

Capitolo Due

Xenon

2.1 Dati Riassuntivi

Xenon

Tipo: terrestre;
Clima: temperato/freddo;
Atmosfera: Ossigeno, Azoto e altri gas;
Idrosfera: oceani;
Gravità: standard;
Lune: nessuna;
Altri pianeti nel sistema: Dor (piccolo planetoido privo di atmosfera vicinissimo ai soli), Safarkal (pianeta di dimensioni similari ma privo di acqua, e con atmosfera composta di gas inerti, interno rispetto a Xenon), Tumburr (gigante gassoso, con due satelliti di dimensioni planetarie ma inabitabili, esterno rispetto a Xenon);
Morfologia: pianure vaste, un tempo boschive, basse montagne, ampie città;
Capitale: Sazara (fascia equatoriale sud);
Altre città: Catus, Loia, Taron;
Periodo di rotazione: 28 ore standard (nota: il pianeta ha due Soli: il primo ha un giorno di 11 ore, poi 2 ore di buio, poi sorge per 6 ore il secondo Sole, blu e meno luminoso. Seguono 9 ore di buio.);
Periodo di rivoluzione: 253 giorni standard;
Specie senzienti: Umani, Elomiani;
Spazioporto: vari spaziotporti urbani, più moli in orbita;
Popolazione: circa 7.350.000.000;
Forma di governo: repubblica (controllata dai cartelli industriali) - il governo è unico e controlla tutto il sistema stellare;
Livello tecnologico: aerospaziale;
Esportazioni principali: materiali elettronici, beni di consumo e industriali (limitate però ai territori esterni);
Importazioni principali: materie prime.

Il Sistema In Generale

Xenon è l'unico pianeta abitabile del suo sistema. Altri insediamenti abitati esistono in tutti i pianeti del sistema, ma si tratta esclusivamente di avamposti scientifici (Dor), minerari (Safarkal e alcune lune di Tumburr), o di postazioni militari di rifornimento o osservazione.

Singolare peculiarità del sistema è il suo sole: caso abbastanza raro per ospitare pianeti abitabili, esso è una stella doppia, con una componente gialla e una blu.

Contrariamente a quanto sia possibile aspettarsi, però, la combinazione della distanza delle due stelle e del loro periodo di rotazione fa sì che il doppio sole non abbia altre conseguenze sulla vita degli abitanti, se non quella di un caratteristico "doppio giorno" che, nonostante varie previsioni di effetti negativi sul ciclo vitale, ha dimostrato con il tempo di non essere nulla di più che una curiosità del pianeta, senza alcuna conseguenza per gli abitanti che si sono rapidamente ed efficacemente adattati al diverso ritmo di vita.

Il Sistema di Xenon è facilmente raggiungibile attraverso l'iperspazio, con rotte commerciali mappate 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 della rotta che collega Xenon con il sistema stellare limitrofo di Breil. 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 Xenon e Breil, 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.

2.2 Un Po' Di Storia

Primo ad essere oggetto di insediamenti stabili, quello di Xenon si è imposto sin dall'inizio come il più avanzato e popoloso dei sistemi del settore Zaljing. Il pianeta Xenon ha visto sorgere le prime città coloniali, le sue risorse naturali sono state le prime ad esser sfruttate per installare un efficace apparato industriale, la sua economia è stata la prima a raggiungere un livello di sviluppo tale da poter esser considerata matura ed indipendente dai sussidi coloniali della Repubblica.

Di pari passo, anche la società xenoniana cresceva: i coloni, principalmente umani ed elomiani, costruivano un impianto sociale basato sugli ideali della democrazia galattica. Pur non diventando mai capitale del settore, Xenon è sempre stato il suo punto di riferimento sociale ed economico.

L'era Repubblicana

La popolazione maggiore, l'orografia, la disponibilità di materie prime rapidamente fruibili furono tra i fattori determinanti del rapido sviluppo del settore. Il pianeta abitato vide sorgere insediamenti e città, ben disposti e collegati tra loro da una rete di infrastrutture di trasporto capillare. E' in questo periodo che nasce, relativamente a Xenon, il detto "*un pianeta del nucleo portato alla periferia*", con cui ci si riferiva all'aspetto delle sue città, all'organizzazione della sua economia e alla sua società, ben diverse - in positivo - da quelle tipiche di un "mondo di frontiera". In un tono un po' minore fu lo sviluppo del resto del sistema, complice anche il fatto che gli altri pianeti avevano ben poco di interessante da offrire, eccezion fatta per alcuni giacimenti minerari ed energetici, comunque limitati nelle dimensioni. Questo aspetto però, accentrando tutto lo sforzo sul pianeta principale, contribuì ulteriormente al suo sviluppo.

Protagoniste indiscusse della prosperità del pianeta furono le sue industrie, che presto si distinsero, nella zona, come avanzate e innovative. Giovandosi di tecniche di costruzione "allo stato dell'arte" portate con la colonizzazione, da subito i prodotti xenoniani si qualificarono ad un livello decisamente superiore alla media dei territori esterni. Certo, comunque si rimaneva su di un piano diverso da quello delle maggiori corporazioni industriali della Galassia, ma le industrie xenoniane riuscirono a conciliare bene le caratteristiche avanzate dei loro prodotti con le doti di robustezza, semplicità ed affidabilità necessarie nei territori esterni della Galassia.

Questa rapida espansione ebbe però un prezzo: l'altrettanto rapido esaurimento delle risorse naturali del pianeta e del sistema. Sebbene facilmente sfruttabili grazie al loro posizionamento, infatti, i giacimenti minerari e gassosi si rivelarono di modesta entità, finendo con l'esaurirsi rapidamente una volta sottoposti ad uno sfruttamento intensivo. Un rimedio al problema, che rischia-

Sazara

"La perla dei territori esterni". Sovente, con questo appellativo, ci si riferisce a Sazara, città capitale di Xenon.

Il modo di dire, oggettivamente fondato, nasce dall'elevatissimo livello architettonico, qualitativo e culturale proprio della città sin dal momento della sua fondazione. I coloni del pianeta (cosa alquanto rara) riuscirono infatti a portare a compimento senza modifiche il piano degli insediamenti progettato dalla Repubblica, forse anche grazie sia all'orografia, sia al rapido esaurimento delle materie prime che non comportò forti modificazioni della stessa. Ogni città è quindi parte di una rete, tesa ad ottimizzare i trasporti, la qualità della vita, la distribuzione della popolazione. Le città xenoniane sono frutto di un progetto unico, dalla scelta del luogo al disegno degli assi di trasporto urbano, e questo le rende molto più a misura d'uomo della maggior parte delle città dei territori esterni.

Sazara, la capitale, è il culmine di questa realtà: le sue architetture sono moderne, ma ben armonizzate, gli assi viari, le linee di trasporto pubblico e le infrastrutture sono studiati e localizzati considerando le aree di sviluppo urbano programmate, i centri industriali ed energetici sono efficienti e ben dislocati rispetto alle aree residenziali e ai collegamenti con le altre città. Arrivando in città, dal grande e moderno spaziorporto o da una delle stazioni degli assi ferroviari a levitazione magnetica che costituiscono la principale via di comunicazione del pianeta, non si ha nemmeno la parvenza di trovarsi così distanti dal centro galattico.

Quest'immagine ha però un forte elemento di contrasto: sin dall'età dell'Impero, a Sazara come in ogni altra città, con le leggi del nuovo ordine e l'emarginazione degli elomiani, il centro splendente e sviluppato della città ha iniziato ad esser circondato da un anello di disperazione: le bidonville dove vivono i non umani diseredati, costruite a ridosso degli insediamenti industriali da imprese senza scrupoli, producendo incubi di cemento ed emarginazione. Dal canto loro, le industrie forzate alla massima produzione hanno iniziato ad ignorare i limiti all'emissione di inquinamento, avvelenando progressivamente aria, acqua e terreno. L'oscurantismo culturale ha inaridito la vita sociale della città, riducendola ad un mero susseguirsi di appuntamenti fissi e preparati in modo da non turbare le masse.

Tutto questo continua anche con la fine del dominio imperiale, dato che il governo indipendente persegue gli interessi degli stessi gruppi di potere.

La "perla dei territori esterni" è adesso sommersa in un accumulo disgustoso, e continua a produrne incurante del futuro.

va di paralizzare il grande sviluppo del pianeta, fu trovato nel sistema stellare confinante di Breil: all'interno dei suoi confini, ma disposto al di fuori del pianeta più esterno, nello spazio vuoto che lo separa da Xenon, è infatti situato un enorme e fitto campo di asteroidi, che si estende per milioni di chilometri: Iliath. Questi asteroidi, inabitabili ma ricchissimi di minerali e giacimenti energetici, divennero presto sede di un'infinità di colonie minerarie, di tutti i tipi e dimensioni controllate dai breiliani, che si specializzarono nell'estrazione facendone un cardine della loro economia.

Le materie prime venivano estratte e portate su Xenon per essere trasformate dalle sue industrie, consentendogli di proseguire nel suo sviluppo industriale trascinando, di conseguenza, l'intero settore in una spirale positiva.

L'Impero

Come per il resto della galassia, anche per Xenon l'avvento dell'Impero coincise con l'inizio di un periodo buio ed oscuro.

Il pianeta venne rapidamente privato delle comunicazioni HoloNet, e assoggettato al governo del Moff imperiale, con sede nel vicino sistema di Raltus.

Seguendo i dettami del nuovo ordine, gli alieni vennero privati della gran parte dei diritti: l'intera popolazione elomiana del pianeta si trovò ghettizzata, e ridotta ai livelli sociali più umili.

Infine, a Xenon venne di fatto tolto il controllo sulle stesse industrie. Grazie a manovre speculative sostenute da minacce, corruzione e strani "incidenti" ad alti funzionari e agli approvvigionamenti, le grandi megacorporazioni galattiche, fedeli all'Impero, si appropriarono rapidamente dell'apparato industriale del pianeta, che venne immediatamente posto al servizio della macchina bellica imperiale.

Enormi bidonvilles si svilupparono intorno alle moderne città, da cui la massa dei nuovi diseredati fuggiva o era scacciata. Lavoratori elomiani schiavi producevano componenti standard per gli arsenali militari, di fatto il patrimonio di una fiorente industria dei territori esterni venne cancellato. Anche il tenore di vita della maggioranza degli umani calò drasticamente, a causa delle restrizioni e dell'oppressione totalitaria, dell'inquinamento dovuto all'iperproduzione e ai disagi economici. Solo una ristretta cerchia di ricchi prosperava, collaborando attivamente con l'Impero.

Dopo La Battaglia Di Endor

Per Xenon non vi furono rivolte e sollevazioni popolari, né tantomeno folle festanti al momento della caduta dell'Impero.

La notizia dell'avvenuto cambio di potere, con la sollevazione delle stesse forze armate su Raltus e i violenti scontri che ne seguirono, arrivò prima alle orecchie dei potenti, che si organizzarono per sparire nel giro di una notte: quando le prime astronavi dei golpisti arrivarono in orbita, nessun rappresentante dei livelli maggiori di

comando era più rintracciabile.

Il pianeta si svegliò a metà. I primi a farlo furono i rappresentanti locali delle megacorporazioni galattiche: intuendo la situazione, concertarono con i militari una nuova struttura di potere, un governo che non fosse né corporativo né militare. Un governo provvisorio venne istituito con l'unico compito di garantire l'indipendenza del sistema, e di preparare rapidamente una costituzione.

I lavori furono alquanto rapidi, grazie anche alla relativa calma nel sistema con breiliani ed ex-imperiali impegnati a lottare tra loro. Xenon visse dieci mesi di quasi totale isolamento, al termine dei quali la struttura dello stato venne resa defintiva: il sistema venne organizzato come una repubblica, presidenziale e democratica, con cariche elettive e partiti politici liberi. Apparentemente, uno strappo deciso con il vecchio sistema imperiale, tranne che per un aspetto: gli elomiani.

Per gli elomiani quasi non vi fu transizione: la loro partecipazione alla costruzione del nuovo stato non venne mai nemmeno presa in considerazione, non vennero mai interpellati, mai sollevati un minimo dallo status di paria che occupavano, come alieni, sotto l'Impero.

Ciò era, infatti alla base del compromesso che aveva portato all'intesa iniziale tra corporazioni e militari: le prime necessitavano, per evitare un tracollo economico, di mantenere il bacino di manodopera a basso costo rappresentato dagli elomiani. I secondi non fecero fatica a mantenere, semplicemente, lo stato delle cose a cui erano già abituati.

La repubblica xenoniana indipendente nacque così, democratica e partecipativa per gli umani, assolutamente indistinguibile dall'Impero per gli Elomiani. Le corporazioni industriali si insediarono da subito nella politica, attraverso un sistema di lobbies nato insieme allo stato stesso. Economicamente parlando, Xenon era pronto per tornare a prosperare. Ma un problema antico si ripropose a sbarrare la strada: la scarsità di materie prime. Il campo di asteroidi di Iliath, infatti, faceva ormai parte di uno stato estero, avendo anche il sistema di Breil rivendicato la sua indipendenza. Il governo della giunta militare insediatosi nel sistema vicino, alle richieste di collaborazione, rispose negativamente, offrendo soltanto la vendita dei minerali già estratti, e ad un prezzo molto alto.

Xenon si aspettava una risposta del genere: non ritenendo accettabile correre il rischio, le forze armate fecero scattare un piano di invasione del campo di asteroidi già preparato, contando di prendere di sorpresa la flotta breiliana, indebolita dai combattimenti contro gli imperiali di Raltus. Forte dell'effetto sorpresa e della migliore condizione dei mezzi, la flotta avrebbe dovuto rapidamente conquistare l'indifeso campo di asteroidi.

Previsione rapidamente smentita dai fatti: sia pur fresche e meglio equipaggiate, le forze di Xenon riuscirono a malapena a stabilire una testa di ponte nel campo di asteroidi: il semplice rapporto numerico privilegiava gli avversari, che sia pur provati e dotati di equipaggiamento usurato risultarono più motivati, e furono anche rapidi nel militarizzare Iliath, fortificando ogni installazione mineraria e rendendo impossibile ogni altra espansione. La guerra si trasformò rapidamente in un logorante conflitto di posizione.

La Situazione Attuale

Cinque anni dopo la battaglia dei Endor, Xenon continua ad essere in guerra con Breil, a causa delle sue ingenti riserve di materie prime, necessarie alle industrie del pianeta. La classe militare è scontenta di come il governo (controllato dalle industrie) gestisce la guerra cercando di appropriarsi degli stabilimenti minerari di Breil intatti, mentre i militari preferirebbero una serie di attacchi diretti. Il prolungarsi del conflitto, ormai una guerra di posizione e logoramento fatta prevalentemente di provocazioni e “incidenti a fuoco” tra gli asteroidi, sta influenzando negativamente sulla motivazione delle forze armate, che rapidamente hanno scoperto di essere inadatte al compito di una guerra di conquista. Corrono voci, seppur prive di conferma, secondo cui i generali starebbero tramando per prendere il potere.

Altro problema del pianeta è la minoranza Elomiana. Gli Elomiani fanno parte dei ceti sociali più bassi, lavorando come operai nelle industrie elettroniche o come contadini nelle campagne. Essi sono privi del diritto di voto, e considerati a tutti gli effetti dei cittadini di seconda classe. Intorno ad ogni città, tra i sobborghi industriali, si estendono i ghetti elomiani, sedi di malavita e disperazione. Da tempo serpeggiano moti rivoluzionari, che fanno capo ad un'organizzazione chiamata Fratellanza

Elomiana. La naturale tendenza della specie a ricercare l'ordine nelle cose, però, fa sì che una ribellione su larga scala sia, di fatto, impensabile. La Fratellanza è quindi di dimensioni ridotte, ha poche cellule attive a livello combattente, con le quali compie atti terroristici e sabotaggi contro le istituzioni di Xenon, ed effettua qualche sporadica azione di guerriglia. La politica del governo, dettata dalle corporazioni che lo controllano, è quella della repressione poliziesca: in risposta alle azioni degli elomiani, la polizia compie rastrellamenti e incursioni mirate nei quartieri elomiani, che vanno però solo ad aumentare l'odio. Non sono rare le operazioni di infiltrazione da parte di agenti in copertura (spesso mercenari), allo scopo di smascherare dall'interno i cospiratori. Addirittura, alcuni elomiani sono giunti a guardare con favore ai “nemici per eccellenza” di Breil, dove, sia pur sotto un regime di dittatura militare (comunque piuttosto accettabile dagli elomiani, in quanto “espressione d'ordine”), umani ed elomiani godono degli stessi (pochi) diritti. Questo ha portato la popolazione umana a vederli come disfattisti e sabotatori prezzolati del nemico, aumentando ancora gli attriti.

La Nuova Repubblica ha cercato invano di far entrare Xenon a far parte dell'Unione con la diplomazia. Ora, Coruscant pensa che prima di rinnovare la richiesta sia necessario fermare la guerra con Breil. I servizi segreti neorepubblicani sono dunque attivissimi su Xenon con lo scopo di interrompere le ostilità.

La Politica Xenoniana

Sia pur esistente da pochi anni, lo stato xenoniano è già organizzato e stratificato come se durasse da molto più tempo. La costituzione, varata dopo discussioni decisamente brevi, prevede un sistema presidenzialista, con il capo dello stato eletto direttamente dai cittadini, che nomina e dirige i lavori del governo, che detiene sia il potere esecutivo che quello legislativo. Il parlamento, un'unica camera di 2000 membri, è eletto contestualmente al presidente in un'unica elezione, ogni quattro anni. Ha funzioni consultive e un potere di veto sulle leggi e i provvedimenti del governo, solo di fatto però dato che governo e parlamento tendono ad essere in mano allo stesso partito, provenendo dalla stessa elezione. Elezione a cui possono prender parte solo gli umani. Il potere giudiziario è separato, i magistrati sono funzionari pubblici e giudicano secondo le leggi, che devono essere subordinate alla costituzione.

Visto anche il sistema elettorale fortemente maggioritario, i partiti principali sono due, il Partito Liberale (PLX) e il Partito Popolare (PPX). Sulla carta, rispettivamente occupano posizioni di centro-destra e di centro-sinistra, ma le differenze a livello politico sono poche, dettate principalmente dalle diverse lobbies industriali che li sostengono e che li collocano essenzialmente in un'ideologia liberalista. Anche se da soli questi due partiti totalizzano oltre l'85% dei seggi, essi non sono i soli: l'associazione partitica è infatti libera, anche se vietata ai non umani. Tra gli altri partiti, gli unici a riuscire ad avere almeno qualche seggio sono: il Partito SocialDemocratico Xenoniano (PSDX), che segue la linea del *welfare state*; il Fronte Xenoniano d'Azione (FXA), movimento di estrema destra dichiaratamente xenofobo e nostalgico dell'Impero; la Democrazia Jedi (DJ), partito di centro a ispirazione religiosa; il Movimento per l'Ordine Democratico (MOD), collocato all'estrema sinistra con richieste di voto e pari diritti per gli elomiani, e i Verdi, con un programma ambientalista.

Attuale presidente della repubblica è Arnal Lerro, un ex capitano d'industria al potere sin dalla caduta dell'Impero. Eletto nelle prime elezioni dopo il varo della costituzione, ha però dopo soli due anni indetto nuove elezioni per rafforzare la maggioranza del suo partito, il PPX. La manovra è riuscita, e da più di due anni il suo governo agisce senza ostacoli. Lerro è saldamente supportato dalla lobby dell'elettronica e dei beni di consumo, e la sua politica è di incentivare i consumi interni per far progredire l'economia. Riguardo alla gestione della guerra, vista l'impossibilità di sfondare militarmente la flotta è tenuta a difesa delle poche porzioni di Iliath conquistate, vitali per l'estrazione delle materie prime, mentre i servizi segreti sono impiegati su larga scala in azioni di infiltrazione e sabotaggio contro Breil. Il potenziamento dei servizi ha però portato anche alla creazione di diverse frange deviate all'interno di essi, che operano secondo interessi diversi da quelli dello stato, se non totalmente in contrasto con essi.

Opinione diffusa sul pianeta è che il governo agisca, oltre che attraverso canali istituzionali, anche tramite una fitta rete di corruzione e connivenze tra politica e interessi privati. Ciò è supportato da una serie di scandali giornalistici che lo hanno colpito, e dall'oggettiva forte corruzione presente nella pubblica amministrazione.

2.3 Note Di Gioco

Xenon è stato il primo - e per un certo tempo, l'unico - pianeta dettagliato del settore, finché le esigenze del gioco non portarono a dettagliare anche i sistemi limitrofi. Di conseguenza, esso è assolutamente il più variegato ed approfondito degli altri, e questo moltiplica ovviamente le possibilità di gioco al suo interno.

Un'Ambientazione Atipica

Usare Xenon come ambientazione di gioco significa introdurre delle "variazioni sul tema" al classico setting di Guerre Stellari. Il sistema infatti, sia come concetto che come realizzazione, deriva direttamente da un filone fantascientifico successivo a quello che originò l'ambientazione di Lucas. L'atmosfera che vi si respira si avvicina molto a quella di film come la serie *Alien* e *Atmosfera Zero*, o del genere *Cyberpunk*. Una tecnologia più "sporca", le avventure spaziali viste con occhio disilluso. Sul pianeta, le masse di elomiani diseredati, il loro netto squilibrio con la classe dirigente che addirittura si è costruita il giocattolo di una democrazia. Lo stridere dei grandi centri urbani, sia pur decadenti, con le immense bidonville che li circondano, rende il filo conduttore delle avventure sul pianeta: pochi detengono potere e ricchezza, a scapito di molti. E si tratta, per di più, di una ricchezza sterile, così percepita solo grazie all'isolamento dal resto della galassia, che toglie termini di paragone. Xenon ha scelto di "regnare all'inferno", e si crogiola del suo primato in un settore periferico ignorando i pur evidenti segni della sua decadenza. In sostanza: i poveri (principalmente elomiani, ma non solo) se la passano male fisicamente, ma anche un alto ufficiale o un dirigente industriale non vivono nella bambagia. Pur disponendo di un certo benessere materiale, dovranno sempre guardarsi alle spalle, visto il sistema che si fonda primariamente sull'interesse personale: i falsi amici pronti ad approfittare dell'occasione sono all'ordine del giorno).

La fede nella forza è pressoché assente nel sistema, e spesso derisa (...*le antiche religioni e le loro strane armi contano poco davanti a un fulminatore al tiarzo...*). Con la fine dell'epoca imperiale le persecuzioni contro i Jedi sono finite, ma la gran parte della popolazione è rimasta su una posizione di scetticismo. Sul pianeta vi sono utilizzatori della Forza, e anche alcuni Jedi minori, ma principalmente attivi come predicatori, e comunque nessuno dotato di grandi poteri. Sono impegnati per l'uguaglianza dei diritti di umani ed alieni, ma il loro scarso seguito gli impedisce di avere un peso politico rilevante.

Su di una società del genere, la guerra contro Breil ha avuto un forte effetto di "doccia fredda". L'invasione di Iliath non era soltanto un'operazione per reperire risorse: essa doveva anche significare la superiorità di un modello politico e sociale su un altro. La flotta, appositamente

riequipaggiata con mezzi acquistati dalle corporazioni galattiche, avrebbe dovuto rappresentare in campo militare lo strumento dell'egemonia xenoniana nel settore di Zaljing. Il fallimento dell'operazione, impantanatasi in un conflitto di posizione, ha scosso notevolmente l'opinione pubblica: la gente comune si rese conto che xenon primeggiava soltanto grazie allo scarso valore dei concorrenti, e che nessuna garanzia sul futuro poteva esser tratta senza uno sguardo al di fuori dei propri confini.

Personaggi E Storie

Il gioco su Xenon si basa sull'incrocio tra le tematiche classiche di Guerre Stellari e quelle del "basso futuro" tipiche degli anni '80 del novecento. L'avventura dei ribelli in lotta aperta contro l'Impero Galattico si trasforma, su scala più piccola, nella lotta contro una società retta da interessi

La Fratellanza Elomiana

Gli Elomiani tendono per natura a cercare l'ordine e l'organizzazione. E, sia pur trovandosi sul fondo della società, e subendone le conseguenze, si sentono parte di essa.

Nelle periferie degradate delle città, quindi, fa nonostante tutto fatica ad affermarsi un moto organizzato di contrasto al sistema, che si proponga ideali rivoluzionari.

Con l'appellativo di "fratellanza elomiana", quindi, si fa riferimento non tanto ad una rete organizzata di attivisti antigovernativi, quanto ad una moltitudine di cellule sparse per il sistema di Xenon, ognuna quasi autoreferenziale e, in molti casi, con finalità e *modus operandi* diverso dalle altre: vi sono comitati per i diritti, bande terroristiche, gruppi di pressione politica, sabotatori e organizzazioni disfattiste a favore di Breil (gli elomiani vedono il sistema vicino come un esempio da seguire, poco gli importa che sia governato da una giunta militare, e anzi la convinzione è rafforzata dalla guerra in corso con Xenon), e semplici gruppi criminali che sfruttano l'idea di attivisti antigovernativi per trarre profitti illeciti.

Come ogni cosa retta da elomiani la fratellanza è organizzata, con vertici direttivi e una rete di contatti, che però hanno poco successo nel rendere realmente parte di un piano le varie attività. La "rete" serve per scambiarsi denaro o informazioni, per cercare manodopera, ma tutto si svolge sempre come iniziative di gruppi isolati. Non sono rari i casi di infiltrazione, da parte di agenti governativi o di elomiani collaborazionisti.

A mancare è anche un braccio politico, che operi alla luce del sole: agli elomiani sono infatti vietati il voto e l'attività politica. Anche il partito a loro più vicino in parlamento, il Movimento per l'Ordine Democratico, è comunque costituito da umani, e ha solo tre deputati eletti nei collegi delle colonie minerarie spaziali, dove umani ed elomiani lavorano fianco a fianco.

che non sono quelli della prosperità per la popolazione. Spunto primario per avventure può essere quello degli elomiani emarginati: i loro bassifondi possono essere un tipico *covo di feccia e malvagità* secondo i dettami dell'ambientazione classica. Umani ed alieni possono essere coinvolti in qualsiasi storia di contrabbando, furti o gioco d'azzardo, per non parlare della tematica della ribellione contro il governo planetario: gli elomiani possono essere ottimi membri della fratellanza, con qualsiasi fine, o contrastare l'idea rivoluzionaria. Possono essere sabotatori al servizio di Breil, o collaborazionisti del governo, convinti con false promesse, soldi o minacce. Nulla inoltre vieta la presenza di personaggi di altre specie, umani e non, sia come simpatizzanti della causa, sia come infiltrati della polizia, sia come agenti di poteri esterni (Breil, l'Impero, la Nuova Repubblica...) che cercano di manovrare a loro vantaggio la situazione.

Saltando "dall'altra parte della barricata", la società xenoniana si presta ottimamente all'intrigo politico: il sistema dei partiti è strettamente legato agli interessi economici, legali e non, e fortemente pervaso di corruzione. Spionaggio industriale, ricatti, sabotaggio, speculazioni, corruzione e traffici illeciti possono essere ottimi nuclei per avventure, in cui anche personaggi "altolocati" possono trovarsi invischiati. Gruppi di rampanti industriali, o lobbysti in cerca di supporto, possono ben essere protagonisti di queste storie, così come poliziotti o agenti di controllo, pubblici o privati, leali o devianti.

I due livelli della società possono anche interagire tra loro nella stessa storia. Gruppi elomiani di sabotatori possono essere "indirizzati" contro uno stabilimento industriale rivale per una speculazione, o un attentato può essere organizzato contro un esponente politico rivale, o troppo influente. Altra leva da utilizzare per lo scopo sono gli umani che solidarizzano con gli elomiani, sia quello del Movimento per l'Ordine Democratico che quelli appartenenti a gruppi di credenti nella Forza.

Cambiando registro di avventure, il sistema di Xenon è strutturato per offrire anche ambientazioni spaziali (del resto siamo in Guerre Stellari, no?). Come massima economia del settore Zaljing, esso costituisce di fatto il principale crocevia degli scambi commerciali a livello interplanetario. Dai traffici delle grandi compagnie galattiche, ai piccoli mercanti indipendenti, il volume di scambi è notevole visti gli standard dei territori esterni, con in più la caratteristica eccezionale di avere una bilancia commerciale positiva: le esportazioni di Xenon sono infatti superiori alle sue importazioni, cosa molto rara in questi settori di frontiera.

In linea con la posizione nei territori esterni è, invece, la minaccia continua alle rotte commerciali costituita dai pirati spaziali: gruppi di fuoriusciti delle forze armate imperiali, mercenari e membri di bande criminali riuniti, e ben coordinati, conducono raid contro i convogli commerciali in entrata e in uscita dal sistema. Le rotte iperspaziali, infatti, richiedono dapprima un primo, breve salto fino ai margini del campo di asteroidi di Iliath. Solo dopo una breve navigazione a velocità subluce nelle aree limitrofe alla zona, un'astronave può finalmente compiere balzi a lungo raggio. I pirati, che probabilmente hanno base proprio tra

gli asteroidi, approfittano spesso di questa interruzione del viaggio per tendere i loro agguati ai convogli. Finora, tutti i tentativi della flotta xenoniana di scortare le astronavi commerciali, o di condurre indagini e raid alla ricerca dei pirati, non hanno avuto alcun effetto nel limitare gli assalti, con i conseguenti danni all'economia del sistema.

Lo scenario dei pirati spaziali è un classico della *space opera*: storie incentrate sulle avventure dei razziatori e della loro comunità indipendente, o sui tentativi di contrastarli da parte delle autorità, sia con scontri diretti che con l'infiltrazione.

Altra ambientazione extraplanetaria è quella degli asteroidi: l'area del campo di Iliath è, in piccola parte, sotto il controllo xenoniano (gli unici effetti dell'ambizioso "piano d'invasione"). Nelle installazioni minerarie la vita è dura: i minatori, unico caso di umani ed elomiani posti sullo stesso piano, oltre al lavoro massacrante sono anche esposti al continuo rischio di attacchi breiliani, sia sottoforma di raid astronavali che di sabotaggi e attentati condotti dall'interno.

Lo scenario del fronte è ben adatto alle avventure più squisitamente incentrate sul combattimento astronavale, che possono essere giocate dal punto di vista degli equipaggi delle astronavi, o delle colonie di minatori esposte agli attacchi. L'ambientazione si arricchisce però dell'aspetto investigativo dato dal carattere del conflitto: i contatti non ufficiali tra le fazioni opposte non sono infrequenti, ed il mercato nero di beni e informazioni è fiorente, come in ogni conflitto prolungato. In più, frequenti sono le missioni di infiltrazione spionistica condotte sia dai servizi segreti xenoniani che da quelli breiliani.

...E l'Ambientazione Canonica?

Il sistema di Xenon rimane, comunque, incastonato nell'ambientazione di Guerre Stellari. Esso non vuole essere solo un *generico setting fantascientifico*, ed è importante riuscire a mantenere, giocandovi, un'atmosfera coerente con quella dei film, con il suo elemento essenziale: il respiro epico delle avventure, il tema della lotta tra bene e male, incarnati da ribelli (o dalla nuova Repubblica) e Impero.

La Nuova Repubblica mantiene agenti attivi nel sistema: essi lavorano con lo scopo primario di provocare una richiesta di adesione spontanea da parte del governo o del popolo, e con lo scopo secondario (decisamente più immediato) di far riconoscere i diritti degli elomiani. Per questo contatti e collaborazioni, in copertura, esistono con i fedeli e gli utilizzatori della Forza sul pianeta.

Il Moff imperiale di Raltus, dal canto suo, è tuttora intenzionato a riannettere i *planeti ribelli* del settore. I servizi segreti imperiali hanno agenti impegnati a fomentare discordie a livello di governo ed economia, e a rendere il più logorante possibile la guerra con Breil per far esaurire le forze ai due contendenti. Essi sono implicati attivamente anche nel supporto ai pirati del settore. Personaggi appartenenti alle due fazioni possono dar vita ad avventure basate su questo "confronto a distanza" in cui le due superpotenze galattiche lottano per il controllo di Zaljing.