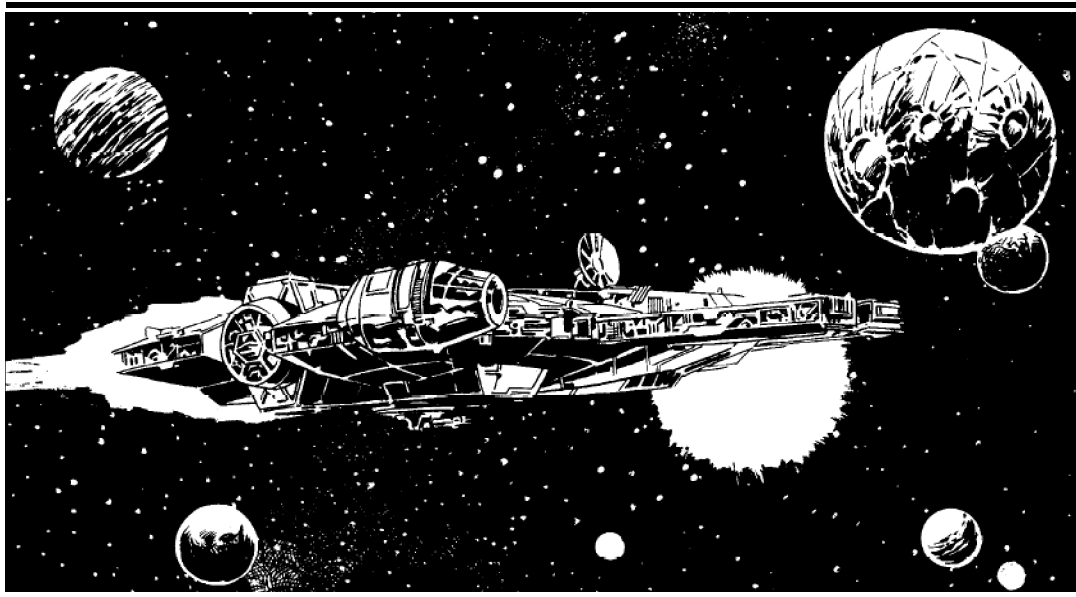


STAR WARS®

IL SETTORE DI ZALJING

di Andrea D'Urso

Un'ambientazione amatoriale per Guerre Stellari: il Gioco di Ruolo



Publicazione amatoriale in proprio, assolutamente non ufficiale e senza alcuno scopo di lucro. Tutti i marchi registrati citati appartengono ai rispettivi proprietari. L'autore non intende in alcun modo ledere i diritti della Lucasfilm Ltd, della West End games, della Wizard of the Coast, della Stratelibri e di chiunque altro possa vantare sul materiale prodotto. Quanto scritto non è in alcun modo collegato, editorialmente e commercialmente, con i marchi sopracitati, e non intende essere in alcun modo veicolo di contestazione dei loro diritti d'autore. Il proprietario di elementi citati o utilizzati che desideri la modifica o la rimozione della pubblicazione, può comunicarlo all'associazione "LudoLega Lucchese" che provvederà immediatamente.

Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro:

**Andrea D'Urso - andreadurso@iol.it
LudoLega Lucchese - gidierre@ludolega.it
www.ludolega.it**

Zaljing: un'ambientazione di gioco costruita "su misura"

Quella di Guerre Stellari è, forse, una tra le più accattivanti ambientazioni in cui far svolgere le proprie avventure di Gioco di Ruolo. A cavallo tra Fantasy e Fantascienza (o meglio, derivando da una storia che segue i concetti del primo genere con i criteri estetici del secondo), offre soprattutto una enorme vastità di scelte per le storie che si intende giocare.

Che si desideri giocare nel periodo storico dei nuovi e più recenti film, in quello originario dalla così forte caratterizzazione anni '70, o in una delle tante "nicchie" create dalla miriade di racconti – più o meno amatoriali - che negli anni si sono succeduti ad aggiungere profondità all'ambientazione, ogni periodo temporale è narrativamente valido.

Ugualmente al "quando", anche nel "dove" la scelta è vastissima: la galassia di Guerre Stellari ha milioni e milioni di mondi, ognuno con le sue peculiarità, la sua storia, i suoi abitanti. Ed in ognuno di essi si può scegliere di ambientare la propria storia. Si può scegliere uno dei - peraltro molti - mondi e sistemi "ufficiali" ossia già sviluppati e presentati pubblicamente dagli autori stessi dei film, dei giochi o dei racconti. Oppure si può scegliere di crearsene uno su misura, "cucendolo" di fatto addosso alle esigenze del proprio gruppo di gioco.

Ed è proprio quello che ho fatto io.

Perché crearsi un settore ad hoc?

La domanda può arrivare naturale: con tutta la vasta scelta di luoghi già definiti - e in tutti i particolari - dall'ambientazione ufficiale, perché non scegliere di tenere in uno di questi le proprie avventure, imbarcandosi invece nell'impegnativa opera di definire qualcosa *ex-novo*?

Le risposte possono essere molteplici. Nel mio caso, la

cosa è si riconduce ad un mio concetto personale di *mastering*.

Ho iniziato a giocare a Guerre Stellari nel 1993, direttamente come Master. Di fatto, è stato in assoluto il mio primo contatto con i GdR.

Sin dall'inizio, un concetto (chiamiamolo pure anche scrupolo) mi è sempre apparso cruciale: conciliare il carattere eroico tipico dell'ambientazione, che vede i personaggi come "protagonisti di un film" e quindi propensi a compiere azioni eclatanti, con la necessità di fare in modo che queste azioni, pur non perdendo di rilevanza per la storia narrata, non andassero ad incidere, modificandola, sull'ambientazione.

Intendo infatti l'ambientazione come un grande sfondo animato, davanti a cui i personaggi operano e con il quale interagiscono, ma solo limitatamente al loro livello.

L'ambientazione, per esser divertente, deve essere qualcosa che si muove indipendentemente dai personaggi senza essere direttamente influenzata da loro, pena il rischio di stravolgimenti che potrebbero arrivare a comprometterne l'equilibrio. Certo, è indispensabile che sia sempre presente nelle avventure di Guerre Stellari il "respiro epico", quella consapevolezza che ogni azione, anche piccola, possa infine avere una rilevanza su scala galattica. Ma, come Master, ho sempre preferito che questo avvenisse in maniera indiretta. Se i personaggi sono impegnati in una caccia all'uomo per recuperare dei documenti segreti, si divertiranno ugualmente sia che questi siano la prova della corruzione del governatore di un pianeta di confine, sa che siano i piani di una potentissima stazione da battaglia dell'Impero Galattico. In entrambi i casi essi avranno la percezione di aver fatto qualcosa che si va ad inserire in un disegno più grande, ma nella prima ipotesi l'ambientazione ne sarà sicuramente meno influenzata, a tutto vantaggio della sua stabilità e della continuità del divertimento.

Ecco quindi il perché, da parte mia. Creare un settore stellare apposito per le avventure del mio gruppo di gioco mi ha permesso, per molti anni, di godere di una notevole libertà nel definire le trame della campagna di gioco. Libertà che si ritrovava anche nelle scelte che i giocatori potevano prendere, sicuri di poter far muovere e interagire i propri personaggi sempre su un terreno sicuro, senza mai correre il rischio di arrivare a punti che entrassero in conflitto con la storia dei grandi fatti dell'ambientazione.

Genesi Dell'Ambientazione

Non ho, ovviamente, creato l'intero settore tutto in una volta. Esso si è sviluppato per gradi, crescendo di pari passo con gli sviluppi e le necessità della campagna di gioco, e ha cessato di crescere in ampiezza e in dettaglio soltanto quando, dopo ben 11 anni (sia pur con alti e bassi) di gioco, il nostro gruppo si è sciolto.

Primo ad essere ideato fu, alla fine del 1996, il pianeta Xenon, all'origine puramente per "avere un pianeta generico su cui fare tappa e rimetter su un po' di soldi". Il successivo ad esser creato è stato la sua controparte, Breil (sì, proprio come gli orologi), seguito dalla roccaforte imperiale, Raltus. Successivamente si sono approfonditi gli aspetti dei tre pianeti - come la guerra tra Xenon e Breil, il campo di asteroidi di Iliath, la delineazione di importanti PNG e altro - e delineata un po' di storia generale del settore.

Tutto procedeva man mano che, avventura dopo avventura, la storia si delineava sempre più, richiedendo e generando essa stessa un livello sempre maggiore di dettaglio, sia su iniziativa mia che dei giocatori.

Infine, l'aggiunta di Relia, il quarto sistema abitabile del settore, e di una quantità di dettagli sempre maggiore, derivante soprattutto dallo svolgersi del gioco, ha costituito l'ultimo passo dell'opera prima della fine della nostra campagna.

In Quale Tempo Giocare?

Il settore di Zaljing è nato per esistere in un'epoca di gioco successiva a quella dei film, e precisamente quella dei romanzi di Timothy Zahn sulla saga del Grand'Ammiraglio Thrawn. La nostra campagna di gioco si ambientava infatti in quel periodo, con la galassia priva di un governo unico, che consentiva di avere singoli pianeti indipendenti. Sfruttando la posizione "ai margini" del settore, ho cavalcato il fatto per far sì che sia l'influenza della Nuova Repubblica, sia quella di ciò che resta dell'Impero fossero poco esplicite nell'area, e costituite perlopiù da traffici e contatti operati tramite organizzazioni segrete e non ufficiali, in modo da trarne sempre un impulso per lo stile di gioco investigativo del nostro gruppo.

Questo però ha ugualmente comportato la necessità di stilare una storia ben definita, definendo anche quanto era successo nelle epoche precedenti a quella di gioco. La cosa ha avuto un doppio risvolto positivo, da una parte fornendoci un solido sostegno per le nostre avventure, dall'altra consentendoci anche (eh sì, abbiamo ceduto anche noi alla moda dei *prequels*) di giocare un'avventura ambientata in un periodo anteriore al nostro usuale, e cioè quello immediatamente successivo alla battaglia di Endor, per vedere in gioco gli effetti del crollo dell'Impero sul settore di Zaljing.

La riuscita positiva di quell'esperienza mi ha convinto che sarebbe possibile utilizzare Zaljing come ambientazione in qualsiasi epoca di Guerre Stellari: dallo splendore della Vecchia Repubblica, alla sua decadenza, all'ascesa dell'Impero, al dopo-Endor a me tanto caro.

Con queste considerazioni temporali, è ora di concludere questa parte introduttiva, e passare agli aspetti prettamente di ambientazione del Settore di Zaljing. Con un'ultima raccomandazione: questa è un'ambientazione nata come funzionale al gioco, e sviluppatasi con il giocare: chiunque mi farà l'onore di sceglierla per ambientarci le proprie storie dovrà sentirsi libero - e in dovere - di continuare a farla progredire, aggiungendole ogni ulteriore dettaglio che dal gioco stesso derivasse.

Un Doveroso Ringraziamento...

Va, naturalmente, a coloro che nel corso di tutti questi anni si sono sottoposti alle mie "angherie" di Master: i giocatori del mio gruppo che, ovviamente con la fantasia, dal settore di Zaljing ci sono passati.

Nel corso di 11 anni, molte persone si sono avvicinate a giocare, per questo i nomi citati sono così tanti, anche se a sedersi intorno al tavolo erano, di solito, non più di cinque persone. Solo uno di loro mi ha "seguito" per tutto il tempo. Altri hanno giocato solo per un certo periodo, che varia da diversi anni fino anche a solo una sessione.

Alcuni di loro quasi non si conoscono nemmeno, ma di sicuro tutti hanno un punto comune: giocando e divertendosi insieme a me, hanno contribuito a far cre-

scere e sviluppare questo scampolo di un universo fantastico che tanto ci affascina.

Rigorosamente in ordine alfabetico, sono: Massimo Antonini, Sergio Calandra, Tommaso Cecchini, Stefano Cini (il primo ad avere l'idea di "un pianeta generico su cui andare"), Fabio Del Carlo, Fabio Del Cima (colui che, nel 1993, mi portò quel manuale di regole e mi chiese di leggerlo...), Giovanni Fenili, Andrea Ferretti, Leonardo Giambastiani, Brian Ietto, Igor Jacksić, Samoa Landi, Davide Lupi, Marta Mazzanti, Andrea Parrella, Marco Pera, Nicola Puccinelli e Antonio Rama.

Quel che leggete in queste pagine, è anche opera loro, e a loro non può che andare il mio grazie.

Capitolo Uno

Il Settore In Generale

1.1 Un Po' Di Storia

Prima di entrare nel dettaglio dei singoli pianeti, è bene dare uno sguardo generale al settore, considerandolo nel suo complesso. Molti elementi della sua storia precedente, infatti, sono alla base della situazione attuale. In più, pur non essendo Zaljing un settore di antica colonizzazione, nulla vieta di ambientare le proprie avventure in tempi precedenti all'epoca in cui questo luogo è stato originariamente pensato per "prendere vita".

La Prima Colonizzazione

Il settore di Zaljing venne colonizzato durante l'ultimo periodo di massimo splendore della Vecchia Repubblica. Già la prima mappatura effettuata all'epoca rivelò che i sistemi con pianeti abitabili erano quattro. Un dato superiore alla media della zona, dato che qui, nei territori esterni della galassia, non si registrano grandi densità come quelle del nucleo. In più, sebbene i quattro pianeti abitabili fossero già dotati di un ecosistema sviluppato e consolidato, nessuno di essi ospitava una forma di vita intelligente. In più il settore apparve sin dall'inizio ben fornito di materie prime e risorse idriche. Una situazione ideale per la colonizzazione.

L'area di spazio appariva come un piccolo, tranquillo posto dove sistemarsi, sia pur nei rami più esterni della galassia. La decisione di inviare coloni fu rapida ed entusiasticamente supportata, vista l'epoca dorata in cui ci si trovava.

Rapidamente una rotta iperspaziale dal nucleo - sicura, anche se piuttosto lunga - venne tracciata e consolidata, e i primi convogli di astronavi colonizzatrici poterono avviarsi.

I primi coloni fondarono delle città e dettero inizio a uno sviluppo tecnologico ed industriale nella regione, che la portò presto ad un livello di tutto rispetto, una vera perla per quest'area di solito così selvaggia e inospitale: rapi-

damente, grazie anche al massiccio supporto dall'allora pure sempre forte e prospera Repubblica, Zaljing divenne autosufficiente.

Il Consolidamento

Nel giro di pochi decenni, venne completato il collegamento del settore ai canali Holonet, che permise la completa integrazione nella cultura e civiltà galattica di allora.

Il settore venne colonizzato da un molteplicità di specie senzienti, ma con una netta preponderanza di umani ed elomiani, che stabilirono un regime di convivenza democratica tra loro sui vari pianeti, sotto l'egida pacificatrice della Repubblica. Lo sfruttamento delle risorse locali portò alla creazione e allo sviluppo di corporazioni industriali locali, che si specializzarono in vari settori: aziende manifatturiere sul più popolato Xenon, estrazione e lavorazione di materie prime su Breil, che aveva facile accesso ad Iliath, un vasto campo di asteroidi su cui edificare grandi installazioni minerarie. Raltus, sede del governo di settore, era però povero di materie prime e basò il suo sviluppo sull'autosostentamento, senza grandi mire di espansione commerciale. Per molti anni, il settore si sviluppò a un ritmo elevato rispetto alla media dei territori esterni, grazie allo scambio reciproco tra i sistemi che ne facevano parte e al commercio con l'esterno.

I prodotti delle industrie Xenoniane, specie nel campo dell'elettronica e dei beni di consumo, divennero noti nei territori esterni per la loro qualità, superiore alla media dell'area e, in alcuni casi, addirittura paragonabile a quella dei prodotti di mondi ben più sviluppati. I minerali e i gas provenienti dal campo di asteroidi di Iliath, lavorati su Breil, ebbero anch'essi diffusione all'esterno, poiché i giacimenti erano abbastanza vasti da consenti-

re di estrarre in quantità maggiore di quanto richiesto dalle industrie. Nel frattempo, Raltus viveva uno sviluppo sostenibile, lento ma costante, e assolveva alle sue funzioni di sede governativa.

L'Impero

Questo periodo di forte espansione subì una drastica battuta d'arresto con l'avvento dell'era imperiale: l'installazione su Raltus del potere di un Moff venne subito seguita dalla messa in schiavitù degli elomiani e di tutti gli alieni presenti, dapprima sul pianeta e successivamente in tutto il settore, dal parziale smantellamento dei ripetitori Holonet presenti e dalla completa militarizzazione dell'area. I giacimenti di minerali e combustibili di Iliath facevano gola alla macchina bellica imperiale, e le industrie di Xenon, ora servite da operai-schiavi elomiani, furono quasi interamente cedute con la forza a grandi cartelli corporativi del nucleo e riconvertite a produzioni militari.

Raltus cambiò volto, diventando una grande base militare e l'unico pianeta dotato di strutture per l'attracco di grandi astronavi da trasporto a lungo raggio. Maestosi palazzi governativi vennero edificati insieme ad imponenti sistemi di difesa, e il pianeta cessò di utilizzare le sue risorse per sostentarsi tramite i pesanti tributi imposti dall'Impero agli altri sistemi.

Società e organizzazioni criminali, fino ad allora presenti ma in misura ridotta, iniziarono ad ingrassarsi all'ombra dei traffici illeciti generati dall'eccessivo rigore del regime, e una banda di pirati spaziali, tuttora attiva, iniziò ad operare dal campo di asteroidi di Iliath, minacciando l'attività estrattiva e i convogli commerciali, e mettendo in scacco la Flotta Imperiale.

Fu in questo periodo che divenne degno di nota il quarto e più isolato sistema del settore: Relia. Fino ad allora rimasto fuori dal processo di crescita perché piccolo, poco popolato, dall'ecosistema meno favorevole e privo di materie prime, proprio grazie a queste caratteristiche il pianeta divenne un ricettacolo di attività criminali, e un punto di scambio per la quasi totalità di traffici che avevano luogo nel settore.

La Ribellione

Fino all'inizio dei moti di ribellione l'Impero, forte del suo isolamento, sfruttò questa zona per il suo apparato bellico in modo talmente indiscriminato che, ad un punto, la pressione divenne tale che proprio le stesse forze militari locali, stanche di vedersi confinate nel settore mentre ingenti profitti ne uscivano, divennero preda del malcontento e iniziarono a tramare contro il Moff.

A causa dell'isolamento di Zaljing nella frontiera, la stessa Alleanza Ribelle era poco attiva al suo interno, dato che quasi ne ignorava l'esistenza. Solo un pugno di cellule erano attive al momento della grande insurrezione per il rovesciamento dell'Impero, e fu quindi pro-

prio - eccezione che conferma la regola - attraverso il malcontento dei militari che il settore si ribellò al suo potere. Nei giorni immediatamente successivi alla battaglia di Endor, quando la notizia della morte dell'Imperatore iniziava a serpeggiare tra gli alti comandi ma era ancora ignota ai più, una vastissima porzione della flotta e dell'esercito regolari fece scattare un colpo di stato militare contro il Moff, a cui rimasero però fedeli le forze di difesa di Raltus e, soprattutto, le truppe d'assalto. I pianeti sudditi videro presto in rotta il potere imperiale, ma nel sistema capitale la situazione era quella di un sanguinoso stallo. Dopo giorni e giorni di violenti combattimenti, le forze golpiste abbandonarono Raltus, in ginocchio ma non sconfitto, per riparare negli altri sistemi, in maggior parte a Breil. Le forze ancora fedeli all'Impero, ormai isolate, rimasero sul pianeta a leccarsi le ferite.

Dopo La Battaglia Di Endor

Attualmente, il settore fa parte delle regioni di confine, ed è ufficialmente isolato ed indipendente sia dalla Nuova Repubblica, sia dai frammenti dell'Impero riorganizzati sotto il Grand'Ammiraglio Thrawn.

I Sistemi hanno istituito forme di governo autonome, i più potenti (come Xenon e Breil) hanno avuto una certa ripresa economica e sociale, anche se i segni della dominazione imperiale (come l'odio nato tra umani ed elomiani) e della guerra civile sono difficili da cancellare, e le economie sono preda della recessione.

Su Xenon, il governo civile ufficialmente democratico è di fatto in mano ai grandi cartelli industriali, che si reggono in piedi sfruttando le masse degli elomiani, ancora estromessi dal voto e da parecchi diritti politici e civili. Questo porta ad un grande malcontento nelle masse elomiane che vivono in enormi bidonville intorno alle moderne e lucenti città, costruite con i soldi delle corporazioni, che contrastano portando in un mondo di frontiera atmosfere da pianeta civilizzato del nucleo. Questa apparenza di facciata è però minacciata dalla crisi economica che sta colpendo le industrie, prive adesso delle materie prime provenienti da Breil.

Breil d'altro canto, come risultato dell'esser stato il punto di riunione delle forze golpiste, è adesso controllato da una dittatura militare. Essa ha abolito ogni restrizione imperiale nei confronti degli alieni, ammettendoli nella vita dello Stato, ma mantiene un controllo dittatoriale del potere, ottenuto con una sorta di legge marziale permanente e una forte discriminazione tra militari e non militari. Breil non ha punte estreme di ricchezza e povertà come Xenon: il suo arido paesaggio è, sia in città che in campagna, dominato in modo uniforme dai segni di una crisi economica latente, dovuta al crollo delle estrazioni e delle esportazioni di materie prime, che colpisce tutti indistintamente.

Xenon e Breil sono inoltre in guerra tra loro a causa dell'area di Iliath, un grande campo di asteroidi inabitabili ma ricchissimi di materie prime. Formalmente incorporato nella Repubblica Breiliana, esso è da poco dopo il crollo dell'impero oggetto di contesa armata tra i due sistemi indi-

pendenti e rivali: Xenon, infatti, non può far funzionare le sue industrie senza materie prime, né può importarne in quantità a causa del blocco astronavale breiliano. Breil, d'altro canto, rivendica con forza Iliath, e cerca di trovare altri punti verso cui esportare, ma la militarizzazione dell'area ha ridotto notevolmente le estrazioni, e i pirati degli asteroidi, forti come non mai (forse con il sostegno occulto di esterni) rendono difficili le esportazioni.

Dopo i primi anni di conflitto acceso, la guerra ormai langue e si è trasformata in una contesa quasi esclusivamente di nervi ed appostamento. Le forze armate Xenoniane, sia pur piccole, sono agguerrite ed equipaggiate con mezzi più moderni, comprati dalle corporazioni, ma la massiccia militarizzazione del campo di asteroidi da parte dei breiliani confina le loro azioni a brevi incursioni mordi-e-fuggi. Breil, dalla sua, disporrebbe di forze armate più numerose e potenti, ma l'obsolescenza dei mezzi (quasi tutti residuati imperiali), la demotivazione del personale e la mancanza dei fondi necessari per il sostegno della spinta bellica gli impedisce di avere la forza per sfondare. Il conflitto si allunga, indebolendo progressivamente entrambe le parti.

L'Impero è ancora presente nella zona; il pianeta Raltus è ancora in mano al Moff imperiale, anche se in forte recessione ed isolato dal resto delle rimanenze dell'Impero. Per scongiurare un collasso economico definitivo, egli ha avviato un programma di reindustrializzazione del pianeta, cercando di riattivare l'economia locale di sostentamento, ma molto è stato compromesso dal lassismo degli anni in cui tutto quello che doveva fare Raltus per mantenersi era esigere i tributi. La corruzione dilaga, le infrastrutture di governo sono ormai inutili, quelle agricole e industriali quasi scomparse. A tutto questo si aggiunge il fatto che la prima necessità del governo rimane la ricostituzione di forze armate adatte a riconquistare il settore, un progetto troppo ambizioso che mina alla base ogni speranza di ripresa.

Come zona depressa, Zaljing è un buon rifugio per criminali, contrabbandieri ed in generale criminali bisognosi di terreno fertile. Noti sono i pirati che infestano le rotte seguite dai convogli trasportanti i minerali breiliani ed i prodotti delle industrie di Xenon; l'ubicazione della loro base è tuttora sconosciuta, anche se appare sempre più probabile che ci sia qualche potenza occulta a rifornirli.

Il sistema di Relia ha anch'esso un governo autonomo, ma la sua autorità è di fatto inesistente. Il pianeta è in mano a organizzazioni criminali, contrabbandieri, mercanti di schiavi, mercenari e quant'altro.

L'Holonet è stata parzialmente riattivata dai governi locali, anche se il collegamento con le zone interne della galassia non è costante né garantito, ed è quindi anche diffusa l'attività degli Hackers.

Il settore è anche sede di intensa attività per i servizi segreti: quello imperiale mira a riannettere, con la forza, a Raltus i pianeti ribellatisi, quello neorepubblicano cerca di provocare un moto volontario di avvicinamento dei sistemi alla Nuova Repubblica, per farli poi entrare con un trattato di alleanza. Per questo, anche come rimedio all'aver trascurato Zaljing durante l'ondata insurrezionale del dopo-Endor, la Repubblica ha istituito un apposito ufficio dei servizi segreti per la gestione degli affari locali, che però risente del taglio dei fondi dovuto all'emergenza creata dal ricostituirsi dell'Impero sotto il grand'Ammiraglio Thrawn.

Infine, i servizi segreti degli stati indipendenti sono costantemente impegnati in affari di relazioni non ufficiali tra i giovani governi. Essi sono però raramente composti da persone motivate e fedeli, e come nei corrispondenti governi ufficiali corruzione, doppio gioco e secondi fini sono la regola più che l'eccezione. Questo porta ad avere un'infrastruttura di fatto indipendente, e che può arrivare addirittura ad operare per scopi diversi da quelli dei governi da cui dovrebbe dipendere.

1.2 Note Di Gioco

E' doverosa una precisazione preliminare: Zaljing è stato costruito, di fatto, ad uso e consumo di un determinato gruppo di giocatori che, sia pur cambiando personaggi e subendo anche avvicendamenti tra di loro, ha mantenuto uno stile di gioco determinato, tendente in modo prevalente all'interazione investigativa, magari condita da scene d'azione, certo (è pur sempre Guerre Stellari!), ma prevalentemente usate come "gran finale".

Ho sempre creato e gestito le mie avventure di GdR determinando cosa "l'ambientazione" avrebbe fatto senza i PG. In pratica, mi immaginavo una storia, come si originava, come si sviluppava e come finiva, il tutto come una sorta di mini-romanzo determinato a priori. Fatto questo, ripartivo all'inizio, ma coinvolgendo al suo interno anche i giocatori. Se i PG agivano in modo da modificare il corso degli eventi che si sarebbero svolti senza di loro, allora si

partiva con l'improvvisazione, bastava tenere ben saldo come avrebbe reagito l'ambientazione alle azioni dei PG.

In più, una nota di carattere temporale: tranne una, tutte le mie avventure si sono svolte nell'epoca del dopo-Endor, quindi le cose che presenterò, derivando dalla mia esperienza, saranno tutte relative a questo periodo.

Isolamento è Libertà Di Movimento

Può sembrare un gioco di parole, ma è proprio così: Zaljing è un settore isolato, e quindi ha un grande pregio in gioco: le azioni anche più eclatanti che vi si possano compiere andranno a influenzare poco o nulla il resto della galassia.

E' un problema che forse è condiviso da pochi Master: se si gioca in un momento dell'ambientazione che si inserisce tra periodi definiti, arrivare a far accadere qualcosa che potrebbe mettere in crisi la linea logica che ha portato agli eventi "ufficiali" già definiti come successivi. Pensate ad un gruppo di PG troppo vitaminizzato che distrugge il Millennium Falcon, o a un infiltrato ribelle talmente potente da poter bloccare la flotta imperiale prima che essa attacchi la base di Hoth. Ciò comprometterebbe la storia successiva già narrata. E' la cosa che ho sempre voluto evitare.

In Zaljing, questo effetto viene molto limitato: i personaggi possono magari essere anche coinvolti in uno scandalo di proporzioni planetarie, o un membro di un governo può essere assassinato, o su di un pianeta può scatenarsi un'insurrezione o un golpe: tutto questo, stante sicuri, senza alcuna ripercussione. La galassia non sta a vedere cosa succede in un settore isolato della frontiera!

Intrigo E Azione

Nell'ideare il settore, non nego di aver tratto ispirazione dal mondo reale, e in particolar modo da quella moltitudine di stati che, in america latina, sono stati tristemente al centro di una lunga e sanguinosa scia di dittature, colpi di stato, governi fantoccio. E' questa l'atmosfera che si dovrebbe respirare giocando in questa ambientazione: governi autoritari ma deboli, oppure apparentemente democratici e sorretti da cartelli economici di opportunità, fanno sì che non vi sia un'unica legge vigente, ma un'infinità di organizzazioni, più o meno alla luce del sole, a cui soggiacere.

Per esperienza, sono convinto che i personaggi che

rendono al meglio in questi frangenti siano quelli legati ad organizzazioni che operino, appunto, nell'ombra, come malavita, società segrete stile massoneria, reti insurrezionaliste, bande di mercenari, servizi segreti dei singoli stati, dell'Impero o della Nuova Repubblica. In questo modo l'avventura può assumere al meglio quel tono di "rimestare nel torbido" che porta a continui cambi di punti vista rispetto a chi è amico o nemico, a quel non potersi mai fidare di nessuno che, a mio parere, è essenziale per tenere alto il tenore della storia.

A Zaljing il doppiogioco è la regola, non l'eccezione: dato che tutto si risolve in una lotta tra pezzenti per quello che è una semplice nota sulle carte galattiche, è molto difficile trovare persone che fanno quel che fanno perchè davvero ci credono. Certo, in generale gli agenti della Nuova Repubblica saranno persone oneste e volenterose, gli elomiani ribelli di Xenon cercheranno davvero riscatto dalla loro magra condizione e i membri del DSI saranno gli ultimi invasati sostenitori del Nuovo ordine di Palpatine, ma questi esempi sono destinati a rimanere isolati. I servizi informazioni dei piccoli stati indipendenti sono spesso deviati, formati da persone legate solo tramite soldi o ricatti, o che perseguono fini personali. Una organizzazione in lotta contro un governo sarà molto facilmente sovvenzionata da nemici esterni, o da cartelli economici interni che cercano solo un profitto economico. I politici "democratici" sono legati strettamente ai grandi centri del potere economico, i militari saranno spesso scontenti, facilmente adescabili da qualche ambizioso ufficiale con brame di potere. Per non dimenticare le vere e proprie organizzazioni criminali, molto fiorenti in questo angolo buio della galassia e spesso saldamente in contatto con l'autorità costituita e - soprattutto - con chi fa girare soldi.

Tutta gente pronta a cambiare padrone per i motivi anche più futili che gli possano sembrare convenienti...tutti potenziali personaggi per i vostri giocatori.

Tabella Di Astronavigazione

Questa tabella presenta la durata del viaggio lungo le rotte battute e definite all'interno del settore e da Zaljing verso altri mondi conosciuti della galassia. Tutti questi percorsi richiedono a chi traccia la rotta un tiro di difficoltà normale. Durante il gioco in periodi successivi ad Endor, i tempi sulle rotte che collegano il sistema al resto della galassia sono da maggiorare, come da regolamento per lo scarso traffico, dal 10 al 25% a discrezione del Master.

g = giorni h = ore m = minuti

	Coruscant	Lianna	Coreellia	Xenon	Breil	Raltus	Relia
Coruscant	-	12g 14h	4h	7g 10h	7g 2h	8g 3h	7g 18h
Lianna	12g 14h	-	15h	4g 15h	4g 23h	5g 8h	10g 4h
Coreellia	4h	15h	-	10g 12h	10g 20h	11g 20h	10g 4h
Xenon	7g 10h	4g 15h	10g 12h	-	1h 20m*	18h	5h 08m
Breil	7g 2h	4g 23h	10g 20h	1h 20m*	-	20h 10m	4h 30m
Raltus	8g 3h	5g 8h	11g 20h	18h	20h 10m	-	15h 20m
Relia	7g 18h	10g 4h	10g 4h	5h 08m	4h 30m	15h 20m	-

*nota: la rotta diretta tra Xenon e Breil passa attraverso il campo di asteroidi di Iliath. Essa richiede un tiro di difficoltà difficile, ed è da considerarsi perduta nel dopo-Endor, a causa della guerra tra i pianeti che ne ha distrutto i ripetitori.