

Capitolo Cinque

Relia

E La Società ai Margini

5.1 Dati Riassuntivi

Relia

Tipo: Terrestre;
Clima: Mite, Arido;
Atmosfera: Ossigeno, Azoto e altri gas;
Idrosfera: Piccoli e grandi laghi di acqua dolce e salata;
Gravità: Poco meno di quella standard;
Altri pianeti nel sistema: Vurokin (piccolo pianeta roccioso), Sallar (di dimensioni terrestri, ma privo di atmosfera), Peradilcar (gigante gassoso, con 7 satelliti);
Morfologia: Pianure ed altipiani (foreste di piante locali nelle pianure), piccole città;
Capitale: Syliam;
Altre città: Pressoché irrilevanti;
Periodo di rotazione: 11 Ore Standard ;
Periodo di rivoluzione: 1513 giorni standard;
Specie senzienti: Umani, semiumani;
Spazioporto: La capitale ha uno spazioporto attrezzato, le altre città hanno scali prevalentemente rivolti solo al traffico aereo.
Niente di rilevante in orbita;
Popolazione: 1.500.000.000;
Forma di governo: Monarchia costituzionale (Re Jun Poronost);
Livello tecnologico: Industriale/aerospaziale;
Esportazioni principali: nessuna
Importazioni principali: nessuna.

Il Sistema In Generale

Se il settore Zaljng è un luogo remoto della Galassia, Relia è il luogo più remoto del settore Zaljing, poco più che una nota a margine sulle carte stellari. Con già il pianeta capitale poco popolato e civilizzato, gli altri insediamenti nel sistema si limitano a non più di tre o quattro strutture minerarie sui satelliti di Preadilcar.

Il sistema dispone di rotte iperspaziali che lo collegano al resto della galassia, ma ciononostante viaggi, commerci e comunicazioni sono sempre stati rari. Clon la guerra tra Xenon e Breil, però, Relia è diventato, di fatto, il principale “snodo” di comunicazione tra i due sistemi rivali: mancando la possibilità di collegamento diretto a causa del fronte, ed essendo sempre poco piacevole utilizzare lo spazio ex-imperiale di Raltus per un transito, Relia è diventato ormai il vertice obbligato per la triangolazione di chi deve viaggiare tra i due sistemi in lotta.

Relia non è mai stato collegato all’HoloNet, nemmeno nel momento di massimo fulgore della Repubblica. Questo isolamento anche culturale, oltre che fisico, ha contribuito da un lato a rallentarne lo sviluppo, dall’altro a far prosperare un sottobosco di illegalità e traffici: Relia è, a tutt’oggi, il luogo d’elezione per i traffici illeciti del settore Zaljing, grazie ad un mix di isolamento, arretratezza e debolezza del governo (vi sono vaste aree della superficie, anche con insediamenti urbani, formalmente fuori del controllo del governo) che risulta assai fertile per le organizzazioni criminali.

5.2 Un Po' Di Storia

La colonizzazione del settore Zaljing ignorò inizialmente Relia: a causa della sua posizione isolata, e della scarsità di materie prime disponibili, le simulazioni teoriche davano un basso potenziale di crescita al sistema, ponendolo quindi ad un livello di priorità scarsa nel Programma Coloniale. Solo in un secondo momento, con i tre sistemi principali che iniziavano a vivere di vita propria, le risorse furono rivolte a Relia.

L'era Repubblicana

I primi coloni reliani non facevano parte del programma coloniale. Alcuni anni dopo la scoperta del sistema, infatti, diversi piccoli insediamenti di sussistenza vennero fondati da nuclei di persone fuoriuscite, "coloni freelance" che decisero di avventurarsi da soli, senza il supporto del Programma Coloniale, su questo nuovo mondo di frontiera. La loro vita non fu facile sin dall'inizio: potevano infatti contare solo su ciò che riuscivano a produrre autonomamente, e non era molto visti i limitati mezzi a disposizione. La vita di quei coloni autonomi era ancora più dura di quella dei coloni ufficiali, e molti dei tentativi fallirono. Quando infine la Repubblica volse la sua attenzione a Relia, soltanto tre degli insediamenti originari esistevano ancora, ma come risultato della confluenza in essi di chi aveva abbandonato le altre piccole e fallimentari basi coloniali, erano ormai diventati delle piccole cittadine, per quanto povere.

L'arrivo del Programma Coloniale segnò l'inizio di un'accelerazione del processo di insediamento: la popolazione aumentava stabilmente, nuove città venivano fondate, si creavano reti di scambio con altri sistemi. Anche Relia, nel corso degli anni, iniziò a vivere di vita propria. Questa crescita però non fu rapida e solida come quella degli altri sistemi del settore: la Repubblica stava infatti iniziando a perdere lo slancio dei suoi anni migliori, rallentando la sua crescita e volgendo verso i periodi di stagnazione che avrebbero portato alla nascita dell'Impero, con forti ripercussioni sullo sviluppo delle nuove colonie. Relia cresceva, ma poco e lentamente, rimanendo sempre un passo indietro agli altri sistemi del settore Zaljing.

Ciononostante, progressi vennero fatti: il pianeta iniziò ad avere una sua stabile infrastruttura industriale, ottenendo quindi l'indipendenza economica, sia pur a livello di semplice mantenimento. Lentamente, anche la cultura degli abitanti iniziò a formarsi secondo una base comune, e si iniziò a poter parlare di "popolo reliano". Il pianeta e il sistema erano su un sentiero di crescita lenta, ma costante, quando avvenne il trapasso dalla Repubblica all'Impero.

L'Impero

L'arrivo dell'Impero, come per il resto della Galassia, mutò drasticamente anche le condizioni di Relia. Il sistema non aveva una grossa popolazione, non disponeva di industrie, materie prime, né tantomeno di una posizione strategicamente rilevante: era, secondo i dettami del Nuovo Ordine, assolutamente inutile e superfluo. E venne di conseguenza dimenticato.

Venne immediatamente a mancare il supporto del Programma Coloniale che, per quanto mai formalmente chiuso, fu ridotto ad un semplice guscio vuoto dalle autorità imperiali. Le attività, economiche e sociali, rallentarono immediatamente perdendo vigore.

Tutto ciò che il domino imperiale portò al pianeta fu l'istituzione di una guarnigione locale, di una prefettura militare e l'attuazione delle leggi discriminatorie del Nuovo Ordine nei riguardi degli alieni e della Forza. In questo, però, la posizione remota di Relia e la sua scarsa importanza ebbero anche effetti positivi: agli occhi dell'Impero non era pagante "investire" in un mondo così remoto e insignificante, e così il dominio venne sempre attuato in maniera più lasca. I prefetti di stanza su Relia erano perlopiù elementi poco validi o inviati come punizione, e quindi pensavano ben poco a far rispettare le leggi imperiali. In breve tempo, il pianeta venne conosciuto nel settore come una sorta di zona franca, dove le maglie del regime erano più larghe e permissive, a patto magari di "ungere" un po'.

La cosa ebbe, però, anche immediati effetti negativi: Relia divenne in pochi anni il punto di riferimento per Zaljing di diverse organizzazioni criminali e bande di fuorilegge, che trovavano nel pianeta e nella sua atmosfera di lassismo un terreno fertile per crescere e gestire i propri traffici nei sistemi limitrofi.

Dopo La Battaglia Di Endor

L'epoca imperiale per Relia è terminata semplicemente con la sparizione dei rappresentanti dell'Impero. Nel giro di pochi giorni di confusione, infatti, il prefetto imperiale sparì di circolazione, le poche truppe di guarnigione si diedero alla macchia e l'apparato di governo si fermò semplicemente, con solo qualche tafferuglio per strada e senza nessun incidente serio.

Un problema si pose però all'indomani del crollo dell'Impero: chi avrebbe governato sul pianeta? Relia si era svegliato all'improvviso indipendente, ma privo di un governo di qualsiasi tipo. Per alcune settimane l'intero sistema visse in una situazione surreale, con le organizzazioni criminali che - a livello di città, o anche solo di quartiere - arrivarono a fare le veci dello stato, ma

I Pirati Degli Asteroidi

Un settore esterno della Galassia, lontano dai centri di potere, è di conseguenza meno dotato di strutture di sicurezza e polizia. Zaljing non è immune a questa regola, e perdipiù è anche sede di un traffico commerciale rilevante, dovuto alla produzione industriale di Xenon e ai grandi giacimenti di materie prime di Breil. Un flusso notevole di convogli, sia in entrata che in uscita dal sistema, con poco controllo dello spazio. Una situazione estremamente favorevole per la pirateria spaziale.

Le prime attività di pirateria nel settore risalgono all'epoca imperiale: bande di fuorisciti e criminali assaltavano i convogli che da Xenon trasportavano i prodotti delle industrie del pianeta verso altri settori. La qualità dei prodotti Xenoniani, riconosciuta molto al di sopra di quella media nei Territori Esterni, faceva di ogni container raziato una sicura fonte di guadagno al mercato nero, e gli assalti erano frequenti nonostante la continua presenza delle pattuglie imperiali lungo le rotte limitassero molto le possibilità di successo.

Un drastico salto di qualità della pirateria si è però avuto con il crollo dell'Impero. Due sono stati i principali motivi: da un lato, i nuovi governi indipendenti dei pianeti, deboli e in lotta l'uno con l'altro, si sono rivelati meno efficaci nel contrastare i pirati di quanto fosse la vecchia flotta imperiale, visto anche che, per i nuovi governi planetari, i pirati sono visti come un fattore negativo solo quando minacciano i convogli di prodotti nazionali, mentre sono quasi visti come un bene quando rivolgono le loro "attenzioni" ai commerci di un governo rivale.

Il secondo - e forse più importante - fattore, ha invece un nome e un cognome: Anton Masslev.

Anton Masslev è un ex capitano della flotta imperiale di stanza a Raltus che, nel momento della scissione del generale Averre, decise di non schierarsi né con i golpisti poi rifugiatisi a Breil, né con il Moff Hastings. Forte del sostegno di alcuni equipaggi disertori, guidò un gruppo di astronavi nel campo di asteroidi di Iliath, dove stabilì una base nascosta. La cosa, nel clamore generale di quei giorni, quasi non suscitò notizia. Masslev e i suoi furono dati per morti, o per fuggiti da Zaljing in cerca di fortuna altrove.

Mai credenza fu più infondata: sfruttando la caotica situazione, Masslev - che iniziò in questo periodo a farsi chiamare semplicemente "capitano Anton" - entrò in contatto con le variegate, piccole e deboli bande di pirati presenti allora, ed offrì loro di allearsi in un conglomerato che avrebbe sfruttato come partenza le sue conoscenze sui depositi della flotta imperiale, per costituire una certa potenza iniziale raziando materiali, astronavi e rifornimenti.

L'idea di Anton attecchì immediatamente, e con

pochi colpi mirati la sua neonata banda raziò alcuni dei maggiori depositi della flotta imperiale, approfittando della confusione del momento per rimanere impunita, dato che la colpa degli attacchi veniva irrimediabilmente attribuita ai golpisti di Averre dalle forze del Moff. I pirati stabilirono una base permanente nascosta tra gli asteroidi, e costruirono una flotta dalla potenza militare non differente per compiere le loro razzie.

Quando tutta questa potenzialità offensiva venne finalmente scatenata per la prima volta, in un raid contro un convoglio xenoniano in uscita dal sistema, stupì l'intero settore per la sua efficienza: undici astronavi da trasporto caddero in mano ai pirati nel giro di poco più di 45 minuti di combattimento, senza alcuna perdita per i razziatori. Era l'inizio di una nuova era per la pirateria nel settore di Zaljing, e i neonati governi indipendenti se ne accorsero a loro spese. Altri attacchi iniziarono a susseguirsi frequentemente, compromettendo gli affari di esportazione come di importazione, e costringendo Xenon e Breil a drenare forze dal fronte di guerra per scortare le astronavi mercantili.

Negli ultimi anni, la banda del capitano Anton è ormai riconosciuta come un vero flagello sulle rotte da e per il settore di Zaljing. Gli sforzi dei governi planetari hanno arginato il fenomeno solo in minima parte, con perdite ogni volta consistenti per i convogli e, di conseguenza, per le economie dei due sistemi. La flotta del capitano Anton è molto fornita: annovera ben 8 cannoniere corelliane, 4 trasporti pesanti, 6 trasporti medi e 18 caccia Y-wing, più vari trasporti leggeri e veicoli di servizio e l'astronave che Anton comandava nella flotta imperiale, la corvetta Lymass che a tutt'oggi funge da astronave-comando. La base dei pirati è costituita da una vecchia astronave passeggeri da crociera, la "Varuss Leel", ora dismessa e trasformata in struttura statica che fornisce alloggi, strutture logistiche, mediche e di riparazione ai pirati. Essa si trova nascosta in un punto del campo di asteroidi di Iliath raggiungibile con una rotta molto azzardata, tracciata dallo stesso Anton che è l'unico a conoscerla insieme ai comandanti delle sue navi.

In realtà, Anton non è l'unico artefice della sua forza: dietro di lui c'è una lunga rete di contatti, ovviamente illeciti e sottobanco, con i servizi segreti dei vari stati: Xenon, Breil e anche Raltus. I pirati hanno più volte negoziato sottobanco con i governi che, in cambio di aiuti militari e logistici, cercavano di indirizzare le attività dei pirati più contro i rivali che contro loro stessi. Ogni volta, però, questi negoziati hanno arricchito solo i pirati che, ottenuti rifornimenti, denaro e informazioni hanno rivolto le loro "attenzioni" come richiesto solo per brevi periodi, prima di sentirsi di nuovo liberi di attaccare a discrezione. La piaga della pirateria è una spina nel fianco di prima grandezza per ogni governo del settore Zaljing.

la cosa non poteva durare. Presto iniziarono incidenti, episodi di violenza, saccheggi, regolamenti di conti, con nessuno che potesse o volesse intervenire. Il pianeta era sull'orlo di innescare una guerra civile, quando una figura più intraprendente delle altre arrivò a imporsi.

Jun Poronost era un ricco industriale Reliano, non aveva mai particolarmente supportato l'Impero ed era in rapporti buoni ma non compromissori con le maggiori organizzazioni malavitose. Quando decise di proclamarsi re di Relia, la gente semplicemente realizzò che era l'unico disposto a prendersi l'incombenza di provare ad evitare il peggio, e decise di appoggiarlo. Nel giro di un mese dal comunicato radio in cui si annunciava la presa di potere nel vecchio palazzo del prefetto imperiale, un mese di tensione altissima ma sostanzialmente privo di disordini, Relia aveva un sia pur debole governo autonomo.

La Situazione Attuale

Relia continua ad essere il più arretrato dei sistemi di Zaljing. Gran parte della sua economia è legata al sommerso e al fatturato dei traffici di armi, merci di contrabbando, informazioni e quant'altro cada in mano ai cartelli criminali che godono di una sorta di "patto di non interferenza" con il governo del re: finché non ci sono disordini o violenze, lo Stato non interviene. Finché rientra nei loro guadagni, le organizzazioni criminali creano anche opere di collaborazione per il popolo.

Di fatto, lo Stato controlla solo una parte della superficie del pianeta, e la sua forza è per forza di cose debole. Povero e di limitate risorse, Relia assiste da lontano alle vicende del settore Zaljing, che almeno per il momento lo lasciano fuori dai grandi sconvolgimenti, relegandolo al ruolo di crocevia per i contatti sottobanco tra i governi rivali di questo settore di periferia.

5.3 Note Di Gioco

Tra tutti i sistemi di Zaljing, Relia è stato quello creato per ultimo, nel gioco, ed è quindi quello che ha avuto il minor tempo a disposizione per essere sviluppato ed ampliato. Esso ha però, proprio per questo motivo, una grande potenzialità di ampliamento.

Carta Quasi Bianca

Relia è il più selvaggio tra i sistemi di Zaljing. Certo, è colonizzato da una popolazione che vive in un contesto tecnologico, ma è anche scarsamente popolato e decisamente povero. Le città Reliane assomigliano al massimo alla periferia dei grandi agglomerati di Xenon, e raramente dispongono di servizi e infrastrutture adeguate. L'economia, pur industriale, si basa essenzialmente sulla sussistenza: il sistema è chiuso, e non riesce a crescere.

Un aspetto importante di Relia è che non tutto il territorio è parte dello Stato. Vi sono vaste aree della superficie su cui formalmente nessuno rivendica sovranità e giurisdizione. Queste aree sono anche civilizzate, e in alcuni casi comprendono insediamenti del rango di città. Spesso, anche nei territori formalmente parte dello Stato, la legge seguita e fatta rispettare non è quella del re.

Relia è il porto franco non ufficiale del settore Zaljing: qui è possibile trovare esponenti di Xenon, Breil e Raltus, pirati, contrabbandieri, agenti della Repubblica e delle corporazioni. La maggior parte delle organizzazioni che costituiscono la "società ai margini" di Zaljing ha un punto di riferimento su Relia per quanto riguarda accordi, rifornimenti e assistenza in caso di bisogno.

Personaggi E Storie

La funzione di Relia nel settore di Zaljing è quella di luogo neutrale, equidistante da tutte le forze in campo. Può fungere da punto di incontro per esponenti di forze opposte che debbano collaborare, o da luogo di scambio per concludere un affare illecito di grosse dimensioni.

La sua posizione fa sì che il sistema sia, con la guerra in corso, punto di transito forzato per chi voglia viaggiare da Xenon a Breil senza rischiare di attraversare il fronte o - cosa forse ancora peggiore - dover giustificare l'ingresso nello spazio imperiale di Raltus. Il Pianeta ospita anche una rilevante quantità di rifugiati da entrambi i sistemi rivali, prevalentemente elomiani fuggiti da Xenon e dissidenti del regime di Averre su Breil, che spesso cercano di organizzarsi per provocare cambiamenti sociali nel sistema natò.

Il gioco su Relia è un gioco che può vedere i personaggi in transito scoprire qualcosa (o incontrare qualcuno) di rilevante per l'avventura; un altro spunto è quello della ricerca di risorse o accordi da parte di personaggi appartenenti alla malavita. La posizione di porto franco del pianeta fa sì che esso possa anche essere utilizzato come punto di partenza o di riferimento per un gruppo di indipendenti operanti nel settore.

Per quanto riguarda i pirati degli asteroidi, essi utilizzano Relia come principale "porta d'accesso" per la ricettazione della refurtiva. Spesso rappresentanti della banda arrivano in segreto sul pianeta per accordarsi con membri di organizzazioni criminali dedite al contrabbando, per trasformare in moneta sonante quanto è il frutto delle loro scorribande. Specularmene, anche chi dà la caccia ai pirati, sia un cacciatore di taglie indipendente o un agente dei governi, può esser su Relia per cercare di ottenere informazioni su di loro o ostacolare il loro operato.