

COMPETENZE TECNICHE

ASTROGAZIONE

Categoria: Competenze Tecniche

Specializzazioni: Calcolo Rotte Iperspaziali (vedi voce sotto)

Nota: Calcolo manuale di rotte iperspaziali, abilità vitale per i piloti che evitano i percorsi standard.

USO DEI TERMINALI

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Operazioni generali sui terminali.

PROGRAMMAZIONE / RIPARAZIONE DROIDI

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Modifica del comportamento e dell'hardware dei droidi.

RIPARAZIONE DI FORTUNA

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Capacità di riparare o modificare tecnologia con pezzi di recupero.

RIPARAZIONI / INGEGNERIA

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Riparazione di droidi e macchinari. Manutenzione di droidi, astronavi e gadget complessi.

CONDUZIONE VEICOLI REPULSORLIFT

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Guida di veicoli terrestri (Swoop bikes, Landspeeder, AT-ST).

SENSORI

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Scansione dello spazio profondo e interpretazione dei dati.

HACKERAGGIO

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Accesso a computer, database e sistemi di sicurezza. Violazione di sistemi informatici e terminali.

TRASPORTI SPAZIALI / PILOTAGGIO ASTRONAVI

Categoria: Competenze Tecniche

Nota: Capacità di pilotare navi civili o da trasporto.

COMPETENZE MILITARI

PISTOLA BLASTER / FUCILE BLASTER

Categoria: Competenze Militari

Nota: Uso di armi leggere o d'ordinanza.

PILOTAGGIO CACCIA STELLARI

Categoria: Competenze Militari

Nota: Specializzazione in caccia agili (X-Wing, TIE, altri).

PADRONANZA ARMI BALISTICHE

Categoria: Competenze Militari

Nota: Uso di armi da fuoco "tradizionali" (proiettili solidi), efficaci contro i Jedi perché il colpo, se bloccato, si scioglie in piombo fuso anziché essere rimbalzato.

ARTIGLIERIA DI BORDO

Categoria: Competenze Militari

Nota: Mira e fuoco con le torrette e i cannoni della nave.

COMBATTIMENTO DISARMATO / RISSA

Categoria: Competenze Militari

Nota: Lotta corpo a corpo (include stili come lo Stun Strike). Tecniche di combattimento corpo a corpo.

COMPETENZE GENERALI

ATLETICA

Categoria: Competenze Generali

Alias: Prestanza; forza fisica

Nota: Sforzi fisici intensi o prolungati: correre, arrampicarsi, nuotare, trascinare/sollevere, resistere alla fatica durante un'azione.

CONSAPEVOLEZZA

Categoria: Competenze Generali

Alias: Percezione; vigilanza

Nota: Rilevare dettagli e segnali di pericolo: presenze, anomalie, tracce evidenti; competenza 'specchio' naturale contro Furtività e alcune trappole.

INTUITO / EMPATIA

Categoria: Competenze Generali

Alias: Lettura delle intenzioni

Nota: Leggere emozioni e intenzioni, cogliere incongruenze e omissioni senza prove tecniche; competenza specchio contro Inganno / Raggio.

INTIMIDAZIONE

Categoria: Competenze Generali

Nota: Ottenere risultati con la minaccia.

INGANNO / RAGGIO

Categoria: Competenze Generali

Nota: L'arte di mentire o travestirsi.

PERSUASIONE / DIPLOMAZIA

Categoria: Competenze Generali

Nota: Negoziazione politica o commerciale.

LINGUE / TRADUZIONE

Categoria: Competenze Generali

Alias: Interpretariato

Nota: Comprendere e parlare lingue e dialetti, decifrare espressioni e ridurre fraintendimenti; utile anche per segnali o simboli non tecnici.

INVESTIGAZIONE

Categoria: Competenze Generali

Alias: Analisi; indagine

Nota: Ricostruire eventi da indizi, collegare piste e interrogare una scena (oggetti, tempi, incongruenze). Utile in gialli e analisi di prove non strettamente tecniche.

FURTIVITÀ

Categoria: Competenze Generali

Nota: Uso di generatori di occultamento (Cloaking) o semplice mimetismo. Capacità di agire senza essere rilevati da sensori o sentinelle.

CONOSCENZA DEI BASSIFONDI

Categoria: Competenze Generali

Nota: Capacità di navigare nel sottomondo criminale e nel mercato nero. Conoscenza del mercato nero, dei codici criminali e dei bassifondi.

SOPRAVVIVENZA

Categoria: Competenze Generali

Specializzazioni: Orientamento (vedi voce sotto)

Nota: Conoscenza di climi estremi e fauna aliena. Conoscenza di climi estremi, caccia e orientamento in natura.

TRACCIAMENTO

Categoria: Competenze Generali

Nota: Capacità di seguire le tracce di un bersaglio (tipico dei Bounty Hunter).