

PREFAZIONE

È difficile, in un periodo in cui *Star Wars* è così radicato e a quanto pare onnipresente nella nostra cultura, immaginare che sia esistito un periodo in cui era praticamente svanito nel nulla.

Ma era proprio la situazione in cui ci trovavamo alla fine degli anni ottanta.

Star Wars aveva goduto di una sorte eccezionale all'uscita della trilogia originale. I film avevano infranto ogni record di incassi; i giocattoli vendevano come il pane, versioni più giovani di noi ballavano al ritmo della disco music di *Star Wars*. Poi tutto si fermò. George smise di girare i film. I ragazzini che compravano i giocattoli passarono allo sport e alle ragazze e i discotecari si diedero una calmata e iniziarono a lavorare. Il mondo andò avanti.

Nel 1986, seguendo il saggio consiglio del nostro azionista nonché Yoda personale, Lucas Licensing decise che fosse giunta l'ora di mettere a riposo *Star Wars*. Qualche anno più tardi, senza nuovi film all'orizzonte, cominciammo timidamente a pensare a quali prodotti potessero interessare in quel periodo ai fan di *Star Wars*. In primo luogo ci rendemmo conto che il bacino dei fan era un po' cresciuto. I bambini che compravano i giocattoli ormai andavano al college; i fan adolescenti o adulti all'uscita iniziale dei film stavano probabilmente iniziando a lavorare o a formare una famiglia. Dunque, in che modo *Star Wars* poteva trovare un posto nelle loro vite?

Era chiaro che non sarebbe bastato rivangare semplicemente il passato. Era anche troppo presto per toccare il tasto della

nostalgia, e sinceramente neanche molto molto stimolante. Dovevamo dare qualcosa di nuovo ai fan, qualcosa che potesse far leva su una sensibilità più matura. Nel nostro ragionamento, dato che ciò che conta in *Star Wars* è la storia, la strada più naturale da percorrere era quella dei libri: libri che potessero espandere la storia partendo dai personaggi e dalle situazioni ritratti a tinte vivide dai film e portandoli in luoghi mai concepiti prima.

Io ero a capo di Lucas Licensing e al tempo avevo uno staff microscopico. Il mio direttore finanziario, Lucy Autrey Wilson, era stata uno dei primi dipendenti della compagnia. Nel 1974 Lucy lavorava fisicamente a casa di George e lo aiutò a scrivere a macchina il copione di *Star Wars: Una nuova speranza*. Era brava nel settore finanziario, ma non era soddisfatta e aveva la passione dell'editoria. Mi aveva implorato per anni di darle l'opportunità di stringere nuovi accordi editoriali per *Star Wars*, e per anni le avevo risposto in modo molto simile a Han quando dice a Luke: "Ma chi la pilota, ragazzo? Tu?"

Fortunatamente per Lucy, e per tutti noi, nel 1989 ci fu una convergenza nella Forza. Io ero convinto che fosse il momento di riprendere la pubblicazione di narrativa adulta e di mettersi sul serio a esplorare nuove storie nell'universo di *Star Wars*. Ed ero disposto a dare a Lucy l'opportunità di trovare un editore che condividesse la nostra visione. Prima, però, c'era un ultimo ostacolo da superare. Se volevamo scorrazzare in quel giardino dovevamo chiedere il permesso al proprietario, e così andai da George Lucas e gli chiesi umilmente di poter espandere il suo universo. Era giustamente scettico (mi pare di ricordare una risposta sui toni di: "Ma non li comprerà nessuno"), ma si dimostrò aperto quantomeno a darmi la possibilità di fallire. Definimmo poi alcune elementari linee guida: le storie dovevano svolgersi dopo *Il ritorno dello Jedi*. Gli eventi precedenti a *Una nuova speranza* erano intoccabili perché, se George avesse mai deciso di fare nuovi film di *Star Wars*, li avrebbe ambientati in quel periodo. Infine, non potevamo far morire nessun personaggio importante. Oltre a questo, George mi fece capire chiaramente che non sarebbe intervenuto. Sembrava tutto molto semplice e lineare. Non credo che io o George avessimo idea di quel che stavamo innescando.

Lucy propose l'idea di una nuova serie di romanzi collaterali su *Star Wars*. Contattò vari editori, i quali ritenevano *Star Wars*

morto e sepolto e declinarono l'offerta. Ma, con nostro gran sollievo, uno di essi - Bantam Books - capì la nostra idea: delle nuove storie di *Star Wars* scritte da grandi autori avrebbero davvero potuto convincere i fan. Lucy firmò l'accordo e la Bantam ci portò un grande autore: Tim Zahn. E lui si dimostrò all'altezza.

Non scorderò mai il giorno del 1991 in cui Lucy entrò nel mio ufficio per annunciarmi che *L'Erede dell'Impero* di Tim aveva esordito al primo posto della classifica dei bestseller del New York Times. Fu un momento emozionante: tutto a un tratto sapevamo che il nostro istinto aveva visto giusto. Ancora meglio, sapevamo che la fiamma della passione non si era mai spenta nei nostri fan. Serviva solo la scintilla giusta nel momento giusto per farla ardere di nuovo... e più forte che mai!

Howard Roffman
Presidente di Lucas Licensing

INTRODUZIONE

Tanto tempo fa,
in una galassia lontana lontana...

Be', in realtà era nell'Illinois.

Però di sicuro è stato tanto tempo fa.

Per essere precisi, era il 6 novembre 1989, un lunedì, ed erano le quattro del pomeriggio circa. Io mi trovavo nello studio di casa a Champaign, nell'Illinois, e stavo lavorando a un romanzo di nome *Angelmass*, che avevo appena venduto a Bantam Books, quando mi arrivò un'inattesa telefonata dal mio agente, Russell Galen. Dopo i convenevoli di rito mi sganciò, col senno di poi, l'eufemismo del decennio:

“Tim, ci è arrivata un'offerta molto interessante”.

Mentre me ne stavo lì a fissare fuori dalla finestra con crescente sbalordimento, mi riferì che un anno prima il capo di Bantam Spectra, Lou Aronica, aveva scritto a Lucasfilm proponendo un'idea per rilanciare la saga di *Star Wars*. Il suo piano prevedeva la creazione di una saga in tre libri che avrebbe ripreso la storia dopo *Il ritorno dello Jedi*, un'epoca su cui nessun autore aveva mai avuto il permesso di scrivere.

Il destino (o la Forza) volle che la lettera arrivasse proprio mentre Howard Roffman e la sua squadra in Lucasfilm decidevano di riavviare il loro programma editoriale di narrativa adulta.

Questo sarebbe stato già stupendo, ma a renderlo

addirittura pazzesco era il fatto che Bantam e Lucasfilm stessero proponendo *a me* di scrivere i libri.

Ero diventato fan di *Star Wars* assieme alla gran parte della popolazione del pianeta (OK, magari non di tutta, sono andato al cinema solo il secondo giorno di proiezioni). Nei primi anni '80, quando cercavo di costruirmi una carriera nel campo, le colonne sonore dei film di *Star Wars* erano fra i dischi che preferivo ascoltare mentre scrivevo. Ero talmente appassionato che ricordo con chiarezza di aver pensato, al tempo, che se George Lucas poteva spuntare sostanzialmente dal nulla e avere un successo clamoroso allora forse anch'io potevo farcela.

E in quel momento mi stavano invitando a muovermi nell'universo da lui creato.

A ogni modo, io e Russ ne discutemmo per una quarantina di minuti e gli dissi che ci avrei pensato nottetempo e gli avrei dato una risposta al mattino. Ci salutammo, io riagganciai la cornetta... e passai le due ore successive in preda al panico.

La questione era che quell'offerta era un'arma a doppio taglio. Avevo l'occasione di dare alla mia carriera una svolta che non mi sarei mai aspettato né augurato. Ma avevo anche l'occasione di fallire platealmente davanti a un pubblico composto forse da milioni di persone.

Parché avrei dovuto scrivere *Star Wars*. Non una roba fantascientifica o una space opera con su scritto il nome *Star Wars*. Avrei dovuto scrivere proprio *Star Wars*. Avrei dovuto in qualche modo cogliere le dimensioni e l'atmosfera di quell'universo, i volti e le voci dei protagonisti, il ritmo e l'andatura dei film. I lettori avrebbero dovuto sentire le voci di Mark Hamill, di Carrie Fisher e di Harrison Ford leggendo i miei dialoghi. Sfogliare quelle pagine avrebbe dovuto richiamare alla mente le musiche di John Williams.

Se non ci fossi riuscito, o se almeno non mi ci fossi avvicinato, non sarebbe stato *Star Wars*, ma l'avventura di due tali chiamati Han e Luke. E sarebbe stato solo una gran perdita di tempo per tutti.

E c'era dell'altro. Non solo dovevo azzeccare l'atmosfera di quell'universo, ma dovevo anche inventarmi una storia - anzi, una storia in tre libri - che non fosse un rimaneggiamento di quanto già fatto da George. Avrei dovuto invecchiare in

modo credibile i personaggi del film, e crearne di nuovi che si amalgamassero bene col resto.

Il mattino seguente non sapevo ancora se ci sarei riuscito, ma sapevo di volerli sicuramente provare. Dissi quindi a Russ che accettavo e mi misi al lavoro.

La prima parte fu abbastanza facile. Entro il Giorno del Ringraziamento, poco più di due settimane dopo, avevo in mano quaranta pagine di canovaccio preliminare per tutta la trilogia e avevo parlato alcune volte con Betsy Mitchell, mia editor per il progetto.

Poi arrivò un intoppo inatteso (almeno per me): gli avvocati di Bantam e Lucasfilm stavano ancora definendo gli ultimi dettagli del contratto. Finché non lo avessero concluso, non avrei potuto avere un contratto con Bantam per scrivere i libri e, finché non lo avessi avuto, Lucasfilm non avrebbe esaminato il mio canovaccio (per motivi legali che senz'altro capivo). E finché non lo avessero approvato, non aveva senso che iniziassi a scrivere.

Tra le questioni di avvocati e i rimpalli del processo di approvazione di LFL ci vollero ben sei mesi prima che finalmente potessi mettermi al lavoro (nella realtà anticipai i tempi di una settimana circa, immaginando che qualunque modifica finale eventualmente richiesta da LFL non avrebbe influito poi molto sui primi due o tre capitoli). Strada facendo dovemmo poi risolvere problemi, appianare disaccordi, scendere a compromessi e talvolta anche (nel mio caso) capitolare cavallerescamente.

Per quest'ultimo fatto un po' me la presi. Noi autori solitamente ce la prendiamo quando non possiamo fare a modo nostro. Ma, col senno di poi, posso dire sinceramente che il romanzo è molto migliorato grazie ai consigli e alle modifiche che a volte accettavo di malavoglia.

Inviai il libro a Betsy il 2 novembre 1990 (sì, allora si spedivano ancora i manoscritti per posta), a poco meno di sei mesi dall'inizio e quasi un anno esatto dopo l'offerta del progetto. A quel tempo, per me sei mesi erano una velocità impressionante, anche se negli ultimi vent'anni sono diventato decisamente più rapido (la scrittura del mio romanzo di *Star Wars* più recente, *Choices of One*, per esempio, ha richiesto solo tre mesi). Come nel caso del primo canovaccio, il

manoscritto finito attraversò un processo di approvazione e modifica sia in Bantam che in Lucasfilm e dopo un sacco di modifiche (perlopiù trascurabili) venne finalmente dichiarato completo. L'illustrazione di copertina venne commissionata, altre operazioni editoriali svolte, le campagne promozionali e pubblicitarie organizzate e poi tutto fu pronto a partire.

Ma c'era ancora una domanda, la stessa che incombeva sul progetto sin dalle sue origini.

Ovvero: qualcuno avrebbe effettivamente comprato il libro?

Lou era convinto da sempre che il pubblico ci fosse. Ma anche lui si basava più che altro sulla fiducia. Dopotutto, erano passati otto anni da *Il ritorno dello Jedi* e i fan di *Star Wars* rimanevano in silenzio.

Qualche sentore naturalmente c'era. Un paio di mesi prima dell'uscita dell'*Erede* andai a parlare in una classe di bambini del quarto anno e mi portai una copia della copertina per mostrarla. Quei ragazzini, che non erano quasi neanche nati all'uscita dell'ultimo film, fissavano con entusiasmo l'illustrazione indicandosi l'un l'altro Han, Luke e Chewie. Si erano portati in pari su *Star Wars* grazie alla magia delle videocassette.

Ma un sentore non è che un sentore. Quindi Bantam e Lucasfilm corsero ai ripari: fissarono un prezzo di quindici dollari per il libro, decisamente sotto gli standard di mercato per le edizioni cartonate. Lo staff delle vendite lavorò sodo per accrescere l'entusiasmo tra i librai con risultati altalenanti. Comprarono pagine di pubblicità sulla stampa e addirittura fecero girare una réclame radiofonica (nessuno dei miei libri prima di allora ne aveva avuta una, e credo neanche nessuno di quelli dopo).

Fatto questo, non si poteva far altro che aspettare e incrociare le dita.

Maggio 1991.

Secondo alcuni, la Trilogia di Thrawn ha fatto ripartire *Star Wars*. Fa molto effetto sentirlo, ma in realtà non è vero. Sarebbe più esatto affermare che io sia stato il primo a cui dopo *Jedi* sia stato permesso di scoperchiare il pentolone per vedere se sul fondo bolliva ancora qualcosa.

Qualcosa che bolliva c'era. Eccome se c'era.

La prima tiratura di settantamila copie sparì in due settimane e Bantam si affannò per ristamparne altre in tutta

fretta (aneddoto inutile: lo stampatore terminò le scorte di blu per la copertina dopo la terza ristampa e così per la quarta usò l'ocra; ancor oggi, se me ne compare una sui tavoli degli autografi faccio il giochetto Jedi d'indovinare la tiratura). Alcuni commessi delle librerie mi dissero che l'*Erede* si vendeva prima ancora di sistemarlo sugli scaffali, che la gente notava i libri con *Star Wars* in copertina sui carrelli, ne prendeva uno e andava in cassa.

Il romanzo arrivò primo nella classifica del New York Times, il Santo Graal degli scrittori (addirittura batté *Il socio* di John Grisham, che in seguito mi spedì una copia del suo libro con un autografo e una gentile e scherzosa richiesta di togliermi dai piedi).

L'*Erede* ha avuto tantissime ristampe, non ricordo neppure più quante. Addirittura Bantam continuava a stampare nuove copie con copertina rigida dopo l'uscita della brossura, cosa che, mi disse Russ, non succede quasi mai (ricordo che il suo commento fu un po' più colorito - era stupefatto, come tutti).

Addirittura, il romanzo comparve in una domanda del quiz show *Jeopardy!*, che è un gradino più su del Santo Graal ("Di quale trilogia cinematografica è seguito il bestseller di Timothy Zahn *L'Erede dell'Impero*?" Da qualche parte ho ancora l'episodio registrato su cassetta).

Era proprio vero: c'erano ancora fan di *Star Wars*. E dopo tre nuovi film, la seguitissima serie TV *The Clone Wars* e tanti libri e fumetti, sia loro che *Star Wars* vanno ancora forte.

Rileggere l'*Erede* dopo tanti anni è stato un'esperienza interessante e anche un po' sconvolgente. Da una parte vedo tutti gli elementi stilistici che cambierei se lo scrivessi oggi: la struttura di alcuni paragrafi e frasi, la tecnica di scrittura qua e là, forse parte del ritmo. D'altro canto, però, la storia regge ancora bene. Forse anche meglio di quanto mi aspettassi.

Vi invito dunque a unirvi a Betsy e a me in questo viaggio nei meandri della memoria. Vent'anni sono tanti, ma faremo del nostro meglio per ricordarci come sono andate le cose.

Timothy Zahn

CAPITOLO 1

“Capitano Pellaeon?”, gridò una voce nella postazione operativa, al di sopra delle conversazioni in sottofondo. “Messaggio dalla linea di guardia: la navi da ricognizione sono appena uscite dalla velocità luce”.

Pellaeon, chino dietro l'operatore sul ponte di comando della *Chimaera*¹, lo ignorò. “Mi tracci questa linea”, ordinò, picchiando una penna ottica sul diagramma sullo schermo.

L'operatore gli rivolse un'occhiata interrogativa. “Signore...?”

“Ho sentito”, disse Pellaeon. “Esegua l'ordine, tenente”.

“Sissignore”, replicò l'altro con cautela e digitò il comando per il tracciamento.

“Capitano Pellaeon?”, ripeté la voce, questa volta più vicina. Senza distogliere lo sguardo dallo schermo, Pellaeon attese di udire il rumore dei passi; poi, con il portamento regale sviluppato in cinquant'anni al servizio nella Flotta imperiale, si raddrizzò e si voltò.

Il passo svelto del giovane ufficiale di servizio si fece incerto e si arrestò bruscamente. “Signore...”. Guardò Pellaeon negli occhi e la voce gli venne meno.

Pellaeon lasciò che il silenzio aleggiasse

1 - C'è uno Star Destroyer nella sequenza di apertura di tutti e tre i film classici di *Star Wars*. Succede lo stesso in tutti i miei libri ambientati ai tempi dei Ribelli.

Timothy Zahn

nell'aria per pochi attimi, abbastanza a lungo perché chi si trovava nei paraggi se ne accorgesse. “Non siamo a un mercato del bestiame su Shaum Hii, tenente Tschel”, disse finalmente, con tono calmo ma glaciale. “Siamo sul ponte di comando di uno Star Destroyer. Le informazioni di routine non vanno, ripeto, *non vanno* gridate. Sono stato chiaro?”

Tschel² deglutì. “Sissignore”.

Pellaeon continuò a fissarlo per qualche secondo, poi fece un leggero cenno del capo. “Ora, il suo rapporto”.

“Sissignore”. Tschel deglutì di nuovo. “Le navi da ricognizione ci hanno appena contattato, signore: sono tornate dal giro di perlustrazione nel sistema di Obroa-skai”.

“Bene”. Pellaeon annuì. “Ci sono stati problemi?”

“Niente d'importante, signore: pare che gli indigeni non abbiano gradito la violazione della loro banca dati centrale. Il comandante di squadriglia riferisce che hanno tentato di inseguirli, ma che li ha seminati”.

“Lo spero proprio”, disse Pellaeon cupo. Obroa-skai godeva di una posizione strategica nelle regioni di confine, e i rapporti dei servizi informativi indicavano decisi tentativi da parte della Nuova Repubblica di ottenere sostegno e adesione. Se al momento della perlustrazione vi fossero state le loro navi armate...

Be', lo avrebbe scoperto presto. “Convochi il comandante di squadriglia a rapporto sul ponte di comando non appena le navi saranno a bordo”, ordinò a Tschel. “E faccia mettere in allarme giallo la linea di guardia. Può andare”.

“Sissignore”. Il tenente girò su se stesso, imitando un accettabile dietrofront, e tornò al terminale delle comunicazioni.

O meglio, il *giovane* tenente... era quello il vero problema, pensò Pellaeon con una

2 - Volevo mostrare le conseguenze subite dalla Flotta nel caos e nella progressiva ritirata dopo gli avvenimenti di Endor, che l'hanno fatta regredire dalla macchina da guerra ben oliata vista nei film verso uno stato d'incuria. Il tenente Tschel è un esempio degli ufficiali zelanti ma inesperti che l'Impero era costretto in quel momento a temprare per i propri scopi, in contrasto con la capacità di altri tempi e la tradizione del capitano Pellaeon.

T.Z.

nota di amarezza. Ai vecchi tempi, all'apice della potenza dell'Impero, sarebbe stato inconcepibile vedere qualcuno giovane come Tschel prestare servizio a bordo di una nave come la *Chimaera*. E adesso...

Abbassò lo sguardo sull'ufficiale, giovane anch'egli, seduto al terminale. Adesso, invece, a bordo della *Chimaera* c'erano in pratica solo ragazzi e ragazze.

Pellaeon percorse lentamente con lo sguardo il ponte di comando, avvertendo dentro di sé gli echi di una collera e di un odio di altri tempi. Sapeva che molti comandanti della Flotta avevano considerato la prima Morte Nera un tentativo dell'Imperatore di rinsaldare ancor più la presa sulla grande potenza militare dell'Impero, proprio come aveva già fatto col potere politico³. L'aver ignorato la comprovata vulnerabilità della stazione, facendone costruire una seconda, non aveva fatto che rafforzare quel sospetto. Pochi fra gli ufficiali più alti in grado della Flotta ne avrebbero compiuto sinceramente la perdita... se negli ultimi spasmi di agonia non avesse portato con sé il Super Star Destroyer *Executor*.

Anche dopo cinque anni, Pellaeon non riusciva a evitare una smorfia di dolore al ricordo di quella scena: l'*Executor* che, fuori controllo, si scontrava con la Morte Nera incompleta, disintegrandosi totalmente nell'immensa esplosione. Se già la perdita della nave in sé non fosse stata abbastanza, ad aggravare la situazione c'era il fatto che fosse proprio l'*Executor*. Era la nave personale di Darth Vader e, nonostante la leggendaria - e spesso letale - imprevedibilità del Signore Oscuro, da tempo si riteneva che prestarvi servizio a bordo garantisse una rapida carriera militare.

3 - I grand'ammiragli sarebbero dovuti rientrare in questo stesso piano, fungendo da ulteriore livello al vertice della catena di comando militare i cui componenti erano nominati dall'Imperatore e responsabili solo davanti a lui.

T.Z.

4 - In seguito, quando i fan diedero vita al gruppo della 501a, si stabilì che anche Vader era solito selezionare i migliori assaltatori dell'Impero per aggiungerli alle fila della sua legione personale. Nei libri successivi ho potuto sbizzarrirmi un po' con quest'idea.

T.Z.

5 - All'uscita dell'*Erede*, mi domandarono come quest'affermazione potesse conciliarsi con le scene viste alla fine de *Il ritorno dello Jedi*. Risposi che si trattava di manifestazioni spontanee di sollievo e di sfida nate dai normali cittadini della galassia, ma che l'esercito imperiale non era certo stato del tutto sconfitto. Ci sarebbero voluti di fatto altri dieci anni, nel tempo di *Star Wars*, perché la guerra contro l'Impero avesse fine in *Vision of the Future*.

T.Z.

6 - Thrawn non mi sembra il tipo da arruolamenti forzati. Si tratta chiaramente di un processo avviato da altri leader dell'Impero prima del suo ritorno.

T.Z.

7 - Volevo che l'antagonista dell'*Erede* fosse un

E così, insieme all'*Executor* erano stati decimati anche i migliori giovani ufficiali e soldati della Flotta imperiale⁴.

Non si erano mai ripresi da quel disastro. Senza più la guida dell'*Executor*, la battaglia era ben presto volta al peggio e alcuni altri Star Destroyer erano andati persi prima che venisse dato finalmente l'ordine di ritirarsi. Pellaeon stesso, che aveva assunto il comando quando il precedente capitano della *Chimaera* era rimasto ucciso, aveva fatto il possibile per evitare il dissesto totale, ma, nonostante tutti i suoi sforzi, l'iniziativa contro i Ribelli era irrimediabilmente persa e avevano cominciato ad arretrare costantemente... fino a ritrovarsi dov'erano, lì dove un tempo c'erano le propaggini dell'Impero, mantenendo un controllo simbolico su meno di un quarto dei sistemi di un tempo⁵. Lì, a bordo di uno Star Destroyer con un equipaggio formato quasi solo da giovani, addestrati scrupolosamente ma altrettanto gravemente inesperti, molti dei quali strappati ai mondi natali e arruolati con la forza o le minacce⁶.

Lì, agli ordini di colui che con ogni probabilità era il più grande genio militare che l'Impero avesse mai visto.

Pellaeon sorrise - un sorriso a labbra strette, da lupo - e si guardò nuovamente intorno. No, la fine dell'Impero non era ancora giunta. E presto quella che si era proclamata con arroganza Nuova Repubblica lo avrebbe scoperto.

Guardò il crono. Le due e un quarto. In quel momento, il grand'ammiraglio Thrawn⁷ stava sicuramente meditando nella sua sala di comando... e se gridare per tutto il ponte non era un comportamento accettabile per le procedure imperiali, ancor meno lo era interrompere la meditazione di un grand'ammiraglio con l'intercom. Si doveva parlargli di persona,

oppure non farlo affatto. “Continui a tracciare quelle linee”, ordinò Pellaeon al tenente dirigendosi verso la porta. “Torno subito”.

La nuova sala di comando del grand'ammiraglio era situata due piani più sotto, in uno spazio prima adibito ad appartamento di lusso per l'intrattenimento del vecchio comandante. Una delle prime cose che Pellaeon aveva fatto quando aveva trovato Thrawn, o meglio quando il grand'ammiraglio aveva trovato lui, era stato convertire l'appartamento in quello che in sostanza era diventato un ponte di comando secondario.

Ponte di comando secondario, stanza di meditazione... e forse anche qualcos'altro. Non era un segreto, a bordo della *Chimaera*, che dopo il completamento di quella ristrutturazione il grand'ammiraglio trascorresse là gran parte del suo tempo. Il vero segreto era piuttosto cosa ci facesse esattamente.

Arrivato alla porta, Pellaeon si rassetto la tunica e si diede un contegno. Forse stava per scoprirlo. “Il capitano Pellaeon per il grand'ammiraglio Thrawn”, annunciò. “Devo comunica...”

La porta scorrevole si aprì prima che finisse la frase. Preparandosi mentalmente, Pellaeon entrò nell'ingresso poco illuminato. Si guardò intorno, non vide nulla degno di nota e si avviò verso la porta della camera centrale cinque passi più avanti.

L'unico preavviso fu una leggera folata sulla nuca. “Capitano Pellaeon”, miagolò un vocione rauco e profondo.

Con un sobbalzo, Pellaeon si girò maledicendo se stesso e la creatura bassa e asciutta a meno di mezzo metro da lui. “Dannazione, Rukh”, ringhiò. “Cosa credi di fare?”

Per un lungo attimo Rukh si limitò a guardarlo e Pellaeon sentì una goccia di sudore

leader militare anziché un governatore, un Moff come Tarkin o un Sith. Un normale ammiraglio, però, sembrava troppo ordinario; da qui l'idea del grand'ammiraglio.

Comunque, mi sono imbattuto per la prima volta in questo grado con riferimento alla marina tedesca nel libro *Storia del Terzo Reich* di William L. Shirer.

T.Z.

8 - Dato che al tempo la storia personale di Vader non era disponibile e che avevo appena inventato la specie dei Noghri per questa storia, mi venne in mente che Vader poteva aver dato alla sua maschera l'aspetto stilizzato del volto di un Noghri in modo da agevolarsi il comando delle squadre della morte (naturalmente al tempo non sapevo che *La vendetta dei Sith* avrebbe rivelato che era stato Palpatine a dargli la maschera). Non mi fu permesso di creare un parallelo esplicito tra la maschera e i Noghri nell'*Erede*, ma pensai che avrei potuto farlo più avanti nella trilogia e quindi progettai il viso degli alieni con in mente quella somiglianza.

Chiaramente ora sappiamo che la maschera (in origine basata sui disegni di riproduzione di Ralph McQuarrie) era stata un contributo di Palpatine basato sui suoi contorti parametri Sith e non aveva nulla a che fare con i Noghri.

Quindi è stato meglio che LFL non mi abbia dato l'OK. Ecco un altro caso in cui il freno da loro posto alla mia immaginazione mi ha risparmiato una figuraccia in seguito.

T.Z.

9 - In origine Rukh e i suoi dovevano essere Sith, cosa che però sminuiva il titolo di "Signore dei Sith" di Vader. Dato che allora il termine non era ancora definito, immaginavo non vi

scendergli lungo la schiena. Nella penombra, i grandi occhi scuri, la mandibola sporgente e i denti aguzzi e luccicanti⁸ rendevano l'aspetto di Rukh ancora più mostruoso di quanto non fosse normalmente.

Soprattutto per qualcuno come Pellaeon, che sapeva a quali scopi Thrawn impiegasse Rukh e gli altri suoi simili⁹.

"Faccio il mio lavoro", disse finalmente Rukh. Protese un braccio sottile con noncuranza verso la porta interna, e Pellaeon intravide lo stiletto prima che gli scomparisse in qualche modo nella manica. La sua mano si chiuse, poi si riaprì con un guizzo dei muscoli solidi come acciaio sotto la pelle grigio scuro¹⁰. "Può entrare".

"Grazie", borbottò Pellaeon. Rassetandosi di nuovo la tunica, si voltò verso la porta, che quando si avvicinò si aprì automaticamente per accoglierlo...

In un museo dalle luci soffuse.

Si fermò di colpo, appena oltre la soglia, e si guardò intorno sbalordito. Le pareti e il soffitto a volta erano ricoperti di dipinti e strutture bidimensionali, alcuni di vago aspetto umano, ma per la maggior parte di origine decisamente aliena. In giro erano sparse varie statue, alcune sospese a mezz'aria, altre sui piedistalli. In mezzo alla stanza erano disposti due cerchi concentrici di schermi ripetitori, l'anello esterno sfalsato verso l'alto. Anche quegli schermi, almeno a giudicare da quel poco che Pellaeon riusciva a vedere, sembravano mostrare immagini di opere d'arte.

E al centro di quei due cerchi, seduto su un duplicato della poltrona dell'ammiraglio sul ponte di comando¹¹, c'era il grand'ammiraglio Thrawn.

Era immobile, la lucida chioma nero-bluastro che scintillava nella fiavole luce della sala, la pelle azzurro pallido che conferiva un aspetto freddo e alieno a una corporatura altrimenti

umana. Aveva gli occhi socchiusi e teneva il capo sul poggiatesta, lasciando appena intravedere un bagliore rossastro tra le palpebre.

Pellaeon si inumidì le labbra, improvvisamente assalito dal dubbio che disturbare Thrawn nel suo ritiro privato non fosse una buona idea. Se il grand'ammiraglio avesse deciso che la cosa lo seccava...

“Entri, capitano”, disse Thrawn, interrompendo i pensieri di Pellaeon con voce calma e modulata. Ancora con gli occhi socchiusi, sventolò una mano con un gesto conciso e perfettamente misurato. “Cosa ne pensa?”

“È... molto interessante, signore”, fu tutto ciò che Pellaeon riuscì a dire avvicinandosi al cerchio esterno degli schermi.

“Naturalmente si tratta di ologrammi”, disse Thrawn, e Pellaeon credette di udire in quelle parole una nota di disappunto. “Tanto le statue quanto le opere bidimensionali. Alcune sono andate perdute; altre si trovano per la gran parte su pianeti ormai in mano alla Repubblica”.

“Sissignore”. Pellaeon annuì. “Pensavo fosse giusto informarla, ammiraglio, che le navi da ricognizione sono tornate dal sistema di Obroa-skai. Il comandante di squadriglia sarà pronto a fare rapporto entro pochi minuti”.

Thrawn annuì. “Sono riusciti a collegarsi alla banca dati centrale?”

“Ne hanno scaricato almeno una parte”, gli confermò Pellaeon. “Non so ancora se siano riusciti a completare la copia – a quanto pare c'è stato un tentativo d'inseguimento. Ma il comandante ritiene di averli seminati”.

Thrawn non parlò per qualche istante. “No”, disse. “Ne dubito. Soprattutto se gli inseguitori erano Ribelli”. Inspirando a fondo si raddrizzò sulla poltrona e, per la prima volta dall'ingresso di Pellaeon, aprì gli occhi di un rosso abbagliante.

fosse rischio. Ma Lucasfilm temeva che George avrebbe voluto usare i Sith in futuro (cosa che poi effettivamente fece, come sappiamo) e mi disse di scegliere un altro termine.

Per un po' la cosa mi ha fatto schiumare di rabbia, ma naturalmente ora sono grato che mi abbiano imposto questa modifica.

T.Z.

10 - In origine, la mia idea era che la pelle dei Noghri fosse grigio pallido nell'infanzia e si scurisse progressivamente fino al nero con la crescita. Ci si preoccupava però che potessero sorgere controversie razziali (anche se i Noghri erano un popolo palesemente onorevole e sarebbero poi diventati alleati della Repubblica), e così il colore della pelle diventò grigio.

T.Z.

11 - Non si è mai vista nessuna poltrona di comando in nessun film. La plancia degli Star Destroyer sembra modellata sulla base dei vecchi velieri, in cui gli ufficiali restavano in piedi o camminavano avanti e indietro osservando il sartiame e il ponte sottostante e impartendo gli ordini. Ritenevo però che Thrawn ci avrebbe passato un sacco di tempo, e che ci avrebbe fatto mettere una poltrona per riposare.

Inoltre, naturalmente, disporre degli schermi ripetitori ad anello intorno alla poltrona gli avrebbe permesso di osservare cosa succedesse a bordo della sua nave.

T.Z.

12 - A questo punto, i veri piani di Thrawn (e di Palpatine) per le Regioni Ignoto erano ancora piuttosto vaghi. Tutto questo materiale è poi sviluppato e rivelato lentamente nei libri successivi.

T.Z.

13 - *L'Erede dell'Impero* non era il titolo da me pensato in origine per questo libro, ma mi venne suggerito da Lou Aronica di Bantam. Io avevo proposto *Wild Card* (che però era inutilizzabile perché Bantam pubblicava anche le antologie di supereroi *Wild Cards*) e *Warlord's Gambit*, "La trappola del signore della guerra". Alla fine scegliemmo *L'Erede*, ma qua e là ci sono ancora richiami al titolo precedente, come in questo caso.

T.Z.

Pellaeon sostenne il suo sguardo senza batter ciglio, soddisfatto. Molti alti ufficiali e cortigiani dell'Imperatore non erano mai riusciti ad abituarsi a quegli occhi. O a Thrawn stesso, se per questo. Era forse il motivo per cui il grand'ammiraglio aveva trascorso buona parte della sua carriera nelle Regioni Ignoto, dove si era impegnato ad asservire all'Impero quegli arretrati settori della galassia¹². La sua serie di sfolgoranti successi gli era valsa il titolo di Signore della Guerra e il diritto d'indossare l'uniforme bianca dei grand'ammiragli¹³: era l'unico non umano a cui l'Imperatore avesse mai concesso quell'onore.

Per ironia della sorte, ciò non faceva che renderlo ancor più cruciale per le campagne di frontiera. Pellaeon si domandava spesso quale sarebbe stato l'esito della Battaglia di Endor se fosse stato Thrawn, e non Vader, a comandare l'*Executor*. "Sissignore", disse. "Ho disposto l'allarme giallo per la linea di guardia. Vuole che passiamo al rosso?"

"Non ancora", replicò Thrawn. "Ci vorrà qualche minuto. Mi dica, capitano, s'intende di arte?"

"Ah... non molto", riuscì a rispondere Pellaeon, colto leggermente alla sprovvista dal repentino cambio di argomento. "In verità non ho mai avuto molto tempo da dedicarvi".

"Dovrebbe trovarlo". Thrawn indicò con un cenno gli schermi interni alla sua destra. "La pittura di Saffa", espose. "Tra il 1550 e il 2200 pre-Impero. Osservi come lo stile cambia, qui, dopo il primo contatto con i Thennqora. Là, invece", indicò la parete sinistra, "abbiamo alcuni esempi di arte extrassa su Paonnid. Osservi la somiglianza con le prime opere di Saffa e le sculture bidimensionali Vaathkree della metà del diciottesimo secolo pre-Impero".

“Molto bello”, disse Pellaeon, non del tutto convinto. “Ammiraglio, non sarebbe meglio...”

Fu interrotto da un fischio acuto che lacerò l'aria. “Ponte di comando a grand'ammiraglio Thrawn”, disse la voce tesa del tenente Tschel all'intercom. “Signore, ci stanno attaccando!”

Thrawn toccò il tasto dell'intercom. “Qui Thrawn”, rispose in tono piatto. “Lanciate l'allarme rosso, poi aggiornatemi sulla situazione. Con calma, se possibile”.

“Sissignore”. Le luci dell'allarme iniziarono a lampeggiare senza un suono, mentre Pellaeon udiva il debole ululato delle sirene all'esterno. “I sensori rilevano quattro fregate d'assalto¹⁴ della Nuova Repubblica”, proseguì Tschel, ancora teso ma decisamente più controllato. “Oltre ad almeno tre squadriglie di caccia Ala-X in formazione simmetrica a V, dirette sul vettore delle nostre navi da ricognizione”.

Pellaeon imprecò sottovoce. Un solo Star Destroyer con un equipaggio di giovani inesperti contro quattro fregate d'assalto e relativi caccia... “Motori al massimo”, ordinò all'intercom. “Prepararsi a passare alla velocità della luce”. Fece un passo verso la porta...

“Annullare l'ultimo ordine, tenente”, intervenne Thrawn, con calma glaciale. “Equipaggio dei caccia TIE ai propri posti; attivare gli scudi deflettori”.

Pellaeon si girò. “Ammiraglio...”

Thrawn lo interruppe alzando una mano. “Si avvicini, capitano”, ordinò il grand'ammiraglio. “Vogliamo guardare insieme?”

Premette un interruttore e le opere d'arte sparirono improvvisamente; la stanza si trasformò in un ponte di comando in miniatura, completo di postazioni di navigazione, motori e armamenti alle pareti e di due anelli di schermi al centro. Lo spazio aperto si era trasformato in uno schermo tattico olografico; una sfera

14 - Le fregate d'assalto sono corazzate modificate grandi poco più di un terzo di uno Star Destroyer. Si tratta di navi di una certa età, risalenti più o meno alle Guerre dei Cloni, ma ancora più che in grado di farsi valere.

Sia le fregate d'assalto che le corazzate provengono da West End Games e dai manuali del gioco di ruolo di *Star Wars* che hanno pubblicato.

Parlerò ancora di WEG più avanti.

T.Z.

lampeggiante in un angolo rappresentava gli invasori. Sullo schermo più vicino ne stimava l'arrivo in dodici minuti.

“Per nostra fortuna, le navi da ricognizione hanno un vantaggio sufficiente da non essere in pericolo”, commentò Thrawn. “Allora, vediamo con chi abbiamo a che fare esattamente. Ponte di comando, ordinare alle tre navi di guardia più vicine di attaccare”.

“Sissignore”.

Tre puntini azzurri all'altro lato della stanza si staccarono dalla linea di guardia in rotta d'intercettazione. Con la coda dell'occhio, Pellaeon vide Thrawn sporgersi dalla poltrona per osservare il corrispondente cambio di rotta di fregate e Ala-X. Un puntino azzurro ammiccò e si spense...

“Eccellente”, disse Thrawn, appoggiandosi alla poltrona. “Basta così, tenente. Faccia rientrare le altre due navi e ordini alla linea del settore quattro di allontanarsi dal vettore degli intrusi”.

“Sissignore”, disse Tschel con aria confusa.

Pellaeon ne comprendeva la perplessità. “Non sarebbe meglio informare il resto della Flotta?”, propose, riscontrando una nota di tensione nella propria voce. “La *Death's Head* potrebbe arrivare entro venti minuti, e quasi tutte le altre navi in meno di un'ora”.

“Coinvolgere altre navi è l'ultima cosa da fare in questo momento, capitano”, disse Thrawn. Guardò Pellaeon negli occhi e abbozzò l'ombra di un sorriso. “Dopotutto *potremmo* avere dei superstiti, e non vogliamo certo che i Ribelli vengano a sapere di noi. Non trova?”

Si rivolse nuovamente agli schermi. “Ponte di comando, eseguire una rotazione di venti gradi a sinistra e assumere una posizione parallela al vettore degli intrusi con la sovrastruttura

puntata nella loro direzione¹⁵. Non appena entreranno nel perimetro esterno, riformare la linea di guardia del settore quattro alle loro spalle e impedire tutte le trasmissioni”.

“S-sissignore. Signore...?”

“Non c'è bisogno che lei capisca, tenente”, rispose Thrawn, improvvisamente glaciale. “Obbedisca e basta”.

“Sissignore”.

Pellaeon prese fiato, osservando sugli schermi la rotazione della *Chimaera*. “Temo di non capire neanche io, ammiraglio”, disse. “Orientare la sovrastruttura verso di loro è...”

Thrawn lo interruppe di nuovo alzando una mano. “Guardi e impari, capitano. Bene così, ponte di comando: arrestare il movimento e mantenere la posizione. Abbassare gli scudi dell'hangar e potenziare tutti gli altri. Squadriglie TIE: lanciarsi appena possibile e allontanarsi in linea retta dalla *Chimaera* per due chilometri, poi virare e invertire la rotta in formazione a grappolo. Velocità di controfuoco, schema di attacco a zona”.

Ricevuta la conferma degli ordini, Thrawn guardò Pellaeon. “Ora capisce, capitano?”

Pellaeon si morse un labbro. “Temo di no”, ammise. “Ora comprendo che ha fatto girare la nave per coprire l'uscita dei caccia, ma per il resto non è che una classica manovra di chiusura Marg Sabl. Non cadranno mai in un tranello così elementare”.

“Al contrario”, lo corresse Thrawn con freddezza. “Non solo vi cadranno, ma saranno totalmente distrutti. Guardi e impari, capitano”.

I caccia TIE si allontanarono dalla *Chimaera*, poi virarono angolando il timone eterico e descrissero un arco simile allo spruzzo di un'esotica fontana¹⁶. Le navi intruse avvistarono gli aggressori e modificarono i vettori...

15 - Fra i motivi per cui proponemmo Tim a Lucasfilm per scrivere la nuova trilogia di *Star Wars* c'era la sua esperienza nell'ambito della fantascienza militare. I suoi precedenti romanzi, compresa la serie di *Cobra* e *Blackcollar*, illustravano ottimamente le sue capacità.

T.Z.

16 - Una delle critiche mosse più di frequente a *Star Wars* è che i caccia Ala-X volano come se si

nell'atmosfera, inclinandosi e girandosi quando non dovrebbero poterlo fare nel vuoto. Nei film viene spiegato con l'esistenza degli S-Foil o "alettoni a S" (per me al tempo la "S" stava per "spazio" come contrasto ad "aria"), che nella mia idea "spingevano" contro l'energia del vuoto (anche detta energia di punto zero). Sulla stessa linea creai il timone eterico, che interviene anch'esso sull'energia del vuoto per consentire manovre aeree.

Questo termine però non ha mai preso piede e in seguito è stato lentamente dimenticato. Credo comunque che il principio su cui si basa resti valido.

T.Z.

17 - Una delle cose più belle dello scrivere romanzi di *Star Wars* è vedere le tue invenzioni mutate di tanto in tanto in altri esponenti dell'immenso universo Lucasfilm. In questo caso nell'episodio "Tempesta su Ryloth" della serie TV *The Clone Wars*, dove la manovra Marg Sabl viene usata contro un posto di blocco della Federazione dei Mercanti.

Ancor più bello è il fatto che il contenuto speciale di quell'episodio su DVD attribuisca esplicitamente la manovra all'*Erede*. Thrawn ne sarebbe soddisfatto.

T.Z.

18 - Mi domandano spesso da dove mi sia venuta l'idea dell'arte come fonte d'ispirazione per la tattica. In questo caso non c'è stata chissà quale rivelazione, né mi sono ispirato a qualche evento storico; mi è solo venuto in mente sviluppando il personaggio di Thrawn.

T.Z.

Pellaeon sbatté le palpebre. "Ma cosa fanno, per tutti gli imperi?"

"Tentano l'unica manovra di difesa che conoscono contro una Marg Sabl¹⁷", spiegò Thrawn con un'inconfondibile nota di soddisfazione nella voce. "Per essere esatti, l'unica manovra che sono in grado di concepire". Indicò la sfera lampeggiante con un cenno del capo. "Vede, capitano, il comandante dell'unità è un Elomiano... e gli Elomiani, semplicemente, non riescono a gestire il profilo di attacco non strutturato di una manovra Marg Sabl eseguita correttamente".

Pellaeon fissava gli intrusi che ancora tentavano di assumere un assetto difensivo del tutto inutile... e lentamente comprese quanto Thrawn aveva appena fatto. "L'attacco delle navi di guardia di poco fa", disse. "Ha capito da quello che si trattava di navi elomiane?"

"Studi l'arte, capitano", disse Thrawn con aria quasi sognante. "Si può comprendere un'intera specie dalla sua arte¹⁸".

Si raddrizzò sulla poltrona. "Ponte di comando: portarsi alla massima velocità. Prepararsi a partecipare all'attacco".

Un'ora dopo la battaglia era finita¹⁹.

La porta della sala tattica si richiuse alle spalle del comandante di squadriglia e Pellaeon tornò a studiare la mappa sullo schermo. "C'è poco da fare per Obroa-skai, quindi", disse con rammarico. "Non riusciremo mai a fare a meno del personale necessario a una missione di pacificazione di quella portata".

"Per il momento, forse", concordò Thrawn. "Ma soltanto per ora".

All'altro lato del tavolo, Pellaeon si accigliò. Thrawn giocherellava con una data card, che sfregava con aria assente tra indice e pollice fissando le stelle fuori dall'oblò. Sulle labbra gli

alleggiava uno strano sorriso. “Ammiraglio?”, chiamò con cautela.

Thrawn si girò, posando lo sguardo incandescente su Pellaeon. “È il secondo tassello, capitano”, disse a bassa voce, sollevando la data card. “Il tassello che cerco ormai da più di un anno”.

All'improvviso si girò verso l'intercom e lo accese. “Ponte di comando, qui grand'ammiraglio Thrawn. Chiamare la *Death's Head* e informare il capitano Harbid che usciremo temporaneamente dalla Flotta. Dovrà continuare le perlustrazioni tattiche dei sistemi locali e scaricare dati ogni volta che sarà possibile. Subito dopo, impostare una rotta per un pianeta di nome Myrkr; le coordinate sono nel computer di navigazione”.

Dal ponte giunse una risposta affermativa e Thrawn si rivolse di nuovo a Pellaeon. “Mi sembra perplesso, capitano”, disse. “Ne deduco che non abbia mai sentito parlare di Myrkr”.

Pellaeon scosse la testa, tentando senza riuscirvi di comprendere l'espressione del grand'ammiraglio. “Dovrei?”

“Forse no. È noto soprattutto a contrabbandieri, scontenti e comunque alla peggior feccia della galassia”.

Fece una pausa per bere un sorso dal boccale posato vicino al gomito - una birra forte Forvish, a giudicare dall'odore pungente - e Pellaeon si costrinse a restare zitto. Qualunque cosa stesse per dirgli il grand'ammiraglio, era chiaro che avrebbe deciso soltanto lui quando e come. “L'ho sentito menzionare per caso circa sette anni fa”, proseguì Thrawn rimettendo sul tavolo il boccale. “A destare il mio interesse è stato il fatto che, pur essendo popolato da almeno trecento anni, sia la Vecchia Repubblica che i Jedi del tempo lo abbiano sempre evitato accuratamente”. Drizzò leggermente un

19 - Una delle domande che mi vengono rivolte più di frequente è come abbia concepito la figura e la personalità del grand'ammiraglio Thrawn.

Tutti i film di *Star Wars* vertono su cattivi che comandano con la forza e incutono terrore. Una tecnica che può funzionare nelle operazioni a breve termine (non c'è dubbio che l'equipaggio di Vader mettesse l'anima nel proprio lavoro), ma non altrettanto nel medio e lungo periodo.

Mi orientai dunque verso qualcosa di diverso e tentai di creare un comandante capace di assicurarsi la lealtà dei suoi sottoposti.

Quali sono le qualità richieste a un comandante del genere? Per prima cosa, ovviamente, una grande capacità tattica e strategica. Le sue truppe devono confidare che le operazioni in cui saranno coinvolti avranno ottime probabilità di riuscita col minor numero di perdite possibile.

Thrawn dimostrerà le proprie capacità tattiche in molti altri frangenti del libro, ma questo, in cui apparentemente sconfigge un'intera task force della Nuova Repubblica senza nemmeno uscire dalla sua stanza di meditazione, è il primo.

Riflettendo sul personaggio di Thrawn, ho ideato altre sue qualità. Andando avanti parlerò anche di quelle.

T.Z.

sopracciglio nero-bluastro. “Cosa ne deduce, capitano?”

Pellaeon scrollò le spalle. “Che si tratta di un pianeta di frontiera, troppo lontano per interessare a qualcuno”.

“Bravo, capitano. Inizialmente l’ho pensato anch’io... ma non è così. In realtà, Myrkr non dista più di centocinquanta anni luce da qui; è vicino alla frontiera coi Ribelli e dentro i confini della Vecchia Repubblica”. Lo sguardo di Thrawn cadde sulla data card che aveva ancora in mano. “La vera spiegazione è ben più interessante. E potrà esserci molto utile”.

Anche Pellaeon osservò la data card. “E il primo tassello di cui parla sarebbe questa spiegazione?”

Thrawn gli sorrise. “Infatti, capitano. È così. Myrkr - o meglio, uno degli animali indigeni - era il primo tassello. Il secondo si trova su un mondo di nome Wayland”. Sventolò la data card. “Del quale ho finalmente trovato le coordinate grazie agli Obroani”.

“Congratulazioni”, disse Pellaeon, improvvisamente stanco di giocare. “Posso domandarle di che mosaico si tratti esattamente?”

Il sorriso di Thrawn fece rabbrivire Pellaeon. “Ma naturalmente dell’unica cosa per cui valga la pena agire”, rispose il grand’ammiraglio con voce bassa. “La totale e definitiva distruzione dei Ribelli²⁰”.

20 -Thrawn non ha mai accettato la legittimità della Nuova Repubblica. Più avanti, rimpolpando la sua storia personale, ho cercato di fornire dei motivi per cui sia tanto irremovibile a riguardo.