**EDIZIONE ITALIANA**

Traduzione di  
**ANTONIO AMATO**

Revisione di  
**DANIELE DI RUBBO**  
**LUCA MAIORANI**

Impaginazione di  
**ANTONIO AMATO**

*Edizione Italiana aggiornata al  
25/05/2014*

## INDICE

5	<b>Introduzione</b>
5	<b>Create la vostra partita</b>
5	Le Ere
7	La Scala
8	<b>I Personaggi</b>
8	Create il vostro Concetto Base
9	Archetipi
10	Razza
12	<b>Abilità e Talenti</b>
18	<b>Elementi Accessori</b>
18	<b>La Forza</b>
20	Talenti della Forza
21	<b>Il Lato Oscuro della Forza</b>
22	Redenzione
23	<b>Equipaggiamento</b>
28	<b>Organizzazione</b>
29	<b>La Galassia</b>
29	Salto nell'iperspazio
30	Pianeti della Galassia
32	<b>Alleati e Avversari</b>
32	Droidi da battaglia
34	Creature
36	Jedi
37	Imperiali
40	Truppe dei Ribelli e Cloni
41	Indipendenti
42	Sith

**11 febbraio 2013**

Questa versione di *Star Wars Fate Edition* è basata sul regolamento di *Fate Core* aggiornato al 4 dicembre del 2012. I cambiamenti effettuati non hanno un impatto notevole sulle regole che troverete in queste pagine, eccetto per il numero di talenti con i quali i giocatori iniziano la partita (sono diventati 3 anziché 1). Ciò vi farà creare personaggi veramente epici in questa versione di *Star Wars Fate Edition*. Se vi piace così bene; il vostro Jedi sarà ancora più Jedi e i vostri contrabbandieri potranno iniziare fin da subito con un'astronave completamente personalizzata. Questo vi permetterà di ottenere le sensazioni che potete provare con i videogiochi e alcuni romanzi. Se però intendete rimanere al livello dei film, iniziate il gioco con 1 talento e 3 recuperi. Divertitevi!

**Ryan M. Danks**

**25 maggio 2014**

L'edizione italiana di *Star Wars Fate Edition* vede la luce quasi un anno dopo quella inglese. Se dunque era doveroso inserire il piccolo disclaimer pubblicato da Ryan sul suo blog, al team della **Mammut RPG** spettava anche una revisione completa del regolamento in modo tale da renderlo pienamente giocabile con la versione definitiva del *Fate Core*. Abbiamo perciò modificato un paio di talenti che ci sembravano stridere con il nuovo *Fate* poiché facevano riferimento diretto alla meccanica della "declaration", ormai scomparsa. Il talento della Forza **Potente nella Forza** è stato sensibilmente modificato per aggiornarlo alla versione definitiva del *Fate Core*. Ovviamente, qualora dovesse esserci sfuggito qualcosa, vi preghiamo di farcelo notare scrivendoci sul nostro blog ([lariservadeimammut.wordpress.com](http://lariservadeimammut.wordpress.com)). Prima di lasciarvi alla lettura di queste pagine, desidero ringraziare di cuore Ryan M. Danks per avermi permesso di tradurre e pubblicare il suo lavoro nella nostra lingua, Daniele Di Rubbo per il supporto iniziale, i preziosi consigli e la revisione, Luca Maiorani per l'aiuto con alcuni termini e la revisione finale.

**Antonio Amato**

**Star Wars Fate Edition** è un set di regole amatoriali per adattare l'ambientazione di Star Wars al sistema di gioco **Fate Core**. Il progetto che segue presuppone che il lettore abbia familiarità con quel sistema. Ho preso ispirazione da **Star Wars: Saga Edition**, **Wookieepedia.com**, **Burn Shift** di Sarah Newton, **Wild Blue** di Brian Engards, **CAMELOT Trigger!** di Rob Wielands, **Kriegszeppelin! Valkyrie** di Clark Valentines, e poi Fred Hicks, Leonard Balsera, Rob Donoghue e la comunità di **Fate Core** su Google+.

## INTRODUZIONE

Star Wars è l'ambientazione per molte e differenti saghe che narrano di un'antica civiltà galattica vecchia di centinaia di migliaia di anni.

Film, romanzi, fumetti e videogiochi hanno raccontato innumerevoli storie ambientate in quel grande scenario (un'intera galassia, in effetti). Come tale, Star Wars racconta allo stesso tempo personaggi di grande abilità e coraggio, e un'ambientazione piena di luoghi incredibili e pericolosi. Ma l'essenza stessa di Star Wars è l'essere una saga. Duelli tra potenti individui armati di spade laser, sparatorie in cantine malfamate, attraversare la distesa imprevedibile dell'iperspazio o districarsi in ambienti politici pericolosi sono tutte cose che i personaggi **fanno**. Ma ciò che Star Wars **è**, è saga.

La crescita e la sopravvivenza di un personaggio mentre prende parte alle vicende della storia è assolutamente normale in un gioco che parli di Star Wars. In effetti, ogni gioco non dovrebbe solo mettere ogni singolo personaggio in pericolo, ma l'epica di Star Wars richiede espressamente che tale pericolo possa arrivare a minacciare un intero pianeta o, come spesso accade, l'intera galassia.

Questo gioco vi permetterà di fare tutto ciò, e di farlo facilmente senza miriadi di regole che sostengano una narrazione così grandiosa.

## CREATE LA VOSTRA PARTITA

Questo supplemento vi fornisce gli strumenti necessari per creare e giocare una partita nel mondo di Star Wars utilizzando le regole del Fate Core.

Prima di iniziare a giocare, sfogliate la sezione "I Grandi Problemi dell'Ambientazione" nel manuale di Fate Core e decidete i due grandi problemi della vostra partita considerando sia l'epoca di Star Wars che vorreste giocare, sia la scala della partita.

## LE ERE

Le centinaia di storie ambientate nell'universo di Star Wars abbracciano un arco temporale di decine di migliaia di anni. Alcune cose rimangono uguali (specialmente la tecnologia); a prescindere dal periodo che avete deciso di mettere in scena, i contrabbandieri trasportano comunque merce illecita, i diplomatici affrontano

intrighi politici e Jedi e Sith intraprendono campagne militari (sebbene i Sith vengano rimpiazzati dai Yuuzhan Vong nell'Era del Nuovo Ordine Jedi).

L'era nella quale la vostra partita avrà luogo influenza i problemi appropriati per quell'era - ma non vuol dire che non riuscirete a trovare un angolo della galassia dove quei temi non vengano applicati.

### **Era pre-repubblicana (36.000 - 25.000 a.B.Y.)**

Questa era esplora i primi giorni dell'Ordine Je'daii, mentre i je'daii studiano la Forza sul pianeta Tython. I viaggi spaziali sono limitati nonostante lo spietato Impero Infinito Rakata allarghi i confini del mondo conosciuto utilizzando il lato oscuro della Forza per potenziare la tecnologia a danno dei vicini soggiogati.

### **Era della Vecchia Repubblica (25.000 - 1.000 a.B.Y.)**

Questa era inizia con la nascita della Repubblica. Durante questi lunghi anni, i Sith si separano dai Jedi e creano diversi Imperi Sith che salgono al potere e poi spariscono nell'oscurità. (Questa è l'era narrata nei diversi videogiochi ambientati nella Vecchia Repubblica.)

### **Era dell'ascesa dell'Impero (1.000 - 0 a.B.Y.)**

Questa era inizia con l'età dell'oro per la Repubblica, ma finisce con un periodo oscuro nel momento in cui gli intrighi e i complotti dei Sith culminano con la salita al potere di Darth Sidious alla fine della Guerra dei Cloni. Darth Sidious si proclama Imperatore Galattico.

### **Era della Ribellione (0 - 5 d.B.Y.)**

Gli esseri viventi si sforzano di vivere sotto l'oppressione del controllo imperiale, senza Jedi a proteggerli, durante questa era. Darth Sidious e il suo apprendista, Darth Vader, governano con il pugno di ferro durante questa era. Ben presto si forma un'alleanza per ritornare alla Repubblica e l'Imperatore viene finalmente rovesciato.

### **Era della Nuova Repubblica (5 - 25 d.B.Y.)**

Questa era vede porre fine alla tirannia nel momento in cui la Nuova Repubblica Galattica libera innumerevoli pianeti dal giogo dell'Imperial Remnant. Mentre la Repubblica lotta per portare la pace in tutti gli angoli di una galassia divisa, Luke Skywalker diventa un Maestro Jedi e inaugura il Nuovo Ordine Jedi.

### **Era del Nuovo Ordine Jedi (25 - 40 d.B.Y.)**

Durante questa era, una specie extra-galattica - conosciuta col nome di Yuuzhan Vong - invade la galassia. Viene costituita un'Alleanza Galattica tra le fazioni più potenti della galassia, in tal modo si riesce a respingere gli invasori dopo cinque lunghi anni di guerra. La gioia dura poco però, poiché solo un paio di anni dopo la razza Killik torna a rifarsi viva sotto l'influenza del Nido Oscuro (servitori del lato oscuro). Essi riescono a gettare scompiglio all'interno dell'Alleanza, scompiglio che porterà a una guerra breve ma intensa.

## **Era dell'Eredità (40 d.B.Y. - )**

Scoppia la Seconda Guerra Civile Galattica e coloro che prima erano alleati adesso si ritrovano improvvisamente ai lati opposti del conflitto. Un nuovo Signore Oscuro dei Sith fa la sua comparsa nelle vesti di Darth Caedus, che mette fine alle ostilità nel momento in cui le due fazioni si uniscono per annientarlo. Dopo la sua morte, la nuova alleanza cessa di esistere e il Nuovo Impero può prendere possesso della galassia.

## **LA SCALA**

La scala della vostra partita spetta a voi, ma molte saghe - le migliori - hanno una scala piccola all'inizio (pensate a un semplice coltivatore d'umidità dalle origini misteriose) che cresce fino a coinvolgere l'intera galassia (rovesciare un Imperatore).

Quando la scala della partita sarà ancora piccola, gli eroi si troveranno ad affrontare problemi che riguardano piccole regioni, magari viaggeranno tra diverse località e risolveranno i problemi che troveranno lungo la strada. Nel momento in cui la saga crescerà, gli eroi influenzeranno gli eventi in tutti i settori dello spazio e le loro azioni stabiliranno il futuro della galassia.



## I PERSONAGGI

Anche se all'inizio non sembrerà così, il vostro è un personaggio importante nella galassia. Che abbiate imparato a usare la Forza dai Jedi (o dai Sith), che siate un diplomatico abituato a lanciarsi nell'arena politica o un contrabbandiere che viaggia attraverso l'iperspazio, le vostre azioni avranno un peso.

### CREATE IL VOSTRO CONCETTO BASE

Per creare il vostro concetto base, scegliete un archetipo e una razza, come *Esploratore Wookie* o *Jedi Umano*. Se volete potete modificarlo in modo tale che rispecchi o suggerisca una relazione importante con una famiglia o un'organizzazione, come *Principessa Umana di Alderaan* o *Membro Togruta del Consiglio Jedi*.

### NOTA PER GLI UTILIZZATORI DELLA FORZA

Se state pensando di creare un personaggio in grado di utilizzare la Forza, il vostro concetto base dovrà rappresentare in qualche modo la vostra sensibilità alla Forza. Questo può essere fatto aggiungendo **SENSIBILE ALLA FORZA** al vostro concetto base (come **CONTRABANDIERE UMANO SENSIBILE ALLA FORZA**) oppure scegliendo un archetipo che viene descritto come utilizzatore della Forza, per esempio Jedi, Sith, un'altra tradizione della Forza o anche un allievo non ancora addestrato all'uso della Forza.



## ARCHETIPI

In Star Wars i personaggi sono spesso divisi in ruoli stereotipati. Pensate agli archetipi come alle classi dei personaggi. Quando raggiungete un traguardo maggiore, potete rinominare la parte del vostro concetto base che rappresenta l'archetipo per evidenziare la vostra specializzazione, come fosse una classe prestigiosa, sebbene potrebbe anche essere inserita fin dall'inizio.

### Cacciatore di Taglie

Mercenari a noleggio, i cacciatori di taglie inseguono i loro obiettivi con precisione metodica, acciuffandoli o eliminandoli per il giusto prezzo o per principio. Un ottimo cacciatore di taglie è ben armato e addestrato in abilità come *Investigare* e *Blaster*.

### Cavaliere Jedi

Come guardiani della galassia, i Jedi usano il potere della Forza e le loro leggendarie spade laser per mantenere la pace. Le loro abilità diplomatiche sono rinomate così come il loro valore in battaglia; sono esperti in *Combattere* e *Persuadere*, e il loro addestramento con la Forza ha affinato la loro *Volontà*.

### Nobile

Membri o capostipiti di importanti famiglie politiche, membri di alto rango dei cartelli criminali o funzionari militari; se il nobile non è nato ricco, ha avuto tutto il tempo per abituarsene. Pochi nobili che diano valore ai propri costosi abiti non possiedono abilità quali *Persuadere* e *Risorse*.

### Accolito Sith

Addestrati al lato oscuro della Forza, gli accoliti Sith sono interamente consacrati agli ideali dell'Impero Sith e lavorano per incrementarne l'influenza nella galassia. I loro terribili piani vengono portati avanti nella massima segretezza, spesso costringendo altri a eseguire i loro ordini. Gli accoliti Sith sono altamente specializzati in *Raggirare* e hanno una *Volontà* di ferro.

### Contrabbandiere

Veloci nell'estrarre una pistola blaster e altrettanto rapidi con battute ironiche e taglienti, i contrabbandieri sono esperti nel trasporto di merci, illegali o meno, da un porto all'altro. Essi hanno spesso i valori più alti del gruppo in abilità quali *Raggirare* e *Trasportare*.

### Soldato

Forze di sicurezza, guerrieri Mandaloriani, guardie del corpo e malviventi di un cartello sono tutti addestrati per una cosa sola: combattere. Essi hanno spesso valori alti in *Blaster* e *Vigore*, e sono di solito gli unici del gruppo a preoccuparsi di indossare un'armatura.

Questa non è una lista completa ma serve solo a darvi un'idea degli archetipi più frequenti. Usate questi oppure sentitevi liberi di farvi ispirare per crearne di nuovi.

## RAZZE

La vostra razza dice molto su come gli altri esseri reagiranno nei vostri confronti e su come la vostra fisiologia influenzi i vostri punti forti e punti deboli. Potete invocare il vostro concetto base per avvalervi dei tratti della vostra razza, oppure il GM potrà usarli per tentarvi.

Alcune razze hanno abilità speciali (come a esempio la psicomatria dei Kiffar o i feromoni dei Falleen in grado di controllare la mente) che possono essere usate per invocare il concetto base del personaggio o per dare un po' di *colore* ai benefici che creano, ma anche per creare ottimi talenti per il personaggio, se si tratta di qualcosa che il giocatore vuole enfatizzare nelle meccaniche di gioco.

Vi sono centinaia di razze aliene nell'universo di Star Wars e servirebbe un supplemento solo per raccoglierle ed elencarle tutte. Qui sotto c'è una piccola lista delle razze più conosciute, sentitevi liberi di aggiungere quelle che più vi piacerebbe giocare.

### Cathar

Una razza di umanoidi dall'aspetto felino, i Cathar sono noti per la loro lealtà, la passione e il temperamento. Sono efficientissimi nel combattimento corpo a corpo, possiedono artigli retrattili, un fisico forte e una naturale agilità.

### Umano/Umanoide

Dal momento che umani e umanoidi sono le razze senzienti più comuni, esse sono il termine di paragone per tutte le altre razze. Alcune razze di umanoidi hanno abilità speciali che, mentre vengono gestite come normali invocazioni di aspetto della razza, possono essere utilizzate per un potenziale talento. Razze di umanoidi particolarmente note sono Chiss, Kiffar, Miraluka, Mirialan, Rattattaki, Twi'lek e Zabrak.



## **Kel Dor**

Evolutisi su un pianeta con un'atmosfera densa composta quasi esclusivamente da elio e altri gas, i Kel Dor riescono a vedere nella semi-oscurità ma necessitano di una maschera a gas quando non si trovano nella loro abituale atmosfera. Essi sono rapidi e saggi, e la loro compassione contrasta con il loro senso della giustizia da vigilanti.

## **Nautolan**

Una razza anfibia che preferisce vivere sott'acqua e possiede capacità innate per poterlo fare. I Nautolan tendono a riflettere gli umori e le sensazioni di coloro che li circondano, ne risulta un senso empatico non indifferente.

## **Togruta**

Pacifici e calmi, ma feroci in combattimento, i Togruta sono estremamente leali e preferiscono circondarsi di molte persone. Essi possiedono un accurato sonar in grado di fornire loro informazioni precise su tutto ciò che li circonda. Sono anche ottimi segugi.

## **Wookiee**

Malgrado l'apparenza terribile e selvaggia, i Wookiee sono esseri intelligenti, gentili e leali. Essi sono noti per la loro forza e il loro carattere irascibile, dunque sarebbe meglio evitare un Wookiee arrabbiato sul campo di battaglia.



## ABILITÀ E TALENTI

*Star Wars Fate Edition* utilizza le seguenti abilità. I talenti possono essere presi da questa lista o da altri supplementi di *Fate Core*, di solito con qualche modifica ai nomi per dar loro un senso nell'universo di *Star Wars*.

### Atletica

Questa abilità rappresenta la capacità del personaggio di sapersi muovere con agilità. Atletica è importante quando c'è bisogno di rapidità e velocità; vi permette di coprire lunghe distanze, schivare attacchi blaster e rimanere in piedi quando state per perdere l'equilibrio.

#### Talenti di Atletica

- ♦ **Acrobatico.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Atletica* per superare aspetti delle scene o altri ostacoli che non vi permettono di muovervi tra una zona e l'altra.
- ♦ **Evitare il colpo.** Potete utilizzare *Atletica* anziché *Combattere* per difendervi contro attacchi da combattimento.

### Blaster

Sebbene la si utilizzi per sparare con qualsiasi tipo di arma, l'abilità *Blaster* è così chiamata poiché le armi blaster rappresentano la tipologia più comune in tutta la galassia. Questa abilità è utile per sparare con ogni tipo di pistola o di arma montata sulle navi spaziali, dai fucili a proiettili alle carabine blaster, dai cannoni blaster ai siluri protonici.

#### Talenti di Blaster

- ♦ **Calcio della pistola.** La prima volta che un avversario si sposta nella stessa zona dove vi trovate voi, utilizzate *Blaster* anziché *Combattere* per fare un attacco in mischia.
- ♦ **Penetra i loro scudi.** Quando riuscite con stile in un attacco blaster contro una nave spaziale, ottenete di poter creare un aspetto di situazione con una invocazione gratuita anziché un beneficio.

### Combattere

La galassia è un luogo pericoloso. Avere qualche conoscenza su come si combatte può tirarvi fuori dai guai quando non avete a portata di mano una pistola blaster. Utilizzate *Combattere* per difendervi in un combattimento corpo a corpo, stendere un avversario o duellare con la spada laser.

#### Talenti di Combattere

- ♦ **Combattimento sporco.** Potete utilizzare *Combattere* anziché *Raggirare* per creare vantaggi per finte o colpi a vuoto in combattimento.

- ◆ **Colpire duro.** Una volta per scena, quando forzate un avversario a subire una conseguenza, potete spendere un Punto Fato per aumentare il livello della conseguenza (da lieve a moderata, da moderata a severa). Se l'avversario stava già subendo una conseguenza severa, dovrà subire una conseguenza severa più una seconda conseguenza o essere messo fuori combattimento.

## Conoscenze

Più conoscenze avete della galassia e meno qualcosa vi sorprenderà quando ve la troverete davanti. Usate *Conoscenze* per identificare il modello di una nave spaziale, sapere qualcosa sulla storia della galassia e somministrare cure mediche.

### Talenti di Conoscenze

- ◆ **Medico da campo.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Conoscenze* per aiutare altri a recuperare da una conseguenza fisica.
- ◆ **Ne ho letto qualcosa!** Potete spendere un Punto Fato per utilizzare *Conoscenze* al posto di qualsiasi altra abilità per un tiro, ma solo se riuscite a giustificare la lettura di qualcosa sull'azione che state per intraprendere.

## Empatia

*Empatia* riguarda la comprensione e la capacità di determinare le emozioni e le intenzioni di un individuo. Usate *Empatia* per percepire la verità di un'affermazione, conoscere lo stato emotivo degli altri e aiutarli a superare le difficoltà sociali e mentali.

### Talenti di Empatia

- ◆ **Scopritore di bugie.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Empatia* per scoprire bugie, siano esse dirette a voi o a qualcun altro.
- ◆ **Confidente.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Empatia* per aiutare altri a recuperare da conseguenze sociali e mentali.



## Fisico

Questa abilità rappresenta le vostre condizioni fisiche e la capacità di resistere a uno sforzo fisico. L'abilità *Fisico* vi fornisce caselle di stress o spazi conseguenze aggiuntivi. Utilizzate *Fisico* per resistere a condizioni estreme, superare o sopraffare un avversario in una sfida fisica e altri impieghi di forza bruta o resistenza.

### Talenti di Fisico

- ◆ **Sono più grosso di te.** Potete utilizzare *Fisico* anziché *Persuadere* per fare un attacco mentale - una volta per scena - quando usate la vostra stanza per intimidire un obiettivo.
- ◆ **Non mollo mai!** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Fisico* per resistere a ogni effetto legato a fatica, spossatezza o privazione del sonno.

## Investigare

Con notevole impegno e tramite un esame minuzioso siete in grado di trovare la verità nelle cose. Forze di sicurezza, Jedi e cacciatori di taglie utilizzano questa abilità per analizzare prove, raccogliere informazioni preziose tramite interrogatori e passare al setaccio un intero pianeta alla ricerca di un fuggitivo.

### Talenti di Investigare

- ◆ **Solo un'altra cosa.** Potete utilizzare *Investigare* anziché *Empatia* per difendervi contro i tentativi di utilizzare *Raggirare* allo scopo di ingannarvi o mentirvi.
- ◆ **Cacciatore di taglie.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Investigare* per cercare le tracce di un fuggitivo su un pianeta.



## Meccanica

A volte le cose si rompono. *Meccanica* è l'abilità di lavorare con tutte le forme di tecnologia - meccanica ed elettronica - per riparare o sabotare. Utilizzate *Meccanica* per aumentare la potenza della vostra pistola blaster, riparare l'iperguida della vostra astronave o trovare il punto debole di un caccia stellare.

### Talenti di Meccanica

- ◆ **Passami quella chiave idraulica.** Ogni qualvolta vi trovate in una situazione che richiede un determinato attrezzo, potete utilizzare l'azione *Superare un ostacolo* per dichiarare di averlo a portata di mano. Se riuscite con stile, potete ottenere un beneficio in aggiunta a quell'oggetto.
- ◆ **Operatore di scudo.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Meccanica* per creare un vantaggio relativo all'attivazione, al ripristino o all'incremento degli scudi di un'astronave.

## Percezione

Questa abilità rappresenta la sensibilità e l'abilità del personaggio di acquisire informazioni dalle immediate vicinanze. Utilizzate *Percezione* per scovare la pistola blaster nascosta sotto il gilè di un contrabbandiere, trovare qualcuno che tenta di nascondersi tra la folla e spiare una conversazione.

### Talenti di Percezione

- ◆ **Spione.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Percezione* per tentare di origliare una conversazione.
- ◆ **Sensi sviluppati.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Percezione* per usare un senso ben preciso (scegliete il senso quando acquistate questo talento).



## Persuadere

Questa è l'abilità per ottenere ciò che volete dalle persone, che sia tramite una parola generosa o una minaccia. Utilizzate *Persuadere* per negoziare un cessate il fuoco, tentare un senatore o intimidire un delinquente.

### Talenti di Persuadere

- ♦ **Diplomatico.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Persuadere* per parlare per conto di un'altra persona.
- ♦ **Sguardo feroce.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Persuadere* per fare attacchi mentali mentre minacciate un obiettivo.

## Raggirare

Sapere esattamente quando mostrare le vostre intenzioni e quando invece nascondere ciò che tenete in mano è una delle abilità di sopravvivenza più importanti, nonché pura strategia Sabacc. Utilizzate *Raggirare* ogni qualvolta volete nascondere le vostre intenzioni o azioni - incluse azioni furtive, inganni, espedienti - oppure quando decidete di raccontare una storia assurda per ingannare le autorità locali.

### Talenti di Raggirare

- ♦ **Imboscata.** Potete usare *Raggirare* per attacchi fisici, ammesso che il vostro obiettivo non si sia già accorto di voi.
- ♦ **Camaleonte sociale.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Raggirare* per nascondervi tra la folla.

## Risorse

Questa abilità descrive il livello generale di influenza dei vostri personaggi nella galassia tramite la ricchezza materiale e la qualità dei loro contatti. Utilizzate *Risorse* per acquistare equipaggiamento, ottenere un incontro con un senatore o corrompere una guardia.

### Talenti di Risorse

- ♦ **Passagli dei soldi.** Potete utilizzare *Risorse* per recuperare dalle conseguenze, a condizione che la conseguenza sia qualcosa che possa essere recuperata spendendo dei soldi.
- ♦ **La tua fama ti precede.** Una volta per scena, quando incontrate qualcuno per la prima volta, potete fare un tiro di *Persuadere* contro una difficoltà Discreta (+2) per dichiarare che hanno sentito parlare di voi e sono colpiti dalla vostra reputazione, qualsiasi essa sia. Create un aspetto per questo effetto sull'obiettivo.

## Trasporti

Questa è l'abilità utilizzata per guidare e manovrare veicoli di terra, sommergibili, speeder e astronavi. *Trasporti* è l'equivalente di *Atletica* quando vi trovate a bordo di

un veicolo. Utilizzate questa abilità per effettuare manovre evasive, preparare un salto nell'iperspazio o vincere una gara di podracer.

### Talenti di Trasporti

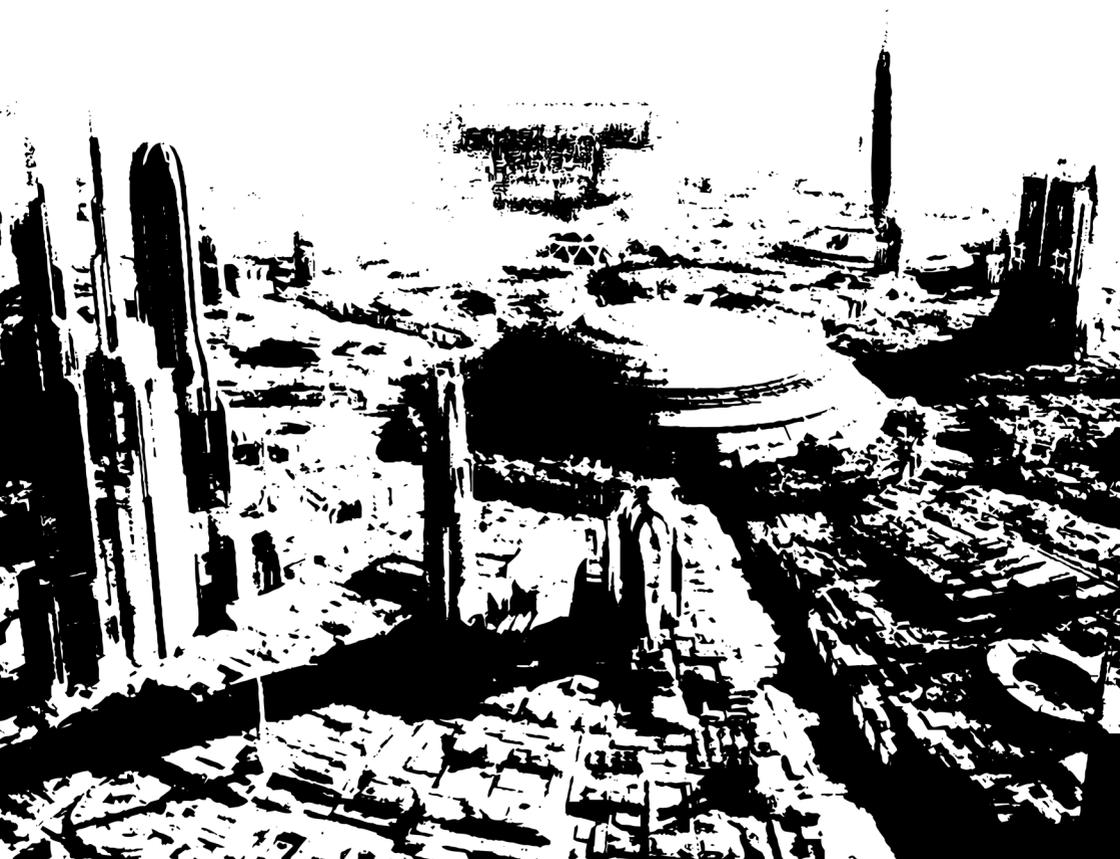
- ◆ **Vola con disinvoltura.** Potete utilizzare *Trasporti* anziché *Raggiare* quando pilotate un'astronave.
- ◆ **In formazione, seguitemi.** Guadagnate o concedete un +2 addizionale quando combinate varie abilità mentre volate in formazione con almeno un'altra astronave.

### Volontà

Questa abilità rappresenta il livello generale di resistenza mentale del vostro personaggio. Utilizzate *Volontà* per confrontarvi con ostacoli che richiedono uno sforzo mentale, resistere alla confusione e difendervi dagli attacchi mentali.

### Talenti di Volontà

- ◆ **Forza di volontà.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Volontà* per difendervi dagli attacchi mentali degli utilizzatori della Forza.
- ◆ **Concentrarsi.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Volontà* per creare un vantaggio su voi stessi.



## ELEMENTI ACCESSORI

Che si tratti di un'astronave, di una spada laser, di una particolare predisposizione all'uso della Forza o dei benefici derivanti dall'appartenere a un'organizzazione politica, ogni personaggio nell'universo di Star Wars, per il quale valga la pena di costruirci una saga, possiede un oggetto importante o un vantaggio che lo aiutino a sopravvivere ai pericoli sconosciuti della galassia. In *Star Wars Fate Edition*, tali oggetti o vantaggi sono concepiti come elementi accessori. Ogni personaggio dispone del seguente budget che deve essere speso per acquistare elementi accessori:

- ◆ **+2 Aspetti**
- ◆ **+2 Talenti**
- ◆ **+6 Punti Abilità**

I personaggi possono anche utilizzare le risorse iniziali disponibili nella fase di creazione del personaggio, se lo desiderano.

Per ottenere l'astrodroide (p. 24) non devo far altro che spendere dal mio budget 1 aspetto (rappresentato da **Astromeccanica**) e 6 punti abilità (rappresentati dalla somma dei punteggi di **Meccanica** e **Trasporti** del droide da riparazione).

## LA FORZA

La Forza permea tutte le cose, legandole insieme. Coloro che sono sensibili al suo flusso possono imparare a espandere le proprie percezioni, incrementare le proprie abilità fisiche, influenzare altre persone e persino muovere le cose col pensiero.

Meccanicamente la Forza funziona tramite la combinazione di aspetti (ci si garantisce le abilità della Forza espandendo la gamma degli aspetti che vengono creati tramite vantaggi e benefici) e talenti (estendendo potenza e portata delle abilità della Forza del personaggio).

### CODICE JEDI

*Non c'è emozione; c'è pace.  
Non c'è ignoranza; c'è conoscenza.  
Non c'è inquietudine; c'è serenità.  
Non c'è caos; c'è armonia.  
Non c'è morte; c'è la Forza.*





## ELEMENTO ACCESSORIO: LA FORZA

**PERMESSO:** Sensibilità alla Forza.

**COSTO:** Il vostro concetto base deve contenere qualche riferimento all'essere sensibili alla Forza o affiliati a una tradizione della Forza.

L'aspetto della Forza vi permette di utilizzare la Forza caratterizzando i vantaggi e i benefici che create con le abilità. Per esempio, mentre state setacciando un locale alla ricerca di un criminale furtivo, potete creare un vantaggio chiamato **Percezione della Forza** che potete invocare per "vedere tramite la Forza" e cercare di identificare il vostro obiettivo.

Questo aspetto può anche giustificare l'uso di certe azioni o abilità, per esempio utilizzando *Blaster* mentre si è disarmati e colpendo l'obiettivo con la Forza. Invocate questo aspetto quando volete compiere uno sforzo più potente legato all'uso della Forza, per esempio permeando le vostre parole con la Forza per un bonus o un nuovo tiro, oppure saltando dall'altra parte di un precipizio con l'ausilio della Forza.

La parte di questo aspetto sensibile alla Forza è spesso tentata quando sentite un disturbo nella Forza o quando diventate l'obiettivo di una caccia spietata.

---

*Il caccia stellare di Obi-Wan Kenobi sta scivolando lentamente lungo l'hangar dei caccia sulla nave capitale del Generale Grievous. Il giocatore di Obi-Wan comunica al GM che intende usare Atletica per provare a saltare dal caccia prima che si fermi in modo tale da poter distruggere i droidi da battaglia prima che possano tendere un'imboscata ad Anakin e R-2, i quali stanno anch'essi scivolando lentamente lungo l'hangar. Il giocatore tira dunque la propria abilità di Atletica e ottiene un successo con stile. Dunque non solo riesce a saltar giù dal caccia ma guadagna anche un beneficio che decide di caratterizzare con la Forza e che chiama **Balzo di Forza**. Nel prossimo turno lo invocherà per agevolarsi nell'eliminazione dei droidi.*

*Anni dopo, Obi-Wan usa la Forza per conferire autorità alle proprie parole e nascondere l'identità dei due droidi che si trovano sul landspeeder con lui e Luke. Obi-Wan muove le mani dicendo "Questi non sono i droidi che state cercando". Il giocatore di Obi-Wan tira Raggirare, ha successo e può creare un aspetto di situazione - al quale assegna il nome **Questi non sono i droidi che state cercando** - che invoca per creare un'opposizione passiva ai tentativi dei soldati imperiali di identificare i droidi. Essendo poveri di volontà e non così tanto perspicaci, i soldati falliscono ogni tentativo e decidono di continuare la ricerca altrove.*

---

## USARE LA FORZA

Qui di seguito vi è un elenco di nomi e modalità di invocazione di alcuni vantaggi che possono essere creati tramite l'uso della Forza. Si tratta solo di esempi, sentitevi liberi di creare nuovi modi per rappresentare questi poteri se ne avete bisogno. Solo ricordatevi che non possono violare le regole per invocare gli aspetti.

- ◆ **PREVIDENTE.** Invocatelo per scoprire il dettaglio di una storia oppure per aiutare con un tiro conoscendo già il risultato.
- ◆ **BALZO DI FORZA.** Invocatelo per superare grandi distanze o come bonus in un attacco.
- ◆ **SPINTA DI FORZA.** Invocatelo per un bonus in un attacco blaster.
- ◆ **VELOCITÀ DI FORZA.** Invocatelo come bonus in un tiro di *Atletica*.
- ◆ **INFLUENZA MENTALE.** Invocatelo per creare un'opposizione passiva se qualcuno non segue il vostro ordine.
- ◆ **TELECINESI.** Invocatelo per spostare piccoli oggetti senza toccarli.
- ◆ **RIMPROVERO.** Invocatelo come bonus quando vi difendete da altri usi della Forza.

## TALENTI DELLA FORZA

I talenti della Forza vengono usati per migliorare l'uso della Forza da parte dei personaggi. La maggior parte di questi talenti sono ben rappresentati dagli utilizzi dell'aspetto della Forza, perciò non sono necessari per emulare le abilità di un Jedi. I talenti della Forza vengono utilizzati, invece, per permettere a chi padroneggia particolari abilità della Forza di usarle più spesso o di usarle con modalità che non sono coperte dalle regole normali per l'invocazione degli aspetti. Questa non è una lista completa. Usatela come base per creare i poteri più insoliti che si possano vedere nell'universo espanso di Star Wars.

- ◆ **Visione della Forza (*Percezione*).** Una volta per scena, spendete un Punto Fato, descrivete quando e dove avete tentato di percepire, e fate un tiro speciale di *Percezione*; rappresenta la vostra abilità di percepire lontano nel tempo e nello spazio attraverso la Forza. Potete scoprire qualcosa o creare un vantaggio per ogni successo ottenuto con il tiro, ma ottenete comunque una sola invocazione gratuita.
- ◆ **Stretta di Forza (*Volontà*).** Una volta per scena, utilizzate *Volontà* per un attacco fisico, ignorando il valore d'armatura del vostro avversario. (Dovete avere almeno un aspetto tentato per acquistare e usare questo talento.)
- ◆ **Fulmini di Forza (*Blaster*).** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate la Forza per potenziare gli attacchi blaster. (Dovete avere almeno un aspetto tentato per acquistare e usare questo talento.)

- ◆ **Deflessione (*Combattere*)**. Usate *Combattere* per difendervi da attacchi blaster mentre impugnate una spada laser.
- ◆ **Potente nella Forza**. Quando ottenete un successo con stile mentre usate la Forza come giustificazione per creare un vantaggio, potete creare un aspetto di situazione con tre invocazioni gratuite anziché due.
- ◆ **Salto in avanti (*Atletica*)**. Ottenete un bonus di +1 alla zona di movimento libero oppure ignorate tutti gli aspetti di situazione che impediscono il movimento se possono essere superati da un prodigioso salto in avanti.

## IL LATO OSCURO DELLA FORZA

Pochi individui precipitano verso il Lato Oscuro della Forza poiché scelgono volontariamente il male (anche se vi sono molti esseri con intenzioni malvagie, li chiamiamo cattivi). Molti di coloro che abboccano all'esca del Lato Oscuro lo fanno per una causa che ritengono giusta, pensando che non vi sia altra scelta e ricorrendo all'impensabile in preda alla disperazione. Malgrado le intenzioni, un utilizzatore della Forza non è solo sensibile alla Forza ma ne viene anche influenzato e, quando infrange una regola della Forza, causa uno squilibrio in grado di condurlo alla corruzione.

### CODICE SITH

*La pace è una menzogna, c'è solo la passione.  
Attraverso la passione, acquisto forza.  
Attraverso la forza, guadagno potere.  
Attraverso il potere, guadagno la vittoria.  
Attraverso la vittoria, spezzo le mie catene.  
La Forza mi libererà.*

Commetterete un'infrazione della Forza nelle seguenti maniere:

- ◆ **Agendo in preda a paura o rabbia**. Invocando un aspetto mentre è stato posto su di voi un vantaggio, una spinta o un altro aspetto che rappresentino paura o rabbia.
- ◆ **Commettendo un'azione malvagia**. Ogni azione che il vostro tavolo di gioco ritiene sia malvagia, come agire per scopi personali a spese di altri, uccidere un innocente o un avversario indifeso, ecc.
- ◆ **Invocando un aspetto del Lato Oscuro**. Di solito vengono posti su oggetti o luoghi legati al Lato Oscuro (come gli holocron Sith o le zone pervase dall'energia residua del Lato Oscuro), anche se possono essere posti anche su individui (come coloro che vengono corrotti dall'Alchimia Sith).
- ◆ **Utilizzando la Forza per prendere una vita**. La Forza scorre attraverso tutti gli esseri viventi e - sebbene possa essere utilizzata in maniera aggressiva - se usare la Forza causa la perdita di una vita, vi sarà uno squilibrio.

Quando il vostro tavolo di gioco stabilisce che avete commesso un'infrazione della Forza, dovete modificare il vostro problema per riflettere la tentazione che provate nei confronti del Lato Oscuro. Così facendo permetterete al GM di tentarvi a causa della piccola macchia di Lato Oscuro dentro di voi, e permetterete a voi stessi di introdurre nuove decisioni basate sulle tentazioni.

Se trasgredite ulteriormente, modificate gli altri aspetti (uno per ogni trasgressione) per rappresentare la vostra caduta continua verso l'oscurità (se possibile, scegliete un aspetto che abbia una connessione con la trasgressione che avete commesso e che vi ha portato a modificarlo). L'ultima modifica che potete fare riguarda il vostro concetto base, a questo punto siete passati completamente al Lato Oscuro e non c'è più bisogno di subire modifiche per aver commesso trasgressioni alla Forza.

La cosa importante da ricordare è che i personaggi - anche coloro che commettono un atto malvagio e il cui onore viene macchiato per questo - sono complessivamente individui buoni. È per questo che sono eroi!

Anche se scendono al livello di un criminale per una o due sessioni, i personaggi dovrebbero sempre potersi redimere. Se vi sembra che questo non possa accadere a causa della narrazione che state portando avanti e non avete intenzione di giocare una partita di cattivi passati al Lato Oscuro, è giunta l'ora di creare un nuovo personaggio.

## REDENZIONE

Potete "redimervi" dalla vostra corruzione del Lato Oscuro cambiando uno dei vostri aspetti una volta raggiunto un traguardo, come al solito. Questo rappresenta il vostro impegno nel redimervi (spendere un traguardo per cambiare un aspetto). Come sempre, serve un traguardo maggiore per cambiare il vostro concetto base.



## EQUIPAGGIAMENTO

In generale, si presume che se il vostro personaggio ha una particolare abilità, questa includa anche l'equipaggiamento appropriato per utilizzarla. Oggetti come pistole blaster, scatole per gli attrezzi, medikit e perfino astronavi sono disponibili per i personaggi allo stesso modo in cui possono disporre dei propri pugni (o ciò che assomiglia a un pugno, per le altre razze). In realtà, proibire l'uso di un'abilità a causa dell'assenza di uno strumento equivale a creare un aspetto di situazione come **Il tuo equipaggiamento è stato confiscato**.

Quando la storia richiede qualcosa che i personaggi non hanno, come un ben preciso tipo di strumento o risorsa (un'arma rara, per esempio), oppure quando gli eroi hanno bisogno di rifornire il proprio equipaggiamento dopo aver subito una confisca (legata all'aspetto di situazione menzionato prima), allora entrate nel fantastico mondo dell'acquisto di equipaggiamento.

### ACQUISTARE L'EQUIPAGGIAMENTO

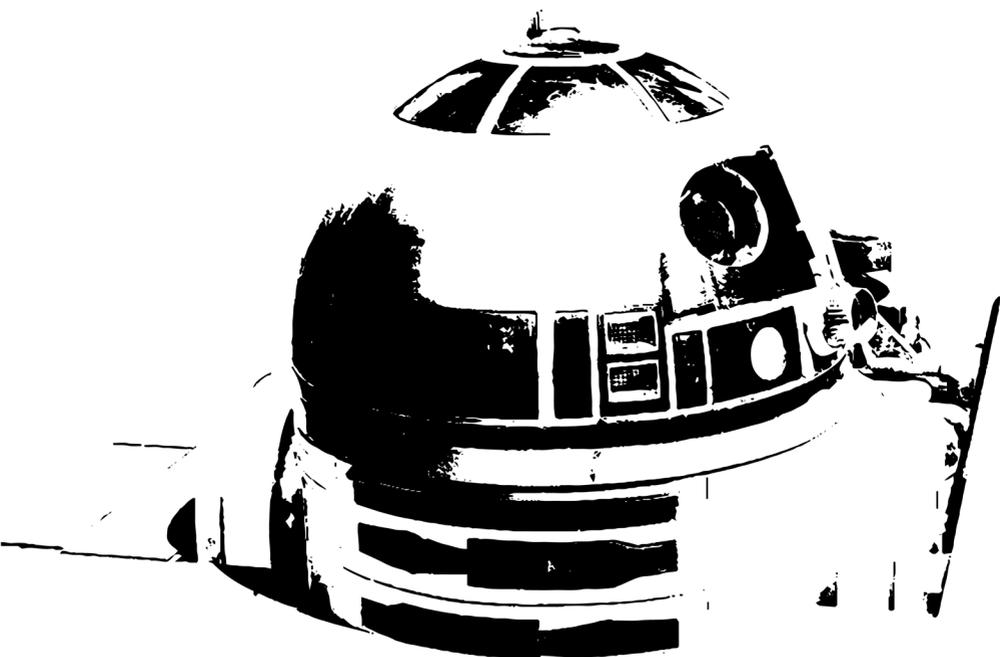
È possibile acquistare equipaggiamento con varie modalità in ogni parte della galassia. Il metodo più comune è tramite denaro, per esempio datarie repubblicane o valute simili. I metodi meno comuni - dipende ovviamente dal pianeta su cui vi trovate - includono: rubare ciò che vi occorre, costruire qualcosa da materiale grezzo oppure vincere qualcosa con una partita a Sabacc. Tutte queste modalità utilizzano l'abilità pertinente (*Risorse* per acquistare, *Raggiare* per il gioco d'azzardo, *Meccanica* per costruire, ecc.) per creare un aspetto di situazione che rappresenti l'oggetto, che può essere successivamente convertito in un elemento accessorio spendendo l'appropriato spazio del personaggio (aspetto, abilità o talento) oppure utilizzando un vantaggio per acquisire definitivamente l'oggetto.

### EQUIPAGGIAMENTO COME ELEMENTO ACCESSORIO

Acquistare equipaggiamento come elemento accessorio non fa di esso semplicemente una caratteristica permanente del vostro personaggio ma dice qualcosa a proposito degli stessi personaggi, approfondendo il concetto di chi sono così come descrivendo lo strumento che hanno tra le mani. Una pistola blaster generica non è sufficiente per Han Solo, egli infatti porta con sé una **BlasTech DL-44 personalizzata** (e Han spara *sempre* per primo).

Quando avrete deciso come spendere il budget per gli elementi accessori dei vostri personaggi, assicuratevi che l'equipaggiamento che hanno scelto abbia una qualità unica o un valore personale, qualcosa che non cambieranno costantemente lungo il corso di uno scenario.

Qui di seguito vi sono alcuni esempi di equipaggiamento ideati come elementi accessori.



### ELEMENTO ACCESSORIO: ASTRODROIDE

**Permesso:** Acquistare il droide durante la partita.

**Costo:** 1 aspetto e 6 punti abilità.

I droidi astromeccanici sono robot versatili generalmente utilizzati per la manutenzione e la riparazione delle astronavi e della tecnologia a esse collegata.

**Aspetti:** *Astromeccanica*

**Abilità:** *Meccanica* Buono (+3) e *Trasporti* Buono (+3)

### ELEMENTO ACCESSORIO: BALESTRA WOOKIEE

**Permesso:** Scegliere *Wookiee* come razza.

**Costo:** 1 talento.

Le armi degli Wookiee sono in grado di creare un potente fuoco di sbarramento, essenziale per gli Wookiee dal momento che hanno la necessità di proteggersi dai predatori che vivono nella foreste di Kashyyyk.

La balestra Wookiee permette ai vostri attacchi blaster di colpire con Arma:2.



## ELEMENTO ACCESSORIO: SPADA LASER

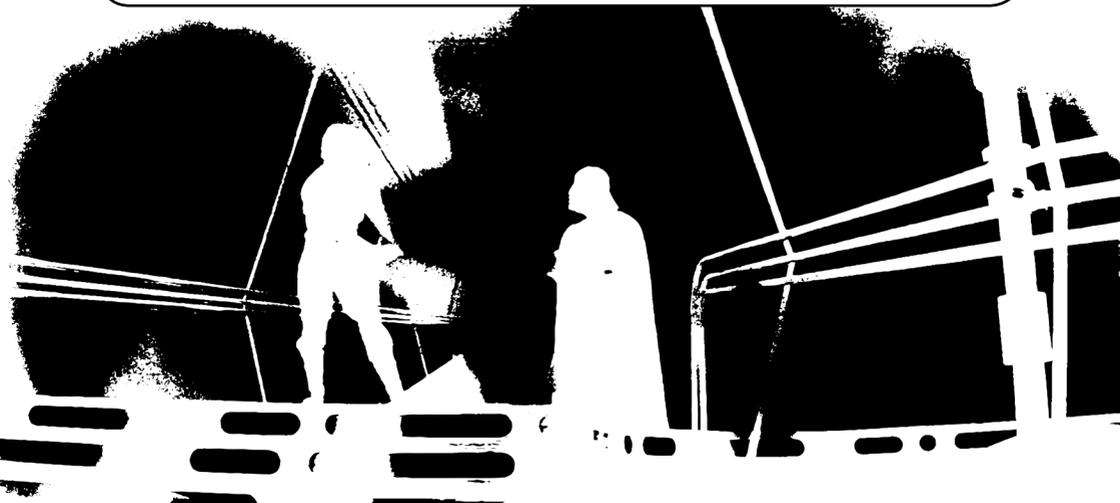
**Permesso:** Essere un Jedi o un Sith.

**Costo:** 1 aspetto e 2 talenti.

L'arma di Jedi e Sith, per definizione, consiste in una spada di puro plasma emesso direttamente dall'impugnatura e contenuto all'interno di un campo di forza.

Oltre gli innegabili vantaggi in combattimento, potete invocare la vostra spada laser quando tentate di tagliare oggetti o altri individui. Ma le spade laser portano con sé un pesante fardello, non conta che vengano utilizzate per proteggere gli innocenti oppure per sottometterli. Siate preparati alle tentazioni quando questa possibilità vi causerà complicazioni, oppure quando venire riconosciuti dalla vostra arma potrebbe ostacolare la vostra missione.

La spada laser permette ai vostri attacchi con Combattere di colpire con Arma:2; quando ottenete un successo con stile in una difesa con Combattere contro un avversario che non impugna una spada laser, potete decidere di infliggere un danno da 2 livelli piuttosto che ricevere un beneficio.





## FORME DI COMBATTIMENTO CON SPADA LASER

Parte del divertimento del giocare con una spada laser è scegliere la forma di combattimento. Ogni Jedi possiede le conoscenze base per combattere con una spada laser (Tipo I) e può addestrarsi con le forme di combattimento più avanzate (oppure continuare fino a diventare uno specialista nell'uso della prima forma), ma alcuni sono esperti al punto tale da giustificare l'inserimento di questa capacità come talento sulla scheda del personaggio. Coloro che lo faranno, avranno padroneggiato perfettamente la forma di combattimento scelta.

Tutti i talenti che seguono, ovviamente, richiedono una spada laser per essere usati.

- ♦ **Forma I: Shii-Cho.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Combattere* per creare un aspetto tipo *Disarmato* scegliendo come obiettivo l'arma dell'avversario.
- ♦ **Forma II: Makashi.** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate *Combattere* per creare un vantaggio o difendervi contro avversari che impugnano spade laser.
- ♦ **Forma III: Soresu.** Quando avete successo in un tiro di *Combattere* effettuato per creare un aspetto tipo *Difensivo*, guadagnate un'invocazione gratuita aggiuntiva di questo vantaggio.
- ♦ **Forma IV: Ataru.** Ottenete un bonus di +2 agli attacchi con *Combattere* mentre invocate un vantaggio o un beneficio creato con l'abilità *Atletica*.
- ♦ **Forma V: Djem-So.** Quando paregiate in un attacco con *Combattere*, ottenete un bonus di +2 a *Combattere*.
- ♦ **Forma VI: Niman.** Ottenete un bonus di +2 agli attacchi con *Combattere* mentre invocate un vantaggio o un beneficio creato con l'abilità *Combattere*.
- ♦ **Forma VII: Juyo/Vaapad [Richiede Forma VI: Niman].** Ottenete un bonus di +2 agli attacchi con *Combattere* mentre invocate una conseguenza che avete posto su un avversario.

## ELEMENTO ACCESSORIO: ARMATURA MANDALORIANA

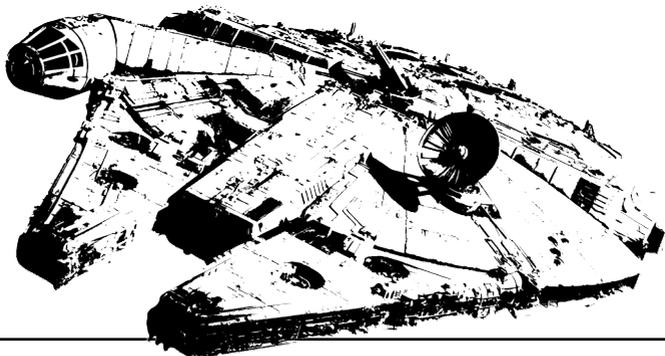
**Permesso:** Essere un Mandaloriano e avere un aspetto che lo indichi.

**Costo:** 2 aspetti (di cui uno per il permesso) e 2 talenti.

L'armatura mandaloriana ha un aspetto chiamato **Arsenale ambulante**. Se state indossando l'armatura, potete invocare questo aspetto per trasportare e reggere ogni arma necessaria alla situazione ma potreste soffrire una tentazione quando vi trovate su pianeti con restrizioni severe sul possesso di armi.

Costruita con il quasi indistruttibile metallo beskar, l'armatura mandaloriana è altamente resistente a tutte le tipologie di danno. Ottenete Armatura:2 contro tutti gli attacchi fisici mentre la indossate.

All'interno dell'elmo si trova un display in grado di assistervi nel tracciamento dei nemici in combattimento, garantendovi un bonus di +2 quando utilizzate *Percezione* per creare vantaggi collegati al tracciamento e all'individuazione dei nemici sul campo di battaglia.



## ELEMENTO ACCESSORIO: TRASPORTO SPAZIALE "PARTICOLARMENTE MODIFICATO"

**Permesso:** Proprietario dell'astronave.

**Costo:** aspetti e talenti, investiti da più personaggi.

Questa astronave è stata pesantemente modificata nel corso degli anni, incrementandone la velocità, dotandola di scudi di protezione e potenziandone le performance a livelli praticamente illegali.

**Aspetti:** *La nave più veloce della Galassia, Scompartimenti da trasporto nascosti, Famosa nave di contrabbandieri*

**Talenti:**

- ◆ **Iperguida interamente illegale.** I Piloti ottengono un bonus di +2 quando utilizzano *Trasporti* per vincere gare di velocità.
- ◆ **Generatore di scudo di protezione.** Quando avete successo in un tiro di *Meccanica* effettuato per creare un vantaggio collegato all'attivazione, al ripristino o all'incremento degli scudi, ottenete un'invocazione gratuita aggiuntiva di questo vantaggio.

## ORGANIZZAZIONI

Che si tratti di un cartello criminale, di una banda di strada o della popolazione di un pianeta, alcuni personaggi sono nati per stare al comando. Per gli altri, la loro influenza è così grande da essere un elemento di novità all'interno dell'organizzazione in cui decidono di entrare.

Le organizzazioni sono simili all'equipaggiamento poiché possono essere rappresentate da un singolo aspetto (**Regina di Naboo**) o da un talento, oppure possono essere scritte come fossero un elemento accessorio. Inoltre è possibile, per un personaggio, espandere ulteriormente un elemento accessorio già in uso (per esempio aggiungendo **Una nuova oscurità** quando qualcuno che è passato al Lato Oscuro si unisce a un'organizzazione, come il Senato Galattico). Permettere ai personaggi di influenzare le organizzazioni di cui fanno parte - oppure di crearle - dà loro una connessione molto più forte con la galassia e li fa sentire come se avessero più di un interesse in ciò che accade.

Se un gruppo di personaggi decide di condividere il comando di un'organizzazione, allora essi possono contribuire a parte del costo. Anche il GM può partecipare demandando parte dell'organizzazione ai PNG leader, il che può causare problemi in seguito se vi saranno divisioni politiche. I personaggi che condividono il comando di un'organizzazione possono utilizzare tutti gli aspetti e le abilità dell'organizzazione, ma se uno di loro si separa dal gruppo (creando di fatto una nuova organizzazione), porterà con sé le risorse che ha speso (l'organizzazione si dissolve gradualmente senza il supporto e la supervisione del personaggio).

## ESEMPIO DI ORGANIZZAZIONE

### ELEMENTO ACCESSORIO: CARTELLO CRIMINALE

**Permesso:** Consolidata leadership del cartello (riesci a tenerlo unito?).

**Costo:** aspetti, abilità e talenti, investiti da più personaggi.

Questo è un esempio di una tra le tante organizzazioni criminali che esistono nella galassia. Quando interagite con altre organizzazioni, usate le abilità qui elencate.

**Aspetti:** *Profitti illegali, Amici ai piani bassi, È difficile entrare a farne parte, Coloro che ne fanno parte sono ancora più difficili*

**Abilità:** *Raggirare* Ottimo (+4), *Combattere* Buono (+3), *Fisico Discreto* (+2), *Risorse* Medio (+1)

**Talenti:**

- ◆ **Scagnozzi.** Spendete un punto fato per far arrivare i rinforzi in una scena. Arriverà un gruppo composto da quattro scagnozzi di livello medio o due scagnozzi di livello discreto.

## LA GALASSIA

La galassia è un posto grande, pieno di centinaia di specie che vivono in una società interconnessa che attraversa migliaia di anni e centinaia di settori diversi. E vi è ancora molto da scoprire!

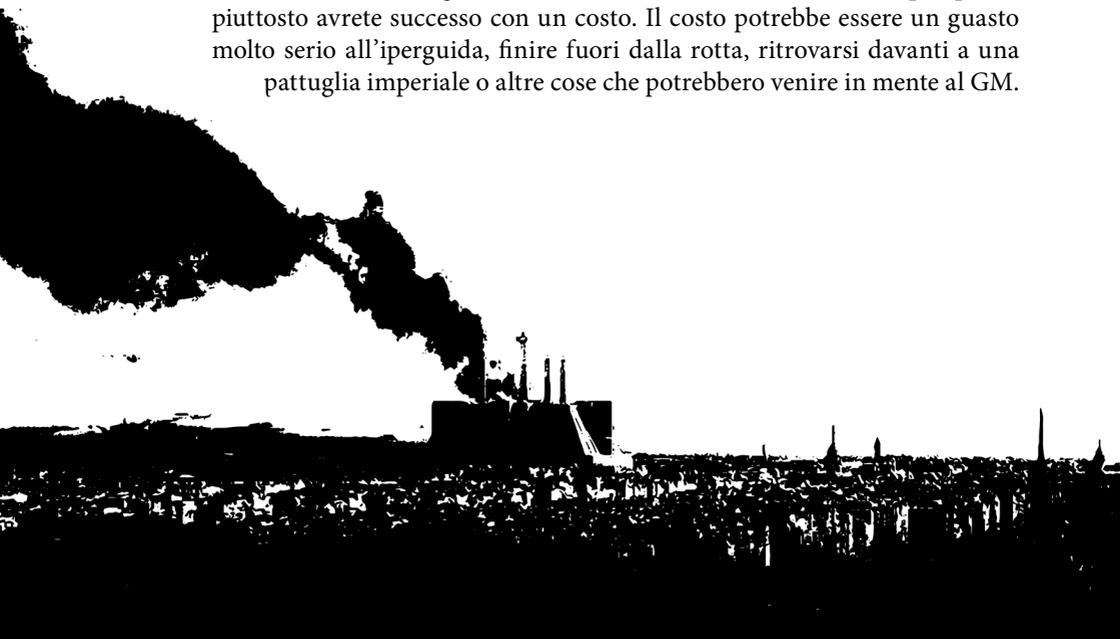
Tuttavia non tutte le scoperte sono buone scoperte, chiedetelo a Gav e Jori Daragon (i quali scoprirono i piani dei Sith e provocarono la scintilla che fece scoppiare la Grande Guerra Iperspaziale). Esplorare la galassia può essere un'idea molto pericolosa.

## SALTO NELL'IPERSPAZIO

Percorrere l'iperspazio è l'unico modo per attraversare lo spazio vastissimo tra una stella e l'altra. Tuttavia la durata dei viaggi può variare, poiché i corpi celesti non sono statici. Navigare attorno ad anomalie stellari che improvvisamente si spostano di luogo può trasformare viaggi relativamente brevi in qualcosa di più lungo, il che è una scusa perfetta per effettuare riparazioni o conversare sulla nave durante i momenti di inattività.

A causa di pozzi gravitazionali, fastidiosi pianeti in movimento e campi di asteroidi, il viaggio nell'iperspazio può essere molto pericoloso senza un navigatore costantemente aggiornato. Per poter effettuare un salto nell'iperspazio in assoluta sicurezza, avete bisogno di ottenere almeno un risultato Discreto (+2) su un tiro di *Trasporti*. Le difficoltà dipendono da vari fattori: distanza dalla destinazione, se la rotta è abbastanza frequentata (e dunque aggiornata), condizioni dell'iperguida, ecc. Se avete tempo, potete creare un vantaggio tipo **Rotta pianificata** con l'abilità *Trasporti* prima di entrare nell'iperspazio, ma in piena battaglia non è sempre una buona idea.

Fallire il tiro non significa che non riuscirete a entrare nell'iperspazio, piuttosto avrete successo con un costo. Il costo potrebbe essere un guasto molto serio all'iperguida, finire fuori dalla rotta, ritrovarsi davanti a una pattuglia imperiale o altre cose che potrebbero venire in mente al GM.



## PIANETI DELLA GALASSIA

Qui di seguito c'è una breve lista di potenziali luoghi verso i quali potrete viaggiare.

### Alderaan

Un pianeta di foreste, colline e montagne innevate; l'aristocrazia di Alderaan vuole pace, libertà e unità. Essi furono membri appassionati del Senato Galattico fin dal principio della Repubblica.

Aspetto: **Anima della Repubblica**

### Coruscant

Un vasto paesaggio cittadino domina la superficie del pianeta. Casa dell'Ordine Jedi e del Senato Galattico, Coruscant rappresenta il potere e la prosperità di migliaia di anni di democrazia e progresso. Ma all'ombra delle sue scintillanti torri giace uno squallido mondo sotterraneo che molti di quelli che vivono ai piani alti faticano a riconoscere.

Aspetto: **Capitale della Repubblica**

### Corellia

Questo paesaggio urbano sensibile all'ecologia è il fulcro dell'iniziativa corporativa galattica. La maggior parte dei leader economici, politici e militari della Repubblica provengono da questo pianeta.

Aspetto: **Roccaforte della libertà**

### Hoth

Questa terra desolata e gelata è uno dei pianeti più remoti e senza vita della galassia. Durante i millenni, tuttavia, sono state combattute molte battaglie nella sua orbita, disseminando preziosi rottami sulla sua superficie; dunque si tratta di un luogo perfetto per una base segreta dei Ribelli.

Aspetto: **Un pianeta freddo e senza forme di vita**

### Illum

Questo mondo montagnoso e ghiacciato rimase dormiente per migliaia di anni finché non venne scoperto un vasto giacimento sotterraneo di cristalli Adegan, con i quali fu possibile costruire le spade laser. Da quel momento, divenne un ambito tesoro nascosto per i Jedi.

Aspetto: **Di valore per i Jedi**

### Korriban

Il pianeta rosso e polveroso di Korriban è la casa madre dei Sith. In quanto sede dell'Impero Sith per migliaia di anni, il pianeta è ricco di artefatti Sith più di qualsiasi altro pianeta della galassia ma le tombe in cui sono conservati sono molto pericolose poiché gli spiriti dei signori Sith abitano ancora quei luoghi.

Aspetto: **Sede del potere Sith**

## Nar Shaddaa

La gigantesca città che ricopre questo pianeta è uno dei luoghi più vivaci e pericolosi della galassia. Dominata dal mercato nero e da una criminalità dilagante, la luna è diventata il simbolo per eccellenza della corruzione in tutta la galassia.

Aspetto: **Luna dei contrabbandieri**

## Taris

Un tempo fulcro della galassia e motivo di vanto per la sua gigantesca città, Taris perse importanza con l'introduzione e la bonifica delle rotte commerciali; il pianeta cadde rapidamente in decadenza. Durante la Guerra Civile Jedi, il Signore dei Sith Darth Malak rase al suolo il pianeta. Da quel momento Taris divenne una palude post-apocalittica, abbandonata ma mai dimenticata.

Aspetto: **Centro di sfortunati eventi**

## Tatooine

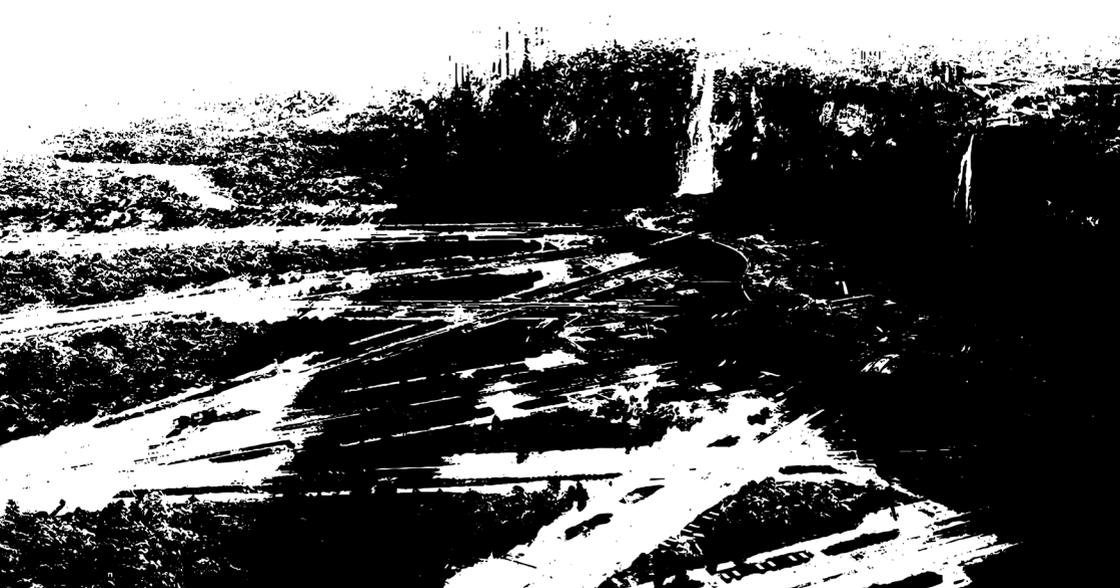
Distese di sabbia e rocce bollenti sotto i soli gemelli di Tatooine. Piccoli insediamenti di comunità a malapena civilizzate punteggiano il paesaggio desolato. È possibile trovare riparo dal clima crudele nei pressi di piccole cittadine e villaggi ma, in questo pianeta senza regole, la fiducia è rara come l'acqua.

Aspetto: **Alveare di feccia e canaglie**

## Tython

Montagne e foreste lussureggianti fanno dell'antica casa madre dei Jedi un luogo meraviglioso, anche se pericoloso. I predatori abbondano nelle terre selvagge e inesplorate di Tython, corrotte dalle energie residue di un grande cataclisma che causò una guerra civile combattuta dai primi studiosi della Forza.

Aspetto: **Culla dei Jedi**



# ALLEATI E AVVERSARI

## DROIDI DA BATTAGLIA



### DROIDE DA BATTAGLIA SERIE B1 (MEDIO)

Il Droide da Battaglia della Baktoid Combat Automata è un soldato robotico polivalente equipaggiato con fucile blaster. È controllato da un computer centrale in grado di gestire contemporaneamente migliaia di droidi da battaglia, droidi di sicurezza e droidi pilota.

**Aspetti:** *Fragile all'apparenza ma letale nelle intenzioni, Controllato a distanza*

**Abilità:** *Blaster Medio (+1)*

**Stress:** nessuno



### SUPER DROIDE DA BATTAGLIA SERIE B2 (DISCRETO)

Miglioramento del design dell'originario Droide da Battaglia Serie B1, il Super Droide da Battaglia è più massiccio e più corazzato. Sebbene debba fare affidamento sul computer centrale per guida e assistenza, grazie a un processore interno non si disattiva quando perde il contatto con il computer centrale.

**Aspetti:** *Droide da Battaglia corazzato*

**Abilità:** *Blaster Discreto (+2), Combattere e Fisico Medio (+1)*

**Stress:** 2 caselle di stress fisico



### DROIDE DISTRUTTORE SERIE P "DROIDEKA" (BUONO)

Equipaggiato con due cannoni blaster gemelli, armatura in bronziom e scudi deflettori, il Droide Distruttore Serie P "Droideka" è una macchina da guerra indispensabile sul campo di battaglia. Il principale mezzo di propulsione è affidato a un microrepulsore assistito che permette al droide di ripiegarsi su sé stesso e rotolare ad alta velocità.

**Aspetti:** *Scudi deflettori, Controllato a distanza*

**Abilità:** *Blaster Buono (+3), Fisico Discreto (+2), Percezione Medio (+1) (I Droideka possono trasformarsi rimpiazzando Blaster con Atletica.)*

**Stress:** 2 caselle da 1 livello di stress fisico e 1 casella da 2 livelli



### **DROIDE CACCIA STELLARE (DISCRETO)**

Astronave completamente automatizzata, il Droide Caccia Stellare "Vulture" è equipaggiato con un droide processore controllato da un computer centrale. Il caccia è armato con cannoni blaster e missili torpedo; veloce e agile, è in grado di disporsi in assetto verticale per poter pattugliare sia i cieli che il terreno.

**Aspetti:** *Droide Caccia Stellare Agile, Controllato a distanza*

**Abilità:** *Trasporti Discreto (+2), Blaster Medio (+1) (I Droidi Caccia possono trasformarsi rimpiazzando Trasporti con Atletica.)*

**Talenti:**

- ♦ **Torpedo.** Ottenete Arma:2 sugli attacchi Blaster quando invocate un aspetto tipo **Bersaglio acquisito**.

**Stress:** 1 casella di stress fisico

## CREATURE

### ACKLAY (BUONO)

Con chele taglienti, uno spesso carapace, sei zampe e una ferocia senza pari, l'acklay è l'incarnazione del caos. Vengono spesso catturati sul loro pianeta natale, Vendaxa, per farli partecipare a combattimenti in arena.

**Aspetti:** *Anfibio feroce, Sei chele, Visione notturna a corto raggio*

**Abilità:** *Combattere Buono (+3), Atletica Discreto (+2), Fisico e Percezione Medio (+1)*

**Stress:** 2 caselle da 1 livello di successo di stress fisico e 1 casella da 2 livelli di successo



### DEWBACK (MEDIO)

I Dewback sono grossi rettili quadrupedi nativi del Mare delle Dune di Tatooine. Sono comunemente utilizzati come bestie da soma poiché facili da addomesticare.

**Aspetti:** *Bestia da soma, Sorprendentemente veloce*

**Abilità:** *Fisico Medio (+1)*

**Stress:** nessuno

## RANCOR (BUONO)

Il grosso e tremendo rancor occupa un posto speciale negli incubi di innumerevoli persone. I rancor vengono periodicamente catturati e venduti come animali esotici.

**Aspetti:** *Bestia da incubo, Folle di rabbia*

**Abilità:** *Fisico Buono (+3), Combattere Discreto (+2), Atletica e Percezione Medio (+1)*

**Talenti:**

- ◆ **Grosso predatore.** Ottenete Arma:2 contro creature più piccole.
- ◆ **Pellaccia resistente.** Usate *Fisico* anziché *Atletica* per difendervi contro attacchi fisici, ma prendete 1 stress in caso di pargeggio.

**Stress:** 2 caselle da 1 livello di successo di stress fisico e 1 casella da 2 livelli di successo e 1 da 3 livelli di successo

## TAUNTAUN (MEDIO)

Sudicio e maleodorante, il rettiliano tauntaun si è adattato alla perfezione alla vita su Hoth. La spessa pelliccia e gli strati di grasso tengono caldo il tauntaun durante il giorno ma è necessario trovargli un rifugio dal freddo pungente della notte o congelerà.

**Aspetti:** *Bestia da soma, Odore forte*

**Abilità:** *Atletica Medio (+1)*

**Stress:** nessuno



## JEDI

### APPRENDISTA JEDI (DISCRETO)

Un padawan è un individuo che ha iniziato l'addestramento Jedi sotto la guida di un Cavaliere Jedi e, sebbene giovane, possiede già straordinarie abilità.

**Aspetti:** *Giovanile, Segue il Codice, <Archetipo> Jedi in addestramento*

**Abilità:** *Combattere* Discreto (+2), *Atletica* e *Percezione* Medio (+1)

**Talenti:**

- ♦ **Deflessione con spada laser (*Combattere*).** Usate *Combattere* per difendervi contro attacchi blaster mentre impugnate una spada laser.

**Elementi accessori:**

- ♦ **Spada laser (Aspetto: *Spada laser*).** I vostri attacchi con *Combattere* colpiscono con Arma:2 e, quando avete successo con stile in una difesa con *Combattere* contro un avversario che non sta impugnando una spada laser, potete scegliere di infliggere un colpo da 2 livelli anziché prendere un beneficio.

**Stress:** 1 casella da 1 livello di successo

### CAVALIERE JEDI (BUONO)

In qualità di guardiani della galassia, i Jedi usano i poteri della Forza e le loro leggendarie spade laser per mantenere la pace. Essi sono fieramente leali alla Repubblica e rispettano fermamente il Codice Jedi.

**Aspetti:** *<Archetipo> Cavaliere Jedi, Segue il Codice*

**Abilità:** *Combattere* Buono (+3), *Volontà* Discreta (+2), *Atletica* e *Percezione* Medio (+1)

**Talenti:**

- ♦ **Deflessione con spada laser (*Combattere*).** Usate *Combattere* per difendervi contro attacchi blaster mentre impugnate una spada laser.

**Elementi accessori:**

- ♦ **Spada laser (Aspetto: *Spada laser*).** I vostri attacchi con *Combattere* colpiscono con Arma:2 e, quando avete successo con stile in una difesa con *Combattere* contro un avversario che non sta impugnando una spada laser, potete scegliere di infliggere un colpo da 2 livelli anziché prendere un beneficio.

**Stress:** 2 caselle da 1 livello di successo e 1 casella da 2 livelli di successo di stress mentale

## IMPERIALI



### ASSALTATORE (MEDIO)

Truppe d'élite imperiali, clonate o addestrate a combattere e morire senza paura né domande. Sono obbedienti e devoti all'Imperatore.

**Aspetti:** *Assaltatore, Devoto all'Imperatore*

**Abilità:** *Blaster Medio (+1)*

**Stress:** nessuno



### ASSALTATORE SPECIALIZZATO (DISCRETO)

Si distinguono dagli Assaltatori semplici da un'armatura più resistente e da armi diverse. Gli Assaltatori Specializzati sono uno spettacolo terrificante in prima linea sul campo di battaglia.

**Aspetti:** *Assaltatore Specializzato, Devoto all'Imperatore*

**Abilità:** *Blaster Discreto (+2), Fisico Medio (+1)*

**Stress:** 1 casella da 1 livello di successo

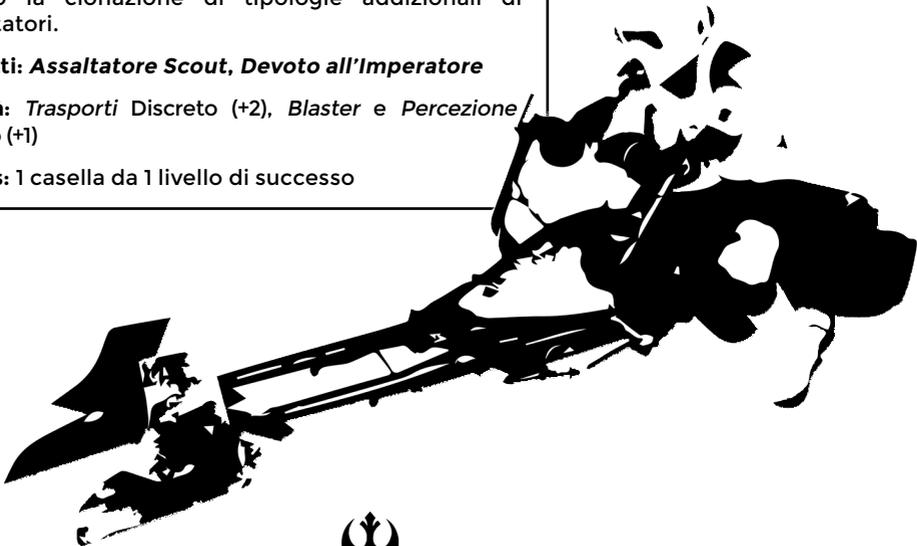
### ASSALTATORE SCOUT (DISCRETO)

Riconoscendo l'esigenza di truppe con un equipaggiamento particolare e un addestramento specializzato per i vari pianeti dell'Impero, l'Imperatore ordinò la clonazione di tipologie addizionali di Assaltatori.

**Aspetti:** *Assaltatore Scout, Devoto all'Imperatore*

**Abilità:** *Trasporti Discreto (+2), Blaster e Percezione Medio (+1)*

**Stress:** 1 casella da 1 livello di successo





### UFFICIALE IMPERIALE (BUONO)

Non clonati come la maggior parte degli Assaltatori né reclutati da pianeti isolati, gli Ufficiali Imperiali provengono da famiglie con una lunga storia di servizio militare e sono addestrati a comandare tramite rispetto e paura, anche se raramente hanno l'occasione di sporcarsi le mani.

**Aspetti:** *Ufficiale Imperiale, Atteggiamento altezoso*

**Abilità:** *Persuadere* Buono (+3), *Volontà* Discreto (+2), *Blaster* e *Percezione* Medio (+1)

**Stress:** 2 caselle da 1 livello di successo e 1 casella da 2 livelli di successo di stress mentale

### CACCIA IMPERIALE "TIE" (DISCRETO)

Veicolo a bassa manutenzione senza parti mobili, il TIE viene prodotto in grandi quantità in modo tale da permettere alla flotta imperiale di utilizzarli in gran numero in combattimento.

**Aspetti:** *Caccia Imperiale, Agile ma vulnerabile*

**Abilità:** *Trasporti* Discreto (+2), *Blaster* Medio (+1)

**Stress:** 1 casella da 1 livello di successo

## CACCIA STELLARE IMPERIALE (ECCELLENTE)

Rispetto alle astronavi da guerra più comuni come le piccole fregate e gli incrociatori, il Caccia Stellare è un'astronave dalla forma appuntita che si dice abbia sufficiente potenza di fuoco per distruggere un intero sistema solare.

*(Nota: questo è un modo per costruire un'astronave eccezionale, se necessario, per i personaggi che intendono mettere in comune le risorse per averla, oppure - se preferite - per condurre i vostri combattimenti nello spazio come si trattasse di ingaggi tra singoli personaggi. Le grosse astronavi nei film sono concettualmente ideate come ambienti pericolosi con molteplici zone.)*

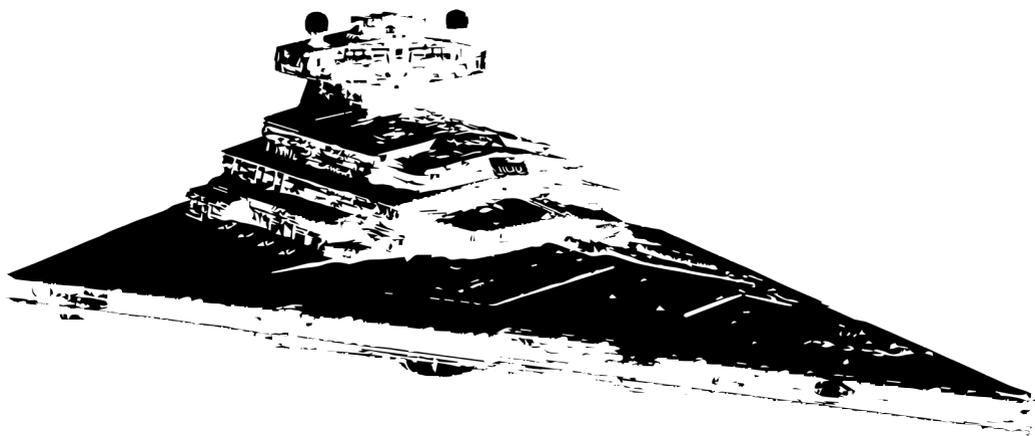
**Aspetti:** *Caccia Stellare Imperiale, Armamenti pesanti, Scudi deflettori potenti*

**Abilità:** *Fisico Eccellente (+5), Blaster Ottimo (+4), Percezione Buono (+3), Meccanica Discreto (+2), Trasporti Medio (+1)*

### Talenti:

- ♦ **Astronave imponente.** I Caccia Stellari sono una zona a tutti gli effetti e utilizzano *Fisico* per difendersi da attacchi fisici.
- ♦ **Blaster da difesa.** Ottenete Arma:2 su attacchi blaster contro astronavi che gravitano nella zona del Caccia Stellare.
- ♦ **Generatore di scudi.** Quando riuscite in un tiro di *Meccanica* per creare un vantaggio relativo all'attivazione, al ripristino o all'incremento degli scudi, ottenete un'invocazione gratuita aggiuntiva di questo vantaggio.
- ♦ **Radio-faro traente.** Usate *Fisico* per creare vantaggi tipo **Avvinghiare**.
- ♦ **Turbolaser.** Ottenete Arma:2 contro altre astronavi imponenti.

**Stress:** 4 caselle di stress fisico, 4 spazi per le conseguenze



## TRUPPE DEI RIBELLI E CLONI

In generale le truppe dei Ribelli e i Cloni condividono le caratteristiche degli Assaltatori, a parte qualche modifica agli aspetti. Le loro astronavi da guerra sono molto simili ai Caccia Stellari Imperiali, ma i caccia d'attacco sono lievemente diversi. Ciononostante, i caccia Headhunter Z-95 e ARC-170 pilotati dai cloni sono molto simili agli X-Wing T-65 pilotati dai ribelli.

### CACCIA INCOM T-65 X-WING (BUONO)

Un bilanciamento perfetto di velocità, manovrabilità e protezione fa dell'X-Wing il caccia di punta del Rogue Squadron.

*(Nota: la differenza sostanziale tra l'X-Wing e i caccia Headhunter Z-95 e ARC-170, entrambi pilotati da cloni durante la Guerra dei Cloni, è la mancanza del generatore di scudi al quale i cloni non hanno accesso.)*

**ASPETTI:** *Caccia d'attacco ben bilanciato*

**ABILITÀ:** *Blaster Buono (+3), Trasporti Discreto (+2), Percezione Medio (+1)*

*(Nota: molti caccia della Repubblica includono nella scocca un vano per l'alloggiamento di un droide che può dunque utilizzare le proprie abilità per assistere il pilota.)*

#### TALENTI:

- ◆ **Torpedo protonici.** Ottenete Arma:2 sugli attacchi blaster quando invocate un aspetto tipo **Bersaglio acquisito**.
- ◆ **Generatore di scudi.** Quando riuscite in un tiro di **Meccanica** per creare un vantaggio relativo all'attivazione, al ripristino o all'incremento degli scudi, ottenete un'invocazione gratuita aggiuntiva di questo vantaggio.

**STRESS:** 2 caselle da 1 livello di successo



## INDIPENDENTI

Reietti, commercianti senza scrupoli, contrabbandieri e mercenari di ogni genere si considerano al di sopra della legge. Essi operano principalmente nei territori dell'Anello Esterno (dove la Repubblica non può toccarli) ma ve ne sono molti anche all'interno delle torri scintillanti di Coruscant o tra i fuorilegge di Corellia.

### CACCIATORE DI TAGLIE (BUONO)

Mercenari a noleggio, i cacciatori di taglie inseguono i loro obiettivi con precisione metodica, acciuffandoli o eliminandoli per il giusto prezzo o per principio.

**ASPETTI:** <Archetipo> Cacciatore di taglie, Vivo o morto

**ABILITÀ:** *Blaster* Buono (+3), *Investigare Discreto* (+2), *Atletica e Persuadere* Medio (+1)

**ELEMENTI ACCESSORI:**

- ♦ **Armatura mandaloriana modificata. (Aspetti: *Jet Pack*, *Arsenale ambulante*)**  
Ottenete Armatura:2 contro attacchi fisici e un bonus di +2 quando utilizzate *Percepire* per creare vantaggi collegati al tracciamento e all'individuazione dei nemici sul campo di battaglia.

**STRESS:** 2 caselle da 1 livello di successo



### CRIMINALE (MEDIO)

I duri di strada aspirano a diventare campioni della rapina. Essi raramente diventano qualcosa di più di semplici scagnozzi di un signore del crimine locale, sebbene alcuni siano riusciti a diventare loschi ufficiali delle forze dell'ordine.

**ASPETTI:** Bruiser, Mercante losco

**ABILITÀ:** *Combattere* e *Blaster* Medio (+1)

**STRESS:** nessuno

## SIGNORE DEL CRIMINE (DISCRETO)

Alcuni signori del crimine iniziano come criminali speciali, abili nell'aprirsi la strada verso la vetta, sebbene molti siano già in posizioni di potere quando ottengono tale riconoscimento nel mondo della criminalità organizzata.

**ASPETTI:** <Archetipo> Signore del crimine

**ABILITÀ:** *Contatti* Discreto (+2), *Raggirare* e *Persuadere* Medio (+1)

**TALENTI:**

- ♦ **Scagnozzi.** Spendete un punto fato per far arrivare i rinforzi in una scena. Arriverà un gruppo composto da quattro scagnozzi di livello medio o due scagnozzi di livello discreto. La scena dev'essere all'interno del territorio del Signore del Crimine.

**STRESS:** 1 casella da 1 livello di successo

## SITH

### ACCOLITO SITH (BUONO)

Addestrati al lato oscuro della Forza, gli accoliti Sith sono interamente consacrati agli ideali dell'Impero Sith e lavorano per incrementarne l'influenza nella galassia. I loro terribili piani vengono portati avanti nella massima segretezza, spesso costringendo altri a eseguire i loro ordini.

**ASPETTI:** <Archetipo> Accolito Sith, Segue il Codice

**ABILITÀ:** *Raggirare* Buono (+3), *Blaster* Discreto (+2), *Combattere* e *Volontà* Medio (+1)

**TALENTI:**

- ♦ **Fulmini di Forza (*Blaster*).** Ottenete un bonus di +2 quando utilizzate la Forza per incrementare gli attacchi blaster.

**ELEMENTI ACCESSORI:**

- ♦ **Spada laser (*Aspetto: Spada laser*).** I vostri attacchi con *Combattere* colpiscono con Arma:2 e, quando avete successo con stile in una difesa con *Combattere* contro un avversario che non sta impugnando una spada laser, potete scegliere di infliggere un colpo da 2 livelli anziché prendere un beneficio.

**STRESS:** 2 caselle da 1 livello di successo e 1 casella da 2 livelli di successo di stress mentale

# STAR WARS -FATE EDITION

