

# Wushu – Ambientazione Wushu Star Wars



## Crediti Addizionali

Creatore:

Dan Bayn

Supervisore:

Ferdil

Versione:

1.0

Ultimo aggiornamento:

12/12/2007

## Creazione del Personaggio

### Tratti

Nella creazione dei personaggi, ogni personaggio riceve 5 punti da distribuire nelle seguenti categorie:

- **Combattimento**
- **Socialità**
- **Veicoli**
- **Forza** (*da non confondere con la forza fisica... siamo in Star Wars!*)

Le caratteristiche partono dal valore di 2. Ogni tratto scelto deve appartenere ad una delle categorie di cui sopra.

**Combattimento:** rappresenta lo stile di combattimento, che sia l'Arte Jedi di maneggiare spade laser e tirare calci rotanti o che sia l'abilità di un cacciatore di taglie che spara col blaster e intasca le taglie.

**Socialità:** rappresenta il lato non combattivo del personaggio; chi è e come si rapporta con gli altri il personaggio al di fuori del combattimento.

**Veicoli:** relativo a tutti i tipi di veicoli, navi e bestie da soma. Inclusive le navicelle da combattimento.

La Forza è riservata solamente ai giocatori che possono utilizzare la Forza e ricopre tutti gli usi della Forza, dalla semplice Telecinesi al Fulmine di Forza e all'Inganno Men-

tale.

*Importante:* Queste sono definizioni molto generali e sono fatte per consentire ai giocatori e al GM una veloce identificazione. (es.: per riconoscere in fretta quale tratto si accorda ad una data situazione). La lista è fatta per aiutare a creare dei prototipi memorabili di personaggi di Star Wars, e non per misurare scientificamente le abilità.

### Descrizioni

Scrivi una breve descrizione per ogni caratteristica come per le normali regole di Wushu Open; qualcosa che riassume lo stile di combattimento del personaggio, la sua sfera d'influenza sociale, etc.

Tratti generali ma specifici a sufficienza da rendere il personaggio unico. Queste descrizioni sono quello che definisce il tuo personaggio e lo distingue dagli altri.

Le descrizioni possono cambiare (e solitamente così avviene) durante le avventure, riflettendo la crescita e il cambiamento del personaggio.

### Debolezza

Scegli una Debolezza che sia determinante per il tuo personaggio. Da manuale, quando il tuo personaggio agisce contro la sua debolezza, tutti i dadi sono tirati considerando i tratti come se fossero uguali a 1.

La debolezza dovrebbe essere un difetto drammatico e tragico che uccide personaggi, fa cadere governi e sancisce la condanna ed il



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

## Wushu Star Wars

destino del personaggio.

La presunzione uccise Darth Maul, la miaopia di Yoda sbriciolò la Repubblica e Qui-Gon andò contro il Consiglio Jedi per seguire il volere della Forza. L'incapacità di Anakin a distaccarsi dalle cose lo condusse al Lato Oscuro e il profondo attaccamento di Obi-Wan all'Ordine Jedi lo portò a scontrarsi contro il suo migliore amico ed allievo.

Come le descrizioni dei tratti, anche la debolezza può cambiare man mano che le avventure si susseguono, se la situazione lo giustifica. Questo solitamente accade in un momento saliente che riguarda strettamente la Debolezza.

L'egoista Han Solo cambia idea all'ultimo minuto e torna a salvare Luke, Obi-Wan perde il suo mentore e amico Qui-Gon Jinn nel drammatico duello finale contro un oscuro Sith, ecc.

### Ultimi Ritocchi

Tutti i personaggi ricevono 3 punti in Vitalità (corrispondenti al Chi nel classico Wushu). Questo valore *non* potrà essere aumentato in seguito.

### Utilizzare le caratteristiche

I tiri di dado funzionano esattamente come quelli di Wushu Open. Hai un tiro di dado per ogni dettaglio aggiunto alla descrizione.

Il risultato deve essere uguale o inferiore al tuo livello di tratto.

In Wushu base i tratti del personaggio sono

più arbitrari e permettono al personaggio di possedere più abilità specifiche. Star Wars però, è un'ambientazione con modalità di azione molto caratteristiche e facilmente riconoscibili per i personaggi che vi interagiscono.

I personaggi possono: sparare e far mulinare la spada laser, essere coinvolti in inseguimenti ad alta velocità o in battaglie spaziali con navicelle/veicoli fighissimi, essere impegnati in relazioni sociali (per esempio rovesciare il consiglio Jedi, invischiarsi nella politica galattica o provare ad ottenere il prezzo migliore per un nuovo iperpropulsore) o usare la Forza. Il resto è solo scena.

Con questi principi in testa, non c'è bisogno di mettersi a pensare se il personaggio è veramente adatto a prendere una certa piega o se può pilotare un particolare tipo di navicella.

Così come la lista dei tratti è fatta per individuare rapidamente quale tratto usare in una particolare situazione, le descrizioni sono utili per differenziare i personaggi con lo stesso tratto allo stesso livello.

Un Jedi ed una Principessa possono avere entrambi Socialità con livello 4, ma la descrizione dà loro un'area di influenza ben distinta. Il Jedi può essere un esperto negoziatore mentre la Principessa esercita la sua influenza nel Senato Galattico. Entrambi alla fine possono ottenere gli stessi risultati, ma in maniera profondamente diversa.

Ci sono volte in cui il GM può constatare che il tratto del personaggio non è adatto al compito da svolgere e può anche porre un limite al livello del tratto, o addirittura impedire al personaggio di adempiere quel compito. Un ragazzino spiritoso e gracilino può essere bra-

## Wushu Star Wars

vo nel riparare un iperpropulsore e sapere, su Tatooine, chi è chi, ma non ha nulla da dire quando una legge viene votata al Senato Galattico. Viceversa un nobile Senatore non saprà nulla di chi conta davvero qualcosa su Tatooine.

### La Forza

Di primo acchito può sembrare che la Forza sia la caratteristica più potente, tale da potere essere usata al posto di qualsiasi altro tratto. La Forza guida la spada laser, la Forza ti rende un imbattibile pilota da combattimento e altro ancora...

Questo può essere vero se consideri la Forza come il fenomeno che in effetti è all'interno dell'universo di Star Wars. Nel gioco, però, le cose sono un po' diverse.

In Wushu, viene tirato solo il tratto più rilevante relativo ad una determinata situazione: ad esempio, il livello di combattimento di un personaggio è definito dal tratto Combattimento, ma per abbattere un TIE Fighter si usa Veicoli.

Un personaggio con Forza 5, Combattimento 2 e Veicoli 2 potrà anche essere dotato nella Forza, ma continua a tirare solamente un 2 in un duello o di veicoli anche se combatte contando solamente sulla Forza.

Sarà anche potente, ma ha problemi di concentrazione e non riesce ad incanalare queste gigantesche abilità sotto stress. O forse è incline solamente a certi aspetti della Forza, inutili in combattimento.

È vero anche il contrario. Un personaggio Jedi può avere Combattimento 5, Veicolo 5 e lasciare la Forza a 2 ed essere ugualmente

mortale in combattimento. Magari i suoi riflessi sono ben allenati e con la spada laser è imbattibile ma non è, in generale, molto portato per la Forza e non riesce bene nei compiti strettamente legati ad essa. O magari ha deciso di non usare affatto la sua spada laser.

Tecnicamente non c'è differenza tra un pilota Jedi e un pilota non Jedi che abbiano entrambi 5 in Veicoli. Entrambi possono fare seri danni: uno crede nella Forza, l'altro ha esperienza o altre abilità.

Allo stesso modo, un Jedi ed un Cacciatore di taglie, entrambi con Combattimento 5, sanno scontrarsi con maestria. Il Jedi rotea la sua spada laser e devia i colpi dei blaster, ma il Cacciatore di taglie è ugualmente letale con le sue armi.

Dipende tutto dalle descrizioni che i giocatori utilizzano.

In situazioni più complesse, è corretto tenere a mente che nei film la Forza non è un passepartout che apre qualsiasi porta.

I film parlano di come si possano comprendere le vie della Forza e di come Yoda riesca a far levitare uno X-Wing, ma la Forza è anche un'abilità con effetti molto limitati. L'Inganno Mentale confonde una mente debole per un po', ma per capeggiare un esercito o convincere un nemico a sposare la tua causa ce ne vuole.

I Fulmini di Forza e Soffocamento sono di sicuro impatto ma sortiscono grossomodo lo stesso effetto di un blaster.

Tutto dipende dallo stile. In termini tecnici, superare le guardie usando la Forza è lo stesso che farlo usando la lingua lunga di un furfante.

## Wushu Star Wars

### Il Lato Oscuro

Uno degli aspetti centrali di Star Wars è la dicotomia tra Lato Chiaro e Lato Oscuro della Forza; ma Wushu è un sistema basato sull'azione. I personaggi creano l'azione e non ci sono punteggi inerenti al Lato Oscuro o qualcos'altro che indichi quanto "oscuro" un personaggio sia. Non c'è nessun modo per costringere un personaggio ad agire in una certa maniera, a parte la Debolezza propria di ogni personaggio.

Non c'è distinzione tra coloro che sono inclini alla Forza e quelli che non lo sono. La Debolezza di una regina, tipo "la devozione per il suo popolo", può condurla in una rischiosa missione per riconquistare il suo pianeta. Una missione che le può essere fatale, ma se non agirà coerentemente, ne subirà le conseguenze. Il suo pianeta potrebbe essere bruciato e la regina potrebbe perdere il suo regno. Insomma, qualsiasi cosa accada, potrebbe essere drastica.

Allo stesso modo, la debolezza di un Jedi - la sua natura vendicativa, per esempio - può condurlo al Lato Oscuro, se ci sono i presupposti. L'esito di un incontro chiave, la scelta che compie il personaggio, determinerà e gli cadrà o meno. Un Jedi può voltare le spalle alla tentazione e non lasciarsi andare all'odio, ma questo vorrebbe dire combattere contro la propria debolezza e quindi tirare i dadi con tratto a 1, magari restando privo delle sue abilità quando più ne avrebbe bisogno.

Ovviamente, per mantenere al massimo il livello del tratto, basta semplicemente non pensarci e colpire con tutta la rabbia. Il Lato

Oscuro è la via più semplice.

Essendo il fascino del Lato Oscuro un aspetto cruciale del gioco, la Debolezza dei personaggi deve essere scelta in maniera opportuna. E' un fattore determinante per molti, benchè per alcuni non lo sia.

Non tutti i Jedi sono destinati a cadere nella tentazione. Obi-Wan fu tentato dal Conte Dooku ma mantenne la sua convinzione e non patì alcuna conseguenza perché il pericolo di cadere nel Lato Oscuro non era parte centrale della sua storia. Come non lo era per Yoda o Qui-Gon.

Ricapitolando: cadere nel Lato Oscuro della Forza è solo una conseguenza della Debolezza del personaggio che emerge durante il gioco.

In termini di gioco, non è differente dal perdere la famiglia, a causa della distruzione della Vecchia Repubblica, o perfino dal morire: dipende tutto dal personaggio.

### Esperienza

I personaggi cominciano con 5 punti e ne ricevono 2 dopo ogni avventura (o episodio). Questo sistema di avanzamento è concepito per un gioco che emuli la trilogia dei film di Star Wars.

Nel primo episodio i personaggi hanno 5 punti, nel secondo 7 e nell'ultimo episodio i personaggi possono arrivare ad avere 9 punti Personaggio; il che rende così potenti da avere 5 in tre tratti, o 5 nei loro due tratti principali e 4 e 3 nei due tratti complementari.

Inutile dire che nell'ultimo episodio i personaggi sono al loro meglio e raramente falliscono, qualunque cosa facciano. Quando ormai

## Wushu Star Wars

tutto è finito, l'Impero rovesciato, la Repubblica bruciata, il gioco finisce.

### Utilizzare le caratteristiche

#### Star Wars Episodio I: La Minaccia Fantasma

**Qui-Gonn Jinn**, impavido maestro jedi; 7 pt combattimento (stoico guerriero jedi); 4 pt socialità (negoziatore non convenzionale); 5 pt Forza (fruitore disinvolto della Forza); 4 pt debolezza: fede nel volere della Forza.

**Obi-Wan Kenobi**, allievo padawan; 5 pt combattimento (promettente allievo delle arti jedi); 4 pt socialità (padawan curioso); 3 pt veicoli (apprendista pilota jedi); 3 pt Forza (ancora molto da imparare sulla Forza Vivente); 3 pt debolezza: vero amico (Qui-Gonn Jinn).

**Regina Amidala**, governatrice eletta di Naboo; 5 pt combattimento (tenace difensore del suo popolo); 4 pt socialità (regina di Naboo); 5 pt debolezza: lealtà al popolo di Naboo.

**Anakin Skywalker**, giovane schiavo di Tatooine; 5 pt veicoli (unico umano che può pilotare uno sguscio); 4 pt socialità (ragazzo capo tecnico di Mos Espa); 4 pt Forza (si fida dell'istinto); 3 pt debolezza: "molta paura sento in te".

**Darth Maul**, brutale assassino sith; 6 pt combattimento (inarrestabile arma sith); 5 pt socialità (membro dell'ordine sith); 4 pt Forza

(glaciale fruitore del Lato Oscuro); 3 pt debolezza: presunzione.

#### Star Wars Episodio II: La Guerra dei Cloni

**Obi-Wan Kenobi**, investigatore jedi; 7 pt combattimento (saggio cavaliere jedi); 4 pt socialità (maestro jedi indagatore); 4 pt veicoli (riluttante pilota da combattimento); 4 pt Forza (equilibrato nella Forza); 3 pt debolezza: attaccamento all'ordine jedi.

**Anakin Skywalker**, prescelto turbato; 7 pt combattimento (crede nel rivale maestro Yoda); 4 pt veicoli (il più grande pilota dell'universo); 5 pt Forza ("ancora molta paura sento in te"); 4 pt debolezza: non riuscire a distaccarsi dalle cose.

**Padme Amidala**, senatrice testarda; 7 pt combattimento (impareggiabile col blaster); 5 pt socialità (membro del Senato della Repubblica); 5 pt veicoli (pilota addestrato di Naboo); 3 pt debolezza: vero amore (Anakin Skywalker).

#### Star Wars Episodio III: La Vendetta dei Sith

**Obi-Wan Kenobi**, maestro jedi; 9 pt combattimento (virtuoso nelle arti jedi); 5 pt socialità (membro del Consiglio jedi); 4 pt veicoli (odia ancora volare); 4 pt Forza (potente nella Forza); 4 pt debolezza: attaccamento all'ordine jedi.

**Mace Windu**, maestro di spada jedi, 9 pt combattimento (stile di combattimento incredibile); 5 pt socialità (siede al fianco di Yoda);

## Wushu Star Wars

5 pt Forza (impulsivo); 5 pt debolezza: zelante nella sua lotta contro il Lato Oscuro.

**Yoda**, enigmatico maestro jedi, 9 pt combattimento (giudicarmi dalla mia taglia non devi); 5 pt socialità (leader del Consiglio jedi); 5 pt Forza (potente in lui la Forza è); 5 pt debolezza: difficile da vedere il Lato Oscuro è.

### Star Wars Episodio IV: Una Nuova Speranza

**Luke Skywalker**, sempliciotto dagli occhi chiari; 5 pt combattimento (cacciatore di womprats col blaster); 4 pt veicoli (un satanaso sul t-16); 4 pt Forza (primi passi in un mondo più grande); 3 pt debolezza: ingenuità eroica

**Han Solo**, carismatica canaglia; 5 pt combattimento (spara sempre per primo); 4 pt veicoli (possiede la più veloce nave della galassia); 4 pt socialità (contrabbandiere squattrinato); 3 pt debolezza: avido.

**Chewbacca**, fidato co-pilota; 5 pt combattimento (mortale con un bowcaster); 4 pt veicoli (co-pilota del Millennium Falcon); 3 pt socialità (può aggiustare qualsiasi cosa); 4 pt debolezza: temperamento wookiee.

### Star Wars Episodio VI: Il Ritorno dello Jedi

**Luke Skywalker**, primo dei nuovi jedi; 9 pt combattimento (ha costruito la propria spada laser); 5 pt veicoli (ancora tra i migliori); 4 pt Forza (bene addestrato dai vecchi maestri); 5 pt socialità (eroe della ribellione); 4 pt debolezza: c'è ancora del bene in suo padre.

**Palpatine**, imperatore della galassia; 9 pt combattimento (maestro del Lato Oscuro); 5 pt socialità (governatore dell'Impero Galattico); 5 pt Forza (signore oscuro dei sith); 5 pt debolezza: crede ciecamente nel suo allievo.

### Note dell'autore

Wushu Star Wars si basa su Wushu Open scritto da Daniel Bayn e pubblicato sotto licenza Creative Commons. Vedi alla fine di questo documento per i dettagli sulla licenza di Wushu Open. Maggiori informazioni su Wushu, assieme ad una copia scaricabile di Wushu Open, possono essere trovati qui:

<http://www.bayn.org/wushu>

Wushu Star Wars è una modifica alle regole di Wushu ed è pensata per il gioco ambientato nell'universo di Star Wars, creato da George Lucas. Star Wars, i personaggi ed i termini collegati sono proprietà della Lucasfilm Ltd. Questo progetto non è affiliato con la Lucasfilm Ltd. in alcun modo ed è privo di fini di lucro.

Sentitevi liberi di copiare o modificare questo documento, ma gradirei che il nome dell'autore sia mantenuto nei crediti.

Questa versione non è ancora definitiva e richiede Wushu Open (per comprendere almeno alcuni concetti di base).