

Capitolo Tre

Breil

3.1 Dati Riassuntivi

Breil

Tipo: terrestre;
Clima: temperato/caldo, arido;
Atmosfera: Ossigeno, Azoto e altri gas;
Idrosfera: grandi laghi d'acqua dolce;
Gravità: standard;
Lune: Stia (grosso planetoido, colonizzato), Tita, Uto (piccoli corpi irregolari);
Altri pianeti nel sistema: Vete (gigante gassoso con anelli, e 9 satelliti di dimensioni planetarie ma inabitabili), Galassa (piccolo e freddo pianeta roccioso, orbita a grande distanza dal sole). Entrambi sono esterni rispetto a Breil;
Morfologia: Vallate molto ampie e aride, montagne vicino all'equatore;
Capitale: Shalima (emisfero nord);
Altre città: Lissa, Xoe, Saprog;
Periodo di Rotazione: 32 Ore Standard;
Periodo di Rivoluzione: 408 Giorni Standard;
Specie Senzienti: Umani, Elomiani;
Spazioporto: Vari Spazioporti Urbani più Moli in Orbita;
Popolazione: 5.480.000.000;
Forma di Governo: Giunta Militare;
Livello Tecnologico: Aerospaziale;
Esportazioni Principali: Materie Prime;
Importazioni Principali: Alta e Media Tecnologia, Beni di Consumo.

Il Sistema In Generale

Quello di Breil è il secondo sistema per importanza nel settore di Zaljing, dopo Xenon. Anche se privo della "forza trainante" del suo vicino, rappresenta un punto car-

dine dell'area in quanto è il principale fornitore di materie prime di tutto il settore, grazie alle vastissime risorse naturali di cui è dotato. Anche se il principale nucleo abitato è costituito dal pianeta-capitale, con i suoi oltre quattro miliardi di abitanti, la popolazione del sistema è diffusa anche altrove, in special modo nelle numerosissime colonie minerarie del campo di asteroidi di Iliath, da quelle popolose e organizzate quasi a livello di entità statali, fino alle più piccole installazioni per la prospezione e il monitoraggio. Altri notevoli insediamenti sono quelli collocati sui satelliti di Vete, allo scopo di raccogliere e lavorare il gas che compone l'atmosfera del pianeta gigante.

Il Sistema di Breil è collegato alle principali rotte iperspaziali del settore, mappate all'epoca della sua colonizzazione, che lo collegano ai sistemi limitrofi del settore, e ai principali della galassia. Per questi ultimi, il viaggio lungo le rotte commerciali è sicuro, ma piuttosto lungo a causa della mera distanza del settore dal nucleo galattico.

Un caso particolare è quello, già citato nel capitolo precedente, della rotta di collegamento con il vicino sistema di Xenon. Aperta nell'epoca della Repubblica, metteva in comunicazione i due sistemi vicini passando attraverso il grande campo di asteroidi di Iliath, che li separa fisicamente, grazie ad una complessa rete di segnalatori installati sugli asteroidi. Con la guerra tra i due sistemi scoppiata dopo l'indipendenza dall'Impero, questa rete è stata in parte distrutta e in parte è decaduta per mancanza di manutenzione, portando alla chiusura della rotta diretta: chi voglia viaggiare tra i due sistemi deve farlo "triangolando" con un altro dei sistemi limitrofi.

Dopo il crollo dell'Impero, sul commercio interstellare si è profilata una nuova minaccia: la comparsa di una banda molto agguerrita e ben organizzata di pirati spaziali, operanti da una base nascosta nel campo di asteroidi di Iliath, che attacca sistematicamente i convogli.

3.2 Un Po' Di Storia

La colonizzazione del pianeta Breil fu inizialmente lenta a causa del suo clima: i coloni preferivano stabilirsi sul più ospitale Xenon piuttosto che sull'arideggiante Breil. Soltanto grazie alle spinte dell'autorità e a incentivi economici, la popolazione iniziò a stabilirsi in massa. Questo elemento di "non completa spontaneità" portò però Breil a ricevere una popolazione formata in prevalenza da gruppi appartenenti a classi sociali più basse, e formati in genere da individui meno volenterosi, attirati, se non prevalentemente, comunque in buona parte dalle sovvenzioni. Inizialmente, gli insediamenti si limitarono a piccole cittadine coloniali prefabbricate, collocate in riva ai non diffusissimi specchi d'acqua per poterli sfruttare a scopo agricolo, e di conseguenza isolate l'una dall'altra da centinaia di chilometri di steppa arida. L'economia di sussistenza di questi abitati li portava a rivolgersi raramente all'esterno, rallentando quindi il formarsi di una società e una cultura uniche a livello planetario.

L'era Repubblicana

Breil rimase per anni in un limbo di non-crescita. I coloni dipendevano in gran parte dal programma di aiuti coloniali, visti i pochi frutti dell'agricoltura dovuti all'aridità. Le singole comunità stentavano ad espandersi e integrarsi tra loro, e l'afflusso di nuovi coloni scarseggiava. Non esistevano città né infrastrutture a livello planetario, eccezion fatta per quanto costruito con i fondi del programma coloniale, principalmente nel centro identificato come "capitale amministrativa della colonia", Shalima. Definizione altisonante, per definire una cittadina prevalentemente prefabbricata, scelta per il ruolo solo in quanto posta in riva al più grande dei laghi e quindi dotata di acqua a sufficienza per ospitare una "vasta popolazione". Certo, rimaneva sempre la ricchezza di materie prime riscontrata già dai primi rapporti esplorativi, ma la loro utilità era scarsa, visto il mancato sviluppo dell'industria che avrebbe dovuto richiederle e l'eccessiva lontananza di ogni altro potenziale interessato al loro sfruttamento.

Questa situazione di ristagno prossima al fallimento trovò, finalmente, un punto di svolta grazie ad un evento esterno a Breil: l'esaurirsi delle risorse naturali del vicino Xenon. Il suo folgorante sviluppo demografico, culturale, tecnologico e - soprattutto - industriale era infatti arrivato ad un punto critico, e rischiava di doversi interrompere bruscamente in quanto aveva rapidamente divorato tutto quanto il sistema poteva offrire. Le autorità coloniali, però, con una mossa rivelatasi poi decisamente efficace, decisero di rivolgere la domanda Xenoniana di energia e materiali verso Breil.

Finalmente, una forte richiesta era stata creata per ciò di cui Breil disponeva in abbondanza: con un ultimo,

Iliath

L'area in assoluto più importante del sistema Breil è il campo di asteroidi di Iliath, situato fisicamente all'esterno del sistema, nello spazio aperto che lo separa dal confinante Xenon. Generatosi probabilmente dai residui della formazione del sistema, è molto vasto, e composto da milioni di asteroidi di tutte le dimensioni, da semplici rocce a veri e propri planetoidi dotati di una gravità rilevante, ed anche di una tenue atmosfera.

Caratteristica principale di questi corpi celesti è quella di essere mineralmente molto ricchi di materie prime: metalli di tutti i tipi, silicati, gas e minerali industrialmente utili sono presenti in strabiliante abbondanza.

Sin dall'epoca della Vecchia Repubblica, lo sfruttamento di questi giacimenti è andato avanti senza sosta, per garantire approvvigionamento alle industrie Xenoniane. Di conseguenza, il campo di asteroidi è stato nel tempo ampiamente colonizzato, con numerosi insediamenti stabili: dalle vere e proprie "città in cupola" sugli asteroidi più grandi, ai minuscoli insediamenti semipermanenti usati per supervisionare i più piccoli impianti automatici, passando per stazioni spaziali con funzione di attracco e supporto, quasi un miliardo di persone tra minatori, tecnici, operai, dirigenti ed equipaggi delle astronavi da trasporto vivono stabilmente tra gli asteroidi.

A questi, vanno aggiunti i militari della flotta breiliana, che è permanentemente schierata in forze al suo interno. Breil è infatti un'accesa area di conflitto: a causa del valore strategico delle materie prime in esso contenute, dopo il crollo dell'Impero Iliath è stato oggetto di un tentativo di invasione da parte del vicino Xenon. La difesa dei breiliani è stata però superiore alle aspettative e la guerra, inizialmente concepita come una rapida e travolgente annessione, si è trasformata in un logorante conflitto di posizione, che dura tuttora con sporadici scontri e ben più frequenti episodi di terrorismo e sabotaggio. In conseguenza di ciò, i breiliani hanno letteralmente blindato Iliath, di fatto fortificando ogni singola installazione rilevante e distaccando gran parte della flotta del sistema al suo interno. Nonostante ciò, però, le forze Xenoniane mantengono saldamente la piccola porzione conquistata del campo, prolungando nel tempo il conflitto.

Un'altra minaccia è presente nella Iliath post-imperiale: quella dei pirati spaziali. Una nutrita banda, infatti, è stata fondata da un gruppo di ex-militari imperiali che scelsero di non schierarsi con alcuno e di darsi alla pirateria. Da allora, colpendo da una base nascosta tra gli asteroidi, portano attacchi ai convogli di astronavi commerciali che trasportano fuori sistema le materie prime che Breil riesce a vendere all'estero, e che costituiscono la sua principale fonte di finanziamento. I pirati sono ancora oggi guidati dal sedicente capitano Anton Masslev. Il suo nome è da anni associato alla taglia più alta del settore di Zaljing.

anche se forte, stanziamento di fondi coloniali, i piccoli giacimenti-pilota del periodo esplorativo vennero riattivati ed ampliati, sul pianeta come, soprattutto, nel campo di asteroidi di Iliath.

I coloni di Breil risposero positivamente alla cosa: ben lieti di lasciar perdere la fallimentare impresa del render fertile un deserto, e stimolati dalle nuove opportunità di lavoro, si rivolsero finalmente con entusiasmo alle nuove, promettenti attività. In breve tempo, l'atmosfera in tutto il sistema cambiò rapidamente: non appena i giacimenti iniziarono a dimostrare di poter fruttare, generando di fatto ricchezza per Breil, un circolo virtuoso di crescita economica e sociale riuscì ad essere avviato. La mai sazia domanda da parte xenoniana richiedeva un aumento costante delle estrazioni e dei traffici, e questo portò alla creazione di infrastrutture come strade, ferrovie, astroporti, centrali e reti energetiche e di telecomunicazione sul pianeta, mentre installazioni minerarie venivano impiantate ovunque nel campo di asteroidi di Iliath, che iniziò a brulicare di vita e di attività una popolazione di operai, tecnici, personale di servizio e amministratori si installò nelle sempre più grandi colonie asteroidali, dando vita ad una variegata comunità di persone dedite allo sfruttamento delle smisurate risorse offerte dall'area. Il sistema divenne rapidamente un ribollire di attività, e per ogni convoglio di astronavi cariche di gas, minerali e combustibili in uscita dal sistema, altri entravano carichi di prodotti tecnologici e beni di consumo, frutto dei proventi delle attività estrattive.

Questi cambiamenti influenzarono anche la società breiliana: da un lato materiale, spinta dalla prospettiva del benessere e dell'autosufficienza, la popolazione iniziò a crescere stabilmente, sia con l'arrivo di nuovi coloni sia - cosa ben più importante - grazie ad un significativo aumento delle nascite; da un lato culturale, le persone che prima vivevano in piccole comunità isolate iniziavano finalmente, sotto la spinta dell'espansione economica, a considerarsi, per la prima nella storia del sistema, un unico Popolo.

L'Impero

L'epoca imperiale cambiò radicalmente la situazione di Breil, come del resto avvenne per l'intera Galassia.

Il più grande e radicale dei cambiamenti fu, in accordo con la dottrina del nuovo ordine di Palpatine, l'immediata relegazione dei non umani al ruolo di "cittadini di serie b", privandoli di quasi tutti i diritti civili e politici. Per Breil, l'effetto della cosa fu ancora più devastante di quanto non fu in tutto il resto del settore, essendo la popolazione del sistema composta da elomiani in percentuale molto maggiore rispetto ad ogni altro. Di fatto Breil è, tra i sistemi di Zaljing, quello con il maggior numero di elomiani, sia in assoluto che in proporzione alla popolazione totale. La loro persecuzione comportò per il pianeta l'instaurazione di una legge marziale semipermanente, per consentire alla minoranza umana di governare. Il pianeta iniziò, di fatto, ad esser militarizzato.

Dal punto di vista economico, la funzione di Breil all'interno del settore venne estremizzata: le autorità imperiali individuavano l'estrazione di materie prime come

una fortissima priorità per rifornire la macchina militare dell'Impero. Di conseguenza le miniere, le cave, i pozzi petroliferi e gli impianti di estrazione vennero potenziati ed aumentati di numero, sia sul pianeta che - soprattutto - nel campo di asteroidi di Iliath. Un'azione a prima vista positiva per lo sviluppo di Breil, ma solo in apparenza: senza troppi clamori, le società locali proprietarie delle infrastrutture estrattive si trovarono rapidamente oggetto di fusioni e scalate finanziarie da parte di grandi gruppi d'affari a livello galattico, attuate approfittando di una serie di singolari "situazioni di difficoltà", originatesi sempre con particolare tempismo, oppure requisite e assegnate d'autorità a grandi corporazioni operanti su scala galattica. In particolare i giacimenti del campo di asteroidi di Iliath, ricchissimi, furono requisiti in blocco dalla Marina Imperiale, che ne affidò la gestione alla Tagge Mining Corporation. L'intero campo di asteroidi divenne area militare, iniziando ad essere fortificato con armamenti difensivi in ogni installazione e una massiccia presenza di astronavi. A tutto questo va aggiunto l'obbligo, dato dalle autorità imperiali, di far transitare obbligatoriamente ogni merce in entrata e in uscita da Raltus, il sistema capitale del settore, decisione che privò gli altri sistemi della maggior parte dei contatti con l'esterno. Di fatto, Breil fu privato dei proventi della sua ricchezza.

Dopo La Battaglia Di Endor

Al momento della sconfitta dell'Impero ad Endor, e della morte dell'Imperatore, non arrivò sul pianeta alcuna comunicazione in merito. Tutto continuò come se nulla fosse per alcuni giorni. Tantomeno ci furono comunicazioni ufficiali circa l'avvenuta ribellione (fomentata in effetti dall'alleanza) della flotta di settore, su Raltus.

Come per il confinante sistema di Xenon, la situazione cambiò quando, dopo la sconfitta subita su Raltus, le forze dei militari in rivolta contro il Moff imperiale. Su Breil giunse però il troncone maggiore della flotta dei golpisti, guidato personalmente dal generale ex imperiale Fedek Averre, ideatore e leader della sollevazione, nativo del pianeta. La decisione, a posteriori, si sa esser dovuta a due fattori: il primo e da subito evidente è l'importanza strategica delle materie prime breiliane, il cui controllo avrebbe assicurato una base solida alle forze ex-imperiali per ricostituirsi. Il secondo fattore venne rivelato non appena le astronavi arrivarono in orbita attorno al pianeta: diffondendo un proclama, il generale dichiarò immediatamente finita la segregazione per i non umani, invitandoli ad unirsi a quello che definiva "il futuro comune di Breil: indipendenza, autosufficienza ed equidistanza". Per la prima volta vennero pronunciate le parole che oggi sono il motto dello stato breiliano.

L'effetto della dichiarazione fu immediato e di vastissima portata: gli elomiani di Breil si schierarono immediatamente a fianco di Averre e dei suoi golpisti, con grandi manifestazioni di entusiasmo popolare. Le forze imperiali di guardia sul pianeta furono titubanti all'inizio, ma dopo un paio di "dimostrazioni" attuate bombardando dall'orbita le guarnigioni che cercavano di contrastare le masse elomiane, e la pronuncia di un generale invito a tutti i militari

ad unirsi ai golpisti, aderirono anch'esse in gran parte. Gli scontri maggiori si registrarono tra gli asteroidi di Iliath, dove la cospicua forza militare presente si divise tra favorevoli e ostili ad Averre. Dopo alcuni scontri tra astronavi e combattimenti diffusi nelle varie installazioni orbitali, condotti soprattutto dagli elomiani in rivolta, però, anche Iliath fu allineata al nuovo governo militare, grazie all'intervento del grosso della flotta dei golpisti. Dopo soli tre giorni, Averre poteva sbarcare a Shalima tra folle festanti di umani ed elomiani, che lo acclamavano Presidente del nuovo stato a guida militare.

Innestandosi direttamente sull'apparato imperiale preesistente, il nuovo governo militare proseguì con la gestione assolutistica e poliziesca dello stato, procedendo però in una serie di radicali riforme sociali ed economiche. Ogni distinzione tra alieni e umani venne immediatamente abolita, avviando anche - e con successo - programmi di supporto alla rapida integrazione nella società degli alieni. Subito dopo, tramite requisizioni forzate, attuate tramite lo schieramento di truppe, l'assoluta totalità delle società operanti nell'estrazione di materie prime venne espropriata alle megacorporazioni galattiche, e riassegnata a società locali.

Questo radicale cambiamento dell'assetto politico, economico e sociale del sistema era in pieno svolgimento, al momento dell'attacco Xenoniano nel campo di asteroidi di Iliath.

Le prime fasi della guerra, che videro la più moderna e meglio organizzata flotta di Xenon avanzare quasi incontrastata, sembrarono destinate a porre rapidamente fine all'esperienza del governo militare. Le forze armate

Breiliane infatti, provate dal golpe e dalla presa di potere sul pianeta, si trovarono impegnate su più fronti e non riuscirono inizialmente ad opporre un'efficace resistenza. Fu qui però che la decisione di Averre di parificare umani e alieni si dimostrò lungimirante: i minatori di Iliath, in gran parte elomiani, si schierarono convintamente con lui, spinti dalla paura di perdere, sotto Xenon, l'uguaglianza appena ottenuta. La flotta di Xenon avanzava tra gli asteroidi, ma le installazioni minerarie dovevano esser conquistate dall'interno senza danneggiarle, ed ognuna di esse si dimostrò una vera trappola per le truppe d'invasione, efficacemente contrastate dai minatori che, oltre a sfruttare le vecchie fortificazioni dell'era imperiale, conoscevano alla perfezione il labirinto di cunicoli e aree prefabbricate, ed avevano dalla loro anche una schiacciante superiorità numerica. La loro strenua resistenza fece impantanare la spinta propulsiva degli Xenoniani, che dovettero così rallentare molto l'espansione.

Intanto, sul pianeta, la giunta si consolidava potendo, grazie alla scusa dell'invasione, utilizzare anche drastici metodi di polizia per assicurarsi il sostegno ed eliminare gli oppositori. In poche settimane la flotta poté lasciare l'orbita, e dirigersi in massa verso Iliath. Facendo leva sulla semplice proporzione numerica, il rapporto di forza con Xenon nell'area cambiò, perché anche se vecchie e provate, le astronavi Breiliane erano letteralmente onnipresenti, impedendo di fatto gli spostamenti alla flotta di Xenon, a cui non rimase altro se non consolidare le poche aree conquistate del campo.

La Situazione Attuale

Dopo cinque anni di governo, la Giunta militare non ha più

La Giunta Militare

Breil è controllato da un governo militare, chiamato ufficialmente "la Giunta".

Sul pianeta non vi sono assemblee rappresentative, partiti politici, né tantomeno elezioni. La Giunta, gestisce direttamente il potere legislativo e quello esecutivo. La magistratura è formalmente indipendente, ma resta parte delle forze armate, sottoposta al controllo del governo. Sebbene le forze armate Breiliane siano composte da maschi e femmine, nessuna di quest'ultime siede nella Giunta. I suoi membri, in carica da subito dopo la rivoluzione, sono nove:

- Generale Fedek Averre: è comandante supremo delle forze armate, capo dello stato e del governo;
- Brigadiere Generale Jafs Calrin, ministro dell'ordine pubblico: gestisce le forze di polizia, la magistratura, le carceri, la polizia politica. E' uno dei ministeri più importante, per la sua presenza costante e capillare nella società;
- Ammiraglio Helmut Vozd, ministro della guerra: gestisce le forze armate (cioè la maggior parte delle risorse) in tutte le loro sfaccettature e diramazioni. E' in assoluto il più influente come "peso politico" tra i ministeri;
- Commissario Generale Ilan Viraii (elomiano), ministro delle infrastrutture logistiche: il più grande dei ministeri, controlla l'industria, l'urbanistica, i trasporti, l'energia e ogni altro settore produttivo, a livello di intero sistema;
- Brigadiere Generale Lann Farzisi, ministro degli esteri: in assoluto il minore dei ministeri, dati i pressoché nulli rapporti diplomatici esterni. Ha però competenza anche in temi importanti quali la sorveglianza dei confini, la ricerca e attuazione di accordi di vendita delle materie prime estratte e, insieme alle forze armate, la gestione dello spionaggio;
- Contrammiraglio Ulan Razill (elomiano), ministro della cultura: si occupa della pubblica istruzione, ad ogni livello, gestendo anche i musei, le attività culturali e, insieme con i ministeri della guerra e delle infrastrutture logistiche, la ricerca scientifica. E' competente anche per il controllo dei media, la propaganda e le attività popolari di consenso.;
- Commissario generale Ivor Sarral (elomiano), ministro dell'economia: dicastero cardine per antonomasia, controlla la moneta, il fisco, il commercio. Gestisce la spesa pubblica ed è interlocutore primario delle imprese private;
- Brigadiere generale Alvaar Zunnamelli, ministro della salute: è competente per sanità, politiche agricole, ambientali e di sostentamento, oltre che nel settore della previdenza sociale;
- Commissario generale Lazro Matzuhai (elomiano), ministro della gestione di sistema: gestisce il potere a livello locale ed amministrativo, tramite la pubblica amministrazione. Istituisce e supervisiona gli enti locali, ne nomina e revoca gli amministratori, e vigila sull'attuazione delle politiche di governo a livello dell'intero sistema stellare.

il consenso dei primi momenti. La popolazione si è resa conto che sì, un cambiamento c'è stato dall'epoca imperiale, ma assai limitato, e il permanere di un regime dittatoriale è adesso mal tollerato da molti. Nella società indottrinata dalla propaganda di regime, alcune cellule di opposizione sono comparse, anche se pesantemente represses dalla polizia politica. Di fatto, il motivo principale della permanenza dei militari al potere è la guerra con Xenon. Lo stato di emergenza in vigore ormai da cinque è costantemente usato come giustificazione della bassa qualità della vita, del controllo pesante sulla popolazione, della completa militarizzazione delle attività economiche, del mancato sviluppo industriale, commerciale e diplomatico; queste tesi iniziano però a mostrare la corda, e il malcontento inizia ad insidiarsi anche ad alti livelli.

I sostenitori più convinti del sistema rimangono, ad oggi, gli elomiani: da una parte sono grati ad Averre e alla giunta per aver abolito le persecuzioni di età imperiale, dall'altra la loro mentalità, affascinata dall'ordine, risulta per natura più tollerante rispetto a quella umana nei confronti del regime militare. Arruolatisi in massa nelle forze armate e arrivati rapidamente (grazie a promozioni e nomine d'autorità) anche a compiti di grande potere, gli elomiani, pur non del tutto esenti da sporadici casi di dissenso, costituiscono ad oggi la base del consenso al regime.

Sul fronte della guerra per Iliath, la situazione stagnante del conflitto non danneggia Breil quanto Xenon: controllando infatti la stragrande maggioranza dell'area, l'approvvigionamento di materiali estratti ha avuto un ovvio calo dovuto alla militarizzazione dell'area, ma è comunque sufficiente per il sistema, che può di fatto utilizzare, anche se con qualche problema, le strutture estrattive. La posizione di difensori dei breiliani li pone anche in una posizione di vantaggio psicologico: il semplice fatto di "tenere a freno gli invasori" è, grazie alla macchina di propaganda del regime, sbandierato come una vittoria e contribuisce a tenere alta la considerazione delle forze armate, presentandole come difensori dell'indipendenza.

Di fatto, la situazione è ben più precaria di quanto venga dipinta dai media di regime: esaurita la motivazione delle persone per la difesa, la flotta di Breil ha, nella guerra, l'unico vantaggio nella mera superiorità numerica. Di fatto truppe ed astronavi sono dotate di equipaggiamento qualificabile come usurato nel migliore dei casi, spesso soggetto a guasti e difficile da tenere in efficienza vista la mancanza di parti di ricambio, dovuta alla cronica insufficienza industriale di Breil. Pur disponendo di una forza sulla carta sufficiente a cacciare gli Xenoniani, quindi, Breil deve accontentarsi di tenere fermo il fronte, limitando così gli eventi bellici a combattimenti sporadici tra formazioni limitate, azioni di disturbo e di diversione.

Il prolungarsi del conflitto non ha per ora intaccato il morale degli abitanti di Iliath, ma rischia di farlo in quanto, in conseguenza di questo, le azioni belliche dirette sono state sostituite da una estesa guerra di spie, fatta di continue infiltrazioni, sabotaggi e attentati compiuti da entrambe le parti. Sulle installazioni minerarie il nervosismo regna sovrano, vista la pesante militarizzazione e il

conseguente sovraffollamento e i controlli di polizia estesi all'inverosimile, elementi che nemmeno sono sempre in grado di prevenire vere e proprie stragi compiute tramite bombe, avvelenamenti o rivolte istigate ad hoc; tutti fattori che si sono aggiunti al già non facile ambiente di frontiera di questo tipo di insediamenti. Per questo motivo, recentemente i servizi segreti breiliani hanno iniziato a cercare di portare lo scontro di intelligence in casa del nemico, infiltrandosi tra i partiti politici, i gruppi industriali e i dissidenti elomiani di Xenon allo scopo di destabilizzare dall'interno il sistema vicino, indebolendolo di conseguenza.

Iliath è inoltre un doppio fronte per Breil: oltre a quello verso l'esterno, costituito dalla guerra con Xenon, ne esiste anche uno rivolto verso l'interno, costituito da un'attiva e ben organizzata banda di pirati spaziali.

Formatosi al momento della rivolta delle forze imperiali contro il Moff, il gruppo opera da una base la cui ubicazione è tuttora sconosciuta, razziando puntualmente la gran parte dei convogli di astronavi che cercano di lasciare il sistema carichi di materie prime. Il danno per l'economia del sistema è enorme: la quasi totalità delle entrate deriva dalla vendita - prevalentemente a sistemi membri dell'Autorità del settore Corporativo - dei materiali estratti da Iliath, che sovente vengono anche scambiati con forniture di tecnologia di vario livello e beni di consumo. Il traffico di merci è quindi vitale per Breil: senza di essi, è di fatto impossibile colmare il vuoto di produzione industriale a livello locale, e senza fondi tentare di costruire un'industria breiliana da zero è solo un folle sogno.

La Giunta militare ha nei pirati degli asteroidi la sua maggiore spina nel fianco. Per contrastarli, l'intera flotta di astronavi mercantili di Breil è stata militarizzata e posta sotto un unico comando centrale, che risulta però una poltrona parecchio scomoda per i generali che vi si siedono.

La flotta militare, impegnata al pieno delle sue capacità contro gli Xenoniani, non può permettersi di distaccare forze sufficienti a garantire una protezione efficace, e sinora ogni tentativo dei servizi segreti di localizzare la base d'operazioni dei pirati si è rivelato un fallimento. Dal canto loro, invece, i pirati godono di ottimi finanziamenti derivanti dalla vendita del bottino e delle astronavi catturate sul mercato nero, ed è opinione diffusa che siano appoggiati anche da una o più potenze esterne.

La Nuova Repubblica non ha mai avuto contatti ufficiali con Breil. Di fatto, ogni rapporto tra l'allora Alleanza Ribelle e il generale Averre fu troncato quando quest'ultimo, unilateralmente, decise di annullare gli accordi e procedere da solo alla presa di potere nel sistema. Agenti della Nuova Repubblica sono comunque saltuariamente attivi su Breil, con il compito primario di riaprire un dialogo.

Compito oggettivamente arduo: dalla sua indipendenza il sistema ha vissuto crogiolandosi in un certo isolazionismo, dovuto certo alla sua posizione ai margini della galassia e all'instabile situazione politica, ma anche a una scarsa propensione del regime alle aperture verso l'esterno. Ad oggi, la Repubblica Breiliana ha rapporti economici e diplomatici esclusivamente con l'Autorità del Settore Corporativo.

3.3 Note Di Gioco

Pur dettagliato meno profondamente della sua controparte Xenon, Breil (sì, si chiama proprio come gli orologi) è il sistema che ha fornito, nel tempo, più spunti di gioco al nostro gruppo, arrivando quindi ad acquisire ugualmente una notevole profondità narrativa. Di fatto, Xenon e Breil sono ormai interconnessi in maniera talmente stretta, che le avventure che coinvolgono uno dei due non possono prescindere dall'altro.

Tra Le Pieghe Del Regime

L'atmosfera che si respira su Breil non è molto dissimile da quella dei film originari della saga di Guerre Stellari.

I personaggi si muovono in una società governata da un regime dispotico ed onnipotente, che mal tollera le persone non indottrinate. Le fondamentali differenze (oltre a quella ovvia delle dimensioni e dell'importanza) rispetto all'Impero di Palpatine sono, però, due:

- il regime breiliano non è guidato da "principi superiori" come poteva essere il lato oscuro della Forza per l'imperatore. Di fatto, la giunta militare è molto più materiale da questo punto di vista, essendo semplicemente un regime militare, deputato al governo di uno stato con metodi autoritari.

- il criterio di discriminazione cambia. Come in ogni regime, vi è una parte perseguitata. Se per l'Impero Galattico questa erano i non umani e i credenti nella Forza, su Breil la distinzione è semplicemente tra chi è favorevole alla Giunta e chi no. Averre, con la sua abolizione delle discriminazioni verso gli alieni, ha instaurato un regime in cui si è perseguitati per motivi politici, non più per motivi razziali o religiosi. Due gruppi distinti di cittadini esistono, certamente, anche se non così vincolanti. Essi sono riconducibili essenzialmente all'appartenenza o meno alle Forze Armate. Essendo quella della giunta una dittatura militare, i militari godranno ovviamente di un "trattamento" migliore, a livello di privilegi, di peso sociale, di considerazione. Quasi tutte le attività di una certa importanza sono appannaggio unico dei militari, o ne sono almeno controllate. Non vestire l'uniforme non comporta però automaticamente l'essere considerato un cittadino di serie b, come l'essere un militare non mette automaticamente al riparo da ogni rischio. Civili possono essere considerati cittadini benemeriti, e militari possono essere incarcerati e perseguitati per tradimento, cospirazione e tutta una serie di reati politici.

In generale, l'atmosfera che si respira sul pianeta è molto meno dinamica rispetto al vicino Xenon. All'opposto delle sfavillanti città xenoniane, quelle di Breil sono per lo più agglomerati di edifici quadrati, frutto di un unico progetto coloniale ripetuto migliaia di volte. Questi quartieri polverosi contrastano con l'architettura pomposa e trionfale dei centri delle città, in cui monumentali palazzi opera del re-

"Società" e "Azienda"

I servizi segreti breiliani, composti da personale delle forze armate, sono molto attivi e ramificati sia all'interno che al di fuori del sistema. Sul versante interno, la loro attività è volta principalmente al controspionaggio (principalmente su Iliath), che viene svolto con una certa efficienza, ma anche al controllo del consenso all'interno delle stesse forze armate, svolgendo quello che nei confronti dei civili è invece il compito della polizia politica.

Di fatto, questa situazione identifica però in molti casi i controllati con i controllori, e sono quindi diffusi depistaggi ed elementi deviati, che di fatto hanno reso i servizi segreti interni una vera e propria rete di connivenze, favori e ricatti incrociati a tutti i livelli delle gerarchie.

Conosciuta con il nomignolo informale di "azienda", questa struttura è il teatro di scontro privilegiato delle lotte di potere interne al regime. Molti suoi collaboratori e membri non sono ufficialmente designati, ma lavorano di fatto per mandato e con obiettivi diversi da quelli dello stato. Non occasionali sono anche le faide tra i gruppi in conflitto fra loro, spesso attuate mediante "incidenti" ad hoc o operazioni particolarmente disastrose nella guerra contro Xenon.

Tutta questa bizantina rete di secondi fini sul fronte interno si accompagna, paradossalmente, al conseguimento di un ottimo risultato sul fronte estero. Qui i servizi segreti sono impegnati nella creazione di un "secondo fronte occulto" nella guerra contro Xenon, infiltrandosi all'interno di società e istituzioni del pianeta nemico. E stanno ottenendo risultati tangibili: gli agenti breiliani distaccati su Xenon sono riusciti rapidamente ad infiltrarsi in partiti politici, gruppi industriali anche influenti e forze armate. Inoltre, cosa questa ancora più rilevante, sono entrati in contatto con i gruppi della fratellanza Elomiana, convincendoli a collaborare portando l'esempio di come, su Breil, gli Elomiani siano stati resi a tutti gli effetti cittadini.

Questa vasta rete di informatori e agenti, nota come "società", ha come scopo teorico la raccolta di informazioni, il sabotaggio e la destabilizzazione dall'interno delle istituzioni e della società xenoniane. Sfruttando la notevole corruzione diffusa sul pianeta, agganci in logge massoniche e organizzazioni criminali, essa riesce a organizzare tutta una serie di attività, dal sostegno alle frange elomiane estremiste, alla creazione di scandali ad hoc, all'organizzazione di attentati. Ovviamente, una notevole deriva delinquenziale si è affermata: spesso, gli agenti e gli aggregati arrivano ad operare per fini unicamente personali, agganciandosi di fatto alle organizzazioni criminali o sfruttando la rete alla stregua di esse, con il consenso o anche in aperta violazione dei pur ampiamente discrezionali ordini provenienti da Breil. Una situazione oscura e ingarbugliata, in cui la lealtà delle persone è ogni giorno posta in vendita e subordinata agli interessi personali.

gime si innalzano su piazze enormi, destinate alle frequenti parate militari. Questa monumentalità cozza spesso con i segni di un'evidente mancanza di manutenzione, con pareti stinte dal forte sole, e con situazioni a volte grottesche di errori di pianificazione, come ad esempio il nuovo spaziodo di Lissa, una struttura faraonica e maestosa, eretta con ingenti spese originate da un turbine di corruzione, e a tutt'oggi non collegata alla città se non con una strada "provvisoria" di servizio.

La generale carenza infrastrutturale del pianeta risulta ancora più evidente nelle campagne, dove le aride vallate sono per la maggior parte attraversate da semplici piste appena distinguibili sul terreno stepposo. Prevalentemente lungo di esse, sorgono insediamenti ancora basati su prefabbricati coloniali, rattoppati ed espansi in un'infinità di maniere, circondati da vasti appezzamenti di terreno coltivato, ma ben poco produttivo, o prossimi a cave o pozzi di estrazione.

Su Breil non esiste alcun sistema di collegamento ferroviario a lungo raggio, né tantomeno è presente una rete di comunicazione o di distribuzione dell'energia. Ogni abitato produce la sua energia, e la utilizza a secondo dei suoi bisogni. Gli airspeeder sono il mezzo di trasporto più diffuso, con una netta prevalenza dei tipi utilitaristici o da trasporto pesante.

La popolazione di Breil vive in genere una carenza di beni di consumo e tecnologia: solo nelle grandi città sono presenti aree industriali, la cui produzione non è minimamente sufficiente a soddisfare la richiesta interna. Di conseguenza, gran parte dei beni di qualità sono di importazione, con prezzi rialzati che ne impediscono l'acquisto a grandi fasce della società. Molti tipi di beni sono, inoltre, disponibili in quantità talmente risicata da alimentare un fiorente mercato nero.

Contrariamente a Xenon, il culto della Forza è presente su Breil, anche se non in grande misura. I fedeli non sono bistrattati né tantomeno perseguitati, ed è documentata la presenza di alcuni Jedi, sia pure dai poteri molto limitati e in genere limitati agli aspetti meditativi.

La presenza militare è massiccia ovunque: dai più sperduti posti di polizia, alle pattuglie armate onnipresenti nelle città, il carattere della dittatura emerge saldo. La macchina propagandistica opera estesamente: frequenti feste, anniversari e celebrazioni danno visibilità e potere aggregante alla Giunta, aiutando a catalizzare il sentimento antixenoniano con grandi parate e manifestazioni pubbliche, e dando così respiro al precario consenso.

Il nucleo del supporto ai generali è indubbiamente Iliath: le dure condizioni di vita, la continua tensione dovuta ai rischi della guerra, la condivisione del quotidiano con i militari e, non da ultimo, la stragrande maggioranza di elomiani rende la gente degli avamposti minerari sostenitrice del sì duro, ma necessario governo militare.

Personaggi E Storie

Breil è decisamente meno labirintico di Xenon a livello narrativo. Le distinzioni fondamentali tra i personaggi

sono legate all'essere favorevoli od ostili al regime, militari o civili, breiliani o stranieri. Questi aspetti influenzeranno più di ogni altro il gioco.

Il primo e più evidente spunto è dato dalla vita tra gli avamposti minerari di Iliath, il cui carattere di avventurosità è accentuato dall'essere un teatro di guerra, sia aperta che "occulta". Personaggi civili potrebbero essere coinvolti in un processo di ricerca e scoperta, nei mille rivoli della "vita di frontiera" dei minatori o in aspetti sabotatori o terroristici della guerra. Personaggi militari, oltre al nemico Xenoniano, devono fronteggiare regolarmente anche la minaccia dei pirati spaziali, sia nello scontro aperto sia con l'indagine e la ricerca di basi e fiancheggiatori.

Sul pianeta, invece, gli spunti di gioco principali provengono sicuramente dai molteplici giochi di potere interni al regime, forze meno bizantine rispetto alle lobbies xenoniane, ma secondi a nessuno in quanto a pericolosità. I generali si rendono conto di quanto la Giunta stenti a realizzare i suoi obiettivi di governo, e per evitare problemi personali possono in vari modi trovarsi a cercare supporto l'uno con l'altro, o anche rivolgersi all'esterno per ricevere aiuto, o al massimo una via d'uscita.

Un altro aspetto può essere quello dell'intrigo investigativo, che vede un "sottobosco sociale" popolato da spie straniere (in maggior parte xenoniane), isolate cellule di opposizione al regime e una diffusa criminalità, alimentata dalle condizioni di tendenza alla povertà della popolazione. Attori questi che possono generare ogni genere di trame per avventure a carattere infiltrativo e spionistico.

...E l'Ambientazione Canonica?

Su Breil, Impero e Nuova Repubblica interagiscono attivamente con l'ambientazione. Da una parte, il moff di Raltus non ha perdonato ad Averre le ai suo il tradimento. I Breiliani sono visti, dagli Imperiali rimanenti nel settore di Zaljing, come disertori che hanno addirittura rinnegato il Nuovo Ordine, cercando l'appoggio degli alieni. A causa di ciò, il moff ha come obiettivo primario quello di riuscire, in un modo o nell'altro, a riannettere Breil ai domini imperiali. Dato che ciò è per il momento impossibile con un'invasione, essendo le forze armate breiliane la maggior potenza del settore, le operazioni sono condotte in modo segreto, con agenti del SSI e del DSI dispiegati in numero rilevante su Breil, e ricoprenti anche cariche di un certo rilievo nel regime, che operano allo scopo di indebolirlo dall'interno, minando la coesione tra i generali e nella società, e cercando di prolungare e rendere usurante il più possibile la guerra con Xenon.

Dal canto suo, la Nuova Repubblica sta cercando attivamente di riallacciare i contatti con l'ex-potenziale alleato Averre. Il compito degli agenti è duro, ma le condizioni di difficoltà in cui si trova il regime possono rendere possibili accordi di assistenza in cambio di concessioni. Ostacolo principale però è la natura stessa della dittatura: un requisito primario per la Repubblica è quello di una transizione democratica (e preferibilmente pacifica) del pianeta, cosa questa che ad oggi appare piuttosto lontana.