

Presentazione

Questa avventura per il gioco di ruolo di Star Wars [d20] è stata studiata per **5 PG di 2° livello** ed è ambientata durante l'era della vecchia Repubblica, in un periodo di tempo imprecisato prima dei film di Star Wars.

L'ho scritta ed ideata come prima parte di una campagna molto più lunga, di cui però non scriverò mai la parte digitale (troppa fatica ☺) ma creerò una infinità di foglietti con appunti che puntualmente infilerò in qualche straripante cassetto per la gioia di mia madre.

A file di questo lungo documento vi sono le appendici con i Back Ground dei personaggi principali. I Back Ground sono molto legati all'avventura e vanno letti sia dal master che dai giocatori ☺.

L'avventura è stata scritta senza effettuare un beta test e pertanto vi potrebbero essere delle lacune che il master dovrebbe prontamente colmare.

In questa prima parte il gruppo giocherà diviso in più di un'occasione e le sorti di una parte di eroi dipenderà dalle mosse che compierà l'altra.

Forse condizionato dai film o non so da cos'altro, questa avventura mi ricorda vagamente lo schema narrativo dell'Episodio IV della saga.

Chiedo scusa per la mancanza di originalità, ma non è stato fatto volutamente, ma inconsciamente. Buona lettura

Elam il Mago
elam@elamilmago.com

Introduzione per il master

Se siete dei giocatori fermatevi qui, lasciate al vostro master la lettura di questa avventura.

Se siete un Master esperto di Star Wars vi chiedo di perdonare le mie ingenuità narrative ☺

L'avventura inizia fuori dell'atmosfera di **Betha II** un pianeta desertico situato nel **Betha System**, a metà della **Danarc Run** (o rotta Danarc) nel **Corva Sector** (Outer Rim).

Del Corva sector fanno parte i seguenti sistemi: Betha System, Delari System, Galaanus System, H'Ken System, Jandoon System, Jaresh System e Triitus System.

A bordo del trasporto **Kashyyk II**, **Zela Khun** un Rodiano e **Grorr** uno Wookiee, trasportano assieme al loro carico due viaggiatori, **Lyn Komad** una Twi'leks dagli abiti semplici ma con dei tatuaggi rituali sul collo e sulle mani e **Karka Kre'lya** un Bothans dall'aria poco rassicurante che ha pagato bene per il passaggio e per il silenzio dei due mercanti.

Karka in realtà è una spia della Repubblica e sta accompagnando Lyn da **Kendok**, uno jedi, attualmente sul pianeta **Jandoon**.

Lyn del **Culto dei Sensi**, viveva come una eremita nel pianeta **Jaresh** fino a quando non è stata testimone dello sterminio di una tribù locale ad opera di alcuni Sith.

I cavalieri oscuri erano alla ricerca di una tomba contenente un artefatto di un potente Sith sepolto in quel pianeta.

Lyn scampò per poco dalle mani dei sith e per sua fortuna finì in quella di Karka.

Il viaggio della Kashyyk II però, è destinato a finire presto in quanto alcuni pirati del Betha System al soldo dei sith intercetteranno il trasporto per eliminare la testimone.

Lyn, Karka ed il nuovo compagno Grorr su un guscio di salvataggio, finiranno tra le dune di **Betha II**, dove incontreranno **Jen Cargos**, una miliziana umana e **Claus** un altro umano, unici ed ultimi abitanti di **Kituam**, una cittadina mineraria in via di abbandono.

Con l'aiuto di Jen e di Claus, i tre fuggitivi riusciranno a sfuggire ai pirati.

Scampato il pericolo, Jen accompagnerà i superstiti presso il suo comando a **Rodar City** dove scoprirà che il suo comandante è corrotto e dalla parte dei pirati.

A Jen, Claus, Grorr, Lyn e Karka non rimane che fuggire alle milizie e abbandonare il pianeta al più presto.

Così le loro vite e i loro destini si uniranno per sempre.

Schema dell'avventura

Capitolo 1: In orbita a Betha II

In orbita a Betha II la Kashyyk II viene attaccata da 4 caccia pirata, 3 PG fuggono su di un guscio, mentre Zela rimane a bordo per dare loro tempo di fuggire.

Capitolo 2: Kituam City, la città delle polveri

A Kituam, Jen sta comunicando con il comando di Rodar city prima che la tempesta di sabbia in arrivo blocchi le comunicazioni. Claus si accorge di una scia nel cielo forse un meteorite e chiede Jen di andare a controllare. Jen e Claus prendono la landspeeder e vanno a vedere

Capitolo 3: Dispersi

Aperto il guscio i tre superstiti fanno l'inventario e decidono che fare, ottima idea è l'utilizzo del comlink. Il gruppo si ritrova e vanno a Kituam, dove Jen prova a comunicare col comando ma senza successo. La tempesta di sabbia si abbatte su Kituam impedendo le comunicazioni.

Capitolo 4: Una notte movimentata

2 pirati con una speederbike arrivano a Kituam prima di sera per indagare sui fuggitivi. Fingono di avere il cargo in avaria e chiedono un posto per la notte. Proveranno ad eliminare i fuggitivi durante la notte. I PG dovrebbero riuscire ad avere la meglio sui pirati ed avvisato il comando andranno tutti e 5 a Rodar City la capitale del pianeta.

Capitolo 5: Rodar City

Jen e Claus vengono premiati con 2 giorni di licenza, mentre i tre compagni con l'inganno vengono imprigionati. Janine, un'amica di Jen, scopre l'inganno e il piano che porterà anche Jen e Claus a morire. Jen e Claus, proveranno a liberare i prigionieri e a scappare con loro verso la stazione orbitale Phobos, dove è ancorata la Kashyyk II

Capitolo 6: La stazione orbitale Phobos

I PG dovranno impossessarsi della Kashyyk II per fuggire e proseguire il viaggio verso Jandoon. Jen e Claus, probabilmente diranno addio per sempre al loro pianeta natale senza rimpianti.

Capitolo 7: conclusione

Breve conclusione

Capitolo 1: In orbita a Betha II

Da leggere: Il viaggio nell'iperspazio è durato solo poche ore, il tempo di scambiare poche chiacchiere. Davvero ben assortito l'equipaggio e i passeggeri di questo Trasporto spaziale. L'equipaggio è formato dal comandante Zela Khun, un rodiano, e il suo vice Grrr, un wookiee, mentre i passeggeri sono Lyn Komad, una twi'lek silenziosa, e Karka Kre'lya un bothan. Karka non è la prima volta che incontra Zela e Grrr, ha già lavorato con loro in passato, mentre Lyn non conosce nessuno dei tre. Zela e Grrr erano su Jaresh per affari quando sono stati avvicinati da Karka per un lavoro urgente. Karka teneva forte per un braccio una giovane twi'lek impaurita. Se non avessero già conosciuto l'avventuriero in passato, avrebbero potuto scambiare il suo gesto per un tentativo di rapimento o qualcosa di losco. Ma la giovane non era impaurita da Karka, ma da qualcos'altro. Questo convinse i due mercanti ad accettare il lavoro ed accoglierli a bordo. Non fecero altre domande, solo la destinazione era importante: il pianeta Jandoon del Jandoon System. Sistemate le pratiche di imbarco, purtroppo senza avere il tempo di caricare altra merce, la Kashyyyk II parte per la sua nuova destinazione. La nave non è certo una lussuosa nave crociera e nemmeno veloce come un caccia, però ha una spessa corazza e tutto ciò che serve a Zela e Grrr per chiamarla casa. Il viaggio prosegue tranquillo verso la prima tappa del viaggio, la stazione spaziale Phobos in orbita attorno a Betha II, un pianeta desertico ed ostile, dove i due mercanti devono caricare della merce.

Prik, Prik, Prik, Prik...i sensori hanno segnalato qualcosa, sono 4 navi veloci che provengono da Betha II in rotta di intercettazione, potrebbero essere le pattuglie della milizia di Betha II, solitamente pattugliano l'orbita del pianeta, ma meglio non rischiare e prepararsi al peggio.

Ed il peggio in effetti sta per accadere, le 4 navi in rotta di intercettazione sono 4 caccia pirata biposto partiti da una base su Betha II (vedi statistiche in questo documento). Nonostante Karka su Jaresh sia riuscito a far perdere le sue tracce, **Demia** (Sith Assassin Um/F) una spia sith sulle tracce di Lyn, ha scoperto che la ragazza è salita sul trasporto spaziale dei due mercanti. E' bastato controllare la lista dei trasporti partiti in fretta per trovare che Kashyyyk II non ha caricato nulla a bordo. Chiedendo agli addetti del porto spaziale che hanno lavorato all'attracco del trasporto, Demia ha avuto conferma dei suoi sospetti. Controllando la lista di fermate abituali della Kashyyyk II ha messo in allerta gli agenti del Corva Sector. L'ordine è quello di eliminare il trasporto spaziale, poiché al suo interno vi è un pericoloso testimone degli affari sith su Jaresh. Se fugge e contatta la Repubblica, i suoi agenti e probabilmente qualche Jedi verranno sicuramente a ficcare il naso su Jaresh e questo non deve accadere. I Pirati di Betha II, da tempo svolgono qualche lavoretto sporco per i sith, e vedendosi arrivare il trasporto ricercato, non hanno perso tempo. Hanno dapprima avvisato il corrotto comandante della milizia **Ochan** di far atterrare i suoi caccia per avere campo libero, poi hanno fatto alzare in volo 4 caccia per essere sicuri del risultato. **Roth** (High-level pirate Trandoshan), il capo dei pirati, però non intende distruggere il cargo, ma catturarlo ed uccidere l'equipaggio.

Inizia la battaglia

Zela allerta l'equipaggio, non sapendo cosa aspettarsi, difatti i 4 caccia non rispondono ai tentativi di identificazione. Zela rimane ai comandi e ai sensori e nel caso vi sia bisogno, ai missili.

Grrr va alla torretta frontale posta sotto la scocca del trasporto.

Zela chiede a Lyn e a Karka se sanno pilotare, usare il computer oppure riparare, poi decide il da farsi. Zela manderà pertanto Karka alla torretta posteriore e chiede a Lyn di stare lì vicino. Nel caso il trasporto subisca dei danni, Karka passerà agli scudi e lascerà la torretta a Lyn.

Nel caso tutto vada male, vi è un guscio di salvataggio per fuggire.

I 4 caccia sfilano molto vicini al trasporto, ma non attaccano, poi si girano e tornano indietro e attaccano.. Non usano i missili, perché vogliono prima divertirsi un po'.

I pirati si muovono alla velocità di attacco e questo dà loro un bonus alla difesa di +2 (totale 22) e un malus all'attacco di -2 modificato dalla **distanza** (0-1:+0; 2-5:-2; 6-10:-4; 11-20:-6;)

Se l'attacco dei pirati è condotto dal pilota il suo bonus di attacco sarà pilota +9 (+1 1-2vel) modificate il tiro con la distanza) oppure se l'attacco dei pirati è condotto dal copilota il suo bonus di attacco sarà pilota +7 (+9-2vel) modificate il tiro con la distanza) e la loro difesa sarà 24. Dopo due round di attacco se non hanno concluso nulla oppure se hanno subito dei danni useranno i missili per chiudere la faccenda.

I difensori invece hanno più compiti da spartirsi.

Groor spara con un bonus di 7 dovuto a bonus torrette(+4) + Range attack +0 + bonus sinergia 5° gradi in pilot (+2) + velocità (+1), (modificate il tiro con la distanza).

Karka spara con bonus di +4 dovuto a bonus torrette(+4) + Range attack +3 + manca talento starship operation transport (-4) + velocità (+1), (modificate il tiro con la distanza).

Se **Lyn spara** lo fa con bonus di +3 dovuto a bonus torrette(+4) + Range attack +2 + manca talento starship operation transport (-4) + velocità (+1), (modificate il tiro con la distanza).

Zela pilota e l'unico attacco che può compiere è sparare un missile (muovere e attacco è permesso).

Brevemente Sensori:

Con un **check di computer use** cd 20 si può scegliere se avere un +2 alla difesa portando la difesa a 22 oppure se dare un +2 ad un singolo attacco con i cannoni. Ad operare sui sensori vi è un droide astromeccanico con un Computer use +7.

Brevemente Scudi:

Con un **check di computer use** si possono ristabilire gli scudi, oppure con un'azione di movimento si può orientare gli scudi. Ad operare sugli scudi vi è un droide astromeccanico con un Computer use +7.

Brevemente missile:

I missili possono sparare solo frontalmente è quindi saggio usarli bene, visto il numero limitato. I pirati possono pure provare a mettersi in coda (pursuit) e per farlo devono passare un check contrapposto di pilotaggio con Zela (Zela +21 dato da 16+5, Pirata +9). Nel caso vi riescano ignorano i bonus di difesa della velocità della Kashyyyk II (non ce ne sono), si allineano alla sua velocità (perdendo il malus di -2 all'attacco e il bonus alla difesa di +2) e portando il bonus d'attacco a +11 (frontale) e nel caso si aggiungano altri caccia, hanno un bonus di +2 per ogni caccia che si aggiunge fino ad un massimo di +6.

Zela per sfuggire all'inseguimento deve superare un altro check contrapposto di pilotaggio ma stavolta con il seguente bonus: Zela +16; pirati +14 (9+5)

Brevemente Riparazioni:

A provvedere alle riparazioni vi sono dei droidi astromeccanici con un Computer use +7.

Quando i danni saranno ingenti (senza scudi e con meno di 20 Hull point) Zela dirà:

Non c'è speranza, sono troppo forti per noi, non abbiamo scampo, dobbiamo fuggire con i gusci di salvataggio. Groor, porta i passeggeri sul guscio e fuggi con loro, io rimango qui a tenerli impegnati, per darti la possibilità di fuggire senza che sparino contro di voi. Se sono pirati non distruggeranno la nave. Io vedrò di cavarmela in qualche modo, magari se sarò vivo... vieni a cercarmi.. porta con te il comlink del guscio quando scendi, ti servirà a rintracciare la nave, e portati qualche credito, non perdere tempo va!!!

L'avventura qui è ad un bivio ed è stata progettata per consentire la fuga su Betha II di Groor, Karka e Lyn, ma potrebbe anche capitare che fuggano in due e Zela e Groor rimangano assieme, così come tutti e 4 rimangano sulla nave.

Se ciò capita agite di conseguenza improvvisando, il master non può provvedere a tutto ☺

Purtroppo però se Non avviene l'incontro con Jen e Claus, non si possono introdurre gli altri due PG di quest'avventura. Cercate di pilotare gli eventi verso quell'incontro senza forzare troppo la situazione. Se i PG o qualche PG salgono sul guscio leggete:

Vedete dall'oblò la Kashyyyk II divenire sempre più piccola, mentre una sua torretta spara furiosamente contro i pirati, poi l'oblò si chiude e capite che state per entrare nell'atmosfera. La

discesa è turbolenta e l'atterraggio per nulla comodo...mille pensieri affollano la vostra mente... E' stata sfortuna oppure quei pirati vi stavano aspettando? E se vi aspettavano che cosa cercavano? E per quale motivo attorno all'orbita del pianeta non c'erano caccia di pattuglia della milizia?

Capitolo 2: Kituam City, la città delle polveri

Kituam City dista circa 4000 Km dalla capitale di Betha II, Rodar City. E' soprannominata la città delle polveri a causa delle continue tempeste di sabbia che si abbattano giornalmente sulla cittadina mineraria. Quando le tempeste di sabbia si alzano, le comunicazioni sono impossibili e così pure gli spostamenti nel deserto. Kituam City è stata costruita vicino ad un grande cratere, sede degli scavi minerari e luogo dove è stato trovato un prezioso giacimento di Selerio. 80 anni fa la cittadina ha conosciuto il suo massimo splendore arrivando a contare fino a 5000 abitanti, quasi tutti impiegati del governo, minatori, operai, meccanici. Quando 30 anni fa le vene di Selerio hanno iniziato ad esaurirsi, un po' alla volta la cittadina ha iniziato a svuotarsi, in quanto le sue condizioni climatiche aspre non la rendono di certo un bel posto dove vivere. Rimasero solo pochi coloni che oramai avevano costruito qui la loro casa. Ora con la partenza dell'ultima famiglia di coloni, i Foster, Kituam è rimasta con 2 soli abitanti, Jen Cargo, una soldatessa del governo e Claus Vega, un meccanico. Loro devono rimanere qui per un altro mese, prima di essere assegnati ad un'altra mansione. Nel mese rimanente devono chiudere le ultime pratiche e imballare le ultime apparecchiature governative. La giornata è quasi finita, come sempre noiosa e uguale a tutte le altre. Mentre Jen tenta di comunicare con il comando di Rodar City per il rapporto di routine della giornata, Claus se ne sta disteso sulla sua amaca appesa ad uno dei vecchi nastri trasportatori di Selerio. Quest'ultimo anno per Claus è stato veramente duro e quest'ultimo mese sembra non passare mai, per fortuna c'è Jen con cui sembra trovarsi molto bene e fisicamente anche molto attraente. Il cielo, osserva Claus, è sempre dello stesso colore giallo arancio, con quella scia bianca...scia bianca?!? Un meteorite..oppure una nave, oppure... sembra caduto non molto lontano da Kituam, sarà meglio avvisare Jen..finalmente qualcosa da fare...

Jen è al comando di Kituam che arpeggia con la radio, ogni tanto la comunicazione è disturbata e la situazione non è destinata a migliorare.

Davanti a Jen c'è un barometro che indica tempesta elettromagnetica in arrivo... più o meno tra un'ora all'aperto si respirerà sabbia. Fate parlare Jen con Janine, una sua amica addetta alle comunicazioni al comando (improvvisate). Indicate a Jen il barometro in modo che si renda conto dell'imminente perturbazione.

E' l'unica occasione che ha Jen per parlare con qualcuno di diverso da Claus e non se la farà scappare (premiare il giocatore se tiene su la conversazione con il comando, altrimenti chiudete la trasmissione dopo le notizie di routine).

Claus, attirato dalla scia nel cielo e spinto dalle descrizioni lette precedentemente © dovrebbe a questo punto avvisare Jen ed assieme potrebbero prendere la landerspeeder per andare ad investigare nel deserto.

Descrizione del comando di Kituam:

Il comando di Kituam può ospitare fino a 10 soldati della milizia ed è autosufficiente, dotato di una piccola sala da pranzo, cucina, sala riunioni, sala comunicazioni, archivio, sala divertimenti, officina, garage, armeria, infermeria e 5 stanze da due letti, una occupata da Jen ed una da Claus, che si è trasferito qui negli ultimi mesi. Il comando è fortificato e le porte sono protette da codice. Jen e Claus hanno un codice cylinder per ciascuno per entrare ed uscire senza restrizioni. L'armeria e la sala comunicazioni invece hanno un codice alfanumerico che solo Jen conosce. Nella **sala comunicazioni** oltre alla radio e al barometro, ci sono vari datapad con le mappe della zona.

Nell'**armeria** invece ci sono due pistole blaster, due fucili blaster, 2 detonite e 2 timer, 10 power pack e 10 energy cell.

Nell'**infermeria** 4 medical kit e 2 medpac assieme ai comuni accessori (garze, forbici, nastro, buste, ecc)

Nel **garage** ci sono una speederbike e un landspeeder.

Tenete conto che Claus e Jen sono in questo posto ad ammazzarsi di noia e farebbero di tutto pur di trovare qualcosa da fare.

Claus è anche dotato di una certa curiosità. Nonostante ciò se i PG non si avventurano nel deserto senza fornire particolari spiegazioni, tenetene conto.

Jen se chiede informazioni sulla tempesta in arrivo indicata dal barometro, ditegli che mancherà circa un'ora. Più che sufficiente per movimentare un po' la giornata!!!

Per rintracciare un oggetto nel deserto è importante saper utilizzare i sensori, check da fare sull'abilità Computer Use (pag 187 manuale).

Il guscio di salvataggio (l'avevate capito vero che la scia era il guscio di salvataggio della Kashyyyk II?) essendo un oggetto large ha una CD = 9 modificata da un +4 se i PG nel guscio non provano ad usare il comlink e modificato dalla distanza (0-250: -4; 251-1000:0; 1001-2500:+2; 2501-4000:+4; 4001-5000:+8)

Il guscio è caduto a circa 4 Km dalla città e pertanto inizialmente la CD sarà 13 modificata dal tentativo o meno del guscio di comunicare, ma per conoscere questo passiamo alla scena successiva.

Capitolo 3: Dispersi

L'atterraggio non è dei più morbidi, e vi scuote un po' dai pensieri della fuga. L'oblò si apre e notate che siete atterrati su di una duna, in quello che sembra essere un deserto. C'è un po' di vento fuori e sta diventando buio. Ora dovete decidere se rimanere qui dentro per passare la notte oppure se mettervi subito in marcia senza conoscere luogo e posizione.

Un check di survival CD 10 aiuterà i PG a prendere le precauzioni indispensabili per la vita nel deserto e anche a capire che il tempo non promette nulla di buono.

I PG possono decidere se dormire nel guscio, oppure nella tenda, oppure di mettersi in cammino per distanziare il più possibile il guscio (facilmente rintracciabile) dopo aver preso con sé le cose essenziali e dormire più avanti in un luogo sicuro.

Il guscio di salvataggio contiene il seguente materiale:

Viveri per 4 persone per 1 settimana
56 litri di acqua (2 a testa al giorno)
1 tenda da 4 posti
1 pala
3 medical kit e 1 medpak
4 borracce da 2 litri vuote
2 zaini vuoti
1 comlink

In ogni caso se attivano il comlink e cercano aiuto, Jen e Claus risponderanno e troveranno i "naufraghi" quasi automaticamente.

In caso contrario la ricerca sarà un po' più dura.

Dando per scontato che il gruppo si unisca prima della tempesta in arrivo, i 5 PG torneranno a Kituam City.

Capitolo 4: Una notte movimentata

Descrivete brevemente l'arrivo in città ai tre "naufraghi" come l'arrivo in una città mineraria dall'aspetto desolato.

La città sembra disabitata e questo non contribuisce di certo a migliorare il loro umore.

Se i naufraghi racconteranno dell'attacco pirata e faranno partecipi Jen e Claus che potrebbero essere inseguiti, Jen potrebbe ritenere opportuno ospitarli al comando, il luogo più sicuro in tutta Kituam.

Nel caso invece i tre "naufraghi" si comportino in modo poco cordiale o sospetto, apriranno la Cantina "**Città delle polveri**" e daranno loro le chiavi di due stanze interrato (la cantina è chiusa da tempo e non vi è rimasto nulla di valore).

Se Jen proverà a comunicare con il comando, capirà che le comunicazioni sono impossibili.

L'arrivo dei finti mercanti

Poco prima che la tempesta si abbatta a Kituam in città arriveranno 2 Trandoshan (statistiche in appendice C) in sella ad una landspeeder.

I due diranno di essere due mercanti che hanno avuto problemi con dei pirati, la loro nave è rimasta danneggiata e sono atterrati poco fuori la cittadina e cercano asilo per la notte.

Se Lyn, Karka o Groor sospettano qualcosa faranno un tiro su Sense Motive 17.

Groor ha un odio particolare per i Trandoshan e questo potrebbe creare qualche problema.

Jen e Claus se sono stati resi partecipi delle disavventure di Lyn, Karka e Groor faranno anche loro un tiro su Sense Motive 17 altrimenti la CD salirà a 19.

Se il check funziona, capiranno che l'abbigliamento è stato camuffato per assomigliare a quello di due mercanti, se il check fallisce i due pirati diventeranno dei credibili mercanti ☺

La notte

La scelta di dove far dormire i due nuovi arrivati influirà molto sugli eventi della notte, ai pirati non importa nulla di Jen e di Claus, ma vogliono la pelle degli altri 3, in modo particolare di Lyn e opereranno di notte per eliminarla.

Se i PG non prendono precauzioni per la notte è probabile che qualcuno di loro muoia prematuramente e la storia cambierà inevitabilmente direzione.

Se i PG dormono al comando, i pirati dapprima proveranno ad entrare di notte in silenzio, scassinando la porta d'ingresso (hanno un disable device di +8 e una CD da superare pari a 25).

Nel caso invece non riescano a scassinare la porta procederanno con del plastico. Il botto sveglierà chi è a letto e ne seguirà una sparatoria.

Dopo la sparatoria se si perquisiranno i corpi dei pirati, troveranno su uno dei due un code cylinder (per aprire l'abitacolo del caccia) e le loro armi nient'altro (viaggiavano leggeri per la missione)

A questo punto l'avventura può prendere diverse pieghe e dovrete improvvisare, io descriverò in seguito solo alcune probabili scene.

1) **se i PG decidono di aspettare che la tempesta di sabbia finisca per comunicare con il comando e riferire l'accaduto**, dovranno aspettare fino all'indomani. Verso le 12 (il giorno è di 20 ore) i contatti saranno ristabiliti. Jen comunicando con Janine al comando riuscirà a farsi mandare una squadra con un aeromobile che li preleverà tutti e 5 (verso le 19) e li porterà a Rodar City.

Se i PG non faranno altro prima delle 19, procedete direttamente al capitolo successivo.

2) **se i PG decidono di andare ad investigare sul caccia dei pirati**, questo deve essere fatto dalle 12 in poi, quando la tempesta di sabbia finisce. Questo può essere fatto anche dopo aver avvisato il comando (scelta saggia). Trovato il caccia possono tornare a Kituam oppure decidere anche di tendere una imboscata ai pirati nascosti oppure di attaccarli.

3) **se i PG rimangono rintanati a Kituam**, questa diverrà probabilmente la loro tomba. Di notte non vi sarà tempesta e mentre un caccia pirata offrirà copertura dall'alto altri due pirati stagneranno i PG tra le case. Prima di attaccare con il caccia però i pirati si assicureranno di trovare in quale edificio sono rintanati i fuggitivi e quale fine abbiano fatto i loro compagni.

Delle precedenti scene descriverò solo 3 situazioni che possono avvenire senza un ordine preciso, ovvero, il caccia dei finti mercanti, l'attacco ai caccia pirata, l'arrivo dell'aeromobile.

Il caccia dei finti mercanti

Seguendo la scia del guscio di salvataggio, 3 caccia pirata sono entrati nell'atmosfera per inseguire i fuggitivi. Avendo constatato che il guscio era vuoto e che lì vicino c'era una cittadina, i pirati hanno deciso di dividersi in due gruppi. Un caccia sarebbe atterrato a 2 Km da Kituam e il suo equipaggio camuffato sarebbe entrato in città fingendo un'avarìa, mentre gli altri due caccia avrebbero aspettato notizie in una gola a 10 Km dalla cittadina. La divisione in due gruppi è stata pensata per evitare che qualcuno dalla cittadina vedesse atterrare 3 navi invece che una. Purtroppo durante le tempeste le comunicazioni sono impossibili e gli spostamenti pericolosi, i due gruppi avrebbero dovuto comunicare solo l'indomani dopo l'atterraggio a tempesta finita. Questo dovrebbe fornire un po' di tempo ai PG per investigare.

Se leggete questo paragrafo è perché i PG sono riusciti a sconfiggere il primo gruppo ed hanno deciso di investigare.

Terminata la tempesta, prendendo la landspeeder e/o le speederbike non sarà difficile utilizzando i sensori, a trovare il caccia (fate riferimento alle indicazioni nell'utilizzo dei sensori date nel capitolo 2, il caccia però è più grande di un guscio e diminuite la CD a 8).

Aprire il caccia

Il caccia è chiuso e sembra averne viste parecchie dalle ammaccature e segni di riparazioni.

Se hanno preso il Code Cylinder dai pirati in città, aprire il caccia non sarà difficile, altrimenti dovranno superare una prova di Disabile Device CD=25. L'alternativa è utilizzare un po' di esplosivo per aprire la cabina. Con un po' di detonite e un timer preso dall'armeria del comando e una prova Demolition CD=15, è possibile calibrare l'esplosivo affinché l'esplosione apra la cabina senza danneggiare troppo l'abitacolo e la strumentazione di bordo (il volo ad alta quota e nello spazio sarebbe comunque compromesso).

Se il check fallisce di 5, l'esplosione danneggerà la cabina del pilota ma non dell'artigliere, se fallisce di 10 danneggerà tutte e due le cabine, con 1 naturale il caccia esploderà in mille pezzi infliggendo a tutti coloro che sono entro 20m 4d6 di danni dimezzabili con un TS sui Riflessi di 17.

Esaminare il computer di bordo

Aperto la cabina o quella dell'artigliere (ne basta una) se proveranno ad esaminare il computer di sistema, scopriranno che è protetto da password, nonostante abbiano il code cylinder.

I PG, sempre che non si siano fatti dare il codice dai pirati (sempre che li abbiano catturati), con un check di computer use CD=15 possono forzare il computer di sistema.

I dati che possono trovare sono:

1) la locazione della base pirata su Betha II (Dango City, una cittadina mineraria abbandonata), rotta di ritorno e locazione degli altri due caccia pirata (Claus e Jen conoscono l'ubicazione della gola e la strada per arrivarci).

2) Ultima rotta seguita, in cui possono verificare che è stato proprio uno dei caccia che hanno attaccato la Kashyyyk II

3) Lista delle chiamate effettuate e conversazioni (tutte tra i caccia e tra i caccia e la base. Sono in linguaggio Dosh. Ascoltando le conversazioni si può capire che i caccia governativi erano stati fatti allontanare da una talpa nel comando centrale, che la Kashyyyk II non è andata distrutta e che Zela è stato fatto prigioniero)

4) Rubrica (con la rubrica possono chiamare gli altri 2 caccia e la base pirata..serve molto sangue freddo e una CD bluff 20 per ingannare gli ascoltatori sull'appartenenza della voce. Se i PG parlano citando i nomi dei pirati che li hanno assaliti, ottengono un bonus al tiro di +2)

Se il check è sbagliato di 10 o più, il computer di bordo si bloccherà ed inizierà a trasmettere un segnale d'allarme agli altri pirati.

Karka e Groor sono gli unici a conoscere la lingua Dosh e potrebbero anche provare a comunicare con i pirati per tendere loro una imboscata a Kituam.

L'attacco ai caccia pirata

Se il caccia dei finti mercanti viene catturato in buono stato e se viene scoperta la locazione di dove sono atterrati gli altri due caccia (esaminando il computer di bordo, paragrafo precedente), i PG potrebbero ideare un attacco a sorpresa.

Tale attacco può essere fatto o con il solo utilizzo del caccia (max due PG a bordo) o un'azione combinata di caccia e uomini a terra.

Prevedere cosa facciano i giocatori in questa situazione è molto difficile, pertanto fornirò solo la descrizione dell'accampamento e i tempi di reazione dei pirati.

Jen e Claus conoscono la **Gola** con il nome di **Spine** ed è un posto dove si possono cacciare delle lucertole dalla carne molto buona.

La gola a forma di L ha un unico spiazzo grande abbastanza per permettere l'atterraggio di due caccia, posto ad un quarto della sua lunghezza. La gola in alcuni punti si restringe e in altri si allarga, non presentando comunque grosse difficoltà di manovra per un pilota esperto che non voli troppo veloce. L'accampamento dei pirati è sul monitor e i caccia sono ancora a terra. E' indispensabile che quei caccia non prendano il volo, tutto diverrebbe più complicato. Ora i sensori danno un segnale più chiaro, vi sono due tende piantate tra i due caccia, ancora pochi secondi e poi sapremo se ci stavano aspettando.

Il pirata di guardia allertato dai sensori rimasti attivi del suo caccia controlla l'identità del veicolo in avvicinamento. Riconosciuto il veicolo come il caccia dei suoi compagni, chiama i suoi compagni e indica loro di disfare il campo per tornare a casa. Non sospetta dell'attacco imminente. I PG a bordo del caccia possono disfarsi velocemente di almeno un caccia lanciando un missile o due (i caccia a terra sono senza scudi e pertanto si possono distruggere molto facilmente). L'impatto del missile e l'eventuale esplosione del caccia sono devastanti e 3 dei 4 pirati muoiono sul colpo. Il pirata superstite impiegherà 2 round per riprendersi e salire sul caccia rimasto ed un altro round per attivarlo, accedere gli scudi e decollare. In questi 3 round i PG possono tranquillamente finirlo e tornare a Kituam.

La situazione si complica se invece di sparare dei missili useranno i blaster, in tal caso solo con l'esplosione di un caccia seguita la linea precedente, altrimenti i pirati impiegheranno solo 2 round per salire e decollare e i PG si troveranno ad affrontare 2 caccia invece di uno solo.

Nel caso a termine del combattimento i PG atterrino per controllare i resti non troveranno nulla di utile.

L'arrivo dell'aeromobile

Se i PG hanno avvisato il comando a Rodar City, verso le 19 arriverà un aeromobile trasporto truppe, con una squadra di 5 uomini, equipaggiati con delle battle armor heavy e con dei blaster rifles, pronta ad intervenire in caso di problemi.

Il sergente **Kolto** (Soldier 5 Um) ha ricevuto l'ordine di prelevare i PG e di portarli al più presto a Rodar prima che l'ennesima tempesta blocchi anche lui e i suoi uomini a Kituam.

Kolto è stato istruttore di Jen all'accademia, ma non le dimostrerà particolare simpatia.

Se i PG hanno il caccia funzionante dei pirati, possono portare anche quello a Rodar (Groar è l'unico che lo può pilotare con facilità) e un po' di copertura aerea non guasta di certo.

Il viaggio verso Rodar City durerà 6 ore e si arriverà pertanto per le 5 di mattina, forse è il caso schiacciare un pisolino durante il viaggio.

Capitolo 5: Rodar City

A bordo dell'aeromobile arrivate a Rodar City. Le prime luci dell'alba illuminano la capitale di Betha II, dove risiede il comando a cui appartiene Jen. La città ha una periferia industriale molto grande, ma solo poche fabbriche sono ancora attive. Le costruzioni sono basse e color sabbia oppure hanno i colori sbiaditi dal sole. Più vi avvicinate al centro della città, più vedete le strade popolarsi di veicoli e gente. L'ultimo censimento parla di circa 80.000 abitanti, ma qualcuno sostiene che è un numero gonfiato dalle autorità visto le continue partenze di coloni dal pianeta. Vedete il contorno di un parco di metallo e cemento, ma Jen vi racconta che i luoghi pubblici più frequentati sono interrati. Finalmente arrivate al comando, uno degli edifici più alti della città. Atterrate nella pista sopra il tetto affianco ad una grande cupola con i vetri sporchi di sabbia. Ad accogliervi vi è un gruppo di guardie ed un graduato molto importante, riconoscibile dalla divisa rosso fuoco. Come toccate terra e lo sportello si apre il sergente Kolto scende e fa schierare i suoi uomini ordinando l'attenti. Il comandante Ochan Tailer in persona è venuto ad accogliere i superstiti di Kituam city.

Se con l'aeromobile c'è anche il caccia, date disposizione a Groor affinché atterri nella stessa pista di atterraggio.

Il comandante **Ochan Tailer** (Soldier6/diplomat4 Um) è un uomo di 50 anni, brizzolato, dal mento spigoloso, fisico possente, occhi sottili circondati da rughe, un militare di carriera tutto d'un pezzo. Jen conosce il comandante e la sua fama di duro, anche se personalmente non ci ha mai parlato assieme.

Ciò che Jen ignora, è che il comandante non è un uomo onesto, ed ha raggiunto il vertice di comando con mezzi sporchi, tra cui l'alleanza con i pirati di Betha II.

Il governatore **Olean Bindu** (Noble 8 Um), ignora questo fatto e considera Ochan il suo collaboratore più fidato.

Ochan ha alcuni collaboratori molto fidati alla base, tra cui il colonnello **Disit** (Soldier 8 Um) responsabile della sicurezza e il tenente colonnello **Fleet** (Soldier 4 /Expert2 Um) responsabile degli approvvigionamenti, più altri soldati che eseguono i lavori sporchi senza fare domande "nell'interesse di Betha II".

Il comandante Ochan farà accomodare i fuggitivi nel suo studio e con modi gentili e partecipando emotivamente alle disavventure dei PG, ascolterà il loro racconto e prenderà le seguenti decisioni.

- 1) Groor, Lyn e Karka saranno protetti dalle milizie di Rodar e saranno tenuti in un luogo sicuro per 3 giorni, fino a che si calmeranno le acque e poi saranno accompagnati a destinazione (o dove loro vogliono andare) da una nave militare di Betha II.
- 2) Jen sarà decorata e promossa a tenente, mentre Claus sarà decorato e avrà un aumento di stipendi.
- 3) Una squadra agli ordini del sergente Kolto, partirà immediatamente per Kituam city e si assicurerà che non vi siano altri pirati
- 4) Tra due giorni, Jen e Claus ritorneranno a Kituam city per concludere il lavoro, nel frattempo hanno due giorni di licenza per svagarsi un po'.
- 5) Se i PG hanno portato il caccia: Ochan dirà che il caccia sarà portato nella rimessa lì vicino dove sarà controllato dai tecnici e saranno estratte le coordinate della base pirata e tutto quello che può tornare utile. Ochan chiederà di consegnare il code cylinder ad uno degli uomini della sicurezza.

Le decisioni di Ochan sono irrevocabili e il gruppo è destinato a dividersi nuovamente.

Dirà ai compagni che se si devono salutare ne devono approfittare ora, poiché probabilmente non si vedranno più.

Terminati i saluti, arriverà il caporale **Owen** (Soldier 1 Um) che accompagnerà Groor, Lyn e Karka ai loro alloggi.

Gli alloggi dei fuggitivi

Da leggere a Groor, Lyn e Karka.

Il caporale Owen vi accompagna in una zona di massima sicurezza all'interno della base, assicurandovi che non avrete nessun problema di sicurezza. Dopo esser scesi sottoterra tramite un ascensore e aver superato una porta blindata ed un campo di forza, arrivate in un lungo corridoio con 6 porte blindate a destra e 6 porte blindate a sinistra, in una zona sorvegliata da telecamere. Owen vi conduce lungo il corridoio fino a fermarsi alla terza di sinistra, e poi scattando sull'attenti vi dice "Sono al vostro servizio, se avete bisogno di qualcosa non dovete fare altro che chiamare dall'interfono." La porta si apre, entrate al suo interno e la porta alle vostre spalle viene chiusa... La stanza è spoglia con 6 letti metallici senza cuscini né coperte con dei grossi aeratori protetti da grate sul soffitto. Su di un letto c'è un rodiano che si alza in piedi non appena entrate.. è Zela.

Se non è chiaro, i PG si trovano all'interno di una cella di detenzione e terminazione e Zela, se lo ignorassero, dirà loro che anche loro sono prigionieri. Se Groor è vivo, Zela lo abbraccerà, contento di ritrovare il suo compagno di avventure e gli racconterà come è finito lì dentro.

"Dopo la cattura della Kashyyyk II, i pirati non mi hanno ucciso e mi hanno tenuto in vita pensando che sarei stato un ottimo ostaggio per costringervi ad arrendervi nel caso foste stati difficile da catturare. Il loro scopo, infatti, era di catturare ed uccidere la ragazza Twi'lek e gli eventuali testimoni. Tre caccia pirata sono partiti per darvi la caccia, mentre l'equipaggio dell'ultimo caccia è rimasto a bordo per sorvegliarmi ed ispezionare il carico. Quando hanno scoperto che la stiva era vuota, mi hanno insultato e malmenato più volte descrivendomi come sarei morto e come la nostra nave sarebbe diventata utile ai loro scopi. Poi è arrivata loro una comunicazione da un loro capo che gli intimava di lasciarmi a bordo, legato ed imbavagliato ed di andarsene dalla nave prima dell'arrivo di una pattuglia di soldati. Così hanno fatto non prima di stordirmi con un colpo di pistola blaster. Mi sono ripreso che ero ancora stordito ed ho sentito che la nave stava attraccando. Ho guardato fuori dall'oblò ed ho visto che la Kashyyyk II era stata ormeggiata alla stazione orbitale Phobos. Sono arrivati dei soldati che mi hanno portato di peso fino ad uno shuttle, e sono stato portato qui, senza ricevere nessuna spiegazione. Una spiegazione me la sono data a dir la verità.. i pirati sono d'accordo con i soldati".

Dopo il racconto di Zela probabilmente molte congetture saranno fatte dai PG, tra le quali se Jen e Claus fossero al corrente del tranello.

Ai carcerati non rimane che pensare a come darsi alla fuga, anche se la cosa è impossibile.. Con loro hanno armi ed equipaggiamento (sono stati lasciati per consentire la cattura senza generare alcun sospetto), ma la cella è immune ai blaster e l'esplosione al suo interno di una eventuale carica di esplosivo calibrata male comporterebbe sicuramente il ferimento se non la morte di qualcuno di loro (un check di demolizione CD=15 potrebbe far capire loro che le possibilità di fuggire da lì con degli esplosivi è quasi nulla).

I condotti di aerazione servono sia per il ricircolo dell'aria e sia per l'immissione del gas utilizzato per terminare i prigionieri.

L'utilizzo dell'esplosivo per aprire un varco nella grate è molto pericoloso (come per la porta) e i blaster possono certamente danneggiare le grate.

Nel caso questo avvenga, del gas soporifero verrà introdotto all'interno della cella e i PG cadranno a terra addormentati (nessun tiro salvezza, l'esposizione al gas è troppo prolungata per resistere all'azione del gas).

Se cercheranno di parlare con delle guardie al fine di usare i poteri di Lyn, la cosa non sarà possibile, le guardie parleranno via interfono e non si muoveranno dal posto di guardia e il cibo viene dato ai prigionieri in modo automatico da alcuni pannelli di servizio.

Le guardie non hanno nessun motivo per entrare nella cella e tanto meno lo farebbero con i prigionieri svegli ed armati.

Un bel giro alla manopola del gas prima di tutto e poi sarà possibile anche entrare per disarmarli e vedere se vi sono problemi di qualche tipo.
Tutto fa pensare che l'avventura finisca qui.

Due giorni di licenza

Mentre Groor, Lyn e Karka vengono rinchiusi nelle celle, Jen e Claus, ignari di tutto, stanno per godersi 2 giorni di licenza. A loro due vengono assegnati degli alloggi dove possono anche cambiarsi d'abito e prepararsi per uscire. Jen lungo il corridoio incontra il sotto tenente **Revil** (Soldier 2 Um), una sua vecchia fiamma dell'accademia. Revil è di turno al cancello di guardia e non può fermarsi molto a chiacchierare, chiede a Jen se è libera domani per uscire assieme. Jen come arriva nell'alloggio, vede che c'è un segnale che giunge dal videofono..

Jen, sono Janine, non ho tempo di spiegarti, incontriamoci alla cantina Blue Sand alle 12 e porta anche Claus. Non dire a nessuno che ci dobbiamo incontrare là, è importante, e non parlare di questo appuntamento all'interno della base..non posso dire altro o mi scoprono, chiudo...

Jen, non ha motivi per dubitare della sua amica Janine e probabilmente andrà all'appuntamento con Claus, anche se tutto è possibile ☺

Se Jen avviserà il comandante Ochan dell'appuntamento si metterà in un mare di guai e la sua avventura probabilmente si concluderà presto, ma questa eventualità non sarà narrata.

Nell'alloggio ci sono pure le chiavi di un veicolo (uno a testa a 4 posti) che Jen e Claus possono usare per spostarsi in città durante i due giorni di licenza, omaggio del comandante per il lavoro compiuto.

Se Jen e Claus usciranno dal comando, saranno fermati dal sotto tenente Revil che li farà passare senza problemi. In città possono naturalmente fare compere, anche se il tempo volerà e dovranno dirigersi ben presto alla cantina Blue Sand.

Se Claus e Jen esaminano i veicoli per scoprire se vi sono cimici o localizzatori, con un check Use computer CD 15 si può notare una anomalia dei sensori di bordo. Con un check di Repair CD 18 si possono smontare i veicoli fino a trovare il localizzatore (se il check Computer Use ha avuto successo, la CD è 15)

La cantina Blue Sand

Da leggere a Jen e Claus

La cantina Blue Sand è uno di quei posti per Coppiette, dove la luce blu soffusa, generata dai cristalli sporgenti dalle pareti, crea un ambiente rilassato e romantico. Non è il classico posto da viaggiatori o avventurieri e chi non è vestito in modo decente non viene fatto entrare. Janine vi aspetta al solito tavolo, il numero 18, su cui lei e Jen si sono scambiate tante confidenze. Per Claus invece incontrare Janine è una novità, per nulla sgradevole visto il pezzo di figliola. Nel locale non si possono portare armi e si devono lasciare negli appositi armadietti all'ingresso.

Janine (Soldier1 / expert1) scambierà qualche frase di cortesia con Jen e Claus, ma avrà una strana espressione sul volto.

Sarà molto interessata a come il comandante Ochan ha accolto Jen e gli altri e vorrà sapere tutto nei minimi dettagli.

Dopodiché sarà lei a raccontare con un'espressione grave sul volto:

Ho seguito tutto il tuo viaggio fino a Rodar e quando sei sbarcata, di nascosto anche se non si dovrebbe fare, ho provato ad origliare le conversazioni degli alti gradi per sentire quale promozione ti sarebbe stata data. Ero molto felice per la tua promozione a tenente e speravo di incontrarti qui per festeggiare assieme. Poi ho passato una chiamata dal caporale Owen al comandante Ochan, che riferiva che i tre erano stati imprigionati come ordinato, nella cella del rodiano arrivato da Phobos. Non ho capito bene se si riferissero alle persone che avete aiutato voi due. Poi però ho passato una trasmissione criptata (non per noi della sala trasmissioni) al colonnello Disit, in cui Ochan e il colonnello

decidevano di non spedire nessuna squadra a Kituam e di avvisare i pirati che tra due giorni sarebbero tornate in città, a Kituam, due persone da eliminare..voi due. A questo punto tutto mi è stato chiaro, ho compreso la conversazione precedente ed ho capito che vi siete cacciati in un grosso guaio... Tremo al solo pensiero, però il comandante Ochan e non solo lui a questo punto, sono in combutta con i pirati di Betha II, e voi tutti siete destinati a venire eliminati. Purtroppo non c'è autorità militare di grado superiore a Ochan e credo che qualsiasi tentativo di smascherarlo porti alla vostra morte. Un'ultima cosa; sembra che i vostri amici verranno giustiziati domani, con il gas, assieme a quel rodiano..non so che connessione vi sia tra il rodiano e i 3 che avete recuperato, ma Ochan diceva di volersi tenere la nave che è attraccata a Phobos, per i lavori di riparazione.

Con queste brutte notizie finisce prematuramente la licenza di Jen e Claus... Messi con le spalle al muro da questa situazione devono decidere come operare prima dell'inevitabile brutta fine. Non tutti i militari sono corrotti però scoprire quali siano in soli due giorni, è una missione impossibile. Parlare con il governatore **Olean** potrebbe dare qualche possibilità a Jen e Claus.. a patto che vi arrivino e che abbiano delle prove.

Janine non vuole essere coinvolta più di così, ha già rischiato parecchio nell'origliare quelle trasmissioni, di cui non ha eseguito nessuna copia per evitare di lasciare tracce della sua presenza. La soluzione migliore è la fuga, da soli abbandonando al loro destino i 3 prigionieri o assieme a Groor, Lyn e Karka? E soprattutto dove fuggire?

Certamente il master dovrebbe far notare che per un genuino senso di giustizia, i 3 prigionieri dovrebbero essere aiutati a fuggire.

Le possibili strade che potrebbero intraprendere i personaggi sono molteplici, di seguito descriverò solo alcuni riflessioni e spunti che possono essere utili al master e due possibili strade.

Facciamo il punto della situazione:

1. Sono le 13 (è passata un'ora da quando Jen, Janine e Claus si sono incontrati alla cantina) ed è il primo giorno di licenza
2. Lyn, Groor, Karka e il rodiano (Zela) verranno giustiziati domani (non si conosce ancora l'orario)
3. Nella stazione orbitale Phobos è attraccata la nave spaziale del rodiano (la Kashyyyk II ma Claus e Jen ne ignorano ancora il nome)
4. Jen e Claus possono circolare liberamente per due giorni al comando e in città, in quanto non sono accusati di nulla. Tra due giorni dovrebbero tornare a Kituam dove sarebbero uccisi.
5. Unico modo per lasciare il pianeta (se non si dispone di un trasporto privato o si ottenga un passaggio, come hanno fatto Oby e Luke con Han Solo a Tatoine) è quello di prendere un bus e recarsi sulla Phobos e prendere un trasporto planetario (sempre che vi siano in questi due giorni)
6. Arrivati sulla Phobos dovrebbero prendere la nave del rodiano, però A) non sanno pilotarla B) la nave è sicuramente sorvegliata.
7. Un altro modo per lasciare il pianeta è di riuscire a rubare il caccia pirata (se lo hanno riportato a Rodar) e fuggire con quello, purtroppo ne Claus ne Jen sanno come pilotarlo al meglio nello spazio (non hanno il talento astrogate)
8. Nel caso Jen voglia intrufolarsi nel computer del comando al fine di liberare gli ostaggi, oppure per registrare le conversazioni, o per altri motivi, potrebbe farlo comodamente dal suo alloggio. Le protezioni contro le incursioni informatiche sono più efficienti contro gli attacchi dall'esterno e meno efficienti verso la rete interna.
9. Avendo libero accesso al comando non dovrebbe essere difficile liberare gli ostaggi. Al comando tutti i giorni vanno e vengono un sacco di civili per pratiche burocratiche e i fuggiaschi si mischierebbero facilmente alla folla, tenendo conto che non sono stati imprigionati ufficialmente.
10. Il sistema di sicurezza del comando subisce in media 8 attacchi al giorno (Janine è al corrente di questa informazione) ed è costantemente impegnato a fare fronte a queste incursioni. L'appoggio di uno slicer potrebbe aiutarli a creare un diversivo, mentre Jen opera nella rete interna e l'attacco di uno slicer in più non sarebbe visto con sospetto o come un tentativo per liberare i prigionieri.

Indagini base senza difficoltà:

Bus per Phobos: Conoscere orari e costi di un bus navetta verso la stazione orbitale Phobos è facile, tutte queste informazioni sono reperibili dalla rete, anche dal tavolo della cantina, o da qualsiasi punti di accesso pubblico

Il viaggio solo andata costa 200 crediti a testa.

Una corsa è effettuata alle ore 8:00 e una seconda alle ore 16:00

Il viaggio dura 20 minuti.

Trasporti planetari: Una volta ogni 5 giorni vi è un trasporto planetario che parte per il Jaresh System dalla stazione Phobos, alle ore 10:00 e un trasporto planetario che parte per il Jandoon System dalla stazione Phobos, alle ore 12:00.

La prossima partenza è tra 3 giorni.

Apertura uffici del comando: Gli uffici aperti al pubblico del comando aprono alle 7:00 e chiudono alle 16:00 (ricordatevi che un giorno è composto da 20 ore).

Indagini avanzate:

Prima di fornirvi la possibile soluzione, vi forniamo alcune CD sulle indagini che Claus e Jen possono effettuare utilizzando i talenti .

Se cercano un mezzo per raggiungere la Phobos senza prendere un bus:

Con una prova di Knowledge (bethall) con CD=20 possono girare tra i vari porti spaziali di Rodar fino a che troveranno dopo 1d4+1 ore, un Trasporto carico, pronto a partire e fare scalo sulla Phobos.

Il Trasporto si farà pagare 100 crediti a passeggero. Nel caso i PG volessero un passaggio per un altro sistema il costo è 3000 crediti a testa (una bella cifra).

Una prova contrapposta di Diplomacy potrebbe servire a far calare il prezzo di un po', oppure una prova di Intimidate CD=16 potrebbe far impaurire il mercante ed accettarli a bordo gratuitamente. Se i PG non prendono adeguate precauzioni, il mercante avviserà la milizia, la quale si presenterà o prima della partenza o fuori dall'atmosfera con alcuni caccia intercettori (questa soluzione è comunque da considerarsi malvagia).

Se i PG volessero prendere anche il caccia confiscato ai pirati, servirebbe un documento di revoca mobilità e un permesso di volo del comando (Ambedue i documenti sono falsificabile da Karka, attenetevi alla descrizione dell'abilità). L'impiegato addetto al deposito mezzi ha Forgery=+2, ma applicategli un malus di -4 nel caso vi sia Jen, in quanto non sospetta di un ufficiale del comando.

Visita a Bernes Vilco: Se Claus vuole fare visita a Berner Vilco (un suo un amico che disponeva di un piccolo trasporto in grado di fare piccoli viaggi fuori dall'atmosfera, leggete BG Claus), fategli trovare un'abitazione vuota (1 ora). I vicini gli diranno che si è trasferito in un'altra zona della città per stare più vicino ai suoi figli. Fate fare un Knowledge (bethall) con CD=12 per trovare la strada (un'altra ora). Il vecchio **Bernes (Um Expert6)** non ha più quel trasporto, ma potrebbe indicare a Claus dove si trova e se non è troppo malandato, pilotarlo l'ultima volta per lui. Il trasporto (il cui nome è **Saet**, non ne fornisco le statistiche poiché una tale carretta in qualsiasi scontro finirebbe a pezzi) è davvero malandato, e il nuovo proprietario **Stopper (Um Expert4 Diplomazia+5)** per la modica cifra di 500 crediti + 500 di carburante, può affittarlo per un giorno a Berner. Jen e Claus avrebbero così un trasporto per la Phobos al costo totale di 1000 crediti. Preparare il Trasporto per il viaggio porterà via 5 ore di tempo a Bernes.

Visita a Antilles Quio: Se Claus vuole avere l'appoggio di uno slicer esterno alla base, può rivolgersi al suo amico **Antilles Quio (Quarren Tech Specialist 4)**. Per rintracciarlo con facilità (1d4+1 x 10 minuti) deve superare un check di Knowledge (bethall) con CD=14 (altrimenti impiegherà 1h + 1 d4 x 10 minuti). Antilles può creare un diversivo ed attaccare il sistema di sicurezza del comando dall'esterno, tramite la rete, mentre Jen effettua la sua incursione. Antilles ha anche qualche simpatico aggeggio

che può essere utile a Jen. Tre Bypass e un ferro di cavallo. Il bypass (costo 50 crediti l'uno) può essere usato per penetrare con più facilità nel sistema (abbassa di 5 un singolo check), mentre il ferro di cavallo (costo 60 crediti) ha un'applicazione più specifica. Deve essere installato in un nodo di rete (Check di repair 10) in modo tale che, nel caso scatti un allarme, il segnale non raggiunga la sala controllo ma devii e torni indietro (fa un'inversione a U proprio come la forma di un ferro di cavallo). Tale sistema purtroppo funziona solo 1 d4 volte, poiché i sistemi di sicurezza quando trovano un ostacolo, cercano di aggirarlo. Antilles eseguirà l'incursione gratuitamente, per amicizia nei confronti di Claus, augurandogli di farcela.

Incursione nei sistemi di sicurezza del comando della milizia:

(Se queste operazioni non vengono effettuate dall'interno della base aumentate la CD di 8 punti. Se queste operazioni non vengono effettuate durante l'attacco esterno di Antilles, aumentate la CD di 2 punti. Ognuno di questi check in caso di successo va eseguito solo una volta.)

Jen ha la possibilità di introdursi nel sistema di sicurezza del comando dal terminale della sua stanza. Se Claus è stato dal suo amico Antilles, probabilmente avrà comperato sia il bypass che il ferro di cavallo.

Installare il ferro di cavallo, richiede che Claus di rechi in uno dei condotti di manutenzione della base ed effettui un Check di Repair con CD=10.

(ricordatevi che fallendo un check di computer use di 10 punti scatta l'allarme. Il ferro di cavallo è proprio utile in questo caso, deviando il segnale d'allarme.)

Il Bypass invece è molto più semplice da usare e va connesso al terminale, quando Jen ne avrà bisogno, abbassando il check per quell'utilizzo di 5.

1. Per **entrare nella rete di sicurezza** per ottenere informazioni sul luogo di detenzione ha Jen deve superare un check di "computer use" con CD=13. Jen otterrà anche le informazioni sul numero di prigionieri rinchiusi in cella e vedrà che hanno ancora l'equipaggiamento. Le disposizioni sono di non aprire la cella per nessun motivo e se questo dovesse essere necessario, prima si deve narcotizzare i prigionieri e poi disarmarli.
Questo check è fondamentale per compiere qualsiasi altra operazione. Fin a che non si supera Jen non è entrata nella rete.
2. Per ottenere informazioni **sull'orario di terminazione** dei prigionieri, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=13 (la terminazione è prevista per le 10 del giorno seguente all'arrivo a Rodar)
3. Per **vedere attraverso le telecamere** della cella o del corridoio o della guardiola, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=13
4. Per **parlare con i prigionieri**, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=13. Quest'azione potrebbe essere fondamentale per pianificare assieme la fuga ed avvisarli che non devono perdere le speranze.
5. Per **spegnere le telecamere** della cella o del corridoio o dell'ascensore che porta al blocco celle, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=15
6. Per **aprire la porta** della cella dei prigionieri, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=15
7. Per **disabilitare il campo di forza** del corridoio delle celle, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=15
8. Per **spegnere i sistemi di sicurezza** in modo che la guardiola non possa dare l'allarme in caso di fuga dei prigionieri, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=15
9. Per **leggere il codice** da utilizzare **nell'ascensore** per accedere al blocco delle celle, Jen deve superare un check di "computer use" con CD=16
10. Per **registrare una sequenza** con le telecamere e mandarla in loop (della cella o del corridoio), Jen deve superare un check di "computer use" con CD=13.

Liberate i prigionieri: traccia 1

Se Jen riesce a comunicare con i prigionieri, parlando assieme a loro, potrebbero decidere di utilizzare i poteri di persuasione di Lyn con le guardie e pianificare anche la fuga verso la Phobos dove preleverebbero la Kashyyyk II.

Conviene fuggire di prima mattina, all'apertura degli uffici, per mescolarsi alla gente, non prima quindi delle ore 7:00.

Se Jen e Claus non hanno trovato un trasporto per la Phobos rimane solo il bus navetta delle ore 8:00. In ogni caso la terminazione è alle ore 10:00 e conviene fuggire con largo anticipo per poter prendere la Kashyyk senza avere le guardie alle calcagna

Fondamentale per Jen diventa: 4. parlare con i prigionieri; punto 5 o punto 10; 8. spegnere i sistemi di sicurezza della guardiola; 6. aprire la porta della cella; 7. disabilitare il campo di forza; 9. conoscere il codice dell'ascensore;

Mentre Jen esegue queste operazioni, Claus potrebbe scendere al blocco delle celle (guidato da Jen) e dare aiuto ai prigionieri nel caso che i poteri di Lyn non funzionino.

Se le guardie vengono "convinte" da Lyn, la fuga sarà più tranquilla.

Tenete conto che le guardie non sono "i cattivi" della storia e nessuno tranne i soldati corrotti sanno della detenzione dei 4 al blocco delle celle.

Nel caso la fuga avvenga senza spargimento di sangue l'allarme non scatterà prima delle 11:00.

Nel caso la fuga avvenga con spargimento di sangue, l'allarme scatterà 1d2 ore dopo la fuga (sempre entro le 10:00 comunque)

Jen dovrebbe chiudere la porta della cella e ristabilire il campo di forza e raggiungere i compagni di fuga al piano terra fuori dall'ascensore, dove un discreto numero di persone sono già presenti.

Jen e Claus possono salire sui loro 2 veicoli e dirigersi verso il portone aperto del comando.

Saranno fermati prima di uscire per un controllo di routine (create un po' di suspense), ma il sottotenente Revil di guardia li farà passare senza problemi.

Utilizzando il bus oppure un trasporto (a seconda di come hanno deciso) i fuggitivi arriveranno alla Phobos.

Se prendono il bus, Karka potrebbe creare dei documenti falsi per non lasciare traccia del loro passaggio.

Liberate i prigionieri: traccia 2

Rispetto alla traccia precedente, Jen e Claus potrebbero decidere di prendere in ostaggio il caporale Owen, che dal racconto di Janine, hanno riconosciuto come carotto e d'accordo con il comandante Ochan.

Owen conosce il codice dell'ascensore ed è un volto noto alle guardie del blocco delle celle.

Con le opportune "maniere" Jen e Claus potrebbero costringere Owen a portarli al blocco delle celle, dire alle guardie che c'è stato un malinteso e liberare i prigionieri senza narcotizzarli.

Naturalmente Owen farebbe un po' di ostruzionismo e non suggerirebbe cosa dire alle guardie se non si sentisse in pericolo di vita (in fondo sa che hanno bisogno di lui finché i prigionieri sono in cella).

Per esempio se Jen e Claus non specificano bene a Owen cosa dire, Owen alle guardie potrebbe dire che devono vedere i prigionieri, dando indirettamente l'ordine di narcotizzare i prigionieri (punto 1 dell'indagine nella rete di sicurezza).

Jen e Claus si troverebbero pertanto con 4 prigionieri addormentati e difficili da trasportare per almeno 30 minuti fino a che l'effetto del gas non passa.

La fuga avverrebbe come nella traccia 1 senza tanti problemi sempre che non decidano di uscire scortando Lyn, Karka, Zela e Groor come prigionieri.

Anche in questo caso Owen dovrebbe procurare loro un veicolo blindato per trasporto prigionieri, poiché uscire con i due veicoli di Jen e Claus non sarebbe credibile.

Owen può essere portato via verso la Phobos oppure può essere legato e lasciato da qualche parte a Rodar. Nel caso si volesse sbarazzarsi del prigioniero uccidendolo, uccidere un prigioniero indifeso da 1 DFP.

Capitolo 6: La stazione orbitale Phobos

Il vero nome della stazione orbitale Phobos è Phobos IV, ed è l'ultima di 4 stazioni orbitali costruite durante il periodo di maggior sfruttamento minerario di Betha II. A causa delle terribili tempeste di sabbia era necessario stoccare fuori dall'atmosfera del pianeta, la maggior parte dei minerali esportati e delle merci di importazione, in attesa che gli shuttle si alzassero in volo nei momenti di pausa tra una tempesta ed un'altra. La Phobos I fu smantellata per anzianità, mentre la Phobos II e III furono vendute, smontate e rimontate in un altro sistema, visto che la crisi degli ultimi anni non ne richiedeva la presenza e il costo di manutenzione era troppo alto da sostenere. Queste informazioni sono conosciute da Claus i Jen con un check di conoscenza Betha II con CD=15.

Quando i PG arrivano in prossimità della Phobos leggete il seguente paragrafo:

La stazione orbitale Phobos, ha la forma di 5 sezioni circolari di varia grandezza, impilate nel loro centro da un lungo perno verticale. La sezione più in alto è la sede della milizia e del centro di controllo della stazione. Da esso decollano i caccia intercettori della milizia. Scendendo verticalmente lungo il perno, troviamo altre due sezioni, aventi un raggio molto più ampio della precedente, rispettivamente l'area visitatori e l'area dei magazzini. Chiudono in basso verso la fine del perno le ultime due sezioni, grandi come la sezione della milizia, dedite ad hangar per le riparazioni e la compra/vendita delle navi spaziali. Attorno alla Phobos si notano diverse navi spaziali attraccate e container parcheggiati in orbita geostazionaria. Un paio di caccia della milizia sono in volo attorno alla stazione e controllano le navi in arrivo.

Se i PG arrivano alla Phobos con Bernes e il trasporto SAET, un caccia affiancherà il trasporto ed una comunicazione arriverà dal centro di controllo per farsi riconoscere. Bernes dirà che sta attraccando alla Phobos per far eseguire alcuni lavori di manutenzione al trasporto. Dovrà dichiarare il carico, ovvero la presenza di passeggeri a bordo e dovrà fornire loro i dati di identificazione. I nomi possono essere anche falsi, sempre che Karka si sia dato da fare nel procurare dei documenti falsi. In ogni caso, se i PG non hanno la milizia alle calcagna e non hanno ucciso nessuno al comando, la loro presenza non genererà nessun sospetto. La SAET attraccherà ad uno degli hangar della sezione 4.

Se i PG arrivano alla Phobos con il Bus, un caccia affiancherà il bus e poi se ne andrà subito. Il Bus attraccherà alla sezione 2.

Se i PG arrivano alla Phobos con il trasporto di un mercante, un caccia affiancherà il trasporto e il mercante dovrà comunicare il carico e i passeggeri (valgono le stesse considerazioni fatte con Bernes). Il Trasporto attraccherà alla sezione 3, area magazzini.

Se alcuni PG arrivano alla Phobos con il caccia dei pirati, un caccia affiancherà il caccia e i PG dovranno comunicare, identità di pilota e copilota, e motivo della visita. Il caccia può attraccare alle sezione 4 o 5. Se invece il caccia non attracca alla Phobos e si tiene a debita distanza (almeno a 10 Km) potrebbe evitare il controllo con una probabilità del 50% o evitarlo del tutto nel caso vada più lontano (20 Km).

Descrizione delle sezioni della Phobos

Nella parte centrale della Phobos (il cosiddetto perno) trovano spazio gli ascensori di servizio, gli ascensori della sicurezza, il generatore di energia e tutto ciò che serve al funzionamento della stazione spaziale. L'accesso a questa parte non è descritta. La sezione 1 ovvero quella con la torre di comando e gli hangar dei caccia della milizia non è descritta, poiché per i PG sarebbe un suicidio voler entrare in questa zona e comunque non necessaria al fine dell'avventura.

Sezione 2: l'area visitatori

Attracco visitatori:

Da quest'area accedono i visitatori della Phobos che provengono con il bus navetta con Rodar City e i visitatori che scendono dai trasporti planetari. Quest'area è formata da due stanze principali, la camera esterna con il molo e la sala interna in cui si trova una grande sala d'aspetto.

Cantina:

La cantina è gestita da **Scott Onderon (Um Scoundrel4 / expert4)** un umano coriaceo di mezz'età, calvo con un paio di vistosi baffi neri. Di poche parole, tende a farsi i fatti suoi ed accumulare più crediti possibili. Ha diverse cicatrici sul corpo, ma solo una è visibile in pieno mento. Ha una protesi al posto della gamba (non visibile), perduta durante una rissa anni fa, purtroppo fatto che capita di frequente quando alla stazione sbarca certa feccia. E' in buoni rapporti con i soldati della milizia, ai quali offre spesso da bere gratis, unico modo per garantirsi una costante protezione contro qualche colpo blaster vagante. Tempo è stato salvato da Karka e gli è debitore (vedi BG Karka). Aiuterà Karka per sdebitarsi se questi glielo chiederà. La cantina non ha altro di particolare se non qualche oloposter autografato da alcuni campioni di Swoop del settore che sono passati per Phobos. Durante la permanenza dei PG alla Phobos, in uno dei banconi vi è ubriaco un certo **Raynar**, un soldato della milizia ubriaco. Raynar è un soldato corrotto che prende soldi dai pirati in cambio di qualche favore. Vorrebbe uscire dal giro, ma i pirati non glielo permettono minacciandolo di fornire le prove della sua corruzione. Raynar è sull'orlo di un esaurimento nervoso e affoga i suoi problemi, quando non è di servizio, nell'alcol. Raynar possiede nelle sue tasche dei documenti che potrebbero essere clonati per avere accesso all'hangar e ai magazzini (Vedi "possibile traccia per la fuga"). E' poco probabile che Raynar da sobrio collabori con i PG o racconti a loro i suoi problemi. Tali informazioni però possono essere utili per una futura prossima avventura ☺.

L'albergo:

L'albergo in realtà è composto da una serie di micro alloggi con cuccetta e bagno essenziali per trascorrere la notte niente di più. Prendere una stanza costa 70 crediti al giorno. Il gestore è un Twi'leks di nome **Joe Carna (Twi'leks Fringer2/scoundrel2/expert2)** molto cortese, troppo tanto da sembrare falso. In realtà non lo è, è davvero molto cortese, soprattutto con coloro della loro razza. Joe se vede Lyn riconoscerà in lei dal suo tatuaggio sul collo, un' appartenente al culto dei sensi.

Emporio delle navi:

In realtà è solo un ufficio con 4 impiegati a cui ci si può rivolgere se si vuole commissionare una riparazione o un'aggiunta alla propria nave spaziale. Nell'ufficio vi sono esposti molti modellini di navi spaziali. E' possibile comperare anche qualche nave spaziale, ma al momento non hanno molto (solo un vecchio modello). Se qualcuno chiede della Kashyyyk o del trasporto lungo attraccato al livello 4, l'impiegato risponderà che è una nave abbandonata nello spazio, attualmente in riparazione, portata lì dalla milizia e non sanno ancora se sarà messa in vendita. Se qualche PG lo chiede, la nave è sorvegliata dai normali droidi della sicurezza, ma l'impiegato si insospettirà un po'.

Emporio Phobos IV:

Questo è il classico emporio dove gli avventurieri possono comperare un po' di arnesi essenziali per le loro avventure. A gestire l'emporio è **Cassio (Um Mid level smuggler)** dotato di una parlantina eccezionale. Conosce molto bene la stazione e per la modica cifra di 500 crediti fornirà in un datapad la mappa della stazione orbitale. Cassio a volte collabora con i pirati e a volte con la milizia. E' neutrale rispetto agli eventi e tutto è una questione di denaro. E' sposato con una donna spendaccione e non mancherà di fare battute sulle mani bucate della sua signora (questo commento non lo farà in presenza di Jen o Lyn). Cassio non vende droidi.

Outer Rim:

Anche questo è un emporio, ma di un altro genere. Al suo interno i PG possono trovare da vestire, da mangiare e alcuni souvenir di Betha II. Gestisce l'emporio madama **Borghe (Twi'leks scoundrel 6)** dagli abiti molto "essenziali".

Sezione 3: I magazzini

La sezione dei magazzini è la più ampia di tutta la stazione spaziale. E' composta da 16 magazzini capaci di contenere container e container di merci. Ogni magazzino è affittabile da una compagnia commerciale per stoccare le merci. Attualmente solo 2 magazzini sono pieni, e molto raramente più di 7 vengono riempiti. Ogni magazzino è protetto da un sistema di sicurezza (telecamere, allarme e

droidi sentinella) collegato direttamente alla torre di controllo. Ogni magazzino ha un accesso interno ed uno esterno per il trasferimento delle merci. In questo piano non c'è nulla di interessante per i PG. In questa sezione vi è anche un accesso esterno non collegato ai magazzini per il carico / scarico passeggeri dai mercantili. In quest'area ad ogni ora del giorno si possono trovare circa 1 d10 di visitatori, non di più.

Sezione 4: l'hangar

Questa sezione è dedicata alla riparazioni delle navi spaziali. Vi sono 4 moli con annessi 4 officine/magazzini per i pezzi di ricambio.
Vi sono 2 navi in riparazione

Molo 3:

La Kashyyk II è attraccata al molo 3, dove dei droidi riparatori, stanno riparando alcuni squarci sulle fiancate.

Il nome della nave è stato cancellato ma Zela o Groor non avranno dubbi nel riconoscerla.

Vi sono **6 Baktoid Combat Automate B1 Series** di guardia, pronti ad intervenire nel caso qualcuno tenti di prendere possesso della nave.

I droidi sono telecomandati dal computer della torre di controllo e pertanto in caso di attacco, la torre di controllo sarà informata.

A controllare il lavoro dei droidi meccanici, c'è **Neelig (Ithoriano maschio Expert 8)**. Neelig è rude e non ama i ficcanaso.

Emporio dei droidi:

Qui è possibile acquistare componenti, riparare droidi, acquistare droidi. Il suo gestore si chiama **Clezo (Rodiano maschio scoundrel 4/expert3)**. Da queste parti non passano molti rodiani e farà volentieri due chiacchiere con Zela e i suoi amici.

Sezione 5: l'hangar

Questa sezione grande come la sezione 4 è dedicata alla riparazioni delle navi spaziali. Vi sono 4 moli con annessi 4 officine/magazzini per i pezzi di ricambio.

Vi sono 3 navi in riparazione.

Possibile traccia per la fuga

I PG non devono perdere tempo. Ignari se la loro fuga è stata scoperta, oppure consapevoli che lo è stata, devono raggiungere il molo 3 della sezione 4, per trovare la Kashyyk II.

Possono decidere di usare le maniere forti, distruggendo i droidi di guardia e fuggire con la nave.

I droidi sono collegati al computer centrale della torre di comando e se attaccati scatterà immediatamente l'allarme.

I droidi, a meno di colpi fortunati, non dovrebbero essere difficili da abbattere, in ogni caso i PG dovrebbero concentrarsi sul prendere la nave più che combattere.

In questo caso i PG avranno 8 round di tempo dall'inizio del combattimento prima che arrivino i soldati dalla torre di controllo.

Sigillare la porta di accesso del molo è una buona idea (check di computer use 20 sul pannello di controllo della porta, oppure dopo averla chiusa una bella blasterata ☺). Ciò darà un vantaggio di altri 8 round prima che i soldati riescano ad aprirla.

Zela e Groor conoscono un codice di accesso segreto alla nave e che gli permetterà di salire a bordo indisturbati.

Saliti a bordo della nave servono 4 round per accendere la nave e un altro round per staccarsi dal molo.

I due caccia della milizia che pattugliavano lo spazio attorno alla Phobos, nel frattempo si sono posizionati fuori dal molo a fianco della Kashyyk.

Per calcolare la rotta servono altri 10 round (1 minuto).

La torre di controllo darà 4 round per disabilitare gli scudi e ri-attraccare al molo 3, se questo non avviene i caccia attaccheranno.
I PG avrebbero 6 round per difendersi prima del salto nell' Iperspazio.

I PG possono scegliere di rubare la Kashyyyk con l'inganno.

I PG potrebbero bluffare e farsi passare per alcuni incaricati ad una ispezione, per esempio:
E' presumibile che il codice per salire a bordo sia stato cambiato, ma Zela e Groor ne conoscono un secondo che hanno impostato per i casi di emergenza (come questo).

Con le abilità di Karka potrebbe essere possibile creare un documento falso per ottenere il permesso da Neelig ad ispezionare la nave, senza che i droidi intervengano (anche Zela può effettuare la falsificazione, nel caso Karka non ci arrivi ☺).

In aggiunta un soldato della milizia autorizzato (come Jen) potrebbe conoscere il codice di accesso alla nave e questo basterebbe a Neelig per permettere l'accesso alla nave (il codice dovrebbe passarglielo Zela o Groor).

Karka per copiare su misura il permesso di accesso può farsi rendere il favore dal Scott, il proprietario della cantina, il quale spesso "raccolge" dal banco uno dei soldati fuori del turno ubriaco (Un certo **Raynar**).

Raynar tra le sue cose ha anche alcuni documenti che possono essere copiati da Karka per ottenere l'accesso ai magazzini, ai moli, alla nave e anche alla torre di controllo.

Attenzione, Karka deve necessariamente copiare i documenti...usare semplicemente quelli del soldato farebbe scattare l'allarme.

Il decollo della Kashyyyk sarebbe notato dalla torre di controllo e sarebbero richiamati i caccia per sicurezza.

Servono 10 round prima del salto nell'Iperspazio, nei quali i PG devono tenersi pronti al peggio.

La torre di controllo chiederà il motivo del decollo non autorizzato e richiamerà i caccia che non arriveranno prima di 4 round.

Ai PG rimarrebbero solo 6 round prima dell'iperspazio.

Se rispondendo alla torre di controllo non sapranno essere convincenti, i caccia attaccheranno dopo due round e i PG dovranno difendersi per 4 round.

Se invece i PG riusciranno a tirarla per le lunghe, (tenete conto del tempo) potrebbero anche fuggire lasciando la torre di comando di stucco.

Passate a leggere il capitolo 7: la conclusione.

Capitolo 7: Conclusione

Avete lasciato anni luce alle vostre spalle l'aspro Betha II, ma non ne sentite la mancanza. Per alcuni di voi è la fine di un incubo, per altri invece, l'inizio di una nuova vita. La nave su cui state viaggiando ne ha viste delle belle e necessita di un po' di riparazioni, nulla che non si possa fare a Jandoon dove vi state recando. Carichi di adrenalina non riuscite a prender sonno, approfittando della tregua concessa dal viaggio nell'iperspazio. Molte domande affollano la vostra mente.. come staranno gli amici rimasti laggiù? Perché questo forte accanimento contro di voi.. domande che prima o poi troveranno delle risposte, forse a Jandoon, forse più tardi.

APPENDICE A: Descrizione breve del settore e dei pianeti

Le seguenti descrizioni, sono state prese dalla "The Completely Unofficial Star Wars Encyclopedia - Version 2.03 December 2000", integrate con un po' di informazioni prese da alcuni siti Internet e dalla mia fantasia. Non intendo ledere in nessun modo i diritti d'autore né trarre profitto dalle seguenti informazioni, utilizzate solamente per creare la mia campagna personale nell'universo di Star Wars.

Corva Sector

Localizzato nel Outer Rim, il Corva Sector è la casa dei sistemi planetari Delari e H'Ken

Danarc Run

Questa rotta iperspaziale taglia perfettamente a metà il Corva Sector

Spawn Nebula

Usando l'iperspazio, questa nebula è solo a 30 min dal pianeta Betha II
Non è un luogo sicuro e spesso è usata come nascondiglio da navi pirata e altro.

Betha II

Questo pianeta a bassa gravità è localizzato nel **Betha System** ed è situato a metà della **Danarc Run** nel **Corva Sector**. Questo pianeta non è niente di più che una palla sabbiosa giallo-arancio. La sua atmosfera rarefatta contiene poco gas, lasciando la superficie del pianeta secca. Il tempo medio di rotazione è 20 ore e un anno è composto di 117 giorni locali. Molti millenni fa, Betha II era un pianeta molto invitante ed un importante porto della Danarc Run. Purtroppo la bassa gravità non è riuscita a trattenere l'atmosfera e questo ha sbilanciato l'ecosistema del pianeta, rovinandolo inesorabilmente. Betha II, è stato ripopolato negli ultimi 500 anni a causa dei suoi minerali, diventando di fatto, un importante centro minerario del Corva Sector nonostante le sue difficili condizioni climatiche. Circa 50 anni fa però le vene si sono esaurite e il pianeta ha iniziato a spopolarsi, in quanto le sue condizioni climatiche aspre non lo rendono di certo un bel pianeta dove vivere. Quando le tempeste di sabbia si abbattano sul pianeta, le comunicazioni sono impossibili e così pure gli spostamenti nei suoi aspri deserti a causa di forti scariche elettromagnetiche che mandano in tilt i sistemi elettronici. Durante queste tempeste i droidi di superficie si spengono, per evitare danni. Vi sono delle autostrade interrate che connettono le principali città del pianeta, la più famosa è la **Red Run**, chiamata così per le sue rocce rosse. L'acqua è il bene più prezioso del pianeta, in quanto esiste in piccolissime quantità, e viene regolarmente importata da altri pianeti e riciclata dagli impianti di depurazione. Distruggere dei serbatoi di acqua è punito con la morte. La capitale di Betha II si chiama Rodar City, ed è una città di 80.000 abitanti, la più grande del pianeta, ma nei tempi di maggior estrazione mineraria contava 450.000 abitanti. In tutto vi sono rimaste **35 città** a Betha II e tutte si stanno spopolando. Il governatore di Betha II si chiama **Olean Bindu**, è un umano di mezz'età gentile e dal tono molto rassicurante. La milizia ai suoi diretti ordini è composta da 2000 uomini circa distribuiti tra le varie città. E' molto impegnato per impedire che il suo pianeta si spopoli e nella lotta contro i pirati, che invece tra le città fantasma di Betha II, trovano degli ottimi posti dove nascondersi.

Jaresh

Questo è un satellite situato nello Jaresh System localizzato nel Corva Sector. Gli alberi di questa luna sono alti centinaia di metri e provvedono una eccellente copertura per chi vuole nascondersi. Il tempo medio di rotazione è di 29 ore e un anno è composto da 98 giorni locali. Tranne alcuni insediamenti di coloni che lavorano ed esportano il legno, questa luna è popolata da tribù indigene e molta flora e fauna. Gli indigeni non vedono di buon occhio gli stranieri a causa del disboscamento, ma se ne tengono alla larga visto l'enorme divario di forze.

Janol è l'insediamento di coloni più grande della luna in cui risiedono i porti spaziali e i magazzini del legname. E' una cittadina di 30.000 abitanti famosa soprattutto per la sua pista Swoop. Molte delle attività della città sono dedicate a questo sport, tanto famoso che nei giorni delle gare del settore, la popolazione di Janol cresce a 90.000 abitanti. Altri motivi per visitare Jaresh è la caccia. Da Janol partono numerose battute di caccia. Per cacciare si deve prima pagare la tassa alla severa Gilda dei cacciatori(500 crediti), che regola anche i periodi di caccia. Nonostante il pianeta sia vasto ed esistano i cacciatori di frodo, la gilda dei cacciatori fa del suo meglio per regolamentare questa risorsa, affinché non si esaurisca.

La città è anche la sede del governo. Sind Kyu (Rodiano/M) è il governatore eletto tra le famiglie di mercanti più influenti del pianeta. Sind Kyu ha è un uomo onesto messo in un covo di vipere. Sta cercando in più modi di eliminare la minaccia dei pirati che si nascondono a Jaresh purtroppo senza successo. Sospetta che più miliziani facciano il doppio gioco ma non ha il modo di provarlo.

Jandoon

Questo pianeta è il primo mondo del Jandoon System, situato nel Carva Sector.

Gli abitanti del pianeta morirono centinaia di anni fa, e nessuna spiegazione per la loro scomparsa è stata trovata. Si narra che gli spiriti dei morti vaghino per il sistema e a causa di questa diceria, molti viaggiatori stanno lontani dal sistema.

Un'altra diceria narra che gli abitanti del pianeta scomparsi erano tecnologicamente avanzati e che macchine e congegni fantastici siano nascosti nelle viscere del pianeta.

Il tempo medio di rotazione è di 25 ore e un anno è composto da 273 giorni locali.

Ora il pianeta è popolato da una razza nativa di insettoidi, la razza Brizzit.

Jandoon è visitato spesso dai cacciatori di tesori poco raccomandabili e studiosi di storia e archeologi alla ricerca di reperti che possano chiarire gli avventimenti di centinaia d'anni orsono.

La capitale del pianeta è Jandoo City abitata da 1.250.000 abitanti. Famoso è il suo Museo Archeologico Planetario, un ottimo luogo da dove iniziare ogni tipo di ricerca sul pianeta. Il suo direttore So-Hin è un Cereans/M molto pedante e scrupoloso.

Il presidente della repubblica di jandoon è Ly-Doimo (Cerean/F) una donna Cerean molto forte e determinata, disposta a far molti sacrifici pur di ottenere dei risultati. Il cruccio più grande che lei ha oltre alla normale amministrazione di un pianeta, è limitare al massimo i cacciatori di tesori (spesso dei criminali) e mantenere buoni i rapporti con i nativi Brizzit.

A Jandoon si trova una delle più pittoresche piste da Swoop per settore, il Ghost Track, chiamato così dai suoi ideatori ispirati dal passato misterioso del pianeta.

Il percorso è un lungo tracciato parzialmente interrato, più suggestivo che pericoloso.

APPENDICE B: Caccia e mezzi dell'avventura

Kashyyyk II

Action IV Bulk Freighter Space transport modificato

Class: Space Transport	Crew: 8 (Normal +2)
Size: medium size (100m long)	Initiative: +3 (+0 size + 3 des Zela)
Hyperdrive: X3 (bck x7)	Maneuver: +20 (+0 size +16 pilot Zela +1 maneuver system)
Passenger: none	Defence: 20 (+0 size +10 armor + 1 dodge Zela)
Cargo capacity: 70.000 metric tons	Shield Point: 60 (DR 15)
Consumables: (3 months)	Hull Point: 60 (DR 15)
Max speed: Cruising (3 squares/action)	

Weapon: Laser cannon (2); Fire Arc: Turret; Attack bonus: 4 (+0 size + Att a distanza +eventuale synergy bonus se pilot 5 gradi + 4fire control)
 Damage: 4d10 (per cannone)
 Weapon: Concussion missile launcher (8 missili); Fire arc: front; Damage: 8d10x2; missile quality: ordinary (+10)

Questo è il trasporto spaziale di **Zela e Groor** (che sarà attaccato dai pirati ad inizio avventura).

È molto lungo e può contenere molte tonnellate di materiale.

Zela e Groor trasportano e commerciano prevalentemente Legno prelevato da Jaresh, acqua prelevata da Jandoon e Gas caricato a Galaan.

La Kashyyyk II ha subito numerosi lavori di manutenzione e potenziamento, rispetto al suo progetto iniziale.

E' stato aggiunto un potente generatore di scudi, un maneuver system e due torrette e un lancia missili.

L'equipaggio è formato da 6 droidi (normal quality crew).

Le torrette sono a poppa sopra il trasporto e a prua sotto al trasporto, mentre il lancia missili è a prua.

Vi è un guscio di salvataggio per i casi di emergenza. Zela e Groor investono quasi tutto ciò che guadagnano nel loro trasporto.

Ora stanno risparmiando per un caccia da affiancare o caricare nella stiva (quando è vuota), ma la scelta potrebbe ricadere prima su un migliore fire-control e degli scudi più resistenti.

Zela e Groor possiedono 90000 crediti messi da parte.

Caccia pirata

Class: Starfighter	Crew: 2
Size: tiny (12m long)	Initiative: +4 (+2size +2 des pirata)
Hyperdrive: X1	Maneuver: +11 (+2size +9 pilot pirata)
Passenger: none	Defence: 22 (+2 size +10 armor)
Cargo capacity: 90 Kg	Shield Point: 30 (DR 10)
Consumables: 1 giorno	Hull Point: 120 (DR 10)
Max speed: Ramming (9 squares/action)	
Atmospheric speed: 1150Km/h, (19 square)	

Weapon: Triple blaster (2 fire linked); Fire Arc: Front; Attack bonus: 11 (+2 size + 5 att dist pirata +2 synergy bonus pirata + 2fire control)

Damage: 3d10x2

Weapon: Triple blaster (2 fire linked); Fire Arc: Rear; Attack bonus: 9 (+2 size + 3 att dist pirata +2 synergy bonus pirata + 2fire control)

Damage: 3d10x2

Weapon: Concussion missile launcher (6 missili); Fire arc: front; Damage: 7d10x2; missile quality:

Queste sono le statistiche dei 4 caccia biposto pirata che attaccano la Kashyyk II con lo scopo di abbatterla.

Questi caccia sono stati modificati al fine di ospitare un copilota con il compito di sparare agli eventuali inseguitori o missili.

I blaster sono un po' datati e poco potenti, ma comunque efficaci.

I pirati non distruggeranno il trasporto (contrariamente agli ordini ricevuti) ma lo cattureranno al fine di requisire il carico e solo in un secondo momento, hanno intenzione di eliminare l'equipaggio.

La fuga di uno dei gusci però rovinerà loro il piano e saranno costretti a scendere su Betha II a cercare i fuggitivi vicino alla cittadina di Kituam.

Se i PG giocano bene le loro carte potrebbero riuscire a catturare un caccia.

APPENDICE C: PNG

Zela Standro Rodiano/M Scoundrel4/Scout4

Del passato di Zela si conosce ben poco. Groor l'ha conosciuto durante la prigionia nella base pirata Trandoshan. Zela ha raccontato di se di essere un mercante del pianeta Rodia, caduto in disgrazia a causa di alcuni clan criminali e venduto ai pirati per ripagarsi il debito. Durante la Prigionia ha stretto una forte amicizia con Groor, e dopo la liberazione (vedi BG Groor), gli ha proposto di entrare in affari. Ha lasciato decidere il nome del trasporto spaziale a Groor e, dopo averlo accompagnato su Kashyyk per incontrare la sua famiglia, hanno deciso di volgere il loro sguardo e costruirsi il loro futuro in un altro settore della galassia.

Zela è un avventuriero molto esperto e maturo, con i suoi 40 anni che sono già una bella età per un Rodiano. Nonostante gli sia capitata l'occasione, non desidera fare affari sporchi. Ha una sorta di debito verso la Repubblica ed ogni tanto aiuta i loro agenti, se sono in difficoltà o hanno bisogno di una mano. E' un pilota di Trasporti spaziali molto abile e la sua abilità è in costante crescita.

Zela è un PNG usato dal master da usare con parsimonia per dare degli spunti nel caso l'avventura si blocchi, ma non dovrebbe mai risultare determinante nelle scelte. Il suo compito principale sarà prendersi cura del trasporto mentre Groor e gli altri indagheranno.

Zela prenderà ½ PX dei PG avanzando di 1 livello ogni 2 dei PG, e proseguirà nella classe di prestigio

Blockade Runner (Manuale Starship of the Galaxy; nel caso non abbiate il manuale, potete usare come alternativa Starship Ace applicata ai trasporti, come per Han Solo)

Statistiche

For 8 Des 16 Cos 11 Int 14 Sag 10 Car 13

Iniziativa: +7; CA: 17 (+4class+3des); Vel 10m; VP/WP: 46/11;

Att: +5/+1 mischia Pugno | +9/+4 dist (3d6 o CD 15 stun, blaster pistol)

QS: Illicit bacter, lucky (1/day), precise attack +1, trailblazing, heart+1, uncanny dodge (dex to def)

Tempra: +3; Rifl: +9; Vol: +3

FP: 3; DSP: 0; Reputazione: 2

Equipaggiamento: blaster pistol, credit chip(5000crediti), security kit, +forged identification + electronic listening device, power pack, Cell pack, code cylinder(Kashyyk II).

Inoltre assieme a Groor è proprietario della Kashyyk II.

In un suo comparto segreto vi sono custoditi 90.000 crediti frutto di alcuni mesi di lavoro e risparmiati per potenziare la nave.

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, armi semplici), track, Starship Operation (Transport), Spacer, Improved initiative, Starship dodge (Transport)

Abilità:

Appraise 7; Astrogate 11; Bluff 6; Computer use 9; Forgery 7; Gather information 6; Hide 4;

Knowledge (business) 7; Knowledge (Outer Rim) 7; Listen 4; Move silently 7; Pilot 16;

Profession (Mercante) 7; Repair 9; Sense motive 5; Search 6; Spot 6; Survivall 4;

Lingue: legge/scrive/parla Rodese, basic, dosh; parla Ryl; comprende shyriiwook;

Pilota del caccia dei Pirati: Scoundrel 3 / soldier 1 Razza Trandoshan

Statistiche

For 14 Des 15 Cos 10 Int 14 Sag 10 Car 12

Iniziativa: +6; CA: 16 (+4class+2des); RD: 2; Vel 10m; VP/WP: 25/10;

Att: +5 mischia (vibroblade 2d6+2) o +5 distanza (3d6 o CD 15 stun, blaster pistol)

QS: Illicit barter, Lucky(1/day), precise attack +1, scurovisione

Tempra: +3; Rifl: +5; Vol: +1

FP: 1; DSP: 1; Reputazione: +1

Equipaggiamento: blaster pistol, vibroblade, padded flight suit, Code Cylinder(caccia), credit chip (600 credits)

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, heavy weapon, simple weapon, vibroweapon) armature leggere, improved initiative, starship operation (caccia)

Abilità:

Astrogate: +9; Bluff:+7; Computer use +9; Disable device +8; Gather information +7; Intimidate: +6;

Listen: +0; Pilot: +9; Repair: 9; Search +7; Spot 6;

Lingue: legge/scrive basic, Dosh, Rodese, Quarrenese e parla basic, Dosh, Rodese, Quarrenese

Co-Pilota del caccia dei Pirati: Scoundrel 2 / soldier 1 Razza Trandoshan

Statistiche

For 14 Des 13 Cos 11 Int 14 Sag 9 Car 13

Iniziativa: +5; CA: 14 (+3class+1des); RD: 2; Vel 10m; VP/WP: 18/11;

Att: +4 mischia (vibroblade 2d6+2) o +3 distanza (3d6 o CD 15 stun, blaster pistol)

QS: Illicit barter, Lucky(1/day), scurovisione

Tempra: +2; Rifl: +4; Vol: +0

FP: 1; DSP: 1; Reputazione: +0

Equipaggiamento: blaster pistol, vibroblade, padded flight suit, credit chip (400 credits)

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, heavy weapon, simple weapon, vibroweapon) armature leggere, improved initiative, starship operation (caccia)

Abilità:

Astrogate: +8; Bluff:+6; Computer use +8; Disable device +7; Gather information +7; Intimidate: +5;

Listen: -1; Pilot: +7; Repair: 8; Search +4; Spot 4;

Lingue: legge/scrive basic, Dosh, Rodese, Quarrenese e parla basic, Dosh, Rodese, Quarrenese

Caporale Owen: Soldier 2 Razza umana

For 14 Des 15 Cos 12 Int 12 Sag 11 Car 10

Iniziativa: +2; CA: 15 (+3class+2des); Vel 10m; VP/WP: 19/12;

Att: +5 distanza (3d6 o CD 15 stun, blaster pistol)

Tempra: +4; Rifl: +2; Vol: +2

FP: 1; DSP: 1; Reputazione: +1

Equipaggiamento: blaster pistol, documento di identità

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, heavy weapon, simple weapon, vibroweapon) armature leggere, iron will, weapon focus blaster pistol.

Abilità:

Astrogate: +6; Computer use +6; Intimidate: +5; Listen: +2; Pilot: +7; Repair: +6; Spot +5;

Lingue: legge/scrive basic, Dosh e parla basic, Dosh

APPENDICE D: Descrizione dei PG

Lyn Komad Twi'lek/F Force Adept 2

Lyn Komad è nata su **Ryloth** all'ombra del **Koh del Culto dei Sensi**.

I suoi genitori, **Padre Agape** e **Madre Giish** seguaci del Culto, l'hanno istruita fin da bambina sulle leggi della loro filosofia di vita.

Lyn fin da piccola ha sempre avuto un carattere forte e vivace, tanto da fare a pugni con tutti i ragazzi del Koh e dando parecchie grattacapi ai suoi genitori.

Durante l'adolescenza, forse gli insegnamenti della disciplina o forse la prima cotta per **Jinto** un suo coetaneo, l'aiutarono a calmarsi un po'.

La vita fuori dal Koh non le piaceva e sviluppò una innata diffidenza in chi non segue la propria religione.

Non ama la tecnologia e ne fa uso solo se costretta, difatti anche Lyn riconosce che non tutta la tecnologia è cattiva.

Le leggi della filosofia di vita del Culto dei Sensi sono:

1. Bene e Male sono inscindibili
2. La verità non appartiene a nessuno
3. La quiete è lo stato finale di tutte le cose
4. L'animo quieto è predisposto per la felicità
5. L'inganno corrompe l'anima e distoglie dalla quiete
6. La tecnologia superflua snatura l'essere vivente
7. **Per raggiungere un risultato fallo impiegando le tue forze o non merita di essere fatto**
8. La vendetta è l'ultima risorsa ed ha un prezzo da pagare
9. In tutte le tue azioni sii perseverante e implacabile

Il Culto dei Sensi, raccoglie molti Twi'lek stanchi della vita civilizzata "corrotta" che rimpiangono un tempo quando la vita era più semplice.

La vita all'interno del Koh è tutt'altro che frenetica, procede molto lentamente e i monaci, tra cui il **Koh'na Su'leis** e i seguaci cercano di valorizzare ogni momento della vita della comunità.

Tra i seguaci ce ne sono alcuni che sviluppano delle capacità particolari che hanno però un destino diverso dagli altri bambini o fedeli.

Questi seguaci sono chiamati **Luci** e sono in grado di entrare in contatto con la natura e tutto il creato ed amplificare al massimo i loro sensi e le loro sensazioni, vedendo la "**luce delle cose**".

Uno Jedi chiamerebbe queste Luci, degli utilizzatori della Forza non istruiti all'arte Jedi.

Lyn è una di queste luci ed è stata istruita assieme ai suoi coetanei, **Koe** e **Jinto**, ad affrontare il rituale del Viaggio. Secondo questo rituale, raggiunta la giusta preparazione spirituale (solitamente prima dell'entrata nell'età adulta) devono affrontare un lungo viaggio e vivere da eremiti, meditando sul senso della loro vita, spogliandosi dalle cose terrene e scoprire quale sarà il loro compito da adulti. Terminato il viaggio spirituale le Luci devono compiere ciò che hanno scoperto, sia esso la costruzione di un nuovo Koh, una missione da compiere, uno stato spirituale da raggiungere.

Lyn arrivata all'età del rituale abbandonò il suo pianeta e si diresse su **Jaresh**, uno sperduto pianeta situato nel **Corva Sector**, coperto da altissimi alberi e poco popolato.

Su Jaresh condusse una vita solitaria con qualche sporadico contatto con la tribù indigena dei **Ci-ù-Bi-kù**, alla quale, in cambio di cibo, forniva alcune cure mediche.

Ciò che attrasse però Lyn al contatto con questa tribù, non fu tanto l'esigenza di cibo o di compagnia, tanto una strana sensazione, che gli indigeni fossero inconsapevolmente custodi di un antico segreto legato alla "luce delle cose".

Dalla grotta **Biffa**, dove i maschi affrontavano la prova della loro maturità, affrontando le loro paure e diventavano uomini, proveniva una forte luce nera.

Lyn sapeva che prima o poi avrebbe dovuto entrarvi in quella grotta, sapeva che se era venuta qui su Jaresh non era stato un caso, la luce l'aveva chiamata.

Il Viaggio di Lyn però si concluse a soli due anni dalla sua partenza...La tribù dei pacifici Ci-ù-Bi-kù fu trucidata dai blaster di alcuni cacciatori di tesori, guidati da un Sith, **Lord Madae Fek**.

Sconvolta dalla cattiveria dei Sith, Lyn decide di lasciare la sua vita da eremita e di combattere o almeno punire e fermare i Sith che hanno ucciso gli abitanti della tribù di Ci-ù-Bi-kù. Purtroppo per lei, gli avversari da combattere erano troppi e ben organizzati e dovette darsi alla fuga temendo seriamente di perdere la vita, senza giustizia e senza aver scoperto il segreto della grotta. Lyn arrivò a **Janol** con gli scagnozzi di Madae alle calcagna. Dapprima si rivolse alle autorità locali, ma non ottenendo nessun risultato e sentendosi braccata, cercò di imbarcarsi per far perdere le tracce. Fortuna volle che fu trovata da **Karka**, un agente della Repubblica in incognito. Karka capendo la situazione, non perse tempo e trovò passaggio in un trasporto spaziale, chiamato **Kashyyk II**, per **Jandoon** dove avrebbero cercato aiuto da uno Jedi chiamato **Kenkok**.

Dizionario: Koh = Monastero; Koh'na = Maestro del monastero; luce delle cose = Forza;

Statistiche Lyn Komad Twi'lek/F Force Adept 2

For 12 Des 13 Cos 10 Int 14 Sag 15 Car 12

Iniziativa: +1; CA: 15 (+4class+1des); Vel 10m; VP/WP: 14/10;

Att: +2 mischia (spear 1d8+1) o pugno +2 (1d4+1) +2 dist

QS: Low light vision

Tempra: +3; Rifl: +3; Vol: +5

FP: 2; DSP: 0; Reputazione: 0

Equipaggiamento: spear, knife, talismano dell'ordine, medical kit, medpac

Talenti: armi conosciute (armi semplici, armi primitive), martial art

Talenti della forza: force sensitive, alter, control

Abilità:

Craft intagliare legno 4(+2c +2a);

Hide 4(+1c +3a);

Sense motive 4(+2c +2a);

Survival 6(+2c +4a);

Treat injury 5(+2c +3a)

Abilità della forza:

Affect mind 6(+1c +5a);

battlemind 2(+0c +2a);

Empathy 3 (+2c+1 a)

Enhance ability 1(+0c +1a)

Force defense 3(+1c +2a);

Force stealth 2(+1c +1a);

Force strike 4(+2c +2a);

Frindship 2(+1c +1a)

Heal self 4(+1c +3a);

Heal another 5(+2c +3a);

Illusion 5(+1c +4a);

Move object 5(+2c +3a);

Lingue: legge/scrive Ryl, basic, Bothese, Cerean e parla Ryl, basic, Bothese, Cerean, Lekku (head tail language)

Talento consigliato per il 3° livello: difensive martial arts

Karka Kre'ya Bothans/M Scoundrel 1/Scout 1

Anticonformista, scavezzacollo, curioso, non hai mai amato la rigida disciplina di famiglia, imposta dal tuo ceto sociale.

Figlio di mercanti benestanti del pianeta **Kothlis**, hai trascorso un'infanzia turbolenta dando parecchi grattacapi ai tuoi genitori divenendo la pecora nera di famiglia.

Kyrt tuo fratello maggiore, invece, è sempre stato il figlio prediletto, destinato a succedere a tua madre nella conduzione della **Compagnia Commerciale Kre'ya**, fondata da tuo bisnonno.

Il rapporto con tuo fratello maggiore è sempre stato teso e difficile, generato principalmente da una visione diversa della vita e della gestione del patrimonio di famiglia.

Per te il denaro è una risorsa importante che ti permette di viaggiare e vivere bene, mentre per il tirchio di tuo fratello, un'ossessione senza limiti.

Tua madre **Thiniikka** ti ha sempre protetto (incrementando inconsapevolmente l'astio di Kyrt nei tuoi confronti) essendo tu la copia incarnata del tuo defunto padre **Bartha**.

Con te parti sempre il suo personale holoprojector con le sue ultime parole criptiche, "lascia, credi, avanza", forse un testamento spirituale della sua vita o chissà...

Kyrt ha provato più volte ad entrare in possesso dell' holoprojector di tuo padre, fino ad arrivare a minacciarti.

Per non far soffrire tua madre, hai scelto di tenere la cosa nascosta e di andartene da casa.

Entrare all'accademia militare della Repubblica ti sembrò una buona idea per dare un senso alla tua vita ma fosti vittima di uno spiacevole incidente.

Lo shuttle che trasportava te e i tuoi compagni cadetti, durante un volo di addestramento fu abbattuto da alcuni criminali del **Maffa** come ritorsione verso i militari per l'uccisione di un loro capo.

Ti estrassero vivo dai rottami dello shuttle, ma perdesti la gamba destra e subisti diversi interventi riabilitativi, tanto che l'ambiente ospedaliero tutt'oggi ti causa spesso un senso di nausea.

La carriera militare era compromessa, ma un'altra possibilità ti fu offerta, diventare una spia della repubblica.

A spese della repubblica ti sostituirono la gamba con un arto cibernetico.

Assieme al cadetto **Fer Ya'kel** fosti assegnato al **Corva Sector** alle dirette dipendenze di **Kenkok**, uno studioso Jedi di mezz'età.

Con loro hai viaggiato nel **Betha System**, nello **Jaresh System** e nello **Jandoon System** raccogliendo informazioni e stabilendo contatti operando per la repubblica.

La missione che ricordi con maggiore orgoglio è stata la cattura di una banda di Gamorreani nella cantina della stazione orbitale **Phobos** del pianeta **Betha II**.

Il suo gestore, un umano di nome **Scott**, ti deve ancora un favore per averlo salvato da morte certa.

I tuoi ultimi incarichi ti hanno portato a lavorare da solo sul pianeta **Jaresh** dove ti fai passare per un avventuriero senza scrupoli e giocatore d'azzardo.

Stai indagando nella capitale **Janol** su alcune funzionari locali che gestirebbero in modo illecito le scommesse attorno la locale pista di swoop. Un Quarren, di nome **Velke**, è scomparso prima di passarti delle informazioni importanti.

Mentre cercavi informazioni su Velke, da alcuni cacciatori di frodo hai sentito delle voci su di una Twi'lek cercata da alcuni umani poco raccomandabili, provenienti dalla grande foresta.

La trovasti vicino ad uno dei porti spaziali impaurita e desiderosa di andarsene al più presto dal pianeta.

Tiraccontò di come la tribù dei pacifici **Ci-ù-Bi-kù** fu trucidata dai blaster di alcuni cacciatori di tesori, guidati da un Sith, **Lord Madae Fek**.

La notizia della presenza di un Sith a Jaresh ti fece dimenticare ogni tuo compito e decisi di aiutarla e di portarla da Kenkok.

Fortuna volle che tra i mercanti appena sbarcati a Janol vi fossero due tuoi conoscenti, che in passato avevano già lavorato per la Repubblica.

Uno Wookiee di nome **Groor** e un **Rodiano** di nome Zela erano la tua unica speranza per andartene da Janol senza dare nell'occhio e così è stato.

In sole 4 ore, a bordo del trasporto **Kashyyk II**, partiste per il pianeta **Jandoon** alla ricerca di Kenkok.

Dizionario: Maffa = Associazione criminale del pianeta Kothlis; Cantina = Bar; Fer Ya'kel = Maschio di di razza Bothan è un tuo amico dell'accademia.

Statistiche Karka Kre'ya Bothans/M Scoundrel 1/Scout 1

For 12 Des 16 Cos 10 Int 12 Sag 12 Car 14

Iniziativa: +3; CA: 15 (+2class+3des); Vel 10m; VP/WP: 12/10;

Att: +1 mischia Pugno / +3 dist (3d6 o CD 15 stun, range 10m blaster pistol DL-18)

+3 dist (3d4 o CD 10 stun, range 4m blaster pistol hold-out, Merr-Sonn Model Q2, 6 colpi)

QS: Illicit bacter,

Tempra: +1; Rifl: +6; Vol: +2

FP: 1; DSP: 1; Reputazione: 0

Equipaggiamento: blaster pistol DL-18, blaster pistol hold-out Merr-Sonn Model Q2, credit chip(2000crediti), security kit, +forged identification + electronic listening device, power pack, Cell pack per Merr-Sonn Q2, holoprojector di tuo padre, carte da pazaak.

Cappotto con tasca segreta per Merr-Sonn Q2 (+6 cd a perquisizione +4 per taglia tiny dell'arma, totale +10)

Cybernetic: La gamba destra è cibernetica (RD2/WP18, +1 ai check basati sulla forza climb, jump, swim)

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, armi semplici), seguire tracce(track), Skill emphasis (gather information)

Abilità:

Bluff 5 (+2c +3s);

Climb 2 (+1c +1cyb)

Computer use 6 (+1c +4s +1sc);

Disable device 5 (+1c +4s);

Disguise 5 (+2c +2s +1sc);

Forgery 5 (+1c +4s);

Gather information 9 (+2c +3tal +2raz +2s);

Jump 2 (+1c +1cyb)

Hide 8 (+3c +4s +1sc);

Knowledge (Corva Sector) 4 (+1c +3s);

Knowledge (technology) 3 (+1c +1s +1sc);

Listen 3 (+1c +1s +1sc);

Move silently 7 (+3c +4s);

Search 5 (+1c +2s +2sc);

Spot 5 (+1c +2raz +2s);

Survival 1 (+1c)

Swim 2 (+1c +1cyb)

Lingue: legge/scrive/parla bothans, basic, dosh

Prossimo livello: scoundrel

Talento consigliato per il 3° livello: point blank shot

Groor Ahab Wookiee/M Scout 2

Sei figlio di **Spet Ahab** e di **Sal Ykamkkata**, e sei nato sul verde mondo di Kashyyyk, 60 anni fa. Durante la tua infanzia hai dovuto assistere alla morte prematura di due fratelli, **Issh** e **Fro**, uccisi da alcuni predoni Trandoshan.

La lotta contro le bande di rettiloidi è diventata un'ossessione per tuo padre Spet, tanto da essere eletto per il suo zelo e determinazione, capo della vostra comunità.

Nonostante il fervore dei giovani Wookiee nella crociata per la difesa del tuo popolo, non hai mai seguito le orme di suo padre, anche se ne hai ereditato il forte senso dell'onore e non tradiresti mai la parola data.

Al contrario di tanti tuoi coetanei che lo ritengono un bravo leader, tu lo ritieni uno Wookiee pesante e fuori di senno.

Tua sorella **Kalla** ti comprende bene e spera che tu segua un percorso diverso di quello dei vostri due sfortunati fratelli.

Quella notte c'eri anche tu durante quell'assalto insensato, impari, mentre Issh cadeva sotto i colpi dei blaster per proteggerti e Fro moriva trafitto da una vibrolama.

Klassth era il nome di quel predone Trandoshan che implorava pietà prima che tuo padre lo decapitasse.

Le sue grida rimasero impresse nella tua mente come un monito: "Allontanati da questa vita".

A distanza di anni, non giudichi tuo padre, ha molte ferite nel cuore, però non desideri percorrere i suoi passi.

Seguendo le orme dello zio **Shor**, hai intrapreso la professione di mercante, avresti così potuto assistere la tua comunità indirettamente, fornendo armi ed equipaggiamento vario, ma senza diventare un guerriero.

Purtroppo durante una spedizione sei stato catturato da alcuni predoni.

Nonostante tu abbia provato a stare lontano dalle battaglie queste sono venute incontro a te.

Gli Wookiee sono famosi per la loro forza e sono impiegati come forza lavoro a basso costo nei pianeti dove si pratica la schiavitù.

Sei stato venduto come schiavo a dei pirati Trandoshan nell'**Auril Sector**.

Impiegato nel porto spaziale della base pirata, hai conosciuto **Zela** un rodiano come te prigioniero.

Hai condiviso con lui mesi di prigionia, sperando di trovare con un po' di fortuna, la via per una possibile fuga.

Assieme a Zela sei riuscito a segnalare la base pirata alla repubblica.

Quando le forze repubblicane sferrarono un attacco ai pirati, assieme a Zela hai danneggiato dall'interno alcune difese della base, favorendo la cattura dei pirati.

Ambedue come ricompensa per la segnalazione, siete riusciti a farvi intestare dalla Repubblica un trasporto spaziale requisito ai Trandoshan, in seguito battezzato **Kashyyyk II**.

Assieme a Zela hai deciso di entrare in affari, ma i guai cominciarono presto.

Sulla vostra testa pende una taglia di 10.000 crediti messa dai pirati superstiti.

Dopo aver fatto ritorno sul pianeta natio per avvisare i tuoi familiari della tua sicurezza, tu e Zela avete deciso di lasciate il settore e dirigervi verso il **Corva Sector**, abbastanza lontano dall'Auril Sector, dai pirati superstiti e dai cacciatori di taglie.

Zela si è rivelato fin da subito un esperto mercante e un buon amico e con lui hai condiviso molte positive esperienze e lasciato alle spalle molti dei tormenti giovanili.

I vostri affari vi portano a viaggiare tra i sistemi **Jaresh, Betha, Jandoon, Delari, H'Ken, Galaan**.

A volte consegnate semplicemente un cargo appartenente a qualche mercante, come avete fatto quella volta consegnando un carico di droidi ad un rodiano di nome **Clezo** nella stazione orbitale **Phobos** in orbita a **Betha II**, e altre volte invece comperate delle merci con i vostri crediti e per rivenderli in altri sistemi.

I crediti sono quasi sempre reinvestiti nella vostra nave e state pensando seriamente l'acquisto di un caccia e di ingaggiare qualche membro di equipaggio.

Segretamente avete tenuto i contatti con la repubblica, lavorando per loro ogni tanto, in cambio di copertura e qualche credito.

E' stato così che avete incontrato **Lyn** e **Karka** in fuga da Jaresh.

Karka teneva forte per un braccio una giovane twi'lek impaurita.

Se tu non avessi già conosciuto l'agente della repubblica in passato, avresti potuto scambiare il suo gesto per un tentativo di rapimento.
Ma la giovane twi'lek non era impaurita da Karka, ma da qualcos'altro.
Questo convinse te e Zela ad accettare il lavoro ed accoglierli a bordo.

Statistiche Groor Ahab Wookiee/M Scout 2

For 17 Des 9 Cos 14 Int 12 Sag 13 Car 8

Iniziativa: -1 (-1 des); CA: 11 (+2class-1 des); Vel 10m; VP/WP: 18/14;

Att: +4 mischia (mace light 1d6+3) / +0 dist (3d6 o CD 15 stun, range 10m blaster pistol DL-18)

QS: Wookiee rage (+4 For; + 2VP x liv; + 2TS Vol; -2 CA; round 7), Recupero straordinario (il doppio di VP e WP al giorno/ora), trailblazing

Tempra: +4; Rifl: +1; Vol: +3

FP: 2; DSP: 0; Reputazione: 0

Equipaggiamento: blaster pistol DL-18, Mace Light, credit chip (5.000 crediti), datapad con porti, knife, power pack, traduttore shyriiwook/basic, code cylinder(Kashyyyk II).

Inoltre assieme a Zela sei proprietario della Kashyyyk II.

In un suo comparto segreto vi sono custoditi 90.000 crediti frutto di alcuni mesi di lavoro e risparmiati per potenziare la nave.

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, armi semplici), starship operation (transport), skill emphasis (pilot)

Abilità:

Astrogate 6 (+1c +5s);

Climb 2 (+2raz -1c+1s);

Computer use 6 (+1c +5s);

Intimidite: 5 (+4raz -1c+2s);

Jump 4 (+3c +1s);

Knowledge (technology) 4 (+1c +3s);

Listen 2 (+1c +1s);

Move silently 0 (-1c +1s);

Pilot 7 (-1c +5s +3 tal);

Profession (commerciante) 4 (+1c +3s);

Search 2 (+1c +1s);

Spot 3 (+1c +2s);

Survival 6(+1c +5s);

Lingue: legge/scrive shyriiwook, parla shyriiwook , comprende il basic, Dosh

Talento consigliato per il 3° livello: Spacer

Caporale Jen Cargos Um/F Soldier 2

Sei nativa di **Betha II**, imprigionata dalla noia di questa roccia di sabbia e caldo.

Betha II, tempo fa era un importante centro minerario del **Corva Sector**, ma da quando le vene si sono esaurite, il pianeta ha iniziato a spopolarsi, in quanto le sue condizioni climatiche aspre non lo rendono di certo un bel pianeta dove vivere.

Quando le tempeste di sabbia si alzano, le comunicazioni sono impossibili e così pure gli spostamenti nei suoi aspri deserti.

Sei nata nella città industriale di **New Forgery** in una famiglia della piccola Borghesia; tuo padre **Erdan Cargos** è un impiegato dell'anagrafe, mentre tua madre **Sia** un'insegnante.

Non hai fratelli ed hai vissuto con i tuoi genitori la tua infanzia e parte della tua pigra adolescenza.

Purtroppo Betha II si sta spopolando e un giovane trova sempre meno attrattive per rimanere.

Per sfuggire alla noia ti sei arruolata nelle milizie, sperando di condurre una vita più interessante e così è stato.

Gli allenamenti sono stati davvero duri e in alcuni casi molto pericolosi.

Il sergente **Kolto** dell'accademia, è un vero bastardo e in più di qualche occasione avresti voluto cavargli gli occhi, non c'è recluta che non lo odi per i suoi modi, il suo carattere rude e il suo sadismo. Per fortuna all'accademia durante l'addestramento, hai trovato degli amici: Janine e Revil.

Janine è la tua migliore amica, compagna di stanza, di sfogo, di compere, di chiacchiere, non c'è segreto che non condividete.

Revil invece è un bel ragazzo, simpatico, un po' spaccone come tutti gli uomini, ma sincero.

Hai flirtato con lui per un paio d'anni, poi la storia è divenuta un po' pesante a causa della sua gelosia e vi siete lasciati, non senza rimpianti.

Terminata l'accademia Janine è stata assegnata al comando comunicazioni, Revil alla sicurezza, mentre tu al reparto operativo sul campo, una prospettiva che ritenevi allettante.

Con Janine hai mantenuto i rapporti, scrivendole spesso e trovandovi durante le licenze, mentre hai perso di vista Revil.

Le missioni sono state molto interessanti, in particolare l'ultima effettuata, in cui, con un plotone di soldati, avete dovuto stanare alcuni pirati, responsabili del rapimento del pluridecorato e amato comandante **Ochan Tailer**, responsabile di essere un loro ostinato oppositore.

Ochan ha decorato personalmente il tuo plotone per la splendida missione e per avergli salvato la pelle.

3 anni fa ti hanno spedita a **Kituam**, una delle tante cittadine minerarie, per condurre le pratiche di chiusura e sostituire il vecchio miliziano in età pensionabile.

Quando sei arrivata, c'erano ancora 50 abitanti tra operai, impiegati e meccanici, ora dopo la partenza dei **Foster**, sei rimasta da sola con **Claus**, un meccanico della città anche lui alle dipendenze del governo centrale.

Claus è un giovane dotato di una grande curiosità per le cose, non sta mai fermo e trova sempre qualcosa da fare, sicuramente un ragazzo con cui è difficile annoiarsi.

Divertente è stata quella caccia alla lucertola che hai condotto con lui nella **Gola** chiamata **Spine**.

Quel tipo di lucertola ha una carne molto buona, ma ancora più divertente è stato andare a caccia.

Claus è un amico, ma non il tuo tipo, nonostante Janine ogni tanto ti provochi.

Ancora tre mesi per chiudere le ultime installazioni e finalmente lascerai questo maledetto posto..

fortuna che possiedi un forte senso di giustizia e ciò ti aiuta molto nel lavoro che svolgi in questa città.

Ora che siete rimasti solo voi due in città (oltre ad una manciata di droidi), lo ospiti al comando, dove gli hai assegnato una stanza, anche se non ha accesso alla sala comunicazioni e all'armeria, protette da un codice che tu solo conosci.

Avresti una grandissima voglia di avventura e una grande voglia di viaggiare nello spazio.

In questo posto sperduto hai molto tempo per sognare ad occhi aperti e fare tanti progetti sul futuro.

Essere assegnata alla stazione orbitale **Phobos** già movimenterebbe la situazione, ed hai già compilato la domanda di trasferimento, ma vorresti pure diventare un pilota di caccia.

Se venissi assegnata alla Phobos ti piacerebbe tanto conoscere un Jedi e magari imparare qualcosa da loro, su quella strana loro filosofia.

Purtroppo finché rimani qui in questo deserto l'opportunità di incontrare qualcuno di interessante è 1 su un milione.

“Sarà meglio fare rapporto al comando fino a che la tempesta non si alza, vediamo cosa indica il barometro...”

Statistiche Jen Cargos Um/F Soldier 2

For 15 Des 13 Cos 14 Int 12 Sag 8 Car 13

Iniziativa: +1; CA: 14 (+3class+1des); RD 2; Vel 10m; VP/WP: 22/14;

Att: +4 mischia Knife(1d4+2)/

+4 dist (blaster rifle E-11 3d8/19-20x2 o stun 18 range 30m) /

+3 dis (Heavy blaster pistol Merr-Sonn “Flash” 4 Heavy 3d8/20 o stun 18 range 8m)

Tempra: +5; Rifl: +1; Vol: +1

FP: 2; DSP: 0; Reputazione: +1

Equipaggiamento: Merr-Sonn “Flash” 4 Heavy (Heavy blaster pistol), blaster rifle E-11, knife, comlink, credit chip (2000 crediti), security kit, blast helmet and vest (armatura leggera +2 RD +5 max des), power pack, documento di identità, medical kit.

Talenti: armi conosciute (pistole blaster, blaster rifles, heavy weapon, simple weapon, vibroweapon) armature leggere, Weapon focus (Blaster rifle), Iron Will, Dodge (schivare)

Abilità:

Computer use 6 (+1c +5s);

Demolitions 5 (+1c +4s);

Intimidate 4 (+1c +3s);

Knowledge (Betha II) 6 (+1c +5s);

Pilot 6 (+1c +5s);

Repair 4 (+1c +3s);

Treat injury 4 (-1 +5s);

Lingue: legge/scrive/parla basic, Ithorese

Talento consigliato per il 3° livello: skill emphasis (pilot)

Bonus Feat consigliato per il 3° livello: Heroic Surge

Claus Vega Um/M Fringer 2

Tra le sabbie di **Betha II** si può morire e questo lo sai bene.

Tu sei l'unico sopravvissuto della tua famiglia, morta tra le sabbie di questo infernale pianeta, dove l'acqua non basta mai e la sabbia s'infiltra dappertutto.

Avevi 10 anni quando il convoglio di coloni su cui viaggiavi è stato attaccato dai pirati, ti salvasti solo grazie all'intervento di un uomo di nome **Ochan Tailer**, un soldato molto abile che si è distinto in molte missioni contro i pirati e che è stato in seguito riconosciuto da tutti come un eroe del pianeta.

Tuo padre si chiamava **Bardo Vega** e tua madre **Hayde**, non ti hanno mai fatto mancare nulla e proprio per darti la possibilità di avere un futuro migliore, volevano lasciare Betha II.

Assegnato ad un istituto governativo, sei cresciuto a spese del governo dove hai studiato in un istituto professionale per diventare un meccanico, covando la speranza di imbarcarti in qualche trasporto e andare via per sempre da Betha II.

La tua curiosità ti ha aiutato durante l'adolescenza, ad affrontare la vita in modo critico e costruttivo. All'istituto hai sviluppato una vera mania per la tecnologia e ami collezionare gingilli o ad avere l'ultimo comlink del momento.

All'istituto hai fatto conoscenza e amicizia con **Antilles Quio**, un quarren di due anni più giovane di te e dotato di tanta intelligenza quanto poca diligenza, che hai dovuto coprire più di una volta davanti ai rettori.

Grazie alle sue doti, riuscivate a introdurvi nei sistemi informatici della scuola, modificando, dati, voti, password, orari di ingresso ed uscita dall'istituto.

A 16 anni, **Berner Vilco**, un signore di mezz'età molto gentile, ti dette un lavoro nella sua officina e ti fece lavorare alle riparazioni di un vecchio trasporto orbitale, che lui utilizzava per lavoro.

Bernes, aveva un atteggiamento quasi paterno che ti ricordava tuo padre Bardo e con lui vi fu subito intesa.

Ti insegnò molte cose sulla vita tra le prime che l'apparenza inganna.

Con Bernes hai passato 4 lunghi anni, fino a che lui non ti convinse di seguire i tuoi sogni e di presentare domanda alle strutture governative per imbarcarti in qualche trasporto come meccanico.

La domanda è stata accettata e sei diventato dipendente del governo.

Però per essere assegnato ad un trasporto devi prima fare un po' di gavetta e l'opportunità non si è ancora presentata.

Su Betha II non sono molte le possibilità per un giovane di divertirsi e di spendere qualche soldo.

Il gioco d'azzardo e le corse di swoop sono l'unico posto in cui tu e altri giovani sfogate la vostra frustrazione.

Il tuo gioco preferito è **Pazaak**, un gioco di carte in cui te la cavi abbastanza bene, ma non rifiuti di puntare qualche soldo nemmeno sulle corse.

2 anni fa sei stato assegnato a **Kituam**, una cittadina in via di chiusura, abitata solo da operai, impiegati e una giovane miliziana, **Jen Cargos**, con cui hai fatto presto amicizia.

Spesso con lei parli dello spazio e di quante avventure si potrebbero vivere lassù, lontano dalle sabbie di betha II.

Ti piacerebbe girare l'universo e visitare uno di quei mondi civilizzati come Coruscant che tanto hai sentito parlare o di incontrare qualche Jedi.

Intanto segui la manutenzione dei droidi e delle alte strutture in via di smantellamento.

Kituam doveva essere stata una cittadina mineraria molto trafficata fino a una decina di anni fa, ora invece sta diventando una città fantasma.

Dopo la partenza dei **Foster**, tu e Jen siete rimasti gli ultimi abitanti della città.

Ora risiedi al comando, Jen ha ottenuto il permesso di ospitarti in una stanza vuota e ti ha dato il codice di accesso alla struttura, anche se l'accesso alla sala comunicazioni e armeria non ti è consentito (i militari hanno i loro segreti).

Il tempo certi giorni non sembra passare mai e arriveresti a danneggiare qualche droide pur di avere qualcosa da fare.

L'unica occasione in cui tu e Jen siete riusciti a fare qualcosa di diverso è stata la caccia alla lucertola nella Gola chiamata **Spine**.

"Dannato pianeta!! Sabbia, caldo e noia, sempre le stesse cose, il cielo è sempre dello stesso colore giallo arancio, con quella scia bianca...scia bianca?!?"

“Finalmente un po' di movimento”.

Statistiche Claus Vega Um/M Fringer 2

For 13 Des 16 Cos 10 Int 12 Sag 14 Car 9

Iniziativa: +3; CA: 17 (+4class+3des); Vel 10m; VP/WP: 14/13;

Att: +2 mischia Knife(1d4+1)/ +5 dist (3d6-1 o CD 17 stun, blaster pistol DL18 personalizzata)

QS: barter

Tempra: +3; Rifl: +5; Vol: +2

FP: 2; DSP: 0; Reputazione: +0

Equipaggiamento: blaster pistol DL18 (personalmente modificata con 1: weapon accuracy +1 att -1 al danno; 2: range increment portato da 10m a 14m; 3: fortitude save portato da 15 a 17).

Blastech Blaster Repair Kit (indispensabile per personalizzare blaster e rifles)

Knife, comlink, credit chip (2000 crediti), power pack, documento di identità

Talenti: armi conosciute (pistole blaster[bonus feat], simple weapon, primitive weapon), Dodge (schivare), toughness (+3 WP)

Abilità:

Craft (electronic device) 6 (+1c +5f);

Gamble 6(+2c +4f);

Hide 8 (+3c +5f);

Knowledge (Betha II) 5 (+1c +4f);

Listen 5 (+2c +3f);

Pilot 8 (+3c +5f);

Profession(meccanico) 7 (+2c+5f);

*Repair 6 (+1c +5f);

Spot 4(+2c+2f);

Survival 5 (+2c+3f);

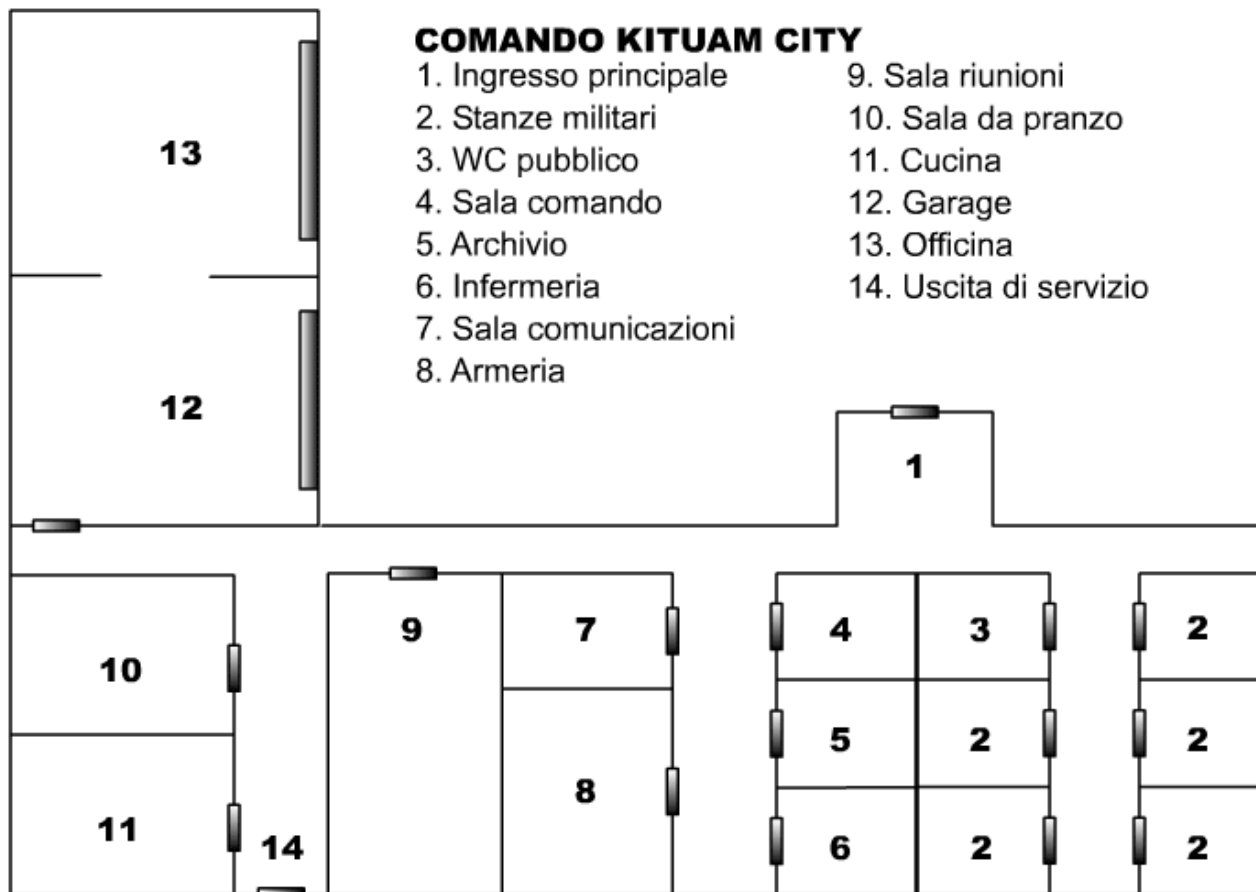
*=bonus skil di classe

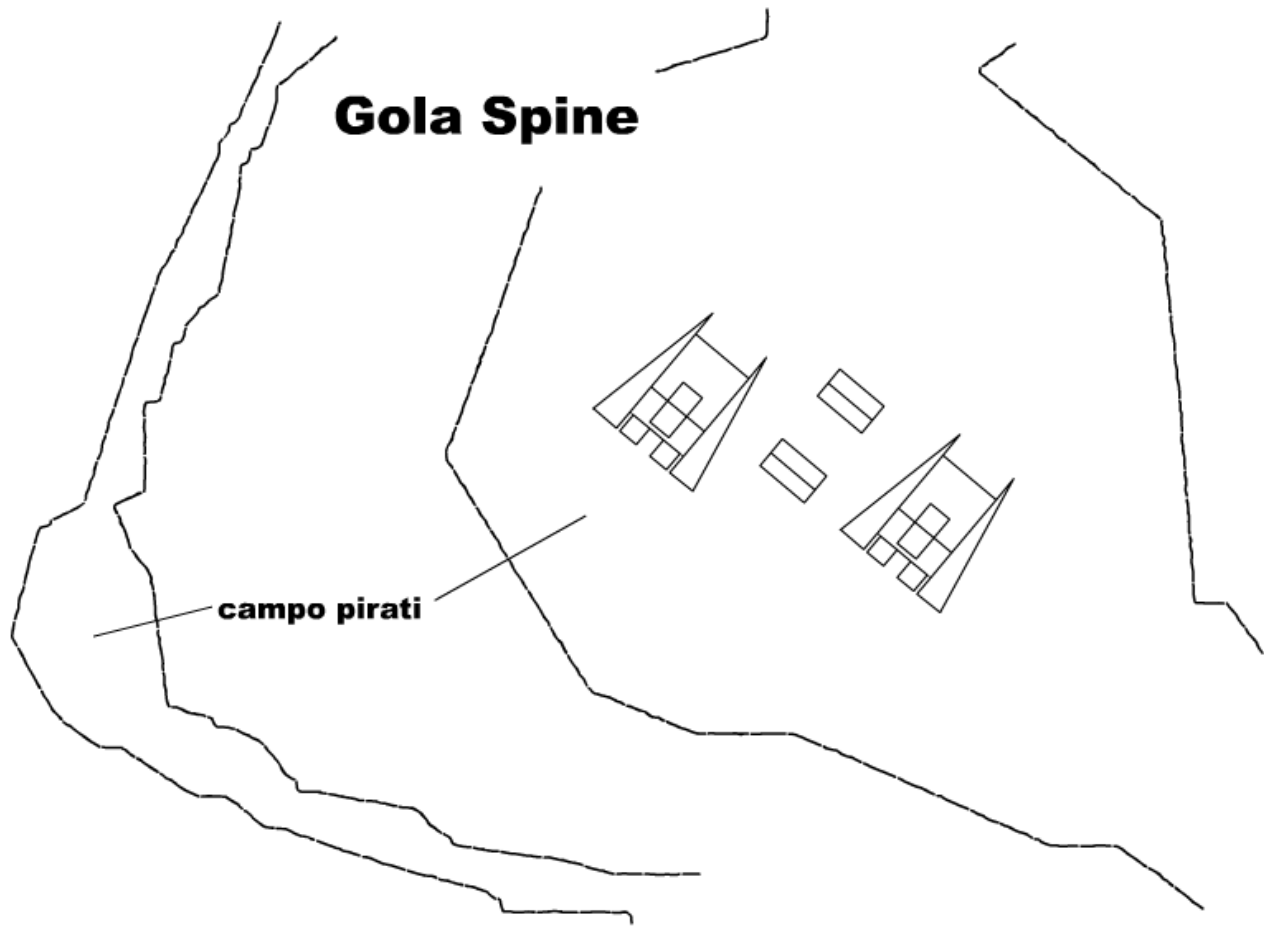
Lingue: legge/scrive/parla basic, Ithorese

Talento consigliato per il 3° livello: improved iniziative

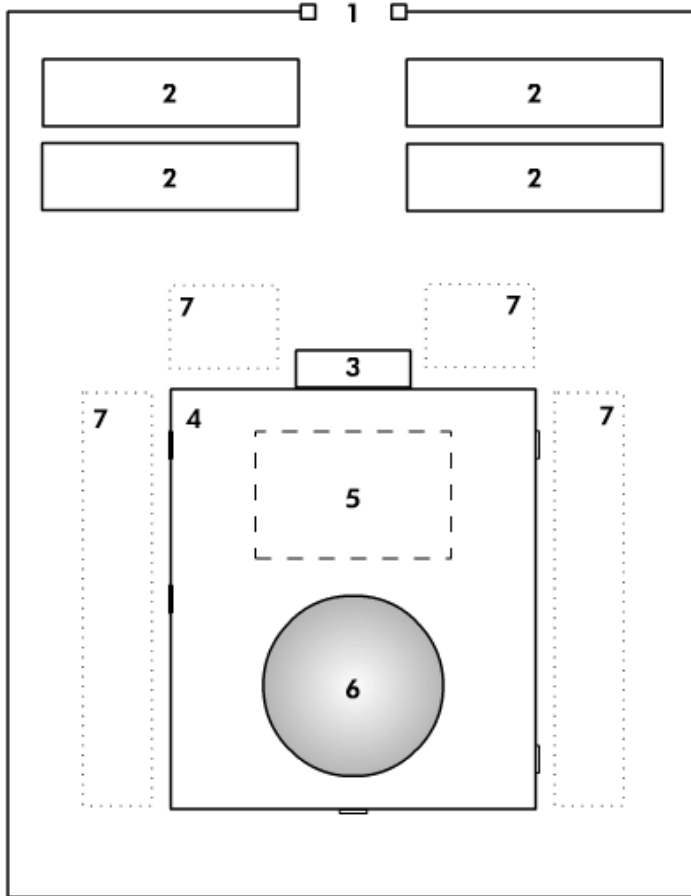
APPENDICE E: MAPPE

Mappa del comando di Kituam





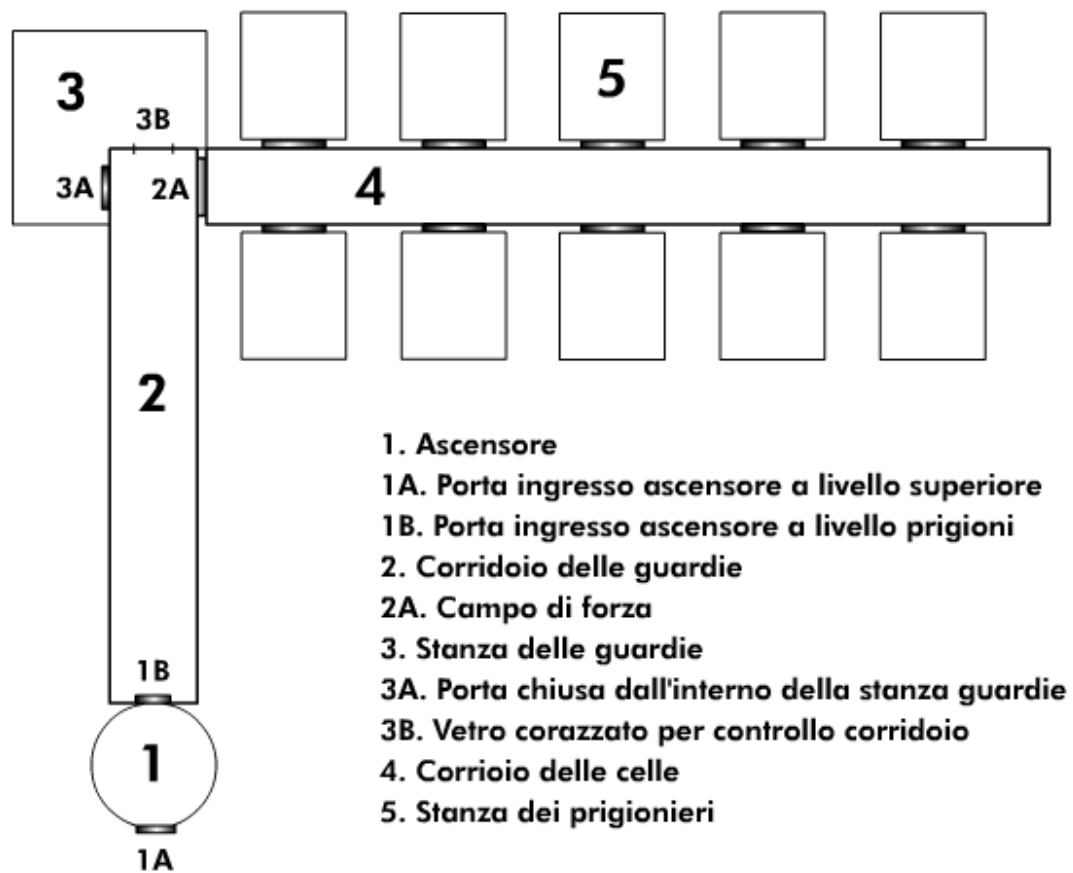
Mappa esterna del Comando di Rodar City



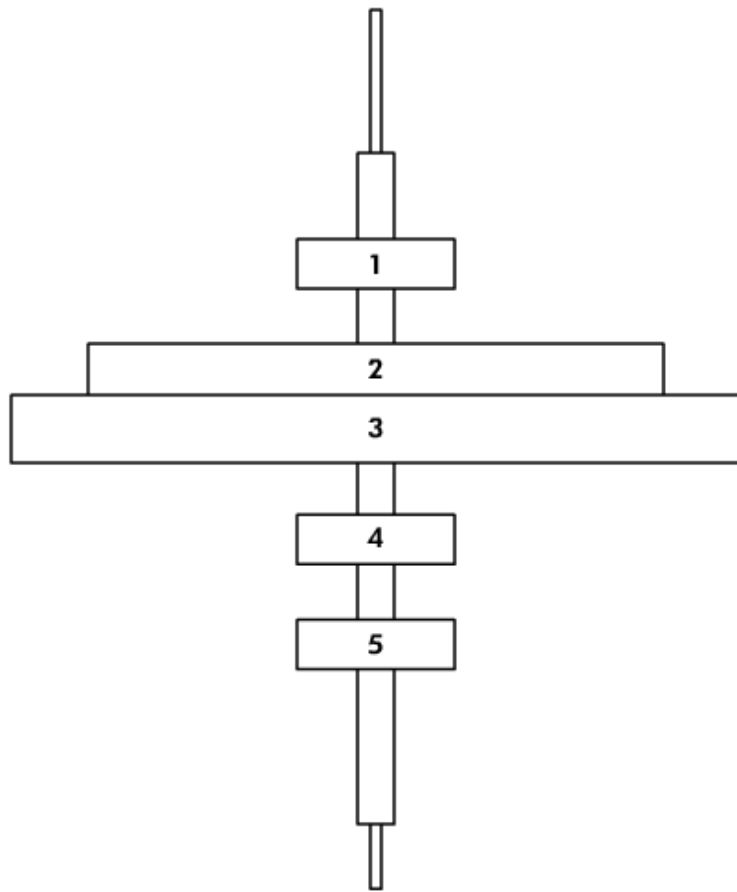
Comando di Rodar City

- 1- Portone d'ingresso cortile
- 2- Garage e officine autoveicoli
- 3- Ingresso principale Comando
- 4- Struttura del Comando
- 5- Pista di atterraggio veicoli
- 6- Cupola del fondatore
- 7- Parcheggi scoperti

Mappa della prigione presso il comando di Rodar City



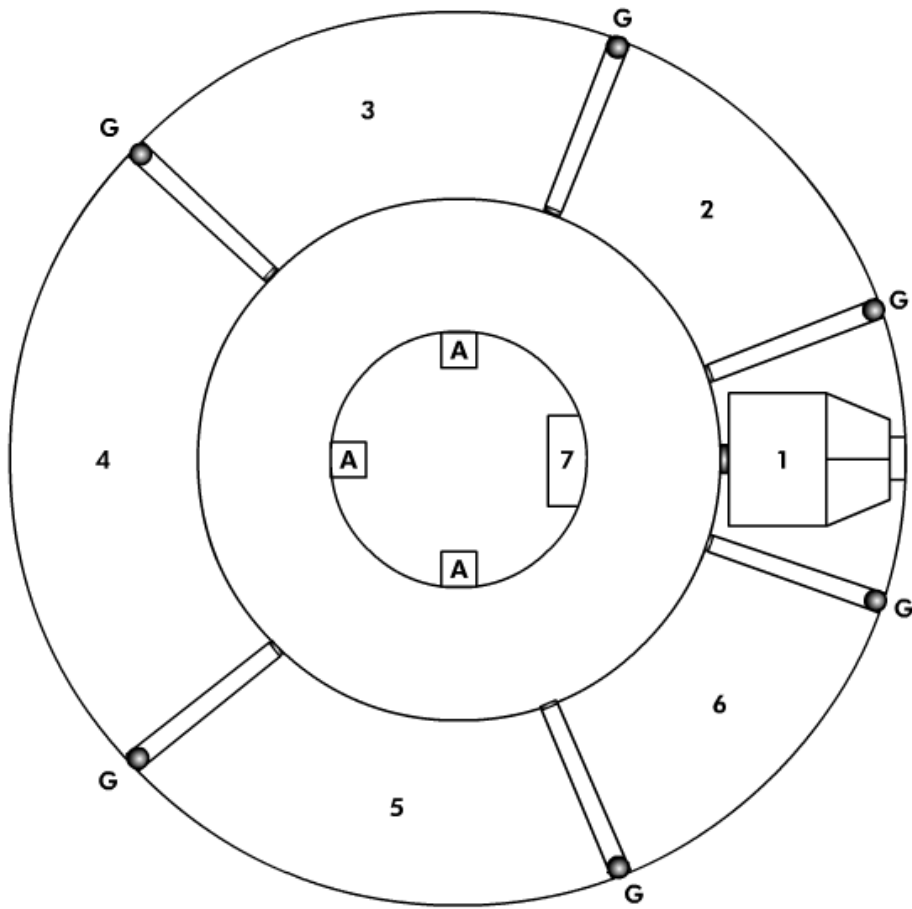
Schema della stazione orbitale Phobos



PHOBOS - Schema delle sezioni

- 1- Area Comando
- 2- Area Visitatori
- 3- Magazzini
- 4- Hangar
- 5- Hangar

Mappa dell'Area Visitatori (Liv 2) della stazione orbitale Phobos

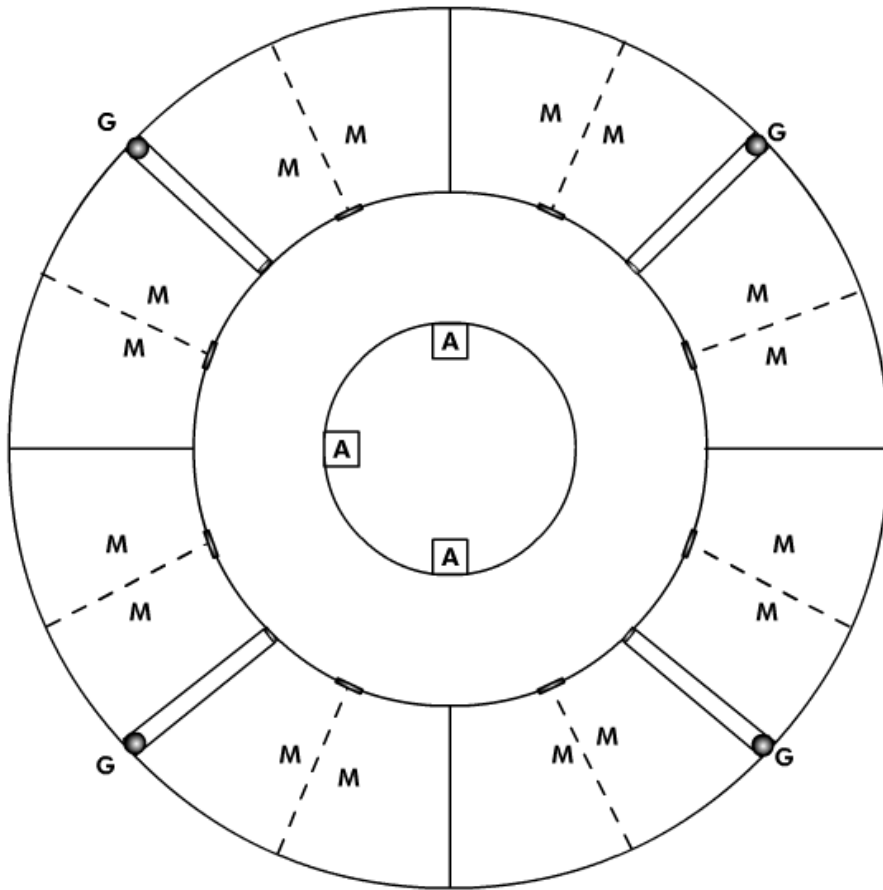


PHOBOS Liv.2 - Visitatori

- 1- Attracco visitatori
- 2- Cantina
- 3- Albergo
- 4- Emporio delle navi
- 5- Emporio Phobos IV
- 6- Outer Rim
- 7- Postazione milizia

- A- Turboascensori
- G- Gusci di salvataggio

Mappa dell'Area Magazzini (Liv 3) della stazione orbitale Phobos



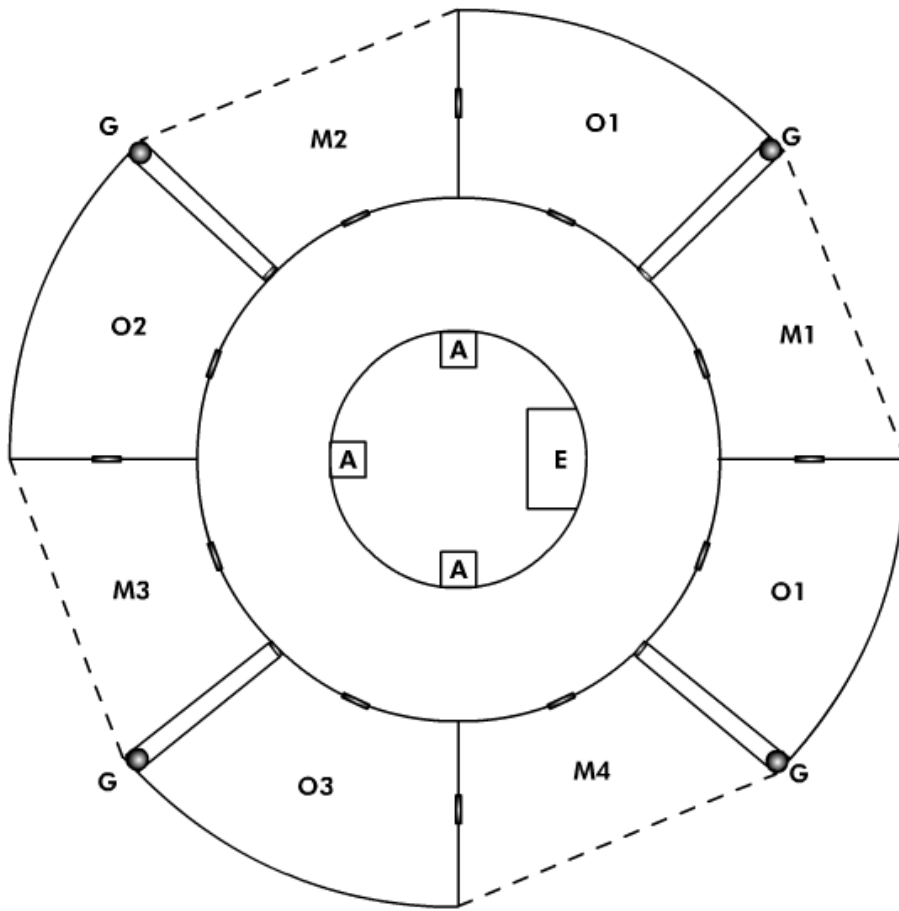
PHOBOS Liv.3 - Magazzini

M- Magazzini

A- Turboascensori

G- Gusci di salvataggio

Mappa dell'Area Hangar (Liv 4) della stazione orbitale Phobos



PHOBOS Liv.4 - Hangar

- M1- Molo1
- O1- Officina molo1
- M2- Molo2
- O2- Officina molo2
- M3- Molo3
- O3- Officina molo3
- M4- Molo4
- O4- Officina molo4

- A- Turboascensori
- G- Gusci di salvataggio
- E- Emporio del droide