

Capitolo Quattro

Raltus, L'Impero e La Nuova Repubblica

4.1 Dati Riassuntivi

Raltus

Tipo: terrestre;
Clima: tropicale (equatore), freddo (regioni polari);
Atmosfera: Ossigeno, Azoto e altri gas;
Idrosfera: 2 oceani (regioni tropicali), laghi di piccole dimensioni;
Gravità: standard;
Altri pianeti nel sistema: Milos (di dimensioni terrestri, ma privo di atmosfera), Omus (gigante gassoso, con 4 satelliti);
Morfologia: Vallate ampie ed alte montagne (equatore), colline e basse catene montuose (regioni polari), città (prevalentemente nella zona equatoriale);
Capitale: Tyrac (fascia equatoriale);
Altre città: Pixit, Savarren, Lassal;
Periodo di rotazione: 21 Ore Standard (Sole rosso: luce molto carica di colore il giorno);
Periodo di rivoluzione: 223 giorni standard;
Specie senzienti: umani;
Spazioporto: Vari spazioporti urbani più moli in Orbita (attrezzati per grandi scambi commerciali, ma ora in decadenza);
Popolazione: 3.300.000.000;
Forma di governo: Governatore imperiale (Moff Hastings);
Livello tecnologico: aerospaziale;
Esportazioni principali: minerali, gas, media tecnologia;
Importazioni principali: generi alimentari, alta tecnologia.

Il Sistema In Generale

Fino all'era imperiale, Raltus ricopriva il ruolo di sede del governatorato del settore Zaljing. Esso rappresentava il principale crocevia di scambi del settore, e la sua importanza politica era predominante.

Raltus è, tra i sistemi principali del settore, il più scarsamente popolato, e l'unico ad avere una percentuale statisticamente irrilevante di alieni tra i suoi abitanti; effetto, questo, della drastica pulizia etnica dell'epoca imperiale. Fondamentalmente, il solo pianeta capitale è abitato, eccezion fatta per alcune strutture militari di avvistamento collocate nello spazio profondo ai limiti del sistema e per le basi militari collocate sui satelliti più grandi di Omus.

Il sistema è, come gli altri del settore, collegato con il resto della galassia tramite rotte commerciali abbastanza stabili e sicure, anche se decisamente lunghe a causa della mera distanza da percorrere. La sua raggiungibilità è però molto variata nel tempo: se infatti sino all'epoca imperiale frequenti erano i traffici lungo le rotte principali, la notevole riduzione dell'utilizzo di queste ultime ha inciso anche sull'affidabilità del loro tracciato, non più aggiornato e monitorato come in precedenza.

Raltus è stato il primo sistema del settore Zaljing ad essere stato collegato all'HoloNet, e l'unico ad aver mantenuto costantemente il collegamento durante gli anni. Queste caratteristiche di precocità e continuità sono derivate direttamente dallo status di capitale del settore di cui Raltus ha sin da subito goduto: questo gli ha inizialmente garantito un più veloce allacciamento, e durante l'epoca imperiale ha consentito il privilegio notevole del mantenimento della connessione ad uso e consumo delle trasmissioni militari e governative.

4.2 Un Po' Di Storia

In tutto il settore di Zaljing, Raltus è il sistema che, agli occhi dei primi colonizzatori, è risultato più anonimo. Sin dall'inizio il pianeta rivelò caratteristiche assolutamente medie: disponeva di materie prime, acqua e forme di vita in misura tale da garantirsi l'autosufficienza, e di un clima adatto alla colonizzazione da parte delle specie umanoidi, sia pur con sbalzi significativi tra le regioni polari e quelle tropicali. Il programma coloniale lo vide da subito figurare come un elemento stabile, dalla crescita costante ma non eccezionale, ma comunque al riparo da gravi rischi di crisi e non bisognoso di grande sostegno.

L'era Repubblicana

L'insediamento sul pianeta principale seguì da subito il piano prestabilito del programma coloniale della Repubblica. In breve tempo, pur non essendo stato il primo sistema ad esser colonizzato, quello di Raltus fu, per motivi di pianificazione, scelto come capitale del settore stellare. Spinta principale alla decisione fu il fatto che l'installazione della capitale avrebbe definitivamente dato al sistema la spinta per rendersi autosufficiente. Le alternative, del resto, erano il già dinamico Xenon, che di questo ulteriore vantaggio non aveva bisogno, e l'allora "zona depressa" di Breil, bisognosa di tutto, ma ancora talmente arretrata da non essere di fatto in grado di ospitare la capitale. Tra le tre opportunità, le istituzioni della Repubblica scelsero quella che più di tutte avrebbe garantito una omogeneizzazione del settore, senza andare incontro al rischio di creare squilibrio tra i sistemi.

Il periodo della Repubblica fu per Raltus un'epoca di lento, ma costante sviluppo: la popolazione aumentava in modo lento ma costante, seguendo i parametri del piano coloniale e non mettendo in crisi le risorse idriche e alimentari; le industrie si svilupparono di pari passo, crescendo quel tanto che bastava a coprire il fabbisogno interno del sistema.

L'equilibrio era il tema principale del sistema capitale, e lo metteva su un piano diverso dai sistemi vicini: esso non aveva il dinamismo e l'irruenta espansione economica e sociale di Xenon, ma di rimando nemmeno soffriva degli stessi problemi relativi a contrasti sociali e risorse limitate. D'altra parte, pur non essendo un sistema completamente industrializzato, e mantenendo livello tecnologico e tenore di vita livellati a quelli di una colonia dei Territori Esterni della Galassia, sul pianeta si era comunque ben lontani dalla stagnante situazione, economica e culturale, del "depresso" Breil.

Tutto questo concorse a fare di Raltus una buona capitale di settore, abbastanza svincolata da poter essere lontana dagli interessi locali quanto bastava per ben rappresentare il governo centrale della Repubblica, e sufficiente-

mente priva di mire espansionistiche che avrebbero potuto portare ad una deriva autoritaria.

Raltus si affermò, anche se debolmente, come punto di scambi del settore con il resto della Galassia. Una certa vocazione commerciale esisteva, e il continuo contatto con l'esterno del settore dato dalla presenza della flotta di settore e dall'avvicinarsi dei funzionari governativi manteneva vivo lo scambio.

Un pò, va detto, fu anche questione di fortuna: oggettivamente, gli amministratori dell'epoca furono quasi tutti gente abbastanza onesta e capace, priva di mire di potere personale e competente a sufficienza per il suo compito. Forse la cosa è dovuta al fatto che, vista la situazione coloniale dei territori esterni, non c'era molto spazio per chi avesse interesse in brame di potere ed arricchimenti personali. Fatto sta che la gestione della "cosa pubblica" si rivelò in definitiva, sia pur con naturali alti e bassi, abbastanza oculata e lungimirante, come dimostra anche la soluzione trovata per la crisi delle risorse xenoniane, che rappresentò di fatto l'impulso finale per far partire anche per Breil a spirale di crescita.

L'Impero

L'avvento del potere imperiale comportò drastici mutamenti anche per Raltus: il tranquillo e anonimo sistema che faceva da capoluogo amministrativo divenne, con l'insediamento di un Moff imperiale, sede del governatorato del settore Zaljing. La prima, immediata conseguenza fu l'immediata attuazione della dottrina imperiale di discriminazione dei non-umani: privati della maggior parte dei loro diritti, gli alieni non erano più considerati degni di vivere sul pianeta-capitale, e vennero in massa deportati su Xenon e Breil, per essere utilizzati come lavoratori-schiavi nelle fabbriche dell'uno come nelle miniere dell'altro. I pochi che rimanevano su Raltus, lo facevano come servitori o lavoratori per mansioni umili e pericolose.

Oltre al campo sociale, una grande modifica fu anche quella economica: il vecchio concetto repubblicano, in cui la capitale doveva, per poter esser al di sopra delle parti, essere autosufficiente venne sostituito, secondo la dottrina imperiale, dall'idea della capitale come centro di potere, che si reggeva sui tributi dei governati. Di conseguenza, tutte le attività industriali e agricole vennero ridotte ad operare al minimo necessario per garantirsi continuità, mentre il fabbisogno della popolazione, accresciuta da un'enorme quantità di militari e burocrati, sarebbe stato soddisfatto tramite i tributi riscossi nel settore. L'economia venne limitata alla gestione delle entrate tributarie (in beni e valuta) provenienti dai pianeti dominati della regione, e Raltus divenne fondamentalmente un sistema amministrativo, con le risorse del pianeta sfruttate al minimo.

Per agevolare ulteriormente la cosa, un drastico provvedimento venne adottato in tema di viaggi spaziali: ai pianete-

ti produttivi venne vietato di disporre di scali in grado di ospitare le maggiori classi di astronavi mercantili a lungo raggio, e quelli esistenti vennero smantellati o convertiti all'uso delle autorità militari.

Questa misura impoverì Xenon e Breil, tagliandoli di fatto fuori dai grandi traffici commerciali, e obbligandoli a trasferire i loro beni prima su Raltus con piccole astronavi, per poterli inviare poi in tutta la galassia tramite le grandi compagnie civili di astronavigazione controllate dall'Impero. A tale scopo vennero costruiti intorno al pianeta capitale imponenti complessi orbitanti, di carico/scarico, adatti all'ormeggio delle grandi astronavi da trasporto che trasportavano le merci in tutta la galassia.

Queste operazioni erano doppiamente redditizie per l'Impero che, oltre a ricevere beni dai pianeti sottoposti sotto forma di tributi, li obbligava anche a sfruttare gli scali gestiti da imprese raltusiane per spedire le merci che gli rimanevano, portando così ulteriori profitti nelle sue casse.

Ultimo, e più ovvio, aspetto del potere imperiale fu la massiccia militarizzazione del sistema. Anche in epoca repubblicana Raltus ospitava la Flotta di settore, ma questa era una forza dimensionata principalmente al controllo dei traffici commerciali e al garantire la sicurezza. L'avvento dell'Impero vide invece un notevole incremento del personale e delle strutture militari: il comando delle forze di settore divenne un enorme governo a se stante, che controllava risorse, persone, commerci. In particolare, la Flotta era molto interessata nel settore Zaljing al campo di asteroidi di Iliath, nel sistema di Breil: con i suoi vastissimi giacimenti di materie prime, era un elemento di grande importanza strategica nell'area, e venne da subito posto sotto il controllo militare. Nel giro di pochi anni, divenne essenzialmente un puro agglomerato militare fortificato, dove la legge e il governo erano nominalmente in mano al Moff, ma nei fatti gestiti come una cosa interna dalla Flotta Imperiale.

Dopo La Battaglia Di Endor

Il Moff Hastings, governatore imperiale del settore Zaljing al momento della battaglia di Endor, riuscì inizialmente a tenere nascosta la notizia della morte dell'imperatore e della vittoria dei ribelli, complici anche la distanza dei territori esterni dai punti nevralgici della Galassia, e lo stretto controllo personale sui mezzi di comunicazione. Per alcuni giorni, Raltus e tutto il settore di Zaljing vissero ignari di quanto era accaduto e dei cambiamenti che si sarebbero a breve verificati.

La minaccia al potere imperiale, però stava già arrivando dall'interno: già da un certo tempo, cellule dell'Alleanza Ribelle erano in contatto con il generale Fedek Averre, comandante delle forze imperiali nel settore. Il generale era da tempo dubbioso circa la validità dei principi ispiratori della dottrina, e i contatti che intratteneva con i ribelli lo avevano portato ad elaborare un piano segreto per una sollevazione delle forze armate

contro il governatore, coadiuvata dalla stessa Alleanza, che lo avrebbe dovuto portare a prendere il controllo del settore. In cambio dell'aiuto, Averre avrebbe liberato tutti i non umani dalla schiavitù, istituito un governo democratico, e fornito supporto militare e logistico alle forze dei ribelli nella guerra civile.

Il piano era quasi pronto a scattare, quando i ribelli comunicarono al generale la notizia della caduta dell'Impero. Questo cambiò la sua posizione: il piano, ormai pianificato, venne fatto scattare in fretta e furia, ogni contatto con l'Alleanza fu interrotto e il proposito di consegnare il potere una volta messo il sistema sotto controllo cadde. Averre voleva tentare, da solo, la scalata diretta al potere.

Le cose non andarono però esattamente come previsto: solo una parte delle forze imperiali lo seguirono contro il Moff, mentre una porzione notevole rimasero fedeli all'Impero. Questo permise ad Hastings di organizzare una resistenza efficace contro gli insorti, forte anche del supporto pressochè totale alla causa imperiale fornito dalle Truppe d'Assalto. La situazione degenerò in aspri e prolungati combattimenti, nei quali alla fine i golpisti ebbero la peggio. Dopo vari giorni in cui il sistema fu messo a ferro e fuoco, le forze ribellatisi al Moff vennero messe in fuga, e ripararono nei sistemi vicini, prevalentemente Breil. Hastings rimaneva al comando, anche se di un sistema capitale devastato, senza più né colonie da controllare né, tantomeno, un Impero da rappresentare.

La Situazione Attuale

Il crollo dell'Impero ha avuto gravi conseguenze per Raltus: più della metà delle forze armate ha lasciato il sistema, rifugiandosi principalmente su Breil, e la porzione rimasta si trova in gran parte in condizioni di totale inefficienza operativa: le perdite non sono state rimpiazzate, i danni non sono stati riparati. Questo perché, nel nuovo stato delle cose, Raltus non ha né l'Impero a cui chiedere rinforzi, né la capacità industriale dei pianeti sudditi a cui attingere per riparare i danni. Caso esemplare della situazione è l'Adamant, Star Destroyer *Vicotry* basato sul pianeta e, in origine, ammiraglia della flotta di settore. Sarebbe caduto in mano dei militari golpisti, se le truppe d'assalto a bordo non avessero combattuto e fossero riuscite a riconquistarlo. Ciononostante, gli scontri a bordo hanno provocato danni tali che non è ancora stato possibile riattivare tutti i sistemi con le limitate risorse di Raltus, e l'astronave è al momento utilizzata come stazione di difesa orbitante.

Il Moff Hastings, che ancora governa secondo la dottrina imperiale, sta cercando di modificare l'economia per renderla autonoma: inutili ormai le grandi strutture orbitali di ormeggio e gli uffici burocratici, si sta cercando di promuovere l'espansione delle attività industriali e minerarie. Tutto ciò comunque non riesce ad arrestare la grave recessione provocata dalle enormi spese militari sostenute, nel tentativo di riportare in efficienza le forze armate, che stanno minando alla base ogni anche timido cenno di ripresa. La popolazione, al cui interno il malcontento e la sfiducia crescono ogni giorno, è tenuta a bada con i vecchi metodi oppressivi dell'epoca imperiale: propaganda, controllo, repressione, oscurantismo.

In questo quadro che lascia oggettivamente pochi spiragli,

il Moff e il suo governo hanno però un punto di riferimento: pur essendo Raltus rimasto isolato la notizia che, ai margini della galassia, le forze ancora fedeli all'Impero si stanno riorganizzando sotto il comando del grand'ammiraglio Thrawn è arrivata, ed è ora il motivo ispiratore del loro agire.

Confortato dalla visione di una possibilità di riscatto per l'Impero, il Moff è intenzionato a portarsi sotto il comando di Thrawn non appena le sue forze arriveranno nel quadrante. E' però, giustamente, convinto che Raltus da solo possa rappresentare ben poco per il nuovo impulso del Nuovo Ordine, viste le sue attuali condizioni, mentre invece molto più peso avrebbe un settore di Zaljing di nuovo unito sotto un governo imperiale. Di conseguenza, la riconquista dei pianeti ribellatisi è vista come unico modo per rivalutare Raltus e poterlo così presentare degnamente al nuovo capo dell'Impero, il Grand'Ammiraglio Thrawn.

Ovviamente una riconquista militare è assolutamente impossibile vista la situazione oggettiva delle forze, ma la

strategia di Hastings si è modificata di conseguenza: la guerra tra Xenon e Breil è vista come un prezioso fattore da Raltus, che porta i due sistemi avversari a consumare lentamente le rispettive forze in un conflitto privo di soluzioni a breve termine. Il Moff ha quindi deciso di agire contro di loro tramite i servizi segreti, sfruttando in massa le ancora efficienti strutture del DSI di Raltus e le loro capacità di infiltrazione e destabilizzazione.

Un gran numero di agenti imperiali opera, quindi, su Xenon e Breil, con un unico fine da raggiungere per tre vie: prolungare il più possibile la guerra per il controllo di Iliath, in modo da logorare le rispettive forze militari, sabotare le economie dei due sistemi, e destabilizzare il più possibile le rispettive società, inserendo sfiducia sia tra la popolazione che a livello direzionale. Quando il piano, che già sta iniziando a mostrare i primi effetti, sarà compiuto, sarà possibile per Raltus riannettere i sistemi ribelli e presentare, così riunificato, l'intero settore all'ingresso nel rinato Impero del grand'ammiraglio Thrawn.

La Missione della Nuova Repubblica

La Nuova Repubblica è attivamente impegnata per cercare di portare i sistemi di Zaljing a unirsi ad essa, ma i problemi che affliggono le sue prime giovanili fasi (sono trascorsi solo cinque anni dalla battaglia di Endor) hanno finora impedito di affrontare la questione come determinatezza. I territori esterni, anche per interesse politico, sono lontani da Coruscant.

Obiettivo primario della Nuova Repubblica è, ovviamente, quello di far sì che siano i governi autonomi dei vari sistemi indipendenti ad unirsi, spontaneamente, all'alleanza galattica. Prospettiva oggettivamente impossibile per Raltus, ma non per Xenon, Breil e Relia. La Repubblica, che agisce preferibilmente a livello diplomatico, ha sin dall'inizio proposto a questi di allacciare rapporti, ma i governi di Zaljing si sono rifiutati, temendo, con l'instaurazione di legami ufficiali, di minacciare la propria autodeterminazione e indipendenza recentemente conquistata. Non volendo utilizzare la forza militare (e, in questo periodo, non disponendone nemmeno), la Repubblica ha quindi deciso di attivare un'operazione di contatto non ufficiale, utilizzando i propri servizi segreti allo scopo di stabilire contatti e collaborazione con i sistemi, con l'obiettivo finale di portarli all'adesione. Allo scopo è stata formata una missione segreta permanente a Zaljing dei servizi. A capo di essa è un esperto degli affari di Zaljing, in forza ai servizi sin dai tempi dell'Alleanza Ribelle: il dottor Igor Stullstrup.

Stullstrup, sociologo delle masse, aderì alla ribellione contro l'Impero quando frequentava l'università e, dopo aver ricoperto varie mansioni, ricevette la direzione di una cellula operante su Raltus.

La sua linea d'azione si rivelò sin da subito molto efficace, e ottenne dei discreti successi nel settore. Il suo progetto più grande, però, era il contatto stabilito con il generale Fedek Averre, comandante delle forze militari imperiali nel settore. Attraverso contatti sempre più fitti, l'intellettuale divenuto un ribelle convinse man mano il giovane e rampante generale imperiale a rivedere le sue convinzioni, e a preparare un piano per il rovesciamento del regime. Tutto questo lavoro conobbe però la frustrazione del fallimento, quando Averre si illuse di poter fare da solo e cercò di prendere il potere senza l'appoggio dell'Alleanza, con il risultato di portare l'intero settore nella situazione attuale.

Il ritorno nel settore di Zaljing di Stullstrup, che dopo la battaglia di Endor si era trasferito, lavorando su Ord Mantell con mansioni amministrative nei neo costituiti servizi segreti della Repubblica, è visto dall'ormai esperto funzionario come l'occasione per "terminare il lavoro iniziato" anni prima, cosa che lo ha portato a dedicarsi anima e corpo.

Sotto la sua direzione, l'azione della Repubblica si è articolata secondo queste linee guida: cercare frange delle istituzioni e della società civile locali disposte al dialogo, e stabilire con esse contatti, trattandole sostanzialmente alla pari. Agendo in questo modo, Stullstrup ha allacciato contatti non ufficiali con esponenti dei governi di Xenon e (soprattutto) di Breil, sfruttando in questo caso anche quanto rimaneva della vecchia conoscenza con Averre e i suoi luogotenenti. Ha inoltre intessuto rapporti anche con la Fratellanza Elomiana di Xenon, ed è in contatto con i pirati degli asteroidi. La sua linea d'azione prevede come obiettivo primario il raggiungimento di una soluzione per il conflitto Xeno-Breiliano, per poi poter disporre nei confronti dei due governi di un "credito" di supporto e fiducia. Altra linea d'azione è quella del supporto alla soluzione dei problemi interni degli stati, come la condizione degli elomiani su Breil, o il problema dei pirati, sempre allo scopo di guadagnarsi il favore di governo e opinione pubblica. Molte di queste operazioni sono, come è nel suo stile, condotte da Stullstrup personalmente, con il sovrintendente che, in prima persona, pur rischiando agisce sul campo... come ai tempi dell'Alleanza.

Per condurre l'operazione, Stullstrup dispone di una rete di agenti e, come supporto, di una fregata d'assalto della flotta repubblicana con un complemento di una squadriglia di caccia ala-X, posizionata ai confini del settore, per l'utilizzo come base operativa. Questa dovizia di mezzi è però ultimamente a rischio: le notizie sul riorganizzarsi delle forze imperiali sotto Thrawn potrebbero a breve rendere necessaria altrove la potente astronave e i caccia della sua scorta.

4.3 Note Di Gioco

Il sistema di Raltus rappresenta per il settore di Zaljing "l'aggancio" all'ambientazione di Guerre Stellari, l'elemento che inserisce gli altri sistemi nel quadro più vasto della Galassia narrata da Lucas. Di fatto, la presenza dell'Impero e della sua *longa manus* permette di rendere quanto accade in gioco più rispondente ai canoni dell'ambientazione, presentando una distinzione netta fra buoni e cattivi della storia che, prendendo da soli gli altri sistemi del settore, non sarebbe così evidente.

L'Anima di Guerre Stellari

Dopo i sistemi planetari "atipici" descritti nei capitoli precedenti, Raltus è un ritorno ai canoni di quella che è l'atmosfera di Guerre Stellari: sul pianeta, di fatto, la situazione è quella di qualsiasi altro pianeta sotto il dominio imperiale nella trilogia originaria. Tornano alla grande motivi e temi cari ad ogni master del gioco: le Truppe d'Assalto imperiali, i camminatori, le guardie in uniforme nera, i caccia TIE, il Dipartimento di Sicurezza, i droidi da interrogatorio e via dicendo, tutti elementi fortemente caratterizzanti l'ambientazione "in senso Star Wars".

Unica, grande differenza rispetto all'Impero dell'epoca dei film, è che quello di Raltus è un impero assolutamente in ginocchio: il pianeta è isolato dal resto della galassia, i commerci ristagnano e l'economia è in forte crisi. A tutto ciò si devono sommare gli effetti della sanguinosa rivolta di cinque anni fa.

E' un quadro più dimesso dell'Impero "canonico", quello che ne viene fuori; più l'Impero di Tatooine che quello di Coruscant: pugno di ferro, ma con mezzi limitati. Il che lo rende ancora più violento.

Superfluo dire che, su Raltus, ogni professione di fede nella forza è bandita, e perseguita attivamente. La stessa cosa per qualsiasi corrente di pensiero democratica o liberale, e nemmeno si pensi alla solidarietà tra umani ed alieni. Parlare in pubblico della morte dell'imperatore, pur non essendo reato, è senza dubbio sconveniente.

Con notevoli sforzi economici e sociali, i danni provocati alle città dalla guerra civile sono stati riparati. Nuove, retoriche piazze e monumenti dedicati ai "fedeli combattenti dell'impero" che difesero il Moff contro le forze di Averre sono spuntate un po' ovunque. Ma il vero, più importante problema è quello economico e sociale: i tentativi di far ripartire la produzione agricola ed industriale, per riportare il sistema all'autosufficienza, cozzano contro grosse difficoltà: lo stato di pesante atrofizzazione dei comparti economici, dopo il lungo periodo in cui erano rimasti solo con funzione di "ornamento"; la generale sfiducia della popolazione, che in generale preferisce im-

Le Forze in Campo

Il confronto militare è solo uno dei modi per cercare di stabilire i rapporti di forza tra le parti nel settore, ma è in assoluto quello principalmente adottato dal governo imperiale del sistema di Raltus. Ecco di seguito un breve sunto delle forze spaziali in campo:

- Raltus: della vecchia flotta imperiale di settore rimane ben poco. Lo Star Destroyer *Adamant* giace, privo di motori a iperguida, in orbita introno al pianeta, relegato a stazione orbitante di difesa. L'ordine di battaglia della flotta è composto di una dreadnaught, 6 incrociatori d'attacco, di cui solo 3 in piena operatività, 8 incrociatori "carrack" e 9 fregate Nebulon-b, più 11 fregate "lancer" e una ventina di corvette corelliane e pattugliatori doganali. Tutte queste astronavi sono in uno stato operativo molto precario, e frequentemente devono esser ritirate per riparazioni. Raramente più del 60% delle unità sono operative contemporaneamente, e spesso i ricambi si ottengono cannibalizzando altre navi. La componente di caccia è composta principalmente da TIE di tutti i vari modelli, con solo alcuni gruppi di cannoniere Skypray ancora operativi.

- Breil: la flotta di Breil annovera vecchie astronavi imperiali, come le 2 dreadnaught, i 4 incrociatori d'attacco, i 6 incrociatori "carrack" e le 16 fregate Nebulon, che formano il grosso della flotta, insieme a 14 fregate "lancer". A queste unità, tutte invero piuttosto vecchie, si sono unite nuove acquisizioni: 10 cannoniere corelliane, 25 corvette corelliane riammodernate con nuovi sistemi di bordo e 4 incrociatori pesanti, tutto materiale acquisito dopo l'indipendenza, tramite il settore corporativo. I caccia utilizzati sono dei modelli più disparati, dalle varie serie TIE fino a modelli più potenti ma comunque datati, come Y-wing e Z-95 delle prime serie. Completano il tutto 6 gruppi di Skypray e astronavi per il pattugliamento doganale. Una forza piuttosto imponente sulla carta, ma provata dal costante impegno su due fronti: la difesa dei convogli commerciali dai pirati e la guerra tra gli asteroidi. E' inoltre normale che un 20% delle unità sia costantemente fuori servizio per manutenzione e/o riparazioni.

- Xenon: piccola, ma agguerrita e ben equipaggiata, la flotta si distingue per l'efficienza e la modernità degli equipaggiamenti. Il suo ordine di battaglia è composto di 2 incrociatori d'attacco (uniche unità ex-imperiali ancora in servizio), 7 incrociatori "carrack", 9 fregate nebulon-b, 18 corvette corelliane, 20 cannoniere corelliane e quattro stormi completi di cannoniere Skypray, acquistati nuovi dalla Siemar Fleet Systems. Il programma di acquisti ha coinvolto anche la componente di caccia, che ha visto l'introduzione in massa di Y-wing dotati di avionica aggiornata che hanno affiancato i TIE ex-imperiali, anch'essi sottoposti a un massiccio programma di ammodernamento.

pegnarsi per cercar di lasciare il pianeta ed emigrare altrove, piuttosto che lavorare per migliorarlo; e infine l'atmosfera di corruzione e servilismo della vecchia capitale di settore imperiale: i padroni della macchina burocratica ieri, sono diventati i padroni del riavvio dell'industria oggi, e continuano a perseguire unicamente i loro interessi, cercando di spremere il più possibile dalla situazione.

Il pianeta disporrebbe di infrastrutture sufficienti: reti energetiche, di comunicazione e trasporto, ma queste sono, sin dall'epoca imperiale, appannaggio privilegiato delle forze armate, e solo secondariamente utilizzate per scopi economici, riducendone parecchio l'utilità. Una situazione stagnante che, per il Moff, si potrà risolvere in un solo modo: riconquistando Xenon e Breil, e riportandoli al loro ruolo di sostenitori dell'apparato direzionale di Raltus. Tutti i programmi di ripresa industriale, di sviluppo economico per l'autonomia...sono soltanto "interventi temporanei d'emergenza in attesa del ritorno delle cose al loro posto".

Personaggi E Storie

Raltus si presta ovviamente al gioco da parte di personaggi di qualsiasi tipo: nelle sue atmosfere da Impero in bilico possono tranquillamente inserirsi storie di organizzazioni criminali, giochi di potere tra alti dignitari, tentativi di riscossa con le armi da parte di militari vogliosi di riannettere territori all'Impero. Inoltre, uno spunto per le avventure può essere quello dei tentativi di far ripartire le attività produttive, in mezzo a mille difficoltà date dalla situazione e dal clima imperante di lassismo e corruzione; infine non è da trascurare l'aspetto degli abitanti che cercano, in modo lecito o no, di abbandonare il sistema in cerca di una migliore prospettiva di vita, magari nel Settore Corporativo.

I personaggi che più hanno caratterizzato Raltus, però, sono per la mia esperienza di gioco gli agenti imperiali. Militari del Servizio Segreto Imperiale o dell'Ubiqtorato, o civili del ComPNor o del DSI, questi personaggi avranno sempre un compito che li porterà a interagire con il resto dell'ambientazione di Zaljing.

Sguinzagliati per il settore, agenti imperiali sotto copertura possono trovarsi a cercare di fomentare rivolte elomiane su Xenon, a foraggiare i pirati degli asteroidi perché attacchino i convogli in uscita da Breil, o impegnati a deviare i servizi di informazioni dei due contendenti, impegnati nella raccolta di dati decisivi per l'andamento della guerra.

Molti agenti agiscono anche dall'interno delle stesse fila nemiche: i comandi Breiliani sono convinti che, nelle forze armate del regime, siano tuttora presenti una serie di agenti infiltrati e "dormienti", che sin dal tentato golpe di Averre hanno finto di sostenere la sua causa, ma sono in realtà pronti ad uscire allo scoperto quando da Raltus sarà ritenuto opportuno. Ogniquale volta un'installazione mineraria di Iliath viene sabotata, o un'astronave della

flotta ha un guasto, la paranoia si impossessa dei servizi segreti di Breil, che a volte conducono delle epurazioni anche solo sull'onda di un sospetto.

Questi "seminatori di zizzania" trovano terreno fertile anche tra le fazioni politiche ed economiche di Xenon: nel giro costante di soldi, interessi e favori, mettere una contro l'altra le persone giuste può causare danni anche gravissimi a tutto il sistema, e per far questo i metodi dei servizi imperiali sono eccellenti.

Oltre a questo, però, è necessario anche considerare che una porzione non indifferente degli agenti imperiali seguono ormai il Moff solo formalmente, agendo in realtà secondo propri interessi personali. Questi elementi deviati possono lavorare per le parti avverse a Raltus, in cambio di denaro o favori, possono agire ormai come "liberi professionisti", mettendosi sul mercato delle spie mercenarie, o possono addirittura aver aderito ad organizzazioni criminali, se non, nei casi più eclatanti, averne persino create di nuove grazie al loro personale potere. In una storia di gioco questi personaggi possono essere degli ottimi ricattati o ricattatori, dato che sovente hanno un passato tutt'altro che limpido che può essere usato contro di loro; ma possono anche essere delle pedine inconsapevoli di un gioco più grande, ingaggiati in operazioni che possono sembrare all'inizio un facile guadagno, ma che successivamente si rivelano una trappola.

Di stampo totalmente opposto, anche se su tematiche analoghe, l'approccio che invece hanno gli agenti della Nuova Repubblica disposti nel settore: la "dottrina Stulstrup" è fatta di un continuo affrontare e cercare di risolvere i problemi dei sistemi indipendenti, per poi far valere il fatto che, se la soluzione è arrivata, è stato per merito della Repubblica. Sovente è capitato ad agenti di Coruscant di agire quindi, anche se in modo mediato, in diretto contrasto con elementi imperiali: un attentato sventato, l'individuazione di false informazioni inviate per far scoppiare uno scandalo, la ricerca di una soluzione non violenta per sciogliere un contrasto sociale creato ad hoc, fornire mezzi e risorse per superare una difficoltà...sono tutte potenziali tematiche del gioco, per i personaggi della Nuova Repubblica nel settore di Zaljing.

Il terreno di scontro tra "bene" e "male" canonici di Guerre Stellari, tra il Lato Chiaro e il Lato Oscuro della Forza, è in questa nostra ambientazione quello, indiretto, delle azioni in copertura, delle amicizie comprate e vendute. Tema ricorrente è quello della guerra tra Xenon e Breil; voluta, cercata e alimentata da Raltus, che per sfruttarla a suo maggior vantaggio possibile cerca con ogni mezzo di prolungarla al massimo, senza però dare a nessuna delle due parti un vantaggio decisivo, in modo da accentuare il logoramento reciproco. La composizione pacifica del conflitto è invece vista dalla Repubblica come uno degli obiettivi più importanti per Zaljing. Un settore pacificato è un settore in cui c'è più spazio per i commerci, per i contatti, per la diplomazia: i terreni in cui la Repubblica può al meglio presentarsi come la scelta giusta per i governi dei sistemi indipendenti