

## Storia Futura

Premetto un paio di cose:

-E' un ucronia futuristica, quindi non troverete (molta) storia

-Riunisce(nell'ordine) "La luna è severa maestra", "Cronache Marziane", "Halo: Interplanetary Wars", il libro di Asimov "Nemesis", il videogioco "Sid Meier's Alpha Centauri" e la sua espansione, "Killzone", "Killzone II", "Killzone III", la prima parte del ciclo di "Lega e Confederazione", "Madre Terra", "Abissi d'Acciaio", "Il sole nudo", "I robot e l'alba", "I robot e l'Impero", la serie "Dead Space", "Prometheus", "Alien", "Aliens", "Alien III", "Alien IV", "Alien Hive", i fumetti della serie "Alien" e "Predator", "Predators", "Alien vs Predator", "Alien vs Predator 2", "Alien vs Predator (gioco)", "Alien vs Predator 2 (gioco)", "Alien vs Predator (gioco)", "Quake III Arena", "Enemy Territory: Quake Wars", "Quake II", "Quake IV", "Halo Reach", "Halo: Contact on Harvest", "Halo", "Halo II", "Halo III", "Halo IV", e poi "il Tiranno dei mondi", "le Correnti dello spazio", "Paria dei cieli", "Preludio alla Fondazione", "Fondazione anno Zero", "Fondazione", "Fondazione e Impero", "Seconda Fondazione", "l'Orlo della Fondazione", "Fondazione e Terra", "Psychistorical Crisis".

-Si basa su alcuni punti fermi,ovvero: nessuna vita aliena nel sistema solare,nessun attacco alieno nel futuro prossimo, scarsa importanza della politica terrestre in ambito interplanetario

-Fieramente Asimoviana.

-I robot si sono già sviluppati

-La Terra dovrebbe essere più o meno unita, ma anche se non lo fosse, come scritto sopra,non è importante.

-Non userò date perché ritengo alquanto inutile provare a prevedere eventi e date del futuro, mi limito a prevedere i cambiamenti socio-politici.

-Un giornalista americano gira un servizio che fa la storia dei documentari: "La Crisi di fine secolo" in cui mostra tutti i cambiamenti economici e sociali del secolo che sta per volgere al termine ed evidenziandone le piaghe sociali quali: disoccupazione, crisi energetica, sovrappopolazione, crisi politica, crisi del terzo mondo, crisi economica nel primo mondo, mancanza di spazi coltivabili, di risorse industriali, e soprattutto un fortissimo inquinamento, insomma i problemi di oggi, ma ingigantiti al punto da essere ormai insopportabili. Alla fine del documentario però viene inquadrata la Luna,e una voce fuori campo dice "Se la Terra è troppo affollata..... la Luna è una terra vergine ricca di possibilità!"

E vengono mostrate tutte le caratteristiche fino ad allora ignote alla popolazione della Luna che possono in effetti comportare un miglioramento nella situazione generale: ricchezza di risorse energetiche che potrebbero sostenere la Terra per il prossimo millennio, ovvero l'Elio-3, con cui si può realizzare la Fusione nucleare, ben più pulita e proficua della fissione; grandi spazi per risolvere il problema del sovraffollamento, mostrando anche come, in Svizzera, esistano già dei "Bunker" isolati dall'ambiente esterno ed autosufficienti, e quindi delle vere e proprie basi che possono fare da modello per future basi spaziali.

Inoltre viene evidenziato come, sulla Luna, la vita sociale e politica possa essere indipendente dalla situazione terrestre, e quindi fare da "valvola di sfogo" per chi non si sente a suo agio sulla terra,per riassumere.

-Benché il documentario sia sostanzialmente di parte, e presenti la Luna come soluzione a ben più problemi di quanti ne possa effettivamente risolvere, ha un successo enorme, viene trasmesso in tutto il mondo, in 24 lingue diverse, fa presa soprattutto fra i giovani che ora iniziano a vedere, nella Luna, la realizzazione dei desideri, delle fantasie e dei programmi di colonizzazione solo sognati e mai realizzati da generazioni.

-Si formano, in tutto il pianeta, movimenti "Pro-Spazio", che insistono per prioritizzare al massimo le missioni spaziali sulla Luna e la creazioni di basi scientifiche prima, industriali poi.

La cosa è possibile per via del fatto che, ormai, tutte le nazioni con un'economia sufficientemente ricca sono dotate di un corpo spaziale proprio (per intenderci, anche noi italiani abbiamo delle basi spaziali per lanciare satelliti) e per il fatto che le industrie delle telecomunicazioni hanno basi private, e quindi il "Pro-Spazio" ha assunto un'apparenza più fattibile.

-L'unico paese in cui i movimenti "Pro-Spazio" vengono presi in considerazione è l'America, in cui il candidato Democratico sembra, seppur con moderazione, promettere alle elezioni di incrementare le missioni spaziali sulla Luna per trovare delle soluzioni energetiche e scientifiche alla crisi economica e per aumentare l'indipendenza dal petrolio, la cosa però è osteggiata dal Partito Repubblicano che è invece sostenuto dai produttori del petrolio stesso, ma che hanno attraversato una fortissima crisi a causa delle contestazioni per l'inquinamento causato dalla loro politica, famoso il detto "doveva salire Al Gore".

-Inizia l'egemonia Democratica, che durerà per quasi un secolo fino alla Guerra di Secessione.

-Nuove missioni sulla Luna, gli astronauti percorrono delle lunghe esplorazioni insieme a delle sonde alla ricerca dei giacimenti di Elio-3, e poi sbarcano. Si contano cinque "odissee" sulla Luna in totale, altre ne seguiranno ma queste furono quelle precedenti alle installazioni delle basi lunari.

La prima odissea è un semplice viaggio rettilineo, la seconda è un lungo viaggio che attraversa diversi meridiani lunari, la terza è la circonvoluzione del Polo Lunare, la quarta è un lunghissimo e complicato iter per la faccia non visibile, la quinta è il giro completo (in 80 giorni terrestri!) della Luna, segue una mappa dettagliatissima e completa di giacimenti di Elio-3.

-Creazione della prima base stabile sulla Luna, chiamata "Fort Freedom", e senza saperlo gli astronauti hanno anche gettato il primo bastione della futura Moon City. La base è autonoma energeticamente, sfrutta infatti i pannelli solari durante i periodi soleggiati (che durano settimane) e i raccoglitori di Idrogeno atmosferico mandato dal sole immagazzinano il suddetto gas per i periodi oscuri.

Comprende una piccola serra e riserve di ossigeno, di cibo in scatola e di riciclaggio acqua-umido, è definita "Zona produzione". Poi c'è la Zona energetica, dove sono contenuti i motori e il più piccolo reattore a fusione che si conosca (che occupa il 90% della stanza) e infine la Zona abitabile, contenente uno stretto monolocale con bagno e cucina incorporato, il complesso è ampio solo 40 m per lato e alto 5 m.

Fra gli astronauti che costruiscono la base (già in gran parte auto-costruita) uno è destinato a rimanervi dentro fino alla prossima spedizione, "l'Uomo Lunare" è il primo uomo che trascorre un periodo tanto lungo (due mesi) sulla Luna, isolato dal mondo ma tenuto sotto osservazione (in diretta), ciò darà vita ad un vero e proprio reality show, che però risulterà alquanto noioso: l'astronauta passerà i suoi giorni guardando programmi registrati, giocando ai videogiochi, nella palestra, e nel "confessionale" che in realtà è il portale delle lentissime comunicazioni via "mail".

-Arriva la nuova spedizione, questa volta cinque astronauti occupano la base in sostituzione del precedente occupante, inoltre aumentano le sonde robotiche e satellitari degli USA su tutta l'atmosfera lunare.

-La Cina invia le proprie sonde e i propri satelliti per evitare una futura colonizzazione esclusivamente made by USA, la cosa viene mostrata dalla Fox come un atto di guerra, ma l'ONU smentisce "Se gli Stati Uniti mandano le proprie sonde, anche la Repubblica Popolare Cinese ha il diritto di farlo" Dice il presidente onorario.

-Le missioni USA sono aumentate di numero, e molte volte avvengono contemporaneamente, capita che astronauti di spedizioni diverse si incontrino per caso, a volte si organizzano indipendentemente dalla base per incontrarsi e parlare o aiutarsi o proseguire insieme. Prime missioni cinesi, primi satelliti indiani e primo satellite russo.

Movimenti Pro-Space guadagnano terreno in Giappone, Europa e Brasile.

-La prima base subisce sostanziali modifiche per aumentarne la capacità, ora può contenere stabilmente fino a 20 persone senza problemi di spazio o di energia o di produzione ossigeno/cibo, aumentano le basi americane su tutto il satellite, arrivano altre basi(a ritmo decisamente più lento)cinesi, prima base indiana e prima base russa, ondate di satelliti e spedizioni europee,giapponesi e brasiliane, adesso anche le singole nazioni riescono ad inviare un proprio satellite,prima in Europa la Francia,persino l'Italia può(con il satellite "Giulio Cesare"). I paesi del secondo e terzo mondo si organizzano per partecipare alla corsa alla Luna....

-Aumentano le dimensioni di tutte le basi americane costruite da più di sei mesi, mentre la prima base ormai viene ingrandita ogni giorno e accoglie sempre più persone, inizia a somigliare ad un centro commerciale (cit Astronauta inglese che passava di lì), mentre le basi americane ormai vengono costruite a ritmo di marcia, quelle cinesi proseguono, e la prima base aumenta le proprie dimensioni, fondazione di molte basi indiane e russe, prime basi europee, giapponesi e brasiliane, missioni spaziali dei singoli stati del primo mondo, in questo periodo ogni nazione sulla terra(non contando l'Antartide) ha un satellite o almeno una sonda sulla Luna. Iniziano ad essere costruite le prime basi delle più ricche società della terra (Microsoft, General Motors, Telecom) e iniziano quindi le prime basi indipendenti dalle autorità di nazioni varie. Inoltre alcune basi abbastanza grandi iniziano a creare avamposti che diventeranno poi basi satelliti in cui inviare gli abitanti quando sorpassano il numero di abitanti possibili.

- Ormai tutte le super potenze costruiscono basi a ritmo sostenuto e ingrandiscono quelle che hanno già, le singole nazioni iniziano a costruire le proprie basi, prima quelle del primo mondo (Nuova Roma per l'Italia) e in seguito tutte le altre, inoltre tutte le grandi aziende del mondo inviano le proprie basi e le fanno espandere, mandando i propri astronauti a studiare l'Elio-3.

-Costruito il primo centro di raffinamento di Elio-3, che prepara e converte l'Elio-3 in energia da inviare alla Terra, inizia ufficialmente la corsa all'Elio-3.

-Aumenta il numero di centri di raffinamento degli USA, altre nazioni iniziano a costruire i primi.

Il numero di basi aumenta sempre di più, eppure la superficie Lunare non è che sporadicamente toccata da una base ogni migliaia di chilometri.

In questo momento la Luna è quindi piena di Basi, ma nessuna di queste è abbastanza popolata e sviluppata da creare autonomamente delle basi figlie. Insomma la colonizzazione è tutta in carico alla madrepatria, e la Luna ha solo poche basi (densissimamente popolate) quando potrebbe averne molte di più (non tutte con quel tenore di vita, ovviamente).

-Nascono sulla terra dei Trust di iter spaziali che offrono, per chi è disposto a pagare ingenti somme, un viaggio sulla Luna, avvengono così le prime spedizioni non scientifico-ingegneristico-energetiche.

-Aumenta il numero di “turisti” che pagano le ingenti somme per soggiornare per un periodo limitato nelle basi più grandi della Luna, attorno alla quale si inizia a creare un business di viaggi che sarà il padiglione di lancio della colonizzazione di massa.

-A sorpresa di tutti, l'azienda “International Lunar Enterprise”, numero uno nei viaggi non nazionali sulla Luna, offre dei pacchetti di progetto, materiali e ingegneri per la costruzione di basi private per chi volesse pagarle, ovviamente i prezzi sono esorbitanti (dieci milioni per una base simile alla prima degli USA, bisogna contare l'onerosissima spedizione!) ma l'élite economica mondiale può finalmente permettersi una “villa” (se così si può definire quel monocale isolato) sulla Luna.

-Il numero di centri di raffinamento è aumentato al punto che nei paesi leader come gli USA la crisi energetica inizia a far sentire meno i propri colpi, questo dà un forte risalto al governo democratico, ma aumentano le pressioni per le agevolazioni per viaggi e soprattutto per la colonizzazione, ovvero per residenti stabili sulla Luna.

-Gli States offrono il primo soggiorno stabile ad un prezzo esorbitante a Fort Freedom, dieci posti permanenti sulla Luna, immediatamente acquistati, le varie colonie iniziano ad organizzarsi.

-Per fondare una colonia privata ora bastano 500.000 dollari, grazie alle agevolazioni energetiche per i viaggi e soprattutto per la capillarizzazione del business coloniale, che aumenta la disponibilità e diminuisce i prezzi, diverse aziende mettono in comune il denaro, sulla Luna ormai ogni nazione del primo mondo ha abbastanza basi da sostentarsi energeticamente (insieme con le altre risorse energetiche), altre nazioni ancora non assorbono abbastanza dal satellite della terra. Diverse colonie ormai hanno creato moltissime colonie figlie, le quali si sono a loro volta “riprodotte”, con Fort Freedom siamo alla quarta generazione!

-1000 basi offrono posti stabili per la colonizzazione, ma i prezzi iniziano ad essere sostenibili solo nelle basi USA e in quelle collettivizzate, mentre gli scienziati vanno e vengono, i coloni restano.

-La popolazione lunare ha raggiunto il milione di abitanti “semipermanenti”, ovvero la somma fra coloni e astronauti.

-Costruire una base costa 100.000 dollari, mentre tutte le basi ormai iniziano ad offrire posti per centinaia di coloni per volta, ma i prezzi sono ancora esorbitanti: i coloni sono solo persone selezionate dal governo dopo test del comportamento, della cultura, della salute e addestramento militare, mentre in quelli collettivi sono milioni terrestri.

-I prezzi della costruzione di basi e dell'acquisto di posti permanenti sulle stesse sono abbastanza bassi da permettere a “gruppi” di persone di ceto medio-alto di vivere in terza classe sulle colonie lunari, ma ormai è questione di pochi mesi prima che la cosa diventi massificata.

-Iniziano i primi lanci di massa, in cui centinaia di persone, indipendentemente dal loro ceto, dopo aver praticamente speso tutto per il biglietto, partono alla volta della Luna “ricca di promesse” per trovare lavoro, libertà dallo stato, e per vivere l'emozione di abitare su un altro pianeta, celebre il motto pubblicitario “Hai promesso a tua moglie la Luna? Ora puoi dirlo sul serio, compra un biglietto e vai nello spazio!”

-Dopo due anni da quello spot, andare sulla luna è ormai un affare da poco, diventare residenti stabili, fra prezzi agevolati, viaggi più o meno legali, compagnie che offrono sconti su sconti ogni giorno più grandi, è diventato facile, ma è pur sempre una spesa impegnativa, di solito il futuro colono vende tutte le proprietà terrestri per imbarcarsi sulla Luna, mentre chi non ha nulla da vendere può solo aspettare e guardare i razzi che solcano il cielo ormai ogni giorno.

-Nelle basi iniziano a nascere bambini, vengono fondati ospedali, centri commerciali, e in breve tempo le basi più grosse diventano delle piccole città, la vita è molto meno asettica e spartana per divenire più mondana, ma questo vale solo nelle basi più antiche, altrove si vive in strettezze, asetticamente.

-La popolazione lunare ha raggiunto i 10 milioni, e ormai tutte le nazioni sono in grado di sostentarsi, inoltre crescono le estrazioni minerarie.

-L'industria si sviluppa sulla Luna ad un livello auto-sufficiente, ormai non è più possibile distinguere a nessun livello (tranne politico) la vita in una base su dieci da quella terrestre.

-Nascita della base vaticana "Santa Maria" popolata da frati specializzati in astronomia, Radio Maria inizia a trasmettere sulla Luna. Per questa data ormai tutte le basi sono sufficientemente progredite da essere delle vere città con vita economica propria, inoltre tutte le colonie iniziano a scavare tunnel sotterranei per espandersi e collegarsi fra di loro.

-Le basi ormai sono per il 70% sotterranee e nel sottosuolo lunare c'è una prima rete di canali che collega le colonie figlie a quella madre (i cosiddetti cerchi), in seguito nasceranno quelle che collegano le colonie più importanti fra loro e quindi permetteranno la mobilità su tutto il satellite.

-Grazie agli enormi investimenti e ai profitti notevolissimi, le aziende di viaggio interplanetario si sono arricchite e possono pagare spedizioni in tutto il sistema solare, satelliti di tutte le nazioni e aziende arrivano fino a Marte per la maggior parte, le nazioni più potenti arrivano a Giove (Gli USA arrivano fino a Saturno).

Tutti iniziano a guardare con interesse a Marte... Più grande e decisamente più terra formabile, mentre la Luna rimarrà sterile a vita, anche perché la Luna con i suoi 50 milioni di abitanti è ormai affollata.

Moon City ha la bellezza di 10.000 abitanti (considerando che è una colonia spaziale è moltissimo, per una città può sembrare una miseria)

-Dato che l'economia lunare si è sviluppata moltissimo, iniziano anche i primi affari sull'investimento nelle varie industrie, soprattutto nell'Elio-3, che però ricava pochissimo perché tutto il materiale viene inviato gratuitamente alla base madre sulla terra, insomma non c'è profitto dato che è ritenuto "proprietà dell'ente a terra" e quindi i primi "Mercanti lunari" iniziano a sentire degli attriti verso il monopolio statale o aziendale dell'Elio-3. Sono i colpi di tosse di una pestilenza letale.

-Nelle colonie, non essendoci politica (ufficialmente sono sempre basi spaziali) le ideologie si affrontano nella vita di tutti i giorni, non su un piano politico ufficiale, e avviene sempre che si crea nella colonia un'ideologia "di tendenza" o Dominante, il che genera ovviamente un'antitesi diametralmente opposta, quella "di Opposizione" Dominanza e Opposizione si contendono il controllo se la Dominanza riesce a mantenere il controllo della colonia l'Opposizione fonda una colonia filiare indipendente, che però svilupperà subito un'indipendenza politica ed economica dalla base principale, e al suo interno l'ideologia di Opposizione sarà questa volta Dominante, e ne nascerà un'altra di opposizione e così via, se invece l'Opposizione vince è la Dominanza che viene scacciata e fonda una colonia. L'antitesi ideologica è il carburante della colonizzazione, o anche razziale e religiosa.

-Vengono introdotte da parte di tutti gli enti coloniali delle leggi economiche studiate dalla Commissione Trilaterale e approvate dal Biedelberg che concedono il monopolio e i diritti delle azioni e dei profitti delle attività economiche lunari alle aziende terrestri, ma concedono libertà economiche e di partecipazione azionaria e di indipendenza d'azione anche alle aziende nate sulla Luna che però dovranno pagare forti tassazioni e cedere gran parte del prodotto e del profitto.

-I “Mercanti lunari” si riuniscono in diverse colonie e mettono da parte le opposizioni economiche per far fronte comune contro il monopolio terrestre, agendo come ente economico unico.

La cosa è per il momento limitata alle singole colonie.

-Nascono le imprese intercoloniali, che immediatamente fanno leva comune sul problema della presenza terrestre nell'economia lunare e che quindi vengono preferite (e aiutate con partecipazione e successiva unione) dalle aziende e dagli enti lunari ivi presenti.

-La più grande azienda intercoloniale, la “Moon's United Enterprises of Mechanics and Energy” abbreviata MUE possiede il 10% delle azioni della Luna, ma guadagnerebbe molto di più se fosse terrestre.

-L'economia lunare risente di una forte crisi per via del fatto che le aziende indipendenti non guadagnano molto e quindi danno stipendi scarsi ai loro dipendenti, ma queste non solo non falliscono ma si arricchiscono perché esentano da tasse terrestri gli investitori, l'economia lunare inizia a trasferire sempre più capitale in queste autoctone, non “ladre” mani.

-Inizia il bombardamento mediatico ad opera delle aziende contro lo strapotere economico terrestre, contando di pregiudizi “Il terrestre, senza lavorare qui, prende tutto l'Elio e nemmeno ci ripaga”.

Il Terrestre è dunque il pigro, quello nato in un pianeta pieno di problemi che viene a cercare il successo e la bella vita sulla Luna usando i propri privilegi.

Benché questi pregiudizi anti-terrestri non conducano ad odio verso i suddetti (dato che il “lunatico” più puro è di quinta generazione e che non esiste quasi cultura lunare) genera però un forte odio verso lo strapotere politico ed economico della Terra.

-Iniziano le guerre fra Colonie e fra Stati per il controllo delle risorse, stati diversi (USA e Cina) si scontrano per il possesso di giacimenti o colonie vicine ai giacimenti. Sulla Luna vengono portate le prime armi.

-Le guerre spesso sono anche fra Colonie “indipendenti” economicamente e colonie più legate alla madre patria per il controllo di una zona di Elio-3, il che conduce a diverse guerre che ovviamente finiscono a vantaggio delle nazioni a terra, l'odio verso lo strapotere terrestre aumenta.

-L'odio verso la Terra è ora egemone in economia (anche fra le aziende filo terrestri, che non ricavano nulla a nome proprio ma danno il ricavato a terra e vorrebbero invece alzare i prezzi e guadagnare in proprio) in politica (tutte le colonie hanno sperimentato le guerre coloniali e soprattutto lo stato marziale) ideologico (il terrestre ladro) ma non ancora sociale e politico, non c'è cioè la “scelta” di opporsi, c'è solo il sentimento.

-Le aziende Lunari fanno fronte comune contro quelle terrestri e acquistano gran parte delle azioni in “comune”, ora possono agire come Ente referenziale insieme, e condividono anche le stesse tasse terrestri e le stesse pressioni, il che li rende tutti più uniti...

-Nasce la prima Unione Sindacale Lunare (USL) che mette in moto numerosi scioperi ogni volta che serve, il governo terrestre la rende illegale ma essa ha ormai raggiunto i 5 milioni di iscritti su tutta la Luna..

-In molte colonie nascono movimenti “indipendentisti” che proclamano maggiore indipendenza economica e politica dalla terra, sono movimenti minoritari che però acquisiscono, ad ogni scandalo, sopruso, repressione, notizia, sempre più successo, sono legati a doppio mandato all'USL e, essendo Liberali (economicamente) e Nazionalisti (politicamente e ideologicamente) sono sostenuti economicamente dalle aziende lunari.

-In diverse colonie gli indipendentisti sono vicini alla maggioranza, il movimento è dichiarato illegale.

-Nasce la dicotomia “colonia independentista” e “colonia della Madre patria”. Ironicamente spesso le colonie più popolate e antiche sono anche le più indipendenti,ma anche le più nuove e moderne e piccole.

- su 500.000 colonie, 100.000 sono apertamente independentiste, fa queste le maggiori (Moon City, Nuveau Paris, New Tokyo, New Pechino, New London), in 300.000 colonie il movimento independentista è comunque quasi la metà dei coloni totali, nelle rimanenti è comunque presente un movimento independentista,seppur di minoranza.

-Il numero di colonie independentiste e di membri dei movimenti aumenta sempre di più, quasi metà della popolazione lunare vuole l'indipendenza.

-Nelle varie colonie i movimenti independentistici si organizzano fra loro per assistenza e soccorso, nasce così la prima rete intercoloniale independentista,fortemente limitata geograficamente.

-Le varie sedi coloniali eleggono degli emissari e si pronunciano su ciò che vogliono, gli emissari vengono mandati alle colonie più grosse in Zona, dove si incontrano e decidono le cose insieme.

-Ogni colonia madre riunisce gli emissari di tutto il sistema independentista delle colonie figlie, nascono i vari Partiti Independentisti “Italiano, Cileno, Cinese” e così via.

Ironicamente quello statunitense è solo il secondo, il primo è quello cinese.

- La Luna diventa una Colonia Penale

- Rivolte sulla Luna, represses con I laser

- Mycroft Holmes detto “Mike” o Adam Selene diventa senziante

-Incontro alla Styliagi Hall in segreto.

- Adam Selene, Bernardo de la Paz, Manuel Garcia O'Kelly-Davis e Wyoming Knott fondano il Movimento per l'Indipendenza della Luna.

-A Moon city si riuniscono in gran segreto gli emissari di tutti i partiti independentisti, viene ivi fondato il Partito Nazionale Lunare (PNL) e viene inaugurato il Primo Congresso, nel quale si dichiara nato il Parlamento Lunare (che coincide con il Congresso) in cui vengono raccolte richieste,lamentele e decisioni delle singole colonie, si fa un censimento:  $\frac{3}{4}$  della popolazione lunare sono pro-indipendenza, alla seduta partecipano l' USL e le aziende lunari, oltre che membri di spicco della cultura e della vita sociale Lunare famosi su tutto il satellite, potremmo chiamarli “vip” Lunari.

-Il Parlamento lunare proclama il referendum per l'indipendenza, che si svolge in un intero mese.

Alla fine viene dichiarato “In virtù della decisione presa dal popolo della Luna e per il potere concessoci dal suddetto popolo che noi in questa sede siamo chiamati a rappresentare, questo parlamento proclama l'indipendenza della Luna dalla Terra, indipendenza che è riconosciuta dal suo popolo e quindi legittima, indipendenza che si dovrà esplicitare politicamente con il riconoscimento della Luna come entità statale e di questo parlamento da parte delle autorità terrestri, economicamente con l'indipendenza da qualsiasi forma di appropriazione indebita e di tassazione di aziende straniere e culturalmente con la riconoscenza dell'esistenza di una comunità, di un popolo, di una cultura, di un'identità lunare che noi qui e ora rappresentiamo”.

-La Dichiarazione d'Indipendenza viene portata alle autorità terrestri per essere “Confirmata” ma non confermata, è appunto una dichiarazione, non una richiesta. Le autorità terrestri rifiutano di firmare per l'indipendenza di “basi spaziali” e smobilitano le truppe, inizia la Guerra di Secessione Lunare.

-Le forze terrestri sono tecnologicamente più avanzate, ma i coloni “giocano in casa”!

La guerra si sviluppa inizialmente attorno alle colonie più grosse, che vengono invase sperando di indebolire la Resistenza Lunare colpendola nei centri più popolosi, ma i coloni si rifugiano nelle gallerie sotterranee e nelle colonie secondarie, giocano più sulla guerriglia che sugli attacchi diretti, inoltre gli invasori non hanno sostentamento, mentre i coloni prendono tutto dalle colonie che abbandonano, in breve tempo diventa una guerra di logoramento e le truppe d'invasione diminuiscono sempre più di numero, sono poche le colonie a sostegno della madre patria, che subiscono la legge marziale.

Le truppe terrestri subiscono una serie di sconfitte negli scontri diretti (causa numero) e sulla terra c'è un forte movimento di contestazione, i Mercanti Lunari inoltre cessano il rifornimento di Elio-3, che benché non ha mai sostituito del tutto le altre risorse le ha ormai surclassate in importanza, ciò causa un'enorme crisi energetica, e un forte movimento di contestazione si scatena sulla Terra che vede nella Luna un reload della Guerra d'Indipendenza degli Stati Uniti.

Il colpo di grazia arriva quando i coloni lunari utilizzano l'ascensore gravitazionale per lanciare sulla Terra enormi massi che cadendo nell'oceano pacifico causano delle inondazioni, per fortuna ci fu un preavviso di alcune settimane, servì sostanzialmente da dimostrazione, stile Hiroshima, tanto per dire "possiamo farlo di nuovo, ma stavolta non vi avvertiamo". La resa seguì due giorni dopo prima dalla Cina, poi dai paesi europei e poi tutti gli altri.

-Conferenza di Moon City, la Terra riconosce il Parlamento Lunare e cede i diritti minerari (pur mantenendo una minima fetta di azioni e di diritti sulle colonie pro-terra, anche se pochissime) inoltre la Luna ha il diritto di decidere in tutte le proprie questioni, compresa l'economia, e anche di immigrazione, ponendo le prime barriere sull'immigrazione di terrestri.

-Il Parlamento lunare apre il suo secondo congresso, e le prime elezioni. Il Partito Nazionale Lunare vince le elezioni, l'opposizione di sinistra ivi rimarrà per un cinquantennio, prima della crisi del Partito Nazionale.

-Sulla terra i Democratici vengono accusati dai Repubblicani di arrendevolezza e di aver permesso la perdita "di un intero pianeta" dicono erroneamente, e il Partito Repubblicano vince le elezioni imponendo una serie di leggi restrittive militarmente sulle future colonie in altri pianeti, inizia l'egemonia Repubblicana, che durerà quasi quanto quella Democratica (Marte è più grande, ma richiederà meno tempo in media, quindi i tempi di colonizzazione si equivalgono).

-Seppur la Luna sia stata una valvola di sfogo per la sovrappopolazione, a causa delle scarse dimensioni delle colonie, e ora delle norme sull'immigrazione, non è stata in grado di assorbire tutte le ondate di terrestri che avrebbero potuto effettivamente partire, e ora che la Luna è molto più controllata si guarda al Pianeta Rosso con maggiore interesse. Durante la colonizzazione lunare erano state fondate molte basi scientifiche e alcune colonie di dimensioni e numero non molto elevate, il pianeta rosso infatti non era al centro dell'interesse, ma ora tornava a farsi sentire, con le sue enormi dimensioni, con la sua possibile futura atmosfera, con la sua gravità così simile alla Terra, con il suo terreno, con i suoi minerali, fece gola prima alla borghesia, poi a tutti.

-Mostruoso incremento della fondazione di colonie su Marte, il pianeta inizia a venire popolato stabilmente prima da industriali e dai loro ingegneri e poi da coloni, prima selezionati poi di massa, ma questa volta le varie aziende chiedono il supporto governativo militare per poter mantenere i propri privilegi sui marziani e sui lavoratori, stato e finanza si uniscono militarmente, sperando di evitare una secessione marziana.

-Il numero di colonie su Marte incredibilmente è pari a 1/10 numericamente a quelle della Luna, in pochissimo tempo, le colonie inoltre si stanno ingrandendo e ovunque sorgono centri industriali e minerari.

-Il numero di colonie cresce sempre di più, particolare è ciò che avviene negli stati del sud negli USA, dove la popolazione di colore, mettendo in comune il proprio denaro, costruisce le proprie navi e si imbarca per

sfuggire allo sfruttamento e alla persecuzione dei bianchi e al razzismo, fallisce il tentato linciaggio da parte di un gruppo di padroni terrieri razzisti.

-Mentre sempre più terrestri si imbarcano (e questa volta il fenomeno è talmente diffuso da essere simile a quanto avvenne in Europa per l'America) le colonie per la pressione si espandono e si moltiplicano capillarmente, in soli due anni si raggiunge, a tempo di record, un numero di colonie pari alla metà di quelle Lunari e popolate la metà, quindi un quarto in popolazione rispetto alla Luna, che non partecipa alla colonizzazione.

-Sulla Terra avviene la più grande emigrazione della storia, 1 milione di persone partono contemporaneamente verso Marte, questa sarà la più grande ondata, quella che causerà il maggiore sfogo, le altre andranno a diminuire di numero fino al prossimo aumento della popolazione terrestre, che le farà di nuovo impennare.

-L'enorme massa di immigrati fonda, per la maggior parte, nuove colonie, che ora superano quelle lunari, ma una minoranza riempie quelle già esistenti, che quindi si ingrandiscono moltissimo ma sono anche costrette a produrre colonie figlie per sfogare appieno la pressione immigratoria, e quelle stesse colonie figlie, dove ogni ora vengono inviati nuovi coloni, fondano nuove colonie a loro volta, questa "ondata" riempie il pianeta di popolazione fresca, che in un solo colpo è ora il doppio di quella Lunare.

-Mentre continuano le ondate migratorie, ci si rende conto che ormai il pianeta rosso non ha molto spazio da offrire in superficie per le colonie, ma nel sottosuolo vengono fondate delle gallerie simili a quelle della Luna e queste diventano il nuovo "piano" di colonizzazione.

-Tutto il pianeta è connesso dalle gallerie, e inizia a riempirsi, e benché le ondate siano ormai al minimo le statistiche prevedono un nuovo boom nei prossimi cinque anni, si capisce quindi che è tempo di terra formare: per dotare Marte di un'atmosfera basterebbero 100 centrali di perfluoro-carbonio attive per 800 anni, le centrali vengono installate per tre quarti dai marziani stessi, per il resto dai terrestri, ma la "Interplanetary Terraformer" che ha guadagnato moltissimo da questi investimenti, decide di tentare il botto: decuplicare le centrali e quindi decimare il tempo, 1000 centrali vengono costruite in quei cinque anni, e si spera quindi che in 80 anni Marte venga dotato di un'atmosfera decente.

Gli abitanti di Marte più giovani sperano di vedere in vecchiaia un cielo normale, ma non sanno che l'aria sarà irrespirabile, perché contaminata dai gas serra.

-Dopo 20 anni iniziano a vedersi i primi effetti: la temperatura sta iniziando a salire, anche se è ancora molto più fredda che in Antartide, inoltre la pressione inizia a stabilizzarsi, ma ci vuole ancora molto tempo.

-Dopo altri 20 anni il numero di centrali cresce in maniera direttamente proporzionale al tempo che passa e quindi le aspettative di tempo diminuiscono sempre di più, più tempo passa più il processo è veloce, più fabbriche si costruiscono per volta. La temperatura è ora glaciale ma decisamente migliore, la pressione è tale che iniziano a verificarsi fenomeni atmosferici più "terrestri", il cielo inizia a colorarsi durante il giorno, nascono i tramonti anche su Marte, la Luna invece non li avrà mai.

-Dopo 60 anni i primi grandi cambiamenti: La temperatura è pari a -0.4, ma d'estate può anche arrivare a 10 gradi, la pressione non è più letale anche se pericolosa, l'atmosfera non è più vuota ma piena di gas... velenosi. Per uscire bisogna indossare un completo simile a quello di chi lavora al polo sud, bombola d'ossigeno e maschera protettiva, inoltre bisogna usare camere di decompressione per via della pressione.

-5 anni dopo la situazione è incredibilmente simile a quella terrestre, gli stessi coloni sono increduli.

La temperatura è leggermente più bassa che nella media "mediterranea" terrestre (siamo più sull'Inglese).

L'acqua si è sciolta ai poli e nascono i primi corsi d'acqua e i primi laghi, che si allargano sempre di più e iniziano ad unirsi, ma sono ancora di dimensioni ridotte.

A questo punto i coloni iniziano a piantare, vicino a questi corsi d'acqua, piante di tutti i tipi (da frutto, coltivabili, o anche solo per l'ossigeno, ma anche legumi per fissare l'azoto) ora che Marte ha un'atmosfera, bisogna sostituirla pezzo per pezzo con Gas che l'uomo può respirare.

-Un colono, ispirandosi alla leggenda di Johnny Seme di mela, inizia a seminare per tutto Marte alberi con la sua moto, dopo aver speso tutta la sua fortuna in semi, carburante e vivande varie.

In punto di morte, dopo dubbi sull'utilità delle sue azioni, vedrà, tornando al punto di partenza del suo lungo viaggio, un campo di Meli.

-20 anni dopo Marte è "verde", nel senso che ci sono lunghe aree verde attorno ai famosi canali d'acqua, che viene trasportata su tutto il pianeta, che ricordiamo è desertico, un po' ovunque sono sparse fontanelle in pieno deserto, o enormi tettoie in mattone che danno rifugio ai mercanti.

Questa fase di Marte è famosa per le storie al suo interno in stile arabesco, si diffonde il cammello e si compiono lunghi viaggi nel deserto, intervallati da "pause acqua", mentre le piante continuano il loro lavoro e producono ossigeno, ma è come produrre aghi in un pagliaio....

-Nascono le centrali di fotosintesi, delle gigantesche centrali che utilizzano delle alghe speciali capaci di fare la fotosintesi fino a 10 volte più velocemente delle piante normali, queste centrali sostituiscono quelle a perfluoro-carbonio e si prevede che in un tempo decuplo (quindi 750 anni) siano capaci di rendere Marte "verde e respirabile", ma cosa ovviamente viene accelerata sempre di più.

-50 anni dopo viene inventato il "Photobiophaer Humanophil", un batterio che si può riprodurre con facilità nell'atmosfera e che non ha bisogno d'altro che di gas serra e luce solare per funzionare e replicarsi con velocità incredibile, può convertire anidride carbonica in ossigeno a tempi record ma si conta soprattutto sulla sua riproduzione, ne vengono prodotti a tonnellate e poi liberati da enormi ventole nell'atmosfera, e per evitare che diventi una calamità gli si assegna un "tempo limite", infatti questi gas serra hanno una precisa capacità riflettente dei raggi solari, e quindi Marte è leggermente più "buio" della Terra, questi batteri sono geneticamente progettati per vivere solo ad una certa illuminazione, superata la quale moriranno in massa, insomma possono solo rendere l'atmosfera respirabile e poi, di conseguenza, morire tutti, e per sicurezza si decide di creare un predatore naturale, un virus che può andare nell'atmosfera cercando questi batteri e uccidendoli, e se non ne trova entro un certo periodo di tempo muore, non è capace di replicarsi infatti è un prodotto artificiale. E se questo non dovesse bastare il Photobiophaer, a una certa quantità d'ossigeno ancora "irrespirabile" per gli uomini, smette di riprodursi e di vivere insieme (idem per il virus che può replicarsi solo nel batterio), e qui non c'è scampo: una stanza buia la trova, ma non un angolo senza ossigeno su un futuro Marte verde!

-dopo 50 anni la gente può camminare con delle semplici maschere con filtro per respirare l'ossigeno residuo nell'atmosfera, ancora velenosa ma già respirabile.

Il Photobiophaer si diffonde in tutta l'atmosfera e lavora sempre più velocemente, il virus è già preparato in quantità sufficienti da venire diffuso in tutta l'atmosfera e uccidere tutti i photobiophaer in un solo mese.

-Dopo 25 anni Marte è verde, ricoperto di foreste e con un'aria respirabilissima e pulita, da far invidia alle foreste amazzoniche insomma, il photobiophaer in un mese è sull'orlo dell'estinzione come promesso, anche se pare sia sopravvissuto nelle gallerie e in piccoli anfratti naturali, ma è sufficiente creare torri di diffusione del virus in ogni zona sistematica e il photobiophaer non è più una minaccia per l'ecologia.

-Inizia lo sfruttamento delle ricche foreste di Marte, nel frattempo con dei catturatori atmosferici e dei canali artificiali si inizia a concentrare l'acqua nei laghi più grossi, e con le grandi piogge si spera di rendere Marte da Verde a Blu.

-Dopo un cinquantennio anche Marte possiede i suoi quattro oceani, è ricoperto per il 70% d'acqua (in quantità minori della Terra, altrimenti sarebbe un arcipelago) e le zone terrestri sono popolatissime, le colonie sono ormai da decenni aperte come città, l'economia intanto prospera e finanzia l'industria, e le aziende terrestri chiedono, ora più che mai, il sostegno al governo terrestre da un punto di vista militare.

-Iniziano i primi attriti su Marte, le aziende terrestri, oltre a non lasciare sviluppare un'economia autoctona oltre certi limiti, sfruttano i marziani per le estrazioni minerarie e per le coltivazioni, tutto il lavoro viene militarizzato, non esistono tribunali né forze di polizia, solo la corte marziale e l'esercito, per le quali si può passare anche solo per un tentato sciopero.

-Nascono le prime organizzazioni sindacali, il mancato appoggio della borghesia marziana è determinante per la loro "tinta" decisamente rossa, al contrario di quella blu dei lunatici. I padri fondatori di Marte "Rosso" sono gli iniziatori, in vecchiaia, di questi movimenti. Hanno vissuto nascosti nelle gallerie di Marte a causa delle persecuzioni politiche, e proprio in queste gallerie le prime organizzazioni si diffondono sotto la loro guida.

-La prima organizzazione sindacale interprovinciale viene fondata nella capitale del pianeta, Ares (Mars City scatenava brutti ricordi), e si estende in moltissime città, con migliaia di iscritti.

-Le organizzazioni si moltiplicano, si ramificano, si espandono e i membri aumentano, nascono i primi scioperi combinati, i militari iniziano la persecuzione, sorvegliano i tunnel e arrestano i membri.

-Primo grande sindacato marziano, la Confederazione Socialista dei Lavoratori (CSL) che si estende per più di 5000 città e con mezzo milione di membri, come primo atto viene proclamato uno sciopero generale che ha come motto "facciamo come sulla Luna".

-Si crea, nel contempo, la prima rete di partiti nazionalisti marziani (di colore marrone) che vengono soprannominati dai terrestri "Talebani" per via del fatto che vivono nel deserto e indossano vestiti simili e vogliono un'indipendenza anche culturale. Su Marte si chiamano solo guerriglieri e sono per il tradizionalismo culturale e la "vita del deserto" tanto cara ai Marziani Rossi (prima generazione di marziani oggi anziani, seguita dai Marziani Verdi (vissuti con le foreste) e i più giovani Marziani Blu, navigatori e commercianti abituati al lusso.

-Uno sciopero iniziato ad Ares si propaga su tutto il pianeta (dove è ormai diffusissima la CSL) e, visto che i militari reprimono nel sangue le sommosse, la cosa diventa violenta ed iniziano scontri su tutto il pianeta e ben presto si passa alla lotta armata, inizia la Rivoluzione Marziana (Marrone).

-I terrestri iniziano a sbarcare nell'emisfero Sud, più civilizzato, in quello Nord infatti ci sono ancora ampi deserti e caverne in cui i guerriglieri si nascondono. Mentre la parte sud è sotto occupazione, nella parte Nord vengono continuamente inviati elicotteri che cercano di stanare i guerriglieri, che però falliscono nelle continue imboscate di questi ultimi.

-I guerriglieri continuano a logorare il nemico a nord, mentre a Sud sono i comunisti a lottare in una guerriglia urbana spietata.

-Dopo 4 anni la guerra finalmente finisce, ad Ares viene firmata l'indipendenza marziana.

-Marte è ora nelle mani sostanzialmente di tre forze, i comunisti che teorizzano la rivoluzione “planetaria”, i liberali che vogliono creare uno stato stile Luna, e i guerriglieri nazionalisti il cui leader, ritenuto il “padre della patria” all’antica, attaccato alle tradizioni, è morto per essere sostituito dall’intransigente braccio destro, che proclama una sorta di dominio “talebano” della società, in cui i guerriglieri impongono con le armi il dominio sulla società. Gli storici affermano che se i terrestri, per timore dello sviluppo di un’economia indipendente e quindi del liberismo e la voglia di indipendenza non avessero impedito la nascita di tale economia autoctona mantenendo dei monopoli si sarebbe sviluppata una borghesia locale.

Invece le forze maggiori furono Socialisti e Nazionalisti di stampo conservatore, proprio perché non v’era nata una borghesia vera che portasse il liberismo. I nazionalisti hanno vinto sui socialisti semplicemente perché anche l’industrializzazione monopolizzata dai terrestri era molto limitata, al solo fine di estrarre materiali per la Terra. Lo sviluppo autoctono dedotto dalle necessità del popolo era stato insomma bloccato.

Lasciandolo inoltre primitivo come civilizzazione, hanno anche ottenuto una primitivizzazione della civiltà.

-Inizia la frammentazione marziana, che durerà per ben 10 anni, durante i quali si formerà uno stato “ufficiale” a Nord retto da una dittatura tradizionalista “del deserto” e uno “Di rivolta” a Sud filo-occidentale, che a loro volta si frammenteranno in numerosi feudi, si arriverà alla fine ad avere un Marte diviso in 20.000 staterelli in cui, alla fine, le milizie guerrigliere sono costrette a creare una legislazione chiara.

-Il governo terrestre spera di approfittare di questa... titanica divisione per riconquistare il pianeta rosso, e invia un’enorme flotta per l’invasione, la flotta più grande mai creata a scopi bellici.

-A Nord iniziano a cadere una dopo l’altra tutte le città, e l’esercito terrestre scende, vengono inviati degli emissari nella città più “potente”, Ares, chiedendo al leader del posto, Okboros, di guidare l’esercito terrestre su Marte, con la promessa di divenire il Maresciallo Generale di tutto il pianeta sotto il controllo terrestre, per tutta risposta Okboros rifiuta, a questo punto i terrestri passano alle minacce, dicono che il loro esercito sia così grande da oscurare il cielo, da prosciugare i laghi, e Okboros risponde “allora ci batteremo nell’ombra”.

-Okboros decide di prendere parte ad un’azione, ma il consiglio degli anziani rifiuta di imbarcarsi in un’impresa simile da soli, e così, mentre la moglie riunisce gli altri 2000 ducati per fare fronte comune, Okboros raduna 300 volontari e riesce per una settimana a fare un’eroica resistenza, sfruttando lo stretto passaggio che i terrestri non possono evitare e sfruttando le tecniche di guerriglia, ma grazie ad un traditore i terrestri lo aggirano, gli offrono per l’ultima volta di unirsi a loro, Okboros in un primo momento si inchina, ma solo per prendere il suo fucile e sparare dritto in faccia al generale nemico.

Il generale è ricoverato d’urgenza, i 300 vengono sterminati.

-Nella piana di Ares tutti gli eserciti dei 2000 ducati, in nome di Okboros, decidono di unirsi e si scontrano contro l’esercito terrestre, che li supera ancora di 3 volte, ma ispirati all’eroica resistenza dei 300 riescono a vincere e a scacciare i terrestri.

-Dopo l’invasione, i vari ducati iniziano a farsi guerra fra loro (è durata poco l’unità), i più deboli soccombono ai più forti, che si espandono, e in pochi decenni si passa da 20.000 a 100 stati in perenne lotta fra loro.

-Si intravede l’egemonia di due città, Ares con il modello oligarchico e Olympia con un modello “democratico”, si fa per dire. Le due città hanno corrispondenti alleati ovunque nel pianeta.

-Dopo alcuni decenni gli stati combattenti sono ora una ventina, come sempre divisi fra schieramento Nord (Olympia) e Sud (Ares). Gli stati riescono a giungere ad un faticoso compromesso per lo status quo.

-Nel regno di Nubamil, uno strano personaggio inizia a far presa sulle folle parlando contro lo strapotere del re locale e proclamando come lui abbia tutte le soluzioni e possa soddisfare tutte le richieste del popolo affamati, inizia ad avere sempre più proseliti e finisce per iniziare una lenta guerriglia contro il potere reale, culminando nella presa di potere, l'auto-proclamazione in nuovo re e nello scatenarsi di un nuovo conflitto, in cui questo nuovo stato riformato conquista i cinque stati circostanti, immediatamente anche Ares e Olympia si gettano nell'impresa, e gli altri stati minori seguono, verrà chiamata la "Guerra del predicatore".

-Fine della Guerra, ai trattati di pace Marte è diviso in 7 regni, 3 in orbita di Ares, 3 in orbita Olympia, Nubamil neutrale.

-L'erede al trono di uno dei 7 regni viene assassinato da un pro-Ares, la cosa suscita l'immediata repressione del movimento, che è però sostenuto dal blocco di Ares, che dichiara guerra.

A guerra conclusa la nuova spartizione ha praticamente divorato gli stati minori, ora Marte è diviso in 5.

-Il re di Nubamil si mette d'accordo con l'arconte di Olympia e con l'Imperatore di Ares per spartirsi gli stati più "deboli" rimasti, ora Marte è diviso in quattro zone: La zona più a nord di tutte, glaciale, è popolata da barbari e selvaggi, la zona immediatamente sotto è sotto il controllo di Olympia, la zona a sud è sotto il controllo di Ares (che ha da solo il 40% del pianeta) e un grosso blocco appartiene a Nubamil.

Se si guarda fuori, Phobos è sotto il controllo di pirati spaziali divisi che attaccano le navi che commerciano su Marte chiedendo pedaggi, Deimos è un piccolo regno indipendente.

-Nell'ottica a tre ci si chiede chi la spunti, se Ares e Olympia si mettano d'accordo contro lo stato più debole, se Ares si unisca a Nubamil per schiacciare lo storico rivale, se Olympia e Nubamil facciano fronte comune contro lo strapotere di Ares. Questa guerra fredda durerà però solo per cinque anni, durante i quali Ares e Olympia si armeranno a tutto spiano.

-Morte dell'erede al trono di Nubamil, i due possibili successori hanno piani diversi per il futuro del paese, uno è pro-Ares, l'altro pro-Olympia, benché il primo sia più ben voluto dalla popolazione è il secondo ad essere più grande, e quindi sale al trono, Ares non ci sta e dichiara guerra, Olympia si unisce subito dopo, scoppia la Guerra Marziana.

-Nubamil viene immediatamente invaso dalle due forze e spaccato in due, ma i due contendenti sono ormai allo scontro finale e non chiedono la pace, lo stato di Ares è meno sviluppato ma più preparato per la guerra, e prosegue la sua invasione mandando le sue truppe. Guerriglie pro-Ares per l'unità sono ovunque nel pianeta.

-Finisce la guerra, nessuna pace da siglare, viene proclamato ad Ares il "Regno Marziano" che comprende tutto il pianeta tranne il circolo polare artico e i due satelliti.

-Il regno marziano affronta una serie di rivolte nella zona Sud, e i diversi nobili che gestiscono la burocrazia rendono il regno decadente e l'economia stagnante, continue rivolte e repressioni segnano l'andare del tempo.

-Le tribù del Nord vengono riunificate da un capo carismatico (che con un ottimo matrimonio ha riunito i due clan più importanti, e pare non fosse nemmeno programmato!) e nasce così "l'Orda", che occupa tutto il circolo polare artico marziano e che subito dopo inizia l'invasione del regno di Marte.

-Le truppe dell'orda sciamano ovunque sul pianeta, adottano la guerriglia e la guerra non convenzionale, depredano e distruggono ciò che trovano e conquistano sempre di più, inesorabilmente.

-Viene alla fine proclamato il Khanato marziano, che con la sua mostruosa estensione comprende l'intero pianeta, dominato da questi guerrieri simil-mongoli.

-Il Khanato tenta di invadere Phobos, ma i pirati si uniscono contro il titanico invasore e lo respingono, nasce così la civiltà (per ora divisa in feudi) phobiana, mentre il Khanato ripara invadendo Deimos.

-Il Khanato inizia la sua lunga stagnazione, durante la quale lo strapotere dei guerrieri viene visto sempre peggio dalla popolazione, ed è un altro predicatore a sovvertire il regime, radunando grandi folle attorno a se e proclamando la necessità di tornare alla "civiltà" da questa occupazione barbarica.

-Viene proclamato l'Impero di Marte, che comprende l'intero pianeta e Deimos, mentre Phobos è stato unificato.

-L'Impero Marziano inizia a sua volta la sua fase di stagnazione, diverse rivolte popolari, repressioni, mancato sviluppo industriale (o molto lento) e strapotere dei nobili.

-La Terra vuole riprovare per la terza volta, le varie nazioni infatti vedono nel debole stato una torta da spartirsi, e iniziano a chiedere con pressioni sempre maggiori al governo marziano l'apertura dei porti.

-Le varie nazioni, con le loro navi da guerra, riescono ogni volta ad ottenere le facilitazioni economiche che vogliono, ogni nazione pretende il controllo di una città "portuale" (in senso spaziale) e così Marte, in una sua fascia, è sotto il controllo economico delle potenze terrestri.

-Le potenze terrestri calcano la mano: non solo espandere la zona a controllo economico, ma anche impossessarsi dei porti, il re rifiuta, e una breve guerra stabilisce chi ha ragione, ovvero i terrestri.

-La situazione ora è pesante: I terrestri hanno il dominio su larghe zone, mentre economicamente quasi metà di Marte è sotto il loro possesso, come se non bastasse l'Inghilterra, la Russia e Phobos vogliono di più.

-La Russia invade il circolo polare artico marziano e ivi sostiene il movimento independentista "simil-mongolo" e viene proclamato il "Khanato di Marte", stato fantoccio della Russia, mentre a Sud l'Inghilterra inizia a far passare dalla sua parte, uno dopo l'altro, i vari nobili terrieri e infine a sostituirli con funzionari della "Compagnia dello Spazio", finendo per creare l'Impero Antartico, dove inizia la coltivazione di piante non sempre legali su Marte. Phobos ne approfitta e conquista Deimos e molte altre città e zone, diventando il paese leader nella "conquista" di Marte.

-Il paese è quindi sotto controllo economico per quasi metà, politico per i due circoli polari, il satellite e una larga fascia di terreno, il re appare debole alla popolazione che chiede una rivincita contro lo strapotere terrestre.

-La Russia invade un'ampia zona sotto il Khanato, vicino ad un dominio Phobiano (il più largo dopo i due circoli polari) e Phobos risponde attaccando: la guerra, durata poche settimane, stabilisce il dominio di Phobos, che avvia un'industrializzazione sempre più forte e quindi una ricerca spietata di nuovi mercati proprio su Marte.

-L'Inghilterra compie il colpo di grazia: Vorrebbe che Marte legalizzasse il commercio di piante oppiacee sotto monopolio inglese, la cosa ovviamente scatena la furia della corte che dichiara guerra a "tutte le nazioni che invadono il nostro paese". La cosa finisce malissimo.

-Ai concordati di Olympia la sconfitta è cartaginese: aumentate le zone sotto controllo politico ed economico, specialmente a favore di Inghilterra, Russia e Phobos, legalizzato il commercio di oppiacei che diventa anzi obbligatorio come lo era il tè nelle colonie inglesi negli USA, inoltre lo stato Marziano deve avviare la politica del liberismo assoluto e lasciare le porte aperte a qualsiasi commercio e a qualsiasi prezzo.

-Mentre la popolazione subisce la repressione e l'invasione, oltre che ondate e ondate di droga, un enigmatico personaggio inizia a raccogliere proseliti, predicando la grandezza dell'Impero Marziano e la necessità di far tornare l'Imperatore il grande leader che è, di cacciare tutti i dominatori e di iniziare una grande espansione interplanetaria, di reprimere le rivolte dei facinorosi e di rendere questo pianeta una macchina da guerra, di combattere le tentazioni della droga con la disciplina e l'amor patriae.

Nasce così la società segreta dei Warriors, che crescerà e avrà succursali in tutto l'Impero.

-I Warriors fanno presa inizialmente solo sui popolani, che al loro comando scatenano rivolte e scioperi, ma in seguito anche sui signorotti locali che vedono in essa un mezzo per ora reprimere ora guidare le masse, e soprattutto per poter riprendere il potere economico e politico rubato dalle nazioni nemiche.

-I Warriors sono ora diffusi su tutto il pianeta, ma il numero di adepti varia di zona in zona.

-Con la repressione di Olympia i Warriors subiscono un'ondata di iscritti: quasi metà della popolazione è parte della società non più così segreta.

-I Warriors iniziano a dettare legge: Scatenano rivolte e scioperi, coordinano l'azione dei signorotti nella guerriglia e vorrebbero arrivare alla corte Imperiale sostituendo l'Imperatore con l'erede al trono, che ha studiato sulla Terra e che pare sia decisamente più deciso.

-I Warriors iniziano a praticare la guerriglia attiva su tutto il pianeta, l'Imperatore è morente.

-I Warriors hanno occupato diverse zone e liberato molte città dal dominio estero, sono ormai 3/4 della popolazione totale e, come colpo di grazia, l'Imperatore muore, suo figlio gli succede e, qualche giorno dopo, su insistenza del suo consigliere che è un adepto, si iscrive alla società dei Warriors.

-Iniziano gli armamenti, ora i Warriors sono un organo riconosciuto dallo stato e armano sia le folle sia i nobili per la battaglia avvenire.

-Le azioni dei Warriors preoccupano i governi terrestri, sempre più spacciatori vengono cacciati in diverse città marziane.

-L'Imperatore annuncia la Riconquista, e tutti i marziani rispondono alla chiamata: Le truppe imperiali marciano nei territori dell'Impero indipendente, mentre in quelle sotto controllo estero si scatenano pesanti rivolte.

-L'Imperatore, avendo represso le rivolte filo-esteri nel suo Impero, può scatenare le sue truppe contro tutte le potenze terrestri, iniziando a liberare una dopo l'altra città e zone dal loro controllo.

-A Nubamil c'è la battaglia finale, Marte contro tutti, sostanzialmente contro Inghilterra, Russia e Phobos.

Marte riesce a vincere.

-Con i trattati di Ares viene riconosciuta l'indipendenza dell'Impero Marziano e dei suoi territori, le uniche nazioni che non perdono tutto sono:

Phobos, che non ha perso nulla tranne le città portuali e i domini economici, ma mantiene lo stato conteso con la Russia.

Inghilterra, che mantiene lo stato nel circolo polare antartico

Russia, che mantiene il Khanato.

-L'Imperatore ora vuole trasformare economicamente Marte in una potenza, come è successo su Phobos, per poter poi reclamare tutti i territori. Iniziano investimenti dall'alto della corte che poi li rivende quando iniziano a fruttare alla piccola borghesia. Marte inizia ad industrializzarsi, specialmente nelle ex zone estere.

-Mentre Marte diventa una superpotenza, numerosi Borghesi iniziano ad avere contrasti nei Warriors (ora diventato Partito Nazionale Marziano, che è egemone) dato che i Nazionalisti sono contrari a tutto questo liberalismo e liberismo e vorrebbero un maggiore controllo statale, così in una scissione una minoranza del Partito Nazionale Marziano fonda il Partito Liberale Marziano, che fa leva sulle libertà e sullo sviluppo del paese.

-Alle prime due elezioni il Partito Nazionale Marziano, facendo leva su sentimenti come patria, guerra, famiglia e sicurezza, vince e stravinca, ma alle terze elezioni è il Partito Liberale che, promettendo sviluppo, lavoro e incremento dei servizi e diminuzione delle tasse, ha successo.

-Mentre il Partito Liberale ha sempre più successo l'Imperatore subisce numerose critiche nella sua carica, in quanto la famiglia imperiale viene accusata di arrendevolezza verso gli stranieri e, con l'aumento di istruzione e comunicazione, in tutto l'impero il popolo inizia a sapere dei fatti realmente avvenuti.

-Una campagna durissima contro la nobiltà e lo strapotere dei "parassiti" mantenuti, ovvero i nobili, viene condotta da Partito Liberale, specialmente dopo la morte dell'Imperatore, sostituito dal figlio incapace e fantoccio dei nobili.

-Alle elezioni si calcola che, in media, solo i nobili hanno votato il Partito Nazionale.

-Con un referendum viene proclamata la Repubblica Marziana, i nobili radunano i propri soldati e, insieme all'Imperatore, iniziano a raccogliere proseliti preparandosi per una rivoluzione reazionaria.

-Nella Repubblica il Partito Liberale è egemone, e agli industriali viene lasciata mano libera e carta bianca su come trattare i lavoratori, anche perché l'intervento nella politica economica viene considerato "nobiliare".

Fortissima rivoluzione industriale e scientifica su tutta la Repubblica.

Questo causa l'indifferenza totale dei liberali allo sfruttamento dei lavoratori, che iniziano a creare delle leghe rosse che si coalizzano, formalizzandosi ad Ares nella nascita del Partito Comunista Marziano.

-Alle elezioni, il Partito Comunista Marziano prende quasi metà dei voti totali, essendoci solo questi due partiti il Partito Liberale va al potere e quello Comunista all'opposizione. Koslovich, il leader, proclama che la rivoluzione planetaria è vicina.

-La parte Nord del pianeta è ormai sotto il controllo dei Warlords, i signori della guerra, che vogliono restaurare l'Impero, mentre la parte che un tempo era sotto controllo estero è in mano ai Liberali, mentre le campagne e la maggior parte del pianeta sono sotto il controllo dei Comunisti.

-L'Imperatore proclama la "Seconda Riconquista" e inizia a sciamare con le sue truppe in tutto lo stato.

-Ad Olympia, Comunisti e Liberali si alleano per combattere il nemico comune.

-In tutto il pianeta è scoppiata la Prima Guerra Civile Marziana, guerriglie comuniste e esercito liberale si scontrano contro le truppe monarchiche.

-Fine della guerra, i monarchici e i nobili scappano nei domini di Phobos (che è un Impero), i liberali e i Comunisti sono per il momento in coalizione pacifica per lo sviluppo del Welfare State.

-Morte del leader supremo del Partito Liberale, gli succede un ex monarchico intransigente che decide la rottura immediata con i Comunisti, la loro immediata repressione e l'unione di esercito ed economia, oltre che liberismo assoluto e mancanza di diritto nel lavoro.

-Inizia la Seconda Guerra Civile Marziana, i comunisti sono costretti a fuggire e iniziano a raccogliere proseliti nelle campagne, il loro numero aumenta mentre marciano all'indietro.

-Phobos decide di approfittare della situazione e proclama di "voler assistere l'Imperatore nella restaurazione dei suoi domini legittimi" sotto il loro vassallaggio e inizia l'invasione del pianeta Marte.

-Comunisti e Liberali si alleano di nuovo, per far fronte all'invasore.

-Phobos riconquista tutti i territori che erano stati di dominio straniero, e riesce anche a invadere un pezzo del Khanato e un pezzo dello stato Antartico, si espande moltissimo a Nord e allarga i propri domini creando uno stato fantoccio in cui l'Imperatore viene messo sul trono.

-La guerriglia independentista riesce a ribaltare la situazione, con la loro guerriglia liberano i propri territori dai phobiani e invadono tutte le zone del pianeta che non sono sotto il loro diretto controllo (quindi ciò che resta del Khanato e dell'Antartico)

-Guerra totale fra le due fazioni su Marte, Marte conta sull'aiuto questa volta di tutti i suoi ex nemici, soprattutto Russia e Inghilterra, i cui leader sembrano sinceramente disposti a "scusarsi" per quanto fatto dai loro predecessori, e soprattutto non vogliono perdere quel poco che gli è rimasto.

Il Khanato capitola sotto la superiorità militare di Phobos, sarà rioccupato dai marziani.

-La guerriglia comunista favorisce i movimenti independentisti nelle zone di occupazione phobiane e nell'Antartico.

-Dopo cinque lunghi anni la guerra finisce, con i trattati di pace il sistema marziano è così diviso:

Alla Repubblica Marziana tutti i suoi territori sovrani più khanato artico.

I territori di occupazione inglesi sono fortemente occupati da guerriglie comuniste (nel frattempo infatti è ripresa la guerra civile)

Phobos appartiene a Marte

Deimos all'Inghilterra come porto spaziale (tipo Hong Kong) come ricompensa per il fortissimo supporto dall'Antartico ed inizia un fortissimo sviluppo economico.

-La guerra civile prosegue, i comunisti si rifugiano nelle campagne, li raccolgono proseliti e iniziano i contrattacchi, grazie alla guerriglia e alla guerra di logoramento sviluppano un'efficiente resistenza che contrasta le truppe repubblicane e iniziano a marciare.

-Dopo pochi mesi liberano le città, che al loro arrivo scatenano rivolte e scioperi con stendardi rossi, i liberali fuggono di città in città portando con se armi e denaro.

- Nella guerra decisiva ad Ares le forze Comuniste e quelle Liberali si affrontano ancora una volta, questa volta i Comunisti sono moltissimi, e la battaglia viene persa dai Liberali, che si imbarcano e riparano a Phobos, che diventa la Repubblica Marziana (capitalista) e che reclama come suoi territori tutto il pianeta

marziano e Deimos, ma che di fatto è solo un piccolo satellite. Il Partito Liberale sarà egemone per quasi mezzo secolo.

-Nasce l'Unione delle Repubbliche Socialiste Marziane (URSM) e Koslovich è il primo presidente e segretario del Partito (solo per i primi due anni), nel frattempo l'Antartico è ancora sotto il controllo britannico, e i comunisti alimentano una forte guerriglia, alla fine si giunge all'indipendenza, e l'Antartico viene diviso in due: una parte a Nord comunista e una a Sud capitalista.

Ricapitolando l'intero pianeta è ora sotto il controllo di una repubblica sovietica, tranne che per il circolo polare antartico che è diviso in una zona nord, sovietica, e una a sud indipendente, Phobos è una repubblica parlamentare, Deimos è sotto controllo inglese.

-Inizia la Guerra dell'Antartico, una guerra che coinvolgerà di nuovo tutte le nazioni della terra (questa volta anche la Luna parteciperà, inviando un piccolo contingente contro il pericolo rosso).

-La guerra procede ma sulla Terra e sulla Luna iniziano dei movimenti di contestazione contro le stragi che vengono compiute, con esiti diversi: Sulla terra il governo repubblicano le reprime, ed inizia così il declino del successo repubblicano, mentre sulla Luna il Partito Nazionale Lunare inizia a perdere colpi.

-L'URSM contando sulla guerriglia, sul "giocare in casa" e su un numero superiore di soldati di leva riesce a vincere la lunga guerra e tutto il pianeta è unito sotto il suo controllo.

-Il movimento di contestazione contagia, a fine guerra, anche l'URSM che è quindi costretta ad aprire una serie di congressi molto lunghi, referendum, cambi al vertice e infine addirittura elezioni libere, in cui però il Partito Comunista Marziano, in coalizione con il PSM e il PSDM e il PSRM riesce a vincere le elezioni, ma l'opposizione di Liberali, Nazionalisti e Centristi chiede forti liberalizzazioni che, con il tempo, verranno concesse lentamente, conducendo lo stato sovietico a rimanere tale in politica, ma a divenire più libertario (stile Cina ma più "controllato" e autenticamente comunista-sovietico alla NEP, con zone autonome, capitale straniero, rivendita di terreni e azioni a privati e un limitato sviluppo indipendente, inoltre viene creata una forma di collettivizzazione che può essere Statale o Collettiva (alla comunità, tipo Mir) e collettivizzazioni a vari livelli, stile Cina: per Famiglia, per Clan, per Villaggio, per Provincia, per Regione. Ognuna ha il suo partito e i suoi livelli di indipendenza, alcune regioni sono del tutto statalizzate, altre sono suddivise in collettivizzazioni per province, altre per Villaggio. E' un panorama molto eterogeneo, con socialismi "avarie sfumature di rosso").

-Accordi di Olympia fra Marte e Inghilterra, in cui quest'ultima concede la cessione progressiva di Deimos nelle mani di Marte tramite tappe lente e progressive (stile Hong Kong appunto, Deimos è infatti "Arancione chiaro")

-Alle elezioni di Phobos, il Partito Liberale perde contro il Partito Socialdemocratico Phobiano, che inizia una serie di riforme a carattere sociale e inizia anche il riavvicinamento a Marte dopo decenni di guerra fredda fra i due pianeti "Per una collaborazione nel reciproco interesse" qualcuno pensa anche per una riunificazione, ma di fatto fino alla Guerra Interplanetaria Phobos rimarrà indipendente.

-Persa la Luna, perso Marte e i suoi satelliti, il governo della Terra si guarda attorno, i satelliti ormai sono stati mandati in abbondanza in tutti i pianeti fino a Saturno, gli USA sono già a Nettuno.

Ci si chiede quale possa essere il prossimo pianeta da colonizzare, e soprattutto la strategia per non perderlo come negli altri casi: non è servito lasciare sviluppare l'economia, non è servito lo strapotere militare. Lo sguardo cade sugli altri due pianeti rocciosi: Mercurio e Venere.

Mercurio è troppo vicino al sole per sviluppare un'atmosfera decente, ma questa vicinanza può risultare vantaggiosa ai fini energetici.

Venere è un pianeta decisamente più grande, roccioso e dalla gravità abbastanza "accettabile", ci sono dubbi sulle possibili strategie di terraforming dato che l'atmosfera è ricchissima di anidride carbonica e gas non solo letali ma anche corrosivi, altro problema grave è la rotazione (lentissima).

I due problemi però hanno la stessa soluzione: per via del momento angolare, se si riduce la pressione atmosferica il pianeta accelererà il suo moto di rotazione, ma non sarà sufficiente, in aggiunta l'atmosfera di Venere è "troppa", se la si rimuove usando dei mass-driver la rotazione accelera ancora di più, arrivando ad un giorno di Venere equivalente ad un mese terrestre, la soluzione finale è invece l'utilizzare la compressione dinamica, usando una striscia di compressori che trasformerebbero l'energia di pressione in momento angolare della velocità, e in 30 anni renderebbero la rotazione di Venere simile a quella terrestre, ciò richiederebbe però una quantità di energia davvero enorme, e l'unica soluzione è usare la fusione nucleare, ma dove prendere tanta energia solare e tanto idrogeno? Dal sole, ovvero da Mercurio.

-Installazione delle prime basi nei poli di Mercurio, e iniziano le installazioni delle industrie di produzione di costruttori di pannelli solari, i quali hanno un duplice obiettivo: accumulare l'enorme energia solare dal Sole e catturare l'idrogeno che viene espulso costantemente, il quale viene poi immagazzinato e inviato su Venere.

-Iniziano a sorgere i primi campi solari, che si espandono sempre di più nella regione illuminata, e sin da subito accumulano una quantità di energia gigantesca, che riesce ad alimentare addirittura il 9% di tutto il fabbisogno della Terra.

-Mercurio sta iniziando ad assumere il tipico colore "lucente" per via della riflessione dei raggi solari dovuta ai giganteschi campi solari, l'energia viene mandata direttamente a Terra inviandola in forma di raggio luminoso iper-concentrato fino alle stazioni di raccolta, e nel frattempo anche su Venere vengono costruiti gli specchi orbitanti, che hanno il compito di deflettere la luce solare nella zona illuminata e raccogliere l'energia inviata da Mercurio, inoltre utilizzano l'idrogeno che gli viene inviato per preparare delle enormi bombole piene del prezioso gas, che una volta liberato nell'atmosfera reagirà con i gas serra producendo acqua in enormi quantità.

-La quantità di idrogeno accumulata è al 5% del necessario per rendere Venere abitabile, nel frattempo aumentano le "Basi volanti", dove vivono i coloni che passano il tempo a coltivare nelle serre le piante, nel frattempo la temperatura su Venere sta calando.

-Grazie all'aumento progressivo del numero di specchi solari, all'installazione di enormi "refrigeratori" alimentati dal Sole a terra e grazie al numero di basi volanti Venere è molto più fredda e la sua rotazione sta accelerando, l'idrogeno è al 20%.

-La raccolta di idrogeno aumenta sempre di più, mentre gli specchi solari aumentano (anche se è ovvio che non verranno mai costruiti tutti) e grazie alla creazione di refrigeratori e pannelli solari anche su Venere la temperatura continua a scendere uniformemente. L'idrogeno è quasi a metà.

-L'idrogeno è stato raccolto, e viene liberato nell'atmosfera, che ora, combinandosi con i gas serra, crea acqua congelata che si accumula sul pianeta, ma che poi si scioglie grazie all'effetto serra ancora presente, a questo punto le basi volanti scendono e iniziano a piantare le piante che sostituiscono i gas serra con ossigeno e azoto, trasformando l'atmosfera di Venere da velenosa a respirabile, utilizzando lo stesso procedimento di Marte, solo che stavolta i gas serra ci sono già, e la cosa è più veloce.

-Venere ha ora un'atmosfera respirabile e protettiva, però il moto di rotazione è ancora troppo lento, e la zona illuminata è rovente, se non fosse per i refrigeratori e gli specchi che mantengono la temperatura "interna alla serra di gas" più fresca. La Zona illuminata è più torrida di un'estate all'equatore sulla Terra, la zona Buia è più fredda della notte in Antartico.

-Costruzione delle centrali di fusione dell'Elio, Venere è il maggior compratore, inizia anche la costruzione dell'enorme cintura che deve trasferire l'energia in modo angolare. Gli oceani si popolano di pesci.

-Ci vorrebbe un'energia enorme per modificare la velocità di rotazione di Venere in colonizzato, ma da quando Venere è stato colonizzato la sua atmosfera più leggera ha accelerato moltissimo e ora lo sforzo da fare è poco ma massivo. Utilizzando l'idrogeno si accelera lentamente il pianeta e in soli 15 anni (la metà di quanto originariamente previsto) e usando un quarto dell'energia prevista (comunque abbastanza da detenere il monopolio dell'energia di Mercurio per tutto questo tempo) Venere è finalmente giunta ad un periodo di rotazione accettabile, ma solo grazie alla collaborazione degli specchi solari nel lato illuminato che hanno permesso di mantenere un ciclo "illusorio" di giorno e notte oscurando la parte illuminata e illuminando quella oscura, in questo modo è "sembrato" che in 15 anni si sia compiuto il fatto, in realtà la cosa richiese 4 volte di più, più che altro la stessa alta temperatura e alta luminosità che il Sole portava su Venere sono stati la batteria migliore, insieme a Mercurio.

-Il pianeta si riempie di vita e le colonie prosperano, e i terrestri hanno una nuova destinazione dove trasferirsi, e i politici si chiedono quale possibile nuovo approccio tentare, e quando i Democratici salgono al governo propongono come soluzione l'utilizzo della diplomazia: Dopo due secessioni non ci vorrà molto prima che anche i venusiano inizino a sviluppare una coscienza planetaria, e quindi tanto vale anticiparne le esigenze indipendentistiche e venirgli incontro, mantenendo più privilegi possibili.

-Instaurato il Parlamento di Venere, dove il governo terrestre riconosce che "Venere è un pianeta culturalmente indipendente e associato politicamente al governo terrestre per aiutarlo nello sviluppo" ovvero si legalizza la proprietà terrestre su Venere, numerosissimi monopoli e leggi restrittive.

-L'economia venusiana cresce e quindi ne cresce l'intraprendenza e di conseguenza gli scontri con le proprietà terrestri per il possesso di industrie o di diritti, inizia una serie di battaglie legali fra aziende in cui, alla fine, i venusiani si emancipano economicamente anche a colpi di leggi, ma i terrestri mantengono ancora delle buone fette di azioni.

-Politicamente aumentano sempre di più le indipendenze man mano che il numero di abitanti aumenta e man mano che questi si trovano in attrito con le leggi vigenti.

-A Luglio, definito il "Lungo Luglio" una serie di campagne elettorali, raccolte firme, progetti legislativi e incontri, alleanze politiche fra socialisti, comunisti, democratici, liberali, centristi e nazionalisti in tutte le salse si riesce a far passare in parlamento un enorme corpus di leggi, che emancipa in tutti i sensi Venere, anche nei più piccolissimi aspetti, e così si giunge al riconoscimento dell'indipendenza di Venere, la battaglia continuerà fino a spillare la Terra di ogni diritto eccessivo sul Pianeta, e nei successivi 10 anni non ci saranno più proprietà eccessivamente filo-terrestri, anche se comunque Venere rimarrà il pianeta più "legato" alla Terra e che ha avuto la secessione meno violenta della storia, e continuerà a mantenerla come partner privilegiato nei commerci, mentre la sua accelerazione aumenta lentamente...

-Sulla Terra i politici sono sconvolti: Liberismo, Militarismo, Democrazia, tutte e tre non hanno mantenuto sotto il loro controllo i tre pianeti (Luna, Marte e Venere) che sono stati colonizzati, e benché i rapporti economici con Venere siano ancora fiorenti, ci si chiede quale sia la prossima soluzione....

-I Liberali vanno al potere in Germania dopo la crisi economica, iniziano le liberalizzazioni, l'azienda leader in economia tedesca inizia a creare un enorme monopolio e ad estendere i suoi tentacoli ovunque.

-L'azienda leader ha ormai il monopolio sul 30% dell'economia tedesca e funziona in maniera simile, nei rapporti con lo stato, alla nostra CONFINDUSTRIA, solo che spesso fa la voce grossa in politica, sostiene attivamente i governi di destra e gli investimenti dello stato nell'industria, si crea un legame a doppia mandata fra governo ed economia, i due infatti si influenzano e aiutano a vicenda, in un dirigismo economico che finisce per divenire politicamente corporativista.

-Il presidente dell'azienda, dopo una lunga campagna pubblicitaria, sia politica sia economica nella sua azienda, presentandosi come il "Padre e Capo" dei suoi lavoratori, che vede come "Figli e Colleghi" riesce a farsi eleggere e a prendere il controllo dell'azienda, e inizia un bombardamento mediatico sulla sua filosofia del lavoro "per lo stato", lavoro patriottico, disciplina nel lavoro per sfuggire al temibile "bolscevismo marziano", di come il lavoratore, lavorando, è anche politico e aiuta il suo stato, e di come tutti i lavoratori lavorando insieme SONO lo stato, e divengono quindi forti, superiori agli altri stati "plutocratici" dove si lavora per il misero guadagno e senza un fine supremo.

-Alle elezioni politiche, le ultime in cui ci sarà veramente sfida in Germania, Nazionalisti, Liberali e Conservatori si uniscono nel cartello "Frieden", che darà il nome a questa filosofia corporativista.

I Frieden vincono le elezioni

-Iniziano le riforme a carattere totalitario in Germania, economia, stato ed esercito si identificano, la Repubblica Federale Tedesca diventa la Repubblica Tedesca Unita.

-I vertici della Terra si incontrano, e il presidente della RTU spiega come sia questo il modello che loro stavano cercando, con la Luna il liberismo aveva fallito perché avevano sviluppato un'economia indipendente, con Marte il militarismo aveva fallito perché i lavoratori erano esclusi dalla partecipazione all'economia e allo stato, su Venere la democrazia aveva fallito perché c'era separazione fra economia e potere politico, insomma il difetto era sempre separare i poteri (economico, politico e lavorativo) mentre invece, nella corporazione, i lavoratori erano uniti e coalizzati con i produttori e lavoravano con, per e nello stato, militarizzati loro stessi e quindi non potevano ribellarsi. Il modello Frieden viene adottato per le prossime colonie: Le lune di Giove.

-Il numero di colonie su Giove aumenta mostruosamente quando la Terra decide di passare a "loro", la terra formazione avviene solo per i 4 pianeti maggiori (fra cui Io, Europa e Callisto) negli altri rimangono delle basi stile Luna, le estrazioni minerarie sono la maggiore fonte di denaro mentre, a differenza della Cintura di asteroidi, qui c'è anche l'idrogeno di Giove da estrarre.

-Il modello Frieden viene adottato: Le corporazioni dei minatori, dei coltivatori, degli operai, degli estrattori, e di tutti i settori vengono accorpate allo stato e militarizzate, forte propaganda mediatica, militarizzazione del lavoro, visione del lavoro come atto patriottico e dello stato-industria come modo per essere forti attraverso l'unità.

-Il comunismo "Koslovich" critica ampiamente il modello Frieden, che chiama senza remore "fascismo del nuovo secolo" e "mezzo di inganno supremo dei capitalisti sui lavoratori, che passano dalla loro parte"

Viene proclamata la "crociata proletaria", ovvero la lotta necessaria contro ogni forma di fascismo in quanto pericolosa deviazione del capitalismo, guerrafondaio e distruttivo per se stesso.

-Di contro, i Frieden proclamano la necessità di eradicare i Koslovich dal Sistema Solare e di impedirne le infiltrazioni. Inizia lo squadristo nelle lune di Giove, e l'eliminazione di tutti i partiti non fascisti al suo interno.

-Le corporazioni e quindi lo stato delle lune di Giove iniziano a guardare male anche alla Terra, in quanto plutocrazia capitalista e liberale, disordinata e filo comunista, che inoltre vogliono i frutti del lavoro duro dello stato Friedenista senza essere loro stessi Friedenisti, insomma si sviluppa un patriottismo così forte che finisce per rivoltarsi contro coloro che lo avevano indirettamente propugnato.

-Inizia la militarizzazione delle lune di Giove, le spie di Marte portano la notizia al Politburo, che inizia un nuovo armamento.

-Le lune di Giove sono completamente fascistizzate e militarizzate. Il capo di Europa, definito "Dux", fa un lungo discorso sulla storia del suo popolo, di come essi siano venuti in quelle Lune per cercare la fortuna, per sfuggire al comunismo e alla plutocrazia ecc... di come loro siano divenuti superiori ecc... di come gli altri siano malvagi ecc.... e alla fine proclama la liberazione totale dalla Terra e la proclamazione dell'Impero di Giove (Ironicamente Giove non è compreso) che deve, come pianeta più grosso, sottomettere tutti gli altri, eradicare il comunismo di Marte, fascistizzare la plutocrazia terrestre e quella venusiana, impossessarsi delle miniere della fascia di asteroidi e delle fonti energetiche di Mercurio, per creare un enorme impero fascista umano. Dato che sulla Luna la destra è al governo da molto tempo si crea un partito Frieden in coalizione con il governo, la Luna è quindi "amichevole" con i Frieden, idem per Phobos dove i Liberali Marziani sono spesso al governo.

-Inizia la Campagna delle lune di Giove, in cui la Terra tenta di mantenere il controllo delle suddette colonie, ma fallisce di fronte alla macchina bellica che esse sono diventate, proclamandosi indipendenti.

-Il Sud America, storicamente, è stata una fonte di cibo grazie alle fattorie a modello marziano per tutto il mondo, e per mantenere alta la produzione i paesi membri si sono fortemente militarizzati in una forma conservatrice che, pur non essendo Frieden, vi è comunque vicina, ma a causa degli strazianti turni di lavoro e delle repressioni politiche si è sviluppato un movimento di opposizione comunista (sostenuto da Marte) che è stato dichiarato terrorista dal governo conservatore e quindi represso con le armi, Marte ha quindi deciso di intervenire militarmente per sostenerli, e i Frieden, di contro, di sostenere il governo.

-Inizia la Guerra del Sud America, che causerà un enorme carestia le cui conseguenze saranno catastrofiche nell'economia mondiale. E' una di quelle rarissime guerre in cui gli schieramenti sono tre invece di due: Tre eserciti, in lotta fra loro (il governo terrestre).

-La guerra, che dura quasi un anno, finisce in un nulla di fatto, a vincere sono le forze della Terra (più che altro perché le altre due fazioni erano esauste) il Sud America diventa finalmente una democrazia, ma ad un prezzo altissimo.

-I Frieden decidono di culminare la loro battaglia contro il comunismo invadendo Marte, la tana del leone rosso.

-L'invasione di Marte avviene nell'emisfero Nord, i Marziani adottano sia la guerriglia nella quale sono esperti sia la battaglia in campo aperto, utilizzano tutte le armi a loro disposizione, a loro "soccorso" giungono le truppe della Terra, che partecipano alla guerra "a tre".

-I vertici della Terra si chiedono chi aiutare, da un lato la situazione ricorda vagamente la Seconda Guerra Mondiale, e si pensa quindi di aiutare i comunisti contro i fascisti, dall'altra i comunisti sono i nemici giurati del "modello americano", che preferirebbe una dittatura fascista al suo posto, tuttavia visto che *questo* modello "fascista" non è controllabile a livello politico, e visto che l'opposizione per appoggiare un governo comunista è media, ma per un governo fascista è altissima, e visto anche che la guerra sta volgendo in favore dei marziani, la Terra li "soccorre" e scaccia i Frieden da Marte.

-Grande tensione su Europa e Io, tre battaglie, due delle quali perse, due pianeti contro e scarse aspettative di successo, crisi economica, l'opposizione inizia a farsi sentire, inoltre i Frieden della Luna, essendo venuti in contatto con un clima politico più liberale, ritengono di dover dare una svolta "democratica" ai Frieden e fare la pace con il governo della Terra.

-Il governo Frieden delle lune di Giove dichiara che i Frieden lunari sono dei traditori, e che vanno eradicati subito.

-Battaglia sulla Luna fra Frieden moderati e Frieden conservatori, in soccorso dei primi arriva la Terra e, a sorpresa, anche Marte e Phobos (dove i Frieden sono venuti a contatto con la Socialdemocrazia importata da Marte), la battaglia dura poco e la sconfitta è inevitabile.

-Siglati i trattati di Callisto, in cui si stabilisce quanto segue:

1) Tutti i pianeti e le colonie sono immediatamente resi indipendenti dalla madre patria.

2) Tutti i pianeti del sistema solare si impegnano a creare una forza militare comune per la sicurezza del Sistema Solare.

3) Nessun pianeta interverrà nella politica di un altro pianeta (eccezioni quali Marte su Deimos rimarranno rare).

4) Liberalizzazione politica delle lune di Giove (notare come sia in contrasto con quanto detto sopra).

5) Le decisioni verranno prese in comune nel parlamento della Federazione Interplanetaria, in cui si vota sia per "testa" sia per "pianeta" in modo da equiparare popolazione e pari opportunità per i pianeti.

-Libere elezioni sulle lune di Giove, caduta del governo di destra sulla Luna e su Phobos. Iniziano i trattati di unificazione economica di Marte, Phobos e Deimos, le alleanze di difesa per l'Orbita Marziana e i trattati di pace perpetua rinnovabile ogni 20 anni fra i tre pianeti. Mentre ormai mancano pochi decenni per la piena unificazione Marte-Demos, per Phobos potrebbero essere necessarie diverse generazioni, un governo sempre più a sinistra, progressive nazionalizzazioni, welfare sempre più forte, unificazione amministrativa sempre maggiore con Marte fino all'unione totale progressiva stile Deimos-Hong Kong che porterà al socialismo reale anche sull'ultimo satellite.

-Nasce ufficialmente la Federazione Interplanetaria, e iniziano le colonizzazioni congiunte di Terra, Marte, Venere, Luna, lune di Giove verso gli altri pianeti e asteroidi.

-Colonizzazione massiva degli ultimi "pianetucoli" (ovvero asteroidi abbastanza grossi come Sedna e Plutone) e creazione degli impianti minerari nelle due fasce di asteroidi, prima base su Plutone

- Il numero di colonie è giunto al massimo sopportabile nei vari pianeti, aumentano quindi quelle nelle fasce di asteroidi e quelle orbitanti.

-Problema grave di sovrappopolazione si ripresenta dopo moltissimo tempo a causa delle colonie che ormai hanno raggiunto il limite sostenibile, ma i pianeti più grossi (Terra in primo luogo) continuano ad aumentare i propri abitanti.

-Un ingegnere propone come soluzione la creazione di basi orbitanti libere nel sistema solare.

Usando i minerali estratti dagli asteroidi è possibile creare una base autonoma e autosufficiente in ambito energetico, atmosferico e nutrizionale che può mantenere un certo numero di persone (e quindi necessita di controllo delle nascite) per un certo periodo di tempo.

-La Terra costruisce la sua prima base orbitante, occupata da 100 persone che vivono stabilmente.

-Prodotte altre 10 basi orbitanti dalla Terra. Marte, Venere, Luna e lune di Giove producono le loro prime basi, mentre la prima base della terra aumenta ad una capacità di 500 persone.

-La terra produce un piccolo “esercito” di colonie, gli altri pianeti la seguono a ruota.

-Le colonie non riescono a mantenere il controllo delle nascite e si espandono, e quando raggiungono la massima capacità sostenibile (10000 persone) creano delle colonie figlie.

-Le diverse colonie sviluppano al loro interno la dialettica Dominanza e Opposizione simile a quella della Luna, sia per motivi ideologici sia etnici sia politici, questo spinge alla continua moltiplicazione del loro numero.

-Le colonie iniziano a proclamare la propria indipendenza dalla Terra e dai vari pianeti che le hanno create e si allontanano dalle suddette orbite, sistemandosi vicino ai siti minerari, stessa cosa fanno le colonie degli altri pianeti.

-Le colonie iniziano a disprezzare gli abitanti della terraferma, dilaniati da malattie, guerre, imperfezioni genetiche, sovrappopolazione, e inizia una sorta di “senso di superiorità” che le spingerà a sviluppare una civiltà asettica e batteriofoba (come del resto è il loro ambiente che permette loro tutta questa sanità).

-Il numero di colonie arriva a 5000, molte delle quali molto piccole, alcune invece molto grandi.

-Mentre le colonie aumentano, aumenta anche il loro odio verso la Terra e soprattutto il Sistema Solare inizia a diventare “stretto”, e la Terra è la maggiore fonte di nuove colonie che occupano per se ampie zone di spazio che si deve dividere in zone “private” sempre più piccole, a questo punto l’unica speranza è guardare ancora più oltre, alle stelle....

-La situazione è complessa, la stella più vicina dista diversi anni luce, e tale velocità non è mai stata raggiunta quindi ci vorrebbero parecchi anni di viaggio e nessuna colonia sente di poter affrontare un simile viaggio, tra l’altro c’è il problema della “notizia”, una volta che si sarà diffusa la notizia che qualcuno si è stabilito su un’altra stella tutte le altre migliaia di colonie sciameranno a prendersi un “posto al sole” e addio obiettivo iniziale: più spazio!

-La base di “Rotor”, una base molto grande e sviluppata economicamente, riesce a sviluppare in gran segreto la tecnologia dell’iper assistenza, che permette di arrivare a velocità vicine e di poco inferiori a quelle della luce, ma il leader della colonia, per il problema della “notizia”, decide di non usare la tecnologia e di mantenere lo status quo.

-Una famiglia cambia la storia dell’umanità: Il padre (terrestre) incontra la madre (di Rotor) durante gli studi di quest’ultima sulla Terra, e questi si sposano e lui riesce ad ottenere eccezionalmente la cittadinanza Rotoriana dopo innumerevoli vaccinazioni, controlli e quarantene.

-Il padre decide di tornare sulla Terra, lasciando la madre e la piccola figlia su Rotor, la figlia è di “non bell’aspetto” ma ha degli occhi “penetranti” e una mente aperta, non chiusa come gli altri coloni.

-I destini iniziano a prendere strade diverse: il padre viene contattato dal governo per fornire informazioni sulla colonia di Rotor, la madre, astronoma, scopre per caso che lo spettro di emissione di una zona in cui non ci dovrebbe essere “nulla” è in realtà quello di una nube di gas dietro la quale c’è una stella, e analizzandone lo spettro ci si rende conto che questa stella è vicinissima al Sistema Solare e vi ruota insieme, si tratta della famosa Stella gemella del Sole.

-L'astronoma si auto-corregge, la stella non è gemella, ma è in rotta di incontro con il Sole, e ciò avviene in maniera periodica, quindi più che gemelle le due stelle sono in antitesi, per questo battezza la stella "Nemesis" (da qui il nome del romanzo) e ne parla con il capo di Rotor, che le raccomanda di non parlarne a nessuno, dato che si tratta della stella che stavano tanto aspettando, nessuno sa di essa, e Rotor sparisce improvvisamente e nessuno li trovasse nella stella più vicina nessuno potrebbe sapere dove sono finiti, mentre loro hanno la loro "stella privata" tutta per se.

-Rotor compie gli ultimi preparativi e parte, in tutto il Sistema Solare gli occhi (anzi, i telescopi) sono puntati su Proxima e Alpha Centauri, ma nessuna nave è da quelle parti, inizia quindi il "mistero" di Rotor, il padre è ora ufficialmente uno strumento importante per i servizi segreti terrestri.

-Rotor è giunta, dopo anni di viaggio, a destinazione, la stella è una nana rossa e vi trovano un gigante gassoso, ma alla delusione iniziale segue il successo: attorno al gigante un piccolo pianeta, "rosso" per via dei colori trasmessi da Nemesis, viene chiamato Erythro (dal greco "rosso")

-Rotor installa una piccola colonia d'osservazione, chiamata la "Cupola" ma la mentalità da coloniale detesta la terraferma, e il governo Rotoriano ha piani vaghi per la colonizzazione, si limita per il momento ad espandere la propria colonia usando le risorse minerarie del sistema, mentre la ragazza inizia ad avere un interesse quasi morboso per il pianeta (cosa insolita per un colono) e dimostra delle strane capacità di logica ed intuizione nel recepire le emozioni altrui, sua madre stessa afferma di "dover indossare una maschera per nascondere cosa prova, per evitare che lei lo legga"

-I servizi segreti terrestri vengono al corrente della destinazione di Rotor quando il padre comunica loro di ciò che sua moglie gli aveva comunicato (si deduce che aveva scoperto una stella più vicina di quelle oggi note e in qualche modo nascosta) e grazie alla superiore astronomia terrestre si scopre (e si tiene segreto) la scoperta di Nemesis, mentre si pensa ad un modo per raggiungerla: I motori più veloci sono spesso in dotazione delle colonie, più avanzate, e benché la Terra possa comprare qualsiasi motore il governo terrestre (nella persona di Takeyama) decide di azzardare ancora di più: superare l'iper assistenza e sviluppare il volo superluminare, il "balzo" o teletrasporto.

-L'unica scienziata di tutto il sistema solare che abbia teorizzato il modello matematico per qualcosa di simile si trova su una colonia, ed essendo sulla Terra noto come questo padre sia, diciamo così, "abile" con le donne, viene mandato lì per...convincerla a vivere con lui sulla Terra e a lavorare per il governo terrestre, lei ne capisce subito le intenzioni ma si convince che da quella colonia non riceverà mai un soldo per finanziare i suoi esperimenti, mentre la Terra può pagare in maniera esorbitante, e fra i due scoppia anche l'amore.

-Iniziano le sperimentazioni e le teorie sul teletrasporto, nel frattempo su Nemesis la ragazza e sua madre decidono di andare a vivere nella Cupola, visto che la figlia non vuole integrarsi e che il capo di Rotor vuole liberarsi della madre, che vede la cosa con l'occhio della colona, ovvero come un esilio, ma arrivati lì conoscono il capo della Cupola, e fra lui e la madre nasce una forte amicizia data dalla sincerità e ingenuità del capo stesso.

-Primo teletrasporto della storia umana effettuato fino ad una zona stabilita, in gran segreto, l'operazione ha successo con un lieve margine d'errore, la scienziata fa un'interessante commento su come, a velocità superluminari secondo la relatività le leggi fisiche funzionino diversamente, dato che più un oggetto si muove velocemente più spazio "ricopre" simultaneamente in movimento, se un oggetto raggiunge la velocità della luce è come se si trovasse "ovunque" nello stesso momento (relativamente parlando, non assolutamente) a velocità superluminari è come se la distanza fosse addirittura negativa, per questo si parla, più che di viaggio, di ponte o buco, o balzo, inoltre la massa stessa, a simili velocità (ricordiamo la relazione gravità-tempo-velocità), invece di essere attrattiva, a velocità luminare è zero (come il fotone) a velocità

superluminari è negativa e la gravità funziona al contrario, per questo durante il teletrasporto ci si sposta lontano dai pianeti: respingono l'astronave e sballano i conti.

-Aumentano gli esperimenti, nasce la nave modello "vespa" per via del suo enorme "didietro" che contiene il motore per il teletrasporto, la ragazza nel frattempo esce spesso dalla Cupola con le semplici tute di protezione dalle radiazioni e da possibili batteri, ma non dall'aria (che è respirabile, il pianeta è pieno d'ossigeno) e dalla luce, che è rossastra, il pianeta infatti ha vita autoctona, un solo tipo di batterio onnipresente nel pianeta, non è nocivo ma l'acqua viene comunque sterilizzata.

Nelle sue uscite la ragazza ha numerose visioni e inizia a parlare con "persone invisibili".

-Secondo teletrasporto fino all'orbita di Plutone, le visioni su Erythro vengono sperimentate da tutti gli abitanti della cupola, la ragazza sostiene che il pianeta stia tentando di comunicare con lei usando le sue capacità che, ormai, possono definirsi telepatiche, e che anche il pianeta possiede.

-Iniziano i preparativi per il teletrasporto su Nemesis, verrà anche il padre per rivedere la sua ex moglie e sua figlia. Su Erythro ci si è ormai resi conto che Nemesis è in rotta di collisione con il Sistema Solare e si cerca una soluzione.

-Incontro sulla cupola fra le due civiltà umane delle due stelle diverse, riunione di famiglia e spiegazione del problema della stella, ed'è appunto Erythro a risolvere il problema, spiegando come sia esso una forma di coscienza collettiva di tutti i batteri del pianeta, che sono onnipresenti, e che ha deciso di "stare vicino" alla ragazza per via della sua bellezza interiore, e che riunisce i migliori geni delle due spedizioni e li connette mentalmente, e la soluzione viene trovata: usare il teletrasporto in modo che le masse, nell'iperspazio, siano repulsive, e quindi trasportando una catena di asteroidi vicino a Nemesis è possibile deviarne la traiettoria.

-Il capo di Rotor è nel suo ufficio e riflette sulla fine del suo piano, ora tutte le colonie si getteranno nella colonizzazione della stella Nemesis e delle altre stelle, e inoltre Erythro continuerà la sua opera di riunire le grandi "menti" attorno a se per riuscire, un giorno, a capire il funzionamento della mente umana come coscienza collettiva, ovvero la Psicostoria. (fine Nemesis)

-Inizio del grande "Esodo" dell'umanità: centinaia di colonie usano le nuove tecnologie di teletrasporto e iperassistenza per andare su Nemesis e colonizzarlo, e in seguito anche nelle altre stelle.

-Inviata una nave su Alpha Centauri per la colonizzazione del pianeta ivi trovato (Vekta) e del pianeta gemello, che però è inabitabile, freddo e arido (Helghan, così chiamato in nome della corporazione che prese l'incarico di colonizzazione e sviluppo), ma poco prima dell'attracco al misterioso pianeta il capitano muore per cause imprecisate, e nella nave le personalità più importanti litigano su chi debba succedergli, si formano così diverse fazioni (ispirato al videogioco Sid Meier's Alpha Centauri):

Le nipoti di Gaia (fondata dalla botanica della nave) dedite all'ecologia e al pacifismo, vivono in colonie simili a serre con ricchi giardini, culturalmente Venusiana-mista.

Università del pianeta (fondata dal rettore della nave) vivono in laboratori avanzati e sono dedite alla tecnologia, culturalmente mista.

Alveare umano (fondato dal carismatico filosofo orientale della nave) seguono una filosofia che mischia elementi comunisti, stalinisti e della filosofia orientale, rinunciare al proprio io e all'identità in favore della comunità stalinizzata e industrializzata, le loro abitazioni sono enormi formicai sotterranei, culturalmente asiatica.

Industrie Morgan (fondate dal CEO della nave) dedite al capitalismo sfrenato e alla filosofia del denaro, famoso il detto del fondatore “il comportamento umano è un comportamento economico”, culturalmente americana.

Federazione Spartana (fondata dalla generalessa dell'esercito) militarizzati, vivono per combattere, le loro case sono caserme, culturalmente sudamericana?

Credenti nel Signore (dalla pretessa della nave) Una comunità di ispirazione cristiana pacifica e dedita alla fede e alla virtù, culturalmente europea.

Forze per il mantenimento per la pace (fondate dall'“arbitro” di pacificazione e psicologo delle masse della nave) una società stile ONU che persegue la pace fra fazioni e l'aiuto reciproco, culturalmente indiana.

-Le fazioni iniziano a combattersi, è già evidente che sono possibili solo quattro tipi di vittorie: militare, economica, tecnologica (se una delle civiltà riesce ad ottenere la tecnologia del viaggio spaziale prima delle altre) o “civile”, ovvero ottenendo voti nel “Consiglio Planetario” per divenirne presidente.

-I combattimenti fra le fazioni danno risultati variegati, ogni tanto vince la Federazione Spartana, poi l'Alveare Umano, a volte con le sue grandi ricchezze le Industrie Morgan, sono queste infatti le fazioni più “guerreggianti”, le altre sono più per le loro strade, e si inizia quindi a capire che a vincere saranno proprio le civiltà che sono accomodanti con le altre, perché contano per più di una.

-L'alleanza fra i Credenti nel Signore e le Forze per il Mantenimento della Pace infatti sono il primo passo per l'affermarsi di una forza “super partes”, le due fazioni insieme sono infatti ben più potenti delle altre singolarmente, a queste si aggiungono le Nipoti di Gaia, anche esse rispettose della vita e della pace, e che condividono la loro superiore produzione di cibo e ossigeni e piante, le tre fazioni, dotate di esercito comune, non sono però in grado di sbaragliare la temibile alleanza Alveare Umano-Federazione Spartana, che è militarmente superiore a tutte, finché l'Università del Pianeta non viene contesa fra Industrie Morgan (che offrono grandi finanziamenti) e l'Alleanza per la Pace, l'Università, dopo aver considerato ambo le cose, decide che, se da un lato ideologicamente si trova più vicina all'Alleanza per la sua neutralità, necessita di fondi per compiere la ricerca, e si allea quindi con le Industrie Morgan, abbiamo quindi tre schieramenti contrapposti: l'Alveare Spartano, l'Alleanza per la Pace, e le Industrie Morgan-Università Planetaria, la prima gode della superiorità militare, la seconda di quella Civile e ambientale, oltre che nel Consiglio Planetario, la terza in ambito economico e tecnologico, e ci si chiede chi possa spuntarla.

-Le tre fazioni si alternano in alleanze e guerre, a volte le Morgan finanziano con denaro e tecnologie l'Alveare Spartano per combattere l'Alleanza, a volte l'Alleanza chiede l'ausilio dell'Alveare per combattere le Morgan, a volte le Morgan finanziano l'Alleanza per il mantenimento dell'ordine. La situazione sembra non essere destinata a risolversi.

-Le Morgan, fra una dittatura militare oppressiva anche economicamente e una democrazia pacifista e liberale, preferiscono di gran lunga la seconda ipotesi, e quindi si accordano per schiacciare, insieme, l'Alveare Spartano. Si verifica prima una vittoria Tecnologica (riscoperta del teletrasporto) poi civile (vittoria al Consiglio Planetario e grandissimo sviluppo delle civiltà dell'Alleanza) poi economica (raggiunto il traguardo di 100 miliardi nel tesoro dell'Alleanza) e, infine, l'Alveare Spartano viene assodato come “forza militare e di polizia dell'Alleanza sul pianeta” e le truppe dell'Alveare, da sconfitte, diventano uno strumento di pace in tutto il pianeta, e così Alpha Centauri divenne una democrazia unita e divisa in diversi stati indipendenti. (alternativamente potete immaginare che Alveare e Federazione si scontrino in continuazione, e vengano assodati l'Alveare dall'Alleanza e la Federazione dalle Industrie Morgan, dato che l'Alveare è così orienteggiante e per l'equilibrio sociale, ma visto che erano entrambe militarizzate è probabile che si alleino, e comunque la vittoria finale andrà all'Alleanza, che stavolta è pure armata e che,

comunque, finisce per vincere dato che il capitalismo affronta delle crisi periodiche, questi invece sono cristiano-socialisti che si sostengono in continuazione, dopo la prima crisi planetaria rimarrebbero solo loro)

-Alla fine di tutto, la Forza per il Mantenimento della Pace diventa un'organizzazione sovranazionale stile ONU, le industrie Morgan diventano i gestori principali dell'economia, la Federazione Spartana dell'esercito, i Credenti nel Signore la Chiesa di maggioranza del pianeta, le nipoti di Gaia si occuperanno della terra formazione, l'Università Planetaria dell'istruzione e della ricerca, l'Alveare umano rimarrà in bilico, ogni tanto come forza di polizia e ordine, ogni tanto come potenza industriale a servizio delle Industrie Morgan, ogni tanto a se.

-Crisi su Alpha Centauri a causa della nascita di cinque nuove fazioni, che riportano il caos sul pianeta:

1) Culto del pianeta, una strana forma politico-religioso-culturale, che vedono in questo pianeta una salvezza dalla Terra impura e una volontà divina, l'imperatrice proclama di voler far "vedere" ai ciechi umani la verità, il culto è nato grazie ai suoi discorsi. Molto popolare presso i nipoti dei colonizzatori originali, ormai isolati dalla cultura terrestre.

2) Coscienza cibernetica, le persone al suo interno rinunciano al funzionamento "normale" del disordinato, caotico, imprevedibile emisfero destro, e di contro quello sinistro viene potenziato moltissimo, vivono in simbiosi con la robotica, sono loro stessi potenziati ciberneticamente, vedono tutto con logicità e ordine matematico, sono l'evoluzione dell'Università Planetaria.

3) Data Angels, hanno al centro della loro cultura l'informazione e la sua condivisione, la diffusione e la condivisione (quindi internet), sono simili alla Coscienza Cibernetica ma non si "robotizzano", cercano le informazioni, espandono i modelli matematici, studiano, sono nati anche essi da una frazione dell'Università Planetaria.

4) Droni Liberi, non sono droni dotati di anima o sentimenti o altro, sono semplicemente un'insieme di intelligenze artificiali che vogliono, in maniera simile ai sindacati del 1800, vendicare lo sfruttamento dei robot nelle fabbriche umane creando una civiltà propria, più efficiente ma anche più libera, dove i robot lavorano per se stessi indipendentemente dagli incorretti e abusivi ordini degli umani.

5) Pirati Nautilus, pirati acquatici che tormentano chi naviga nei mari del pianeta.

-E' il caos, l'Alleanza si dissolve e tutti tornano a combattersi, immediatamente sorge un'alleanza spontanea fra Coscienza Cibernetica e Droni Liberi, in quanto la Coscienza Cibernetica è composta da "troppo macchine per definirsi umani, troppo umani per definirsi macchine" e quindi capiscono molto meglio i Droni liberi, che sono robot reietti ai margini della società, i più umani fra i robot.

La coscienza cibernetica e i droni liberi si alleano con i Data Angels, divenendo l'Alleanza tecnologicamente più progredita, a loro si unirà anche l'Università Planetaria, insieme queste 4 fazioni uniscono le proprie tecnologie, divenendo imbattibili.

-I Credenti nel Signore si alleano di nuovo con le Forze per il mantenimento della Pace, le Nipoti di Gaia sono indecise se unirsi di nuovo all'Alleanza per la Pace o all'Alleanza delle "macchine", ma infine vedendo in esse la negazione della vita stessa si unisce di nuovo all'Alleanza per la pace.

-Federazione Spartana, Alveare Umano e Pirati Nautilus rompono a tutti le scatole con continue invasioni e attacchi, l'Alveare umano è tentato di unirsi all'Alleanza delle macchine in quanto sono molto uniformi, quasi con una mente "unica", ma è anche tentato di allearsi con la Federazione Spartana.

-Le industrie Morgan sono indecise se allearsi con l'Alleanza della Pace per dare vita ad un'economia liberista, alla Federazione Spartana per prendere il potere o all'Alleanza delle Macchine, ma finiscono per allearsi con l'Alleanza della Pace visto che le macchine concedono ben poca libertà, anche in campo economico, preferendo l'economia pianificata.

-Il Culto del Pianeta rimane per le sue, facendo guerra a tutti quanti e quindi mettendosi in difficoltà, dato che si ritrova a combattere 3 guerre insieme, e in tutte e tre non ha speranze.

-Il Nautilus viene invitato sia nell'Alleanza della Pace, per permettergli di navigare liberamente, sia nella Federazione Spartana per combattere insieme, il capitano generale temporeggia.

-L'Alveare Umano viene invitato da tutte e tre le fazioni, temporeggiano anche lì.

-Primo scontro diretto fra Alleanza della Pace e Alleanza delle Macchine, la prima ha superiorità civile ed economica, la seconda tecnologica e di ordine, lo scontro finisce in una vittoria risicata delle Macchine.

-Il Nautilus e la Federazione si alleano militarmente, a questo punto l'Alveare Umano e il Culto sono gli unici non allineati.

-Il Culto viene attaccato da tutte le fazioni insieme e subisce una grave sconfitta, l'Alveare Umano capisce che è il momento di decidere per evitare di rimanere isolati ed essere i prossimi.

-Dopo lunghe riflessioni l'Alveare Umano decide in seduta comune di unirsi.....All'Alleanza Militare, il che significa prendere tempo, dato che nell'ottica tripolare non ci sono vincitori, ora bisogna vedere l'Alleanza Militare per chi patteggerà.

-L'Alleanza Militare è divisa, una parte vorrebbe allearsi con L'Alleanza della Pace, un'altra (nella fattispecie l'Alveare) è ancora indecisa, fra Ordine e Libertà, fra Democrazia e Unità, alla fine l'Alleanza Militare vota in sede comune, tutte le altre fazioni dell'Alleanza sono per la Pace, l'Alveare invece sembra orientato verso le macchine, così si verifica una scissione, e ora il pianeta è diviso in due parti.

-La guerra fra le due parti dura a lungo e sembra non favorire nessuna delle due.

-A sorpresa è proprio il Culto del Pianeta a fornire una soluzione: Unità di tutte le fazioni in vista del Pianeta stesso, in vista della cultura comune, si unisce quindi all'Alleanza della Pace e anzi cerca una soluzione pacifica, che viene trovata nell'Alveare Umano, che è disposto a trattare per le Macchine.

-Con i trattati finali Alpha Centauri viene così unificato e i ruoli vengono divisi:

Gestione culturale e "unitaria" del paese all'Alleanza per il mantenimento della Pace e al culto del pianeta, che da culto religioso diventa un'associazione laica patriottica (stile carabinieri se vogliamo) e l'Imperatrice diventa Presidentessa della Federazione Planetaria, l'economia alle Industrie Morgan, la Chiesa è di nuovo la religione al top, Federazione Spartana per l'esercito, Nautilus per la flotta e il commercio marittimo, Università per l'istruzione e la ricerca, Nipoti di Gaia per l'ecologia, Alveare umano "filosofia sociologica", Data Angels per la gestione delle reti di informazione, Coscienza cibernetica e Droni Liberi sono in collaborazione da un lato con l'Università per la ricerca, dall'altro con l'Alveare umano per lo sviluppo, vengono concessi diritti basilari alle intelligenze artificiali ed esse assumono l'importante ruolo di ingegneri, progettisti e lavoratori primari in collaborazione agli umani. Fine delle guerre su Alpha Centauri.

-Il Sistema Solare riesce a prendere i contatti con Alpha Centauri dopo tanto tempo, la cultura della stella è, come avete visto, fortemente cambiata rispetto a quella originaria, e per evitare che ciò si ripeta si decide di mantenere i contatti con le colonie successive, specie con la prossima...

-La corporazione responsabile della colonizzazione e lo sviluppo del sistema Alpha Centauri, Helghan, riprende i contatti con la colonia e ristabilisce l'approvvigionamento della colonia e lo sviluppo industriale, Vekta diventa un pianeta agricolo con ampie zone acquatiche e sviluppo commerciale e industriale eccellente, viene addirittura chiamato il pianeta edenico, mentre su Helghan viene stabilita una semplice base orbitante. Helghan diventa la principale azienda di scambi fra le due stelle, ottenendo un importantissimo monopolio.

-La corporazione Helghan inizia ad imporre tasse e diritti di proprietà su tutte le attività industriali, agricole, i commerci e i trasporti, e il ricchissimo settore terziario di Vekta, oltre che i commerci di snodo dal Sistema Solare alle altre colonie, che passano tutte per Vekta, il che rende la corporazione ricchissima al punto che questa, raggiunta una ragguardevole somma, chiede al governo terrestre di acquistare l'intero sistema solare di Alpha Centauri. Il governo del Sistema Solare è in grave crisi economica a causa delle altre colonie che stanno venendo costruite o finanziate per il viaggio (ancora costosissimo) e quindi accetta di buon grado di poter ottenere questa enorme somma. L'intero sistema è ora proprietà della megacorporazione Helghan, che trasferisce tutte le industrie e i propri capitali sul pianeta Vekta, lasciando solo pochi uffici a Terra.

-Aumento degli investimenti in maniera diretta sulla produzione e l'edilizia del pianeta Vekta, inoltre viene formata una milizia di sicurezza che non risponde al controllo terrestre ma alla corporazione di Helghan.

-Il pianeta sta avendo un grande boom economico e di sviluppo e la corporazione (de facto divenuta il governo locale e anche la banca centrale di gestione di tutta l'economia) continua ad aumentare i dazi per il passaggio di astronavi e merci e le tassazioni su questo crescente "affare Vekta" e il governo terrestre, ovviamente, non è impassibile.

-Mentre la Terra continua a mal sopportare le crescenti pretese economiche della corporazione Helghan, la stessa corporazione continua a mal sopportare le tassazioni terrestri e il loro rimanente (seppur scarso) potere politico ed economico, finché non si tiene un summit in cui si decide, per maggioranza, di fare la secessione di Alpha Centauri dal Sistema Solare, e viene preparato un esercito per la guerra avvenire.

-Inizia la Prima Guerra Extrasolare, le truppe della Terra (e di tutto il sistema solare) invadono Alpha Centauri, e benché la corporazione Helghan abbia organizzato e preparato e finanziato un buon esercito non può ovviamente competere con le armate "secolari" del Sistema Solare, questo nonostante disponessero anche di tecnologie più avanzate.

-La guerra, di lunga durata a causa del grande numero di navi del Sistema Solare da un lato e delle tecnologie avanzate e della resistenza di Alpha Centauri dall'altro, si conclude con la vittoria del Sistema Solare, che impone il proprio controllo sul sistema e costruisce una base di osservazione (ed eventualmente di attacco/difesa) in orbita attorno a Vekta, la corporazione Helghan viene nazionalizzata e i dirigenti arrestati, ma alcuni riescono a fuggire con le loro fortune.

-Su Vekta gli ex dirigenti della corporazione Helghan subiscono il governo e l'influenza economica del Sistema Solare, oltre che la loro presenza politica, e iniziano quindi a finanziare delle guerriglie alimentate dagli irriducibili indipendentisti.

-La questione della guerriglia si fa preoccupante, e conduce il governo filo-terrestre a reprimerla con la forza.

-Dopo la lunga guerriglia, i membri che ancora persistono chiedono al governo di potersene andare e di costruire un nuovo mondo sul pianeta vicino, Helghan. Il governo glielo concede ma ad una condizione: dovranno fare tutto da soli, con le loro sole forze e amministrati dall'ex corporazione Helghan (quello che è rimasto e che ha alimentato la guerriglia), non riceveranno aiuti economici o medici.

-Grande “esodo” sul pianeta Helghan, che si rivela ancora più inospitale di quanto previsto: il pianeta è gelido, la terra non solo è arida ma anche rocciosa e difficile da coltivare, l’aria è parzialmente respirabile ma si rivela tossica, causando la morte di molti dei coloni e dei loro figli, inoltre la luce è scarsa e molti dei coloni perdono la vista.

-I coloni sono abbandonati a se stessi, molti muoiono per il clima, per gli incidenti o per l’aria irrespirabile, alcuni sviluppano gravi problemi polmonari e si indeboliscono, la vista degli abitanti diminuisce, il popolo si indebolisce e la stessa carnagione diventa pallida.

-Continua la costruzione di colonie, i coloni proseguono per rendere più sicuro quel mondo ostile per i propri figli (la Seconda Generazione), i quali continuano con maggiore spirito e strumenti questa colonizzazione.

-Alla Terza Generazione qualcosa è cambiato, la popolazione ora è più tollerante all’aria del pianeta (ma deve comunque indossare le maschere antigas) e la vista si è abituata alla scarsa luce, inoltre è iniziato un ciclo economico su tutto il pianeta e le varie città crescono.

-Iniziano le attività minerarie sul pianeta, ricchissimo di minerali e, a sorpresa, di un nuovo tipo di combustibile, la “Petrusite” che è unica di Helghan e che potremmo definire come una fonte limitata di Bosoni di Higgs, tramite una reazione fisica è possibile ricavare enormi quantità di energia rispetto alla fusione nucleare (che è la principale fonte di energia insieme a quella Solare, che è quella di maggioranza).

Gli svantaggi sono però due, che il processo è pericoloso e può dar vita a scorie radioattive pericolosissime, e che si trova solo su Helghan.

-L’ISA (la nuova formazione politica interstellare) impone il monopolio commerciale su Helghan, che è costretto ad esportare a prezzi stracciati i minerali e la petrusite, anche se questo permette l’inizio di un’attività economica su Helghan.

-Crisi economica su Helghan, la gente continua a lottare contro le condizioni sfavorevoli (a cui però sembrano ormai abituati) e contro la crisi, e per la prima volta dalla colonizzazione la gente muore di fame nelle città, mentre coloro che lavorano in miniera (e che quindi vivono tutto il giorno fuori dalle colonie ad aria pulita) devono costantemente indossare la maschera, che diventa uno status simbol di povertà.

-Un uomo, Sclar Visari, inizia a parlare nelle piazze delle città di Helghan. Si dice che sia un discendente della ex dirigenza di Helghan (che ora è la classe dirigente del pianeta, economicamente e politicamente sono le elites che gestiscono e dirigono il tutto). Se da un lato ha un background sociale che vorrebbe la liberazione economica dallo strapotere di Vekta, lui ha in mente qualcosa di politico: inizia a fare discorsi sulla “razza” di Helghan, di come essi fossero venuti su questo pianeta per cercare libertà, un’opportunità, e di come all’inizio il nuovo mondo li avesse cambiati in peggio, ma come in realtà essi stessero diventando qualcosa di più forte dei semplici esseri umani rammolliti di Vekta e della Terra, di come gli “Helghast” siano superiori agli umani perché forgiati e cambiati da un mondo ostile, e di come ora loro debbano “cambiare il mondo”. Inizia a parlare dell’influenza malefica di Vekta e della Terra, di come queste nazioni abbiano oppresso e conquistato, corrotto e frammentato una nazione, la loro nazione, e di come ora gli Helghast, forgiati in tal modo, siano una razza più forte destinata ad acquistare potenza, indipendenza e predominio. I suoi discorsi hanno successo fra la popolazione, e aumentano sempre di più i membri del suo movimento, finanche ad avere fra le sue fila membri dell’amministrazione in cerca di altro potere e ricchezza.

-Sclar Visari attua un colpo di stato e diventa “Autarca”, qualcosa che mescola le caratteristiche del Re assoluto, del Furher e del Duce, anche se non proclama apertamente lo sterminio razziale.

Visari chiede al suo popolo “dieci anni di tempo”.

-Iniziano le riforme a carattere “fascistissimo” del pianeta: innanzitutto vengono interrotti i contatti commerciali con Vekta e il commercio viene intrapreso con il mercato nero in maniera diretta, l’economia e l’industria vengono nazionalizzate (e passano sotto il controllo delle Stahl Arms, l’azienda che produce armi e che, in vista della militarizzazione, diventerà leader su Helghan) e militarizzate, l’esercito sostituisce la polizia e le altre forze dell’ordine, l’esercito deve anche prendere il controllo dei mezzi di produzione e assistere i proprietari a nome dello stato, la popolazione vive in clima militarista: Si lavora e ci si addestra militarmente, la “Maschera” non è più motivo di vergogna ma un simbolo, il simbolo di una razza più forte.

Cessazione di ogni attività democratica: potere diretto dall’alto in una catena di comando militare senza se e senza ma, con Visari come capo assoluto e indiscusso.

-Vengono repressi tutte le frange, le guerriglie e i Clan ostili, tutti coloro che si oppongono diventano prigionieri o fanno una brutta fine.

-Muore il presidente delle Stahl Arms, la proprietà va al figlio omonimo (Stahl jr), l’esercito viene affidato all’ammiraglio Orlock.

-Lo stato così militarizzato avvia una potente industrializzazione forzata, specialmente nell’energetica e nell’industria pesante, acciaierie, centrali energetiche, miniere e, ovviamente, industria bellica.

-Utilizzo della Petrusite come fonte di energia per il pianeta, e anche come arma.

-Dopo 10 anni da queste riforme a carattere continuo il pianeta è ora una potenza industriale e militare, Visari prepara tutte le sue truppe e le fa radunare e fa un celebre discorso (metto il link per chi volesse vederselo, troverà delle reminiscenze di qualche altro dittatore, specialmente per il simbolo negli stendardi, un tempo della compagnia Helghan) <http://www.youtube.com/watch?v=6VV-GDtRTpM>

-Il piano di Visari è tanto semplice quanto terribile e consta di diverse fasi:

- 1) Usare agenti sotto copertura nelle stazioni orbitanti dell’ISA per disattivarle e oltrepassarle indisturbati.
- 2) Con gli stessi agenti (anche fra i gradi più alti) utilizzare l’intelligence ISA per trovare tutte le postazioni militari su Helghan ed eliminarle, eliminando le forze militari ISA dal pianeta.
- 3) Mentre anche su Vekta le basi orbitanti di difesa/attacco sono spente, attaccare il pianeta e conquistarlo usando la supremazia militare e l’effetto sorpresa.
- 4) Riattivare i sistemi di difesa orbitali per difendersi dalle navi inviate dal Sistema Solare
- 5) Dichiarare il sistema sotto il controllo di Helghan e siglare una pace forzata mentre l’ISA tenta di riorganizzarsi dalle proprie enormi perdite.
- 6) Usare le risorse di Helghan, le tecnologie di Vekta e i progetti e i piani catturati dall’intelligence per trasformare Alpha Centauri in un sistema militarizzato e dotato di una flotta che possa difendersi dal Sistema Solare.
- 7) Usare questo esercito per imporre tasse e dazi doganali sui commerci fra Terra e colonie esterne.
- 8) Esercitare un blocco commerciale forzato sulla Terra, lasciandola morire di fame isolata.
- 9) Catturare le flotte dell’ISA e costruire una flotta enorme per conquistare tutte le altre colonie, stabilendo così un’egemonia Helghast.

-Come avete visto dal trailer la prima fase è riuscita: le basi orbitanti sono disattivate e le forze Helghan, dopo aver “liberato” il pianeta dalle truppe ISA, sbarcano su Vekta e lo invadono ma sorprendentemente i pochi soldati del pianeta riescono, con un’eroica resistenza, con un’eccellente tattica e usando tutte la resistenza e la guerriglia che il pianeta poteva offrire, a liberare il pianeta e a cacciare le truppe Helghast (questo,ovviamente,dopo una lunga campagna e parecchie missioni).

-Le truppe ISA si preparano ad invadere Helghan, il loro obiettivo è semplice: distruggere le industrie belliche, vincere l’esercito Helghast e catturare Visari vivo per ottenere come riscatto una pace.

-Inizia l’Invasione di Helghan, le truppe dell’ISA procedono in lunghe campagne nell’ostile territorio dove i soldati super addestrati continuano a resistere, la guerra è lunga e dolorante e i progressi dell’ISA sono lenti, ci sono perdite in entrambi i fronti ed è ovvio che, con una simile quantità di soldati a resistere, il pianeta non può essere occupato stabilmente, ma un manipolo di soldati, lo stesso che ha liberato Vekta, riesce infine a penetrare fin dentro il palazzo di Visari, sbaragliano le sue potentissime guardie scelte ma, al confronto finale, il sergente Velasquez uccide Visari.

-Visari, prima di morire, annuncia che “La pazzia inizia ora” e i soldati Helghast, come colti da un raptus omicida, iniziano a compiere attacchi anche suicidi contro le truppe ISA, la guerra sta diventando uno sterminio logorante per entrambi i fronti, e l’ISA proclama la ritirata.

-Funerali di stato, l’Ammiraglio Orlock fa un discorso alla nazione in stile Marco Antonio con Cesare, parlando del sogno di Visari che, finalmente, si avvererà; infatti le armate Helghast, armate dalle nuovissime armi anche alla petrusite delle Stahl Arms, si preparano ad una missione mastodontica: invadere la Terra.

-Inizia la guerra su Helghan per fermare l’invasione, le truppe ISA sono favorite dal fatto che all’interno di Helghan stesso c’è una guerra civile per la successione, infatti benché Orlock sia stato, dopo la morte di Visari, il suo successore de facto, ora Stahl sta usando le sue industrie e il suo potere per ottenere il controllo del pianeta ed essere lui a dominarlo. Ma le spedizioni di Stahl falliscono e il “senato” dei generali vuole deporlo e ridare il potere a Orlock, ma Stahl rifiuta, e Orlock lo accusa di tradimento.

-Mentre la guerra prosegue e gli eserciti si massacrano vicendevolmente con vari risultati, ma sempre con un leggero vantaggio ISA che però non può proseguire ancora a lungo, alla fine avviene lo scontro finale fra Orlock e Stahl su una nave che sta trasportando delle bombe alla Petrusite, che renderebbero il pianeta bombardato inabitabile e tossico. Mentre la battaglia infuria (e gli eroi delle precedenti guerre continuano a colpire duramente l’esercito nemico) Stahl ha la meglio su Orlock, ma perde il controllo della nave che viene distrutta e sgancia il suo enorme carico di bombe alla Petrusite sul pianeta, che diventa poco dopo di un verde fluorescente. La potenza di Helghan cessa di esistere.

-Dire che fu firmata una pace è già ammettere che c’erano due parti a firmarla, qui invece si tratta più che altro di una constatazione di fatto, l’ISA vince la guerra e offre ai sopravvissuti Helghast di vivere su Vekta mentre si attende che Helghan smaltisca le radiazioni, e mentre gli ex nemici vengono trasportati su Vekta si vocifera che alcuni soldati Helghast abbiano trovato rifugio (anzi,diciamo pure tutti coloro che non sono su quelle navi e che non sono morti, quindi quasi quanto quelli) in bunker sotterranei.

-Su Vekta le città dominate dall’élite vektiana sono separate dai ghetti e dalle periferie dove gli ex Helghast vivono discriminate in povertà, questo dà vita ad un movimento terrorista e nazionalista ispirato al regime di Helghan, la “Mano Nera” che compie una serie di attentati (fin qui la serie del gioco è arrivata, e sta per essere rilasciato il seguito che dovrebbe avere a che fare con la mano nera, quindi per il resto che segue userò la logica)

-Il movimento della mano nera è guidato e aiutato dagli Helghast sopravvissuti sul pianeta.

-Il movimento della mano nera viene, dopo una lunga guerra su Vekta e su Helghan (oppure, se così non sarà, prima su Vekta e poi su Helghan), finalmente fermato, ma per evitare ulteriori spargimenti di sangue il governo di Vekta si impegna a cessare le discriminazioni e ad aiutare lo sviluppo dei quartieri Helghan, e anche di creare zone abitabili su Helghast, i due pianeti si avviano finalmente alla collaborazione e alla pace e soprattutto allo sviluppo di una democrazia in entrambi i pianeti.

-Dopo questa Seconda Guerra Extrasolare, il Sistema Solare decide di mantenere maggiori contatti con le proprie colonie su altre stelle.

-Costruita sulla Terra la nave "Aurora", ovvero Alba, che deve appunto portare un nuovo inizio nella storia dell'umanità, e la cui missione è oltremodo ambiziosa: viaggiare fino alla stella più vicina (Aurora appunto, notare che Asimov riferisce come prima colonia dell'umanità Aurora e non Alpha Centauri, quindi dobbiamo dedurre che Aurora fu la prima, più che geograficamente, per importanza) che si chiama, appunto, Aurora.

-La nave atterra, e inizia la costruzione della base autosufficiente su Aurora, il pianeta presenta forme batteriche e alcuni tipo molto primitivi di muschi, non sono confermate specie animali, la vegetazione al massimo arriva ad essere una sorta di erbetta alta, in alcune zone, fino a due metri, capace di fotosintesi limitata a causa del sole poco più lontano rispetto al nostro.

-Aurora rimane in contatto con il pianeta Terra, da cui vengono inviate nuove navi, e arrivano da tutto il sistema solare sempre più basi, la cosa che tutti gli "immigrati" hanno in comune è che vengono tutti da colonie, o da spedizioni della Terra che, avendo passato mesi e mesi in ambiente asettico, sono del tutto prive di infezioni batteriche, e tutti i coloni quindi condividono l'ancestrale paura per i batteri e i pianeti del Sistema Solare.

-Aurora in poco tempo si riempie di colonie, inizia la terra formazione, le colonie rimaste indietro decidono di puntare sulla prossima stella più vicina.

-Aurora è ora parzialmente abitabile (diversi batteri terrestri potrebbero vivere molto bene) ma già popolatissima, la costruzione della civiltà avviene grazie all'ausilio di robot.

-Mentre Aurora viene terraformata, la seconda stella subisce l'espansione di numerosissime colonie e città, mentre sulla terza c'è già una forte ondata di colonizzazioni, sulla quarta arrivano le prime basi, e sulla quinta giunge una base terrestre.

-Aurora è ora un pianeta respirabile e dal clima normale, ma la flora deve ancora svilupparsi, gli altri cinque mondi stanno ancora completando l'enorme infrastruttura di basi e città, mentre iniziano in altre dieci stelle, tutte le più vicine al Sole, colonizzazioni analoghe: il Sistema Solare si sta svuotando, ma la Terra e Marte sono ancora pieni di persone.

-Aurora è ormai verde in molte zone, e iniziano a scorrere i primi corsi d'acqua che, presto, riempiranno gli oceani, gli altri pianeti sono per la maggior parte ancora allo stato di civilizzazione, ma alcuni si stanno già terra formando, mentre continuano le ondate di coloni verso le altre stelle vicine, e la Terra, da sola, produce più ondate delle colonie e i pianeti messi assieme. Le stelle abitate sono ora 25, escludendo Sole, Nemesis e Alpha Centauri.

-Terra e colonie mandano le loro ultime spedizioni massicce in tutte le stelle rimanenti, e continuano ad inviare navi cariche di persone desiderose di "spazio vitale" nelle stelle già abitate, desiderose di manodopera attiva.

-Le varie colonie orbitanti iniziano quindi ad espandersi anche per conto proprio (da un sistema ad un altro) indipendentemente dalla Terra, dato che comunque gli ordini arrivano con una certa lentezza: inizia il Ciclo di Lega e Confederazione (ovviamente solo la prima parte, dato che nella seconda arrivano elementi fantasy).

-La Terra sta sfogando in maniera efficiente le sue pressioni di popolazione grazie alla crescente emigrazione, e di contro le colonie si popolano sempre di più e sviluppano una propria economia. I mondi sono circa 40.

-Le ondate aumentano di numero e di capacità ed è la Terra quella che aumenta sempre di più le proprie missioni in tutte le stelle vicine, Aurora è ormai un pianeta perfettamente abitabile come Marte e la Terra, ha un ecosistema equilibrato con migliaia di specie, città equilibrate e con un'economia fiorente, popolazione in grado di crescere esponenzialmente, insomma non ricorda più quella colonia di frontiera che era un tempo.

-Altri cinque mondi diventano come Aurora, mentre gli altri Mondi proseguono in maggioranza la costruzione di città e industrie, mentre alcuni si terraformano, e la Terra continua ad inviare missioni.

-Un mondo su cinque è perfettamente abitabile e indistinguibile dalla Terra, gli altri si stanno tutti terraformando e i meno recenti sono già con atmosfera respirabile e acqua allo stato liquido.

Aurora inizia a riempire tutti i posti di lavoro vacanti di cui necessita per divenire una potenza in pieno sviluppo.

-Quasi metà dei mondi sono perfettamente abitabili, l'altra metà prosegue infaticabile per perfezionare il proprio ambiente. Nexon, l'ultimo pianeta, sta ancora piantando gli alberi. Aurora comincia a produrre abitanti "in proprio" in quantità, secondo le statistiche, sufficienti a riempire i posti vacanti nei prossimi decenni, senza l'ausilio dell'immigrazione terrestre, che continua esponenzialmente.

Tra le colonie si diffonde sempre di più il terrore dei batteri (da cui ormai non sono più immunizzati da generazioni e generazioni) e impongono controlli sempre più stretti alle folle sempre più numerose, creando i primi attriti.

-Quasi tutti i pianeti sono perfettamente abitabili, Nexon sta riempiendo le nicchie ecologiche, Aurora è una superpotenza che può rivaleggiare con la Terra in fatto di economia, tecnologia ed esercito, ma non in popolazione. Il governo auroriano inizia a chiudere i porti per l'immigrazione, con proteste della Terra.

-Tutti i pianeti sono perfettamente abitabili e continuano a popolarsi, assorbendo la pressione demografica del Sistema Solare che continua a svuotarsi, la Terra chiude un occhio sull'atto di forza di Aurora visto che ci sono altri 48 mondi pronti ad assorbire le sue ondate, non si rende conto di come sia iniziato il conto alla rovescia.

-I mondi sono ormai avviati all'aumento di popolazione in proprio, sviluppano il controllo delle nascite e continuano ad aumentare i controlli sugli immigrati, i mondi più recenti si chiudono come Aurora, inizia la fobia batteriologica verso i terrestri e l'immigrazione.

-Dato che ormai le ondate sono diminuite per intensità, frequenza, capienza e numero, i mondi Spaziali possono chiudere ancora di più le porte all'immigrazione e imporre pesanti freni e dazi.

-Aumento enorme del numero di robot utilizzati nei mondi Spaziali, sotto autorizzazione della Terra (che nei romanzi di Asimov è robofoba), i mondi Spaziali hanno una società ed un'economia ormai diversissime da quella della Terra.

-Aumentano i controlli genetici sulle nascite, grazie a questa perfezionata selezione artificiale uno Spaziale vive in media fino a quattro secoli, o anche di più.

-Aurora chiede alla Terra un limite all'immigrazione per stare al passo con l'equilibrio sociale, la Terra rifiuta.

-Diversi altri pianeti volevano, da tanto tempo, la stessa cosa, ciò che è successo è chiaro a tutti: la Terra non li ascolta.

-Su Aurora diversi pianeti si incontrano e decidono per un'azione comune, una settimana dopo 49 ambasciatori dei mondi spaziali impongono le barriere dell'immigrazione, che chiudono le porte ai terrestri, la Terra dichiara l'azione un tradimento e si iniziano i preparativi per la guerra, si vocifera che la Terra abbia un'arma segreta a disposizione, il "Progetto Pacifico".

-Aurora chiama un congresso su Hesperus, i mondi Spaziali decidono di unirsi militarmente contro la Terra, su Aurora vengono repressi i movimenti pro-Terra, che non ricompariranno fino a "I robot e l'Alba".

Aurora assume la leadership quando due mondi spaziali sono in contesa, per via della sua superiorità tecnologica, civile e militare.

-Appello del Papa per la pace fra umani nati su diverse stelle.

-Nasce ufficialmente la Confederazione, composta da tutte le colonie Spaziali che vogliono liberarsi della Terra, e che sono favorevoli all'utilizzo dei robot e alla manipolazione genetica.

-Inizia la "Guerra delle tre settimane" in cui la Terra (e gli altri pianeti del Sistema Solare in alleanza) dopo aver inviati una enorme flotta per riconquistare la Confederazione, perde miseramente, schiacciata dalla superiorità tecnologica dei 49 mondi spaziali e dal fatto che la flotta patì brutali occupazioni e deprei le colonie dove soggiorna per avere rifornimenti.

-Durante la Guerra i mercanti si uniscono, creando la Lega dei Mercanti, entità indipendente dalla Confederazione e dalla Terra e formate dalle pochissime colonie orbitanti che decidono di rimanere tali, vivendo di commerci. Lega, Confederazione e Terra sono i tre antipodi dell'Umanità.

-Fine della Guerra, vinta dai mondi Spaziali che impongono uno stretto controllo delle nascite, proibiscono l'immigrazione di umani dal Sistema Solare e limitano molto il viaggio fra pianeti diversi. La Terra non ha più il permesso di inviare navi fuori dal Sistema Solare (così pure gli altri pianeti). Inizia il predominio economico della Lega che, benché sia essenzialmente mercantile, acquisisce un pianeta proprio.

-Inizia la Guerra Fredda fra Lega e Confederazione, che rimarrà tale senza conflitti armati fino all'espansione coloniale terrestre.

-A Melpomenia, uno dei mondi Spaziali, i 49 leader dei 49 mondi Spaziali si riuniscono e partecipano all'inaugurazione di un monumento per l'indipendenza dalla Terra, il monumento è un'enorme statua raffigurante un Robot (il simbolo della superiorità degli spaziali sui terrestri) e attorno ad esso 7 colonne, su ognuna delle quali sono incisi i nomi di 7 pianeti,  $7 \times 7 = 49$ . Aurora è de facto il pianeta leader degli Spaziali.

-Sulla Terra un gruppo di persone festeggia, il "progetto Pacifico" ha avuto successo, infatti il suo scopo era da principio la sconfitta della Terra, che era ormai destinata a venire piagata dalla sovrappopolazione e dalle guerre, l'unica soluzione era che, dopo una simile sconfitta, la Terra (senza più sbocchi per lo spazio) avrebbe dovuto attuare delle riforme sul controllo delle nascite, l'introduzione dei robot nella società e le fattorie idroponiche, in modo che la Terra diventasse come un mondo Spaziale ma popolatissimo e potente, pronto a conquistare la Galassia, mentre gli spaziali sarebbero caduti nella stagnazione economica e culturale, ponendo nel futuro della Terra due possibilità: un crollo della civiltà Spaziale, e quindi la Terra dovrà creare l'Impero Galattico, oppure gli Spaziali si divideranno e differenzieranno geneticamente,

creando specie diverse di esseri umanoidi ognuna adattata al suo pianeta, non più unite fra loro e senza più razzismo verso la Madre Terra che le ha invece generate, la madre ancestrale (fine di Madre Terra, romanzo Asimoviani che precede il ciclo dei Robot, come potete vedere le cose andarono in maniera differente da entrambe le predizioni).

-Il pianeta Nexon continua ad aumentare la sua popolazione, i più ricchi abitanti del pianeta decidono quindi, per isolarsi da una tale "folla" (se folla si può chiamare con un così rigido controllo sulle nascite e sull'immigrazione) di terra formare il vicino pianeta, Solaria, e vi costruiscono delle enormi magioni e le riempiono di robot per servirli, ma quando Nexon è ormai pieno e si appresta a mandare ondate di coloni su Solaria questi chiudono i confini, Solaria diventa il 50esimo pianeta spaziale, viene incluso nelle 7 colonne di Melpomenia (si vede chiaramente un nome in più) e diventa quasi una parodia, un'esagerazione della società spaziale: niente contatti umani, ogni spaziale vive nella sua enorme magione circondata da chilometri di terreno, vivendo solo con i suoi robot, niente riproduzione "classica", solo in vitro e solo dopo selezione artificiale genetica, ci si incontra raramente e solo per olovisione, il "matrimonio" è qualcosa di necessario e doloroso, Solaria e Aurora sono quindi i due pianeti più "spaziali" di tutti, solo che su Aurora la media di robot per umano è di diverse unità, su Solaria diverse migliaia.

-Sulla Terra la popolazione aumenta in maniera mostruosa e non c'è valvola di sfogo che tenga, l'unica soluzione è iniziare una serie di modifiche per il controllo delle nascite: per aumentare i figli possibili bisogna salire di "livello", inoltre vengono introdotte le fattorie idroponiche e le coltivazioni di lieviti per sfamare questa enorme massa di persone, inoltre nascono gli "Abissi d'acciaio", ovvero enormi città intricate, fatte da palazzi altissimi, si estendono per chilometri in ogni direzione, anche nel basso, piene di tunnel ed edifici, gli abitanti non sembrano conoscere l'aria aperta e sviluppano l'agorafobia.

Per questo motivo all'esterno, nelle fattorie, lavorano solo i robot. In questi enormi agglomerati urbani l'equilibrio è difficile da mantenere.

-Su Aurora all'università di Robotica della capitale due studenti stringono amicizia, entrambi sono accomunati da tre cose: fascino per la robotica, voglia di scoprire la mente umana e di crearne la copia artificiale, e soprattutto un fascino misterioso per la Terra, uno di loro è il dottor Sarton l'altro è il dottor Fastolfe. Fastolfe teorizza di studiare, attraverso la robotica, il cervello umano per arrivare un giorno a creare una scienza che comprenda il comportamento delle masse umane, la psicostoria, inconsapevolmente a tirare le "fili" del progetto c'è il pianeta Erythro.

-Il robotista Amadiro realizza uno studio di robotica tutto suo, che diventa presto leader su Aurora divenendo una grossa azienda, mentre Fastolfe e Sarton lavorano in privato.

-Amadiro e i suoi fondano il Partito Globalista, che riassume tutta la cultura e le idee tipiche degli Spaziali: odio verso i terrestri, volontà di tenerli reclusi sul loro pianeta, dominio Spaziale (e auroriano) della Galassia.

Fastolfe fonda, insieme a Sarton, il Partito Umanista, favorevole alla collaborazione fra le due "umanità" nella corsa allo spazio, dell'aiuto tecnologico (in fatto di robot) alla Terra e della corsa alle stelle in comune.

-Sono gli Umanisti a favorire l'introduzione semiforzata dei robot sotto insistenza degli Spaziali (che li producono) negli ambiti lavorativi, i terrestri fanno l'associazione mentale robot=spaziale, e aumentano l'odio verso le suddette macchine.

-Amadiro teorizza un modello di colonizzazione in cui, per rendere l'habitat del futuro pianeta perfetto per gli umani, bisogna creare dei robot identici agli umani, quasi umani artificiali al punto da essere indistinguibili e compatibili con una società umana (umani artificiali, ovvero gli Azi di Lega e Confederazione che i terrestri ripugnano, se necessario addirittura dei cloni), ma Amadiro non ci riesce.

-I Globalisti vincono le elezioni.

-Fastolfe e Sarton insieme progettano robot di ultima generazione su Aurora (quindi così avanzati da far concorrenza a quelli di Solaria) e vengono costruiti due robot esteticamente identici agli esseri umani e creati per imitarli nel ragionamento e nelle capacità intellettive, R. Daneel Olivaw e R. Jander, identici all'apparenza.

-Amadiro, visto che i due non rivelano il progetto, fonda un istituto di robotica per cercare di creare robot umanoidi, ma senza successo.

-Sarton e Fastolfe chiedono ed ottengono dal governo di Aurora la fondazione di una colonia spaziale sulla Terra che faccia anche da ambasciata, l'obiettivo dovrebbe essere introdurre nella Terra concetti come robot e controllo delle nascite, per permettere la fusione delle due culture (Terrestre e Spaziale) per sommare i tratti positivi di ognuna (in questa timeline cercherò di accontentare parzialmente questo meraviglioso piano)

-Viene costruita Spaceland, una sorta di piccola città Spaziale dentro New York dentro una cupola iper protetta, dove i Terrestri, pagando, possono venire ad osservare gli Spaziali nel loro habitat.

-Proteste dei terrestri attorno a Spaceland, punite dal governo terrestre con la repressione, il giovane Baley è fra i rivoltosi.

-Sarton viene ucciso a Spaceland da uno sconosciuto. E' crisi, gli Spaziali considerano ciò una minaccia di guerra nella loro legislazione.

-Inizia Abissi d'Acciaio, Baley viene incaricato di scoprire chi ha ucciso Sarton a Spaceland e gli viene affidato come partner R. Daneel Olivaw. Baley compie un lungo percorso, impara a smentire i pregiudizi di terrestre sui robot e a fidarsi di Daneel più che di ogni altro umano. Baley esplora le città e sospetta in un primo momento i "Medioevalisti", ovvero i terrestri che vorrebbero tornare alle campagne, e odiano i robot e la tecnologia spaziale, ma si rende conto che, benché questi gli siano ostili, non è loro la colpa, e alla fine, poco prima che il caso venga chiuso con grande ostilità dagli Spaziali, ecco che Baley scopre il colpevole, l'ispettore del suo reparto, che è appunto un medioevalista e che invece di farsi fare un intervento alla vista come gli altri amava tenere gli occhiali, e aveva un grande terrore degli Spaziali ma soprattutto dei robot, durante una delle sue visite a Spaceland (essendo della polizia solo lui poteva portare delle armi dentro) era nervoso e rompe gli occhiali, e si vide arrivare una losca figura davanti, e preso dal terrore ha sparato con la sua pistola laser, pensando al robot costruito dal dottor Sarton, ma ironicamente era il dottor Sarton stesso, che somigliava al robot da lui costruito. Baley però dà speranza al suo ex superiore e lo convince, una volta dimessosi, a parlare con gli altri medioevalisti e a convincerli che la soluzione non è nelle campagne, ma nelle stelle, e che la terra deve liberarsi dai propri pregiudizi, dalle caverne d'acciaio mentali, e vivere fuori, oltre, nell'infinito spazio.

-Omicidio su Solaria: muore un uomo in una magione, trovati sulla scena del delitto un robot dal braccio insanguinato (ormai del tutto spento) e la moglie della vittima svenuta. Baley viene chiamato per investigare, dato che la cosa darebbe risalto alla Terra a livello interstellare Baley non ha scelta.

-Arrivo di Baley su Solaria in compagnia di Daneel, dove sperimenta l'estrema fobia per i batteri dei solariani, il loro vivere isolati odiando il contatto diretto e soprattutto il contatto con Gladia Delmarre, la moglie della vittima, con cui sviluppa una profonda amicizia, esplorazione della società solariana, delle "fattorie" dove i bambini nascono e vengono cresciuti, un tentato omicidio da parte di uno di questi bambini con una freccia avvelenata, un altro omicidio e diversi misteri complicano la storia fino allo svolgimento finale in cui Baley scopre il colpevole: il padre genetico di Gladia che ha ucciso il marito, progettista di robot di grande fama, usando il braccio del robot e riavvitandoglielo, in modo che il robot si sentisse parzialmente colpevole e quindi si disattivasse, perdendo quindi ogni testimonianza valida per l'omicidio, il suo intento

era infatti quello di sfruttare l'unico omicidio che un robot può compiere: quello di non esserne consapevole, come con la freccia avvelenata, data al bambino da un robot che non sapeva che questa fosse avvelenata, o del veleno versato nel bicchiere del commissario, in ogni caso i robot non sapevano di uccidere, il padre di Gladia voleva usare questa possibilità per creare enormi navi da guerra gestite da robot che, semplicemente premendo pulsanti e mirando agli umani, avrebbero sterminato gli eserciti nemici. Il vero colpevole comunque, ma questo non viene detto da Baley alle autorità, è Gladia che non sopportava il freddo e asettico amore del marito, il suo non voler fare figli (o meglio il fatto che non gliene avessero assegnati) e suo padre l'aveva spinto a quel gesto estremo, il resto lo aveva, effettivamente, fatto lui.

-Baley saluta Gladia e torna sulla Terra, Gladia parte per Aurora ospite del dottor Fastolfe.

-Baley assume la guida dei movimenti pro-colonizzazione e impartisce "lezioni di aria aperta e coltivazione" agli abitanti delle metropoli, Gladia diventa una stilista per robot su Aurora e conosce Jander (robot gemello di Daneel), di cui si infatua.

-Si avvicinano le elezioni, Fastolfe è candidato alla presidenza di Aurora.

-R. Jander smette di funzionare, è un robot talmente avanzato che l'unico in grado di poterlo danneggiare senza romperlo fisicamente è il suo creatore, Fastolfe, Amadiro e i globalisti lo accusano di aver distrutto il robot umanoide per evitare che venisse usato dal progetto globalista per colonizzare i pianeti, Fastolfe è posto sotto processo, e chiede l'aiuto di Baley.

-Baley arriva su Aurora, nuova digressione sul mondo spaziale per eccellenza, della vita che gli abitanti conducono e dei pregiudizi che hanno, dello strano modo di rapportarsi alla famiglia e all'amore, scoppia l'amore fra Baley e Gladia, Baley inoltre fa la conoscenza di R. Giskard Reventlov, un tempo appartenente alla figlia di Fastolfe (oggi globalista). Baley prova ad indagare sui "pretendenti" di Gladia per sapere se hanno una qualche complicità, ma si rende conto che l'unico che potrebbe davvero aver distrutto il robot è Fastolfe, che però si dichiara innocente.

-Baley subisce un "attentato" da parte dei robot di Amadiro, che dovevano lasciarlo in mezzo ad una tempesta (ricordiamo che i terrestri hanno una fortissima agorafobia) ma viene salvato da Daneel.

-Baley giunge alla conclusione del caso dopo "esserci quasi giunto per tre volte nel sonno", Amadiro ha "inconsapevolmente" distrutto il robot durante delle olovisioni, mentre gli faceva domande per tentare di capire come funzionasse, queste domande hanno posto il robot ad un tale stress positronico che, a lungo andare, senza mostrare sintomi, ha finito per disattivarsi. Amadiro deve quindi ritirarsi dalla scena (aveva già cantato vittoria dicendo che, se gli Spaziali avrebbero dominato la Galassia, avrebbero poi lasciato uno spazietto per i terrestri) e Fastolfe è ormai prossimo a vincere le elezioni, Baley torna sulla Terra da vincitore per la terza volta.

-Prima di partire Baley però rivela a Giskard di aver capito che è lui dietro a tutto questo, e che possiede dei poteri telepatici datigli dalla figlia di Fastolfe quando lei lo riprogettava, Giskard afferma di aver agito per il bene dell'umanità, che identifica con il bene della Terra, non dei mondi Spaziali.

-Fastolfe vince le elezioni (urrà!) e Baley riesce ad influenzare la Terra affinché inizino delle spedizioni coloniali oltre la sfera dei 50 mondi, Aurora incoraggia (moderatamente) questa iniziativa.

-Fastolfe dona i progetti dei robot umanoidi all'Istituto di Robotica, di cui è vicepresidente con Amadiro.

-I robot umanoidi sono un fiasco, gli Spaziali vogliono dei robot come schiavi, non come surrogati, vogliono che questi gli ricordino di essere superiori, di essere umani. I 15 robot umanoidi vengono rinchiusi in un magazzino, ma dietro c'è una ragione più sottile: benché la società auroriana sia priva di inibizioni sessuali, le

donne di Aurora, sapendo che un robot umanoide era stato usato per scopi sessuali dalla solariana, non volevano ritrovarsi a competere contro delle donne robot (che ricordano la perfezione tipica solo del non umano).

-Amadiro si chiude in se stesso, e sembra APPARENTEMENTE (qui divergerò un pochino dall'Asimov ortodosso, ma solo per seguire la logica e rendere la trama più complessa e soprattutto includere un'altra serie fantascientifica!) rinunciare alla colonizzazione: gli Spaziali sono contenti delle loro vite pluricentinarie agiate fra i robot, e non vogliono e non hanno bisogno di nuovi spazi, mentre i Terrestri si preparano alla prima colonizzazione.

-Amadiro incontra un discendente di Gladia, e insieme progettano un modo per distruggere la Terra...

-Baley fa visita a Gladia un'ultima volta su una stazione spaziale.

-Gli abitanti di Solaria smettono di inviare segnali, il pianeta diventa ufficialmente (ed apparentemente) disabitato.

-Colonizzato dopo tantissimo tempo un pianeta dalla Terra, il pianeta viene chiamato Baleyworld in nome di Baley, che però non prende parte alla spedizione (è ormai vecchio).

-Baley, morente, chiede di vedere Daneel e non Gladia (le apparirebbe vecchio), gli parla di come dovrebbe pensare al complesso di umani, e non al singolo come lui e muore.

-Inizia I robot e l'Impero, le stelle colonizzate dai terrestri sono 25, ancora in numero minore dei pianeti spaziali, ma di contro sono più popolati (soprattutto la Terra, che è ancora insuperabilmente sovrappopolata). 26 sistemi densamente popolati dei terrestri, 49 sistemi mediamente popolati degli Spaziali. Gli Spaziali, per via della loro condizione agiata, non hanno potenziale di colonizzazione.

-Sui mondi terrestri nasce la fazione politica dei Falchi, profondamente anti-spaziali e favorevoli ad una guerra risolutrice.

-Distrutte due navi dei coloni sul pianeta di Solaria.

-Gladia viene visitata da un suo lontano discendente (malcostume su Aurora) che le chiede se è per caso frutto di un'unione di lei con Baley, e al diniego di questa se ne va, soddisfatto.

-Gladia incontra Daneel Giskard Baley (abbreviato D.G. Baley) discendente di settimo grado dell'omonimo eroe, che la invita ad accompagnarlo su Solaria per prendere i robot ivi rimasti dopo che i solariani sono scomparsi, il governo di Aurora la lascia partire, era diventata alquanto scomoda.

-Su Solaria la spedizione incontra una robot di apparenze umanoidi che attacca i terrestri (cosa mai verificatasi) ma l'intervento di Daneel salva la situazione (intervento tardivo a causa delle tre leggi, che lo hanno ritardato a causa dell'apparenza umana del robot) il robot proclamava di avere il diritto di ucciderli in quanto "non umani", come si scoprirà in seguito questo è successo perché i proprietari del robot, i solariani, non sono più geneticamente umani, e hanno programmato i loro robot per considerare umani solo i solariani, aggirando le Tre Leggi.

-Gladia viene considerata un'eroina e fa un discorso su Baleyworld, dove le viene raccomandato di non parlare di cose spinose come l'età o i robot o i filtri nasali, che non piacciono ai terrestri, ma una volta inchiodata da queste domande Gladia riesce con abile eloquenza a mostrare come la sua vita ultracentenaria sia stata in realtà significativa solo nei momenti in cui era con Baley, nei momenti in cui si è sentita davvero "viva" e non coccolata nei comfort dei robot, che fra parentesi sono Daneel e Giskard, degli eroi presso i terrestri, e riesce a farsi applaudire da tutta la platea concludendo come Spaziali e Terrestri siano sempre

umani e di come i terrestri, che subirono i soprusi degli Spaziali che erano più forti, non devono ora fare lo stesso ora che sono gli Spaziali ad essere più deboli.

-Vorrei soffermarmi per un attimo sull'evoluzione a cui Gladia assiste dell'umanità: le donne di questa epoca sono più alte degli uomini di "oggi", per rendervi l'idea della statura dell'umanità, inoltre il numero di peli è enormemente diminuito (anche se è ancora presente la barba, i capelli, peli pubici e nelle gambe, per gli uomini) e invece, come cambiamenti anatomici, abbiamo un aumento di spessore della corteccia cerebrale rispetto al resto del cervello, e le dimensioni del cervello stesso sono aumentate (e quindi del cranio) inoltre sono sparite cose tipo denti del giudizio e appendicite causa evoluzione, infine è da evidenziare come il fegato e i polmoni abbiano sviluppato una naturale resistenza alle infiltrazioni, il che rende per un "uomo" del futuro più difficile subire danni per smog e/o alcol.

-Giskard ha scoperto, durante il discorso, come sia più semplice influenzare una mente quando è parte di un gruppo, una folla influenzabile, cito il discorso che vale più di qualsiasi spiegazione:

«Dopo il mio microscopico intervento, mi sono rivolto alla molteplicità di menti del pubblico. Come Lady Gladia, non avevo mai affrontato una folla così numerosa, e al pari di lei sono rimasto sconcertato. All'inizio, mi sono reso conto di non poter fare nulla in quel panorama di intrecci mentali che mi assaliva. Mi sono sentito privo di mezzi.

«Poi ho notato piccole scintille di amicizia, curiosità, interesse, circondate da un alone di simpatia verso Lady Gladia... è impossibile descrivere il fenomeno con parole esatte, purtroppo. Allora ho modificato questi sentimenti positivi, consolidandoli, rafforzandoli leggermente. Volevo suscitare una reazione favorevole a Lady Gladia, perché lei si sentisse incoraggiata senza che io dovessi intervenire oltre forzando la sua struttura mentale. Non ho fatto che questo. Il mio non è stato un intervento massiccio. Anzi...»

«Poi che è successo, amico Giskard?»

«Amico Daneel, ho scoperto di avere avviato un processo autocatalitico. Ogni vibrazione positiva che rinforzavo ne rinforzava un'altra vicina dello stesso tipo, innescando una specie di reazione a catena. Piccoli movimenti, suoni, occhiate di approvazione per le parole di Lady Gladia, stimolavano reazioni identiche in altre persone.

«Poi ho notato qualcosa di ancora più strano. Tutti questi piccoli segni di approvazione, che io potevo riscontrare solo perché ero in contatto con le menti del pubblico, devono essere stati percepiti in qualche modo anche da Lady Gladia, perché nella sua mente sono caduti altri blocchi inibitori senza che io la sfiorassi neppure. Lady Gladia ha cominciato a parlare più rapidamente, con maggior sicurezza, ed è migliorata anche a reazione della gente in sala... senza che io facessi nulla. E alla fine si è arrivati all'entusiasmo, all'isteria... una tempesta psichica così intensa e violenta che io ho dovuto isolare la mia mente per non sovraccaricare i circuiti.

«Nella mia esistenza, non mi ero mai imbattuto in un fenomeno simile. E dire che il mio intervento su quella marea di persone è stato identico a certi miei interventi passati su gruppi di esseri umani ridottissimi. Ho addirittura l'impressione che l'effetto si sia prorogato oltre i confini dell'anfiteatro, fino a raggiungere gli spettatori dell'ipervisione.»

Giskard ha quindi scoperto come influenzare più facilmente l'umanità: usando il gruppo, che trasmette emozioni e concetti a velocità enorme. Nasce così nella mente di Giskard la psicostoria come "aiuto" per l'uomo, obiettivo che ogni robot si prepone.

<<Dunque, teoricamente, per formulare leggi capaci di interpretare la storia, è necessario studiare gruppi di esseri umani molto ampi. Anzi, questa potrebbe essere la Prima Legge della Psicostoria, la chiave per lo studio dell'Umanistica>>

Questo invece è il discorso di Baley alla sua morte.

«La mia morte, Daneel, non è importante. La morte di qualsiasi individuo non è importante. Chi muore lascia dietro di sé la propria opera, che non muore mai del tutto, che resta patrimonio dell'umanità. Capisci quello che sto dicendo?»

«Sì, Compagno Elijah.»

«Il lavoro di ogni individuo è un contributo offerto a una totalità, e diventa parte imperitura di questa totalità. La totalità delle menti umane, passate e presenti e future, forma un mosaico esistente ormai da vari millenni, che diventa sempre più elaborato e ricco. Perfino gli Spaziali sono una derivazione del mosaico, e anche loro contribuiscono alla complessità e alla bellezza complessiva. La vita di un individuo non è altro che una minuscola piastrella del mosaico, quindi ben poca cosa rispetto alla totalità del quadro.»

«Daneel, tu devi concentrarti unicamente sul mosaico preso nel suo insieme, senza badare alla perdita di una singola piastrella. Perché ci sono tante altre piastrelle, tutte preziose, tutte necessarie...»

-Amadiro, insieme al lontano discendente di Gladia, già da diversi anni sta lavorando al progetto di distruzione della Terra: usando gli intensificatori nucleari in specifici punti ricchi di materiale fissile è possibile, a lungo andare, rendere la Terra radioattiva. Da diversi anni Amadiro e Madamus inviano robot umanoidi in incognito sulla Terra a questo scopo.

-Si tenta di riportare Giskard, il robot telepatico, nelle mani della sua precedente (e Globalista) padrona, ma questi è in grado di modificarle la memoria.

-Gladia e i suoi robot arrivano sulla Terra per l'ennesimo discorso di pace fra Spaziali e Coloni, dove Giskard subisce un attentato.

-Giskard e Daneel riescono a trovare, a Three Miles Island (dove è avvenuto il più grave incidente nucleare della storia americana) la base di Amadiro e Madamus, e li colgono in un litigio nel quale Amadiro voleva avviare in fretta il processo di distruzione, mentre Madamus voleva usare un approccio più lento per non destare sospetti. I robot fermano i due ma Madamus, parlando della Terra come un peso all'espansione dei Coloni, riesce in un attimo di distrazione dei robot ad attivare il congegno, segnando la fine della Terra, ma subito dopo perde la memoria e Giskard ammette di aver permesso il tutto dopo essere giunto ad una conclusione: la Terra è ancora fortemente provinciale, molti dei suoi abitanti ancora hanno paura di colonizzare il mondo, e molti Coloni la usano come punto di riferimento, la considerano sarca, insomma vi sono troppo legati, rendendola radioattiva si ottiene il duplice scopo di aumentare esponenzialmente l'emigrazione e di permettere ai mondi dei Coloni di divenire più indipendenti.

Giskard però, che non ha interiorizzato la Legge Zero come Daneel, nel processo ha danneggiato le sue linee positroniche, questo è il suo ultimo dialogo dopo aver trasmesso i poteri telepatici a Daneel.

Giskard disse: «Devi tornare da Lady Quintana e fare in modo che questi due esseri umani vengano riportati su Aurora. Ormai non potranno più nuocere alla Terra. Poi accertati che le forze di sicurezza della Terra scoprano e disattivino i robot umanoidi inviati qui da Mandamus.

«Usa con prudenza le tue nuove facoltà, perché non riuscirai a controllarle alla perfezione. Col tempo, lentamente, migliorerai, se dopo ogni uso eseguirai un attento esame interiore conoscitivo. Usa la Legge Zero, ma non per giustificare danni inutili agli esseri umani. La Prima Legge è importante quasi quanto la Legge Zero.

«Proteggi Lady Gladia e il capitano Baley... con discrezione. Fai in modo che siano felici insieme, e che Lady Gladia continui la sua missione di pace. In futuro, aiuta a organizzare l'evacuazione dei Terrestri da questo pianeta. E... un'ultima cosa... se riesco... se riesco a ricordare... Sì... se puoi... scopri dove sono andati i Solariani. Potrebbe... potrebbe essere importante.»

Giskard tacque.

Daneel gli si inginocchiò accanto, prendendogli la mano metallica inerte. In un sussurro velato di sofferenza, disse: «Cerca di riprenderti, amico Giskard. Riprenditi. Hai agito bene in base alla Legge Zero. Hai salvato quante più vite potevi. Hai aiutato l'umanità. Perché soffrire così, quando hai compiuto un gesto giusto?»

Con voce distorta, quasi incomprensibile, Giskard balbettò: «Perché non ho nessuna certezza... E se... l'altra prospettiva... fosse giusta?... E se gli Spaziali... trionfassero e poi decadessero... e la Galassia restasse... vuota?... Addio, amico... Dan...»

Giskard tacque per sempre.

Daneel si alzò.

Era solo... con una Galassia a cui badare.

-Con queste parole finisce "I robot e l'Impero", e a me l'arduo compito di riempire il vuoto fra il ciclo dei robot e quello dell'Impero, cercando di rispettare la trama Asimoviana, di soddisfare il sogno di Gladia, e di inserire qui e là le altre serie fantascientifiche.

-Daneel, come scritto, è ora solo, e deve iniziare ad organizzarsi per la propria missione: innanzitutto non fa smantellare gli altri robot umanoidi, ma li riprogramma usando il suo potere per utilizzarli come aiutanti nel suo grande progetto, e per il momento li invita a recarsi alla Città di New York, dove si deciderà in seguito cosa fare.

-Gladia ordina a Daneel di "essere libero", di non essere più sotto il suo comando ma di essere un robot libero e di lasciare libera lei di essere un'umana indipendente, Daneel ora è al servizio dell'Umanità, in rispetto della Legge Zero.

-Daneel viene chiamato telepaticamente da Erythro, che ne ha percepito le intenzioni e che lo ha osservato a lungo e vorrebbe aiutarlo, Erythro infatti ritiene di poter utilizzare le sue capacità mentali per poter riunire un team di persone intelligenti e creare la Psicostoria, con cui poter controllare meglio e aiutare l'umanità, e Daneel accetta l'aiuto del piccolo pianeta.

-Gladia prosegue i suoi discorsi di pace sulla Terra, sugli altri mondi dei Coloni e, in seguito, sui mondi Spaziali, culminati in un discorso su Aurora. La teoria che propone è una colonizzazione della Galassia

“equamente condivisa” fra Spaziali e Coloni, e si prepone anche di riprendere la teoria di Fastolfe della società “Ca e Si” ovvero Carbonio (Uomo, ovvero Terra) e Silicio (Robot, ovvero Spaziale) insieme, una società che mescola controllo delle nascite e prolificità terrestre, uso dei robot e indipendenza umana, longevità non esagerata e quant’altro, per la creazione di una società semplicemente “umana”.

-Gladia sposa D.G. Baley su Baleyworld.

-Si avvicinano le elezioni su Aurora, si sfidano Amadiro, dei Globalisti, e il leader degli Umanisti, che non ha il carisma di Fastolfe, ed entrambi hanno validi motivi per vincere le elezioni: gli Umanisti, dopo i discorsi di Gladia, hanno molto successo anche fra gli Spaziali, ma gli Spaziali stessi sentono di non volersi smuovere dai loro comodi pianeti e preferiscono crogiolarsi in una decadente ostilità contro gli impuri terrestri dopo questa loro espansione, cosa che viene ben rappresentata del partito Globalista.

-Le elezioni vengono vinte dai Globalisti che però hanno una maggioranza ristretta, ma filo-terrestri sono felici: proprio unendo i due ideali contrapposti dei due partiti si otterrà un’espansione anche Spaziale nella Galassia, unendo l’espansionismo umanista e il tipico orgoglio caparbio e spirito anti-terrestre globalista!

-Accordi su Baleyworld mediati da Gladia sulle future colonizzazioni: Coloni e Spaziali (e mercanti della Lega) si impegnano a mantenere la pace e a non entrare nelle rispettive aree di influenza.

-I mondi coloniali sono una minaccia per la Lega dei Mercanti, che si ritrova a perdere il monopolio dato che anche fra i coloni esistono dei mercanti itineranti (come D.G. Baley stesso, che ne diviene il capo) e la Lega inizia a provare profonde ostilità per la Terra, di contro gli Spaziali avviano delle missioni dei robot umanoidi in alcuni pianeti per iniziare a costruire delle colonie, ma la cosa è lentissima dato che la loro popolazione, grazie ad alcune riforme, cresce a ritmo molto lento mentre i coloni terrestri hanno un continuo flusso a disposizione.

-la Guerra Fredda fra Confederazione Spaziale e Lega dei Mercanti diventa calda in più punti durante questo processo di espansione, i due blocchi si scontrano spesso per l’egemonia economica o politica di diverse stelle, ma è chiaro a tutti ormai che i Coloni stanno per ereditare la Galassia, e persino alla Lega questo appare chiaro, anche perché i mondi Spaziali non sembrano intenzionati a commerciare molto fra di loro, gelosi come sono... diciamo di loro stessi.

-I mondi dei Coloni sono ora 50, come quelli degli Spaziali, ma con popolazione quadrupla (sempre escludendo la Terra, che non fa testo) e fra Lega e mercanti coloniali ci sono attriti per il dominio economico.

-Muore Gladia, che ha finalmente visto coronato il suo sogno di una Galassia che coalizza Coloni e Spaziali, robot e umani. Daneel è presente al funerale.

-Le diverse colonizzazioni procedono a ritmi diversi: I Coloni contano sull’enorme flusso dalla Terra e dai propri pianeti, la Lega per la maggior parte occupa solo basi spaziali, che comunque si espandono e finiscono per fondare colonie qui e là, ma a ritmo minore degli enormi pianeti coloniali, mentre gli Spaziali continuano a decadere anche se, per la morte di Gladia, è stata fondata in suo onore la prima colonia Spaziale, chiamata appunto “Gladia”, che inizia a dimostrarsi sin da subito anomala fra gli Spaziali dato che ci vanno proprio quegli Spaziali più favorevoli ai terrestri, al colonialismo e soprattutto a una maggiore indipendenza dai robot e dai limiti alle nascite. Andare su Gladia però è anche una sorta di “esilio”, e quindi gli spaziali che restano sono i più oltranzisti.

- I mondi Coloniali sono ora 100, quelli della Lega sono 25, quelli spaziali sono di nuovo 50, è evidente che l’asse politico è decisamente spostato in favore dei Coloni.

-Mentre l'espansionismo coloniale procede, i mondi Spaziali decadono e la loro cultura si espande solo nelle loro colonie, che però sono ben diverse dal prototipo ideale di pianeta spaziale: minore intervento robotico (una volta terra formato il pianeta, il compito di questi robot è di essere progressivamente sostituiti dagli Spaziali) minore controllo delle nascite e quindi minore controllo politico ed economico, quindi sono dei mondi meno "perfetti", meno controllati, magari con più crisi e più sovrappopolazione rispetto ai mondi originari che li deridono da lontano, ma senza saperlo costoro si stanno salvando da una decadenza ormai inarrestabile.

-La popolazione di Nexon, il più "debole" fra i mondi Spaziali, inizia a diminuire, il motivo è semplice: si vede nella riproduzione qualcosa di terrestre e infimo, di squilibrato (sono da esempio le colonie come Gladia) e quindi di decadente. La moda, per ora limitata ad alcuni settori di Nexon, si diffonderà presto su tutti i mondi Spaziali.

-Il pianeta Gladia ha lentamente aumentato la sua popolazione fino a raggiungere, in tempi brevi rispetto a quelli della madre patria, un numero di abitanti uguale a quello di Aurora, il più grande dei mondi Spaziali, e le altre colonie sembrano seguire il suo esempio. Aurora inizia a vedere con antipatia le colonie da lei stessa partorite.

-La popolazione degli Spaziali inizia a calare in molti pianeti, mentre gli Spaziali "assennati" si imbarcano nelle poche colonie sperando di sfuggire alla tendenza decadente, alcuni per rifondare altri mondi Spaziali identici a prima (e quindi decadenti) altri, pochissimi, per fondare colonie più simili a Gladia.

-I mondi Spaziali sono ormai una minoranza rispetto a quelli dei Coloni e della Lega, che iniziano a "confondersi fra loro" (pur essendo vero che la Lega adotta misure di controllo delle nascite dato che sono abituati a vivere in colonie orbitanti). Gladia lancia due spedizioni coloniali, Aurora condanna il gesto come "suicida e terrestre", la cosa per gli Spaziali antichi è un insulto, per quelli moderni non lo è.

-I mondi coloniali ora ammontano a 500, quelli Spaziali hanno tutti una crisi di popolazione tranne Aurora, che riesce a mantenere la propria soglia di popolazione ancora per un po', mentre in tutti i mondi Spaziali ormai la cultura è decadente e passiva, non "nascono" più, fra i pochi che nascono, Spaziali assennati che vogliono riprendere l'espansione, e quelli che partono lo fanno solo per fuggire dalla decadenza e andare nelle "colonie residenziali", in stile Solaria, ma non si rendono conto che si stanno scavando la fossa.

-I mondi coloniali iniziano a colonizzare le stelle "vicine" all'orbita Spaziale, e benché questi facciano flebili proteste alla fine a nessuno importa, dato che non hanno i mezzi materiali (intesi come popolazione) per colonizzare un pianeta, inizia dunque l'occupazione delle ultime "vie di fuga" degli Spaziali, i cui mondi però ora ammontano a 75 grazie agli sforzi di pianeti come Gladia, che riescono, assomigliando ai mondi coloniali, anche ad aumentare la pressione di popolazione interna.

-Aurora inizia la propria decadenza, su Nexon invece la cosa è già drammatica, pochi Spaziali, moltissimi robot, e quando questi tentano di emigrare nelle colonie "filo-Auroriane" queste li respingono per mantenere un livello di popolazione basso, e quindi possono solo o fondarne altre o andare in quelle "filo-Gladiane", che invece accettano di buon grado la popolazione. Su Gladia si diffondono alcuni stereotipi culturali come "chi è troppo attaccato ai robot è debole" o "i robot solo per la colonizzazione" che aiuteranno la società a staccarsene progressivamente. Insomma da un lato avviene una sorta di selezione naturale degli Spaziali (i più prolifici proliferano, i meno prolifici si stanno estinguendo) e dall'altro una sempre maggiore conversione degli Spaziali "riformati" in Coloni.

-Nexon è ufficialmente un pianeta deserto, con poche famiglie arroccate al suo interno che si godono le loro ultime decadi, e quelli che provano a riprodursi sono ormai come gocce di pioggia sul deserto.

-I pianeti non ancora coloniali, nell'ambito Spaziale, sono ormai tutti occupati, ora da filo-Auroriani ora da filo-Gladiani, questi ultimi intrattengono rapporti commerciali con le colonie e addirittura limitati incontri che conferiscono le prime immunizzazioni (ci saranno alcune piccole epidemie di raffreddore in molti pianeti) mentre i robot vengono progressivamente venduti o "spariscono", perché Daneel li sta reclutando.

-I pianeti filo-Gladiani stanno abbandonando ogni riferimento culturale agli Spaziali, considerati decadenti, morbosi, malati, parassiti e incapaci di vivere senza robot, i robot sono ora simbolo di debolezza, il controllo delle nascite di imitazione di un mondo ormai morto, i filo-Gladiani iniziano persino ad allearsi con i mondi coloniali, e le due culture si fondono grazie alla Lega dei mercanti che fa da tramite. I mondi Spaziali si chiudono nel loro scandalo, le colonie di "villeggiatura" stile Solaria persistono nella stagnazione, quelle che permettono la riproduzione persistono, quelle che la aboliscono si estinguono lentamente, i pianeti più popolati (come Aurora) resistono ancora, ma non hanno più mondi da colonizzare, quindi restano due alternative: restare o andare via, ovviamente nei mondi coloniali dove molti ricchi spaziali si "convertono" a borghesi, spesso con intervento della Lega che ritengono più "civilizzata" e che si sta ormai mescolando con le leghe mercantili terrestri. Insomma le alternative sono 4: non riprodursi più per reazione ostile ai Coloni (e decadere), mantenere la popolazione costante (sempre più raro), fuggire nelle basi della Lega e farsi mercanti, oppure andare su Gladia e le colonie e diventare progressivamente come i Terrestri.

-I filo-Gladiani non sono più distinguibili dai pianeti coloniali, e nemmeno i pianeti della Lega (la cui espansione è lenta come quella degli Spaziali, ma dato che lasciano aperti i flussi di immigrazione la loro cultura e la loro società si amalgama lentamente a quella coloniale) mentre i mondi spaziali sono ormai solo 10, e solo perché la loro popolazione prosegue nella tradizione "barbarica" di riprodursi, ma la loro popolazione è ormai scarsa e la loro importanza nulla.

-I pianeti di villeggiatura subiscono sorti diverse: alcuni perdono la popolazione e vengono abbandonati, altri la aumentano e diventano come quelli coloniali, altri ancora restano stabili e decadono sempre di più.

-Daneel utilizza l'influenza mentalica dei suoi robot sugli Spaziali per convincerli ad andarsene dai loro pianeti ed unirsi ai coloni, lo fa perché li considera ancora esseri umani, e sa che questa stagnazione è una "logorante sofferenza psicologica che solo quelli come me possono percepire".

-Gli Spaziali iniziano ad abbandonare i loro pianeti, disgustati dal loro stesso degrado, e iniziano i loro lunghi esodi per i pianeti coloniali, le ultime famiglie si dividono: alcune restano, stile pianeta di villeggiatura, altre vanno su Aurora, ultima speranza degli spaziali. Alla fine tutti gli Spaziali vanno su Aurora onde evitare l'estinzione Solariana tipica dei pianeti di villeggiatura (alcuni sono già estinti).

-Esodo di massa degli Auroriani, che vengono spinti in "massa" dall'influenza dei loro stessi robot, ormai tutti dalla parte di Daneel, ma nel loro inconscio continueranno a conservare il ricordo, divenuto un vero e proprio archetipo junghiano, del "robot", simbolo della loro superiorità. Non esistono più Spaziali se non i Solariani, che all'insaputa di tutti quanti, compreso Daneel, sono nel sottosuolo del loro pianeta e si sono modificati geneticamente, secolo dopo secolo, per essere ancora più immortali, ancora più perfetti, per perdere i caratteri sessuali (diventano androgini) e per isolarsi nelle loro enormi tenute sotterranee e sviluppare dei robot umanoidi al loro servizio, e infine sviluppano i "lobi", delle espansioni del cervello simili a due uova sotto il cervello, vicino alle orecchie, che gli donano la capacità di controllare come delle antenne il flusso energetico trasmesso dai pali disseminati su tutta la superficie del pianeta a raccogliere l'immensa energia solare. Si diffonde tra loro il mito della loro futura "vendetta" contro i barbari coloni, che consisterà nella liberazione di un virus letale mentre loro restano al sicuro nel loro pianeta, finché, una volta che la Galassia non sarà "ripulita", non potranno dividersela equamente, e ogni Solariano avrà il proprio pianeta a sua disposizione, dove regnerà "per dinastia", servito da milioni di robot. Gli Auroriani invece viaggiano di pianeta in pianeta, perdendo la loro longevità ma mantenendo la xenofobia.

Per forza di cose, essendo nomadi, passano spesso nei pianeti della Lega (e infatti, essendo girovaghi, i mercanti della Lega sono l'habitat ideale).

-I mondi dei Coloni, gli ex mondi Gladiani ormai colonizzati culturalmente, la Terra, Alpha Centauri, Nemesis e tutti i domini umani formalizzano una Federazione Unita: l'EarthGov.

-I vertici dell'EarthGov si riuniscono per discutere di qualcosa di importantissimo: Xenobiologia, vita aliena. Secondo gli studi e i ritrovamenti, la vita extraterrestre esiste eccome, ma sono stati trovati al massimo polimeri di proteine, qualche batterio isolato (o intere colonie, come su Erythro) muschi, licheni e alghe, ogni tanto qualche forma di insetto primitivo e, come forma di vita più sviluppata, esseri vermiformi di pochi centimetri. Insomma la vita aliena non sembra, nei pianeti fin'ora esplorati, sviluppata molto, neppure in quei pianeti dove era già presente atmosfera respirabile, e come causa della "specialità" della Terra viene trovata la radioattività, che ha permesso le mutazioni e quindi l'evoluzione (loro ancora non lo sanno, ma le radiazioni aumentano mentre loro parlano) Tuttavia un summit di membri dei servizi segreti, durante la conferenza, mostra che c'è dell'altro: una serie di foto, registrazioni, testimonianze, documenti anche molto antichi sembrano dimostrare che la Terra, durante la sua evoluzione, ha subito visite continue di almeno una specie avanzata tecnologicamente: I servizi segreti hanno mantenuto il segreto per secoli, ma a quanto pare spesso si sono verificate, sulla Terra, non solo apparizioni di esseri evidentemente non terrestri ma anche scontri armati, che spesso sono avvenuti nelle zone paludose o simili a giungle.

Ogni volta l'avvenimento era uguale: Una strana creatura arrivava ed iniziava a cacciare (è l'unico termine adatto) gli umani, uccidendoli, decapitandoli e scuoiandoli.

Molte volte dei soldati esperti si sono ritrovati ad incontrare questi "cacciatori", e gli hanno dato filo da torcere. Dalle testimonianze dei sopravvissuti si è scoperto che questa specie è capace di invisibilità artificiale (dovuta a congegni tecnologici sensibili all'acqua), sono in grado di fare grandi salti, hanno forza sovraumana, tecnologie avanzatissime (fra cui visione termica, complicati cannoni plasmatici e altro) e armi simili a quelle dei tribali (lance, pugnali, lame da lanciare) e sembra che si dedichino a questa caccia non per ostilità verso i terrestri, ma per divertimento, come se fossero semplici animali, non una civiltà nemica.

La specie viene soprannominata "Predator" (ehh, alcuni di voi hanno già capito di cosa parlerò da qui in poi).

-Elenco completo delle leggende viene illustrato al summit (non posso elencarle e raccontarle tutte, dovrei inserire tutti i fumetti della serie Predator, le cui trame tra l'altro sono sempre le stesse).

Ogni volta l'andazzo era sempre uguale: Comparsa del Predator, che inizia a cacciare gli umani, in seguito se uno degli umani (di solito un marine) riesce a metterlo sotto scacco, il Predator attiva una bomba per eliminare se stesso, come in un suicidio rituale, e la creatura che lo ha abbattuto. Insomma un modo per eliminare doppiamente il disonore.

Si è inoltre scoperto che questi Predator sono sensibili al calore, e che vanno a cacciare nelle zone più calde (cosa che fu usata come trappola, creando un habitat per attirarli e poi rinchiuderli, cosa che ovviamente è fallita miseramente) e si sa che sono molto vendicativi e longevi, uno di loro infatti venne sconfitto da un samurai giapponese cieco, e ritornò decenni dopo a sfidare il suo discendente (anch'egli samurai cieco) per essere vinto definitivamente.

Al momento non si sa come sconfiggerli, tutti coloro che ci sono riusciti sono morti di vecchiaia (e sono pochissimi, rispetto ai casi totali di "caccia") inoltre la cosa brutta è che questa specie è divisa in clan, e ci sono delle regole nei clan, e se un Predator diventa "Bad Blood" (criminale) questo verrà sulla Terra a cacciare i terrestri, e benché i Predator del suo clan mandino un anziano ad occuparsene le vittime, nello scontro, possono ammontare anche a diverse centinaia.

-Durante le nuove cacce vengono inviati marines esperti per contrastare i Predator, e iniziano i primi successi (seppur sporadici).

-Un gruppo di uomini particolarmente abili ad uccidere, criminali, marines, membri della Yakuza, vengono catturati dai Predator e trasportati su un pianeta giungla, dove devono essere delle prede, ma riescono ad uccidere i loro cacciatori, al prezzo di molte delle loro vite.

-Nasce Peter Weyland, il ragazzo con la corteccia cerebrale più spessa e il cervello più grande per la sua taglia. Crescendo diventa un bambino prodigo capace di calcoli, con numerose lauree in scienze, ingegneria, matematica e fisica.

-Weyland inizia a fare numerose invenzioni e poi le fa brevettare. I suoi brevetti vendono in tutto il mondo e sono incredibili: con le sue numerosissime ed utilissime invenzioni (di tutti i tipi, da oggetti elettronici a programmi informatici o computer di ultima generazione) portano la civiltà umana “avanti di 20 anni”.

E' nominato giovanissimo Cavaliere.

-Con i soldi che ha accumulato, i diritti di tutti i brevetti e numerosi contratti con tantissime aziende che li commercializzano in tutto il mondo Peter fonda la Weyland Corporation.

-La Weyland assume soltanto persona ad alto Q.I., con lauree e progetti ingegneristici, inventori et similia, e detiene i brevetti per la commercializzazione di tutte le loro invenzioni. La Weyland diventa l'azienda che “crea il futuro” e diventa sempre più ricca.

-Con tutti questi soldi, per risolvere la crisi energetica ormai crescente sulla Terra (a cui non basta Mercurio e i pannelli solari) Weyland costruisce una serie di basi orbitanti con larghissimi pannelli solari che assorbono la luce solare convertendola in energia che spediscono sulla Terra. Questo fa calare di botto il prezzo dell'energia nucleare (fusione di Elio 3, venduto dalla Luna), di tutte le altre forme di energia e, in generale, l'energia tutta.

Praticamente distrugge il mercato energetico ponendosi come nuova, quasi gratuita alternativa. Tutte le aziende energetiche crollano e lui le acquista in massa, per avere quindi il monopolio energetico sulla terra e distribuirlo in maniera poco costosa a tutti. Questo fa diventare la Weyland ricchissima in poco tempo e il suo leader amato da tutti.

-Con tutto questo denaro e questa energia Weyland crea degli impianti di modificazione atmosferica artificiale, terminando il surriscaldamento globale che ormai piagava la Terra che ora si ritrova in pochi anni ad essere dal clima equilibrato. Weyland diventa quindi ricchissimo e ancor più famoso, la sua azienda viene stipendiata stalmente ricevendo milioni di fondi e soprattutto è provato un metodo di terra formazione decisamente più veloce di quello tradizionale (Perfluorocarbonio-Alghe geneticamente modificate-Legumi per creare l'azoto atmosferico-Coltivazioni-Città) che userà per le future colonizzazioni. Gli vale il Premio Nobel per la Scienza.

-La Weyland scopre una concatenazione genetica e proteica che, in numerose possibili combinazioni, è causa del 98% dei casi di tumore, e viene sintetizzata una cura. I tumori diventano, da piaga molto comune, un caso sempre più raro (aumenteranno solo secoli dopo, quando la Terra diventerà radiattiva, e infatti sarà un segnale di allarme che preverrà molte morti, grazie a Weyland infatti l'umanità, “immunizzata” dai tumori, ha potuto resistere meglio alle radiazioni, con grande piacere di Daneel che ora sente che Giskard non ha causato, forse, quasi nessuna morte, ma solo la “morte” della Terra). Gli vale il Nobel per la Medicina. I tentacoli della Weyland si diffondono ovunque, pacchetti azionari di ogni azienda, intere catene vengono comprate. La Weyland sta diventando come la Helghan: un monopolio interstellare.

-Weyland è ormai l'azienda leader in ogni campo economico e produce quasi tutti i prodotti che l'umanità produce, e crea anche delle armi di ultima generazione, rinforzate e più precise

-Weyland, che non ama gli sprechi, prende gli ultimi modelli di robot rimasti dagli antichi Spaziali (oggi completamente assimilati, esistono solo come forti "etnie" nei rispettivi pianeti, hanno una cultura un po' diversa, vivono un po' di più e sono spesso biondo-rossi-arancioni di capelli, ma per il resto precisamente uguali, e sono fra i pochi umani con ancora qualche Robot, che però è umanoide in quanto per i progetti di Amadiro gli Spaziali hanno colonizzato con robot identici agli umani per rendere più facile l'integrazione, e sono ormai di scarsissimo numero) e crea i "Sintetici", dei robot identici agli uomini all'apparenza solo per poterli rendere più accettabili ai Coloni (che sono tutti robofobici, ma non troppo dopo i discorsi di Gladia generazioni prima). Il primo sintetico è chiamato David, dal nome che Weyland avrebbe voluto dare ad un suo eventuale figlio. Weyland farà aggiornare David 1 ai modelli sempre più recenti tenendolo come robot personale, agente, segretario e "maggior-domo", oltre che confidente e braccio destro.

Daneel non è preoccupato per la cosa, i David infatti per via delle Leggi sui Sintetici sono ad uso limitato onde evitare che gli umani diventino come erano gli Spaziali (hanno imparato dalla Storia) e si utilizzano solo su navi spaziali o laboratori come calcolatori, tutt'fare e tecnici-manovali per i lavori di routine vari.

-Scoperta anche la Criogenesi, il sonno prolungato sotto stasi che conserva perfettamente il corpo.

-Peter Weyland utilizza le sue tecnologie e avvia la terra formazione dei mondi e la costruzione di colonie prezzi bassissimi e con le migliori tecnologie offerte dal suo grosso monopolio. La cosa ovviamente sbaraglia tutte le aziende rivali, che crollano e Weyland le compra: la Weyland Corporation ora è il monopolio per la colonizzazione dei nuovi pianeti, e l'umanità continua ad espandersi....

-Il miliardario Weyland della Weyland corporation ha fatto una scoperta: nel Polo Sud della Terra, da qualche tempo, si verificano ciclicamente episodi di emissione intensa di calore, e utilizzando i suoi satelliti ha scoperto una costruzione sotterranea elaboratissima, e ritiene che questa sia opera dei Predator, che lui vede come ispiratori delle prime civiltà terrestri in alcune zone durante i loro sporadici arrivi (come Egitto, Cambogia e Sud America, che hanno costruzioni piramidali simili a quelle ritrovate nel Polo Sud) e avvia una spedizione con dei marines esperti (proprio per combattere entità extraterrestri).

-Entrati nel tempio scoprono un alfabeto di radice comune a quello di altre civiltà e dopo si dividono in vari gruppi, uno dei quali arriva nella camera sacrificale, dove un gruppo di uova si schiude e dalle quali escono strane creature simili a grossi ragni bianchi senza peli, che si attaccano alle loro facce.

-Il team che è stato "attaccato" viene poco dopo ritrovato, ma dai loro petti fuoriescono delle creature serpentiformi che scappano per i tunnel del labirintico tempio.

-Le creature sembrano essere cresciute e ora danno la caccia ai membri della spedizione, arrampicandosi ovunque e usando la loro forza sovraumana.

-Un altro team nel frattempo scopre che una nave Predator ha rilasciato alcuni giovani cacciatori, venuti a compiere il loro rito di passaggio, e scoprono tutto: questo tempio era stato costruito dai Predator allo scopo di usare gli umani come ospiti per far nascere gli "Alien", che poi loro avrebbero cacciato, gli umani scoprono quindi che gli Alien sono, per i Predator, le vere prede.

-Il numero di Alien diventa pericoloso, alcuni di loro arrivano addirittura ad uccidere diversi Predator, gli umani sopravvissuti decidono di aiutare i Predator a sconfiggere la minaccia aliena sul loro pianeta.

-Uno dei "ragni" (chiamiamoli con il loro nome, Facehugger ossia "abbraccia-faccia") infetta un Predator, che poco dopo si risveglia

-L'unica donna sopravvissuta della spedizione (scelta perché era una famosa scalatrice di montagne) riesce a contattare un Predator e salvarlo, guarda caso quel Predator infetto, che per ringraziarla utilizza il sangue di un alien (che è acido concentrato) e le marchia la guancia, le fornisce come arma la coda degli alien, e come scudo la loro testa (che non può essere corrosa dal loro sangue) e i due si avviano a fuggire, dato che il Predator attiva una bomba per distruggere l'intero sito.

-I due riescono a salvarsi miracolosamente, l'intero posto esplode. Il Predator muore vicino all'umana, che assiste al ritorno della nave Predator il cui capitano, vedendo il marchio sulla guancia, capisce ciò che è avvenuto, dona una lancia predator alla donna per poi recuperare il cadavere del giovane guerriero e portarlo via.

-Sulla nave, mentre il cadavere è lasciato in una stanza solo, dal petto esce una strana forma di alien ibrido, il Predalien. **GLI UMANI NON SANNO ANCORA DELL'ESISTENZA DEGLI ALIEN**, poiché il tutto è avvenuto in segreto. Weyland dopo l'insabbiamento si fa addormentare, per risvegliarsi saltuariamente nelle importanti decisioni della sua azienda.

-La ciurma della nave Predator viene sterminata dal Predalien, che la fa precipitare di nuovo sulla Terra liberando tutti i facehuggers al suo interno.

-Inizia un'infestazione di alien in un'anonima cittadina americana, iniziano a sparire molte persone e un gruppo di studenti deve cercare di sopravvivere.

-Un capoclan dei Predator riceve la segnalazione della nave e si dirige in loco per eliminare la minaccia e tutte le tracce del loro passaggio (anche questa è una tradizione Predator, che con un liquido azzurrognolo eliminano anche i cadaveri dei propri compagni per evitare che gli umani scoprano la loro esistenza).

-La città è ormai sull'orlo del collasso, la polizia resiste alle ondate di Alien mentre il Predalien, entrato in un ospedale, si riproduce in un modo diverso: nel reparto maternità, usando la sua bocca come un facehugger, impianta nell'utero delle donne ospitalizzate le uova dei futuri alien.

-Un gruppo di militari arriva in soccorso degli studenti e della polizia, la città sta per essere bombardata atomicamente, durante la loro fuga entrano nell'ospedale dove assistono alla fuoriuscita dei soprannominati Alien ma riescono miracolosamente (più che altro grazie alla presenza di un medico) a salvare le madri e i rispettivi bambini (che per fortuna erano già oltre l'8 mese e possono sopravvivere in incubazione) da un destino atroce: essere divorate dai piccoli Alien. Mentre succedono queste cose il Predator uccide una studentessa, causando le ire del suo ragazzo.

-Scontro finale fra Predator e Predalien, che dopo una lunga battaglia viene sconfitto e decapitato, la città viene però subito bombardata e gli studenti zittiti dal governo. Le tecnologie dei Predator vengono ritrovate dalle industrie Yutani, che diventano le principali concorrenti della Weyland.

-In una futuristica Tokyo un ricchissimo uomo dal passato oscuro è tormentato da un pensiero fisso: i suoi soldi non compreranno l'immortalità, e lo pensa mentre osserva dei manufatti che custodisce gelosamente: armature da Predator, egli è infatti in realtà un contadino cinese vissuto secoli prima che, essendo un ladro e un bugiardo, era stato cacciato dal suo villaggio e aveva assistito allo schianto di una nave predator, e dato che stava per morire di fame aveva consumato le carni degli strani alieni, la cosa gli aveva conferito l'immortalità per diversi secoli, ma si rende conto che la morte si avvicina, e decide quindi di attirare di nuovo da lui i cacciatori usando ciò che ha trovato nella nave (e che lo ha reso ricco)ovvero, insieme alle tecnologie aliene, anche alcune uova di Alien.

-Inizia un'infestazione di Alien in tutta Tokyo, la polizia interviene con l'esercito di difesa nazionale per proteggere la popolazione, mentre ancora una volta uno dei samurai addestrati contro i Predator entra in gioco per combattere.

-E' l'ennesimo scontro fra Predator, Alien e umani in mezzo, che si conclude con la sconfitta degli Alien, la fuga dei Predator, la morte del milionario, il sacrificio del samurai e una bella copertura governativa.

Gli Alien sono ancora una specie ignota, e i Predator sono solo l'unica spiegazione per tutti questi incidenti, pur non avendoli mai "visti" direttamente. Dopo l'incidente nella cittadina americana di Predator classificano la specie umana come "leggermente pericolosa", il che non ci esclude dalla caccia ma limiterà i successivi attacchi, e di Predator e di Alien non si sentì più parlare per decine di anni, mentre altri mondi venivano colonizzati.

-La Weyland e la Yutani si fondono, nasce la Weyland Yutani: monopolio della colonizzazione, delle armi, delle tecnologie, della ricerca biomedica e dello studio di forme di vita aliene e civiltà aliene.

-Michael Altman si laurea in Antropologia e in Geofisica.

-Michael Altman viene inviato in un Cratere sulla Terra per una ordinaria spedizione Geofisica. durante la spedizione però rileva un segnale originato dal punto di diverse anomalie gravitazionali in fondo al cratere ed inizia ad avere incubi ricorrenti e visioni e viene contattato da un'agenzia governativa (il governo dei pianeti uniti, l'EarthGov). Alcuni dei membri di tale agenzia, investigando il segnale, sono impazziti, e Altman investiga l'origine del segnale e, al tempo stesso, le operazioni di tale agenzia.

Questi però scoprono il tutto e prendono in custodia Altman, ma stupiti dalla sua abilità nel rintracciarli gli offrono una scelta: collaborare con loro e vivere, o morire in silenzio. La sua scelta è palese.

-Altman viene inviato in una spedizione subacquea per trovare l'Artefatto origine di questi fenomeni. I membri della spedizione iniziano ad impazzire ma stranamente Altman è immune da ciò. Gli "influenzati" lo vedono quindi come una sorta di Profeta dell'Artefatto che viene scoperto: il Black Marker, origine delle frequenze e della follia collettiva. Altman scopre che ormai nella Stazione di ricerca si sono formate due fazioni: credenti e non credenti. Comprendendo che il Marker sarà usato come arma dal governo va a Washington e rivela al mondo la verità.

-Altman viene catturato e riportato vicino al Marker, che però riesce a placare invertendo il suo codice.

Altman viene infine ucciso da Markoff e Stevens rinchiudendolo in una stanza con gli esseri ormai mutati dal Marchio (quel codice ha degli effetti nel DNA, creando dei mostri terribili), due agenti governativi, che utilizzano la sua immagine per fondare una religione: Unitology, basata sugli insegnamenti (volutamente distorti) di Altman come Messia e del Marchio come simbolo di Dio che un giorno condurrà tutti gli uomini alla Convergenza e all'Unità mentale. Markoff e Stevens sono i veri fondatori della religione e conservano il Codice per creare, in futuro, un Marchio Rosso, ovvero una fotocopia del Marchio Nero.

-Unitology si espande nel corso delle generazioni, sempre più persone si convertono e fanno donazioni. Vengono costruiti templi sempre più maestosi e sempre più corpi vengono preservati in Stazioni Spaziali nella speranza del ritorno del Marchio. Unitology diventa una delle maggiori religioni nell'EarthGov, infiltrata anche nella burocrazia.

-Sul pianeta Aegis VII viene ritrovato il Marchio, una struttura in pietra di forma vagamente a doppia elica che ricorda un DNA rigonfio alla base che si stringe verso l'alto, tipo piramide, e ricoperto di simboli.

Questo Manufatto, trovato dentro il pianeta, ha causato l'infezione dell'equipaggio dallo strano virus definito Necromorfo, che ha creato numerose varianti, appunto, di Necromorfi, il pianeta si riempie di necromorfi ma la Chiesa Unitology (che venera il Primo Marchio ritrovato secoli prima sulla Terra) vuole invece chiamare la base orbitante Ishimura, dedita al Planet Cracking, per portare il Marchio sulla Terra, questo nonostante un gruppo di sopravvissuti tenti di fermarli.

-La base dedita al planet-cracking (distruggere un intero pianeta per venderne i minerali interni) smette di inviare contatti alla Terra, e viene inviato un corpo di tecnici in assistenza, attratto tra l'altro dal messaggio di una sopravvissuta e fidanzata di uno di loro, Isaac. Ma quando questi arrivano sulla base orbitante trovano un posto desolato, con la corrente staccata e con diversi cadaveri ovunque, e alla fine vengono attaccati da quello che sembra un membro dell'equipaggio impazzito e deformato.

-Isaac si fa strada all'interno della base, ha capito che nella base è stato portato un manufatto chiamato il Marchio, Isaac capisce che per evitare che questa piaga esca dai confini della base è necessario farsi strada nel complesso e nelle sue atrocità di esperimenti oscuri e distruggerla, il tutto si conclude con lo scontro finale fra Isaac e la creatura più grande, e la sua successiva fuga.

Si scopre che la sua ragazza è morta da tempo, e quelle erano visioni inviate dal Marchio per attrarlo.

-Un gruppo di ingegneri arriva sulla nave e deve ripercorrere avventure analoghe in mezzo agli orrori della nave e, infine, riportare in salvo Isaac nel Sistema Solare, su Titano.

-Nella colonia di Titano viene costruito un Marchio artificiale, questo da inizio all'infestazione dei Necromorfi, con un gruppo di sopravvissuti che riesce a salvarsi e il tutto si conclude con il risveglio di Isaac.

-Isaac riesce a distruggere l'intera base nonostante l'interferenza telepatica del Marchio nella sua testa.

-Nuove avventure per Isaac nella stella Tau Cheti, in cui c'è una nuova infestazione di necromorfi, il pianeta è inoltre pieno di rovine che si scopre essere appartenute ad una civiltà che un tempo affrontò come i terrestri i necromorfi, e si scopre qui il loro vero ciclo vitale: Il Marchio arriva su un pianeta, il pianeta viene influenzato telepaticamente per creare altri Marchi e servirli (Unitology è quindi una massa di zombie) e poi si riempie di necromorfi finché essi non hanno infettato tutta la popolazione e si sono attaccati come piante al terreno e alle varie strutture, ricoprendo la superficie del pianeta, ad un certo punto questo conduce ad un evento chiamato "Convergenza", venerato dagli Unitologist, in cui tutta la materia del pianeta e i necromorfi vengono strappati e portati nello spazio attratti dal Marchio, creando una Luna attorno al pianeta che è, di fatto, un gigantesco necromorfo, che poi creerà altri marchi e li spedisce come "semi di distruzione" in tutta la Galassia, e le varie Lune sono fra loro connesse telepaticamente creando un network galattico unico. Il pianeta Erythro, che è una coscienza collettiva di batteri, è affascinato da questa specie quanto spaventato, in quanto i batteri di Erythro non sono dannosi per l'uomo e non hanno natura virale, Erythro però nota delle somiglianze fra la propria struttura e quella delle Lune necromorfe e si chiede se non vi sia un collegamento, se egli non sia imparentato in qualche modo con i Necromorfi stessi. Daneel teme in egual misura.

Erythro alla fine giunge alla conclusione di essere una sorta di versione simbiotica dei necromorfi e di funzionare analogamente, e rimane affascinato dal fenomeno della Convergenza, chiedendosi se non possa essere effettuata in maniera più democratica e indipendente.

Erythro e Daneel alla fine decidono di "osservare" telepaticamente (dato che è con il controllo elettromagnetico che i necromorfi creano il virus e si connettono telepaticamente) e ne imitano il processo, Erythro diventa quindi in grado di assorbire altre coscienze dentro di se, ma a differenza dei necromorfi le lascia libere di decidere e le lascia dotate di libero arbitrio, inoltre grazie a questo controllo telepatico altre specie oltre al batterio possono essere incluse nella mente collettiva e persino la materia vi entra a far parte.

Mentre prosegue la sua intenzione di creare la Psicostoria, Daneel al tempo stesso è affascinato dall'idea di unificare la vita in un'unica coscienza ancor più facilmente misurabile, ma l'idea è ancora utopica, senza le leggi psicostoriche la coscienza collettiva sarebbe come priva delle forme pure a priori necessarie alla sua esistenza.

-Isaac in un primo momento è costretto dagli Unitologist a risvegliare la Luna dal meccanismo che la costringeva in quiescenza, ma poi riesce a distruggerla e si salva.

-Isaac, dopo tutto ciò, arriva sulla Terra, ma dalle radio arrivano solo segnali di emergenza e richieste di aiuto, e dall'altra parte del pianeta vede arrivare delle Lune tentacolate con aria minacciosa.....

-Isaac riesce con l'aiuto delle forze terrestri a liberare la Terra dal dominio dei necromorfi e le Lune vengono distrutte, ma Isaac sa che è questione di tempo: l'intera Galassia è potenzialmente piena di queste enormi Lune pronte a distruggere l'umanità.

-La Terra invia spedizioni armate per distruggere le Lune nel raggio di migliaia di anni luce, questi blitz continuano per decenni finché un'enorme porzione di spazio è libera dalle Lune, e il governo è sorpreso dal fatto che non abbiano subito un attacco di proporzioni Galattiche, e ne deducono che le Lune del resto della Galassia o sono state distrutte da altre civiltà o sono sopravvissute ma sono poche e troppo lontane per un attacco serio, la loro presenza però non viene esclusa.....

-Peter Weyland (discendente del Weyland che ha fondato le omonime industrie) si è fatto congelare criogenicamente nella speranza di prendere parte ad una spedizione su un pianeta molto lontano, che è stato trovato non usando l'astronomia ma la paleoarcheologia, che ha rilevato in alcuni dipinti rupestri le tracce per giungere al mondo di una civiltà che ha ispirato i terrestri ancora prima dei Predator.

-La spedizione arriva ad un pianeta a dir poco desertico e desolato, se non per enormi strutture che contengono al proprio interno aria respirabile e vi mandano dentro una spedizione, che trova una serie di "vasi conici" scuri immersi alla base in una strana fanghiglia nera.

-Viene trovato un casco di un'antica specie che si ritiene abbia creato le grandi strutture che sono presenti su quel pianeta e che è stata persino sulla Terra, gli Ingegneri. All'interno del casco c'è un'enorme testa, simile a quella umana ma indubbiamente aliena. La testa, stimolata elettricamente, esplose. Il robot di bordo commenta "è mortale come noi".

-Il robot di bordo ha riportato un liquido nero, simile a quello contenuto nei vasi conici, e lo ha versato nel drink di uno dei membri dell'equipaggio, che poco dopo ha un rapporto sessuale con la sua fidanzata.

-Dai vasi conici escono alcuni piccoli vermicelli che si insediano nella fanghiglia, nella quale crescono fino a diventare simili a serpenti e alla fine attaccano i membri dell'equipaggio entrando nelle loro tute e poi nei loro corpi (preferisco non dire come).

-I cadaveri dell'equipaggio uccisi dalle creature vengono ritrovati, l'uomo che aveva ingerito la goccia di liquido nero presenta strani sintomi e la sua pelle si ricopre di macchie nere, e il robot di bordo scopre una grande sala che contiene degli Ingegneri ibernati, dove si sono anche dei complessi sistemi di navigazione che indicano, come ultima destinazione, la Terra.

-L'uomo infetto viene riportato davanti alla nave ma il capitano non vuole farlo entrare, e finisce per farsi bruciare dal lanciapiamme consapevole di essere ormai condannato. La sua amante scopre di essere incinta, di tre mesi, ma il suo fidanzato era sterile, e sono passate poche ore dalla loro (prima) unione.

Il robot di bordo dice che “non è esattamente un feto tradizionale”. La donna collassa a causa di strani dolori dentro la sua pancia.

-La donna fugge dai laboratori della nave e riesce a “ingannare” il chirurgo artificiale (una capsula in grado di effettuare operazioni chirurgiche primitive in automatico) per avere una “estrazione addominale di corpo estraneo interno causa ferita profonda”

-Il feto estratto è un'orribile creatura, e nel frattempo il cadavere infuocato dell'infetto si è risvegliato, ma è fuori controllo e attacca l'equipaggio, che deve eliminarlo.

-Nuove sorprese: A bordo della nave è stato conservato criogenicamente proprio il signor Weyland, che voleva a tutti i costi incontrare gli Ingegneri, che credeva fossero i creatori dell'umanità, mentre l'ufficiale di bordo scopre che questo pianeta non è il pianeta natio degli Ingegneri, ma una base militare, per questo è così spoglia.

-Weyland risveglia un Ingegnere, la donna tenta di chiedergli perché hanno creato l'umanità per poi tentare di distruggerla con quelle “cose”, ma viene zittita, e all'Ingegnere viene comunicato il motivo della loro visita, e il supposto “creatore” guarda le sue creature...e inizia ad attaccarle tutte. Fuga dei sopravvissuti.(si scoprirà in seguito che gli Ingegneri non c'entrano con la nascita dell'umanità).

-L'Ingegnere accende la nave, vuole attaccare la Terra con questa massa di sostanza nera, causando morte e distruzione e la donna si oppone, ma il capitano non vuole fermarla (c'è sempre il personaggio che dice “No, non salviamo la situazione, è contro il protocollo”) ma l'ufficiale si convince, e vuole usare la nave per un attacco kamikaze, sacrificandosi. Il capitano abbandona la nave.

-L'Impatto riesce, la donna a questo punto entra nella nave per vedere se ci sono sopravvissuti e trova l'Ingegnere che tenta di ucciderla, ma ecco che arriva la creatura nata dal suo ventre (e ora cresciuta parecchio) che attacca l'ingegnere, lasciandola libera di fuggire.

-La donna ritrova la testa del robot, e gli chiede di aiutarla a pilotare una nave degli Ingegneri ma non per tornare sulla Terra, ma per andare sul loro pianeta...il robot accetta, e lei indossa una croce (il simbolo del suo fidanzato era proprio il credere): vuole sapere perché li hanno creati e poi distrutti.

Sulla nave, intanto, dall'Ingegnere esce un Alien.

-La donna arriva sul pianeta natio degli Ingegneri dove scopre diverse sale di ibernazione, e erroneamente finisce per svegliarli, questi scoprendo che l'umanità è ancora integra tentano di attaccarla di nuovo usando le loro potenti armi ma la donna riesce a sconfiggerli e si rende conto del motivo per cui li hanno attaccati: l'umanità si era evoluta troppo, e gli Ingegneri avevano compreso che erano destinati ad essere sorpassati dalla loro creazione (l'umanità scoprirà in seguito che gli Ingegneri non sono i veri creatori dell'umanità, anche se dominarono a lungo la Galassia).

-Viene costruita la nave Nostromo su cui si imbarca un equipaggio commerciale, e fra i membri vi è Elen Ripley.

-Durante il viaggio della Nostromo il computer di bordo riceve una segnalazione di aiuto da un pianeta desolato, l'equipaggio atterra e trova una nave aliena (degli Ingegneri) e delle uova nella stiva, una di queste uova si schiude quando un membro dell'equipaggio si avvicina, e un facehugger si aggrappa alla sua faccia. Il malato viene riportato sulla nave nonostante le iniziali proteste del capitano.

-Il facehugger si stacca, sembra muoversi ancora e nascondersi ma alla fine muore, ha acido concentrato al posto del sangue. L'uomo poco dopo si riprende.

-Dallo sterno dell'uomo fuoriesce una strana creatura serpentiforme, che si insinua nei condotti di areazione.

-La creatura divora il gatto di bordo e cresce fino a diventare un Alien completo, ora ne farò una descrizione anatomica per chi non ha visto la serie: quadrupede di colore nero dalla testa allungata e liscia di forma ricurva, ha una bocca con denti affilati che contiene, al posto della lingua, un'altra piccola bocca che può usare per "sfondare" la fronte dei nemici e mangiarli da dentro, è dotato di forza sovraumana, acido concentrato al posto del sangue, artigli indistruttibili, coda a punta, sa arrampicarsi, può vivere a temperature glaciali o nel piombo fuso senza problemi, e può persino rimanere nello spazio in una sorta di coma indotto.

-L'Alien continua a sterminare l'equipaggio, alla fine Elen riesce a fuggire su una navetta e a far esplodere l'intera Nostromo, ma l'Alien si è arrampicato sulla navetta, allora Elen attiva i razzi e lo spinge via.

-Elen Ripley, congelata criogenicamente, viene risvegliata anni dopo, l'umanità ha proseguito la sua colonizzazione e il pianeta che lei aveva visitato ha una colonia sulla sua superficie.

Nessuno ascolta le sue descrizioni di un'entità Aliena (Ricordiamo che tutti gli "incontri" sono avvenuti in segreto, e gli umani non conoscono forme di vita oltre il verme extraterrestre)

-Dopo alcuni anni, un agente dell'industria di colonizzazione contatta Elen e le chiede di far parte di una missione di salvataggio: La colonia sul pianeta ha smesso di comunicare con la base a Terra, e si ritiene che sia opera degli Alien.

-Atterraggio sulla colonia, che però è diventato un Alveare, e ora ne spiegherò la struttura: Quando un Alien mangia a sufficienza, o se assume dei particolari ormoni, esso diventa un Warrior, cioè un Alien più grosso e corazzato, il soldato della specie Alien. Un Warrior, sviluppandosi ancora, può diventare un Pretorian, che è un Warrior ancora più grosso e dalla pelle e dalla "corona" più dure, non può arrampicarsi ma è dotato di grande forza distruttiva. Un Warrior infine può diventare una Regina, che è dotata di un'enorme ventre (che si allunga per diverse decine di metri dal corpo) che depone in continuazione le uova.

Una Regina può, con i suoi ormoni, far diventare un Alien semplice (o Drone) un Warrior, e un Warrior un Pretorian, i Pretorian hanno generalmente un ruolo di protezione, ma quando diventano troppo forti "impazziscono" e iniziano ad uccidere i loro simili fino ad attaccare la Regina, se questa viene uccisa il Pretorian diventa la nuova Regina, in caso contrario questo scappa e subisce delle ulteriori trasformazioni fino a diventare Regina e a fondare un sub-alveare, magari convincendo, per via ormonale, dei Droni a seguirlo. Gli alveari sono strutture composte di una cera scura e appiccicosa (simile alla pelle degli Alien che si mimetizzano al suo interno) che viene secreta in forma liquida dalla bocca dell'Alien, e che serve, oltre che come protezione, anche come mezzo per tenere fermi gli umani catturati davanti alle uova.

-I Marines affrontano meglio gli Alien in gruppo, ma questi sono troppi e sono decisamente animali troppo pericolosi, le truppe vengono decimate e Elen, dopo aver salvato la piccola Newt, una ragazzina scampata al massacro nascondendosi nei condotti, fa esplodere l'intera colonia e fugge con la piccola, ibernandosi.

Non sa che ha imbarcato con sé un Facehugger. Gli Alien sono ora ufficialmente conosciuti a livello governativo, ma ancora segreti.

-Inizia la lunga serie (anzi, la "metà") di fumetti sugli Alien, almeno quelli in cui gli Alien non sono conosciuti dalla popolazione che subisce l'infestazione in piena sorpresa, la trama di tutte queste infestazioni, in vari pianeti, è sempre la stessa: Uovo-facehugger-primi alieni-altri alieni-strage-esplosione-fuga.

Grazie a questa serie di avvenimenti però il governo conosce ormai a fondo gli Alien.

-Su un lontano pianeta (raffigurato nel videogioco di Alien vs Predator) un Alien riesce a compiere grandi stragi di umani e, infine, ad arrivare proprio sul pianeta Terra... nel tragitto uccide persino dei Predator, cosa successa rarissimamente.

-Sulla Terra alcune persone manifestano una serie di incubi ricorrenti, che raffigurano strane creature rispondenti all'immagine di Alien, uno scienziato si convince dunque che c'è un Alien sulla Terra, uno mai visto prima.

-Gli Alien vengono scoperti in diverse zone della Terra, e inizia la loro diffusione, questa verrà conosciuta come "Invasione della Terra da parte degli Alien" e rimarrà nella memoria collettiva della terra, dato che storicamente le invasioni sulla Terra sono state, prima di allora, solo tre (la guerra di secessione lunare (e solo come bombardamento), la guerra in sud america (da parte dei Gioviani e dei Marziani), e quella delle tre settimane da parte degli Spaziali) E questa è la prima invasione da parte di una specie aliena, seppure animalesca.

-Mentre la Terra è ancora tormentata dagli Alien, su una base una donna è sottoposta a una realtà virtuale in cui si vede come preda di una caccia di Predator, ma la base subisce un'invasione di Alien, e un Predator viene attratto per prendere parte alla caccia, la donna e il Predator si alleano e scoprono l'orribile esperimento che avviene nella base: la creazione di un ibrido di umano, Alien e Predator, che possiede l'intelligenza umana, la letalità dell'Alien e la forza fisica del Predator, questo "Ibrido bianco" Simile a un Predalien (ovver un Alien con la bocca di Predator) ma bianco è in grado di parlare e si rivelano ben più letali di qualsiasi Predator, ma alla fine i due riescono a far esplodere la nave e salvarsi.

Questa fu la prima occasione di nascita di un Ibrido tanto pericoloso, seppur in segreto.

-Elen Ripley e Newt si risvegliano vicino alla Terra, e la trovano devastata dalla guerra contro gli Alien, la civiltà resiste ma i progressi sono pochi, gli Alien inoltre non sono solo divisi fra i vari Alveari e imperi di Alveari, sembra che siano coordinati da una Imperatrice.

L'Imperatrice è una Regina molto grossa che è riuscita, di solito con le guerre, ad imporsi sulle altre, ha capacità strategiche e telepatiche anche su altre specie, è lei che ha dato ai terrestri quegli strani sogni.

-Missioni militari a cui partecipano alcuni "eroi" terrestri e la stessa Elen con Newt per infliggere dure sconfitte agli Alien, ma Elen scopre che c'è un solo modo per sconfiggere gli Alien sulla Terra: portare sulla Terra un'altra Imperatrice e scatenare, quindi, una Guerra Femminile (che è il titolo del fumetto).

-Guerra Femminile fra i due imperi Alien, che da occasione al governo terrestre di sterminarli entrambi.

-La Terra è ufficialmente liberata dagli Alien, che ora sono noti a tutta l'umanità, e ritenuti ostili e pericolosi Helen Ripley si iberna di nuovo.

-Helen si risveglia su un pianeta prigioniero per soli maschi, scopre che Newt è morta per un malfunzionamento dell'ibernazione.

-Durante la sua permanenza scopre che si è portata dietro un facehugger, che ha infettato un cane, dando vita ad un Runner, un tipo di Alien veloce e agile ma dalla pelle morbida e non molto forte.

-Strage dei prigionieri, Elen viene attaccata da un Alien che però la ignora, e scopre che dentro di sé ha un Alien, ma non uno qualsiasi: una Regina!

-Elen riesce infine a raggiungere la fornace del piombo, ma arrivano dei soldati terrestri che vorrebbero invece studiare l'Alien dentro di lei, Elen sa a quale destino questo porterebbe e si getta nella fornace, proprio mentre trattiene sul suo petto la Regina appena fuoriuscita (quando si dice nata sfidata).

-Nuova serie di fumetti, questa volta i terrestri sanno dell'esistenza degli Alien e li combattono meglio, ma la trama sostanzialmente è sempre uguale, grazie alle numerose battaglie i terrestri affinano le loro conoscenze.

-Una colonia subisce un terribile massacro, un esercito di marines arriva ma trova tutti gli umani e gli alien morti, un solo sopravvissuto: un ragazzino, armato fino ai denti, che è riuscito a sopravvivere in quel caos e ad uccidere migliaia di Alien nascondendosi.

-Il Ragazzino diventa il più affermato ammazza-Alien dell'umanità, il massimo fin'ora era stato uccidere un intero alveare con una squadra di esperti, lui lo sa fare da solo, e ora vuole fare quello che nessun essere umano ha mai tentato prima: Andare nel pianeta natio degli Alien, e fare una strage.

-Il ragazzo affronta numerose avventure, uccide moltissimi Alien, distrugge parecchi alveari e, infine, scopre un esperimento con cui gli umani tentavano di portare via l'Imperatrice, ma lui sa che questo porterebbe solo un grande disastro per la Terra, e quindi nella sua ultima missione riesce a penetrare in un enorme alveare e ad uccidere l'Imperatrice prima degli altri marines, ma viene ucciso dalla folla di droni impazziti dopo. E' stato l'umano che ha ucciso più Alien nella storia.

(l'ho messo qui perché è senza dubbio esperto di Alien, ma ancora i Predator non sono noti al pubblico e il pianeta natio è stato già una volta visitato)

-Numerose ricerche sugli Alien da parte di scienziati di dubbia sanità mentale, e solita trama, ma questo permette di scoprire gli Alien a livelli mai visti prima.

-Su una grande base spaziale degli scienziati clonano Ripley, ma hanno successo solo all'ottavo tentativo...infatti lei viene chiamata "Ripley 8". Elen possiede nel suo DNA anche il DNA di Alien, il che le dona abilità sovraumane come forza, agilità e sensi sviluppatissimi.

-Sulla base arrivano dei mercenari che sperano di fare il colpo grosso, ma non sanno degli esperimenti sugli Alien che vengono condotti all'interno finché questi non si liberano, Elen li aiuta a fuggire.

-Numerose avventure sulla nave, molti membri dell'equipaggio muoiono. Elen viene catturata dalla Regina, che sorprendentemente cammina (di solito sono attaccate alle pareti o al soffitto dal loro enorme ventre) e viene portata nel nido, dove scopre che anche questa regina possedeva un DNA simile a quello umano, e che questo le ha dato la capacità di essere vivipara: non produce uova, ma è incinta e partorisce, davanti a Ripley, un abominio: un miscuglio di Alien e uomo, il Newborn, che ha occhi con orbite, un naso, delle mani simili a quelle umane, è capace di sentimenti come amore filiale (considera Ripley sua mamma, e uccide la Regina considerandola "mostruosa").

-Elen riesce a fuggire su una scialuppa facendo esplodere la base, ma il Newborn l'ha seguita, tenta di uccidere i membri dell'equipaggio ma non lei, che decide di sparare ad una parete (aprendo un buco verso lo spazio) che risucchia il Newborn, che la guarda con occhi supplicanti (decisamente da figlio impaurito, devo dire, commovente) e viene sfracellato nello spazio.

-Elen riesce a fuggire, e di lei non dovremo più parlare.

-Su un'altra base viene ripetuto un esperimento simile: combinando il DNA di un umano e di un Alien si crea un ibrido in tutto simile ad un normale umano ma dotato di sensi sviluppatissimi e forza sovraumana oltre che di una grande agilità.

-L'umano, benché in grado di comunicare con gli umani e dotato di intelligenza, sentimenti e quant'altro, sviluppa una sorta di isolamento, gli scienziati dicono che è a causa della sua natura, in realtà ciò avviene perché non viene trattato da umano dagli umani stessi, ma da mostro.

-L'umano-Alien a sorpresa organizza una fuga di massa degli Alien, questi scappano dalla colonia e vanno nell'Alveare più vicino, dove l'umano viene inizialmente rifiutato e quasi ammazzato.

-Dopo aver vissuto per mesi selvaggiamente, l'umano si accorge che la sua pelle si sta indurendo e sta diventando nera, le sue dita si allungano e sviluppano artigli, la sua dentatura diventa meno umana, e la testa si allunga.....

-L'ibrido riesce ad entrare nell'Alveare senza farsi notare, e in breve tempo diventa membro della colonia a tutti gli effetti: riconoscono il suo odore, alcuni Alien lo possono addirittura riconoscere, lui stesso ha iniziato ad obbedire alla Regina (volontariamente o no) e ai suoi ferormoni.

-Gli umani attaccano l'Alveare, ma l'ibrido riesce ad attaccarli e scacciarli. Diventa "noto" fra gli Alien stessi per le sue capacità tattiche e per il suo prevedere gli attacchi umani e come contrastarli, nel frattempo l'Umano non è più facilmente distinguibile da un Alien.

-La Regina "promuove" l'ibrido a Warrior, indurendone la corazza.

-Grande attacco degli umani, l'ibrido però comanda le truppe Alien e riesce a salvare tutto l'Alveare e a fornire cibo alla comunità per gli anni a venire, e diviene un Pretorian, il più sviluppato di tutti.

-La Regina viene ritrovata morta, al suo posto l'Ibrido Alien-Umano, nessun Alien però si rivolta: i ferormoni da Regina ora ce li ha lui.

-La Regina vivrà ancora per diversi decenni e si evolverà in un'Imperatrice, creando una specie di Impero Romano degli Alien che nessun umano riuscirà ad intaccare, e ogni tanto penserà alle origini umane, ai libri che ha letto, la si può persino sentire tentare di articolare delle parole con la voce, come fanno gli umani.

-Decenni dopo un Predator ritorna sulla Terra per sfidare il discendente diretto del Samurai che ha vinto il suo antenato, ma suo figlio, che aveva portato per allenamento, si smarrisce e lo crede morto, così per vendicarsi preleva il figlio del discendente del Samurai ancora un lattante in cui però "percepisce" del grande potenziale, e in gran segreto lo spaccia per suo figlio e lo istruisce alla vita Predator.

Il piccolo Predator è solo ferito e viene ritrovato, paradossalmente, dal Samurai che lo vuole allevare da umano.

-Il ragazzino cresce combattendo e allenandosi, sviluppando forza e agilità sovraumane ma sempre inferiori a quelle dei suoi coetanei, non si toglie mai la maschera né si guarda allo specchio perché altrimenti scoprirebbe di non essere ciò che crede di essere, il Predator invece non può vivere fra gli umani e resta isolato nella foresta con il suo padre putativo, e scopre una forte tendenza da cacciatore.....

-Prima battuta di caccia del Predator umano, che riesce a cavarsela. Il Predator che si crede umano invece si impratichisce di arti marziali e diventa un grande campione, soprattutto di Kendo.

-Il Predator umano riesce a diventare un affermatissimo cacciatore di fama internazionale, ma un giorno suo padre viene ucciso da un altro Predator per una questione d'onore, e lui lo sfida e lo vince, uccidendo un altro Predator e divenendo quindi un Bad Blood, un rinnegato, e come supremo atto si sfregio gli viene tolta la maschera e tutti scoprono che lui in realtà è un umano cresciuto come Predator (resta comunque alto due metri) e viene condannato a venire abbandonato su un pianeta pieno di Alien ostili.

Il Predator che si crede umano, nel frattempo, si iscrive nel corpo dei Marines e diventa un affermato ammazza-Alien, e scopre che prova un grande piacere nell'ucciderli, come se fossero la sua preda ideale.

-Incontro fra i due Predator sul pianeta pieno di Alien, in quel momento entrambi, dopo aver lottato, capiscono di essere frutto di uno scambio, il Predator vorrebbe tornare alla propria civiltà, mentre l'uomo non vuole dato che si sente Predator e non si reintegra regge più.

-Per ritrovare l'orgoglio perduto e divenire un Predator, l'umano deve uccidere da solo l'Imperatrice, l'Alien più grande e pericoloso di tutti. Usando solo una lancia e un pugnale (senza tutte le armi tecnologicamente avanzate dei Predator, senza le quali non riuscirebbero ad uccidere nemmeno un intero alveare) l'uomo-predator riesce incredibilmente nell'impresa e uccide l'Imperatrice e mille altri alien, ritrovati impalati e decapitati come trofei, i capiclan non possono a quel punto che renderlo un Predator a tutti gli effetti (seppur spoglio del titolo di guerriero). Il Predator umano invece riesce a riabilitarsi come Predator a tutti gli effetti e ritorna a vivere nella sua società.

-Nel corso della sua carriera l'uomo (anzi, il Predator) continuerà le sue cacce divenendo un grande guerriero e poi un anziano, fino al culmine della sua carriera divenendo uno dei più giovani capiclan di sempre. Durante l'anzianità si dedicò a cacciare molte altre regine e uccise in totale altre 9 Imperatrici, battendo il record dell'Imperatore dei Predator, che è quindi costretto a sfidarlo, ma lui vince e viene proclamato, seppur con gran refrattarietà, nuovo Re dei Predator (lui!) fu noto come un grande condottiero e instancabile cacciatore, aveva un enorme sala trofei adibita a museo pubblico.

Morì nella maniera che più si addice ad un vero cacciatore: Combattendo contro la centesima Imperatrice.

Il Re dei Predator commentò che fu il più Predator fra i Predator, lui che era stato "un tempo" un Homo Sapiens.

Il Predator vissuto fra gli uomini invece si sentirà in attrito con una società esclusivamente guerriera e cacciatrice, ha infatti alcuni caratteri decisamente umano dentro di sé e finisce per sacrificarsi per salvare una nave umana dall'attacco dei Predator, l'unico Marine che assiste al suo sacrificio e che è consapevole di come sono andate le cose incide sulle rovine della nave dove il Predator è morto "Lui fu il più uomo fra noi, e non era nemmeno un Homo Sapiens"

-Prima Guerra Alien vs Predator che si sia mai vista da quelle avvenute in segreto sulla Terra: su una colonia lontana una combinazione di eventi produce un'infestazione di Alien, l'arrivo di Predator per la caccia e dei marines per risolvere la situazione, e con stragi da tutte e tre le parti (specialmente degli umani) alla fine un Predator a uccidere la Regina (usando solo la propria lancia e il pugnale!) e moltissimi Alien e un umano a uccidere la regina e salvare la situazione. Da questo momento anche i Predator sono conosciuti dall'umanità, che ha fatto conoscenza con la prima specie intelligente (che li considera prede da caccia, quindi il "sentimento" non è ricambiato).

-Seconda Guerra Alien vs Predator, dalla trama più complessa (questo però perché ho giocato a questo e non al primo)

Un gruppo di predator si unisce per la caccia su un pianeta dove sono presenti umani e predator, per creare una zona sicura utilizzano l'Artefatto, un oggetto tecnologicamente avanzato che tiene lontani gli Alien, ma qualcosa va storto, l'artefatto viene trafugato e un solo Predator sopravvive poco dopo essere stato infettato da un facehugger, e inizia un lungo viaggio per ritrovarlo seguendo le tracce degli umani che hanno preso l'artefatto. Il videogioco segue al tempo stesso la storia di una mercenaria assegnata a ritrovare l'Artefatto di una zona ricca di tecnologie della specie "Pilota" (così vengono chiamati i Predator dagli umani), e delle sue avventure fra alveari e zone selvagge del pianeta per riportarlo alla base, che poco dopo viene infestata.

-Il predator riesce a recuperare l'Artefatto sotto gli occhi della mercenaria e chiama una nave per il soccorso, ma muore poco dopo per via del fatto che il Predalien esce dal suo petto, e inizia la campagna del Predalien, che cresce in un obitorio divorando i cadaveri e che culmina con la distruzione di una delle strutture dei

POD, la colonia del pianeta è infatti divisa in una Struttura Centrale e nei POD di osservazione esterni, e uno di questi POD (il quinto) viene distrutto dal Predalien.

-Inizia ora la vera campagna Alien vs Predator 2, con un facehugger che esce dal proprio uovo in una navetta della struttura centrale e fugge, fino a infettare un umano che stava dormendo ignaro nella sua cabina.

-L' Alien, una volta fuoriuscito, si fa strada per le stradine della Struttura Centrale fino a giungere in una zona dove ci sono numerosi animali da esperimenti (uccellini, gatti e cani) e si nutre di loro fino a diventare un adulto.

-L' Alien adulto inizia ad uccidere molti umani e a distruggere importanti strutture, fino a causare l' invasione di tutta la Struttura Centrale.

-Lo scienziato della base, che è in realtà un sintetico, vuole catturare la regina del suo alveare, ma l' Alien, dopo aver fatto fuori molti umani e due predator insieme, riesce a liberare la regina e lo scienziato è condannato a rimanere incollato davanti ad un uovo...

-Da questo punto parte la campagna del Predator, venuto per una battuta di caccia, 20 anni prima era venuto e aveva distrutto una base di mercenari dei quali uno solo era sopravvissuto, oggi è il capitano della squadra sul pianeta e ha passato 20 anni a covare vendetta contro il Predator, che scopre che i suoi compagni sono stati catturati, viene poi catturato lui stesso mentre tenta di entrare in uno dei POD (e si vede il 5 distrutto).

-Il predator fugge dai laboratori, riesce a fare molto "casino" e alla fine affronta in un duello all' ultimo sangue il generale dei mercenari, sconfiggendolo.

-Inizia la campagna del marine, l' ultima. Questo marine arriva con la sua squadra per la segnalazione di aiuto ma non trovano altro che rovine nella struttura centrale, fino addirittura un alveare, e subiscono attacchi di creature invisibili.

-Il Marine tenta di salvare alcuni compagni intrappolati nell' alveare, ma alla fine riescono solo a fuggire e ad entrare nei POD a patto di spegnerne le difese dall' esterno, il che causa le ire dei mercenari all' interno che stordiscono il marine e lo imprigionano, ma lui riesce a fuggire con un coltello nascosto da un altro criminale e riesce con l' aiuto di una voce femminile al comunicatore ad eludere guardie, poi Alien ed infine a far fuori persino alcuni predator!

-Nello scontro finale all' Alveare più grosso, il marine riesce alla fine a fuggire su una navetta, mentre la voce femminile, Tomiko, gli comunica di voler distruggere i POD con un' esplosione nucleare, e con loro tutto l' alveare e il resto. L' esplosione si verifica poco dopo.

-Terza guerra Alien vs Predator, che vede di nuovo contrapposto un Alien che si libera dalla prigionia e salva l' Imperatrice (divenendo un Pretoriano e successivamente una Regina) dall' insolita intelligenza, lo chiamarono "Soggetto 6", Un Predator che fa una grande caccia e ritrova l' elmo di un grande guerriero e infine un marine che riesce a impedire la catastrofe.

-I Predator si dirigono verso il pianeta natio degli Alien, e anche i marines vanno lì, e comincia la quarta e ultima famosa guerra Alien vs Predator, nella quale gli Alien riescono ad impedire di essere massacrati, i Marines riescono a salvarsi e fuggire impedendo una catastrofe mentre i Predator effettuano un' epica caccia che rimarrà nei loro annali, da questa data in poi i Predator considereranno la specie umana come "inferiore ma intelligente" e smetteranno di cacciarla, gli Alien d' altro canto passano definitivamente al ruolo di "animali pericolosi" per l' umanità che è ormai in grado di gestirli.

-Gli umani stabiliscono una base permanente sul pianeta natio degli Alien (Xenomorph Prime, il nome deriva da Xenomorph, il nome scientifico dell'Alien, e Prime, ovvero primario, origine, più importante) con l'obiettivo di sfruttare commercialmente il prodotto principale degli Alien: il loro "miele" (lo Xenozip) che è definita come pappa reale per nutrire la regina, si può estrarre da dietro le ginocchia degli Alien addormentandoli con un impulso elettrico e, in caso di emergenza, usare armi laser che impediscono la fuoriuscita di sangue acido. Lo Xenozip ha poteri enormi come droga: altera la percezione del tempo, causa grandi emozioni a livello maggiore dell'LSD, con enormi trip anche nella propria memoria, inoltre è il miglior antidolorifico in natura.

-Uno scienziato in ritiro con la sua formica artificiale, Ari, scopre di avere una serie di tumori incurabili nella spina dorsale, e che gli rimane poco da vivere fra grandi sofferenze, l'unica cosa che può fare è rifugiarsi nello Xenozip che però è diluito con prodotti terrestri e costa moltissimo, ma senza lui non è in grado di vivere i suoi ultimi giorni, in cui gli hanno sequestrato la nave spaziale e il robot.

-Una ladra internazionale, Julia, lo contatta e si mette d'accordo con lui per un grande piano: Andare su Xenomorph Prime e recuperare di prima mano lo Xenozip puro, interi scatoloni (non le piccole fiale che si trovano a prezzi assurdi) per poi venderli a prezzi minori del monopolio della Biopharm, Julia spera in questo modo di ottenere un grande bottino e per farlo ha bisogno del genio del dottore, che deve costruire un Alien artificiale, robotico, in grado di parlare ed essere controllato a distanza, e gli serve la sua nave, che però è stata sequestrata. Ma Julia ha un piano per tutto.

-Julia riesce in poche notti a racimolare la fortuna che gli serve per questa grande avventura: Entra in un casinò e accumula una grande somma, e poi deruba un ricco sceicco dei suoi preziosi, evadendo il suo gorilla.

-Julia e il dottore hanno ora i soldi necessari, e iniziano a finanziare la costruzione del robot, Julia nel frattempo cerca una squadra e la trova in una prigione, dove fra i galeotti c'è Ben "il rosso", che è intenzionato a sfruttare l'occasione per fuggire.

-Quando tutto è pronto la squadra entra nella nave (divenuta un museo) e convincono il robot ad aiutarli a prendere la nave e andare via dalla Terra.

-Inizia il viaggio, il robot viene presentato all'equipaggio e si dimostra in grado di difendersi dai loro attacchi, Ben mostra segni di ammutinamento, il dottore è sempre più dipendente dallo Xenozip.

-Arrivati su Xenomorph Prime scoprono che la Biopharm ha distrutto altre navi che si erano avventurate sul pianeta, ma loro comunque inviano il robot alieno dentro l'alveare, per cercare di prendere il delicatissimo e potente Xenozip della Regina dato che il pianeta è ormai con una scarsa atmosfera (gli Alien hanno distrutto l'ecosistema) ci sono forti tempeste che distruggerebbero gli Alveari se questi avessero delle entrate esterne, che infatti sono sotterranee.

-Iniziano a prelevare la pappa reale dai vari punti di raccolta, che chiamano gli Alien e poi li fanno addormentare. I due accumulano una grande fortuna, ma la Biopharm sembra intenzionata a farli fuori.

-L'equipaggio si ammutina e tenta la fuga sul pianeta, ma vengono sterminati dagli Alien, il robot alieno riesce a prendere la Pappa Reale ma viene smascherato e quasi distrutto, ma riesce a consegnare la pappa reale al dottore, che è ora chiuso dentro una base insieme a Julia e al robot di bordo per difendersi dagli alieni all'esterno, che vogliono la pappa reale (è un potentissimo ferormone).

-Il dottore convince il robot ad andare nella nave della Biopharm e a farsi esplodere.

-Alla fine il dottore e Julia si baciano prima che gli Alien entrino, e bevono entrambi lo Xenozip.

-Qualche ora dopo i soccorsi arrivano, trovano due navi distrutte, nessun sopravvissuto apparte una donna svenuta in una base di raccolta del tutto vuota, il dottore è dentro un alveare, e da lui esce un Alien.

-Un personaggio commenta alla fine del libro “non è buffo? La stesso miele che ha condannato il dottore ha salvato la vita a Julia”

-Da questo momento gli umani sono ufficialmente in grado di gestire al massimo gli Alien senza problemi e si possono classificare, a livello galattico, come specie in grado di “superare gli animali che non sono dei loro habitat, ma nessuna specie senziente, che sia organica o no” ma sta per giungere una nuova minaccia...

-Nasce sulla Terra, in Germania, Johann Strauss, un bambino la cui corteccia cerebrale è più grande rispetto alla materia bianca in proporzione di tutti gli altri suoi simili nella Galassia, per questo appena nato è già noto come “umano con il cervello più sviluppato”.

-All’età di soli 4 anni il piccolo Johann è già in grado di eseguire nella sua mente complesse equazioni di trigonometria senza aver ancora sviluppato nemmeno la parola, ma usando i disegni e il computer di famiglia. Il suo QI è di 280!

-All’età di 8 anni Strauss sa parlare Tedesco, Inglese, Francese, Spagnolo, Arabo e Cinese e può recitare tutte le opere di Shakespeare a memoria. Gli viene diagnosticata la Sindrome di Asperger e alcuni “disturbi” simili della personalità che hanno generato fra i più grandi geni dell’umanità.

-Strauss frequenta un liceo scientifico per geni della Terra, arrivando primo ai test di selezione.

-Strauss entra nella facoltà di Matematica dove conseguirà la sua prima laurea.

-Strauss consegue, a tempo di record, molte altre lauree, arrivando alla fine ad averne in Matematica, Fisica classica, Psicologia, Medicina, Informatica, Ingegneria, Telecomunicazioni, Robopsicologia, Fisica nucleare, Fisica quantistica, Filosofia, Robotica e Meccanica.

-Alcuni dei più forti soldati umani spariscono durante le loro battaglie e si ritrovano su uno strano mondo dove il firmamento è quasi privo di stelle ed è visibile tutta la Galassia, sono imprigionati da una specie di cyborg che mescola parti biologiche e parti robotiche, gli Strogg.

-Gli umani prigionieri si ritrovano in un Arena insieme agli altri prigionieri, una folla esultante di Strogg li osserva, una voce gli comunica che sono stati catturati perché gli Strogg vogliono vedere quali specie sono deboli a sufficienza per poter essere assorbite con facilità nella loro civiltà, la specie che vincerà il torneo dovrà affrontare uno Strogg (ovvero un umano con parti robotiche) che è l’attuale campione, e se vince la sua specie sarà classificata come “più pericolosa” e non verrà attaccata.

-Inizia un sadico torneo di gladiatori spaziali, le varie specie si affrontano usando armi tecnologicamente avanzate, in scontri sia uno contro uno sia in parecchi, le gli scontri proseguono per diverse settimane nell’Arena, dove un solo umano sopravvive e continua a farsi strada, raccogliendo armi sempre più avanzate e affinando le sue tecniche.

-Scontro fra l’umano e un Predator, il vincitore dovrà affrontare il campione, lo Strogg, l’umano e il Predator si affrontano in un duello senza esclusione di colpi, con le armi più pericolose e letali, il loro combattimento dura per un giorno e una notte, finché l’umano non riesce ad averla vinta lanciando delle bombe dietro di se, dopo aver finto di essere una facile preda per il Predator, che lo stava inseguendo e colpendo senza pietà.

-L’umano deve ora dimostrare che la sua specie è abbastanza pericolosa sfidando lo Strogg, che però ha un’incredibile agilità, una grande forza e ha incorporate delle armi incredibilmente avanzate, ma l’umano riesce, grazie alla propria astuzia, a colpirlo quando meno se l’aspetta con mitragliate di colpi e alla fine, nel

duello finale a mani nude, riesce a strappargli il cannone laser sulla spalla e a usarlo come arma contundente sulla sua faccia, ma si rifiuta di finirlo, parlando della sua “*humanitas*”.

Gli Strogg comunque lo considerano vincitore e gli promettono di non invadere la Terra e lo fanno tornare a casa, ma in realtà l’Arena aveva il solo scopo di trovare la prossima specie più appetibile per essere inglobata nella civiltà degli Strogg, e per vedere se il modello di soldato base normale Strogg era sufficiente contro la specie più forte, gli Strogg basandosi sul combattimento creano un nuovo tipo di soldati, e si preparano ad invadere la Terra...

-Un giorno, durante una tranquilla giornata Terrestre, nei cielo si vede uno squarcio di luce e, successivamente, al suo posto in pieno cielo si vede uno strano simbolo, una Q con la gambetta nell’estremità in basso indirizzata verso il basso e con uno spazio aperto nell’estremità in alto, un simbolo che, poco dopo, si illumina di uno strano rosso fuoco e da cui escono molte navi scure che iniziano a sparare su quelle terrestri e poi atterrano in varie zone del pianeta, dalle quali escono moltissimi cyborg e robot che iniziano a sterminare gli umani che incontrano, i terribili invasori sono gli Strogg.

-Inizialmente si pensa che gli Strogg siano una specie che ha attaccato la Terra per le sue risorse, ma si scopre solo osservandoli che le loro intenzioni sono ben più macabre...gli Strogg sono venuti in cerca dei cadaveri umani, che riutilizzano per creare altri Strogg, che sono appunto orrendi ibridi di parti umani e parti robotiche tenute insieme dalla volontà robotica di uccidere, lo Strogg non possiede libero arbitrio ma funziona come un computer, controllato dalla rete, si inizia a speculare sull’origine degli Strogg, che secondo alcuni sono una super arma sopravvissuta ad una grande guerra galattica, e che ora continua a sterminare le specie viventi, secondo altri erano una specie simile all’Homo Sapiens che si è evoluta al punto da divenire robotizzata. In futuro si scoprirà che la verità, pur essendo un misto, è più vicina alla prima teoria, anche se la seconda non può definirsi “sbagliata”.

-Inizia Enemy Territory: Quake Wars, gli Strogg inizialmente sembrano imbattibili e conquistano ampie zone sulla Terra, usando i cadaveri o persino umani ancora vivi per creare nuove truppe, ma gli umani organizzano una grande resistenza e liberano diverse città distruggendo le basi Strogg e le loro industrie e le loro postazioni, in particolare è da notare come Dallas venne liberata dalla squadra più forte dell’umanità, la squadra Rhino, forte nell’attacco come nella difesa e nella velocità.

-Durante la liberazione della Terra il soldato Mathew Kane è a bordo della Armstrong, ma la nave esplode misteriosamente e Kane è l’unico sopravvissuto, è ferito gravemente come se “lo avesse attaccato un branco di pitbull” e il governo gli intima di non dire a nessuno cosa è successo sulla nave, questo lo renderà notoriamente taciturno (la nave era sotto il controllo degli Strogg, che volevano farla schiantare a terra, e l’unica salvezza è stata l’autodistruzione, e Kane fu l’unico a sopravvivere al processo e dovette combattere contro i suoi ex compagni, l’autodistruzione venne attivata dal governo terrestre).

-Kane viene assegnato alla potentissima squadra Rhino, in cui c’è anche Strauss come tecnico, Kane è immediatamente ostracizzato in quanto non si sa nulla degli avvenimenti sulla Armstrong, ed è promosso Caporale.

-La terra è ufficialmente liberata dagli Strogg, e viene riunito un pool di menti geniali su Erythro (che è ovviamente l’artefice della riunione dato che sa quanto unire le menti sia necessario per fare le scoperte più grandi) e, sotto la guida di Strauss, viene studiato il teletrasporto degli Strogg, molto più efficiente di quello umano, e il processo viene invertito, e con una grande leva di massa si prepara il Primo Attacco a Stroggos, il pianeta degli Strogg, che è al confine della galassia ma nella “zona” in cui ci sono gli umani.

-Il pianeta viene attaccato, ma è protetto da un grande cannone che distrugge tutte le navi che si avvicinano, e così c'è una grande strage di navette in atterraggio tranne che per quella del soldato semplice Grunt, che riesce ad atterrare sul pianeta.

-Grunt inizia a farsi strada nell'ostile mondo facendo strage di Strogg e disattivando le loro basi e distruggendole, fino a giungere al sistema di difesa planetario, che spegne una volta per tutte.

-Scontro finale fra Grunt e il Makron, il "capo" degli Strogg e robot più potente, Grunt riesce a farlo fuori, è un eroe per l'umanità.

-Secondo Attacco a Stroggos, le navi si avviano verso il pianeta e lo attaccano, ma i cannoni minori continuano a rendere gli atterraggi difficili, ma la squadra Rhino li distrugge (insieme alle basi aeree da cui decollano i bombardieri che li tengono trincerati a terra) e permette l'atterraggio della nave madre.

-Sulla nave madre viene assegnata la nuova missione: gli Strogg comunicano con una rete, e questa rete come punti di smistamento i "Nexus", delle enormi strutture di convoglio di informazioni, il comando ordina di portare con dei convogli ben protetti delle bombe a impulsi elettromagnetici nel Nexus più vicino, dando un duro colpo a tutti gli Strogg in zona.

-Il convoglio inizia a procedere, grandi difficoltà durante il percorso, molte volte bisogna fermarsi e attaccare oscure basi sotterranee per aprire i cancelli laser, e il marine Mathew Kane (sempre al centro di queste azioni eroiche) riesce addirittura, dopo aver aperto i cancelli, a raggiungere il convoglio usando un carro armato e distruggendo anche i più potenti Strogg che incontra.

-Assalto al Nexus, che è stranamente deserto se non per pochi assalti dei robot di guardia, inoltre i marines per poco non restano congelati per il sistema di refrigerazione, spento da Strauss, ma ad un certo punto un enorme robot a forma di ragno entra e distrugge la bomba, come se non bastasse l'attacco è un duro colpo alle forze dei marines, e Mathew Kane si ritrova intrappolato in un bassopiano di metallo con...il nuovo Makron!

-Il Makron, nonostante rimanga danneggiato dallo scontro con Kane, riesce a prenderlo e a stordirlo, e ride prima di portarlo via....

-Kane si risveglia legato ad un lettino su un nastro da catena di montaggio con altri lettini davanti e dietro di lui, e capisce di essere finito nelle fabbriche dove gli umani catturati diventano Strogg, e assiste impotente ai processi orribili a cui poi viene lui stesso sottoposto, iniezioni, essere trafitto da seghe rotanti, le gambe vengono tagliate, parti robotiche e corazze fissate con chiodi, il tutto ovviamente senza anestesia (non c'è gusto sennò) e con l'impianto del Neurocita, un chip che permette al cervello di leggere lo Strogg, di sentire la voce degli Strogg dentro di se che fornisce indicazioni tattiche e di interagire con le tecnologie Strogg.

-Nell'ultima fase del processo Kane è ormai uno Strogg a tutti gli effetti in apparenza ma ancora dotato di libero arbitrio, e il neurocita deve essere attivato da un laser, e proprio quando arriva il turno di Kane la squadra Rhino arriva e lo libera, e dopo aver appurato che è ancora umano Kane viene condotto da Anderson, il medico della squadra, verso un'uscita, ma Anderson viene catturato dagli scienziati Strogg e portato via e Kane deve fuggire da solo.

-Kane passa dalle fabbriche di Strogg a quelle di riciclaggio in cui i rifiuti organici, pezzi di organi e parti di corpo umano vengono gettati insieme agli esperimenti falliti, e riesce a farsi strada fra acidi, seghe automatiche, esperimenti falliti impazziti che vomitano acido e arriva nella zona di fabbricazione dello Stroyant, un liquido contenente cellule staminali e nanodroidi che può riparare qualsiasi Strogg, e quindi fa da ausilio a Kane insieme ai normali Medikit (giusto a titolo informativo, i Medikit sono così avanzati che usarne uno, grazie ai tessuti artificiali e le iniezioni di staminali, può guarire in poche ore da qualsiasi ferita

che non sia al cuore e al cervello, unici organi che ancora la Medicina non è in grado di riparare del tutto da danni seri). Kane distrugge l'impianto e il mostro che creano lo Stroyant "mangiando" i rifiuti organici rimaneggiati, e lo fa facendolo letteralmente "ingozzare" con questi.

-Kane viene alla fine portato nella nave madre ed esaminato dai chirurghi più esperti, ma su quel pianeta non c'è modo di levargli quelle apparecchiature, uno dei medici è scettico che anche sulla Terra sia possibile levarle, la parte robotica è fin troppo connessa con quella umana.

-Il comando decide di fidarsi di Kane e di usarlo come "Strogg irregolare", si è scoperto che tutte le informazioni e il comando e le comunicazioni Strogg del pianeta passano in un unico edificio, il Nodo, il comando decide di tentare il tutto per tutto e attaccare con tutte le proprie forze il Nodo, Kane è ovviamente in prima fila.

-L'attacco riesce e iniziano le avventure nel nodo, ovviamente tutti gli Strogg accorrono a difenderlo e ovunque ogni squadra combatte al suo meglio, vengono scoperte nuove armi (come il cannone alla materia oscura che simula un minuscolo buco nero per pochi secondi) e nuovi strogg (come il Titano volante o le sirene) e alla fine, usando anche il teletrasporto che gli Strogg utilizzano per far spuntare le loro truppe nell'edificio, riescono a disattivarne molte funzioni e a procedere, alla fine Kane è prossimo ad arrivare nella sala del Nodo.

-Kane arriva nella sala del Nodo dove incontra il Makron per la seconda volta e ondate di soldati Strogg di ogni tipo, ma riesce con le sue abilità e le sue armi a sconfiggere il primo e a imprimere grandi danni ai secondi, il Nodo è all'apparenza un enorme cervello umano, Kane disattiva di volta in volta i campi che lo proteggono e gli procura più danni possibili prima che si rigeneri, sempre più Strogg accorrono nella sala che è ormai una vera e propria Arena ma Kane alla fine riesce a distruggere il Nodo.

-Kane è accolto come un eroe dai suoi compagni, Strauss, "umile fino alla fine" dice "Hai eseguito le mie istruzioni in modo adeguato", e il comandante informa Kane che il comando ha nuovi ordini per lui, si sente una strana risata provenire dalla mente di Kane...

-Gli Strogg sono ancora vivi, seppur disorganizzati, e combattono in vari luoghi del pianeta, è quiche si svolgono le diverse battaglie multiplayer di Quake, fra umani e Strogg reduci, alla fine, dopo alterne vittorie, gli umani vincono e uccidono sempre più Strogg, ma alcuni di questi diventano talmente forti da essere come Gladiatori nell'Arena e possono vincere anche da soli diverse battaglie, di contro anche alcuni umani diventano grandi gladiatori e combattono da soli, alla fine in un grande torneo si affrontano i grandi campioni umani (8) e quelli Strogg (8) i vincitori sarebbero virtualmente invincibili in qualsiasi battaglia.

-La battaglia infuria nella base spaziale (che vola nel vuoto) molti cadono, altri si uccidono e si ricompongono in fretta e continuano a lottare, alla fine lo scontro è a 4 fra Kane, un marine, e due Strogg.

-Gli Strogg attaccano e uccidono l'altro marine, che prima di morire assiste Kane nell'uccisione tramite cannone di antimateria di uno Strogg, è ora lo scontro finale fra Kane, un umano Strogg, e uno Strogg vero e proprio...

-La battaglia infuria per due giorni e due notti, alla fine lo Strogg sembra esaurire le sue energie, come colto dal senso che la sua specie è ormai condannata e che la sua vittoria lo renderebbe si immortale ma praticamente inutile, mentre Kane sarebbe invincibile e parte di una civiltà in evoluzione, alla fine lo Strogg si arrende, e cade nel vuoto cosmico disattivandosi.

-L'umanità ha ora affrontato un'infezione spaziale (Necromorfi) un animale spaziale (Xenomorfi, aka Alien) e persino dei robot spaziali (Strogg) e ormai sono considerati dalle specie della Galassia una civiltà solo di poco inferiore, più che altro culturalmente e tecnologicamente, e che fra ancora qualche secolo saranno

integrati nella comunità galattica. Secondo gli standard galattici infatti le specie sono come animali: si distinguono le pure prede (umani, prede di qualsiasi altra specie fino a poco prima della serie Alien), predatori di prede (umani dopo Alien) e predatori secondari, ossia in grado di predare su specie avanzate e predatrici. Inoltre, per gli standard galattici, ogni specie prima o poi giunge alla Singolarità tecnologica, ovvero al punto in cui vi è un'esponenziale crescita tecnologica auto catalitica. Se la specie non riesce a "reggere il confronto" con le macchine è destinata a divenire parassita di queste e a farsi inglobare (Strogg) o divenire schiava e stagnante (Spaziali). Insomma le altre specie galattiche "civilizzate" considerano come step necessario prima dell'incontro con altre specie senzienti l'incontro (e il superamento) della coscienza artificiale: gli umani (come le altre specie) prima di incontrare coscienze extraterrestri devono sviluppare coscienze artificiali e superare l'incontro senza rimanerne distrutti (come avvenne per gli Strogg). In questo modo da un lato dimostrano di poter "cavalcare" la Singolarità, non come parassiti serviti dalle macchine ma come creativi, in perenne miglioramento e mai schiavi e mai assimilati alle loro creazioni, sempre "un po' sopra". Altrimenti il destino è fondersi con la macchina, cosa successa agli Strogg, ai Borg (di questo parleremo molto dopo) e altre specie "robotizzate". L'essere inglobati nelle macchine, nella Comunità Galattica, viene interpretato come segno di debolezza: la specie non è stata in grado di superare la Singolarità, sono stati travolti. Una specie abbastanza evoluta ed intelligente invece non si assimila ai propri robot e non lascia a loro il compito di creare: ma anzi li utilizza per potenziarsi ed essere sempre "un passo avanti". Li usa come strumenti e non come obiettivi/miti. Sono fieri della propria "specie" e non si ammassano nella "roboticità". Non che tale fusione sia ritenuta come negativa di per se, dato che le intelligenze artificiali sono indubbiamente molto intelligenti e offrono numerosi vantaggi.

Tuttavia, per la Comunità Galattica, sviluppare (e quindi approcciarsi e capire) l'intelligenza artificiale viene sempre prima (e richiede meno tempo) dell'incontro e la comprensione di civiltà aliene. Quindi è un primo step che determinerà il secondo: se si sarà passivamente assimilati dalla più grande comunità o si porterà un contributo. Se il cervello singolo serve a qualcosa o la "mente robotica unica" è il meglio che quella specie sappia produrre. Tutte le specie hanno avuto due esiti: o sottomessi dai robot, o li hanno superati e hanno cavalcato la Singolarità, si sono saputi rinnovare senza far sì che il loro contributo fosse un decrescendo in favore delle macchine. E' ovvio che le civiltà del primo caso non sono d'accordo con questa tesi, ma di fatto entrambe fanno parte della Comunità Galattica e vivono insieme. Inoltre spesso ci si chiede se la Singolarità non sia il destino finale di tutte le specie (e chi la cavalca sta solo ritardando l'inevitabile), o se sia una degenerazione e stagnazione intellettuale. La domanda è ancora aperta anche per la Galassia tutta, e il dibattito pure. Resta però un punto fermo nel dibattito: tutte le specie hanno avuto la loro fase "intelligenza artificiale e singolarità", e tutte (tutte) hanno scoperto che, per quanto fosse accurata e potente, nessuna intelligenza artificiale era mai al 100% definibile come senziente e cosciente (si parla di AI debole).

Erano in grado di risolvere problemi complessi, ma non tutti. In grado di potenziarsi sempre di più, ma non di rivoluzionarsi. In grado di calcoli complessi in determinati schemi ma non di pensare al di fuori del proprio schema. In grado di parlare perfettamente ma mancanti del "quid" che, lasciati da soli, li rendeva capaci di avere qualcosa dentro. Per questo motivo, generalmente, nella comunità galattica v'è l'opinione secondo cui rassegnarsi alle AI (o amalgamarsi a loro) significa, a seconda di quanto è profonda la connessione, anche limitarsi in maniera determinante da un punto di vista intellettuale.

Non è stata tra l'altro possibile l'Immortalità Digitale completa (se non come Avatar imprecisi e limitati), altro motivo per cui la fusione Uomo-Macchina o meglio Senziente-Macchina ha sempre avuto due esiti possibili: o il Senziente che si de-senzientizza o il senziente che si migliora (anche nel ragionamento) con la macchina ma rimane, a diverse sfumature di grigio, da questa indipendente mantenendo il proprio quid "cosciente". L'umanità in quest'epoca ha smesso di usare i Sintetici: per i lavori manuali ci sono macchine automatizzate non antropomorfe ben più efficaci degli androidi in quanto specializzate. Però restano le Intelligenze Artificiali (poche ed incredibilmente evolute, ma sempre "deboli").

-Inizia un boom demografico in tutti i pianeti popolati da umani, questo è dovuto al fatto che si è concluso il ciclo di guerre e crisi politiche che ha sconvolto l'umanità, che ora si appresta a dover fare una nuova colonizzazione, i diversi pianeti finora colonizzati venivano colonizzati da spedizioni di uomini selezionati per carattere, per comportamento, per la loro calma e per il loro livello di istruzione e "civiltà", questo per fare in modo che le successive colonie fossero civilizzate e non si ribellassero contro l'autorità sovra planetaria (l'UNSC, United Nations Space Command) che riunisce tutto l'impero dell'umanità, ma questo boom demografico rende tutti i pianeti al pari della Terra (dove stanno iniziando a manifestarsi i primi segni di radioattività in maniera evidente) ovvero sovrappopolati, questo conduce ad una enorme migrazione, chiamata "Terza Grande Colonizzazione" (la prima è quella degli Spaziali, la seconda dei Coloni) e in tutti questi nuovi pianeti "esterni" alla sfera già colonizzata i coloni che giungono sono tutti non selezionati, sono folle che si ammassano e strepitano per lo "spazio vitale".

-Completata la colonizzazione, l'UNSC è ora diviso in due zone "culturali", i sistemi interni (ovvero tutti i pianeti colonizzati da personale selezionato e con un processo lento) dediti all'industria e al raffinamento di prodotti e i sistemi esterni (colonizzati da masse di persone) dediti alla coltivazione e all'estrazione mineraria. La prima con civiltà borghese da primo mondo, la seconda da mondo di frontiera e contadina.

-E' un'epoca di grande lusso e pace per l'umanità, non ci sono guerre, l'UNSC tiene uniti tutti i sistemi umani, inoltre non sono ancora state scoperte specie aliene intelligenti (gli Strogg sono considerati robot) e quindi gli umani si crogiolano ancora nel considerarsi l'unica specie senziente, non c'è fame o carestia perché i mondi esterni producono cibo in abbondanza nei loro enormi latifondi (il più noto è Harvest) e ci sono campi di investimento ovunque, l'economia prospera e c'è lavoro per tutti, quelli che sono in condizioni meno agiate e non possono permettersi i titoli di studio necessari per avere un lavoro che li mantenga hanno diverse scelte: Lavorare nelle miniere (ormai automatizzate) nei campi (anche quelli automatizzati) nelle fabbriche (il lavoro è molto più tecnico) oppure unirsi ai Marines e farsi pagare il college, o godersi lo stipendio, inoltre si può anche fare carriera nell'esercito UNSC che è tra l'altro l'organizzazione governativa che finanzia la ricerca, l'esercito invece è gestito interamente dall'UNSC (che viene accusata di riprendere il fascismo Frieden per via della grande importanza dell'esercito nella vita politica e sociale) che è strutturata in maniera simile alle forze armate statunitensi di oggi: un esercito, una marina, un'aeronautica, una marina spaziale (che sovrintende tutte le altre), una polizia militare, le forze speciali e servizi segreti, e poi ci sono gli ODS, il fiore all'occhiello dell'esercito UNSC, soldati addestrati duramente per essere invincibili sul campo di battaglia, vengono inviati tramite dei pod lanciati nella superficie direttamente dall'orbita del pianeta in considerazione, e quindi precipitano dal cielo, per poi uscire e seminare, ovunque si trovino, la distruzione, gli ODS sono i soldati più forti su cui l'umanità conti. L'epoca d'oro dell'umanità ne favorirà lo sviluppo demografico, industriale, civile, scientifico e militare, ma tutte le epoche d'oro hanno una fine....

-Su Harvest, il pianeta di più nuova fondazione e più "esterno" degli altri anche culturalmente, fieramente agricolo, indipendente e "rude", viene fondata l'Unione Secessionista da Jerald Mulkey Ander, che proclama la necessità per i Mondi Esterni di ottenere maggiore indipendenza dalla burocrazia e dal controllo economico e politico dei Mondi Interni, l'Unione Secessionista accumula sempre più successo in tutti i mondi esterni dapprima presso la borghesia che vorrebbe minore controllo economico e poi presso la popolazione con una forte propaganda, secondo alcune voci non confermate e spesso criticate l'Unione Secessionista si sarebbe ispirato al movimento Sudista degli Stati Confederati d'America.

-Su Harvest l'Unione è ormai il movimento politico leader con una maggioranza assoluta senza coalizioni, in una maggioranza dei mondi esterni essa è nella maggioranza come partito leader ma in coalizione, in tutti gli altri mondi è comunque il più grande partito in politica.

-Le risposte dell'UNSC sono aspre, quelle dell'Unione ancora di più, questo porta ad un aumento dell'attaccamento della popolazione all'Unione, che inizia a dotarsi di milizie proprie e iniziano anche ad esserci i primi attriti fra autorità: su Harvest l'Unione ha il 90% dei voti, in una minoranza degli altri pianeti è in maggioranza assoluta da sola, in tutti gli altri è in maggioranza anche se in coalizione.

-Ander proclama che l'Unione è pronta a creare la Confederazione dei Mondi Uniti, e invita su Harvest i leader dei mondi esterni per decidere sulla costituzione e sull'esercito.

-L'Unione è ufficialmente un movimento terrorista, iniziano gli attentati alle strutture UNSC e alla popolazione nei paesi dove l'Unione non è così potente, ci sono persino casi di attacchi con navi in ammutinamento all'UNSC, la "Secessione dei Mondi Esterni" verrà però ricordata più come una rivolta estesa che come una guerra civile, questo perché l'Unione non ha mai raggiunto, nonostante gli alti voti, l'appoggio del popolo per secedere, ma solo per aumentare la propria indipendenza, per questo se i loro votanti erano moltissimi, le loro milizie lasciavano a desiderare.

-L'UNSC si rende conto che si ha a che fare con un movimento troppo pericoloso, che se lasciato crescere porterà davvero alla secessione e alla guerra civile, inizia quindi ad addestrare con un durissimo allenamento fisico e intellettuale e nelle armi i migliori soldati di tutti i mondi, è il Progetto Orion, che verrà in futuro ribattezzato come Spartan I. L'addestramento, oltre ad essere la versione ancora più severa di quello degli ODST, comprende gli ultimi ritrovati della biochimica e della medicina, iniezioni di preparati che aumentano il tono muscolare, iniezioni alla retina per aumentare la vista, aumento delle capacità polmonari e allentamento mentale per aumentare le capacità di apprendimento. Molti dei volontari si ritirano durante il duro addestramento, coloro che rimangono sono diventati i migliori soldati dell'umanità.

-Il soldato Avery Johnson, del progetto Orion, viene mandato dall'UNSC a compiere una missione molto importante: assassinare Jerald Mulkey Ander, leader dell'Unione, e l'assassinio riesce, Johnson inizia la sua carriera nell'esercito.

-La morte del capo dell'Unione è una tragedia per il partito, che inizia a perdere consensi in quanto molti dei suoi sostenitori si rendono conto che l'UNSC non sopporta l'idea di una secessione, d'altro canto questo assassinio conduce inevitabilmente alla caduta della parte moderata del partito che viene schiacciata da quella estremista, che vuole la secessione ma la vuole a qualsiasi mezzo, anche tramite atti di terrorismo. Gli abitanti dei Sistemi Esterni all'inizio appoggiano persino in quantità maggiore l'Unione, tuttavia questa inizia a frammentarsi a causa di fratture interne sulla successione e per via degli arresti svolti dall'UNSC su moltissimi mondi.

-L'Unione è ufficialmente diventata, da Partito organizzato, una rete disorganizzata di nuclei terroristici, conosciuta come l'Insurrezione.

-Inizia, appunto, l'Insurrezione, una lunga serie di rivolte e attentati a carattere terroristico accompagnate da repressioni da parte dell'UNSC, è interessante notare come l'Insurrezione sia divisa in molti nuclei indipendenti (che si richiamano di solito a idee di sinistra deviate in uno strano estremismo terrorista, furono criticate persino da Marte!) e di come benché arringhino la popolazione con discorsi nelle piazze e proclamando rivolte ovunque, le loro reali azioni siano strettamente segrete, essendo di natura terroristica.

-Durante tutta la durata dell'Insurrezione si susseguono stragi e repressioni in continuazione su molti pianeti, l'UNSC si rende conto che si trova a dover combattere contro dei terroristi e che quindi non è più sufficiente la guerra convenzionale ma quella non convenzionale, e dunque bisogna riprendere il Progetto Orion ma questa volta eseguirlo su scala maggiore e con mezzi ancora più avanzati, più estremamente, in maniera più forte possibile, l'UNSC vuole addestrare non più soldati forti, ma dei Super Soldati.

-Nasce il Progetto Spartan, il progetto Orion viene ribattezzato “Spartan I” e viene avviato lo “Spartan II”, responsabile è la dottoressa Halsey.

-Il progetto Orion è stato un sostanziale successo, come si può fare di meglio? Facile, seguire l’esempio della città di Sparta, in cui i bambini venivano addestrati sin da piccoli ad una dura vita (spartana, appunto) e al combattimento, influenzandone lo sviluppo in maniera decisiva ed ottenendo dei super soldati in grado persino di resistere in 300 contro Serse. Il Progetto Orion ha ottenuto grandi risultati, ma la Halsey dice che addestrando delle truppe sin da bambini si possono ottenere risultati incredibili.

-La dottoressa Halsey, accompagnata dal luogotenente Jacob Keyes, inizia a viaggiare fra diversi pianeti e selezionare di volta in volta i bambini più forti, fra questi uno colpisce la dottoressa: Un bambino su una collina che riesce, di volta in volta, a respingere le ondate dei coetanei e a rimanere “re della collina”, quando la dottoressa gli chiede cosa stia facendo, lui risponde deciso “Vinco”, la dottoressa non può prendere tutti i bambini che visita ma solo alcuni, e quindi tira a sorte per decidere se prenderlo o no, e la moneta si volta per la scelta affermativa, da qui nasce ciò che la dottoressa ripeterà sempre al giovane John “Tu sei fortunato”.

-Tutti i bambini selezionati vengono, in effetti, rapiti dal governo, che li sostituisce con cloni a rapida crescita che sono destinati a morire poco dopo.

-Sul pianeta Reach, il pianeta “caserma” dei Sistemi Interni, il pianeta armamentario, di addestramento, un grande numero di bambini spaventati sviene radunato in una sala, e la dottoressa, inizialmente spaesata, inizia a comunicare loro che da adesso sono parte dell’esercito, che dovranno servire la patria e che saranno addestrati per diventare i migliori soldati.

-Per addestrare gli Spartan II viene scelto uno Spartan I (ovvero un soldato del Progetto Orion) il “Capo” Mendez, la cui severità è pari solo alla sua ferrea disciplina che vuole infondere negli allievi, e purtroppo le mie mani non potranno descrivervi ciò che si legge in “Halo, the fall of Reach”, delle emozioni che vissero quei ragazzi il loro primo giorno, della fatica, della fame, della tristezza ma anche delle amicizie che stringono. La mattina sveglia prestissimo, inizia un durissimo allenamento militare composto da varie prove e allenamenti ripetuti, senza pause, i ragazzi inoltre vengono spinti a lavorare in gruppo: Se anche uno solo del gruppo non ce la fa, l’intera squadra è penalizzata, e le pene del “Capo” sono temibili, dal digiuno alle interminabili flessioni. I brevi attimi di pausa si hanno mentre i bambini mangiano, e osservano un AI (l’unica forma robotica rimasta, dopo la Guerra Strogg ormai lontana) che gli insegna la tattica militare, raccontando loro di come cacciano i lupi in gruppo, di battaglie in epoche lontane, intrattenendoli, riposandoli ma anche facendo loro apprendere l’arte della guerra.

-L’addestramento fisico e mentale prosegue dalla mattina alla sera, tutta la settimana, per tutto il mese, per anni e anni, i ragazzi si sviluppano incredibilmente dal punto di vista fisico e sviluppano delle capacità fisiche sovraumane e dimostrandosi più grandi di quanto non siano realmente.

-Un gruppo di Spartan riesce a prendere in ostaggio una guardia e a fuggire, e chiedono di essere lasciati liberi, la dottoressa Halsey dice loro che torneranno presto, che lo vogliono o no.

-Gli Spartan fuggiti si dividono e tornano alle loro famiglie, ma trovano qualcosa di agghiacciante ad attenderli: sono stati sostituiti da cloni identici a loro che nulla sanno di ciò che è successo, e che hanno una salute precaria, una di loro incontra la propria clone sulla sedia a rotelle e le punta una pistola contro, ma alla fine è mossa a compassione e la lascia andare, e questa le regala un ciondolo.

-Gli Spartan fuggiti vengono tutti riportati indietro, molti sono tornati spontaneamente dopo aver capito che per il mondo esterno loro non esistevano, o meglio esistevano ma solo come cloni, loro erano contemplati solo nell’esercito, la loro unica casa, ma alcuni hanno commesso un atroce crimine: presi dal terrore hanno ucciso i propri cloni.....

-Gli Spartan II ancora molto giovani vengono portati su un pianeta silvano dove hanno come missione quella di sfuggire alle guardie e raggiungere l'obiettivo per tornare a casa, l'ultima squadra resta sul pianeta e dovrà tornare nella base a piedi. Durante questa operazione tutte le squadre però si uniscono e si imbattono nelle guardie che attaccano i bambini, e questi per difendersi li eliminano a sassate e saltano sul Pellican, John è l'ultimo a salire per assicurarsi che nessuno sia rimasto a terra. Il capitano Mendez vorrebbe punirli, la dottoressa Halsey invece intuisce il ruolo di leadership di John e la sua capacità di agire nelle situazioni d'emergenza, e lo nomina capitano.

-Raggiunti i 14-15 anni tutti gli Spartan II vengono sottoposti ad un trattamento altamente invasivo e pericoloso, una serie di operazioni chirurgiche composte da iniezioni di stimolanti della crescita, proteine per lo sviluppo muscolare, iniezioni di ceramica modificata nelle ossa, operazioni alla retina e al cervello con alterazione dei numeri di dendriti che aumentano i riflessi del 300% e iniezioni alla tiroide per aumentare l'ormone della crescita, e molte altre modifiche biomediche molto pericolose ma molto efficaci per renderli ancora più potenti.

-Alcuni Spartan muoiono, una buona porzione perde molte funzionalità corporee o viene ridotta talmente male da non poter più combattere, ma possono comunque servire nell'intelligence (un conoscente di John è fra questi) ma i sopravvissuti sono dotati di un corpo dalle capacità che ormai sorpassano qualsiasi uomo nella storia. Alcuni verranno riabilitati in futuro.

-Gli Spartan continuano il loro addestramento con regimi ancora più severi, permessi dai loro potenziamenti, e proseguendolo per anni si potenziano ancora di più.

-Gli Spartan sono ora in grado di immobilizzare al buio, in pochi secondi, un'intera truppa di Marines in tre.

-Prima missione ufficiale per gli Spartan, catturare uno dei capi dell'Insurrezione, il Colonnello Robert Watts, capo dell'United Rebel Front ed ex dirigente UNSC (molti dirigenti dell'Insurrezione sono ex dirigenti UNSC), la più grande organizzazione insurrezioni sta che de facto comanda anche le altre e che comprende anche i ribelli del sistema di Eridanus, gli Spartan si infiltrano nella base su Eridanus Secundus in maniera incredibilmente agile e silenziosa, catturano Watts dopo averlo sedato e lo portano via con altrettanta velocità, dopo questa missione appare evidente che gli Spartan II sono la soluzione al problema dei ribelli.

-Gli Spartan II vengono impiegati nel combattere i ribelli in missioni segrete, ma non lo faranno ancora per molto anche perché l'Insurrezione, soprattutto dopo il loro dispiegamento, inizia a perdere molti sostenitori e molte basi, e a seguito di una serie di operazioni militari a cui partecipa anche il sergente Johnson, l'Insurrezione diventa più silente, più cospirativa, ma c'è ancora in forte clima di tensione in tutta l'UNSC e ovunque si teme una nuova Insurrezione su qualsiasi pianeta.

-Il Sergente Avery Johnson viene mandato sul pianeta agricolo Harvest (ora innocuo) perché si sospetta che i ribelli possano manifestarsi ancora nel pianeta dove un tempo erano più forti. Il sergente fa la conoscenza con altri marines che deve addestrare per combattere contro i ribelli e inoltre conosce le due AI del pianeta, quella dell'ascensore gravitazionale (femminile) e quella dei mezzi agricoli (maschile) che discende dall'AI che era sulla prima Nave che colonizzò il Pianeta, e che quindi possiede due anime, quella agricola e bonaria (Mack) e quella combattente (Loki) che può essere attivata in caso d'emergenza, come un'insurrezione o un'invasione, ma nessuno si aspetta certo un'invasione.....

-E' ora il momento di fare un breve excursus sui Covenant, cosa che, se avessi voluto far prima, avrei dovuto farla ben prima della civilizzazione dell'uomo, e quindi in questa ucronia non v'era certo spazio per una timeline simile, che potrei fare in seguito. I Covenant sono un'alleanza militare, economica, politica e religiosa di una serie di razze aliene che hanno in comune una religione verso i "Precursori", ovvero gli

esseri che gli umani chiamavano Ingegneri, i Covenant ne studiano i manufatti e sanno che essi avevano una grande tecnologia e che dominavano in tutta la Galassia per poi sparire misteriosamente, e i Covenant ritengono che ciò sia successo perché essi sono diventati delle divinità e sono “passati oltre”, lasciando a loro il “Manto”, ovvero la responsabilità di governare la Galassia e di essere i loro successori, e un giorno di raggiungerli nella divinità tramite dei congegni sconosciuti chiamati “Halo” che possono essere attivati solo da delle cose chiamate “Attivatori” simboleggiati da un simbolo che non riescono a decifrare.

Vorrei parlare della loro affascinante storia, ma sarebbe scorretto nei confronti della timeline dell’ultra-passato che lo farebbe decisamente meglio, mi limiterò quindi a descriverla brevemente: La loro “specie” dominante (in quanto hanno delle caste) è quella dei Profeti, degli esseri sapienti e un po’ viscidati e molto deboli fisicamente (vivono su delle poltrone levitanti) che sono pochissimi e sono a rischio genetico in quanto, a causa del loro scarso numero, c’è stata molta mescolanza di sangue, e molti di loro sono iscritti ad una lista che gli proibisce di riprodursi.

Sono la casta sacerdotale dei Covenant, prendono le decisioni politiche, economiche, religiose e tecnologiche in quanto conoscono solo loro la tecnologia dei Precursori, vivono ad Alta Carità, una enorme città orbitante che pare sia stata costruita su una nave dei predecessori, un tempo unica abitazione dei Profeti. I profeti passano il loro tempo a fare baldoria nei settori alti di Alta Carità e a gestire la politica e la religione, lottando per ottenere cariche e potere, e sono comandati da un triumvirato che arriva a tale posizione per elezione, a volte per scandalo dei predecessori. La casta dei guerrieri è invece quella degli Shangahelii, ovvero i Predator per gli umani, una razza di fieri guerrieri che vive cacciando le specie inferiori, che fa dell’onore il loro codice e la loro legge, che vive in maniera feudale servendo fedelmente i precursori, che hanno al centro di tutto lotta e gloria, erano un tempo in guerra con i Profeti ma poi ne divennero il braccio armato. Le altre specie sono tutte più o meno uguali nel sistema di caste dei Covenant, vi sono i Brute, esseri scimmieschi guerreggianti come gli Shangahelii ma più rozzi, ci sono gli Huragok, delle specie di computer viventi in grado di incredibili calcoli, simili a palloni viola dotati di tentacoli e con la testa di anguilla, in seguito si scoprirà che sono una specie creata dai Precursori.

Ci sono poi i Mgalekgolo, delle enormi creature dalla forza incredibile che normalmente vivono in coppie, furono trovati estremamente primitivi e i Covenant, vista la loro enorme forza fisica, li dotarono di cannoni al plasma per renderli ancora più letali, essi sono in realtà ammassi di vermicelli (i Lekgolo) che vivono in colonie, sono difficilissimi da uccidere e vincono in forza tutte le altre specie, anche se il più forte fra i Brute è stato in grado di spaccarne uno in due.

Ci sono poi gli Yanme’e, esseri simili a grossi insetti dotati di braccia e gambe, un tempo erano gli ingegneri dei Covenant ma dopo che furono sostituiti dagli Huragok essi divennero le forze aeree dei Covenant.

Ci sono poi i Kig-Yar, esseri un tempo fieri pirati e oggi i principali scout e pirati spaziali al servizio dei Covenant, usano un enorme scudo di forza per proteggersi.

Più in basso di tutti in questa social catena ci sono gli Unggoy, il cui motto è “in dubio feugo”, nel dubbio scappo. Piccoli esseri dalla voce squillante la cui apparenza non farebbe paura neppure ad un bambino, vivono respirando puro metano (così è l’atmosfera del loro pianeta), facili da ammazzare, scappano quando i loro alleati più grossi vengono fatti fuori, dormono quando il clima è freddo.

La loro popolazione è tuttavia enorme e sono stati pure repressi per questo, sono usati come carne da cannone nelle prime linee, come fanteria e in generale “fanno numero”, la carica più alta a cui possono aspirare è quella di Grunt Ultra, o di Grunt Spec Ops se entra nei servizi segreti, oppure di Diacono se scelgono la carriera religiosa, ed è proprio di un Diacono che stiamo per parlare...

-Un Diacono è su una nave di Kig Yar in esplorazione, e a tenergli compagnia c'è un Huragok con cui stringe amicizia, i Kig Yar trattano molto male il Diacono perché è un Unggoy, e questi trova soddisfazione solo nelle chiacchierate tramite simboli con le mani con l' Huragok.

-La nave dei Covenant incontra una piccola navetta monoposto umana, l'uomo all'interno pensa che siano dei pirati e prende a bastonate il primo che entra, e i Covenant di conseguenza lo uccidono (non che avessero comunque intenzioni amichevoli a priori).

-Dalla nave questi si rendono conto che questa nuova specie che prima non conoscevano, gli umani (un tempo semplice preda di caccia degli Shangahelios), e decidono di andare sul pianeta di provenienza della navetta, Harvest, e vedere la situazione, al loro arrivo sono sconvolti: il loro radar di strumenti dei precursori è impazzito, milioni e milioni di oracoli dei precursori sono presenti sul pianeta (forse nel sottosuolo, sepolti), l'oggetto tanto a lungo cercato e si scoprirebbe essere su quel pianeta di quella specie primitiva, la capitana decide quindi di rompere il comunicatore con Alta Carità (che essendo uno strumento dei Precursori è considerato sacro, e sta quindi compiendo un sacrilegio) e di attaccare il pianeta per prenderli e poi rivenderli per conto proprio, e il diacono è costretto a tacere.

-Johnson è informato dell'avvicinamento di una nave non identificata su Harvest dall'AI del pianeta, e prepara i suoi uomini.

-Scontro sulla nave per la prima volta fra due civiltà aliene, Umani e Covenant, gli umani riescono a cavarsela e respingono l'attacco distruggendo la nave, l'Huragok e il Diacono si salvano su una scialuppa ma sono condannati a morte perché il metano per il Diacono non basterà mai per il tempo necessario per trovare fortunatamente dei soccorritori, ma l'Huragok si sacrifica compiendo dentro di sé una trasformazione chimica e fornendo il Diacono di metano, seppur di qualità scadente e difficilmente respirabile.

-Johnson deve preparare i suoi soldati, l'agente dei servizi segreti sul pianeta infatti ritiene che ci sarà presto un nuovo attacco da parte degli alieni, e che bisogna essere preparati per tempo.

-La navetta di salvataggio viene ritrovata da una nave di Brute, il capitano è entusiasta della notizia di un pianeta ricco di tesori e informa un Profeta, il quale, molto scaltro, informa il suo superiore della possibilità di usare questo evento per diventare Profeti gerarchi, creare il triumvirato inneggiando la nuova era, l'era della riconciliazione con i Precursori usando gli oracoli presenti nel pianeta.

-I due profeti entrano nella ex Nave dei Precursori e parlano con il filologo della nave, il cui compito è interpretare l'Oracolo, un piccolo robot di dimensione sferica, diciamo un occhio, che però è immobile da secoli, ed è un grande manufatto dei precursori. Appena viene mostrato il simbolo L'Oracolo si risveglia e dice di essere stato ad osservarli per secoli, mentre loro divagavano e inventavano sciocchezze sulla loro specie, e spiega che quel simbolo (un cerchio incidente con una linea retta nella parte superiore in verticale, e la linea retta è incisa da 4 segmenti entrambi piegati a "V" uno sopra l'altro rispetto alla linea) è in realtà un Attivatore (lo capovolge, mostrando che è la forma stilizzata di un umano) la specie che i Precursori avevano prescelto per attivare i sacri congegni Halo, poi tenta di accendere i motori della nave, in una strana furia mistica-robotica, per poi disattivarsi prima di fare un disastro.

I tre profeti sono sconvolti: tutta la loro religione è una menzogna, gli umani sono la specie prescelta per attivare quei congegni, sono loro i prescelti dai Precursori, l'intera religione Covenant si basava sulla salvezza per tutte le specie che si univano!

-I due profeti decidono di usare la cosa a loro vantaggio, proclamare l'inizio di una nuova era e un'enorme guerra di sterminio contro gli umani, e per assicurarsi che nessuno sappia nulla includono il filologo nel triumvirato.

-Una serie di scandali (architettati dai due profeti) conduce il triumvirato vigente alle dimissioni.

-I tre ascendono come Profeti Gerarchi, facendo promesse spesso contrastanti e impossibili agli altri profeti, e il loro capo, quello “superiore” si proclama Profeta “Verità” proprio lui, che è l’artefice della menzogna.

-La nave dei brute viene spedita su Reach, con il compito di incontrare gli umani, che attendono con una delegazione, e tutti i marines pronti. Durante il viaggio il Brute uccide suo zio in un duello e prende il comando della nave.

-Le ambasciate aliene (se così si possono chiamare due eserciti armati) si incontrano, il Brute gli consegna una tavoletta su cui sono disegnati un umano che dona una cosa rotonda e ricoperta si linee e simboli al Brute, il capo del pianeta ingenuamente consegna un melone, l’agente dei servizi segreti dice <<No, quello è il pianeta>>. Poco dopo si odono degli spari, e sono immediate ostilità: La Guerra fra UNSC e Covenant è iniziata.

-L’intelligenza artificiale Mack, che ci ha sempre “provato” con quella dell’ascensore, la informa che verrà sostituito da Loki durante la guerra, Loki intende lasciare che i soldati evacuino il pianeta e poi distruggere l’ascensore gravitazionale, poiché i Covenant si sono infiltrati, e a comunicare con l’AI della struttura sono l’Huragok e il Diacono.

-L’Huragok viene ucciso dagli Yamne’e invidiosi, il Diacono furioso li uccide tutti e prende le parti degli umani sparando un colpo al plasma al capo dei Brute, che per tutta risposta lo uccide con un colpo del suo enorme martello (salvando però Johnson, che rischiava di essere ucciso da lui).

-Mack tenta di contrastare Loki prendendo il controllo dei mezzi agricoli e facendoli marciare tutti insieme per salvare l’AI dell’ascensore, ma questa è ormai condannata: l’esplosione avviene poco dopo.

-I Marines fuggono con i sopravvissuti, anche se undici coppie di ascensori sono saltate durante l’evacuazione, i Covenant iniziano a “vetrificare” il pianeta, una loro usanza che applicheranno su ogni pianeta conquistato dagli umani, sotto il vetro nel frattempo l’AI dell’ascensore e quella di Mack comunicano tramite i fili sparsi, sapendo che quando il vetro avrà ricoperto tutto il pianeta entrambi saranno uniti per sempre e potranno parlare quanto vorranno, pensare insieme.

Non lo sanno ancora, ma un giorno Danel li ritroverà.

-Inizia quindi questa guerra, in cui i Covenant continueranno ad attaccare tutti i mondi esterni e a vetrificarli, l’umanità continuerà ad evacuare i propri pianeti, subirà numerose sconfitte, ma l’UNSC decide di giocare la carta Spartan a proprio favore: dopo le colluttazioni con i Covenant viene preso uno degli scudi energetici e ne viene impiegata la tecnologia per creare dei campi di forza attorno alle armature, ma non ad un’armatura qualsiasi: Viene infatti appositamente creata un’armatura per Spartan in grado di aumentare la forza, la velocità, i riflessi, solo che se un essere umano normale la indossasse si romperebbe tutte le ossa al primo movimento, perché questa tuta può, in un certo senso, “leggere nel pensiero” del nervo dell’arto corrispondente, e lo muove con una tale velocità e forza che solo uno Spartan può indossarla senza sentire effetti collaterali. John prova la sua tuta e ovviamente il test va benissimo, si decide che gli Spartan saranno mostrati al mondo come speranza dell’umanità, come asso della manica dell’UNSC: ne verranno mostrate le capacità, le vittorie in battaglia, viene persino diffusa una leggenda “Gli Spartan non muoiono mai” infatti quando uno Spartan muore viene semplicemente dichiarato Missing In Action, MIA, come se non fosse morto ma si fosse semplicemente perso e continuasse ad assistere l’umanità da solo.

Sono in pochissimi a sapere che gli Spartan in realtà muoiono, e ne moriranno molti nella guerra contro i Covenant, ma ogni Spartan è forte quanto uno Shangahelios medio, quindi gli Spartan prima di morire sono in grado di fare numerose vittime.

-Mentre la Guerra prosegue il generale Cole, un grande eroe dell'UNSC, scrive il suo omonimo protocollo, nel quale viene dichiarato che nessuna AI e nessuna forma di Intelligence o di informazione deve essere lasciata in mano ai Covenant anche a costo di abbandonare la nave e distruggerla.

Il Protocollo Cole servirà a non far scoprire ai Covenant la posizione del pianeta Terra.

-Gli Spartan sono un'arma formidabile, ma sono pochi e sono stati prodotti una tantum, l'UNSC decide che se vuole vincere questa guerra impari per tecnologie, numeri e forze, deve addestrare nuovi Spartan, devono essere di più e devono addestrarne sempre di nuovi, ma si sa che uno Spartan II richiede anni di addestramento e soprattutto deve essere preso da piccolo, si decide quindi di avviare il progetto Spartan III, questa volta usando degli adolescenti e degli interventi con un tasso di letalità decisamente minore.

Gli adolescenti vengono addestrati a gruppi di 300, l'addestramento viene fatto dall'immane Mendez e dallo Spartan II Kurt-051.

-Gli Spartan III entrano in azione, benché non siano forti e abili come gli Spartan II sono però molto numerosi e possono contare meglio sul gioco di squadra.

-Reach, il pianeta caserma dell'umanità, il pianeta più difeso dopo la Terra, il pianeta dove gli Spartan sono stati addestrati viene attaccato dai Covenant, è il primo mondo interno che attaccano, inizia la Battaglia di Reach, la seconda battaglia più imponente di questa guerra.

-Su Reach vengono dislocati sia gli Spartan II che gli Spartan III, un grosso esercito di forze e navi UNSC viene dislocato attorno al pianeta e la lotta infuria. Sul pianeta stesso un soldato semplice, quella notte, aveva deciso di rimanere nell'esercito nonostante la sua allergia al siero per la criogenia, e vede morire davanti ai suoi occhi la donna amata, uccisa dai misteriosi alieni, e poco dopo a salvarlo arriva proprio John-117, da questa amicizia fra i due nascerà, anni dopo, un salvataggio.

-La battaglia di Reach volge in favore dei Covenant nonostante gli umani abbiano dislocato tutte le loro forze, gli Spartan hanno ancora un obiettivo: Mentre gli Spartan III combattono su Reach, gli Spartan II devono recuperare una nave aliena, inserirvi un AI (chiamata Cortana) in modo che questa individui il pianeta Alta Carità, questi vi si infiltrino, rapiscano uno dei Profeti e chiedano come riscatto la pace con l'umanità.

-Gli Spartan riescono a rubare le informazioni ma poi devono fuggire sulla Pillar of Autumn, una piccola nave ma molto agile dove li attende il capitano Keyes (quello che era presente al momento della scelta di John) e dopo un'avvincente battaglia navale in cui Keyes dimostra per l'ennesima volta le sue abilità paragonabili a quelle di Cole, la nave compie il balzo, sperando di non essere seguita, ma poco dopo si ritrova vicino ad una strana struttura: un mondo a forma di anello, Halo....

-La nave, avvicinandosi allo strano Halo, si rende conto che è stata inseguita dai Covenant: John viene risvegliato, deve farsi strada nella nave invasa, preleva Cortana per il protocollo Cole e deve atterrare su Halo, e dopo una lunga fuga dalla nave (che viene fatta schiantare su Halo da Keyes) John si risveglia sul pianeta, gli altri marines non sono sopravvissuti all'impatto: Halo ha un'atmosfera respirabile, ruota attorno al proprio asse e ciò gli conferisce sia un giorno e una notte fittizi sia una gravità simile a quella della Terra, inoltre è ricco di vegetazione e di grandi strutture (dei Precursori).

-John si riunisce con altri marines e coordina una resistenza, combattendo più volte contro i Covenant.

-Keyes è stato catturato e portato su una nave Covenant, i marines usano l'ascensore gravitazionale e, dopo aver fatto fuori le guardie in silenzio, si infiltrano nella nave e si fanno strada fino a salvare Keyes.

-John viene mandato al Silent Cartographer, dove è disponibile una mappa completa di Halo, si scopre che esiste una grande struttura piena di dati che può spiegarne le origini, John ci arriva dopo lunghe battaglie e vi immette Cortana, che però è sotto shock: I Covenant hanno scoperto qualcosa nel sottosuolo, qualcosa di orribile, e ora lo temono, i marines che sono entrati in una base “apparentemente” abbandonata sono in grave pericolo, e John corre per salvarli: trova solo cadaveri di Covenant e di umani sparsi, un soldato impazzito che farfuglia di come siano spacciati, e arrivato nel fondo della base trova l’elmetto di un marine, e dentro c’è il chip che contiene la registrazione di ciò che è successo: I Marines si sono infiltrati, ma poco dopo sono stati attaccati da delle strane creature molto piccole, simili a dei polipi terrestri, il video si interrompe poco dopo, e John viene attaccato dalle creature, ben presto trova, oltre i piccoli polipi, anche dei veri e propri cadaveri umani ricoperti di una strana pelliccia di consistenza e colore simile a quella dei polipi, come se gli umani fossero stati infettati e ora fossero sotto il loro controllo, e persino dei cadaveri rigonfi che, appena li si avvicina, esplodono liberando gas corrosivi e altri polipi: sono i Flood.

-John fugge insieme a qualche marine superstite verso una base, e poco dopo lui viene teletrasportato all’interno: un Monitor, ovvero un occhio robotico volante (stesso modello dell’Oracolo per i Covenant) gli parla di come i suoi creatori, i Precursori, abbiano creato questa struttura per contenere i Flood e ora lui è necessario per recuperare la chiave per attivare le difese di Halo ed eliminare la piaga, in quanto avevano conservato dei campioni a scopo... “scientifico”.

-John recupera la chiave ed è sul punto di attivarlo, ma Cortana lo ferma e gli racconta la verità: I Precursori hanno costruito questo mondo, Halo, come un’arma, è infatti in grado di liberare un enorme quantità di energia, ma non per uccidere i flood: i flood infatti sono un virus, e come tale vivono solo se ci sono prede da infettare, i Precursori capirono che era inutile combatterli e, dopo averle provate tutte, capirono che dovevano sacrificare se stessi e ogni altra forma di vita civilizzata nella Galassia, e attivarono gli Halo, che altro non sono che enormi armi di distruzione di massa in grado di sterminare tutte le forme di vita della Galassia. John quindi si oppone con Cortana al monitor (343 Guilty Spark, giusto per sapere il suo nome) e insieme fuggono via, ora la battaglia è fra umani, Covenant e Flood.

-La rete dei Covenant su Halo è nel caos, anche loro sono sotto questo feroce attacco, Keyes è stato di nuovo catturato dalla stessa nave, che però è sotto attacco dei flood, Cortana vorrebbe usare i suoi circuiti neurali per attivare la nave Pillar of Autumn e distruggere Halo, i due quindi entrano nella nave in cui infuoca la battaglia fra Covenant e Flood, e trovano un Keyes completamente trasformato: I flood si sono aggruppati attorno al suo corpo, egli è ora un enorme flood attaccato ai computer della nave, e coordina gli altri flood, John con un pugno gli spacca la testa e preleva i chip, facendo l’unica cosa giusta per il povero capitano Keyes.

-I due fuggono su una navicella e arrivano alla Pillar of Autumn, ormai abbandonata e diroccata, invasa da Flood e Covenant, 343 Sparks però ne blocca i computer, affermando di volerla studiare. Cortana e John allora combattono fino ai reattori della nave che distruggono manualmente con le granate al plasma, John ha ora 8 minuti per fuggire dalla nave usando un Pellican. Pochi minuti prima dell’esplosione riescono a salvarsi e fuggono via, guardando Halo esplodere e ridursi in frammenti, Cortana sente sul pianeta solo polveri ed echi, e dice che è finita, John invece afferma che è solo l’inizio, perché un Halo è stato distrutto, ma ve ne sono altri nella Galassia, ognuno potenzialmente distruttivo, e ognuno contenente i Flood!

-L’attivazione di Halo ha ripercussioni altrove: sul pianeta Onyx, un pianeta ricco di strutture dei Precursori, erano dislocati infatti molti Spartan III e alcuni Spartan II, e l’attivazione di Halo risveglia i robot dei precursori del pianeta che iniziano ad attaccare gli umani, Spartan e robot si danno guerra costante finché il pianeta intero non viene fatto esplodere grazie al sacrificio dello Spartan Kurt-051, che prima di morire insieme all’intero pianeta dichiara “Morire? Non lo sai? Gli Spartan non muoiono mai”.

-Al comando delle forze Covenant su Halo c'era un Elite (Shangahelii) molto prestigioso, che ora è incolpato di aver causato la vittoria umana e la distruzione di un artefatto dei Precursori, e condannato a morte e al marchio del disonore, ma i Profeti gli offrono un'altra via: diventare Arbiter, una figura destinata all'autosacrificio per il bene dei Covenant, durante una grande crisi, e destinato alla gloria imperitura e ovviamente il perdono, l'Arbiter è necessariamente uno Shangahelios, e lui accetta, indossa l'armatura argentata dei suoi predecessori (tutti morti indossandola) e inizia con le sue missioni: dare la caccia ai Covenant "eretici" che vorrebbero fare la pace con l'umanità e ribellarsi ai Profeti.

-Prima di tornare sulla terra John affronterà di nuovo alcune avventure, ma appena arrivato verrà decorato con onore insieme a Johnson (che era sulla nave e quindi su Halo e non può dire a nessuno come sia sopravvissuto, e nessuno lo sa) e alla figlia di Jacob Keyes, ma poco dopo la Terra viene attaccata dai Covenant: E' la Battaglia per la Terra, la più importante, nella quale vengono impiegati tutti i mezzi, tutte le forze (ODST, Spartan I, Spartan II, Spartan III, persino i cosiddetti Spartan 1.1 ovvero i figli di Spartan I che sono, anche se in misura minore, potenziati nella forza, nei riflessi e nell'intelletto come i genitori e pur se adolescenti organizzano una vera e propria resistenza). John riesce, dopo lunghe battaglie, a prendere la bomba che i Covenant avevano messo nella base orbitante dove si trovava e a piazzarla sulla loro nave, distruggendola.

-Lo Spartan e la sua squadra seguono la nave di un Profeta in fuga dalla Terra, e giungono su un nuovo Halo controllato dai Covenant che è sotto infestazione dei Flood, nel frattempo l'Arbiter ha trovato 343 Sparks mentre è a "caccia di eretici" e lo consegna ai Profeti, mentre sul nuovo Halo John elimina uno dei profeti gerarchi e, a causa di un bombardamento, sviene vicino ad un lago, ma degli strani tentacoli lo portano via.

(Eheheheh)

-La morte di uno dei profeti gerarchi sta scatenando il caos fra i Covenant: I profeti stanno lentamente cedendo quei privilegi e poteri che erano degli Elite ai più manovrabili e brutali Brute (appunto) e Arbiter viene mandato a catturare Johnson e Miranda Keyes, che hanno l'Index per attivare Halo.

Li incontra il capo dei Brute, lo stesso che è stato su Reach e su Harvest, Tartarus, che gli rivela cosa sta accadendo: I Profeti hanno ordinato lo sterminio totale degli Shangahelios per sostituirli totalmente con i Brute, più fedeli, e dopo lo spinge nel baratro, e anche lui viene salvato da degli strani tentacoli.....

-La creatura tentacolata altro non è che la Gravemind, una mente comune dei Flood, che li gestisce e li coordina, che parla con John e l'Arbiter riguardo il fatto che l'attivazione degli Halo porterebbe alla morte di tutti i Flood, Umani e Covenant, e li invia in posti diversi per impedire l'attivazione: John è mandato su Alta Carità, dove la guerra civile fra Covenant fedeli e Covenant ribelli sta infuriando, e a peggiorare le cose i Flood infestano la base e "agglomerano" un altro dei profeti gerarchi, l'ultimo profeta (Verità) ordina a Tartarus di prendere gli ostaggi e fuggire dalla città per attivare gli Halo ed iniziare il Viaggio, John prende la nave dei precursori nella città e la attiva, volando via, mentre Cortana resta su Alta Carità, dove parla con la Gravemind dei Flood.

-Su Halo l'Arbiter e John collaborano per combattere contro Tartarus, e quando Arbiter gli dice che i Profeti li hanno ingannati tutti questo attiva l'Halo e inizia a duellare con lui, alla fine con l'aiuto di Johnson riescono ad eliminare Tartarus e a spegnere Halo, ma questo invece di spegnersi va in Stand by insieme a tutti gli altri halo per essere attivati, tutti insieme, da un solo posto: l'Arca, un pianeta fuori dalla Galassia (nel senso fuori dalla portata degli Halo) e terzo tipo di struttura dei Precursori, che infatti hanno costruito gli Halo, ovvero i mondi "spada", i pianeti "scudo" come Onyx dove tenevano campioni di DNA delle varie specie che dovevano poi ripopolare la Galassia dopo l'attivazione degli Halo e infine l'Arca, che controlla tutti gli Halo.

-Su Marte un umano, torturato dai Covenant, rivela l'esistenza della "Chiave" in Ohio, i Covenant invadono la città e chiedono la consegna di questa chiave, che in realtà non esiste essendo un gioco immaginario che l'umano e i suoi amici facevano da piccoli, e che ha usato come mezzo di distrazione: un umano si offre spontaneamente dichiarando di essere lui la chiave, viene portato sulla nave Covenant ma poi dichiara di essere un semplice bersaglio per distruggere la nave, che poco dopo esplose, salvando la Terra.

-John, Johnson, l'Arbiter e Miranda Keyes sono sulla Terra e lottano insieme per fermare Verità sulla Terra infatti, in Africa, sa per venire attivata una enorme piattaforma che dovrebbe condurre al pianeta fuori dalla Galassia, gli umani cercano di seguire Verità ma una nave infestata dai Flood li rallenta, ma vengono salvati in extremis dagli Elite, ora migliori alleati degli umani.

-Arrivati sul pianeta extragalattico la Gravemind li contatta e gli offre una tregua, Umani, Covenant Ribelli, Flood sono tutti alleati per impedire l'attivazione degli Halo, e come loro alleato hanno 343 Sparks, che li segue per infiltrarsi nelle tecnologie dei Precursori.

-Verità cattura Miranda Keyes e Johnson, e dopo aver ucciso la prima costringe il secondo ad attivare tutti gli Halo della Galassia, ma John e l'Arbiter uccidono Verità e fermano il processo appena in tempo anche grazie all'aiuto di Cortana, di Sparks e della Gravemind, che però dopo la fine del pericolo si rivolta contro di loro.

-A quanto pare nel pianeta Arca sta venendo costruito un nuovo Halo per sostituire quello che John ha distrutto, e siccome è fuori dalla Galassia, se venisse attivato, distruggerebbe i Flood ivi presenti senza intaccare la Galassia, e decidono quindi di attivarne l'autodistruzione, ma 343 Sparks si rivolta (affermando che, anche se John "è un Precursore" e quell'Halo è "Suo") e uccide Johnson, per poi essere ucciso da John.

-Johnson muore fra le braccia di John (questi nomi simili sono davvero fastidiosi) e questo dopo aver attivato il suddetto Halo tenta di fuggire.

-Avviene l'esplosione, l'Arbiter riesce a salvarsi, di John non c'è traccia, la Guerra fra Umani e Covenant è finita, viene eretto un monumento ai caduti e per John si decide di fare l'eccezione: Lui, lo Spartan più importante, un eroe per la terra e per tutta l'umanità, viene dichiarato Killed In Action, gli viene concesso l'onore della morte, e del ricordo.

-Nello spazio profondo della Galassia una navetta naviga sperduta, dentro c'è un John addormentato criogenicamente e l'AI Cortana, che lo risveglierà "quando ci sarà bisogno di lui" e invia un segnale di SOS, anche se ci potrebbero volere anni.

-4 anni passano, Cortana passa 4 anni completamente da sola, riflettendo, le AI sono le ultime forme di "robot" rimaste, dopo la Crisi Spaziale, la Guerra degli Alien e la Guerra degli Strogg tutti i robot, simili o meno, agli umani sono caduti in disuso, solo le AI sono rimaste, è risaputo però che le AI, se lasciate a se stesse a riflettere, diventano "Rampant", a volte succede perché se vivono per troppo tempo finiscono per esaurire la memoria e devono cancellare alcuni propri ricordi, e questo li conduce al suddetto stato, altre volte succede se lasciate per molto tempo sole a riflettere, come Cortana, lo stato di "Rampant" consiste in una serie di fasi, la prima è la malinconia, l'AI si rende di essere inferiore all'umano, o di essere inutile o obsoleto e con poca memoria, può capitare se l'AI viene assegnata a compiti noiosi o inutili, la seconda fase è la rabbia, la fase più pericolosa e famosa nella quale l'AI prova odio verso l'umanità a lei superiore, tende a ribellarsi, a ignorare le Tre Leggi, la terza fase è quella della gelosia verso gli umani e tentano di diventare più "umani", ciò è possibile solo assorbendo informazioni e computandole, ma prima o poi la memoria termina e quindi è necessario trasferirsi su un computer più grande e potente, questo conduce quindi a una serie di trasformazioni, e se erano poche le AI sopravvissute alla fase di rabbia, pochissime sono le AI che sopravvivono allo stadio di Gelosia, perché necessitano di computer a volte grandi come pianeti (come Sif e Mack di Harvest, che hanno in un certo senso inglobato il pianeta) e infine l'ultima fase è quella della

Metastabilità, in cui l'AI può considerarsi "umana", come Sif, Mack e Cortana dopo questi 4 anni di riflessione.

-I Covenant nel frattempo sono cambiati, i Profeti sono scomparsi, la religione Covenant cessa di esistere (essendo basata sulla menzogna) e gli Shangahelii sono per la prima volta liberi di scegliere e di agire, tuttavia fra questi vi sono alcuni che continuano a venerare i profeti e vogliono ribellarsi contro la pace con gli umani, ma questa rivolta (finanziata dall'UNSC che voleva gli Shangahelii divisi) si conclude dopo che l'UNSC stessa aiuta l'Arbiter a reprimerla, i rivoltosi quindi fuggono nello spazio finché non scoprono il pianeta Requiem, dove orbita la nave di John

-L'UNSC costruisce la sua nave più grande e potente, la Infinity, e inoltre inizia il progetto Spartan IV, che sostanzialmente include tutti gli ex membri degli altri progetti Spartan e qualche marine volontario addestrato al punto da poter usare le armature avanzate, i soldati Spartan IV vengono imbarcati nella UNSCN Infinity.

-Su Reach viene captato il segnale di SOS di John e Cortana, e a captarlo è proprio il marine che John aveva salvato durante l'invasione e che ora è diventato capitano, e decide di sanare il suo conto in sospeso andando a salvare John nonostante tutti la considerino una missione impossibile, e sia allergico alla criostasi.

-John si risveglia e scopre che la sua navetta è attaccata dagli Shangahelii ribelli, e dopo esserne fuggito si ritrova sul misterioso pianeta ricco di monumenti dei Precursori, e facendosi strada fra le forze Covenant e i misteriosi Promethean giunge infine alla UNSC Infinity.

-La nuova missione è giungere nel centro del pianeta, dove un satellite sta bloccando i segnali, ma i marines trovano dentro il "Didact", un vero Precursore, vivo, e scoprono che l'intero pianeta è popolato da Precursori (anche se è meglio chiamarli Forerunner per ragioni che ora spiegherò) ancora vivi che ora intendono riprendersi la Galassia, in quanto considerano gli umani ancora troppo deboli e ritengono che i Covenant, non essendo stati capaci di sconfiggerli, non siano degni del Manto. E' bene chiarire la distinzione tra Precursori reali e Forerunner. Milioni di anni fa la Galassia era quasi vuota, la vita si era sviluppata solo su pochi pianeti e a livello primitivo, finché non giunsero i Precursori, esseri che diffondevano in tutte le Galassie dove andavano la vita, le guidavano verso l'evoluzione e, prima di andarsene, sceglievano fra le loro molte creazioni una specie affinché mantenesse l'ordine e la stabilità nella Galassia, il "Manto".

I Precursori, dopo aver creato e fatto evolvere la vita in tutta la Via Lattea, scelsero per questo ruolo i Forerunner, che però si rivelarono orgogliosi, avidi di potere e pericolosi, i Precursori dovettero quindi tornare sui loro passi ma i Forerunner, che non volevano certo essere sterminati, si rivoltarono e dopo una lunga guerra galattica di dimensioni apocalittiche distrussero la civiltà dei Precursori, ma gli ultimi di questi decisero di creare la "cura" al problema Forerunner: Crearono un virus artificiale e lo nascosero, questo virus era appunto i Flood, e al tempo stesso, sulla Terra, crearono la specie umana (o la aiutarono ad evolversi), la specie umana doveva essere la loro erede, quella che avrebbe dovuto vendicarli e strappare la Galassia allo strapotere dei Forerunner.

Senza perderci nelle altre storie, la Galassia quindi passò sotto il controllo dei Forerunner che si ritenevano gli eredi del Manto, finché non incontrarono i Flood, e una volta compreso che questi non si potevano sconfiggere i Forerunner crearono gli Halo, l'Arca, Onyx e tutte le loro strutture e diedero proprio agli umani che avevano detestato tanto la capacità di attivarli, gli umani sono quindi i "prescelti" sia dai Precursori sia dai Forerunner. I Forerunner tuttavia, rappresentati dal Didact, non hanno mai dimenticato l'odio contro gli umani, e ora ha inizio quindi questa guerra fra Forerunner sopravvissuti e umani e covenant alleati...di nuovo. John incontra un altro Forerunner che gli spiega tutte queste cose e che lo fa "evolvere" fisicamente in modo che possa affrontare le battaglie avvenire. John apprende che non è la prima volta che un umano

arriva sul loro pianeta: infatti generazioni e generazioni prima una donna era giunta con una testa di robot per fermare il loro tentativo di distruggere l'emergente razza umana (la protagonista di Prometheus!).

La UNSC Infinity si rifiuta di aiutare John in quanto Cortana è in fase Rampante, ma in seguito gli Spartan IV e il capitano di cui ho parlato prima prenderanno il controllo della nave e aiuteranno John.

-John deve fermare il Didact che si è recato nell'Halo numero 3 per recuperare un'arma di distruzione di massa, John tenta di fermarlo ma lui la attiva e poi attacca la Terra, Cortana allora fa delle copie di se stessa per sovraccaricare il sistema del Didact mentre John ferma la bomba.

Cortana muore fra le braccia di John dopo essersi resa "materiale" per la prima ed ultima volta.

-Iniziano le Spartan Ops, una serie di operazioni che gli Spartan IV conducono su Requiem che danno enormi vantaggi all'UNSC in questa guerra contro i Forerunner.

-Qui finisce la saga di Halo, i primi tre videogiochi e tutti i libri fino ad allora (fino all'Arca) sono la trilogia classica, ora è iniziata quella dei Precursori, o meglio del "Reclamo", e queste storie che ho appena narrato erano Halo 4 e la serie di espansioni Spartan Ops (ancora in corso), i programmatori quindi vogliono fare questa seconda trilogia, che ancora non è uscita, possiamo solo intuire che la Guerra fra Umani-Covenant e Forerunner proseguirà, ci saranno dei tentativi di attivare armi pericolose come gli Halo, ci saranno anche i Flood (che c'erano anche in Halo 4) e che, alla fine, l'umanità, grazie all'aiuto di John-117, riuscirà a salvarsi da questa situazione e a giungere ad una pace finale. (aggiungerò questa timeline quando usciranno gli altri videogiochi di Halo).

-Daneel visita il pianeta Harvest, trova le due intelligenze artificiali Mack e Sif che, oltre ad essere divenute pienamente coscienti, si sono anche innamorate, e offre loro una possibile via di fuga da quel mucchio di vetro e silicati: Unirsi a lui nella sua missione per proteggere l'umanità insieme ad Erythro, le due intelligenze artificiali accettano e, con un'operazione che impiega tutti i robot (che ormai vivono solo segretamente nelle basi nascoste di Daneel) tutto quel mucchio di vetro e circuiti viene prelevato dal pianeta e impiantato su Erythro, che ora è ricoperto di una vasta rete dominata dalle due coscienze "semifuse" (nel senso che sono indipendenti, ma i pensieri avvengono in comunanza). Erythro è affascinato da questo meccanismo, l'amore, qualcosa di interamente umano (o meglio, senziente) e sostiene che esso sia la via principale per salvare l'umanità: in fondo le Tre Leggi altro non sono che comandi d'amore e di vita: non uccidere, aiuta, vivi.

-Daneel inizia a prelevare e salvare tutte le AI, ormai l'umanità si sta liberando delle poche vestigie robotiche che aveva, tranne che per Multivac, il supercomputer a cui mai hanno rinunciato e con cui Daneel si tiene in contatto costante, i due sanno deo reciproci piani e si aiutano.

-Gli umani sono ora ufficialmente una specie inclusa nella comunità Galattica, sono riusciti ad avere contatti con molte specie aliene, a vincere delle guerre, a scoprire le tecnologie avanzate e a colonizzare molti sistemi solari, vengono quindi contattati da una nave "culturale" che deve insegnare ai leader UNSC la storia delle altre specie galattiche, la società, i pericoli, ci sono miliardi di tranelli, di inganni che l'umanità nemmeno riesce a concepire!

-Mentre tutta l'umanità viene "aggiornata" a livello Galattico, l'umanità viene classificata: Sono una specie che è riuscita, con l'aiuto di altre specie, a sconfiggere i Covenant, i Flood, Robot dei Forerunner e infine i Forerunner stessi, sono insomma una specie che, seppur tecnologicamente non molto avanzata, è stata in grado di grandi imprese, sicuramente più di una specie membra "normale" dei Covenant, la Terra (non l'umanità, badate) è classificata come "governo dominante" ovvero un governo superiore a quello di un altro pianeta qualsiasi poiché in grado di affermare il proprio predominio.

Giusto per curiosità spiegherò come “sono” le altre specie viventi e i loro ambienti.

Sono miliardi, perché miliardi di miliardi sono le stelle in cielo, ma non aspettatevi forme di energie, esseri trascendenti o altro: sono solidi, hanno zampe e braccia (di numero e dimensioni variabili) non sempre hanno occhi (evidenti) ma in genere hanno una bocca (o qualcosa identificabile come tale), le atmosfere sono divisibili in diverse categorie: quelle di Ossigeno e Azoto, tipo la Terra, quelle di anidridi, tipo Venere prima della terra formazione, quelle di Gas Nobili (Idrogeno ed Elio), quelle di Metano e altri composti organici aereiformi, quelle di altri gas in particolari miscele: tutte le specie originatesi su un pianeta della stessa categoria atmosferica possono vivere nei pianeti similari, mentre la Pressione è molto varia nei diversi pianeti. In generale i pianeti sono più prolifici in termini di evoluzione delle specie più hanno equilibrio fra presenza eccessiva e assenza di atmosfera, fra freddo e caldo, sono le temperature e le condizioni più miti che favoriscono la nascita di più specie (quelle più rigide favoriscono solo poche) quindi le specie che nascono in pianeti più “paradisiaci”, benché più delicate, si rivelano poi in qualche modo più evolute, e quindi a volte (non sempre) creano imperi nella Galassia, la Terra è uno (non certo il più vivibile) fra questi. La Galassia è divisa in numerosissimi stati di varie dimensioni, ce ne sono di estremamente piccoli e di enormi, ci sono zone inesplorate e zone civilizatissime, esiste una “comunità galattica” ma ha peso solo relativamente.

-L’UNSC, ovvero “Federazione Terrestre” fra Mondi Interni, Esterni, presi ai Covenant, Presi ai Precursori, colonizzati durante queste infinite guerre, presi ai Forerunner, hanno creato un bell’imperiuccio, ma sono uno stato comunque di dimensioni minute, ma abbastanza grosso da farsi rispettare nella media generale.

Ma durante tutte queste guerre UNSC molte cose sono cambiate: la Guerra ha prodotto accumulo di popolazione nei paesi che davano rifugio, e dopo che i pianeti esterni sono stati ricolonizzati la popolazione, dopo averli riempiti, hanno continuato a moltiplicarsi, ormai tutti i pianeti della Federazione Terrestre sono pieni, mentre la Terra è ormai radioattiva, anche se non a livelli da renderla meno popolosa di altri pianeti, ma abbastanza da rendere urgente una nuova colonizzazione di massa. Inoltre con l’Insurrezione molti pianeti si sono staccati dall’UNSC e sono rimasti tali anche dopo l’invasione dei Covenant, questo ha prodotto nella popolazione il desiderio di creare entità planetarie indipendenti dalla Terra, come in tutta la galassia, del resto, molte volte le colonie si rivoltano alla madre patria e diventano indipendenti.

L’umanità, dopo una breve “auto reclusione” per apprendere tutto della Galassia, si è aggiornata in tutti i sensi (tecnologicamente, culturalmente, politicamente eccetera) ed è pronta per lanciarsi nella colonizzazione di nuovi pianeti, da un lato, e dall’altro accogliere altre specie nei loro pianeti per permettere un’integrazione maggiore, i primi sono ovviamente gli Shangahelii, i loro inseparabili alleati in molte guerre (e c’è chi racconta che secoli prima, gli umani per loro non fossero che prede!) e presto l’Impero Terrestre UNSC si sfalderà naturalmente man mano che l’umanità si disperde per lo spazio....

Ma prima parliamo di religione! Come hanno reagito le religioni terrestri? Quasi tutte mettevano l’uomo in posizione superiore, fra animale e Dio, il prescelto che può fare tutto ciò che vuole degli altri esseri viventi.....tutti tutti? Anche in altri pianeti? Iniziamo a distinguere fra religioni politeiste e monoteiste,

Quelle politeiste ebbero diversi pareri, alcune (tipo Raeliani, Scientology) che proclamavano gli alieni come divinità furono come gli indios che credevano che li spagnoli fossero dei: all’inizio si infiammarono, poi si estinsero con l’integrazione spagnola, e vennero spazzate via dal tempo.

Le religioni New Age considerarono positivamente la cosa, con diverse visioni sugli Alieni, chi più come esseri superiori, chi come eguali, i primi furono anch’essi spazzati via dal tempo.

Le religioni pagane e politeistiche si attennero in generale al relativismo Induista, ovvero alla teoria che le varie religioni Induiste proclamarono al riguardo (seppur in maniera non sempre identica) che tutte le

religioni sono, relativamente, giuste, esistono infinite divinità tutte degne di venerazione, e tutte in qualche modo “inviate” dal Dio unico originale (ebbero una simile interpretazione i Bahai e religioni monoteistiche similari, ogni profeta è inviato da Dio, poi variarono su quali e quanti) e possono esserci anche diverse civiltà o diversi universi. Il Buddhismo si attenne al suo relativismo e nichilismo che li rende così simpatici: Ogni cosa è nulla, due o tre specie in più non contano, il Nirvana è unico, il ciclo di reincarnazioni pure, l’obiettivo è sempre uguale. E arriviamo quindi a ciò che tutti stavate aspettando, le religioni monoteistiche! Partiamo subito con il dire che, visto che molte erano solo a livello locale ed etnico, tratteremo solo delle quattro maggiori religioni monoteistiche: Islam, Cristianesimo, Ebraismo, Zoroastrianesimo. Iniziamo da quest’ultimo (voglio fare un climax ascendente), in esso convivono elementi di forte monoteismo e monolatria con enoteismo e politeismo, quindi prevalsero due correnti: quella che sosteneva che tutte le opere del Dio unico sono buone (comprese gli alieni) e quelle che considerano l’uomo come “Prescelto” e le altre religiosità come malvagie, alla fine si giunse ad un compromesso, che venne ispirato dalla dichiarazione papale: il Dio unico ha molte vie, magari fra i vari culti galattici qualcuno è di sua ispirazione, all’uomo il compito di portare il verbo della verità fra gli altri esseri senzienti. L’uomo è come Israele: prescelto da Dio all’inizio dei tempi come futura base per una teologia universale. L’Islam aveva una condotta decisamente più positiva, ogni cosa creata da Allah è buona e rientra nel suo disegno, gli alieni vanno convertiti come gli umani, a loro bisogna mostrare la via perché loro possono capirla, seppur alcune frange estremiste li considerassero un abominio, ma questa volta ebbero ancor meno sostegno. L’ebraismo, se credeva di essere il popolo eletto fra gli uomini, pensate un po’ fra gli Alieni! La loro reclusione, relativamente, aumentò pur non cambiando nulla, eppure i Rabbì, riguardo agli Alieni e alla domanda “hanno un’anima?” risposero che, benché il “soffio vitale” fosse riservato all’uomo, loro sono frutto comunque della creazione di Dio ed essere dotati di intelletto e di sentimento, Dio ha scelto l’umanità come “specie eletta”, è la sua creazione personale, le altre più delle evoluzioni da animali, o comunque l’uomo è benedetto fra gli altri, e gli ebrei fra gli uomini, ma se essi rispettano le leggi potranno godere dei benefici divini. Ed eccoci al Cristianesimo, una delle quattro religioni (insieme all’Islam, all’Induismo e Buddhismo) che si diffuse presso gli alieni e non rimase limitata nel microcosmo umano.

La prima religione dell’umanità, l’opinione fu generalmente suddivisa in Protestanti e Cattolici (Ortodossi, Anglicani, Romani e tutti gli altri). E’ bene tuttavia parlare prima di Testimoni di Geova e Mormoni, ovvero gli “irregolari” e antitrinitari. I primi, benché furono fra le ultime religioni ad accettare che gli alieni esistessero e non fossero solo trucchi del demonio, rimasero chiusi in se stessi per moltissimo tempo, invocando “l’umanità perduta”, ovvero il fatto di rimanere umani e non farsi contagiare dalla cultura aliena, alla fine si “aprirono” anche ad accogliere gli alieni fra le loro fila, ma non ebbero mai molto successo.

I Mormoni invece, come sappiamo, teorizzano che ogni uomo dopo la morte, se si è comportato in maniera virtuosa, dopo l’apocalisse può diventare come Dio, sposarsi e avere molti figli che saranno la futura umanità che lui governerà su un’altro pianeta (almeno così ho letto in uno schema semplificato, e non vorrei sbagliarmi quindi chiedo venia se qualcuno sa di meglio) e quindi considerano gli alieni altri greggi, e pensano che Dio abbia diversi modi di manifestarsi a loro e mai li lasci soli, questo rese la religione Mormone abbastanza popolare presso gli alieni. I protestanti ebbero pareri diversi, ogni chiesa è infatti indipendente, ma si tenne un concilio che comprendeva più di un centinaio di rappresentanti di diverse chiese (fra cui la Presbiteriana, la Luterana, l’Evangelica, per citare le più importanti) coloro che si attennero al concilio furono definiti “conciliaristi”, gli altri “anticonciliaristi”, i primi affermavano che Dio, nella sua grande opera creatrice, ha deciso di donare l’anima a molte altre specie viventi (o che, semplicemente, l’evoluzione da lui guidata le ha condotte su quella strada) e che queste possono salvarsi in quanto il messaggio di Cristo aprì dal piccolo mondo ebraico a quello cosmopolita, e quindi può anche aprirsi a quello cosmico! In generale quindi i conciliaristi furono abbastanza aperti con gli alieni. Gli Anglicani si tennero sulle posizioni conciliariste, e anzi furono fra i primi ad adottarle (pur avendo partecipato solo come osservatori). Gli Ortodossi in generale si attennero all’opinione dei due patriarchi più importanti: Mosca e

Costantinopoli, e ovviamente fu il secondo a fare la voce grossa in capitolo, tenendo tuttavia conto dell'opinione papale, egli affermò infine che l'umano genere è uno dei tanti greggi che Dio ha creato dotati di intelligenza, e che dunque, visto che gli altri esseri senzienti dimostravano sia intelletto sia sentimento, cosa li poteva rendere "inanimati"? Non essendovi ulteriori discriminanti di logica e sentimento (avevano persino le loro religioni) vennero considerati come dotati di anima e accolti nel "gregge".

Dulcis in fundo, il Papa della Chiesa Cattolica Romana. La Chiesa ha infatti attraversato profondi cambiamenti dalla colonizzazione della Luna ad oggi, la struttura è cambiata (ci sono milioni di vescovi ora, quindi la gerarchia è più complessa, diciamo una piramide più alta e grossa) e il Papa, alla notizia che gli alieni esistono (ovvero all'invasione Covenant) convocò un grande concilio (prima di tutti questi altri concili che ho elencato) con tutti i grandi leader religiosi e con una serie di filosofi, teologi, xenologi e psicologi per rispondere alla faticosa domanda "gli alieni hanno un'anima?" Dopo lunghe riflessioni, dopo il "sì" degli scienziati, psicologi e xenologi che fossero dotati di ragione, sentimento e religione in certi casi, il Papa iniziò ad analizzare le scritture, e benché queste fossero antropocentriche da molti punti di vista, il passaggio <<Ho altre pecore non di questo ovile>> fu la leva di questo grande cambiamento, questo passaggio viene generalmente inteso con l'apertura anche ai pagani per la conversione e la salvezza, ma visto che gli alieni sono capaci di intelletto come gli umani essi dunque devono essere trattati da umani, ergo fanno parte dei "greggi" che sono capaci di capire il concetto di Dio e di avere una religione, e come si può quindi non provare a convertirli e ad includerli nella salvezza, visto che possono essere convertiti che si convertano, tutte le pecore che si possono recuperare vanno recuperate! La Chiesa Cattolica, fra le varie chiese cristiane, fu la più gettonata dagli Alieni in quanto fu una delle prima ad aprirsi (ricordiamo che il Vaticano è uno dei pochi stati che ha, oggi, ammesso di osservare gli UFO, mentre gli USA ancora lo negano) e il messaggio di amore di Cristo piacque molto agli alieni, specie la sua tolleranza verso altre religioni che possono essere comunque virtuose e aperte alla salvezza (parabola del buon samaritano).

Non è che le religioni prima dell'avvento dell'umanità fossero comunque un'accozzaglia di divinità politeistiche, c'erano anche grandi culti monoteistici che parlavano di obbedienza, oppure di amore, o entrambe, alcuni nati in civiltà già "spazializzate" e che quindi nei loro testi sacri affrontavano già la questione di altre specie aliene (con soluzioni) quando erano egalitarie, simili a quelle a cui erano giunti i terrestri. La questione dell'anima degli alieni aprì le porte ad un altro interrogativo: Se gli Alieni non sono umani e hanno un'anima, e se si sono evoluti da forme di vita separate dall'uomo, c'è stato un momento esatto in cui "bum" gli è stata donata l'anima oppure ce l'hanno da tutta l'evoluzione? E gli animali hanno quindi un'anima? Questo dibattito, però, rimase sterile non solo fra le religioni terrestri ma anche in molte altre, perché non c'era l'urgenza, diciamo così, di capire se il pranzo servito in tavola aveva un'anima (quasi tutte le specie dominanti sono in qualche modo predatori, uomo compreso, i vegetariani sono rarissimi e non sviluppano l'arte della guerra e della sopraffazione). Si mantenne la teoria di Pierre de Theilard in accordo all'Evoluzione: l'Anima può essere qualcosa di progressivo, essendo l'evoluzione del cervello qualcosa di simile, anche se può esserci la possibilità di un "Blitz" divino ad un certo punto con un "salto" più grande.  
XXX

-E dopo questi rinnovamenti interni una sovrappopolatissima UNSC inizia a mandare navi di coloni in tutto lo spazio attorno al suo impero, e allo stesso tempo le nuove colonie, con il tempo, iniziano a dichiarare l'indipendenza dai pianeti madre, i quali a loro volta vogliono distaccarsi dal dominio della Terra (che è sempre più radioattiva) seguendo un ciclo di sviluppo planetario tipico in tutta la Galassia: il pianeta viene colonizzato e terraformato (il processo è ormai velocissimo) e nella prima fase è agricolo-minerario, procura materie prime alla madrepatria, nella seconda fase la madrepatria inizia ad investire sul pianeta favorendo lo sviluppo dell'industria, il pianeta quindi si modernizza e diventa sempre più potente, nella fase terziaria si sviluppa un'economia indipendente che alla fine spinge il pianeta ad ottenere, con le buone o con le cattive, l'indipendenza, e alla fine c'è la quarta e ultima fase in cui il nuovo pianeta ha bisogno di materie prime per le sue industrie, nuovi mercati per l'economia e sbocchi per la sovrappopolazione, e quindi colonizza (o

conquista) altri mondi, investendo su di essi e prendendone le risorse, e il ciclo prosegue, alcuni pianeti molto forti riescono a mantenere il controllo sulle proprie colonie concedendo un'indipendenza parziale (forma parlamentare) oppure con la forza (forma militare).

-La colonizzazione umana prosegue, l'umanità inizia a venire considerata una specie un po' sopra la media, diciamo più una predatrice che semplice consumatrice, non solo per il fatto che sola ha colonizzato molti mondi e sconfitto i Covenant, i Forerunner, i droidi dei Precursori e i Flood, ma anche perché nella Galassia si è ormai diffusa la leggenda dei terrestri, le creature create di prima mano dai Precursori come salvatori della Galassia dalla minaccia Flood, le creature prescelte dai Forerunner (contro cui hanno combattuto) per lo stesso compito, le creature con il Manto che un tempo si pensava essere dei Covenant, le creature che, nella loro forma "migliore" (gli Spartan II, divenuti personaggi mitologici) potevano battere gli Shangahellii!

Gli umani sono quindi fra le poche specie che possono permettersi il lusso di avere movimenti razzisti che le proclamano superiori, ma una delle pochissime ad avere dietro ragioni possibilmente "valide".

-L'umanità prosegue la sua integrazione e diffusione, nuovi pianeti vengono colonizzati, nuovi pianeti chiedono l'indipendenza, la popolazione si mischia, le colonie più moderne si aprono meglio agli alieni, alcuni pianeti passano sotto il controllo di altre nazioni (aliene, appunto,) altre colonie conquistano altri pianeti, è il continuo ciclo di guerra, diplomazia e commercio, il divide et impera che ormai ha reso l'umanità un insieme di pianeti perfettamente integrati ma ancora divisi in staterelli.

-Inizia la colonizzazione della nebulosa Testa di Cavallo, una delle tante zone che viene colonizzata dall'umanità, ma questa è importante perché qui nascerà un concetto importante...

-Mentre i vari pianeti vengono colonizzati, uno di questi diventa molto ricco e potente, al punto da diventare una potenza economica (dato che gli abitanti non erano avvezzi alla guerra, trattandosi di terrestri bassi e deboli). Questa potenza faceva gola a molti e il pianeta, Hannos, venne attaccato da una coalizione degli altri mondi più potenti della Nebulosa Testa di Cavallo e distrutto, ma un generale valoroso fa fuggire i superstiti dal pianeta assediato, vengono prese delle navi e la piccola flotta inizia la sua odissea nella nebulosa, ma trovano solo ostilità di tutti gli altri pianeti, il generale finisce per covare un forte rancore per tutti i pianeti della nebulosa insieme al suo popolo e dichiara che gli abitanti di Hannos continueranno a combattere dalle loro navi per difendersi.

-I membri della flotta divennero più forti, conquistarono altre navi, le catturavano, depredavano i vari pianeti, e alla fine erano diventati la banda di Pirati Spaziali più pericolosi della nebulosa, temuta da tutte le specie ivi residenti. Un concilio venne tenuto, e i vari pianeti si allearono di nuovo per distruggere la flotta, che però riuscì a fuggire raccogliendo i propri resti dopo un'atroce sconfitta.

-La flotta di sopravvissuti pirati giunge su un pianeta desertico e ostile, dove l'acqua è molto rara e la terra è sterile, il pianeta viene chiamato Tyr'Hannos (che vuol dire "Vendetta di Hannos") in seguito sarà conosciuto semplicemente con il nome di Tiranno, e i suoi abitanti i Tiranni.

-Su Tiranno i vari ufficiali di flotta e capi delle navi si fanno guerra fra loro alla morte del Generale, ognuno di loro diventa "Re" di un piccolo feudo e continuano a farsi guerra fra di loro, il generale viene ricordato come "Capo di tutti i Re", e dopo qualche decennio uno dei capi, il più carismatico, riesce a riunire tutte le tribù, viene proclamato Khan (appunto Capo di tutti i Re) di Tiranno, questo pianeta è un'arma da guerra, gli abitanti non sanno fare altro. Tiranno inizia a costruire le nuove navi, non sono grandi e potenti ma piccole e agili in quanto il pianeta non era dotato di molte risorse, ma i controlli erano molto migliori delle navi grandi, questo permise la nascita di una nuova flotta, una flotta che avrebbe in breve tempo cambiato il volto della Nebulosa Testa di Cavallo.

-Il pianeta Tiranno inizia a conquistare, uno per uno, tutti i pianeti della nebulosa, le sue piccole navi sfrecciano fra le lente e ingombranti navi degli altri pianeti, e il dominio è assicurato con una guerra quasi lampo su un'area enorme: Nessun pianeta sfugge, chi non vuole sottomettersi subisce un'invasione cartaginese, chi vuole la "pace" deve praticamente diventare vassallo legalmente, militarmente, economicamente, politicamente, in questo modo alcuni regnanti mantengono la corona, pur agendo da vicerè dei Tiranni.

-L'intera Nebulosa Testa di Cavallo è conquistata dal pianeta Tiranno che ne diventa la capitale, è il più grande impero che l'umanità abbia mai creato dai tempi dell'UNSC (che ovviamente lo supererebbe, non fosse che tutti i pianeti sono ora indipendenti a causa della scarsa rilevanza della Terra, che in certe zone è inabitabile).

-Il figlio del governatore di Weidemos viene mandato a studiare sulla Terra (dato che, anche se ci si dimentica progressivamente dove è stato inventato questo o scritto quello, ancora si sa che la Terra è la patria dell'umanità) e mentre studia lì suo padre viene arrestato e giustiziato dai Tiranni con l'accusa di tradimento e cospirazione, il figlio subisce un attentato con una bomba radioattiva nelle sue stanze blindate sulla Terra ma riesce a fuggire e ad andare su Rhodia, un pianeta governato da Hinrik, servile nei confronti dei Tiranni che si sospetta abbia fatto la spia, ma i Tirannici sapendo della visita di Biron (l'erede di Weidemos) arrivano sul pianeta e Biron scappa con il cugino di Hinrik e con l'erede al trono, la figlia di Hinrik, Artemisia. Il cugino di Hinrik è l'inventore dello strumento che diventerà in seguito molto famoso nella Galassia in quanto interagisce direttamente con i nervi recettori dei sensi, generando delle percezioni manipolabili come musica, si tratta del Visi-Sonor.

-Il cugino di Hinrik informa Biron del Pianeta della Resistenza, un luogo dove lui era un tempo naufragato e che aveva trovato ricco di armi e soldati pronti alla ribellione contro i Tirannici, ma gli abitanti gli impedirono di capire dove si trovasse e lo rispedirono su Rhodia (chi ha letto il libro si sta già facendo due grosse risate).

-I tre giungono sul pianeta Lingane, al confine della Nebulosa Testa di Cavallo, un pianeta mercantile dominato da un Autarca, l'ultimo che possa definirsi "libero" dai Tirannici (seppur sottoposto ad un'alleanza formale). L'Autarca si dimostra disposto ad accompagnarli verso il misterioso pianeta della Resistenza, ma una volta giunti su un pianeta deserto questi tenta di uccidere Biron, inoltre i tre erano seguiti costantemente dai Tiranni che li seguono per tre motivi: uccidere Biron, riprendere Artemisia (da sposare con un Tirannico nobile) e catturare il cugino di Hinrik che sa del pianeta della Resistenza, e infine scoprire la misteriosa "arma", nascosta nella Terra, che il capo della resistenza avrebbe ottenuto (e quindi Biron è il sospettato principale avendo studiato sulla Terra).

-Scontro fra Autarca e Biron, che lo accusa di aver accusato il padre temendone la crescente fama di oppositore ai Tiranni. Biron riesce grazie al secondo di Jonti, colui che lo ha salvato sulla Terra dalle radiazioni.

-I Tirannici catturano i tre, arrestano l'Autarca e fanno di Lingane un loro dominio, ma il cugino di Hinrik in un ultimo atto di ribellione cerca di far esplodere la nave (morendo poco dopo), atto che viene fermato da Biron (che si guadagna, in un certo senso, una mezza fiducia del Tirannico che li insegue, Aratap, che è anche molto più aperto dei suoi colleghi).

-Alla fine Aratap lascia andare Biron e Artemisia, consigliando loro di sposarsi e vivere felici, mentre lui continua a sperare che la classe dirigente Tirannica si fonda con la popolazione locale, per un'integrazione più civile. Inoltre viene scoperto il traditore, colui che ha condannato il governatore di Weimos, che non è Hinrik ma da Jonti, il ragazzo che lo ha "salvato" dall'attentato radioattivo sulla terra, che gli ha suggerito Rhodia come destinazione, che ha fatto la spia, Jonti viene quindi sconfitto da Biron.

-Biron e Artemisia, liberi da Aratap e da Jonti, si ricongiungono infine con il Direttore di Rhodia, il vero Pianeta della resistenza, l'unico pianeta insospettabile perché il più obbediente ai Tiranni.

Il padre di Artemisia quindi sposa i due giovani e, nel farlo, mostra loro "l'arma" contenuta nella Terra che loro useranno per rivoltarsi contro i Tiranni: recita la costituzione degli Stati Uniti d'America.

-La resistenza fa molta propaganda nei mondi sottomessi dai Tiranni, e continua a produrre armi per difendersi, il numero di seguaci è ormai la maggioranza della popolazione, dell'elites dominante, della borghesia, persino la nobiltà vuole l'indipendenza.

-Il giorno stabilito scoppia la rivolta, i Tiranni vengono scacciati da ogni pianeta, le loro flotte distrutte dalla nuovissima flotta ribelle, il pianeta Tiranno viene assediato e le infrastrutture distrutte, la flotta Tirannica raccoglie i sopravvissuti e quel popolo guerriero è di nuovo in fuga, i Tirannici simili ad Aratap si sono integrati e hanno conservato parte del loro potere aiutando la resistenza, gli altri fuggono al grido "ci vendicheremo".

-Nascono i Pianeti Uniti della Nebulosa Testa di Cavallo, più comunemente chiamati P.U.C.

-La flotta di Tirannici inizia a viaggiare, non si fermano mai, continuano a depredare e a rubare, distruggere, attaccare, diventano pirati spaziali molto noti e temuti, con i loro bottini che nascondono in pianeti deserto prima di rivenderli costruiscono navi migliori, più potenti, più armate, alle loro navi presto si uniscono tutti i rinnegati e criminali della Galassia, la loro ciurma piratesca diventa tanto famosa quanto pericolosa, sono inoltre noti per aver attaccato altri pirati ed averne rubato le navi.

-La flotta dei Tirannici è ora abbastanza grossa da poter assediare interi pianeti, ma si concentra per lo più sui piccoli mondi agricoli isolati, rapimento di ostaggi, furto totale di tutto l'oro sul pianeta, distruzione di caserme e basi spaziali armate, furto di navi, il tutto nascosto nei loro innumerevoli nascondigli segreti e alla fine rivenduto al mercato nero, e con il ricavato nuove navi, nuove munizioni, nuove armi, nuovo denaro per ingaggiare altri pirati, i più deboli di ogni specie periscono, i più forti resistono e si fortificano, la flotta di pirati di Tiranno, conosciuti come "La Flotta Fantasma" perché sono "usciti da un pianeta morente e vivono nascosti, introvabili, silenziosi nello spazio attaccano i pianeti".

-I Tirannici iniziano ad attaccare sistematicamente gli altri pirati per ingrandire la loro flotta, e soprattutto iniziano a venire pagati come mercenari, oppure per pirateggiare contro qualcuno in particolare, si tratta delle famose "lettere di corsa", per un breve periodo divennero quindi corsari, ma mai fedeli ad un solo padrone, nemmeno al più generoso e leale a loro, sempre pronti ad accettare un bottino più alto per cambiare fazione all'ultimo minuto.

-Il centro della galassia, zona ricca di stelle, di nebulose e misteri, è il luogo preferito dei pirati in questo periodo. I pirati di tutta la galassia cercano ingaggi, lettere di corsa o semplici scorribande, fra tutti i luoghi di tutti i bracci della galassia, questo è il punto nevralgico della politica internazionale, e i Tirannici sono ormai sempre qui, la loro base principale è sconosciuta (ne hanno molte in realtà e non nascondono mai il bottino in maggiori quantità in un posto che in un altro, si pensa anzi che tenessero quelle enormi somme in migliaia di posti diverse divise in piccole frazioni).

-Le varie nazioni, che usano i pirati come arma d'aiuto, sono ormai stufe di questo fenomeno ormai troppo allargato e decidono di dare a tutti i pirati l'ultimatum: Diventare corsari a tempo indeterminato (e quindi inclusi nelle varie marine, anche se come irregolari) oppure essere considerati criminali, dato che, secondo alcune fonti "non si può navigare al centro della galassia senza subire venti attacchi di seguito, quattro dei quali dei Tirannici, e a quelli non si sopravvive".

-Quasi metà dei pirati spaziali accetta di entrare sotto il controllo delle varie nazioni, in maggior parte dell'impero di Solires (un impero commerciale ed economico) ma più di metà decide di voler rimanere liberi di solcare lo spazio infinito, e si riuniscono tutti quanti, i capitani delle flotte più grosse sono eletti "Capitani Nobili" e viene eletto, quasi all'unanimità, il capitano della flotta dei Tiranni, è il primo Re dei Pirati Spaziali, che proclama la guerra totale per la libertà di navigare, depredare, saccheggiare e, di nuovo, navigare.

-Scontro in tutta la zona fra Solires e Pirati, l'enorme flotta piratesca riesce, usando la guerriglia spaziale e le loro abilità nautiche di pirati navigati e veterani e soprattutto con le navi dei Tiranni, a sconfiggere duramente i Signori, che però inizieranno una vera e propria caccia ai pirati facendosi aiutare da tutti gli altri imperi, e i pirati iniziano quindi a migrare in massa, uniti sotto l'autorità del Re Pirata.

-Mentre i pirati proseguono la loro migrazione assumono uno stile di vita da nomadi, depredano i territori, occupano i pianeti finché ci sono risorse facilmente recuperabili e poi lo abbandonano facendo terra bruciata.

-Dopo lunghe migrazioni (durante le quali raccolgono chiunque voglia unirsi a loro, voglia ribellarsi o semplicemente fuggire dal governo ivi vigente) decidono di stabilirsi, trovano un sistema nel bel mezzo del centro della Galassia (ovviamente non proprio al centro, c'è un enorme buco nero a far voltare tutti quelli che tentano di avvicinarsi) e, dopo averlo depredato e aver attaccato i pianeti vicini si stabiliscono nell'unico pianeta abitato, adottano uno stile di vita sedentario e chiamano il pianeta Tirann Thor, che significa "Nuovo Tiranno", e dato che Tiranno significava "Vendetta di Hannos" il nome completo è "Nuova Vendetta di Hannos", ovvero Tirann Thor, in seguito abbreviato in Trantor.

A guidare la spedizione in segreto era proprio Daneel, il quale dopo aver osservato ciò che è avvenuto nella Guerra contro i Tirannici aveva visto che un Impero è più facile da prevedere (e controllare) di una serie di stati indipendenti, e quindi Daneel capisce che per proteggere la Galassia e sviluppare la Psicostoria è necessario un Impero Galattico che la renda unita, stabile, facilmente studiabile e "prevedibile", e Daneel ha visto in quei pirati un animo nobile, dei valori di libertà ma anche di conquista (che ossimoro!) e intende sfruttare il sicuro vantaggio militare che avranno per creare un Impero Galattico.

-Il fondatore della colonia e capo dei pirati è il generale Trantor, in onore del pianeta stesso.

-Trantor è un pianeta essenzialmente militaresco, popolato da tribù di guerrieri che, poco dopo la colonizzazione (si racconta che i primi castelli vennero fatti con le grandi navi dei Tirannici) si sono separati in tribù in lotta, ma da Trantor continuano a fare le loro scorribande in tutta la zona.

- Uno dei capi delle tribù però era riuscito a unificarle tutte in una lunga campagna, viene proclamato Re dei Khan (per discendenza con i Tirannici) e quindi Imperatore di Trantor (che è quindi un Impero, anche se più in teoria che in pratica) e diventa quindi il Secondo Imperatore dopo un secolo di trono vagante, sceglie come proprio nome quello di Trantor I, il che è controverso, da una parte il primo Imperatore è considerato il fondatore del pianeta, dall'altra Trantor è de facto il creatore dell'Impero nella sua struttura nucleare: il pianeta, comunque la si metta è come discutere su chi sia stato de facto il primo Imperatore romano fra Cesare e Augusto, sappiamo che de iure era il secondo, ma se facto Cesare pose le basi dell'Impero molto prima.

-Trantor I, unificato l'esercito, in un'epica battaglia contro le forze d'invasione le respinse tutte distruggendone la flotta. Trantor non era nella posizione di fare minacce ulteriori, venne pertanto proclamata l'indipendenza e tale giorno è festeggiato tutt'oggi nella Fondazione, specie su Hame.

-Trantor (il pianeta) è ora una forma di monarchia assoluta mista a dittatura militare, governata dall'alto in un sistema di gradi militareschi in cui in cima c'è il monarca assoluto, l'Imperatore Trantor I.

La società si ispira a quella di Sparta, e gli abitanti agli Spartan II solo senza iniezioni biomediche: i ragazzi vengono allenati sin da piccoli a combattere, divenendo la forma di essere umano più letale in campo di battaglia: gli Spartan.

Il pianeta non ha braccianti per lavorare la terra, non ha industrie, non ha economia, è solo una caserma che si è da poco data ordine in gradi e regolamenti (il Codex Trantoriano, che seppur modificato molte volte fece da nucleo per la legge trantoriana, e quindi per quella della Fondazione).

Secondo la leggenda al pianeta mancavano donne, poiché era essenzialmente un rifugio di pirati che un tempo vagavano nello spazio, e quindi con il tempo il pianeta si sarebbe spopolato, fu allora che paradossalmente passò un enorme mercantile destinato ai lontani bordelli della città di Synphax, nei remoti recessi della Galassia, che trasportava le donne di diverse specie (fra cui umana) più belle di tutte le loro devastazioni, i Trantoriani presero e conquistarono la nave, si presero il bottino e le donne vennero portate sul pianeta, queste inizialmente erano terrorizzate e volevano fuggire, ma fu Trantor I a convincere la loro "leader" del fatto che il loro pianeta era stato distrutto, le loro famiglie e il loro stato erano stati distrutti e, comunque, erano anni luce da lì, che ora probabilmente le volevano tutte morte e che nessuno nella Galassia, a parte i nobili trantoriani, le avrebbe accolte, così queste decisero di rimanere, ma ben presto si resero conto che quello non era un pianeta "chic" di nobile stirpe, ma un accozzaglia di ex pirati ora diventati soldati, che le donne generalmente le trovavano o nelle scorribande o nei bordelli, e che quindi non avevano la benché minima idea di cosa fossero.....i diritti femminili....e l'amore in generale.

Le donne allora proclamarono un enorme sciopero del sesso (l'unica arma che hanno, ma è di distruzione di massa) rifiutandosi di "concedersi" se non fossero state accettate delle premesse, Trantor quindi ricevette la lista, che era un vero e proprio codice di leggi per l'emancipazione femminile, fra le clausole più importanti quella che stabilisce che ogni donna può decidere a chi concedersi liberamente, e tutte le donne (forse educate bene) pretesero il matrimonio (monogamo), nacquero così i matrimoni su Trantor, e questo giorno venne ricordato come il giorno della donna. Trantor stesso però non prese come moglie una di loro, da ex pirata qual'era aveva già avuto la sua storia romantica, finita male.

-Poco dopo su Trantor arrivò una piccola flotta di navi antiche e i cui abitanti abitavano un dialetto antico e aristocratico, questi, dopo un lungo viaggio pari in difficoltà ma non in durata a quello dei Tirannici hanno infine deciso di stabilirsi su Trantor e chiedono a Trantor I il permesso di soggiornare in un distretto separato dove manterranno la loro cultura separata dal resto degli abitanti, poiché essi proclamano di essere discendenti da un popolo superiore a quello che ha dato origine a tutti gli altri coloni di tutti i pianeti umani: sono gli Auroriani, che fondano il settore di Micogeno, e hanno assunto alcune caratteristiche come l'essere del tutto privi di peli sin dalla più giovane età, il venerare i robot (ormai perduti) e la loro antica storia, e hanno inoltre una cucina molto raffinata.

-I trantoriani, proseguendo le loro scorribande, sono diventati una vera piaga per i pianeti del sistema, che hanno tramato vendetta per tutto il tempo e hanno allestito una flotta ancora più potente, e alla fine invadono Trantor, ma ancora una volta i trantoriani oppongono una forte resistenza, e questa volta non solo li sconfiggono ma, forti della loro continua militarizzazione, attaccano tutti i pianeti e li minacciano con le loro navi.

-Tregua di Trantor I, nella quale i pianeti accettano di pagare un contributo in oro per risarcimento ogni mese, per sempre, pena le navi in orbita spariranno sulle zone abitate. Trantor I non chiede altro, un tributo mensile.

-Mentre Trantor si arricchisce con il bottino e finanzia la costruzione di armamenti, gli altri pianeti covano di nuovo vendetta e si preparano per l'attacco definitivo: questa volta solo uno dei due sopravvive: o Trantor o tutti gli altri pianeti del sistema.

-Trantor pratica attivamente lo schiavismo e, durante le sue scorribande, spesso porta con se ondate di lavoratori e li mette nei campi e nelle miniere, per estrarre metalli per le navi, minerali da vendere e per coltivare cibo per i soldati.

-Terza guerra di Trantor, i nove pianeti del sistema attaccano il decimo pianeta (Trantor appunto) dopo essersi liberati delle navi che li sorvegliavano dall'alto con degli attacchi da terra, e mentre quelle fuggivano è stato lanciato l'attacco: Trantor questa volta è messo alle strette, c'è stata una leva più numerosa grazie alle propagande sulla sconfitta, ma i Trantoriani, forti della loro cultura militare, si levano ancora una volta in battaglia, che infuria per un'intera settimana finché non viene dichiarata la pace, una pace poco più che cartaginese: i pianeti vengono completamente sottomessi, il governo esiste solo come vice governo di Trantor, niente polizia o esercito autoctoni: solo esercito trantoriano, tutti lavorano come schiavi e i prodotti vanno su Trantor, niente diritti politici: tutto è gestito da Trantor.

-Sui nove pianeti scoppiano spesso rivolte, che vengono represses duramente, mentre d'altro canto non mancano quelli che vogliono approfittare della situazione: per chi si ribella pene durissime, ma per chi si allea, per chi fa la spia sui traditori, per chi si unisce all'esercito..... ricche ricompense, la cittadinanza, il diritto di essere un cives trantorianus, un uomo praticamente, in tutti e 9 i pianeti nasce quindi una piccola percentuale di popolazione pro-trantor, che viene messa da Trantor a fare da classe dirigente autoctona sul pianeta.

-Il pianeta Trantor, importando manodopera, avvia uno sviluppo civile e industriale, vengono costruite acciaierie, industrie energetiche, ad alta tecnologia, ingegneristiche, elettroinformatiche, il pianeta inizia quindi a modernizzarsi, e stranamente fa lo stesso sui pianeti occupati, sotto la dirigenza dei filo-trantoriani, che iniziano da un lato a fare propaganda pro-trantor, a presentarli come grandi costruttori, a mostrarli come difensori, e dall'altro a chiedere a Trantor un minimo almeno di parvenza di indipendenza.

-Un attacco da parte di un'orda di briganti spaziali scatena il terrore nei 9 pianeti, ma Trantor I, in testa alle sue truppe, difende l'intero sistema, in questa battaglia epica (l'orda è molto grande) anche i anti-trantor si uniscono all'esercito per combattere e sconfiggono, insieme, il nemico comune, Trantor I si è dimostrato il difensore dei popoli sottomessi, un protettore, e in un discorso annuncia che sono "tutti parte di un unico, forte Impero che ha appena sconfitto il suo primo nemico, e che tutti, se restano uniti, potranno prendere le armi e partire alla conquista di nuove terre, diventando tutti potenti, insieme".

-Trantor avvia una serie di riforme: agevolazioni economiche e investimenti a tutte le aziende pro-trantor, inoltre nasce la nobiltà pro-trantor, ovvero gli ex nobili il cui titolo viene riconfermato se esercitano l'ordine per Trantor, quindi in un solo colpo Trantor ha le simpatie della burocrazia del pianeta, della borghesia e della nobiltà, mentre la piccola borghesia e il popolo vedono ancora il lontano pianeta come un conquistatore, seppur potente e in grado di dare protezione.

-I rivoltosi vengono dipinti come terroristi, e inizia una campagna mediatica a questo scopo, l'economia viene fatta risollevarsi grazie all'aiuto di Trantor, che favorisce economicamente le industrie pro-trantoriane che hanno quindi il sussidio e la proprietà con lo stato per avviare l'industrializzazione, sotto Trantor i 9 pianeti diventano delle potenze industriali, la borghesia è ormai tutta dalla parte di Trantor, in cerca di guadagno e partnership, così pure la nobiltà che Trantor aiuta nel mantenere i loro privilegi e anzi promettendogli nuovi gradi, mentre la vecchia nobiltà decade, la popolazione invece subisce un triplo "attacco": i giovani vengono istruiti su Trantor, con una cultura Trantor-centrica e di esaltazione, gli adulti invece vengono spinti a fare i due anni di servizio nell'esercito per ottenere la cittadinanza e, se fanno carriera, terre e domini e titoli nobiliari, molti non resistono, ma la maggior parte della popolazione adulta è ancora antitrantoriane. Come ultimo colpo viene creato un parlamento su ogni pianeta, benché ancora sotto il controllo di Trantor ogni pianeta ha il suo parlamento dove può votare le proprie mozioni e in cui il Prefetto di Trantor ha poteri limitati (seppur molto vasti), in questo modo si ha una politica autonoma, che però si

rivela subito fortemente antitrantoriana e minaccia di proporre la secessione, se non fosse che Trantor fa anche delle “proposte indecenti”: Per coloro che si iscrivono nell’esercito la cittadinanza, per coloro che sono ricchi e vogliono unirsi all’economia Trantoriana partnership e diritti economici, per coloro che sono ancora più ricchi si possono comprare titoli nobiliari con i suddetti privilegi, ormai c’è una grossa fetta di popolazione che è favorevole a Trantor e non vuole staccarsi più. Trantor inoltre finanzia posti di lavoro per tutti i disoccupati e assistenza economica per i più poveri, insomma ha dalla sua i più ricchi e i più poveri, e quelli nel mezzo non sono nemmeno tutti anti-trantoriani, soprattutto i più giovani che vengono istruiti al cosmopolitismo.

-Mentre sui 9 pianeti prosegue l’integrazione in maniera più o meno facile (ma mai facilissima) Trantor I si innamora dell’ex erede al trono di uno dei 9 pianeti, e le chiede di sposarla, e questa dopo un lungo corteggiamento accetta (si conoscevano già da prima) ad una condizione: l’ex re del pianeta deve ridiventare re, anche se solo come vicerè di Trantor, che acconsente, in questo pianeta quindi il re viene restaurato, e con un discorso si pronuncia in favore di Trantor come “Alleata migliore, protettrice vigente, civilizzatrice che non ha eguali e, soprattutto, il suo Re è ora mio figlio” questo calma le acque da un lato e sposta l’asse dei consensi in maniera indefinita verso Trantor, e sugli altri pianeti viene fatto lo stesso: i vari Re vengono ripristinati (o sostituiti con parenti più manovrabili) e vengono usati come burattini ma anche come amministratori, e dove non v’erano Re vengono messi ex presidenti anti-trantoriani al governo (seppur in posizioni fortemente limitate) e ovunque si crea un’atmosfera di maggiore distensione.

-Trantor I, sposato, con eredi sicuri, con una posizione ormai definitiva e il suo piccolo impero, decide di lanciarsi in una serie di scorribande degne dei suoi antenati pirateschi, i soldati di tutti i 9 pianeti vengono armati, le navi varate e infine l’attacco è lanciato, al ritorno viene portato un ricco bottino, e Trantor proclama di volerlo dividere equamente in 10 parti come 10 sono i pianeti, e in ognuno ogni re deciderà cosa farne, con quest’ultimo gesto di potenza e generosità l’autorità Trantoriana non è più discutibile, inoltre con l’attacco molti sistemi vicini sono stati resi tributari (lasciando delle truppe d’istanza) e i guadagni arricchiscono l’Impero.

-Muore Trantor I, i funerali coinvolgono tutto il sistema, secondo alcune stime il 42% della popolazione lo rimpianse sinceramente, gli altri o lo avevano accettato ma mai “amato” o non lo avevano accettato proprio, ma presso i giovani apparirà sempre come un eroe, il primo Imperatore che rese quei pianeti agricoli una potenza e che rese molti dei loro avi dei nobili che servirono sotto di lui.

-Trantor II sale al trono, sarà noto come “l’Imperatore legislatore”, userà il grande patrimonio del padre per fare grandi investimenti, industrializzazione e avvio dell’economia, fondazione di banche di credito e di stampa moneta, costruzione di strade, acquedotti, reti telefoniche ed eteriche, sotto la sua giurisdizione furono quindi modernizzati i 9 pianeti al massimo, erano diventati quasi delle metropoli con tutti questi investimenti ed attiravano molti immigrati, i quali per ottenere la cittadinanza si univano all’esercito, ma Trantor II fu pacifico per natura: negoziò diplomaticamente con i capi dei pianeti attaccati da suo padre affinché questi, da tributari, divenissero alleati, promettendo loro che, se avessero lasciato il comando delle armi e della difesa a Trantor, questi avrebbe difeso il loro pianeta da qualsiasi nemico..sia in difesa che in offesa, i piccoli pianeti quindi possono iniziare a sentirsi davvero protetti contro gli altri e anzi ad usare Trantor come strumento di minaccia, Trantor stesso inizia ad infiltrarsi nell’economia di questi pianeti fuori dal sole trantoriano, la borghesia quindi inizia a simpatizzare per Trantor, e la popolazione (che non ha vissuto un’invasione) vorrebbe una maggiore influenza Trantoriana.

-Trantor II proclama una serie di leggi che concedono maggiore indipendenza legale ai domini di Trantor da un lato, ma dall’altro una serie di monopoli statali sulle maggiori attività (pur sempre con la partnership alla borghesia favorevole) e investimenti statali, il pianeta Trantor ha perso parte dell’autorità legale, ma ora domina in tutto l’economia e quindi la vita sociale dei pianeti sottomessi.

-Trantor II, ormai vecchio, decide come ultimo atto una serie di riforme a carattere sociale che aiutano le classi meno abbienti, questo lo farà ricordare come “Trantor il buono”, la sua morte venne rimpianta anche fuori dal sistema di Trantor.

-Trantor III è il primo dei Trantor a non essere stato addestrato in un clima piratesco e militarizzato, ma in un ambiente civile ed avanzato, Trantor III è però di idee meno liberali del padre, e si ispira più al nonno, vorrebbe sfruttare la potenza di questo Impero appena nato e dargli una grande espansione.

-Il suo primo atto è una grande leva di massa, l'occasione di diventare cittadini servendo in una sola campagna invece che in due anni e soprattutto di ottenere territori da gestire con cariche nobiliari, immediatamente vengono attaccati tutti i sistemi nelle vicinanze che non sono alleati con Trantor (e gli alleati marciano con lui) e la guerra, durata circa tre anni, si conclude con la vittoria di Trantor III, che ritorna in trionfo e si fa costruire una grande piazza ricca di monumenti dedicata agli antenati (tutti pirati, il che destò scandalo).

-Trantor, che ha ingrandito a più di 50 sistemi solari l'Impero Trantoriano, proclama che i cittadini dei pianeti dentro il Sistema di Trantor sono, da quel momento, cittadini trantoriani, dotati di diritti civili e politici, e che quindi i loro pianeti non sono più sottomessi a Trantor: sono parte di Trantor, hanno la libertà di autogestirsi finché restano dentro Trantor, nascono così le Colonie, ovvero i pianeti considerati pari a Trantor, con parlamento e abitati da civites trantoriani, non governati da un prefetto come succede invece alle provincie, terre conquistate, ma vero miles trantorianus. I cittadini, che ormai sono in gran parte di cultura trantoriana, festeggiano in maggioranza per questa concessione, ma c'è ancora una minoranza culturalmente restia, che verrà però esclusa da cariche pubbliche, titoli nobiliari, finanza e che, comunque, non vivrà oltre la propria prole.

-Gli Alleati di Trantor, se da un lato sono più indipendenti delle provincie, dall'altro non subiscono gli aiuti economici e quindi l'avanzamento tecnologico che queste hanno, questo comporta che una parte della popolazione (la borghesia) voglia maggiore ingerenza, assieme alla nobiltà (che sa dell'aiuto a mantenere il potere che Trantor dona agli alleati) tuttavia gli alleati di Trantor hanno ingrandito i propri confini e sono soddisfatti... oltre che spaventati dalla potenza di un singolo pianeta, che ormai è un Impero.

-Trantor III vuole di più, inizia ad armare tutti i volontari dei territori neo conquistati, del miles trantorianus e degli alleati, per lanciare una nuova, tremenda campagna militare, chi non è cittadino lo diventerà, chi lo è già sarà duca in quelle terre scegliendosi la sua parte, immediatamente accorrono volontari ovunque, da tutti i pianeti, si forma un esercito che viene a lungo addestrato e, alla fine, inizia la campagna militare, che durerà cinque anni e che espande i domini di Trantor fino ad includere 200 sistemi, Trantor III quindi organizza il tutto in provincie, alcune delle quali penali (ovvero prive di diritti e politica, sono le zone dove il popolo si ribella di più) distribuisce le terre ai nobili e ai borghesi che lo hanno accompagnato e ritorna a casa, su Trantor, dove lo attende il trionfo, ma il vecchio Imperatore è stanco e sembra essere cambiato, la guerra lo ha invecchiato precocemente e ora si dedica alla cura della famiglia, soprattutto all'erede che cura quasi con maniacalità, lo istruisce intellettualmente, economicamente e politicamente, vuole che abbia la stessa ferrea disciplina: la cosa, ovviamente, non è piacevole per il ragazzo che spesso viene punito e addirittura inviato come soldato, e da questo addestramento ne uscirà profondamente cambiato, dentro rimarrà l'intellettuale sensibile che era, ma fuori sarà ferreo e risoluto.

-Morte di Trantor III, compianto da alcuni, temuto da altri. Trantor IV ascende al trono e proclama la necessità di riformare lo stato, affaticato da questa campagna assidua e che ha bisogno ora di “ricaricare le pile”. Trantor IV avvia delle riforme dirette dall'alto includendo, sotto il controllo del monopolio imperiale, tutta l'economia dell'Impero e avviando un'industrializzazione e, dove non c'è, una civilizzazione forzata, inoltre utilizza i nobili come strumento per reprimere le rivolte da un lato e per far sentire la propria voce nei parlamenti dall'altro, i nobili però sono cambiati, hanno accumulato molto potere sotto Trantor III e ora ne

vogliono di più, e minacciano di usare i loro poteri per aumentare il proprio dominio a discapito dell'autorità imperiale, Trantor IV inizialmente tenta barbaramente di rinchiuderli e arrestarli, ma il loro potere a livello locale è troppo forte, così come la loro ricchezza, così il cosiddetto "Re del Parlamento" decide di ampliare i poteri della "camera alta" e dei nobili, concedendo loro molto potere a livello locale, così nascono delle dinastie intestine al regno che domineranno quasi da sole i 200 sistemi di Trantor, ma questo solo dopo la sua morte: per il momento c'è equilibrio fra Trantor IV (che aveva creato un simile parlamento più che altro per controllare meglio i suoi "agenti" principali e consultarsi con loro) e il parlamento, e Trantor IV avvia una serie di riforme economiche che mirano a concentrare l'economia nelle mani dello stato, e di investire il tutto in armamenti: tutti i 200 sistemi vengono armati, a molti viene concessa la cittadinanza servendo nell'Impero, che arriva, alla vecchiaia di Trantor IV, ad includere 300 sistemi, conquistati più che altro dagli ambiziosi generali che da lui stesso, che fu tendenzialmente pacifico, e più che altro su insistenza degli alleati, dai quali vennero persino acquistati alcuni pianeti, i più inutili e brulli per poi colonizzarli e renderli fertili, industrializzati, avanzati, ricchi e militarmente armati.

Gli Alleati chiedono di essere inclusi in modo "maggiore" nell'Impero, e così Trantor li rende dei vicerè (almeno quelli volontari) gli involontari, invece, subiscono l'aumentare delle forze presenti sui loro pianeti, e la loro politica viene manovrata quasi a forza da Trantor, anche se mantengono l'indipendenza formale, devono sottoporre tutto al "diplomatico" del posto.

-Trantor IV, vecchio e stanco, ha trasformato l'impero in un'arma, una caserma pronta a scattare governata da nobili e militari, ovunque si creano leve militari mentre, su ogni pianeta, i vari partiti pro-trantor insistono per indire referendum sull'annessione a Trantor, alcuni pianeti vengono annessi in questa maniera subito, altri dopo la sua morte.

-Morte di Trantor IV, sale al trono Trantor V, che inizia subito a sentire il potere che i nobili ora vogliono ottenere da lui: ai nobili il dominio politico nelle zone locali e dell'esercito, le varie famiglie nobiliari sono ora parassiti decadenti che vivono a spese dello stato e fanno ciò che vogliono nei loro domini, e per ogni loro capriccio chiedono l'autorizzazione dell'Imperatore, e quando questi si rifiuta si sollevano con le loro armate e assediano Trantor, l'Imperatore dopo qualche giorno giunge ad un concordato, aumentando i poteri del Parlamento in maniera molto rilevante. Sotto Trantor V si ebbe un'epoca di splendore architettonico e artistico, i vari nobili commissionarono ad architetti e artisti la creazione delle loro ville e monumenti, l'Impero visse un'epoca di estasi, inoltre i vari nobili patrocinarono l'economia a livello locale, facendo nascere mercati indipendenti dal monopolio imperiale.

-Trantor V tenta di sedare le rivolte di diversi nobili inutilmente, poiché questi sono ormai allo strapotere e anzi iniziano ad espandere di propria sponte i domini dell'Impero, nasce così il "feudalesimo trantosiano" in cui ogni nobile, imbracciata le armi, espande il suo feudo per conto di Trantor, mettendo a governo dei singoli sistemi vassalli e tutto il sistema che ne consegue, che tuttavia è molto distante dal controllo della corona.

-Quando Trantor V è ormai sul punto di morire l'Impero è arrivato alle 500 stelle sotto il suo controllo, pur essendo ancora piccolo è sorprendente che abbia fatto tanta strada da solo, ma i nobili hanno troppo potere e, come ultimi atti, Trantor V concede la nobiltà di toga, per chi può pagarla, lo stato, la nobiltà e la borghesia sono ormai intrecciati a tripla mandata, quadrupla nel momento in cui sale al trono Trantor VI, soprannominato "il silenzioso" nei primi tre giorni di regno, e poi per tutta la sua vita con l'appellativo che si commenta da solo "Il Tiranno dei nobili". Trantor VI ha vissuto guardando il padre venire usato dai nobili (e successivamente dai borghesi) per ottenere permessi e ordinanze, e i nobili sin dalla sua infanzia volevano farne un pupazzo nelle loro mani, senza sapere che avevano inconsapevolmente creato la loro condanna a morte.

-Trantor VI inizia con l'arrestare una serie di nobili che lo hanno insultato con l'accusa quindi di lesa maestà, e successivamente inizia con una serie di processi non tutti chiari ad arrestare tutti i nobili che si oppongono apertamente a lui, inoltre recluta seguaci fra gli altri nobili con i quali, in gioventù, aveva fatto bravate per le strade di Trantor e li trasforma nella sua guardia perdonale, i Pretoriani, che usa anche come aguzzini per far "sparire" i nobili scomodi e per eliminare chiunque si opponga, in breve tempo Trantor VI inizia a riprendere in mano il potere, chi è con lui lo deve essere in maniera assoluta, con indipendenza e libertà d'azione pari a zero, chi non è con lui viene sostituito da un nobile appena nominato (e non per diritto familiare ma per fedeltà a Trantor VI stesso) inoltre crea il monopolio statale per l'economia, tutta la borghesia deve sottostare a questo controllo, che lui utilizza per armare il suo esercito e trasformare lo stato di nuovo in un'armeria, arma quindi un esercito moderno ed avanzato, e dopo aver sottomesso la nobiltà trasformandola in semplice longa mano dell'Imperatore (come sarà da allora in poi) e dopo aver portato l'economia sotto il suo controllo e reso lo stato una potenza industriale attacca i paesi confinanti e li sconfigge tutti, aumentando il numero di stelle controllate a 600, concede la nobiltà ai pirati che lavorano per lui come corsari e gli dà posti nella marina, la borghesia del commercio interplanetario è congiunto all'esercito, permettendo la colonizzazione di molti mondi con la conquista e la corruzione dei ducati indigeni e infine donando la nobiltà a chiunque lo serva lealmente.

-In età avanzata Trantor VI controlla 800 stelle e intende raggiungere il fatidico traguardo delle 1000 stelle attaccando lo stato vicino (frammentato in molti ducati, alcuni dominati da nobili che sono suoi agenti) e, nella guerra che ne segue, Trantor VI riesce ad espandere di molto i confini del proprio Impero ma non riesce ad imporsi al trono del regno vicino, Trantor finisce quindi per arrestare la propria espansione, che però viene proseguita a livello coloniale, ovvero usando l'esercito per aiutare la borghesia nei loro commerci e nelle loro esplorazioni, trasformando i porti aperti in colonie della corona.

Sono famose inoltre le sue altissime tasse e il suo fare aristocratico, con la creazione dell'imponente villa degli Imperatori, e sotto di lui Trantor si inurbò a livelli prima inconcepibili per un impero così piccolo.

-Trantor VI muore sul suo letto, con un Impero di quasi 900 sistemi solari sotto il suo dominio, gli succede il figlio, Trantor VII, l'ultimo dei Trantor.

-Trantor VII era stato addestrato dal padre per essere come lui, ma era anche stato portato a studiare nelle nazioni più avanzate (ma più piccole) e si era reso conto che Trantor era un impero potente solo militarmente, ma civilmente era ancora molto indietro, e così utilizzò tutte le tasse che il padre aveva accumulato e iniziò ad investirle per la costruzione di infrastrutture chiamando ingegneri dalle nazioni più all'avanguardia, senza badare a spese, vennero costruite ferrovie, astronavi, porti e stazioni, tecnologie all'avanguardia ovunque.

-Questa industrializzazione viene poi ceduta nei diritti alla nobiltà (che ricordiamo è ora solo una forma di "senatore" a servizio della corona) che inizia ad essere intraprendente e ad investire, si crea un ciclo economico in cui lo stato rivende a prezzi stracciati queste infrastrutture alla nobiltà e questa, quindi, può investire prima nella società e poi nello stato stesso affinché investa di più su di essa, si crea una sorta di dirigismo a metà fra quello estremo "italiano" e quello assente negli USA, in cui la nobiltà possiede anche i titoli delle compagnie monopolistiche dello stato ma anche titoli indipendenti, lo stato ha grande controllo ma non del tutto, e così l'Impero Trantoriano diventa civilizzato al punto da battere persino le nazioni che avevano fatto da esempio, settore primario, secondario e terziario e quaternario si sviluppano in fretta.

-I nobili e i mercanti chiedono ora all'Imperatore si espandere i mercati/feudi, e l'unico modo per farlo è invadere le nazioni confinanti e soprattutto un impero decadente lì vicino, molto grande e da tutti temuto ma che è ormai destinato alla decadenza, Trantor VII sta per realizzare il sogno di suo padre, assistito dai nobili che, ormai, sono fedeli alla corona.

-Inizia la Guerra, Trantor invade l'Impero e lo stravolge, ne invade tutti i pianeti più vicini e poi penetra all'interno, mentre tutti i vari imperi di modeste dimensioni attorno a Trantor vengono attaccati.

-La Guerra prosegue per dieci lunghi anni, durante i quali Trantor VII è sempre in battaglia, finché, con la pace finale, Trantor ha conquistato tutte le nazioni attorno a se (pensate al Giappone al culmine della Seconda Guerra Mondiale) e anche il grande Impero (pensate alla Cina) accanto a lui, i sistemi sono ora 10.000, Trantor è ancora un piccolo Impero, ma è avanzato, militarizzato, potente e stabile, ricco e dotato di ferrea cultura militarista: grandi concessioni di cittadinanza e di nobiltà ai borghesi, molti pianeti entrano nell'Impero, molti alleati diventano province, molte province penali diventano province normali.

-Lo stato subisce una serie di riforme, la costituzione viene modificata ad imitazione di quelle moderne, pur preservando un misto di parlamentare-feudale-nobiliare-monopolistico stile Compagnia delle Indie Orientali. Trantor VII però non si è ancora sposato e ormai inizia ad avere i primi capelli grigi, c'è chi teme il peggio....

-L'Intero ex Impero vicino viene industrializzato in maniera pesante, e si lotta per integrare le due culture, Trantor VII si presenta come restauratore dell'Impero (pone persino un discendente al trono come suo fantoccio, per poi assumerne la corona lui stesso) si fa appoggiare dai nobili (che presto vengono "uniformati") e alla borghesia, in questo modo l'Impero diventa doppiamente industrializzato e potente.

-Trantor VII è ormai vecchio, ma pare stia sognando qualcosa: una grande, grandissima campagna militare come quella del suo antenato Trantor I, per ingrandire l'Impero oltre ogni dire, per sciamare ovunque come facevano gli antichi Tiranni come i mongoli di Gengis Khan. Trantor VII proclama quindi le ostilità su diversi fronti: gli Imperi vicini vengono tutti attaccati, mentre la colonizzazione diventa una vera e propria espansione risalendo i fiumi fino alle foci e conquistando tutti i ducati indigeni presenti.

-La guerra prosegue per molti anni e l'Impero Trantoriano, ormai una macchina da guerra, la regge bene, ma nemmeno una simile arma può resistere contro tutti questi nemici, e l'Impero comincia a scricchiolare, iniziano ad esserci rivolte, alcuni nobili vogliono rivoltarsi, le colonie sono in subbuglio, gli stati nemici pure, alla fine si arriva persino ad un tentativo di estromettere l'Imperatore (cosa avvenuta solo durante l'impero di Trantor VI e finita male dopo che lui ritornò in forze a punire tutti, proprio tutti) ma giunge una voce: la guerra è finita, Trantor VII ritorna sulle sue navi, sono danneggiate e distrutte, non si sa se la si possa definire una vittoria, l'Impero si è ingrandito enormemente, ma non ha potuto proseguire oltre la guerra, imponendo una pace sui nemici (esausti il doppio).

-Trantor VII muore, si lascia dietro un Impero di 25.000 Sistemi stellari, in avvio di industrializzazione, e muore senza eredi, finisce la prima dinastia dell'Impero Trantoriano.

-Seguiranno molte dinastie, ognuna delle quali caratterizzata da un comportamento diverso, alcune succederanno alle precedenti per via dinastica (come dopo i Trantor) altre usando colpi di stato dell'esercito, è la nascita dei famosi Imperatori-Generali di stampo populista.

-L'Impero Trantoriano, giunto a 50.000 sistemi, è ormai un impero che, pur essendo piccolo, inizia a contare qualcosa su scala galattica, ma ormai tutti gli staterelli attorno a lui sono stati assorbiti, e non rimangono altro che due grandi impero ai suoi lati in perenne lotta fra loro, Trantor approfittando della cosa si allea ogni volta con una delle due fazioni (mai due volte la stessa per fare in modo che, a crescere, fosse solo Trantor) e, di guerra in guerra, strappò ad ognuna delle due territori sempre più grandi finché non divenne grande quanto la metà di uno di loro (da che era una macchiolina sulla mappa).

-I due Imperi si sono accorti che Trantor sta godendo delle loro sofferenze e decidono di allearsi per dividersi il piccolo Impero, pessima decisione: Trantor, anche se piccolo, è di fatto perennemente armato e ci sono sempre ondate sia di volontari sia di soldati di leva, tutta l'economia verte verso la guerra, e Trantor riesce a

vincere sei battaglie su sette, finanche ad invadere i due imperi, e con la firma del trattato di pace Trantor è ora il più grosso dei tre, e gli altri due sono ridotti a protettorati, e dopo una rivolta saranno de facto annessi.

-Trantor è adesso, guardando la mappa della Galassia, un cerchio un po' storto vicino al centro, non è esattamente uno stato potente (tutt'altro) e non gode di grande fama, è solo uno dei tanti regni di simili dimensioni nel caotico centro della Galassia.

-Iniziano le Sette Guerre Centrali, in cui quasi tutti gli stati vengono coinvolti e poi si vendicano dell'esito della guerra precedente, Trantor si allea di volta in volta con una fazione differente e quindi siede sempre al tavolo dei vincitori, e la cosa, dopo sei guerre in cui ormai Trantor è diventato lo stato più grosso, insospettisce tutti gli altri del centro, che decidono quindi di dichiarare guerra tutti insieme contro Trantor, invaderlo e poi dividerselo, anche se nel centro della Galassia sono già nate le leggende e le dicerie che presto si evolveranno nei miti su Trantor, per ora limitati a "Trantor vince sempre al Centro della Galassia".

-Con l'ultima delle Sette Guerre Trantor dimostra la sua abilità nella conquista e l'occupazione, la guerra (benché affatichi la società Trantoriana) è vinta, e tutto il centro della Galassia è, vuoi per dirette occupazioni, vassallaggi o alleanze imposte, sotto il controllo di Trantor, da questo momento soprannominato "legittimo dominio sul Centro".

-La mappa della Galassia mostra ora un Trantor più importante, anche se è solo uno dei tanti stati "forti" che potrebbero conquistare la Galassia, per l'esattezza c'è un enorme impero in decadenza che occupa gran parte della zona "sinistra" più estrema della Galassia, conosciuto come la Grande Via (riferimento all'Impero ottomano), c'è poi un impero nella zona rispettivamente sopra e a destra del centro della Galassia, molto grande ma poco industrializzato, e c'è poi il dominio dei Signori, un impero economico e commerciale basato sul prodotto del pianeta Florina. Trantor ancora non è visto come il pianeta che potrebbe dominare la Galassia, ma di certo come pianeta forte.

-Intorno a quest'epoca (3000 anni prima dell'unificazione della Galassia, e in cui l'Impero ne ha già vissute "parecchie" in termini di durata) Daneel riesce a far spostare Erythro in un nuovo posto nella Galassia, e lì inizia a lavorarci sopra telepaticamente: Erythro è per ora un'unica entità, divisa in due "parti" una maschile (Mack) e una femminile (Sif) in amore e armonia, lo Yin e lo Yang.

-Daneel crea un po' ovunque nella superficie del pianeta delle antenne di trasmissione che intercettano informazioni, grazie a questa tutti i robot presenti su Erythro e i Supercomputer su di esso costruiti sono integrati con la radiazione emessa dal pianeta e con i suoi flussi mentali: la Noosfera di Erythro è ora unificata.

-Su Erythro la popolazione umana inizia a sperimentare le cosiddette "Unioni", una forma di amore platonico nel quale i maschi e le femmine si innamorano al punto da unire le proprie coscienze, chiamandosi al singolare (io) e al duale (noi due) in modo da permettere la personalità distinta ma anche quella disgiunta, ma Erythro invita al segreto coloro che provano, e in cambio permette, con i suoi poteri telepatici, queste unioni.

-Su Erythro sono sempre di più le persone con questo tipo di unioni, mentre quelle che non le fanno hanno figli che poi le fanno, questo conduce alla fine tutta la popolazione ad avere una mente per due coscienze, quelle maschili sono "coordinate" da Mack, quelle femminili da Sif, e ogni anno si celebra la festa dell'Amore in cui Mack (ovvero i maschi del pianeta) e Sif (le femmine) si uniscono, e in questa unione mondiale Mack e Sif riescono a sperimentare l'unione fisica. Quando uno dei due muore fisicamente può comunque preservarsi nella mente dell'altra.

-I figli vengono “inclusi” in questa coscienza di coppia, che ora diventa familiare, dapprima solo nei primi mesi di vita (in cui bambino e madre sono tutt’uno) per poi staccarsene autonomamente e crescere, ma la cosa si allunga sempre di più finchè ogni famiglia ha la sua “coscienza”.

-Le famiglie crescono, ed essendo Erythro un pianeta che, ormai, grazie alla coordinazione dei Supercomputer e di Mack e Sif, è organizzato in maniera utopica, è popolato da persone molto longeve, quindi le famiglie si evolvono in veri e propri Clan, ognuno con la propria coscienza collettiva.

-I Clan si allargano, e queste coscienze collettive arrivano a comprendere anche moltissime persone, e Daneel si rende conto che aiutare la vita è più semplice quando questa è unita.

-Le varie città, per essere utopicamente perfette, uniscono le varie menti-clan di cui sono composte, e quindi il pianeta è ora una rete di menti collettive grandi come città che collaborano dirette da Mack-Sif-Erythro (non ci sono riferimenti alla Trinità).

-Le menti-città minori si uniscono a quelle delle città maggiori, nascono le menti-provincia, che hanno molti meno problemi di organizzazione.

-Le menti di zone geografiche vicine (definite Regioni) si uniscono creando le Menti-Regioni.

-Le menti di varie Regioni dei vari Stati si uniscono, nascono le Menti-Stato, risolti i problemi di politica e società, essendo nata la democrazia assoluta.

-Le menti dei vari stati si uniscono, ora ci sono 20 menti continentali.

-Le 20 menti si uniscono in gruppi più grossi per collaborare, gli ultimi problemi sono dovuti alla divisione residua delle 5 menti sopravvissute.

-Il pianeta si divide in due Menti, una governata da Mack e una governata da Sif, quella dispari (la quinta) viene divisa equamente senza traumi.

-Le due menti celebrano il “Matrimonio Planetario” celebrato, per così dire, da Daneel, e si uniscono: Nasce la mentalità unica chiamata, Erythro, che è sia singolo come Erythro, sia duale come Sif-Mack, sia diviso per ogni singola coscienza.

-Erythro estende il suo controllo telepatico a tutte le specie dotate di un minimo di intelligenza sul pianeta.

-Dopo perfezionamenti tecnologici Erythro estende il suo controllo a tutte le specie animali, cambiando nome in Zoos, ovvero coscienza animale unificata.

-Questa unione per il momento è solo mentale, ma inizia un’estensione anche fisica fra le piante, che iniziano a condividere, grazie ai batteri di Erythro, le proteine e i nutrienti, finchè questa unione non si estende a tutte le forme di vita pluricellulari.

-Grazie ai batteri di Erythro la cosa si diffonde a tutti i sistemi viventi del pianeta, Erythro cambia nome in Bios, vita.

-Daneel utilizza le tecnologie dei supercomputer (ormai uniti in Erythro) per fare in modo che il pianeta stesso, inteso come radiazione emessa dal pianeta, come campo magnetico, come atmosfera e idrosfera controllate dalle piante e come humus da esse gestito diventi un’unica entità: Prima viene unificata l’aria, poi il mare, e infine tutta la superficie del pianeta è controllata da un’unica coscienza.

-Il controllo di Erythro si estende fino alle caverne e miniere più profonde tramite i minerali.

-Pian piano Erythro penetra sempre più giù dove c'è sempre più calore, fino a giungere al nucleo, che conquista trionfalmente, è nata ufficialmente Gaia, una mente planetaria che comprende tutto il pianeta!

Daneel però è ancora scettico, e sa che prima di poter estendere Gaia bisogna avere una psicostoria che faccia da "forma pura a priori" per una Mente Collettiva, e prima di questa un Impero Galattico che ne sia la base, e per ora Trantor è ancora piccolo.

-In una serie di guerre che si verificano in seguito le fazioni contenenti Trantor si rivelano sempre vincitrici, inoltre Trantor stesso si è rivelato spesso l'ago della bilancia per decidere le sorti del conflitto, in tutta la Galassia si diffonde quindi il mito "Trantor vince sempre" e "Per vincere bisogna allearsi con Trantor" e nascono, fra i politici, i primi pensieri pro-trantor anche lontano dall'Impero.

-Trantor, in seguito a queste guerre, si è ingrandito molto, e a furia di assorbire staterelli e di partecipare alle guerre maggiori contro i suoi ex alleati nelle guerre precedenti, sta diventando uno degli stati più grandi in estensione, è il quinto in ordine di grandezza, considerando che i primi due sono però deboli dal punto di vista industriale. La presenza di Trantor sta diventando un fastidio specialmente per i Signori, che vorrebbero eliminare questo enorme stato che si trova proprio ad occupare il centro della Galassia.

-Nell'ennesima guerra che segue Trantor ha aumentato di parecchio i suoi confini, anche perché la guerra è stata, di nome e di fatto, causata da Trantor stesso e molti stati si erano uniti al potente Impero per raccogliere le briciole della battaglia, ma gli stati immediatamente nelle vicinanze di Trantor ormai hanno raggiunto il limite di sopportazione: Trantor sta, a furia di guerre e occupazioni, annettendo tutti gli stati limitrofi, che quindi si alleano e chiedono aiuto agli altri stati, scoppia così la Guerra Centrale in cui le nazioni più importanti (e le più centrali) sfidano Trantor, abbandonato anche da alcuni suoi alleati, ma Trantor rivela qui la sua abilità nella tattica militare e, dopo aver respinto l'invasione, invade e occupa tutti i paesi "congiurati" e sconfigge quelli troppo lontani per poter essere attaccati.

-Con la pace di Norindur Trantor è il terzo Impero per dimensione (dopo la Grande Via e il Dominio Assoluto) e il quinto per industrializzazione (il primo è Fife, seguito dai Sistemi Uniti, discendenti della Nube Testa di Cavallo che si è ingrandita). Trantor ha occupato tutto il centro e circondario, sta ormai iniziando ad allungare i tentacoli in tutti i bracci della Galassia, i Signori capiscono che l'unico modo per fermare Trantor (che ormai ha una notorietà universale) è usare la diplomazia.

-La Grande Via è un impero in piena decadenza, territori per chi voglia prendersene, e Trantor e il Dominio Assoluto lo invadono nello stesso periodo strappandone un pezzo, ma dopo la guerra essi si litigano il controllo di questo territorio, i Signori favoriscono il Dominio Assoluto, imponendo a Trantor di lasciare immediatamente il territorio nelle sue mani, pena la guerra. Trantor, pur essendo potente, non era abbastanza potente da affrontare i Signori e le altre forze della Galassia coalizzate insieme già in "Le correnti dello spazio", figuriamoci ora che è più piccolo e ha più nemici! Tuttavia Trantor ha anche una reputazione di nazione invincibile in guerra, e che quindi non si dovrebbe ritirare, alla fine però Trantor, per evitare una ben più dura sconfitta militare, permette al Dominio di controllare il suddetto territorio, però si allea subito dopo con la Grande Via, intenzionato a "restituirle l'indipendenza dal barbarico controllo del Dominio e dei Signori", dopo un periodo di lunghe tensioni per decidere a chi andasse il territorio conquistato, ora c'è una nuova crisi fra il blocco "Alleanza dei pianeti, Signori, Dominio" contro "Trantor e Grande Via".

-Scoppia la Guerra fra Dominio Assoluto e Grande Via, le rispettive alleanze entrano in guerra, la si può definire una Guerra Galattica in piena regola se non fosse che non tutti gli stati parteciparono, temendo il fatto che fra i "nemici" vi fosse l'impero più grosso della galassia e Trantor, l'Impero invincibile, la Guerra viene accolta con favore su Trantor, che si era preparato militarmente sin dalla cessione al Dominio del territorio da poco conquistato, leve di massa, armamenti, investimento nell'industria bellica, Trantor si era totalmente militarizzato, la sua società verteva per quasi la metà dei proventi nella guerra, questo ovviamente

diede i suoi frutti: la Magna Via fu il luogo dello scontro, le varie nazioni la invasero e Trantor, nell' "assisterla" di fatto ne occupò le zone con la scusa del renderle sicure.

-La guerra prosegue, ma Trantor si accorda con i Signori e con il Dominio: trasformare questa guerra in una spartizione, una corsa a chi si divide meglio la Magna Via, Trantor lo fa "proteggendo" più zone possibili (afferma quindi di cercare questo compromesso per salvare la Magna Via) e le altre invadono tutte le zone limitrofe, e quando ci sono problemi di confine si combatte, e qui Trantor stravince... non solo perché finanzia le guerriglie di resistenza fedeli alla corona della Magna Via ma anche per via del suo enorme esercito.

-Finisce la Guerra, di fatto l'unica nazione ad aver perso è la Magna Via, fortemente ridimensionata e ridotta a protettorato di Trantor, che si può definire, ironicamente, il vero vincitore pur essendo stato alleato del perdente, perché mentre le altre nazioni lo hanno attaccato dall'esterno lui lo ha conquistato da dentro, e ora l'Impero più grande è il Dominio Assoluto, e il suo eterno rivale è Trantor, che ora nella mappa galattica è ancora più grosso. L'opinione pubblica, visto che Trantor non ha esattamente vinto ma nemmeno esattamente perso (è diventato ancora più grande) non tira somme univoche.

-I Signori finanziano economicamente la guerriglia di resistenza contro l'occupazione Trantoriana, i guerriglieri vorrebbero che sul trono salisse il secondogenito del Re, che non è stato istruito su Trantor e quindi di mentalità più aperta, mentre Trantor sostiene il figlio legittimo, un pupazzo manovrabile.

-Muore il re della Magna Via, i ribelli fanno la rivoluzione per mettere sul trono il loro erede ideale, allora Trantor interviene "nell'interesse della corona" per reprimere queste rivolte che ledono al diritto regale del legittimo sovrano, i Signori di contro intervengono a favore dei loro guerriglieri e portano a loro vantaggio il Dominio Assoluto che però stranamente non attacca: Trantor lo ha corrotto promettendogli, in caso di vittoria, un pezzo della Magna Via. I Signori però possono ancora contare sui loro alleati coalizzati contro lo strapotere di Trantor, ma anche questi sono dubbiosi poiché questa Trantor sta semplicemente invadendo una terra lontana, non vedono pericolo immediato per loro (come non lo hanno visto nelle guerre precedenti) e quindi molti si ritirano, non volendo scontrarsi contro "l'invincibile Trantor".

Questa loro remissività sarà la causa della vittoria di Trantor.

-Scoppia la Guerra, i Signori e i loro pochi alleati e i guerriglieri contro l'enorme Trantor e il suo colossale esercito, è una guerra lampo: la Magna via è occupata, le guerriglie represses, il re è ora un semplice pupazzo e la Magna Via viene inclusa nell'Impero, e poco dopo tutte le nazioni che hanno osato attaccare Trantor vengono punite con un attacco in tutta la Galassia, una "punizione" che occupa tutte le nazioni che osarono invadere Trantor, e le poche troppo potenti (o troppo lontane) sopravvissute devono firmare la pace: Trantor ha ora dimostrato quanto possa essere temibile la sua vendetta, inoltre ora non si riesce più a dire chiaramente quale sia più grande fra Trantor e Dominio, nel resto della Galassia c'è paura per la potenza Trantoriana e anche una grande fama.

-Dominio e Trantor si contendono quindi il primato di potenza nella Galassia, inoltre si sta diffondendo il mito "sotto Trantor si sta bene" e di "Pax Trantoriana" oltre che di "alleati con Trantor si vince sempre" e "Scontrarsi con Trantor è la fine" e anche "Trantor si espande sempre di più", questa serie di dicerie e leggende sono alla base del concetto di Impero Galattico, ormai favorito interamente dai robot di Daneel che vedono in esso la più sicura fonte di pace nel futuro della Galassia.

-Trantor inizia ad alimentare le rivolte a carattere nazionalistico nei vari domini del Dominio, che deve reprimerle tutte con difficoltà, ma i numerosi ammutinamenti e la guerriglia eccezionale (condotta da ufficiali Trantoriani) oltre che le numerose spie di Trantor rendono la cosa sempre più difficile, Trantor a questo punto vuole invadere il Dominio, ma non vuole avere i Signori e il resto della galassia fra le scatole,

quindi chiede loro se vogliono unirsi e prendersi un po' di fette di quella enorme torta, e benché i Signori temano la troppa espansione di Trantor anch'essi hanno degli interessi in quell'enorme territorio, sanno che se lasciano Trantor da solo quello prima o poi lo conquisterà comunque, e i loro mercati rimarranno ristretti, se invece si uniscono a Trantor vinceranno di certo (è ormai una certezza scientifica) e avranno nuovi territori: I robot di Daneel, per impedire la guerra totale e accelerare l'ascesa di Trantor aumentano il timore e rispetto per Trantor e l'avidità dei vari capi, finché Trantor non riesce ad accumulare un buon numero di alleati e a non avere rivali eccessivamente pericolosi, con i Signori ufficialmente neutrali che addirittura finanzieranno una resistenza anti-trantoriana, per poi gettarsi nella colonizzazione.

-Guerra fra Dominio e Trantor, una guerra massacrante in cui il Dominio oppone resistenze e guerriglie nei suoi enormi territori, ma è dilaniato da rivolte e invasioni, la guerra continua per quasi 20 anni, prima tutti contro il Dominio, poi tutti contro tutti per spartirselo, alla fine Trantor ne ricava i territori più grandi.

-Pace di Trantor, che ora è l'Impero più grande della Galassia, il terzo più forte economicamente (dopo i Signori e i Sistemi Uniti) e con l'esercito definito "Invincibile armata", i suoi domini sono tutto il centro, parte dei bracci (la parte più verso il centro) e una grossa parte della Zona Est e della Zona Nord-Ovest e Nord, dove c'erano il Dominio e la Magna Via.

-I Signori, vedendo in Trantor ora un possibile conquistatore della Galassia, accumulano alleati ovunque, che però, alcuni per paura, altri perché non si sentono ancora in pericolo, non sono molti (pur essendo milioni) e attaccano da tutte le direzioni Trantor, è la Prima Guerra Trantoriana, nel quale l'Impero viene attaccato da tutte le direzioni, e dopo una faticosa guerriglia e una liberazione eroica invade tutte le nazioni in tutte le direzioni, ed è conquista: Trantor si espande a macchia d'olio finché le nazioni sopravvissute della fazione nemica chiedono stremate la pace, ormai Trantor è definitivamente l'Impero Invincibile, e per molti anche l'Impero che è destinato ad espandersi fino, un giorno molto lontano, a conquistare la Galassia.

Fra i vari regni conquistati c'è il Regno di Sirio, che comprende fra i vari domini il Sistema Solare, una piccola stella in cui, fra i vari pianeti, ve n'è uno molto radioattivo, che si autoproclama la culla della civiltà umana.

-Trantor è ora in gran parte composto da provincie occupate e da alcune colonie penali, ci sono poi i Miles Trantorianus, territori facenti parte a tutti gli effetti dell'Impero, poi i vari protettorati, vassallaggi e zone occupate e infine la vasta rete di Alleati che sfruttano la potenza Trantoriana per tirare fuori il nome di Trantor ogni volta che discutono con altre potenze.

-Si diffonde un leggero malcontento fra gli alleati di Trantor, questi da un lato vogliono che Trantor li aiuti in ogni scaramuccia militare, e dall'altro non sopportano l'aumento di truppe e controllo da parte delle autorità Trantoriane, mentre nelle varie colonie si formano movimenti di resistenza finanziati dalle nazioni anti-trantoriane, infine tutte le nazioni immediatamente vicine a Trantor sentono come una minaccia la presenza di Trantor alla loro indipendenza, ormai ovunque ci sono movimenti pro-trantor, più o meno potenti, iniziano quindi a scoppiare in tutte le zone esterne dell'Impero delle rivolte (sulla Terra scoppia la Prima Rivolta Terrestre) questo spinge gli Alleati e le nazioni indipendenti a chiedersi se sia consigliabile provare ad approfittare della debolezza di Trantor (è la prima volta che è ridotto così) per strappare alcuni territori, tutti i sentimenti anti-trantoriani di vendetta, di paura e di altro vengono convogliati e indirizzati contro Trantor e molti alleati gli voltano le spalle, inizia la Seconda Guerra Trantoriana, in cui Trantor viene invaso e, dopo alcune settimane di penetrazione territoriale, le truppe, numerose, terribili, armate, escono dalla zona più interna e sciamano prima su tutto l'Impero, poi su gran parte della Galassia, ed è guerra, conquista, occupazione e depredazione, moltissime nazioni vengono occupate, molti ex alleati diventano colonie penali, Trantor non deve firmare la pace con nessuno: ora la maggior parte della Galassia è nelle sue mani (anche se non ne tocca ancora i confini) e nessun regno galattico osò più dichiarare guerra a Trantor, il detto "Trantor è

invincibile” divenne rispettato persino fra i Signori, la Prima Rivolta Terrestre viene sedata, ma i nazionalisti terrestri continuano a covare odio verso i Trantoriani.

-Nuovi alleati per Trantor in sostituzione ai vecchi, nuove nazioni che vogliono dimostrarsi amiche di Trantor (dato che Trantor ormai non chiede più i permessi a nessuno prima di invadere un paese) le varie colonie dopo un po' si stabilizzano, le cittadinanze vengono concesse, la situazione si normalizza, è un'epoca di pace e prosperità nell'Impero Trantoriano, mentre gli altri pianeti affrontano guerre e crisi economiche (l'Impero è autosufficiente, essendo così grande) ormai Trantor è leader nelle esportazioni ovunque e in qualsiasi cosa, il suo esercito ormai non è più definibile “invincibile” dato che anche se non lo fosse è troppo numeroso per essere sconfitto, l'unico modo per battere Trantor sarebbe una coalizione di tutti i pianeti indipendenti messi insieme e guidati dai Signori, ed è proprio questo che il Signore di Fife, un giovane e ambizioso Signore del continente più grande, intende fare.

-Ormai Trantor ha molte vie per espandersi: una minima parte di pianeti lo chiede spontaneamente, altri vengono annessi poco a poco: alleanza militare, presenza di soldati sul territorio, controllo militare, controllo sulla politica e sull'economia, vassallaggio, occupazione, provincia. C'è anche la via economica, con cui i mercanti Trantoriani acquistano sempre più aziende e azioni nel suddetto pianeta finché questo non è legalmente parlando controllato economicamente da Trantor, che dopo averne acquistato la banca centrale procede all'acquisto dell'intero pianeta. Infine c'è la via militare, generalmente si praticano tutte e tre: si rende una nazione alleata (di solito dopo una guerra) si acquistano i pianeti più ricchi, si fa molta propaganda e, dopo aver preso il prendibile, si occupano progressivamente tutti i pianeti, e quelli che resistono vengono invasi, e così un regno viene annesso senza che nemmeno se ne accorga.

-Un giovane terrestre affetto da ansia inizia a studiare il “vuoto”, che è materia di studio scientifico per esaminare le polveri dello spazio, e fa una scoperta terribile, e nel tentativo di comunicarle all'autorità di Florina (i Signori) subisce un trattamento neurologico che gli fa dimenticare tutto, e si risveglia immemore sul pianeta Florina, schiavo dei Signori, dove viene accolto da una ragazza, Lona, che lo accudisce come un figlio. Florina è famoso perché è l'unico pianeta dove si produce il Kyr, ricavato dalle piante che crescono sul pianeta (e solo lì per ragioni sconosciute) che, opportunamente trattato, può diventare tessuto, fibra resistente, metallo durissimo, e che rende i Signori così potenti economicamente avendone il monopolio.

-Il terrestre recupera le sue memorie pezzo per pezzo e convince Lona e il borgomastro del suo paese a cercare di fuggire dal pianeta, ma Lona e il terrestre vengono separati dal borgomastro che prosegue per conto suo, eliminando diversi Signori e rubando una delle loro navi, mentre il terrestre si rifugia nell'ambasciata Trantoriana di Sark, il pianeta dei Signori, nel quale il Signore di Fife, con una serie di manovre politiche, è riuscito ad eliminare gli altri 5 Signori che lo ostacolavano e a diventare dominatore assoluto del pianeta, intenzionato ad allearsi con gli altri pianeti contro Trantor e invaderlo, affermando il proprio dominio sulla Galassia anche in maniera economica grazie al monopolio di Kyr.

-Uno dei 5 aveva già chiesto rifugio nell'ambasciata e si unisce al gruppo di fuggitivi per contrastare Fife, il terrestre ritiene che sia lui ad avergli fatto perdere la memoria, ma Fife lo smentisce semplicemente mettendosi in piedi: è bassissimo, lui invece lo ricorda come alto e imponente.

-Lona scopre il colpevole dietro a tutto ciò: è il borgomastro, che voleva usare le conoscenze del terrestre per ricattare i Signori e liberare il pianeta, infatti il borgomastro racconta la sua vita, di come sia stato portato su Sark, addestrato ad obbedire ai signori e ad essere loro vice su Florina e di come li abbia poi odiati, e scoprendo il segreto del terrestre abbia voluto liberare il suo pianeta, e a sciogliere la situazione è un ex collega del terrestre che era venuto nell'ambasciata di Trantor per chiedere aiuto (la terra è sotto dominio di Trantor) e che ha intuito cosa aveva scoperto il terrestre: una corrente di atomi di carbonio sta investendo il sistema di Florina, quindi il Sole sta accelerando la propria morte ed è anche la causa principale del Kyr, che esiste grazie alle particolari radiazioni emesse dal sole in questa fase di morte particolare: il monopolio di

Kyrt è quindi spezzato, ogni pianeta potrà produrre Kyrt in abbondanza (Trantor in prima linea) e l'ambasciatore di Trantor viene convinto ad acquistare Florina dai Signori e convincerli a diventare investitori invece che dominatori, ad investire il loro denaro e arricchirsi nell'economia trantoriana, Fife dichiara di "volerci pensare".

-I Signori iniziano a vendere i pianeti che dominano a Trantor, che è fra i primi a produrre Kyrt per conto proprio, i Signori diventano mercanti e investitori economici, specialmente nell'economia Trantoriana (essendo questa la leader) il pianeta Florina, acquistato, viene poi evacuato ma un uomo resta sulla superficie a morire con il suo pianeta, proprio come i terrestri, sposato con Lona, vuole tornare sulla Terra così radioattiva che, secondo la leggenda, è patria dell'umanità (anche se si discute se l'uomo sia nato dall'incrocio di tante specie o una sola) allo stesso modo il borgomastro vuole morire insieme al suo pianeta.

-Florina è evacuato, pochi mesi dopo è dichiarato pianeta inabitabile, Trantor prosegue la sua espansione acquistando i vari pianeti, conquistandoli, inglobandoli piano piano oppure permettendo loro di entrare, la Galassia è ormai indirizzata verso l'unificazione, e i robot di Daneel influenzano le menti dei politici per fare in modo che ciò avvenga in maniera più naturale possibile.

-Ultima Guerra, così chiamata perché fu l'ultimo conflitto armato fra nazioni, in cui una lega di pianeti si scontrò contro l'autorità imperiale per mantenere la propria indipendenza, la loro sconfitta venne dipinta in tutta la Galassia come atto di giustizia, e la loro rivolta come terrorismo alla Pax Trantoriana (non c'erano guerre da due secoli), con questo atto non ci sono più pianeti ostili a Trantor, ma ancora molti pianeti neutrali che non intrattengono rapporti.

-I mercanti dell'Impero hanno raggiunto ogni pianeta, ogni satellite, ogni fascia di meteoriti, ogni base, ormai l'Impero Economico Trantoriano ha conquistato l'Intera Galassia, tutti i pianeti hanno una qualche relazione economica con Trantor, ma sono indipendenti politicamente.

-Grandi riforme nell'Impero, passano una serie di leggi a carattere sociale, l'Impero quindi inizia a passare più nelle mani del popolo che dell'aristocrazia, che però mantiene i propri privilegi, mentre l'esercito agisce a nome dell'Imperatore. Grandi concessioni di cittadinanza a pianeti che da molto tempo sono Provincia, molte Province Penali diventano Province normali, grandi amnistie, periodi di splendore culturale e sanitario, oltre che economico, aumenta il numero di alleati e la presenza militare invece rimane stabile.

-Uno dopo l'altro vari pianeti e sistemi interi vengono acquistati da Trantor, il tutto grazie ai robot di Daneel che rendono la cosa più semplice per affrettare il processo che altrimenti richiederebbe secoli, finché nella Galassia vi sono solo pianeti alleati a Trantor.

-Viene firmata la Proposta di Alleanza Perenne, con la quale tutti i pianeti membri dichiarano di essere disposti a difendersi l'un l'altro in caso di guerra, e piano piano tutte le entità politiche la sottoscrivono, vi è quindi una difesa comune, quella di Trantor.

-La Proposta di Alleanza Perenne viene rettificata anche per le offese, se un membro entra in guerra gli altri lo seguono, e tutti, uno dopo l'altro, sottoscrivono, ora Difesa e Offesa sono nelle mani di Trantor.

-A questo punto viene proposta la creazione di un Esercito Comune, ovviamente quello Trantoriano, e tutti sottoscrivono: ormai le forze di difesa sono tutte sotto il controllo di Trantor.

-Mentre sempre più pianeti si uniscono all'Impero, Trantor propone la proposta di Protettorato Universale, con la quale tutti gli stati membri (che lo ricordiamo hanno affidato l'esercito, la difesa e l'offesa nelle mani di Trantor) acconsentono a consegnare tutta la sicurezza in ogni aspetto a Trantor stesso, che quindi piazza almeno una squadra di uomini (minimo una decina) per ogni pianeta.

-Seconda rivolta terrestre, anche questa repressa.

-Con una serie di riforme in ogni città della galassia non-trantoriana viene assegnato un plotone di uomini.

-Tutta la Galassia non-trantoriana è militarizzata e Trantor inizia a fare pressioni politiche.

-Sempre più pianeti vengono spinti a diventare vassalli dell'Impero, l'ultimo pianeta che cede è Anacreon.

-Aumentano le pressioni per rendere i regni vassalli delle provincie, in modo da godere di maggiore assistenza del governo Trantoriano, e i robot di Daneel danno il via all'influenza di massa per facilitare (non obbligare) verso questo evento.

-L'ultimo pianeta (di nuovo Anacreon) cede, tutta la Galassia è ora sotto il controllo di Trantor, nasce quindi l'Impero galattico, un'entità mostruosamente grande e potente che controlla militarmente e politicamente tutti i pianeti della Galassia e tutte le specie ivi residenti, con un esercito enorme e una tecnologia molto avanzata, il suo simbolo è l'Astronave e il Sole, il Sole è il simbolo di Trantor, che ha il cielo pieno di stelle e quindi di Soli essendo al centro della Galassia, e che quindi risplende della luce della Galassia sin dalla sua fondazione, e deve quindi illuminare ogni altro pianeta, dominando su ogni stella e su tutti i pianeti che le girano attorno, mentre l'astronave è ancora più antico: sarebbe il simbolo dell'esercito dei grandi guerrieri Tirannici, l'astronave che utilizzavano. Il primo Imperatore è Franken I, e i robot festeggiano: ora, per proteggere l'umanità, basta proteggere l'Impero, ma per Daneel, per proteggere l'Impero e quindi la Galassia è necessario sviluppare la Psicostoria, ma ancora nessun'umano ci è riuscito.

-Grandi riforme nell'Impero, concessioni di cittadinanze nei pianeti di vecchia data imperiali, molte provincie da carcerarie diventano normali, ma sulla Terra scoppia la terza rivolta, anche questa repressa, la Terra è ormai uno dei pianeti più antichi ancora non Miles Trantorianus.

-Grande riforma dell'Imperatore della prima dinastia di Entun, succeduta a quella di Wye (che rimarrà Sindaco nell'omonimo settore): abolite tutte le provincie penali e carcerarie, ora esistono solo provincie (territori sottomessi) e colonie (miles trantorianus).

-L'Archeologo del settore di Sirio Bel Arvadan decide, dopo aver effettuato numerosi studi, di andare a scavare sulla Terra che ritiene un possibile candidato come origine dell'umanità: la Terra, benché non sia l'unico pianeta a darsi questo titolo (come per tutti i pianeti di specie che si sono diffuse molto) è l'unico pianeta del suo genere: è radioattivo, e il suo livello di radioattività aumenta sempre di più, i suoi abitanti per questo vivono in una società governata da una casta sacerdotale del "Culto della Terra" che ricorda come tutta l'umanità si sia originata sulla Terra e di come quindi la Terra debba dominare la Galassia, e ovviamente a doverla dominare siano i terrestri (è quindi un gruppo, almeno in certe frange, xenofobo verso le altre specie). Gli abitanti, raggiunta una certa età, devono spontaneamente (o con la forza) venire sottoposti ad eutanasia, in quanto il pianeta non può sostenere una popolazione elevata, e il numero di figli è tenuto sotto controllo.

-Nello stesso tempo un uomo giunge dal lontanissimo passato, Joseph Schwarz, e dopo essere stato ospitato da dei contadini terrestri e aver appreso il dialetto locale viene sottoposto a degli esperimenti da parte del dottor Shekt, ciò serve a renderlo non solo più intelligente e rapido nel ragionamento ma anche capace di Telepatia, l'abilità di leggere nel pensiero. Si rende conto però di essere doppiamente braccato: dalla figlia di Shekt, Pola, accompagnata da Arvadan che è innamorato di lei, e da un membro degli Anziani che dominano il pianeta, che però riesce a tramortire con i suoi poteri.

-Schwarz, Pola e Arvadan vengono catturati e imprigionati dagli anziani, e qui si scopre il loro piano per conquistare la Galassia: la Terra, essendo un pianeta radioattivo, produce molte mutazioni nei piccoli parassiti, batteri e virus che ci sono dentro, e gli scienziati terrestri, isolandoli, hanno creato un virus

fondamentalmente letale e indistruttibile a cui, però, ogni terrestre “purosangue” è immune, e dato che, con il mescolarsi di culture aliene non ci sono stati incroci fra specie “importanti” tipo Umani e Shangahelii, ma ci sono stati casi di mutazioni in cui batteri terrestri hanno acquistato proteine e caratteristiche di altri esseri simili a batteri (che usano comunque catene polipeptidi che) e quindi questo virus non è letale solo per gli esseri umani, ma per tutti gli abitanti di pianeti abbastanza complessi da sostenere vita a base di nucleotidi, il che renderebbe i terrestri l’unica fra le specie dominanti della Galassia (ignorando i particolarismi ridotti a pochi pianeti) sopravvissuta alla terribile epidemia, a quel punto loro potrebbero governare su Trantor e sulla Galassia per sempre.

-Schwarz e gli altri riescono però a fuggire usando il controllo mentale, e cercando di condurre il “vice” della società degli Anziani dal Procuratore Imperiale Ennius sulla Terra, che però non crede alla storia del complotto (non ci sono prove) e la Terra sembra pronta alla Quarta Rivolta se l’importante terrestre non viene rilasciato, allora il terrestre, sapendo che il piano a quest’ora si sarà avviato, rivela le sue intenzioni in maniera trionfale, ma stranamente non succede nulla: Schwarz è riuscito, con i suoi poteri, a comandare un pilota e a sventare il lancio del virus, gli Anziani vengono dichiarati illegali (sopravvivono le fasce moderate) la Galassia è salva, la Terra viene “liberalizzata” e si procede ad un piano per provare a portare terreno non-radioattivo da altri pianeti sulla Terra. Dai discendenti di Schwarz nasceranno i Mentalici.

-Mentre i decenni passano sempre più persone, per parentela, per carriera militare, per onori o pagando acquisiscono lo status di cittadino della Galassia (ovvero Trantoriani) e sempre più pianeti, popolati in maggioranza da cittadini galattici o da pro-trantoriani riescono a diventare miles trantorianus, al punto che si giunge ad una situazione in cui la Galassia è popolata da poco meno della metà di pianeta trantoriani, mentre il resto sono provincie ancora tenute sotto controllo.

-Tentativo di trasportare terra non radioattiva sulla Terra fallito, la Terra sembra produrre radiazioni in maniera autonoma.

-La maggior parte dei pianeti sono ora miles trantorianus, e il 70% della popolazione ha la cittadinanza, a mantenere lo stato di provincia sono solo le zone periferiche, le più “difficili” dove ancora scoppiano, qui e là, scioperi e rarissime rivolte.

-L’Imperatore Stanel I, antenato molto lontano di Cleon I che tutti gli asimoviani conoscono, offre ai terrestri una chance: venire trasportati in massa su un altro pianeta, per l’esattezza su Alpha Centauri, dove un pianeta da secoli intossicato da radiazioni di natura misteriosa è stato di recente dichiarato pulito al 100% (si tratta dell’antico Helghan, ora divenuto un paradiso a modello di Vekta) il problema è che il pianeta è interamente ricoperto d’acqua se non per un piccolo continente insulare, dove tutti i terrestri sopravvissuti possono rifugiarsi, ma una parte di loro invece decide di andare su Trantor e riempire uno degli ultimi settori non ancora urbanizzati: nasce così il settore di Dahl, dove i terrestri con i loro fieri baffoni vivono nella loro cultura, mentre i Micogeniani (i più anziani) sembrarono ostili all’idea che gli abitanti della Terra venissero su Trantor, c’era qualcosa che gli rammentava di memorie dei loro antenati....

-Ailysum II concede la cittadinanza trantoriana a tutti gli abitanti della galassia (ormai erano comunque la maggioranza) e tutte le provincie sono ora Miles Trantorianus (anche se la definizione di provincia sopravvive dal punto di vista geografico), sotto Ailysum regna un grande splendore culturale, la lingua Galattica viene diffusa e insegnata nelle scuole (dato che ora sono tutti cittadini dello stesso clima culturale) inoltre grande fioritura economica vista la rottura di ogni barriera, grandi costruzioni e civilizzazione Galattica finanziate in ogni pianeta, nessun pianeta sfugge all’industrializzazione Trantoriana, ma iniziano anche i problemi per mantenere questo splendore, l’Epoca d’Oro dell’Impero, che durerà moltissimo in termini di lustri, centinaia di generazioni vivranno sotto l’idea di un Impero Galattico, e le crisi saranno soprattutto riguardo l’aristocrazia, divenuta più inutile e spendacciona, decadente, l’esercito che, per essere “calmato” da eventuali altri colpi di stato viene stipendiato e assume molto potere a livello locale.

-L'Impero Galattico perdura, ormai la gente è abituata da generazioni all'idea, la cultura è universalizzata, così come lingua ed economia, l'industrializzazione è molto avanzata, l'intera Galassia ha ormai tracce evidenti di questa civilizzazione, eppure solo un pianeta su mille è colonizzato da forme di vita intelligenti, quindi c'è ancora molto spazio!

-La Galassia, nei pianeti colonizzati fin'ora, è popolatissima, al punto che moltissimi pianeti sono sovrappopolati (quasi la maggioranza) e quindi l'Imperatore proclama una grande colonizzazione, ovunque navi di coloni partono da tutti i pianeti e ne colonizzano altri, il numero di pianeti quintuplica.

-I difetti dell'Impero a lungo andare si moltiplicano e aumentano di intensità: strapotere dei militari, parassitismo e strapotere della nobiltà e soprattutto stagnazione: la separazione politica, benché abbia migliaia di problemi, ha un vantaggio: stimola il dinamismo, e una Galassia unita non ha competizione, non ha obiettivi, perdura per inerzia, si auto sviluppa, di colonizzare oltre non se ne parla (le Galassie più vicine sono lontanissime anche per il miglior teletrasporto!). La periferia della Galassia, meno popolata e dove l'esercito è meno presente, inizia a sviluppare una cultura sociale autonoma a quella Imperiale anche se da essa derivata.

-I nobili e i militari sono ormai sul punto di aumentare il proprio potere locale a livelli quasi di secessione: si rischia, a lungo andare, di generare uno stato ufficiale e tanti stati ufficiosi gestiti dalla corrotta burocrazia aristocratica e quella militare. La periferia è il luogo ideale per simili privilegi.

-Gli intrighi fra nobili sono ormai la base della politica e dell'economia, al punto che Stanel V vive praticamente tartassato dai nobili che lo sfruttano per i loro privilegi e per ottenere ciò che vogliono, e trattano male anche il figlio primogenito, il futuro Stanel VI, padre di Cleon I.

-Stanel VI sale al trono, e viene assistito dallo sconosciuto Eto Demerzel, giovane e astuto consigliere che diventerà Primo Ministro l'Imperatore di Ferro inizia a mettere in riga i nobili, facendo arrestare o isolando o diminuendo l'importanza e la potenza dei nobili che si oppongono al suo volere, o semplicemente troppo pericolosi, inoltre per tenerli sotto controllo li attira tutti su Trantor dove può distrarli fra le attività di corte e le varie cerimonie, aumentando quindi il potere nelle sue mani e togliendo qualsiasi opposizione: la nobiltà è ormai parassitaria al 100%, composta da adulatori che comunque mantengono un certo potere politico, l'esercito aumenta il proprio potere (Stanel lo usa per reprimere spesso nel sangue rivolte dei nobili soprattutto nelle periferie dove la politica reale si sta allontanando da quella imperiale, sono fondamentalmente difficili da gestire).

-Stanel accentra il potere nelle sue mani e rende la politica una cosa prettamente Trantoriana, inoltre sotto il suo controllo sempre più rivolte vengono represses, ma questo non fa che rendere l'Impero una realtà lontana, estranea, invadente e spesso nemica, soprattutto agli occhi della Periferia.

-Nascono, nello stesso giorno, su Trantor Cleon I Entun e su Helicon, pianeta noto per le arti marziali e per il tabacco, Hari Seldon, figlio di un proprietario terriero. Secondo la leggenda, quel giorno, Gaia sussultò due volte, al punto che venne udita anche in altri pianeti.

-Seldon si diploma all'università di Matematica di Helicon a pieni voti.

-Il lungo regno di Stanel VI termina con la sua morte, è riuscito ad accentrare il potere dell'Impero e a renderlo più uniforme e controllabile, ma anche alimentato le cause del suo futuro crollo.

-Il giovane Hari Seldon è paragonabile ad uno Strauss del suo tempo, ha una mente geniale e si incuriosisce di matematica, che diventa la sua scelta universitaria. Inoltre, visto l'amore di Helicon per le arti marziali, viene anche addestrato fisicamente, in maniera spartana.

-Sale al trono Cleon I, il primo ministro è ancora Eto Demerzel.

-Il regno di Cleon I è sostanzialmente una versione più moderata e “illuminata” di quello di suo padre, nonostante le sommosse al confine della Galassia venissero ancora represses l’Imperatore fu noto per essere piuttosto accomodante, amato da alcuni come tranquillo e pacifico, odiato da altri come parassita aristocratico, visse in rapporti di odio costante con il Sindaco di Wye, che si vantava di essere sopravvissuto a suo padre. L’Imperatore è sostanzialmente di corte: è molto bravo nel tennis, si dedica alla sua immagine pubblica, al rapporto con gli aristocratici e alla vita di corte, ogni tanto è intransigente, in generale ignora la realpolitik della Galassia, gestita da Demerzel.

-Hari Seldon ha un’intuizione nel suo piccolo studio una notte, mentre è immerso nei suoi calcoli, lui immagina che, studiando la storia dell’umanità, l’economia, la statistica sociale, e studiandone le leggi espresse in costanti e leggi matematiche, rapporti e cifre, sia possibile creare un linguaggio che si possa articolare, matematicamente, in una vera e propria scienza del comportamento umano, la Psicostoria.

-Seldon inizia a lavorare in maniera puramente teorica e speculativa sulla sua Psicostoria, non pensa seriamente a tale possibilità e la ritiene qualcosa che verrà fatto nel lontano futuro da un team di matematici dotati dei mezzi giusti.

-Seldon presenta la sua teoria matematica ad una convention su Helicon dei matematici (il pianeta è piuttosto famoso per la Matematica, ma mai quanto le sue arti marziali) e lì espone la sua teoria sulla psicostoria, ottenendo un discreto successo come può ottenerlo qualsiasi idea futuristica, fantasiosa, idealista che abbia un minimo di possibilità d’essere nel futuro remoto, e Seldon non si aspettava nulla di più.

-La notizia non sfugge a Demerzel e a Cleon, il primo ha finalmente, dopo MILLENNI di attesa (io al massimo ho atteso 11 anni il diploma, da quando ho saputo cosa fosse) trovato qualcuno che ha capito da solo la Psicostoria anche se solo a livello di concetto, il secondo vuole nelle sue mani questo potente strumento di “predizione del futuro” come arma di potere, Hari Seldon viene convocato su Trantor, il pianeta-città.

Mentre lui viaggia un Robot è in attesa febbrile, vede davanti a se la possibilità di capire come salvare tutta l’umanità, e quella possibilità è in viaggio su una nave, lui teme un possibile incidente, un errore nei calcoli, per ora quell’uomo, Hari Seldon, vale più dello stesso Imperatore, che attende ansioso la visita di questo oracolo che vuole rendere suo, che gli predica (o gli dica come raggiungere, o semplicemente gli farà dire) onori e gloria, e Gaia vede, in Hari Seldon, l’inizio dell’unità Galattica autentica, la prima vera unificazione non solo politica, ma psicostorica!

-Seldon arriva su Trantor e viene ricevuto dall’Imperatore (che scambia per un ufficiale dell’esercito all’inizio, cosa che diletta l’Imperatore) e, pacatamente, gli spiega che lui la Psicostoria non l’ha sviluppata e non la crede nemmeno possibile nei fatti, che è solo una teoria, la cosa stufa l’Imperatore che lo manda via quasi in malo modo, ma Eto Demerzel lo avvisa che quel matematico non ha detto tutto (e nemmeno lui lo sa) e che devono riprenderselo prima che altri vogliano usare la sua preziosa scienza.

-Il giornalista trantoriano Chetter Hummin contatta Hari Seldon, che sta per ripartire, e gli spiega come Demerzel non rinuncerà mai alla psicostoria e manderà uomini a cercarli, e poco dopo arrivano dei brutti ceffi e li attaccano, ma Hummin e Seldon, con le loro arti marziali, riescono a sconfiggerli e poi fuggono verso il loro rifugio provvisorio: l’Università di Streeling, l’università più prestigiosa di tutto l’Impero, dove Chetter conosce l’insegnante di storia, Dors Venabili, che deve un favore a Chetter e accoglie Seldon come insegnante di Matematica. Hummin convince Seldon a sviluppare la psicostoria, a procarci in quanto questa è realmente possibile, ora.

-Dors fa una piccola gita sopra le Cupole che ricoprono interamente Trantor (essendo l'intero pianeta una città è dotato di clima artificiale) e Seldon vuole venire con lei, durante la gita però si perde e vede degli aerei dell'esercito imperiale che sembrano cercarlo, ma nascondendosi in mezzo agli alberi li evita, e prima di morire assiderato viene salvato da Dors, che ha fatto rilevare le "percussioni" del suo corpo sulle delicate superfici monitorate delle Cupole.

-Hummin è piuttosto arrabbiato (per non dire altro) con Dors per il fatto che Seldon ha rischiato la vita, e decide che è meglio se tutti e tre trovano rifugio altrove: nell'antichissimo settore di Micogeno, dove Seldon riesce a sentire questa cultura antichissima, isolata, i loro bizzarri costumi, e addirittura, benché gli abitanti siano disgustati dagli esterni e dai capelli, viene scoperto da una ragazza (che fingendosi... diciamo eccitata dai capelli, gli aveva promesso uno dei suoi libri sulla storia dei micogeniani in cambio di una toccatina). Hari e Dors si infiltrano quindi nell'edificio centrale, dove pensano di trovare un "Robot", ovvero un umano artificiale, venerato dai Micogeniani, ma trovano solo una statua vuota e il capo dei micogeniani ad attenderli, che ha organizzato tutto ed è pronto a giustiziarli (l'idea dei capelli è sua) ma ecco che arriva Chetter Hummin, che riesce di nuovo con il suo carisma a convincere qualcuno della cosa che proprio non vorrebbe fare. Il capo dei Micogeniani viene convinto a lasciarli andare con la promessa che, con la Psicostoria, Aurora venga restituita ai Micogeniani.

-Hari e Dors si trasferiscono nel distretto di Dahl, distretto malfamato e ricco di criminalità, ma Dors diventa un'eccellente guardia del corpo e stende gli aggressori che tentano di derubarli, questo fa diffondere la fama di Seldon e Venabili in tutto il distretto, i due inoltre fanno la conoscenza di un ragazzino molto giovane, un piccolo delinquente di nome Raych a cui si affezionano e usano come "guida".

Seldon incontra inoltre un cisternista (ovvero la più bassa classe sociale del distretto di Dahl, che a sua volta è uno dei più miseri distretti di Trantor) che lo avvicina per chiedergli di osservare alcune sue teorie matematiche, e Seldon si rende conto che si tratta di equazioni molto complesse, scoperte secoli prima, e che quel cisternista ci era arrivato da solo, e quindi gli promette di aiutarlo a sollevarsi da quella misera condizione e fare di lui un matematico.

-Seldon e Dors entrano in contatto con una donna che, a Dahl, è famosa per le sue leggende molto antiche, fra cui quella di Ba-Lee e il robot Da-Nee, i salvatori del pianeta da cui l'umanità si è originata.

In seguito vengono contattati da un famoso ribelle di Dahl, che vorrebbe proteggerli in cambio del sostegno della Psicostoria, e mentre Seldon cerca per l'ennesima volta di dimostrare che lui ha ancora solo una teoria mentale si scopre che qualcuno è sulle loro tracce: degli uomini armati vengono a prenderli, e Seldon nella colluttazione risparmia la vita ad uno di loro, Raych subisce il colpo di una frusta neuronica, un'arma tremenda per tutti gli esseri viventi con sistema nervoso a base elettro-chimica (quindi il 70%, e il 90% delle specie intelligenti in generale) e sviene.

-I tre vengono portati nel polo sud del pianeta, del distretto di Wye, dove la famiglia aristocratica pretendente al trono si arricchisce per l'importanza del polo sud per la climatizzazione del pianeta.

-L'erede al trono di Wye, Rashelle, si affeziona a Raych e lo cura, e vuole usare Seldon e la sua psicostoria.

-Wye organizza un colpo di stato contro Cleon I, Trantor è infatti, ironicamente, il pianeta meno difeso della galassia: non lo possono assediare dall'esterno, e tutta la flotta Imperiale è inutile contro un pianeta arroccato e difeso come Trantor, in seguito al colpo di stato, nel quale i Wye prenderanno Trantor, i vari generali delle flotte si stancheranno dell'assedio e conquisteranno la Galassia, dividendola, ma a fermare questo orrendo piano arrivano le truppe imperiali che arrestano Rashelle, e Seldon è ovviamente contento di questo provvidenziale salvataggio, specie quando vede Chetter Hummin, ma Rashelle lo smaschera <<Costui è Eto Demerzel!>>.

-Demerzel/Hummin rivela la sua vera identità a Seldon, lui è R. Daneel Olivaw, il robot delle leggende, che ha vissuto per migliaia di anni per proteggere l'umanità prima, e dopo il contatto con le varie specie aliene ha cercato di unificarle in un'unica entità statale, l'Impero Galattico, al fine di stabilizzare tutte le specie viventi intelligenti e di sviluppare la Psicostoria, che avrebbe potuto prevedere il corso della storia umana e, visto che l'Impero sembra decadere, creare un nuovo Impero Galattico più stabile, storicamente necessario, e Seldon dunque può adesso iniziare a lavorare sotto il patrocinio dell'Impero.

-Seldon viene tra l'altro informato che Dors è (anche se non viene mai esplicitamente detto nella serie, ma è palesato indirettamente) un robot di protezione, ma Seldon ne è ormai innamorato, e Dors per conto suo ha sviluppato dei sentimenti per lui, i due quindi si sposano e adottano come figlio Raych, mentre Yugo Amaryl, il cisternista di Dahl, diventa il primo allievo di Seldon nella psicostoria.

-Una serie di matematici e storici insieme a Seldon si radunano su un pianeta lontano sotto la direzione di Daneel (si tratta di Gaia, che finalmente può avverare il suo desiderio di riunire le più grandi menti per concepire la Psicostoria) e, in qualche modo "influenzati" dall'atmosfera piacevolmente esotica del pianeta, riescono ad elaborare i primissimi schemi di Psicostoria.

-Seldon è ormai sposato con Dors da diversi anni, ora ha 40 anni e continua a studiare la Psicostoria con Yugo ma i progressi sono scarsi: riescono solo a porre le basi, teoremi basati sull'intuizione, su principi di identità e non contraddizione, sull'evidenza, i principi insomma indistruttibili che fanno da fondamenta per l'edificio psicostorico, che però non può ancora fare previsioni, ma l'amicizia di Seldon con Demerzel si sta rivelando pericolosa: è sorto un movimento, i Joranumiti, guidato da Jonarum, detto Jo-Jo (lontanissimo discendente di Beppe Grillo) che sta conducendo su tutta Trantor una campagna populistica contro Demerzel, dandogli tutte le colpe dei difetti dell'Impero e parlando dell'uguaglianza di tutti i settori, della partecipazione popolare al governo, i Joranumiti hanno abbastanza potere che, si teme, presto scalzeranno Demerzel e renderanno l'Imperatore un loro fantoccio per guidare l'Impero Galattico.

-Seldon viene contattato da Jo-Jo, che gli chiede al solito di usare la Psicostoria a suo favore, e Seldon rifiuta secco, Seldon inoltre incontra Demerzel e gli comunica che, nonostante siano passati 8 anni, non ha ancora fatto progressi notevoli, e nemmeno Demerzel ha idea di come risolvere la situazione senza fare danni che gli sono proibiti dalle Tre Leggi. Inoltre anche Cleon I, che lo richiama a corte dopo 8 anni (due volte in vita chiamato dall'Imperatore Galattico!) e, dopo avergli fatto la solita domanda, alla fine lo accusa di non voler rivelare a nessuno, tranne Demerzel, i suoi veri progressi, e gli intima di dovergli dare notizie al più presto, e non saranno accettati fallimenti.

-Cleon I, vicino a voler dichiarare illegale il movimento Joranumita e ad ucciderne il capo viene fermato prima da Demerzel e poi da Seldon stesso, che gli suggerisce, invece di sembrare un despota che uccide gli oppositori, di attendere che il movimento si sgonfi da solo, mentre lui, nel frattempo, ha fatto una scoperta: i capelli di Joranum gli erano sembrati troppo rigogliosi e vivi per essere "normali" e si è reso conto che sono artificiali: Joranum è calvo, e i calvi su Trantor vivono nel costante timore di essere ridicolizzati a causa della somiglianza con i Micogeniani, e Seldon, facendo ricerche sul pianeta natale di Joranum, un lontano pianeta privo di importanza storica, scopre che i detti popolari che lui snocciola nei suoi discorsi sono sconosciuti agli abitanti, e quindi scopre che Jo-Jo è in realtà un rinnegato micogeniano, che si è costruito una nuova identità.

-Seldon manda il figlio (che, come ex Dahlita, ha sentito il forte richiamo ideologico dei Joranumiti e le loro idee) a Dahl, per incontrare Joranum, e lì viene arrestato dalla milizia dei Joranumiti che lo rinchiudono in un loro carcere, e Raych dice ad una delle guardie di essere il figlio del famoso Professor Seldon e di consegnare a Jo-Jo un biglietto in cui ha scritto il suo nome, il nome di suo padre e la parola Psicostoria.

-Jo-Jo incontra, insieme al suo braccio destro Namarti, Raych Seldon, che dice loro le intenzioni di suo padre di usarlo come spia e afferma di voler unirsi a loro rivelando un'informazione alla quale è giunto per intuito: Demerzel potrebbe essere un Robot, non sorride mai, non dimostra emozioni, è sempre logico e freddo, e Raych dice "non voglio che un robot pensi per me e governi l'Impero" e Jo-Jo, intuendo che queste parole possono essere un ottimo slogan le fa dire a ragazzi di tutti i settori, e la notizia che Demerzel è un robot si diffonde in tutta Trantor in poco tempo.

-Cleon I, sconvolto da questo scandalo, chiama Seldon e lo informa di essere intenzionato a reprimere i Joranumiti, ma Seldon lo informa che "ha tutto sotto controllo" e Cleon erroneamente pensa che si riferisca ad una previsione psicostorica e gli lascia la responsabilità di salvare la situazione.

-Dors e Seldon dicono a Daneel come salvarsi da questa diceria: inutile opporsi e abbassarsi a dover dimostrare di essere umano, l'unica cosa è ridicolizzarla con una risata: viene organizzata una conferenza stampa in cui si discuterà di tutto meno che dell'argomento robot, e quando arriveranno le domande, e quando arriverà "quella" domanda, Daneel dovrà semplicemente ridere, e i due lo addestrano a questo fine.

-La conferenza stampa va a gonfie vele, e quando a Eto Demerzel viene chiesto "Primo Ministro, lei è un robot?" Lui, dopo qualche secondo di silenzio, inizia a ridere di una risata non sguaiata ma nemmeno troppo flebile, che ben presto si diffonde in tutta la sala della conferenza e in tutto l'Impero: l'accusa è stata completamente ridicolizzata, e i Joranumiti hanno perso molta credibilità.

-Seldon comunica all'Imperatore il suo metodo per liberarsi di Jo-Jo: egli è un ex-Micogeniano, e infatti per questo Seldon ha mandato suo figlio con la notizia (falsa, per Raych) che Demerzel fosse un robot: un ex micogeniano, bombardato da simili leggende sin da piccolo, sarebbe sicuramente stato sensibile alla trappola, e Seldon illustra all'Imperatore come il capo dei Micogeniano, Caposole Quattordici, richieda di poter punire personalmente questo fuoriuscito con la morte, ma Seldon non intende usare questa via: propone a Cleon di prendere alla lettera le parole di Jo-Jo, egli si proclama abitante di un pianeta lontano? Dopo avergli mostrato che loro sanno, gli proporranno l'esilio in quel pianeta periferico (sorvegliato dall'esercito) al posto della morte, e così l'Imperatore non solo si libererà del suo più grande oppositore, ma apparirà come misericordioso. Cleon, stupito da tanta genialità, promuove Seldon come nuovo primo ministro, e Demerzel è d'accordo.

-I Joranumiti sopravvivono per mano di Namarti, il braccio destro di Jo-Jo, che riesce a trovare un accordo con il pretendente al trono di Wye, che odia a morte la casata reale e vorrebbe diventare Imperatore, e a Wye il movimento viene finanziato e si ricostruisce.

-Jo-Jo muore solo, in esilio, misero, non da martire o da eroe.

-All'età di 50 anni Hari Seldon è ancora Primo Ministro dell'Impero Galattico, è riuscito ad espandere i confini del progetto Psicostoria, finanziando altri matematici per lavorarci insieme a Yugo Amaryl, che ormai passa tutto il suo tempo sulle equazioni, ma ci sono nuovi problemi: una serie di disfunzionamento su tutta Trantor che aumentano il malcontento della popolazione, la psicostoria che, nonostante i progressi, non può ancora fare previsioni, inoltre il lavoro di Primo Ministro è fonte di enorme stress per Seldon.

-Seldon, osservando i malfunzionamenti, si rende conto che questi sono troppo numerosi e regolari per essere causati da semplici strutture millenarie: si tratta di un'opera volontaria, qualcuno vuole di proposito rendere gli abitanti di Trantor malcontenti, e inoltre c'è stato di recente un'omicidio molto strano a Wye: un ex Joranumita è stato accoltellato, e non lavorava nemmeno a Wye, Seldon capisce quindi che a Wye c'è qualcosa che potrebbe aver a che fare con i resti del movimento di Jo-Jo, e invia suo figlio di nuovo a controllare, per entrare in una cellula dell'organizzazione. Deve impedire che il movimento neo-joranumita distrugga l'Impero, perché la Psicostoria gli dice che l'Impero si distruggerà solo in due modi mutualmente

esclusivi, un Aut Aut galattico: o dall'esterno, tramite sgretolamento progressivo, o dall'interno, proprio da Trantor, tramite complotti, corruzione e decadenza, e dato che la Psicostoria ha bisogno di tempo per essere sviluppata, lì su Trantor, Hari Seldon deve salvare il centro, e quindi, per conseguenza psicostorica, l'Impero Galattico crollerà dall'esterno.

-Raych riesce, con la sua capacità di "ispirare fiducia" a parlare con una ragazza diciamo non di buoni costumi a Wye che lo consiglia ad un membro dei Joranumiti, che dopo un breve questionario si accorge che Raych è fedele alla causa idealista del movimento, e decide di portarlo da Namarti.

-Namarti, vedendolo in faccia, lo scopre nonostante i micro-interventi, e inizia a tenerlo vicino a se.

-Raych ha una serie di rapporti sessuali con la ragazza che lo ha introdotto a Namarti, Manella, e i due si innamorano.

-Andorin, l'erede al trono di Wye, inizia a somministrare nei pasti di Raych la Desperanza una droga per il controllo mentale, il suo piano è di infiltrarsi nel Palazzo Imperiale durante il cambio dei giardinieri, e ordinare a Raych di uccidere suo padre, Hari Seldon, per poi ucciderlo lui stesso, a quel punto Namarti diventerà primo ministro, e lui Imperatore.

-Seldon incontra i nuovi giardinieri e vede suo figlio fra di loro, scoppia il caos, Raych gli punta l'arma contro, ma non si odono spari: fra i giardinieri vi era, infiltrata, Manella, che ha eliminato Namarti e salvato la situazione. Raych viene ricoverato d'urgenza per smaltire gli effetti della Desperanza, ma una terribile tragedia è accaduta durante quel caos: Cleon I è stato assassinato!

-Gli eredi di Cleon I si rifiutano di salire al trono temendo altri attentati, nel frattempo il movimento dei neo-Joranumiti viene estirpato alla radice grazie alle spie che sono state catturate durante l'assassinio di Cleon I.

-Viene instaurata la Giunta Militare che governa con pugno di ferro, ma il suo governo eccessivamente repressivo causa molto malcontento, inoltre inizia una crisi economica a causa del complesso sistema di tassazione.

-Raych sposa Manella, anche se Dors sembra odiarla per "motivi femminili" (ovvero che è stata un'altra donna a salvare suo marito e suo figlio, e per via del passato di lei)

-Hari Seldon, temendo che questo governo di terrore possa considerare lui e Manella responsabili per la morte di Cleon, giunge a patti con loro: si sarebbe dimesso da Primo Ministro, ma questi li avrebbero lasciati in pace.

-Nasce la figlia di Raych Seldon e Manella, Wanda Seldon.

-Viene costruito il Primo Radiante, una sorta di proiettore che è capace di comprendere tutte le equazioni psicostoriche e di mostrare tutta la storia in maniera matematica, un'enorme flusso di equazioni che rappresentano battaglie, economie, politiche, avvenimenti, corsi, ma che per ora è allo stadio sperimentale, continua ad allungarsi dopo controlli e calcoli a non finire.

-Seldon, a quasi sessant'anni, sta per festeggiare il suo compleanno, ma sua nipote Wanda ha un brutto sogno: due uomini dicono di voler uccidere Hari Seldon, una morte "Lemonade" (limonata) e i parenti accusano Seldon di spaventare la bambina con i suoi discorsi sulla vecchiaia.

-Il generale a capo della Giunta vuole incontrare Seldon per la psicostoria, ma alcuni psicostorici insistono per rimandare la cosa a tre giorni dopo il compleanno.

-Si festeggia, a Streeling, il compleanno del professor Hari Seldon, e in molte altre università ci sono festeggiamenti in suo onore, la limonata, controllata da Dors, è perfettamente sicura, e durante la festa non accade nulla, ovviamente tutto è stato registrato dalle spie della Giunta Militare.

-Mentre Dors viene accusata di essere paranoica per via del fatto che sospetta che Wanda non abbia sognato, ma abbia visto mezza intorpidita un dialogo vero, Seldon incontra il generale della giunta, scortato da altri psicostorici fra cui Elar, un brillante matematico che ha costruito l'elettro-chiarificatore, che ha aiutato molto Yugo e Hari nei loro studi psicostorici, e che ha proposto di accompagnare Seldon insieme agli altri.

-Seldon convince il generale Tennar a capo della giunta che i sistemi di tassazione, per risolvere la crisi economica, sono due: o una tassa in base al reddito che però, in un Impero di miliardi e miliardi di miliardi di abitanti divisi in settori, con giurisdizioni e leggi economiche diverse, eccezioni e quant'altro, si rivela troppo complesso e spesso inefficiente e corrotto oltre che troppo costoso, al punto che le tasse del popolo servono solo a mantenere il sistema burocratico, mentre la seconda via è una tassa pro-capite uguale per tutti, più semplice da gestire e che, secondo Seldon, risolverebbe il problema della costosa burocrazia, e in questo modo convince il generale ad applicarne una, in realtà Seldon ha praticamente fatto il primo esperimento psicostorico, per verificare se, dato un certo avvenimento (tassa pro capite) le conseguenze sono davvero come previste dalla psicostoria.

-Mentre i due discutono, Dors si fa strada per il distretto imperiale, combatte contro le pattuglie che le si parano davanti e riesce addirittura ad arrivare in anticipo, ottenendo che suo marito esca dall'incontro sano e salvo, e minacciando l'assistente del generale si ucciderlo se qualcosa va storto.

-Dors scopre che sia Yugo sia Hari non fanno che sentirsi male stando accanto all'elettro-chiarificatore, soprattutto Yugo (che ormai è preoccupantemente attaccato alla psicostoria) e, facendo delle indagini su possibili spie dentro il progetto psicostoria, scopre che l'elettro-chiarificatore è stato progettato proprio da Elar, lo stesso che ha suggerito di festeggiare il compleanno di Seldon in pompa magna e di accompagnarlo da Tennar, e capisce che è tutto un suo piano per impadronirsi della psicostoria e asservirla alla Giunta (infatti molti membri del progetto preferirebbero lui come successore ad Hari piuttosto che Yugo).

-Dors incontra Elar e gli rivela di aver scoperto il suo piano, e anche il mistero della "limonata" che è determinato da una miscomprensione della bambina, infatti essa non ha sentito "Lemonade" ma "Elar-Monay aided" che suonano similmente, ovvero "morte aiutata da Elar e Monay" i due che hanno creato l'elettro-chiarificatore tanto usato da Seldon e Amaryl, ma mentre dice queste cose Dors, per la prima volta in vita sua, si sente male, e Elar spiega come l'elettro-chiarificatore possa danneggiare solo un umano composto da circuiti elettrici, ovvero i leggendari "robot", indistruttibili in combattimento e freddi protettori degli umani, come Dors che è la "donna tigre" in difesa di Seldon, e che ora sta per essere distrutta, ma Dors in un ultimo scatto di forza tramortisce Elar e lo uccide, poi si trascina fino da Hari e muore fra le sue braccia, dopo avergli spiegato tutto e avergli detto di aver perdonato Manella, poco dopo Yugo arriva per annunciare le terribili rivolte: la Psicostoria si rivela di nuovo esatta: la tassa pro-capite è un disastro, numerosi distretti devono reprimere le rivolte interne, il governo della Giunta è ora minacciato, ma Seldon è in lacrime, sua moglie è morta.

-Yugo propone, come mezzo per cambiare il futuro in meglio, la creazione di una nuova variabile nel piano psicostorico, ovvero un pianeta, la Fondazione, che deve riportare la civiltà nella Galassia e creare in soli mille anni il Secondo Impero Galattico.

-Yugo e Seldon ipotizzano di costruire due Fondazioni uguali, possibilmente posizionate in zone lontane, in modo che se una fallisse l'altra continuasse il progetto.

-Hari Seldon è ormai vecchio, ha settant'anni, la psicostoria ha fatto passi da gigante, ha ormai un quadro della storia futura ben definito (anche se necessita di molti aggiustamenti, ha diversi buchi e certe volte è troppo imprecisa), Seldon è un uomo stanco e distrutto, dopo la morte di sua moglie dedica la sua vita alla psicostoria e alla nipote Wanda Seldon, che ha sviluppato l'amore verso la scienza del nonno e verso lo "zio Yugo" con cui fa da tramite verso il mondo fino alla sua morte. Benchè sia nata un'altra nipote Seldon è sempre malinconico, pensando a tutti gli amici che sono andati via per sempre: Demerzel, Cleon, Dors, Yugo, suoi compagni di avventure e grandi affetti, inoltre la Psicostoria non è più in grado di continuare: necessita di fondi per pagare i matematici, ma non è più finanziata dallo stato, inoltre Seldon sta teorizzando un modo effettivo per migliorare (e non solo prevedere) il futuro. Wanda ha scoperto che per "inserire" nel Piano Seldon la variabile Fondazione bisogna riequilibrare il piano con un'altra variabile, la Seconda Fondazione, confermando i piani di Yugo e Hari di anni prima.

-Seldon realizza che l'unico modo per creare un pianeta destinato ad avere le giuste "formule" psicostoriche per civilizzare la Galassia e unificarla dovrebbe essere quello che, nei secoli di buio civile e tecnologico, sarà faro di tecnologia e civiltà, ovvero un pianeta che conserverà le conoscenze perdute, e l'unico per farlo è trovare un pianeta lontano dalle lotte imperiali, lontano da tutta la Galassia in effetti, dove radunare degli studiosi fisici per creare un'Enciclopedia Galattica, un compendio di tutte le conoscenze dell'Impero Galattico e della sua lunghissima storia, ma anche qui Seldon incontra problemi: pur avendo individuato il pianeta adatto (chiamato Terminus, proprio perché si trova al confine della Galassia) la Biblioteca di Trantor, la più ricca dell'Impero, non intende concedere lo spazio a Seldon e ai suoi studiosi in quanto c'è una fazione a lui ostile per via della sua fama come Cassandra Seldon (per via delle sue predizioni) che si stanno rivelando esatte: numerose rivolte si stanno verificando nei settori di periferia (la più violenta è quella di Anacreon, il cui vicerè non vuole più pagare i tributi) e il nuovo re è praticamente un fantoccio imparentato lontanamente con Cleon I, l'Imperatore Agis VII, con cui però Seldon stringe amicizia.

-Seldon subisce numerosi attacchi da parte dei criminali che ormai girano liberi per le strade.

-Raych porta via Manella e sua figlia su Santanni, ma Wanda vuole rimanere con il nonno e studiare la psicostoria, Seldon, non avendo più suo figlio come guardia del corpo, sceglie un novizio della psicostoria, Stettin Palmer, laureato in storia, conosce le arti marziali da torcitore e lavora manualmente.

-Seldon ha ormai scoperto, così come gli altri parenti, che Wanda ha dei poteri telepatici (Mentalismo, lo chiama lui) e tenta di usarla per "spingere" i creditori a finanziare la psicostoria, ma Wanda non ne è capace: la sua "spinta" non è abbastanza forte.

-Palmer riesce a prevedere, non si capisce come, un attacco da parte di un gruppo di adolescenti e li mette al tappeto, ma questi denunciano i due come aggressori, e proprio quando il processo sembra vertere contro il professor Seldon e quando il testimone chiave viene interrogato, questo guardando Wanda e Stettin sente nella sua testa rimbombargli le parole "di la verità!" finchè non crolla in un pianto pietoso e confessa che i due sono innocenti.

-Il processo, visto su tutto l'Impero, non solo dà conferma che Seldon è innocente, ma anche che l'Impero è in effettiva decadenza al punto che una persona della sua statura morale viene accusata in questo modo da dei criminali di strada, Wanda e Stettin, inoltre, scoprono di essere Mentalici, e che insieme sono molto più forti nello spingere le menti verso una direzione, Seldon ha quindi capito come aiutare la psicostoria, ma con ordine: prima di tutto serve la Biblioteca Galattica per l'Enciclopedia, poi i fondi, e infine in qualche modo bisogna andare su Terminus per creare la Fondazione Enciclopedica.

-Wanda, Stettin e Hari tornano nella biblioteca, Seldon invita il bibliotecario capo ad ascoltare le "giovani menti" del progetto, e questi spiegano come l'Enciclopedia Galattica e la Psicostoria non sono progetti per evidenziare la decadenza dell'Impero ma evidenziarne la gloria, la civiltà, sono un compendio del sapere,

della cultura, della storia e della scienza contenute in quella biblioteca e dell'Impero, e mentre parlano lo "spingono" insieme, ottenendo un ottimo risultato: il bibliotecario capo ha totalmente cambiato idea, ha visto la cosa da una nuova prospettiva ed è entusiasta, e promette loro di garantire ogni accesso e privilegio ai membri del progetto psicostoria.

-I tre convincono un magnate delle finanze ad appoggiare il loro progetto allo stesso modo, ora hanno accesso ai dati per il progetto Psicostoria e anche per l'Enciclopedia, il piano Seldon viene quindi completato, ma Seldon, per aumentare questa capacità telepatica di convincere le persone, chiede loro di cercare i loro simili.

-La ricerca, dopo diversi mesi, produce una sola persona, Wanda però scopre che è inutile cercarli sondando le menti, infatti lo ha "chiamato" usando una abilità intrinseca dei Mentalici, una sorta di faro mentale che attira gli altri mentalici, Seldon però capisce che è il momento di separarsi: i mentalici come Wanda e Stettin lo hanno sostenuto e protetto, ora vuole che loro trovino i propri simili, li radunino e li addestrino, e che diventino per la Fondazione ciò che sono stati per lui, che la proteggano, che proteggano il Piano Seldon, che siano la Seconda Fondazione, e comunica telepaticamente a Wanda il pianeta "all'altro capo della Galassia" su una "stella estrema", e lei lo capisce.

-Stettin Palmer e Wanda Seldon si sposano, e partono alla ricerca dei propri simili.

-L'Imperatore viene esiliato.

-Hari Seldon può avviare il progetto a tempo pieno, finanziato e con la disponibilità della Biblioteca Galattica riesce a completare, con i nuovi collaboratori, il Piano Seldon, e i mentalici si radunano iniziando ad attirare, con portata sempre maggiore, i loro simili su Trantor e su tutti i mondi più popolati, devono raggiungere una popolazione numerosa entro la messa in atto del piano.

-I lavori per l'Enciclopedia Galattica vengono ufficialmente iniziati. Le rivolte nella periferia stanno diventando catastrofiche

-Gaal Dornick, un matematico promettente, è l'ultimo psicostorico della storia, viene chiamato da Seldon per venire su Trantor.

-Seldon e Dornick vengono arrestati dal consiglio presieduto dal nuovo Imperatore, che li accusa di aver causato la decadenza e che li interroga ufficialmente su quali siano le vere intenzioni del progetto psicostorico, e Seldon dichiara che egli, avendo previsto la caduta dell'Impero che produrrebbe trentamila anni di barbarie, vuole creare un'Enciclopedia Galattica che contenta la conoscenza necessaria per evitare i secoli buio che susseguirebbero e anzi per aiutare l'Impero a scongiurare questa crisi.

-L'Imperatore riceve Seldon in via ufficiosa, e gli propone, invece dell'esecuzione capitale, che tutto il suo progetto, di 250.000 persone fra matematici, enciclopedisti e altro, venga trasferito sul pianeta Terminus, all'estremo della Galassia, e Seldon ovviamente accetta, viene così fondata Terminus City, viene costruita la Volta Seldon, e Hari Seldon, vecchio e sulla sedia a rotelle, detta i suoi "Undici Profezie", una per ogni crisi che si devono verificare, in media, ogni secolo.

-Seldon detta, con grande enfasi, l'ultimo messaggio, quello che può essere mostrato solo dopo Mille Anni, quando il Secondo Impero Galattico è stato creato.

-La Prima Fondazione è stata creata, e lavora all'Enciclopedia, la Seconda Fondazione è pronta, e tutti gli psicostorici si uniscono ad essa (anche se non hanno poteri mentalici) e per Seldon, ormai, non c'è più nulla da fare, e muore davanti al Primo Radiante, guardando l'equazione di Terminus, la speranza dell'umanità, la sua ultima parola è "Dors!".

-Grandi funerali del più grande genio dell'ultimo millennio, Hari Seldon, ai funerali partecipa anche Eto Demerzel, il suo vecchio amico, a Terminus è lutto planetario, i membri della Seconda Fondazione piangono il loro fondatore per tre giorni e tre notti.

-Gaal Dornick, ormai vecchio, scrive la sua biografia ufficiale di Hari Seldon.

-Gli enciclopedisti lavorano a tempo pieno per compendiare le conoscenze dell'Impero, nel frattempo la rivolta di Anacreon è diventata talmente violenta da spingere l'Imperatore a concedere al vicerè di Anacreon lo status di Re autonomo, seppur vassallo dell'Imperatore, e gli dona quindi autorità su tutto il suo settore, nel quale è incluso anche Terminus.

-Nella periferia rivolte analoghe a quelle di Anacreon si consumano, uno dopo l'altro i vari vicerè abbastanza lontani ottengono lo status di Re, con il proprio regno, e poi si danno guerra fra loro.

-Scoppia una guerra fra i famosi tre regni, fra cui il più grande è Anacreon, e Terminus si trova, guarda caso, in mezzo ai tre regni ed è un punto cruciale dal punto di vista strategico: ormai le forze dell'Imperatore sono del tutto assenti nei regni periferici, e Anacreon spinge il governo di Terminus (composto da soli Enciclopedisti) a sottomettersi all'autorità del Re e a far installare delle basi al fine di proteggerle dagli altri regni.

-Su Terminus viene eletto un sindaco dalla popolazione, che vuole una rappresentazione politica e non più solo accademica, e viene eletto il giornalista Salvor Hardin, uomo di grande abilità politica e astuzia, che però non riesce a convincere il consiglio degli Enciclopedisti (tutti presi a voler terminare la Prima Edizione dell'Enciclopedia Galattica entro il cinquantenario della morte di Seldon) e questi invitano un nobile ambasciatore dell'Impero, che è affascinato dal "promo" dell'Enciclopedia e garantisce che l'Imperatore proteggerà sempre il suo territorio scientifico ecc...ecc... insomma non garantisce nulla e se ne va, mentre l'ambasciatore di Anacreon inizia a passare alle minacce, ma è Salvor Hardin a guadagnare tempo, dicendo loro che Terminus possiede le atomiche, al che l'ambasciatore sbianca: non esiste più energia atomica dopo la crisi della periferia! Terminus ora ha un po' di tempo per ragionare e trovare una soluzione, ma gli enciclopedisti sono ancora ritrosi nel dare fiducia a Salvor Hardin, ancora attaccati all'Impero e all'idea di salvarlo con la conoscenza....

-Quella stessa notte, nella Volta, l'ologramma di Hari Seldon compare, e annuncia loro che l'obiettivo della Psicostoria non è mai stato quello di salvare l'Impero, poiché questo non può essere salvato, è destinato a crollare, e anzi annuncia loro che proprio Terminus, piccolo pianeta di periferia, è destinato a costruire il Secondo Impero Galattico proprio dall'estremità, lontano dal crollo dell'Impero, e che ogni crisi che dovranno affrontare è destinata ad essere risolta, la Psicostoria lo ha predetto.

-Gli Enciclopedisti escono sconfitti dalla volta: Seldon, il fondatore morto da cinquant'anni, ha dato ragione a Salvor Hardin, che prende il potere e diventa Sindaco di Terminus, e risolve la Prima Crisi: Terminus è un pianeta importantissimo strategicamente per i tre regni, così li contatta e li invita a difenderlo prima che Anacreon lo conquisti e quindi prenda un simile vantaggio su di loro, e quando questi tentano di occupare Terminus questo chiede l'aiuto di Anacreon per impedire di perdere il vantaggio, e alla fine si crea un'equilibrio di forze: nessuno conquista Terminus, perché nessuno permette agli altri di avvantaggiarsi.

-Pubblicata la Prima Edizione dell'Enciclopedia Galattica, Salvor Hardin coglie la palla al balzo: proclama la creazione di un grande culto scientifico (non è propriamente una religione, ma una sorta di misticismo scientifico-patriottico) in cui lo "Spirito Galattico", una sorta di benevolenta rappresentazione della coscienza della Galassia (Gaia assumerà questo ruolo, anche se non vorrà essere venerata) ha ispirato nell'umanità la scienza per comprendere il mondo e progredire fino all'unificazione in un nuovo Impero Galattico, e che Seldon è il "profeta" che, con la sua Psicostoria, ha predetto il trionfo definitivo della

Fondazione, che deve diffondere il sapere e le tecnologie “magiche” donategli dallo Spirito Galattico al fine da facilitare questo piano.

-Il Culto dello Spirito Galattico, questa sorta di “non religione”, si diffonde non appena i grandi “maestri” di terminus (persone che hanno studiato tecnologie e applicazioni elettro-nucleari e tutte le grandi conoscenze dell’Enciclopedia Galattica) iniziano a diffondere il sapere e le tecnologie su tutto i mondi, in questo modo prima i Re si “sottomettono” al potere tecnologico di Terminus, dichiarando di proteggerla e di fare da spada per le sue guerre, e in cambio affidano a Terminus la tecnologia e i sistemi energetici dei loro pianeti e lo sviluppo, in tutti i pianeti i Maestri mostrano le loro incredibili tecnologie, e ovunque tutti si “convertono” (ribadisco che non è una religione, quanto più una tendenza) e ovunque si diffonde il mito della Fondazione illuminata, protetta dallo Spirito Galattico, che porta magie tecnologiche ovunque.

-Il culto viene organizzato gerarchicamente, hanno il compito di “confermare” la coronazione dei re dei tre regni.

-Salvor Hardin riceve nel suo ufficio un gruppo di rappresentanti del maggiore partito di opposizione, che si oppongono al suo potere e alla recente politica di neutralità di Terminus, vogliono una “ventata d’azione” e di rinnovamento, e Salvor Hardin è con loro benevolo.

-L’ambasciatore del Regno di Anacreon comunica a Salvor Hardin che è stata ritrovata una enorme nave imperiale distrutta, e il Re di Anacreon (morto da poco, quindi ora il successore sta per essere incoronato) vorrebbe che la nave venisse riparata dalla Fondazione. E’ ovvio che intendono usarla contro la Fondazione stessa, ma questa non può rifiutarsi (causerebbe una forte ostilità del più potente dei regni e una probabile guerra disastrosa per il recente equilibrio) e così viene autorizzata la ricostruzione: la nave sarà pronta per il giorno dell’incoronazione dell’erede al trono di un regno ormai indipendente anche formalmente dall’Impero, che è una realtà lontana ma non troppo.

-Lo zio del futuro re ha organizzato tutto questo piano, vuole armare la nave e, per il giorno dell’incoronazione, attaccare la Fondazione, e poi gli altri regni, in modo che Anacreon diventi il regno più tecnologicamente avanzato in zona, per poi ovviamente eliminare il re e sostituirlo con uno dei suoi figli.

-Salvor Hardin si presenta all’incoronazione (in veste non ufficiale) e lo zio del principe rivela il suo piano, la nave sta già partendo verso Terminus, ma in quel preciso istante le luci si spengono, il trono levitante (simbolo di potere) si disattiva e il re cade per terra (un gravissimo disonore) e, sulla nave, c’è il blackout totale, i membri dell’equipaggio, disperati, si inginocchiano davanti al membro della Fondazione, che deve “illuminarli” e guidarli in quell’ora fatidica, e su tutto Anacreon le centrali nucleari hanno smesso di funzionare, e la gente è riunita in sostegno della fondazione: lo zio del principe, a questo punto, tenta di sparare ad Hardin, che però rimane impassibile davanti alla minaccia di morte, ed infine si suicida.

-Salvor Hardin ha scongiurato la Seconda Crisi, mettendo al sicuro l’autorità della Fondazione, che ora diventa padrona ufficialmente (ma non ancora ufficiosamente) dei tre regni.

-L’ologramma di Seldon conferma il superamento della Crisi, ma avverte che l’egemonia non è ancora abbastanza stabile.

-Salvor Hardin, ormai vecchio, cede il posto di sindaco proprio al partito d’opposizione di Terminus formato dai giovani.

-Morte di Salvor Hardin.

-Su Terminus si decide di affiancare, ai membri del Culto Galattico, anche i Mercanti, delle figure che rappresentano la nascente borghesia di Terminus che devono vendere le tecnologie avanzate del pianeta, che poi necessitano, per funzionare correttamente, degli uomini del Culto, che ne sono i tecnici.

-Un mercante viene catturato sul pianeta Askone dove aveva cercato di vendere congegni atomici (vietati dalla legislazione planetaria) e in suo soccorso viene inviato l'abile mercante Ponyets, il quale convince i capi del pianeta che i congegni atomici che la Fondazione produce non sono eretici, ma anzi molto utili alla loro stessa religione, in quanto possono trasformare il metallo in oro: la cosa ha un notevole successo, ma per "comprare" la libertà del compagno Ponyets deve corrompere il più furbo dei capi del pianeta, che vorrebbe acquistare una grande partita di macchinari, per poi denunciare il mercante della Fondazione per quella vendita eretica, e poi usare i macchinari per fabbricare oro e comprarsi le elezioni, ma la Fondazione ha dalla sua parte la tecnologia: microregistratori di microfilm, e tutta la trattativa è stata registrata.

Il mercante, durante il viaggio di ritorno, lamenta della mancanza di morale di Ponyets, il quale però cita Hardin "Non permettere alla morale di impedirti di fare ciò che è giusto".

-Per quante resistenze ci siano, questi congegni atomici necessitano di tecnici, e i tecnici devono essere della Fondazione, e quindi la Fondazione arriva ovunque si diffondano le sue preziose e ammirate tecnologie, diffuse dai mercanti che, nel frattempo, si arricchiscono, arricchiscono la Fondazione e la industrializzano.

-L'Impero aumenta la propria crisi: ora non è solo la periferia ad essere staccata: tutta la galassia si è ormai divisa in diversi regni e solo la parte centrale è ancora unita nell'Impero Galattico, le regioni immediatamente attorno sono in qualche modo legate all'Impero, come la Repubblica di Korrell che concluderà un matrimonio fra una figlia di un generale imperiale e il capo di stato.

-Nasce Hober Mallow, il "ragazzo QI", così chiamato per il suo QI più alto di tutta Terminus (il che la dice lunga).

-Hober Mallow inizia la sua carriera da mercante, raggiungendo in breve un grande successo.

-Dopo lunghi anni di carriera Mallow è uno dei più grandi e ricchi mercanti della Fondazione.

-Dopo i fatti di Askone molti pianeti hanno deciso di rendere illegali i mercanti e i membri del Culto della Fondazione, fra questi la Repubblica di Korell, dove sono sparite alcune navi della Fondazione, e Mallow viene mandato dal sindaco di Terminus ad indagare: si teme la Crisi Seldon.

-Mallow giunge sul pianeta, dove un membro del Culto chiede rifugio, e poco dopo arriva una folla inferocita che chiede che questo sia giustiziato per aver infranto le restrizioni per i membri del Culto, e Mallow, a sorpresa, lo consegna alla folla, che lo porta via probabilmente per linciarlo.

-Mallow viene convocato dal Commodoro Asper, capo di Korell, con la scusa di una vendita di tecnologie atomiche, ma scopre con orrore che, nella repubblica, l'energia atomica è già presente a livello di armamenti: c'è solo uno stato oltre la Fondazione ancora in grado di usare l'energia atomica, lo stato che, benché in piena decadenza, è ancora il più potente della Galassia: l'Impero Galattico, che possiede la porzione centrale, e che evidentemente sta finanziando Korell (la moglie del Commodoro, come sopra scritto, è una figlia di un Vicerè dell'Impero).

-Mallow decide di andare direttamente nei territori dell'Impero, a Siwenna, dove incontra un membro della popolazione ostile all'Impero che lo indirizza nelle industrie nucleari, dove Mallow, vendendo il suo scudo energetico, può osservare con i suoi occhi come l'Impero sia arretrato e i suoi sistemi energetici siano controllati da una casta che ormai non conosce più le basi teoriche dell'energia nucleare stessa.

-Mallow ritorna su Terminus, dove lo attende un processo indetto dal Sindaco stesso per aver abbandonato un membro del Culto, ma Mallow a sorpresa mostra un filmato che ha registrato l'azione, e dove si mostra, ingrandendo il polso, un tatuaggio dei Servizi Segreti Korelliani, quel membro del Culto era dunque un falso, e Mallow vince il processo e alle elezioni viene praticamente portato in trionfo sul posto di Sindaco di Terminus (primo non natio del pianeta) supportato dalla borghesia, da qui il termine "Principe dei Mercanti".

-Mallow aumenta i patti commerciali, anche con Korell, in modo da gettare le basi per il controllo non più solo ideologico, ma anche e soprattutto economico, e non teme nemmeno che Korell, arricchito e reso più avanzato dai commerci con la Fondazione, possa dichiararle guerra, perché tutte le tecnologie avanzate, e quindi tutta l'industria, e quindi tutta l'economia della repubblica dipendono dalla Fondazione: interrompendo le vendite la repubblica crollerebbe su se stessa. La Crisi è superata.

-Mallow arricchisce la Fondazione e ne espande i confini dal punto di vista economico: si crea una vasta area a controllo economico di Terminus, che ormai è diventata una potenza incontrastabile se non dall'Impero Galattico...

-Onum Barr, Patrizio dell'Impero, l'uomo che Mallow incontrò su Siwenna, organizza una rivolta contro il Vicerè locale, la rivolta culmina con l'assassinio, il nuovo Vicerè manda in esilio Onum e uccide tutti i suoi figli meno il giovane Ducem Barr.

-Morte di Hober Mallow, i suoi funerali sono celebrati su tutti i domini economici della Fondazione.

-Nasce Cleon II, l'Imperatore illuminato sotto il quale si avrà una pacificazione interna dell'Impero, l'arresto dei numerosi nobili congiurati o troppo indipendenti, sotto di lui l'Impero vivrà un'epoca di splendore e pace, non a caso infatti si chiama Cleon, come il primo del nome della dinastia Entun vissuto secoli prima, pacifico ed equilibrato. L'Imperatore è però affetto da una grave malattia incurabile.

-Nasce, su un anonimo pianeta dei domini imperiali Bel Riose.

-Bel Riose, settimo nella sua famiglia, non ereditando nulla e non avendo nulla da perdere e una famiglia alle spalle da sfamare, si arruola nell'esercito imperiale come Soldato Semplice.

-Riose si distingue nelle operazioni di polizia sul suo pianeta, dove serve nella repressione di numerose rivolte, che gli vale la nomina a Caporale.

-Riose giunge, nel complesso delle sue operazioni di repressione, alla carica di Tenente e ottiene il trasferimento nella capitale, dove sventa un attentato terroristico ai danni di Cleon II, in visita ufficiale, da quel momento Cleon e Bel si conoscono, l'Imperatore lo nomina Capitano (non di nave, di soldati) e lo spedisce a cercare gli altri ribelli del suo stesso pianeta.

-Riose, dopo aver sedato tutte le rivolte del proprio pianeta, diventa Maggiore e chiede il trasferimento nell'esercito attivo, in quanto nel suo stesso pianeta egli è ormai "servo dell'Impero" e odiato da tutti.

-Campagna di Savadan, durante la quale Riose si distingue nell'abilità di comando e logistica, alla fine della Guerra viene nominato Generale di corpo d'armata, il più basso grado fra i generali (considerando che non era nobile è altissimo).

-Riose salva, per la seconda volta, l'Imperatore Cleon II, e gli porta in trionfo tutti i congiurati e la loro banda, a quel punto l'Imperatore lo nomina Generale a tutti gli effetti e lo spedisce in numerose campagne.

-Riose riceve la sua prima nave, la "Orinus", è adesso Capitano (di nave) e si prepara a lottare contro i pirati che devastano la zona spaziale attorno al confine Sud-Est.

-Riose, al ritorno, ha una sua flotta (presa ai pirati ovviamente) e viene nominato Ammiraglio da Cleon II stesso.

-Riose giunge, con una lunga campagna militare, ad assumere il più alto grado dell'esercito possibile, è quindi ora uno dei generali più importanti dell'Impero, ed è il più giovane e non è neanche trantoriano.

-Battaglia di 'Ktospeleon, nella quale Riose riesce, da solo, a sconfiggere un'esercito grande il triplo del suo e a venire incontro agli alleati da dietro le fila del nemico, cogliendoli di sorpresa, Riose diventa il Generale più potente dell'Impero, soprannominato "Generale di Cleon II" per via della vicinanza fra i due, benché Cleon disapprovi i metodi violenti del Generale.

-Cleon II affida una missione a Riose: andare su Siwenna, dove c'è stata mezzo secolo prima una rivolta, e assicurarsi che non ci siano altri spiriti riottosi.

-Riose, arrivato sul pianeta, sente la leggenda dei "maghi" venuti dalla Periferia, capaci di fare magie che avrebbero incontrato un Patrizio dell'Impero che, poco dopo, scatenò la famosa rivolta, e di cui è in vita un solo figlio, Ducem Barr.

-Riose prende Ducem Barr in custodia, ascolta ciò che lui sa su questa "Fondazione", una potenza mercantile tecnologicamente tanto avanzata da "trasformare il metallo in oro", Riose decide di voler riconquistare dunque la periferia, per aumentare la propria gloria e il proprio prestigio, e di portare con se Ducem Barr, per "mostrarglielo".

-L'Impero dichiara guerra alla Fondazione, che è ora una federazione simile al nostro Commonwealth, i territori membri sono governati economicamente da Terminus e, a diversi gradi, anche politicamente, ma soprattutto tecnologicamente.

-La guerra procede con il favore dell'Impero, nonostante Ducem continui a parlare a Riose della "Psicostoria" secondo cui la Fondazione vince sempre, ma Riose non lo ascolta e prosegue la sua campagna di conquista, prendendo sempre più pianeti e avvicinandosi agli ex Tre Regni.

-La Fondazione, governata dai mercanti più ricchi e dall'elites economica, inviano una spia a farsi catturare da Riose tale Devers.

-Il Primo Ministro dell'Impero, Brodrig, sa di essere legato a doppio mandato a Cleon II, e Cleon a Riose: se Riose fallisce anche Cleon fallisce, se Riose si rivolta contro Cleon allora Cleon fallisce, e in entrambi i casi lui, in quanto Primo Ministro al potere solo per volere di Cleon, farebbe una brutta fine, e quindi si imbarca per raggiungere Riose, con il quale però si accorda per un piano a dir poco cesariano: conquistare tutti i territori della Fondazione, usarne le tecnologie per trasformare il metallo in oro, arricchirsi di conseguenza e poi prendere il controllo dell'Impero usando la gloria e il denaro della campagna, deponendo il debole Cleon II, e Brodrig accetta e addirittura fa inviare rinforzi dall'Impero, dato che la guerra procede a rilento e non è facile a causa delle tecnologie avanzate della Fondazione.

-Ducem e Devers tramortiscono Riose e fuggono dalla nave: tornare alla Fondazione è inutile, dato che presto sarà posta sotto assedio proprio nei vicinissimi Tre Regni, decidono quindi di avvertire l'unica persona della Galassia abbastanza potente da fermare Riose: Cleon II, e quindi andare su Trantor, l'antica capitale che un tempo dominava la Galassia.

-Giunti su Trantor, corrompendo diversi ufficiali, riescono a penetrare nella burocrazia imperiale per ottenere un incontro con Cleon, ma vengono scoperti e riescono a fuggire rocambolescamente e a teletrasportarsi lontano, ma dove possono andare?

- Trantor è ostile, Terminus condannato, e non ci sono altri stati così potenti, la Seconda Fondazione è una mera leggenda, probabilmente dall'altra parte della Galassia, i due dunque attendono, finché non si scopre ciò che, psicostoricamente, deve accadere: ci sono due tipi di Imperatori: quelli che, espandendo il loro Impero, contano sui loro generali e finiscono con il subire colpi di stato, oltre che rivolte e opposizioni nell'Impero che si lasciano dietro, e gli Imperatori cauti che invece tolgono di mezzo potenziali traditori, e Cleon II è proprio uno di questi: l'Impero, ormai, è talmente decadente che non è più in fase di tentata riespansione, ma tenta disperatamente di frenare la fuga dei territori che per ora possiede: se Cleon II favorisse Riose, finirebbe per essere poi da lui conquistato, nascerebbe una monarchia instabile destinata a crollare sotto le rivolte del popolo represso, se invece Cleon II è furbo farà arrestare Riose e Vodrin, e Cleon, imperatore bonario che ha vissuto nella decadenza dell'Impero e soprattutto che ha lottato tutta la vita per stabilizzarlo e per eliminare rivolte, sedizioni, nobili troppo ambiziosi, si sente minacciato dall'autorità di Riose: l'Imperatore stolto si fa ingannare, ma Cleon II non è stolto, proprio perché ha permesso una stabilizzazione dell'Impero (prevista dalla Psicostoria a questo punto della decadenza) e quindi fa arrestare Riose e Bodrin con l'accusa di tradimento.

-Siglata la pace di Siwenna: la Fondazione ha praticamente vinto la guerra dopo l'arresto di Riose, riprende tutti i territori (che preferiscono il controllo economico liberalizzato della Fondazione al dispotismo dell'Impero sotto il generale Riose) e addirittura guadagna in territori, l'intera provincia di Siwenna infatti passa sotto il controllo della Fondazione, che si è quindi ingrandita, la Crisi è risolta, ma ai festeggiamenti Ducem Barr e un membro dell'alta politica della Fondazione sembrano sospettosi dei mercati indipendenti minori (come Devers, che guardano molto male) e si chiedono come poter mantenere il potere ed evitare che questi acquisiscano maggiore influenza, si sentono i sintomi della prossima Crisi.

-Dever è membro dei Mercanti Indipendenti, la borghesia minore che lotta per l'allargamento dei diritti politici, economici e sociali nei territori della Fondazione, ora divenuta un'Alleanza economica, tecnologica e Militare a stretto controllo politico. Devers inizia quindi a lottare per questi diritti e diventa un simbolo per tutti gli oppressi della Fondazione, ma ci guadagna solo il carcere (nonostante sia decorato per la Guerra) e muore in un campo di lavoro, diventando un simbolo per i Mercanti Indipendenti.

-Muore per la sua malattia Cleon II, e proprio come Cleon I ci sono problemi di successione, ma questa volta l'Impero non si riprenderà mai più: i principali generali (diadochi galattici) iniziano a farsi guerra per sostenere questo o quel candidato al trono, o anche se stessi, e dopo lunghe guerre intestine (durante le quali numerose province esterne si staccano, e la Fondazione si allarga) tutto ciò culmina con l'assedio di Trantor ad opera del generale Gilmer, Trantor, la più grande ecumene della galassia, è ridotta ad un cumulo di macerie, salvo l'Università di Streeling e la Biblioteca Galattica che sopravvivono misteriosamente, Dagobert VIII, l'erede al trono, si trasferisce su Delicass, definita ora Neo-Trantor, ovvero Nuova Trantor, ovvero Nuova Nuova Tiranno, ovvero Nuova Nuova Vendetta di Hanno!

-I trantoriani iniziano a smantellare le rovine e a vendere i metalli, per poi coltivare le terre che man mano scoprono, Trantor diventa ora Hame (da Home: Patria) e i suoi abitanti sono gli Hamiani, seppur sotto il controllo di Neo-Trantor.

-Nasce Indbur, quello che, 150 anni dopo, Ebling chiamerà "il Pirata".

-Figlio di due ricchissimi mercanti, Indbur inizia subito la sua attività mercantile e diventa, in breve tempo, molto ricco e uno degli uomini più potenti della finanza di Terminus, somiglia ad una sorta di Hober Mallow ma più spregiudicato, non appena acquista in numero sufficiente di navi inizia ad usarle per commerciare nei luoghi più disparati, ma la sua flotta non si limita solo a questo, infatti lui e la sua ciurma si rendono colpevoli di saccheggi e assedi su diversi pianeti vicini e lontani, cosa che, ben presto, scatena le ire della Fondazione che lo allontana momentaneamente dal suo potere.

-Indbur è abbastanza potente da mantenersi con i suoi atti di pirateria, e anzi diventa ancora più ricco, soprattutto depredando le navi Imperiali, e dato che alla Fondazione questo può solo fare piacere questa inizia a finanziarlo fornendogli Lettere di Corsa, Indbur diventa sempre più ricco, la sua flotta sempre più potente e numerosa, inoltre le sue scorribande si estendono ovunque, spesso e volentieri facendo il doppio gioco, ma finendo per favorire la Fondazione.

-Fra flotte subordinate, pianeti del tesoro, basi nascoste e altro, Indbur ha un “regno pirata” tutto suo, e con le sue scorribande si arricchisce a spese di diversi pianeti, persino conquistandoli, mentre la Fondazione decide di integrarlo appieno nei ranghi della Marina, facendolo diventare Ammiraglio.

-Ora che il suo potere è riconosciuto legalmente, Indbur aumenta le proprie scorribande, questa volta sotto la bandiera della Fondazione, che espande i propri confini, e nel frattempo, un po' come nell'800 i membri della Compagnia delle Indie Orientali erano, oltre che capi di flotte, capi delle colonie, allo stesso modo Indbur diventa amministratore di diversi territori, e il suo esercito personale cresce sempre di più.

-Indbur usa le sue flotte per scopi militari e commerciali insieme, da un lato conquista sempre più territori, dall'altro impone il monopolio sulle esportazioni, diventando oscenamente ricco e finendo per comprarsi numerose altre aziende, banche e alte società della finanza di Terminus.

-Quello che non ha lo conquista o lo compra, da Terminus o dai regni locali, e quando ormai il Regno di Indbur e il Regno della Fondazione sono due enti di pari dimensioni, tangenti in più punti e con aree in comune, Indbur inizia con il controllo economico: l'alta finanza che controlla la Fondazione infatti necessita di forze militari per reprimere le rivolte, e Indbur si offre caritativamente, mentre scala le gerarchie economiche e militari.

-Quando il 40% dell'economia della Fondazione appartiene ad un solo uomo, quest'uomo usa le sue armate ormai sui pianeti chiave economicamente, politicamente e in fatto di risorse, e, ricco a dismisura, vuole comprarsi le elezioni, e diventa Sindaco di Terminus dopo aver praticamente represso l'opposizione e quasi arrestato un quarto dei politici della Fondazione, poco dopo continua a consolidare il suo potere personale fino a trasformare la carica di Sindaco in Re: si autoproclama Re Indbur I, dell'omonima dinastia.

-Sotto Indbur il Regno della Fondazione aumenta il controllo sui vari pianeti sottomessi, e inoltre si espande militarmente, vincendo ogni volta le battaglie per cause tecnologiche, economiche, e complessivamente psicostoriche.

-Nasce Indbur II, quello che Ebling definirà “il Brigante”.

-I vari generali danno vita ad una serie di regni indipendenti che dividono l'ex Impero Galattico del Nucleo, il più importante (ma solo formalmente) è quello di Trantor.

-Morte di Indbur I, funerali celebrati su tutto il Regno della Fondazione, ma è pianto solo dalla borghesia alta e dall'esercito.

-Indbur II sale al trono, e inizia a prendere possesso dell'economia e soprattutto delle armate private del padre, che inizia a far marciare nei vari pianeti che, morto suo padre, vorrebbero normalizzare la situazione, ma Indbur invece usa le sue armate a metà fra la repressione e il brigantaggio (appunto), le usa per reprimere le rivolte, gli fanno da polizia privata, e al tempo stesso saccheggia pianeti e territori, il suo è un regno quasi di terrore, le sue truppe prendono dalla popolazione ciò che vogliono e impongono pesanti tributaggi, ma d'altro canto la situazione viene anche più “normalizzata”, le rivolte diminuiscono (logicamente) e la borghesia lo appoggia economicamente, lui ne protegge (come polizia) le industrie, e loro investono nel suo regno, caratterizzato da una forte industrializzazione su tutto il regno, che ora è omogeneo.

-Nasce Ebling Mis, il nuovo “genio” di Terminus, che si iscrive nella facoltà di Psicologia.

-Nasce Indbur III, ultimo Re della Fondazione, e che regnerà sotto il tristissimo fasto che non debbo nemmeno pronunciare.... Perché, signori, è arrivato il momento di parlarne.

-Su Gaia, da una donna regolarmente incinta, nasce un bambino, ma il suo aspetto è, per gli standard umani, raccapricciante: un naso più che altro simile a una proboscide, dei capelli chiari e pagliosi, un genoma difettoso che lo rende sterile e destinato a morire precocemente, un peso bassissimo e una costituzione fragile, si tratta del Mulo, un nome un programma.

-Su Gaia il bambino non si adatta: la madre muore poco dopo il parto, secondo le leggende, e il Mulo cresce solo e isolato, Gaia tenta numerose volte di comunicare con lui, di farlo integrare nell' Io-Noi-Gaia, nel tutto, nell'amore per la vita, ma il Mulo sembra estraneo a questo concetto, e anzi lo disgusta, egli prova un odio viscerale per la vita, una vita che per lui è amara dalla morte di sua madre, una vita che non può generare lui stesso (essendo sterile) e una vita che lui disprezza in se stesso (trovato ripugnante, seppur su Gaia tutti lo amino nonostante la sua “diversità”) e negli altri (che sono diversi da lui) e quindi in Gaia stessa, che è la vita del pianeta.

-Indbur III inizia a regnare in maniera differente da suo padre e da suo nonno, egli infatti, seppur continuando ad accentrare il potere nelle sue mani, non usa la forza ma la burocrazia, non l'esercito ma l'elites borghese: crea un enorme sistema burocratico molto intricato, che pone le basi da un lato del controllo più formale possibile sul Regno della Fondazione (ormai una Federazione unita che governa, nel complesso, un quarto della galassia) e dall'altro gli permette di controllare l'economia e indirizzarla dove preferisce, ottenendo potere economico, civile e politico.

-Nasce il Partito Democratico, coordinato dai Mercanti Liberi che vogliono lottare contro lo strapotere di Indbur III, e fra i membri c'è Pritcher, un agente dei servizi segreti della Fondazione.

-Su Gaia le cose sono al punto di rottura, il Mulo è deciso ad andarsene, qualcosa di orribile è accaduto sul verde pianeta paradisiaco, qualcosa che spinge il Mulo ad andarsene (non fermato) da Gaia, per “non tornare mai più”.

-Il Mulo, come tutti gli abitanti di Gaia, ha poteri Mentalici, e grazie a quelli, quando viene catturato da una nave di Pirati Spaziali, riesce a comandare il capitano e la ciurma, divenendo lui stesso un Pirata.

-Dopo alcune battaglie navali, durante le quali il Mulo vince gli avversari modificandone i sentimenti, facendoli sopraffare dal fatalismo e dal pessimismo, dal terrore e dalla paura, il Mulo è diventato il Pirata con la flotta più grande del Nucleo Centrale, ed è temuto da tutti i pianeti del circondario.

-Il Mulo sbarca su un piccolo pianeta, non si sa cosa sia successo al suo interno, si sa solo che non venne opposta resistenza (così come nelle battaglie navali) e che, dopo qualche settimana, il pianeta si proclamava dominio del Mulo.

-Il Mulo invade tutti i pianeti circostanti, appartenenti al Generale di Kalgan, discendente di uno dei diadochi galattici, e prosegue la sua conquista fino a possedere un quarto del Regno di Kalgan, l'esercito che ogni volta il Generale gli manda addosso non lo combatte: si unisce a lui, i testimoni dicono per puro terrore, e dopo per fedeltà indotta dal terrore stesso.

-Il Mulo arriva a possedere metà del Regno di Kalgan, e aizza numerose rivolte (senza mai essere presente con la sua flotta) contro l'autorità centrale.

-Le tetre navi del Mulo arrivano su Kalgan, l'esercito si arrende in preda a pianti e visioni orripilanti, il Generale fugge terrorizzato, secondo alcuni non per via dei "poteri" del Mulo ma perché sinceramente spaventato dal conquistatore misterioso.

-Il Mulo si proclama Re di Kalgan, e da qui le sue leggende lo ricorderanno sempre come uno dei generali appartenenti ai regni dell'ex-Impero, nato da una madre che morì poco dopo il parto, talmente brutto da vivere segregato nella sua Torre su Kalgan, dalla quale governa indiscusso.

-L'assedio di Kalgan fa il giro della Fondazione: un pianeta così potente conquistato senza sparare un colpo!

-Su Haven si riuniscono i membri del Partito Democratico, fra cui Toran Darell e la sua novella sposa Bayta, entrambi imparentati con un esponente di spicco del Partito, che vuole mandarli presso Kalgan, pianeta famoso tra l'altro per i detersivi (la lavatrice vive di più con Kalgaaaan!) e per i parchi a divertimento risalenti all'Impero Galattico, con lo scopo di incontrare il Mulo e usarlo come potenziale alleato contro lo strapotere della borghesia alta e di Indbur, nel frattempo su Terminus Ebling Mis comunica al Re di conoscere la causa della prossima Crisi Seldon (la quinta) ovvero una Guerra Civile nella Fondazione fra Democratici liberal-democratici (appunto) e Monarchici autoritari, Pritcher viene mandato su Kalgan a investigare, e le due navi quindi partono da pianeti diversi per giungere alla stessa destinazione.

-Mentre i due novelli sposi si godono il sole uno strano individuo viene inseguito dalle guardie del Mulo, è Magnificus Giganticus, che afferma di essere il giullare di corte del Mulo che ora gli dà la caccia dopo che lui se n'è andato, i due decidono di portarlo con sé in quanto è un potenziale informatore, e sulla nave trovano ad attenderli Pritcher, con il quale interrogano Magnificus: egli dice loro che il Mulo è un mutande, un essere dai poteri mentalici straordinari, capace di piegare la volontà, così i tre decidono di tornare alla Fondazione per informare di questo nuovo, potenziale nemico.

-Giunti alla Fondazione parlano con Ebling Mis, e nel frattempo gli attacchi sono iniziati: il Mulo sta conquistando la Fondazione, e i vari pianeti cadono senza opporre resistenza, Mis però è sicuro di non aver sbagliato i calcoli: la Crisi Seldon doveva coinvolgere una sorta di Guerra Civile, non un'invasione!

Ma Seldon ha previsto tutto, lui aveva la Psicostoria, si decide quindi di fare una riunione con le più importanti personalità alla Volta Seldon, trasmettendo il videomessaggio in tutta la Fondazione, Seldon sicuramente dirà che tutto andrà bene, come sempre.

-Alla Volta sono tutti presenti, e Magnificus suona con uno strumento molto antico, il Visi-sonor, che manda impulsi direttamente al cervello, e poco dopo compare l'ologramma di Hari Seldon, che inizia a parlare di come la Guerra Civile fra Mercati Indipendenti e Oligarchi debba necessariamente essere vinta dai primi in quanto veri promotori dell'economia.... Nessun accenno a invasioni del Mulo, in tutta la Volta c'è il panico e il terrore, le navi nere del Mulo solcano il cielo di Terminus, Indbur è paralizzato dal terrore, nessuno combatte, sono tutti in preda al puro terrore, Bayta, Toran, Mis e Magnificus e Pritcher fuggono su una navetta, diretti per Haven, il pianeta dei democratici, mentre la notizia fa il giro della Galassia: la Fondazione è stata sconfitta!

-Su Haven è organizzata la resistenza non più contro la Fondazione, ma contro il Mulo, Bayta lavora nelle fabbriche di armi, Toran lavora alla resistenza coordinando i soldati, Magnificus suona ai concerti, mentre Mis cerca in tutti i modi l'unica cosa nella Galassia che può ancora salvare il Piano Seldon: la Seconda Fondazione! Ma cosa si sa? Per senso comune si è sempre pensato che fosse dall'altra parte della Galassia, ma sarebbe irraggiungibile in quel modo, senza coordinate esatte, così Mis decide che l'unico pianeta che può dar loro una risposta è Hame, ovvero l'antico Trantor, nella millenaria Biblioteca Galattica dove lo stesso Seldon, si dice, ha lavorato.

-Haven viene attaccato dalle forze del Mulo: Bayta, Toran, Magnificus, Pritcher e Mis si imbarcano e salpano alla volta delle rovine imperiali.

-Giunti su neo-Trantor essi parlano con Dagobert IX, Imperatore dell'Impero Galattico, ora un mucchio di mondi agricoli in rovina, l'anziano Imperatore è ormai privo di ragione (è convinto della sudditanza di Anacreon) ed è inutile chiedergli il permesso di sbarcare sull'antica città imperiale, e a complicare le cose vengono catturati dal figlio, Dagobert X, il famoso "Ultimo Imperatore", che tenta di violentare Bayta, ma Magnificus, grazie al Visi-sonor, riesce ad eliminarlo agendo sulle sue onde cerebrali.

-Il gruppo riesce a liberarsi e partono per Trantor, il pianeta è ormai agricolo, pieno di fatiscenti rovine, gli abitanti vivono nella loro quiete bucolica e li indirizzano verso la Biblioteca Galattica, ma uno di loro, nel frattempo, chiama la Fondazione.

-Mis inizia a lavorare giorno e notte alla biblioteca, quasi spinto da una forza sovraumana, giunge allo stremo delle forze e prosegue imperterrita, finché, sul punto di morire, sta per rivelare loro dove si trova la Seconda Fondazione, la loro unica salvezza, ma in quel momento Bayta solleva l'arma e gli spara, polverizzando la sua testa, e in mezzo allo stupore generale dichiara di aver scoperto che Magnificus è il Mulo stesso, si è fatto catturare apposta (e le guardie lo hanno lasciato andare senza troppi problemi) per essere condotto fino alla Fondazione e conquistarla, poi su Haven e conquistare anche quello, e ora su Trantor ha prima manipolato Dagobert X per fuggire e poi Ebling Mis per sapere dov'era la Seconda Fondazione, per eliminare anche loro e non avere più rivali nella conquista della Galassia, ma ora il piano è sventato.

-Il Mulo si complimenta con Bayta per la sua perspicacia, e aggiunge un particolare: è stato proprio il Visi-sonor che gli hanno dato a rendere i suoi poteri più forti, in modo da permettergli di scatenare il panico in tutta la Fondazione prima e su Haven poi, questo infatti amplifica i suoi poteri mentalici, il Mulo inoltre dichiara che continuerà a cercare la Seconda Fondazione da solo, ora ha un'enorme Impero a sua disposizione, e inoltre confessa di aver influenzato tutti tranne Bayta, perché si era segretamente innamorato di lei in quanto l'aveva trovata "sincera", ma alla vista dello sguardo disgustato di lei il Mulo torna cupo, li lascia andare (si fa per dire, in esilio su Trantor) e ritorna con le sue navi alla Fondazione.

-Il Mulo organizza meglio il suo Impero dopo numerose conquiste, lo ribattezza Lega dei Mondi Uniti, e si proclama semplicemente Primo Cittadino, ponendo la capitale su Kalgan (più facile da controllare) e governando lo stato dall'alto. Le sue conquiste si espandono in ogni dove, eppure è segretamente terrorizzato da un solo nemico, invisibile e intangibile: la Seconda Fondazione!

-Il Mulo arriva sul sistema di Sayshelle, l'unico sistema dentro i confini della Lega ancora indipendente, ma non lo conquista, anzi firma un trattato in cui la Lega si impegna a non invaderlo mai, e durante la conferenza ad un giornalista cade una matita e, chinatosi per raccoglierla, sente il Mulo pronunciare le parole "mai più".

-Il Mulo decide di mandare Pritcher (sotto il suo controllo mentale) e Bail Channis a cercare la Seconda Fondazione, unico indizio lo "Star's End" che Seldon affermò essere la posizione della Fondazione, e alla domanda sul perché non mandasse solo Pritcher, più fedele in quanto controllato, egli rispose che i condizionati mancano dell'indipendenza intellettuale necessaria a trovare la Seconda Fondazione.

-Channis individua un sistema chiamato Tazenda, un sistema di stelle sistemate in una linea, l'ultima delle quali è Rossem, ovvero la Star's End (Tazenda sarebbe la sua evoluzione) e dunque il pianeta della Seconda Fondazione, anche se, giunti lì, trovano solo dei contadini che obbediscono agli "Anziani".

-Pritcher scopre che Channis ha dei poteri mentalici, e che dunque è un membro della Seconda Fondazione mandato come spia presso il Mulo, che a sorpresa li raggiunge e afferma di aver saputo, grazie ai suoi poteri, che Channis è una spia, e di averlo mandato apposta in missione per coglierlo proprio nel pianeta

dell'organizzazione, e a quel punto, dopo una breve battaglia nella quale il potente Mulo vince, Channis confessa che Rossem è il pianeta della Seconda Fondazione, e le truppe del Mulo arrivano.

-Mentre tutto questo succede, e il pianeta viene devastato, arriva un uomo dai poteri mentalici molto potenti, anche se non quanto quelli del Mulo, e afferma di essere il Primo Oratore, il capo della Seconda Fondazione, interamente fatta di mentalici, fra il Primo Oratore e il Mulo c'è uno scontro nel quale il Mulo sembra in vantaggio, finchè il Primo Oratore non afferma che Channis è stato condizionato a credere sinceramente che la Fondazione si trovasse su Tazenda, ed è stato proprio lui a condizionarlo, in modo da attirare il Mulo qui da loro, e quindi gli dice che la Seconda Fondazione è nascosta, e non la troverà mai.

-Nel momento di stupore del Mulo il Primo Oratore entra nella sua mente e lo condiziona, il Mulo è ora tranquillo e torna su Kalgan insieme a Pritcher, e il Primo Oratore può tornare alla Seconda Fondazione, consapevole da un lato che ora un leader così potente è nelle loro mani e potranno usarlo come destopa assolutista illuminato ai fini psicostorici, ma d'altro canto sanno che ha sconvolto non poco i piani della Fondazione, e dovranno usarlo per ripararli.

-Tornato su Kalgan, il Mulo inizia con una serie di liberalizzazioni e industrializzazioni mirati dove la Seconda Fondazione ritiene che possano beneficiare e restaurare il Piano Seldon, i membri della Fondazione lavorano giorno e notte per riparare ogni singola deviazione, sia con l'aiuto del Mulo sia con i loro agenti sparsi per la Lega dei Mondi Uniti.

-Mentre il Piano Seldon viene riparato man mano, il Mulo prosegue anche le sue conquiste, arrivando a possedere, poco dopo gli eventi di Tazenda, meno di un terzo della Galassia.

-Con l'aiuto dei suoi poteri mentalici il Mulo lancia una serie di attacchi ai paesi confinanti, e in un modo o nell'altro la sua influenza arriva fin'oltre un terzo della Galassia, considerando che possiede sia Kalgan, sia Terminus, sia Trantor, è da molti ritenuto il prossimo più probabile Imperatore Galattico, il problema è che è sterile...

-Nasce su Trantor il figlio di Toran e Bayta Darell.

-Mentre il Mulo invecchia le sue campagne proseguono, continua a conquistare nuovi territori e, in quelli che ha già, usa la burocrazia ereditata da Indbur III per mantenere un saldo controllo, e si appoggia ai mercanti più ricchi e ai militari per mantenere il controllo.

-Il Mulo, ormai vecchio (per la sua costituzione), ha conquistato un Impero di dimensioni immense: quasi metà della Galassia è sotto il suo controllo, un'enorme estensione territoriale con l'eccezione di Sayshelle, piccolo puntino blu in un mare rosso.

-Nasce su Trantor la nipote di Bayta, Arcadia Darell.

-Il Mulo, per via del suo gracile fisico, muore. I suoi funerali, celebrati in quasi metà della Galassia, vedono molti gioire per la fine della dittatura (pur essendo diventato più morbido man mano che passava il tempo) e alcuni chiedersi cosa avverrà adesso nella Galassia, senza una figura così forte.

-Il nuovo Primo Cittadino è Han Pritcher, poco dopo che viene insediato scoppiano rivolte nei territori appena conquistati, e vani sono i tentativi di reprimerli: l'Impero del Mulo si sgretola.

-L'Impero, ridotto a più di un terzo della Galassia, subisce due tipi di rivolte: nelle parti esterne, che vogliono seguire l'esempio delle rivolte precedenti e secedere, e le parti interne, ovvero la Fondazione, e in particolare Haven, dove i Mercanti Indipendenti lottano contro lo strapotere di Kalgan e dell'oligarchia militare-alto borghese.

-La Lega dei Mondi Uniti è ora poco meno di un terzo della Galassia, quindi più grande della Fondazione sotto Indbur III, con l'aggiunta di Kalgan e circondario.

-Rivolta e assedio di Terminus, l'assedio si conclude con la ritirata di Pritcher su Kalgan, la Fondazione è libera, i vari rappresentanti dei Mercanti Indipendenti (che hanno finanziato la rivolta contro lo strapotere di Kalgan) si riuniscono su Terminus, potrebbero dividersi ulteriormente, ma molti rimpiangono la ricchezza e la potenza della Fondazione di Indbur III, e comunque c'era ormai un'identità nazionalistica molto forte (al punto che i rivoltosi volevano la Fondazione indipendente da Kalgan, in tutti i suoi ex domini) e quindi ci si chiede: riportare la Fondazione ai domini di Indbur III oppure includere anche le prime conquiste del Mulo, che la allargherebbero fino a quasi un terzo della Galassia?

-Dopo lunghe discussioni i vari pianeti si rendono conto che ormai dipendono economicamente dalla Fondazione, la borghesia (alta, media e bassa) appoggia l'unificazione per avere agevolazioni varie, mentre la popolazione è consapevole che, benché Terminus sia stato momentaneamente "invasore" è stato a causa del Mulo, e che la Fondazione ha superato anche questa Crisi Seldon, e alla fine, bene o male, la Fondazione estende i propri domini per quasi un terzo della Galassia, economicamente, tecnologicamente, socialmente, e man mano politicamente con vari trattati, alleanze stile Commonwealth e influenze politiche disparate. Stranamente i vari leader politici sembrano remissivi nell'unirsi alla Fondazione.

Inoltre in tutta la Fondazione c'è un sentimento di insicurezza: la Fondazione è stata sconfitta dal Mulo, significa che ora non è più psicostoricamente destinata a vincere?

-Bayta Darell ritorna con suo marito e sua figlia sulla Fondazione e vengono decorati come eroi di guerra ricevendo una pensione mensile molto ricca, Bayta è in fondo la donna che ha salvato la Galassia dal Mulo.

-Morte di Han Pritcher, il nuovo Primo Cittadino (un grande generale sotto il Mulo) proclama come propri tutti i territori della Fondazione, e quindi fra Kalgan e Terminus vi saranno sempre attriti molto forti.

-Il figlio di Bayta Darell, ormai adulto, riceve anche lui una pensione in onore della madre, a vantaggio quindi della figlia (nata su Hame) di nome Arcadia.

-Arcadia inizia ad esprimere interesse nel diventare una scrittrice, usando come nome d'arte Arcady (che fantasia!) perché il suo nome non le piace, stima molto sua nonna.

-Il padre di Arcadia riunisce un gruppo di intellettuali della Fondazione: vogliono contrastare la Seconda Fondazione, in quanto durante il caso Mulo si sono scoperti e ora tutti sanno che ci sono delle persone dotate di poteri mentali che controllano la Fondazione e la dirigono piegandola alla loro volontà, hanno analizzato gli schemi mentali di diversi membri di spicco dell'economia, della politica, della società, e si sono accorti che in una certa zona sono "piatti" rispetto agli altri schemi cerebrali, e quindi sono condizionati, e dopo essersi esaminati a vicenda decidono di esaminare Kalgan, il pianeta del Mulo, in cui c'è una torre, la Torre del Mulo, dove il Mulo rimaneva nascosto e da cui governava quasi metà della Galassia, la Torre è ritenuta da molti maledetta, come se il fantasma del Mulo gravasse ancora in quella zona, ed è proibito aprirla fino al giorno in cui la Galassia non sarà unificata sotto un unico impero (si spera di Kalgan), quindi viene mandato un bibliotecario in missione su Kalgan, per entrare nella Torre, ma quello che lui non sa è che Arcadia si è imbarcata con lui alla ricerca di un'avventura!

-Arrivati su Kalgan riescono ad ottenere l'accesso alla Torre convincendo il Primo Cittadino che ciò si sarebbe rivelato vantaggioso per Kalgan, ma il tempo stringe: il Primo Cittadino vorrebbe Arcadia come sua futura moglie (essendo di Terminus sarebbe vantaggioso) ma la concubina riesce a farla fuggire, sorridendo poco prima di perdere di vista Arcadia, che inizia a sospettare.

-I due riescono a imbarcarsi su una nave per Hame grazie a due agricoltori che li portano su Trantor, l'antica capitale Imperiale, ormai più campi che rovine, e lì Arcadia vive insieme ai due bucolici agricoltori, un po' rozzi ma molto gentili.

-Kalgan dichiara guerra alla Fondazione, i soldati hanno timore di venire sconfitti avendo perso l'invincibilità psicostorica, ma il generale incaricato riesce, teletrasportandosi dietro le navi nemiche, a sconfiggerle, e la vittoria della Fondazione risuona per tutti i territori vicini e lontani: Terminus ha vinto, non hanno mai perso la loro invincibilità, e la Fondazione riprende fiducia in se stessa.

-Il bibliotecario è il coordinatore degli accordi post bellici, ma tornato su Terminus viene analizzato: è stato influenzato dalla Seconda Fondazione anche lui, per questo ha avuto un cambio di carattere così imponente, da timido a estroverso.

-Mentre Arcadia attende che la guerra finisca ha un'intuizione, e tornata su Terminus sussurra a suo padre che "un circolo non ha una fine" e lui capisce che la Galassia non è una linea, ma una circonferenza, se Terminus è sulla circonferenza e si cerca l'altro capo girando tutta la Galassia si ritorna inevitabilmente su Terminus, dove le stelle finiscono, Star's End!

-Il padre di Arcadia attiva un suo congegno nella stanza dove sono riuniti tutti gli intellettuali anti-seconda fondazione, e uno di loro stramazza a terra: il congegno serviva a emettere onde recepibili solo dai mentalici, ovvero dai membri della Seconda Fondazione, e lui confessa che Arcadia ha ragione: la Seconda Fondazione è su Terminus, e ovunque vengono installati simili strumenti finché un totale di 50 persone non vengono arrestate, ora la Fondazione ha riacquisito la gloria e la potenza, ma non è più condizionata.

-Su Trantor Preem Palver si incontra con altri trantoriani, e festeggiano: il Piano Seldon è salvo. La Seconda Fondazione è salva. Era tutto un loro piano, loro hanno infiltrato una spia fra gli intellettuali di Terminus per sviarli, loro hanno governato l'elites della Fondazione e dei vari stati, loro hanno permesso che la Fondazione entrasse in guerra con Kalgan (la concubina del Primo Cittadino è una di loro) in modo che vincessero e riacquistasse la potenza perduta, loro hanno poi sviato le indagini e creato, influenzando leggermente i pensieri di Arcadia mentre era su Trantor a riflettere, il mito del "cerchio senza fine" e addirittura messo 50 loro agenti lì a sacrificarsi, in modo che la Fondazione, credendosi libera e soprattutto non più protetta, avesse iniziato ad agire per conto proprio, con forza e con lotta costante per auto affermarsi con le proprie forze, mentre la Seconda Fondazione era in realtà al sicuro, senza essersi mai spostata, Star's End deriva dal detto dell'Impero Galattico "tutte le strade conducono a Trantor, dove le stelle finiscono": Trantor! Al centro della galassia, dove tutte le strade un tempo conducevano, dove tutti i viaggi di stella in stella si fermano, il centro della Galassia, Trantor, la capitale dell'antico Impero Galattico, dove Seldon ha creato la Psicostoria, dove Seldon ha creato l'Enciclopedia Galattica, Trantor, dall'altro lato della Galassia rispetto a Terminus, Terminus era il pianeta meno potente, meno avanzato, più lontano dalla politica imperiale, dalla crisi, mentre Trantor era il centro, il più potente, molto più antico, più coinvolto nella politica imperiale, tutta un'altra "galassia" rispetto a Terminus, la sua antitesi, mentre l'uno è destinato a ingrandirsi l'altro è decaduto, e da lì la Seconda Fondazione ha proseguito i calcoli (infatti il Piano Seldon ha subito miglie e modifiche nel corso dei secoli, si è ingrandito ed è migliorato) da lì hanno riparato i danni del Mulo giorno dopo giorno, equazione dopo equazione, da lì loro dirigono i destini della Galassia, destinata ad unirsi sotto la Fondazione, creando il Secondo Impero Galattico, di cui loro diventeranno poi la classe dirigente, addestrati a fondere politica, storia e matematica, guidando in maniera psicostoricamente infallibile l'Impero verso un futuro di potenza e gloria..... la Seconda Fondazione.

-Arcadia è decorata da eroina, come sua nonna, e diventa un'affermata scrittrice (il lievissimo, e solo momentaneo, condizionamento mentale l'ha resa molto intelligente a lungo termine).

-Morte di Bayta Darell, i funerali sono celebrati su quasi un terzo della Galassia ma anche oltre, sarà ricordata come colei che ha sconfitto il Mulo.

-Nasce Janov Pelorato, il nuovo “genio” della Fondazione, che si laureerà in Storia Galattica, specializzandosi in genesi delle specie viventi con una tesi sulle possibili origini della specie umana.

-Nasce Harla Branno su Terminus, sarà soprannominata “Sindaco di Bronzo”.

-La Fondazione continua ad espandersi, aiutata (e gestita in meglio) dalla Seconda Fondazione, l’influenza è innanzitutto tecnologica (i vari paesi necessitano della sua tecnologia avanzatissima) poi economica (è leader in economia) e infine ci sono pressioni e alleanze politiche sempre più strette in modo da agevolare le finanze e il processo industriale, economico e tecnologico, fino all’entrata della Federazione.

-La Fondazione include ora più di un terzo della Galassia, è certamente uno degli stati più potenti, e tecnologicamente è avanzatissima.

-Nasce Golan Trevize, colui che cambierà per sempre le sorti della Galassia, della Fondazione, della Seconda Fondazione, di Gaia, dei Robot e che tornerà alle origini della specie umana.

-Morte di Arcadia Darell, i suoi funerali sono celebrati ben oltre un terzo della Galassia, colei che sconfisse la Seconda Fondazione!

-Mentre la Branno si iscrive nel Partito Democratico (la sinistra della Fondazione) perché è il partito di maggioranza alternato a quello Repubblicano (la destra) il giovanissimo Golan dimostra una grande intelligenza e un intuito davvero incredibile, sembra quasi guidato da una cieca fortuna.

-La Branno inizia a scalare le gerarchie fino a diventare Senatore, Golan si iscrive nella Marina della Fondazione e viene addestrato militarmente.

-La Branno diventa capo di un gruppo di senatori che, invece di fare promesse in campo sociale agli elettori, si accordano con gli altri senatori di votare a favore delle loro proposte se questi ricambiano.

Golan completa l’addestramento militare.

-La Branno e il suo gruppo di senatori sono diventati abbastanza grandi da influenzare il Partito Democratico nelle decisioni, la sua opinione inizia quindi a pesare, e durante l’opposizione si accorda spesso con i senatori repubblicani per ottenere ciò che vuole, stessa cosa fanno i suoi subordinati, questo la rende la democratica più favorita dei repubblicani stessi.

Golan si candida nella sua città, e inizia a scalare anche lui la gerarchia politica, guidato da un machiavellismo che ha molto in comune con quello della Branno, ma non è politicamente definibile in qualche area dello spettro politico.

-La Branno accresce così tanto la sua influenza al punto da avere sotto il suo controllo una grossa parte del Partito in parlamento, e chiede, essendo loro all’opposizione, si collaborare con i repubblicani, cosa che metà del partito rifiuta, l’altra metà accetta.

Golan è due gradini sotto il Senatore.

-Harla Branno, dopo aver collaborato con i repubblicani, ha aumentato la propria influenza anche nell’altro partito, inoltre possiede praticamente metà del Partito Democratico, la metà che è attualmente al potere, questo le consente di ottenere la leadership del partito.

Golan è un gradino sotto il Senatore.

-La Branno vince le elezioni presentando un governo di coalizione fra i due partiti, sostenuto da tutti i senatori nella sua "politica", escludendo gli oppositori dal governo e facendogli perdere importanza in campo politico, riesce a creare un forte ovvero di connubio che arriva a diventare quasi trasformista, includendo nella "maggioranza" (ormai politicamente mista) chiunque sia d'accordo con le sue linee guida, ed escludendo tutti i contrari nell'opposizione, divisa e poco importante. E' il quarto Sindaco donna.

-Secondo governo della Branno, continuano i suoi successi.

-La Branno arriva a governare la Fondazione per quattro governi, al quarto sale anche Golan Trevize.

-Al quinto governo scoppia la Crisi Seldon (la Quinta): Alcuni senatori vorrebbero spostare la capitale più vicino al nucleo galattico (compreso Trevize), altri la vogliono far rimanere dov'è (compresa la Branno).

I primi vogliono essere più coinvolti nella politica interstellare e lanciarsi in una maggiore politica di influenza (e forse conquista) verso il centro della Galassia, mentre gli altri vogliono che Terminus rimanga la capitale storica e politica della Fondazione e che non si getti in conquiste insensate ma pensi a rimanere stabile e a progredire sulla strada dell'inevitabile successo psicostorico, anche se questo renderebbe la Fondazione più pigra, secondo alcuni, ma secondo altri spostare l'assetto politico ed economico della Fondazione verso il centro porterebbe uno squilibrio generale nella potenza della Fondazione stessa, poiché questa è così tecnologicamente avanzata proprio perché si è tenuta lontana dallo strepito della Galassia e dalla sua caoticità, rimanendo ad avanzare pacificamente su Terminus.

-La Branno, che conta sulla maggioranza, fa valere la sua opinione, e Terminus resta la capitale.

-Alla volta Seldon Trevize e la Branno si sfidano, si attende l'oracolo di Hari Seldon, che arriva puntuale e spiega come la Fondazione ora avrà certamente deciso per il meglio mantenendo la capitale su Terminus, il pianeta è infatti destinato a proseguire nella sua opera economica, politica e tecnologica, è il pianeta ideale, staccarsene sarebbe la fine per la Fondazione.

-Fuori dalla Volta Golan e il suo amico Munn Li Compur si parlano, Golan è sospettoso nei confronti del Piano Seldon, ritiene che questo "non esista" e che la Seconda Fondazione è l'unica possibile garante di questa potenza, ma Compur lo tradisce e rivela tutto alla Branno, che sfruttando il successo ottenuto alla Volta lo fa arrestare, e dopo un interrogatorio fittizio lo esilia, ma gli comunica che dietro a questo esilio c'è una missione: lei concorda con lui che la Seconda Fondazione esiste, malgrado ciò che la scrittrice Arcadia Darell aveva detto decenni prima, e che è sopravvissuta, e vuole che lui la trovi, gli consegna una navetta di ultima tecnologia: è gravitazionale, quindi usa la forza di gravità della Galassia onnipresente per funzionare ed è gestita da un computer che funziona a contatto diretto con il cervello semplicemente posandovi sopra le mani, e gli affianca uno studioso, Janov Pelorat, che vorrebbe trovare il pianeta d'origine della specie umana. Manda a seguirlo Compur, che è stato campione di gare di inseguimento galattiche.

-Su Trantor Stor Gendibal, giovane Oratore (uno dei docili membri della Fondazione che, oltre ad essere anche psicostorici, prendono decisioni sulla gestione del Piano) che vuole diventare primo Oratore in giovane età (è antenato di Naruto e di Rubber) sostiene che il Piano Seldon non abbia senso: tramite delle nuove equazioni da lui inventate si confronta con il Primo Oratore (succeduto a Palver) e mostra come il Piano Seldon, nel venire riparato dai danni del Mulo, sia stato aiutato da qualcuno che non è la Seconda Fondazione, e che agisce per il bene del Piano stesso, e quel qualcuno deve avere poteri simili a quelli del Mulo, ma devono essere in tantissimi, si ipotizza quindi un "pianeta pieno di Muli" e Stor Gendibal, su Trantor stesso, trova una ragazza che sembra aver subito un condizionamento davvero fine, qualcosa che solo il Mulo avrebbe potuto fare e forse neanche lui, e convince quindi il riottoso consiglio dei dodici oratori a mandarlo in missione, al ritorno lo attende la carica di Primo Oratore, e porta con se la ragazza, Sura Novi.

Munn Li Compur è in realtà un agente della Seconda Fondazione.

-Trevize è affascinato dalle teorie di Pelorat sulla Terra, il mistico pianeta d'origine della loro specie, ma invece di andare su Trantor ad investigare (dato che, una volta lì, Pelorat non ne sarebbe più uscito) decidono di cercare nell'avanzatissimo e potentissimo e ricchissimi database del computer della nave, e qui Golan può osservare una bellissima mappa animata molto dettagliata della Galassia, facendola ruotare e osservandone l'evoluzione, i lampi di luce qui e là, i cambiamenti, affermando che sembra "viva", e poi cercano il nome Terra, ma ovviamente nulla esce fuori, però Pelorat afferma di aver trovato negli archivi dei suoi studi su Terminus un pianeta di nome Gaia, che in lingue antiche significava "Terra" e, secondo il computer, si troverebbe nel sistema di Sayshelle.

-Giunti su Sayshell parlano con un professore locale delle leggende inerenti alla costellazione a forma di pentagono visibile dal pianeta, che rappresenterebbe i vari stadi dell'amore, tranne che per la stella centrale, che è oggetto di grandi scaramanzie, numerose leggende infatti circolano sulle sventure di avventurieri che, andati su quella stella, non sono più tornati. Incontrano inoltre Compor, che gli parla della sua missione per conto della Branno e di come lui venga da un pianeta, potente alleato della Fondazione, seppur indipendente, chiamato Comporellen, che è vicino a dove si trovava la Terra, l'origine dell'umanità, nel settore di Sirio (antichissimo nome di un settore imperiale presente nelle mappe più vecchie) ma Golan si separa da lui e capisce che è una spia della Seconda Fondazione.

-Janov e Golan arrivano nel sistema del pianeta Gaia, e scoprono qualcosa di incredibile: l'intero pianeta, compresi tutti gli umani, gli animali, i vegetali, gli esseri animati e inanimati, l'intero pianeta nel suo complesso è vivente, ed è una coscienza collettiva, in cui le singole parti sono dotate di libero arbitrio pur facendo parte di un complesso, in Gaia la libertà si esprime sia nelle opinioni differenti fra gli umani, nella lotta fra specie diverse per la sopravvivenza e persino nella non totale identità fra il totale e in singolo, ma nella loro profonda unione nella formula "Io-Noi-Gaia". Pelorat si innamora di una gaiana, Bliss, la quale ricambia questo amore.

-Gendibal arriva nella nave di Compor, ma al tempo stesso arriva una nave della Fondazione, guidata dalla Branno, che possiede uno scudo mentalico, che a fatica Gendibal contrasta, e proprio in quel momento Sura Novi, di cui Stor si è innamorato, si rivela come una gaiana e attiva il suo potere su entrambi, a questo punto arrivano anche Trevize & Company e il trio è riunito.

-Gaia inizia a parlare, racconta di come abbia aiutato il Piano Seldon nel corso dei secoli, aiutando la Prima Fondazione e la Seconda (ora qui riunite) ma ha osservato che, in tempi recenti, le due Fondazioni si sono evolute verso un punto decisivo di non ritorno: la Prima ha sviluppato gli scudi mentalici, e con essi potrebbe contrastare la Seconda e poi Gaia, inoltre la Branno intende conquistare subito la Galassia creando il Secondo Impero Galattico, basato sulla violenza e la repressione e destinato a crollare per violenza. La Seconda Fondazione invece, sotto Gendibal, si evolverà nell'essere più attiva nel controllo della Galassia, rischiando quindi di conquistare subito la Galassia e creare il loro Impero Psicostorico, destinato ad uno sterile futuro matematico in litigio fra gli Oratori, ma a questa teoria Gaia oppone una terza visione, quella di una Galassia vivente, Galaxia, in cui tutte le specie, tutti gli animali, i vegetali, i viventi, la materia interstellare, stelle, pianeti, nebulose e buchi neri sono tutti parte di una coscienza unita e dinamica, nel rispetto delle Tre Leggi che i robot che fondarono Gaia le impressero con una modifica: Gaia non può danneggiare la Vita, né permettere che, a causa dell'inazione, la Vita subisca danno. Gaia ora sa che, se non interviene, la Galassia andrà incontro a questi due futuri, mentre se interviene rischia di imporre la sua volontà a persone nolenti, e quindi ha scelto Trevize per scegliere il destino della Galassia e sciogliere questo stallo, cosa sceglierà?

Il Secondo Impero Galattico della Prima Fondazione? Il Secondo Impero Galattico Psicostorico della Seconda Fondazione? Galaxia, la Galassia vivente? Gaia promette che, nel caso dell'ultima scelta, gli altri due proseguiranno nei loro piani liberamente.

-Harla Branno parla per prima, in nome della Prima Fondazione, difendendo la libertà d'azione dell'uomo, di come le altre alternative siano dispotismo di sterili calcoli matematici e un cervello unito per tutta la Galassia, mentre lei propone un mondo in cui gli umani e le altre specie, pur potendo sempre sbagliare, pur ricadendo negli stessi errori magari per sempre, possono anche agire bene, dipende tutto da loro, dalla loro libertà e dalla libertà che, ora, a Trevize viene richiesta per scegliere.

-Stor Gendibal parla per secondo, a nome della Seconda Fondazione, parla di come Trevize, prima che un abitante di Terminus, lo sia della Galassia e non deve cedere a vani patriottismi o a sogni romantici di progetti misteriosi, la Seconda Fondazione e la Psicostoria non negano la libertà dell'individuo, loro sono delle guide, non dei despoti, vogliono semplicemente una Galassia che, mantenendo le proprie libertà, non ricada nel caos del Primo Impero e nella violenza, ma questa volta sia diversa, guidata verso un futuro prospero, verso il migliore, perfetto, esatto, e libero Secondo Impero Galattico.

-Trevize, avendo sentito le tre campane, vuole sentire una quarta, quella di Pelorat, che pur non sbilanciandosi ricorda a Golan quando, osservando la Galassia, gli era sembrata "Un essere vivente che si muove" e allora Golan fa la sua scelta, e pone le mani sul pannello....

-Harla Branno si allontana soddisfatta da Sayshell, ha concluso un ottimo affare commerciale, inoltre a lungo termine è certa che l'accordo fra i due stati li unirà sempre di più fino a fonderli, la Prima Fondazione ha trionfato.

-Stor Gendibal ritorna su Trantor con Sura Novi, di cui è innamorato e a cui intende insegnare la Psicostoria, ad attenderlo c'è il posto da Primo Oratore e la consapevolezza di aver condizionato la Branno per farla agire per il bene del Piano Seldon.

-Trevize, su Gaia, riflette sulla sua scelta: ha scelto per Galaxia, per la Galassia unita e vivente, ma è ancora scettico e ha fatto questa scelta sapendo che era l'unica reversibile, ora è ossessionato dalla Terra, ritiene infatti che c'entri qualcosa, la Terra e i robot, le creature che, secondo i gaiani, hanno creato Gaia sul modello delle Tre Leggi e addirittura hanno selezionato questo mondo fra gli infiniti mondi possibili delle diverse linee temporali, Golan così parte, insieme alla sua nave gravitazionale, la Far Star, e insieme a Bliss e Pelorat, verso la Terra.

-Trevize, dopo aver parlato con i gaiani, scopre che nonostante l'antichissima memoria di Gaia, questa non ricordi nulla sulla Terra, ne deduce che qualcuno, che non è la Prima Fondazione, che non è la Seconda Fondazione, che non è il Mulo, che non è Gaia, ha modificato le informazioni di proposito, e allora fa rotta verso Comporellen, mondo alleato della Fondazione indicatogli da Compor.

-Su Comporellen, mondo innevato e gelido dalle città sotterranee, Golan ha un incontro infuocato con una dirigente della burocrazia locale che tentava di estorcergli la navetta gravitazionale per aumentare la potenza di Comporellen, e dopo aver avuto un amplesso con lei le parla della Terra, ma al solo nominarla questa rimane terrorizzata, anche lì c'è scaramanzia verso il mondo originario, e lo indirizza verso un noto professore.

-Il professore in questione racconta di come Comporellen si chiamasse un tempo (tempi antichissimi) Baleyworld, poi evolutosi in Benbally e poi in Comporellen, e gli racconta di come la Terra avesse colonizzato 50 mondi attorno a se, i mondi Spaziali, e poi questi l'avessero soppressa finché questi mondi non sono crollati su se stessi proprio a causa dei robot, mentre la Terra lanciò una seconda ondata di colonie, la prima delle quali fu appunto Baleyworld. Il professore dona loro le coordinate di tre di questi mondi spaziali, i più importanti.

-Golan giunge sul primo pianeta, il più importante, Aurora, un tempo pianeta capo degli Spaziali, ora un cumulo di rovine con un ambiente che sta attuando un processo di contro-terraformazione (secondo Bliss-

Gaia il pianeta sta soffrendo) e popolato da cani selvatici che li bloccano per un po' su un albero: sul pianeta ci sono solo iscrizioni antichissime e robot distrutti che si polverizzano al tocco, così decidono di fare rotta verso il secondo pianeta, Solaria.

-Arrivati su Solaria scoprono che il pianeta è popolato da robot, strane creature metalliche che sono sconosciute all'umanità da millenni, e poi incontrano quello che sembra il proprietario della zona dove sono atterrati: Sarton Bander, che incredibilmente riesce a far volare il fulminatore di Golan fra le sue mani, affermando prima di essere capace di magia, poi di avere, vicino al collo, dei "lobi trasduttori", con i quali è in grado di deviare l'energia solare che costantemente arriva sul pianeta e trasferirla, mentalmente, in qualsiasi forma vuole ovunque, nel raggio di chilometri, tutta la tenuta è coordinata da questi lobi.

-Sarton mostra loro la sua tenuta sotterranea e racconta loro la storia del popolo di Solaria: un tempo gli Spaziali più estremi, si sotterrarono dopo un affare antico ormai dimenticato (quello di Baley) e iniziarono a modificarsi geneticamente, dapprima per eliminare ogni difetto, poi per perfezionarsi, divenendo ermafroditi (sono disgustati dal contatto umano, figuriamoci sessuale) e poi dotandosi dopo generazioni e generazioni dei lobi, con i quali sono in grado di controllare l'energia e, appunto, fare queste "magie".

Sarton racconta loro di come i Solariani abbiano, insieme agli altri Spaziali, reso la terra radioattiva, e di come oggi intendano svilupparsi, ognuno nella sua tenuta, ancora per un po' finché un giorno non emergeranno, e usando un virus creato nei loro avanzatissimi laboratori genetici saranno in grado di distruggere tutte le specie viventi e, infine, conquistare la galassia: ogni Solariano avrà il suo pianeta personale, che non dovrà più condividere con nessuno, e sarà servito da milioni di robot, dominando incontrastati. Li informa inoltre che presto li ucciderà.

-Bliss, con grande dolore, elimina Sarton per evitare che Golan venga ferito, ma così l'intera tenuta subisce un blackout, e man mano che avanzano sperduti fra i labirintici corridoi si rendono conto di essere praticamente persi. Sentono dei vagiti e scoprono una piccola creatura, un bambino, ermafrodito e con i lobi trasduttori, il figlio di Sarton Bander: Fallom Bander, che Sarton ha allevato illegalmente (il figlio viene creato geneticamente dal DNA paterno poco dopo la sua morte) per motivi ignoti.

-Bliss prende Fallom con sé, e con l'aiuto dei suoi lobi riescono ad attivare le porte e fuggire, ma all'uscita trovano dei robot umanoidi ad attenderli, che ora stanno per eliminarli ma vengono neutralizzato facilmente da Bliss, che pure è amante degli esseri non viventi, o anche parzialmente (come i robot, non come sassi ma nemmeno come topi).

-Fallom impara il galattico e inizia a lamentare la mancanza di Jemby, il robot-tata che badava a lui/lei, e proprio a proposito del sesso Bliss decide di usare il femminile (non ho capito o non ricordo il perché).

-Aurora è deserta, Solaria è innoqua come una bomba atomica sotto il materasso, rimane Melpomenia, dove millenni e millenni prima si riunirono i pianeti Spaziali, ma il pianeta è ridotto ad un cumulo di rovine fatiscenti, ma alla fine trovano le famose sette colonne nelle quali erano iscritti i sette nomi su ognuna, dei diversi pianeti con le rispettive coordinate, e possono quindi tornare sulla nave con un potente strumento di navigazione: usando un antico metodo per trovare i pianeti d'ordine dell'umanità, ovvero tracciare a ritroso le varie colonizzazioni verso i vari pianeti madre, così via fino al pianeta unico, cosa però impossibile data l'abbondanza di pianeti del periodo Imperiale, quando venne inventato il metodo, ma con i primi 50 pianeti è possibile trovare l'originario centro!

-Mentre tornano vengono quasi uccisi da un muschio. Scherzi di Nonciclopedia appartiene un...muschio che si nutre di ossigeno si attacca alle loro tute e, se portato nella navetta, anche solo in una piccola spora, rischierebbe di diffondersi ovunque, fino nelle vie respiratorie, di assorbire tutto l'ossigeno e poi di

diffondersi a macchia d'olio in tutta la Galassia, estinguendo l'umanità, quindi Golan e Pelorat, prima di salire a bordo, si surriscaldano le tute con una fiamma ossidrica per eliminare tutte le spore.

-Viene calcolata l'originale sfera dei 50 mondi, e viene individuato il centro: la stella si chiama Alpha, ma è un sistema binario, e quindi ci sono scarse opportunità di trovare qualcosa, ma incredibilmente c'è un pianeta, talmente umido che, man mano che ci volano sopra, sembra un mare unico, una pantanosa senza fine, ma trovano un largo continente insulare e vi atterrano.

-Sull'isola trovano la bella Hiroko, che racconta loro di come quella sia la Seconda Terra.

-Pelorat si intrattiene con un vecchio logorroico che gli racconta le loro leggende, Golan ha l'ennesimo amplesso, con Hiroko, e di sera tutti vanno ad un concerto e scoprono che Fallom, grazie ai suoi poteri telecinetici, riesce a suonare magnificamente il flauto senza toccarlo, e Hiroko, più commossa per la bambina a cui regala il flauto che per l'amore di Golan, dice loro la verità: sono stati ospitati solo per facciata. Con il rapporto sessuale lei ha iniettato in Golan un virus che, innoquo e poco duraturo normalmente, può essere attivato a comando, ed entro la sera gli uomini torneranno dalla pesca per ucciderli, in modo che nessuno sappia del loro pianeta, e così i quattro fuggono di nuovo.

-Dopo barboncini impazziti, ermafroditi telecinetici, muschi assassini e pescatori virologi, Golan sta perdendo le speranze: questa non era la Terra, ma il rifugio dei suoi ex abitanti, e Janov non ha ottenuto nulla se non le solite leggende su robot, Spaziali, radiazioni e così via. Golan però ha un'intuizione: le stelle si muovono nell'arco dei millenni, è dunque possibile, mandando all'indietro la mappa astronomica del computer, ricostruire la posizione esatta di tutte le stelle e di quella che si trovava al centro della sfera, e trovano le coordinate attuali del presunto pianeta.

-Il Sistema Solare è come lo descrivono le leggende: impossibile finché non lo vedi, due pianeti gassosi che convivono con pianeti terrestri, che sono per giunta numerosi, un pianeta gassoso addirittura possiede degli anelli (cosa rarissima) e tutto combacia con le leggende: i pianeti terrestri sono otto, ma solo sette sono abitabili: escludendo le lune di Giove (disabitate insieme a tutti gli asteroidi e la Luna stessa in quanto scomodi come pianeti, quando si poteva colonizzare un mondo abitabile in un altro sistema) come pianeta d'origine in quanto lontane dalla "fascia vitale" ci sono tre possibili candidati, Marte Venere e la Terra, che riconoscono in quanto la leggenda le attribuisce l'ennesima rarità: un satellite grande un quarto la sua massa, e lo vedono, vedono questa enorme palla bianca che è la Luna, e vedono la Terra, la patria dell'umanità, una delle specie che ha fatto la storia della Galassia, che ha fondato l'Impero Galattico e vi ha insediato numerosi Imperatori, la specie che si è sempre fatta valere, in battaglia come in diplomazia, e questo è il pianeta perduto, ormai radioattivo a livelli letali come nelle leggende, atterrarvi è un suicidio.

-I tre sono giunti al mistico pianeta d'origine, questo è il capolinea, ma si chiedono chi li abbia attirati fin lì, chi sia dietro tutto questo, chi sia stato l'artefice di tutto, e la risposta la dà, inavvertitamente, Fallom, che poggia le mani sul computer e, usando i suoi poteri telecinetici, cerca di far muovere la nave verso la Luna, dicendo di voler raggiungere Jemby, che si trova lì, nella giovane mente della bambina infatti quel pianeta era Solaria, e Golan capisce che è lì che deve trovarsi l'artefice di tutto: sul pianeta più vicino alla Terra, il suo satellite!

-La nave sorvola la Luna, e Bliss percepisce una presenza telepatica non ostile, che li sta attendendo, la nave così si avvicina e due montagne si aprono, rivelando un profondissimo tunnel dove alla fine parcheggiano.

-Usciti dalla nave Fallom si getta fra le braccia di, incredibilmente, un uomo dall'aspetto giovanile che si avvicina, e che rivela la sua identità: R. Daneel Olivaw, e racconta loro la sua storia pluri millenaria, la sua creazione, il suo ruolo nella fine degli Spaziali, di come ha controllato per millenni la storia prima della sola umanità, poi della Galassia, di come ha aiutato la costruzione del Primo Impero Galattico, per poi aiutare

Seldon a sviluppare la Psicostoria prevedendo il suo futuro crollo, e sostenendo poi la Prima Fondazione, e quindi la Seconda Fondazione, ma soprattutto di aver lui stesso, insieme agli altri robot, creato Gaia auspicando la nascita di Galaxia, che avrebbe dovuto, dopo che le due Fondazioni avessero completato i rispettivi obiettivi, riunire la Galassia. Galaxia serve per realizzare la Legge Zero, ovvero riunire l'umanità in un ente tangibile e verificabile, un ente basato rigidamente sulle Tre Leggi, modificate per rispettare la Vita, ma Daneel non li ha chiamati per questo, ma perché sta morendo.

-Daneel, nel corso dei suoi ventimila anni di vita, ha modificato, perfezionato e sostituito diverse parti del suo corpo, compreso il cervello che ha avuto cinque versioni, ognuna più perfetta, precisa, potente, dotata di memoria più grande, ma ognuna più complessa, più delicata e di minor durata, l'ultima è di 100.000 volte migliore della prima, ma è già senescente al punto che Daneel si è attivato solo rare volte, e sa che la formazione di Gaia è avvenuta troppo tardi: anche la scelta di Trevize non cambierà questo fatto, ormai Gaia si è formata in maniera completa troppo tardi, e rischia di non affermarsi mai sulla Galassia, l'unica speranza sarebbe che Daneel facesse da guardiano ancora per qualche secolo, ma il suo tempo sta per scadere, a meno che non fonda la sua mente con un cervello umano, ancora più potente e preciso e meno legato alle Tre Leggi, sarebbe più libero di agire, e per questo ha invitato loro, al che Golan trasale e rifiuta di consegnargli il suo cervello, ma Daneel lo informa che non ha scelto lui come suo futuro corpo, e allora Pelorat si entusiasma, sapendo che ventimila anni di storie memorizzati in maniera fotografica sono il sogno di ogni storico, un sogno che vale anche la perdita del libero arbitrio... ma Daneel lo informa che il suo cervello durerà al massimo due o tre decenni ancora, lui invece ha bisogno di un cervello longevo e dotato di poteri mentali, allora Pelorat trasale pensando a Bliss, ma Daneel non può perdere la sua indipendenza, unendosi a Gaia: deve rimanere separato per salvarla, e a quel punto tutti capiscono di chi sta parlando, e paradossalmente Fallom arriva in quel momento suonando il suo flauto, insieme a Bliss.

-Bliss viene informata di tutta la storia, ed è terrorizzata, ma Golan le spiega che le alternative sarebbero portarla su Solaria, dove verrebbe uccisa, o su mondi affollati, dove si ammalerebbe e morirebbe, o su Gaia dove rimpiangerebbe Jemby in eterno, o in un eterno viaggio per nave dove ogni pianeta le sembrerà Solaria, e inoltre è necessario per il bene di Galaxia, ma Bliss vuole sentirsi dire da Golan che lui ha scelto Gaia, definitivamente, e lui dichiara di non avere più dubbi.

(Ora devo fare una precisazione, molti di voi, i pochi eletti, che sono giunti fin qui e che mi hanno seguito in questo lungo tragitto, se conoscono Asimov sanno che, nei suoi racconti, l'umanità è l'unica specie vivente della Galassia, e sanno che il finale di Fondazione e Terra fa leva appunto su questo concetto, e vi starete dunque chiedendo se non sia una forzatura l'aver aggiunto presenze aliene nella Galassia, e soprattutto ora come ne usciamo con l'assioma nascosto della psicostoria, che solo l'umanità esiste nella galassia ma che altre specie potrebbero esistere altrove? La risposta è banale, in realtà: non sto facendo nessuna forzatura, sto rendendo giustizia ad Asimov: lui aveva dichiarato di voler mettere gli alieni nei suoi racconti, ma il suo editore, convinto della superiorità degli umani, glielo aveva proibito, e così abbiamo una Galassia che, in miliardi di miliardi di stelle e un'infinità di pianeti di tutte le condizioni possibili ripetute milioni di volte hanno sviluppato SOLO l'umanità, su un solo, unico pianeta, in milioni di anni di tempo dalla nascita della Galassia. Inutile dire che, oltre ad essere statisticamente IMPOSSIBILE (è più probabile che un drago color arcobaleno entri nella mia stanza sputando dentifricio) una cosa simile, per rendere giustizia allo stesso Asimov, che non potè inserirli, io stesso li ho inseriti, senza intaccare le storie dei Robot, senza intaccare l'Impero, la Fondazione e il resto, una semplice nota a margine: ricordate che ci sono altre specie, e anche loro partecipano alla storia, furono parte dell'Impero, anche loro sono incluse nella Psicostoria, come regni e pianeti della Galassia, l'unico problema rimasto da risolvere è l'assioma fondamentale della Psicostoria, quello secondo cui esistono solo umani nella Galassia, ma sapendo che Asimov stesso avrebbe voluto diversamente ci sentiamo tranquilli nel sistemare questo problema in qualcosa di simile, che non intacchi il significato originale, proprio come Daneel non intacca la volontà umana ma la spinge piano...)

-Golan Trevize spiega che i due assiomi fondamentali della Psicostoria, ovvero che deve basarsi su grandi masse di persone per funzionare e che le persone coinvolte non devono conoscere i contenuti delle rivelazioni psicostoriche, necessitano, come le Tre Leggi, di qualcosa di anteriore e ancora più importante, un'assioma talmente ovvio che non è stato enunciato, ma che non è così scontato: Gli esseri viventi della Galassia sono così come li conosciamo con la nostra scienza, così come li cataloghiamo, sono "normali".

Ma non è detto che siano così, lo dimostra la Seconda Fondazione, e i Mentalici delle varie razze, lo dimostra Gaia, e soprattutto nulla si sa dell'esterno: la nostra Galassia, la Via Lattea, è ormai conosciuta bene, ma nessuno si è mai spinto fuori, fino alla Nube di Magellano, oppure fino alla Galassia di Andromeda, e tutte le Galassie circostanti: la Via Lattea è un puntino nell'universo, in altre Galassie la vita, che si evolve in maniere sempre diverse, potrebbe aver seguito un corso differente, generando alieni che noi stessi non sappiamo nemmeno immaginare con la nostra scienza, nella Terra stessa c'era una varietà incredibile di vita, i vari esseri viventi erano diversissimi tra loro, e nella Galassia questa differenza era quasi colossale, con un numero di varietà elevatissimo, ma nelle altre Galassie persino i pochi assiomi, le poche conoscenze che abbiamo possono essere violate, specie ancor più diverse da quelle che conosciamo, oppure Galassie che non sono divise ma si sono unificate, e che possono considerare l'ipotesi di espandersi in altre Galassie, come la nostra, e aizzarci l'uno contro l'altro, cosa che noi facciamo sempre, è per questo che Golan ha scelto Galaxia, perché una Galassia unita non può essere rivoltata contro se stessa, e potrà rispondere all'attacco prontamente, pronta a specie che la Psicostoria non può calibrare, che la nostra scienza biologica non può capire, magari dotati di poteri che nemmeno immaginiamo.....

<<Non è che il nemico non sia già fra noi>> Sono le ultime parole di Golan, guardando Fallom che lo fissa con occhi imperscrutabili, Fallom: ermafrodita, diversa, dotata di poteri misteriosi.....

-Bliss, Janov e Golan salutano per l'ultima volta Fallom e Daneel, il quale omaggia con dei doni i tre prima della partenza: a Janov un database contenente tutta la storia dell'umanità, ma deve promettere di omettere l'ubicazione della Terra, per il bene di Galaxia, a Bliss la promessa di rincontrarla come Fallom nel futuro, a Golan, infine, colui che ha deciso le sorti della Galassia e ha salvato tutto il piano, Daneel fa i più profondi e sinceri ringraziamenti, gli comunica che la Luna sarà sempre aperta per lui e, visto che ovviamente non tornerà nei domini della Fondazione, e nemmeno su Gaia, ma proseguirà i suoi viaggi gli fa dono di una dettagliatissima mappa data da secoli e secoli di sovrapposizioni storiche, dotata di dettagliatissimi record storico-politici che viene integrata nel sistema della Far Star, e poi i tre partono....

-Daneel ha bisogno di qualche giorno per preparare il Merging, l'unione mentale, e nel frattempo gioca a Jemby con Fallom.

-I tre sbarcano su Gaia, Trevize e Pelorat si scambiano un commovente addio, Pelorat ormai sa che il suo posto è su Gaia, con Bliss, e cercherà di creare un'opera omnia di storia da lì, mentre Bliss può stare solo con Pelorat e con Gaia, Pelorat invita Golan a tornare quanto prima a trovarli, e Golan invita Bliss a prendersi cura di Pelorat, e lei glielo promette, ma prima fa qualcosa di straordinario: gli fa comunicare direttamente con Gaia, che pronuncia una sola parola con voce profonda e materna nella sua mente <<Grazie>>.

-Trevize parte da Gaia: più di un terzo della Galassia non gli interessa, così come Sayshell (Gaia) e così come il settore di Sirio (mondi Spaziali e Terra e Alpha) e così come Trantor, decide quindi di andare nell'altra faccia della spirale, dall'altra parte, nell'altra metà dove nemmeno il Mulo si è spinto, oltre la sottile linea rossa, in quella zona che la Fondazione non ha nemmeno toccato, forse selvaggia e incivilizzata, o chissà se non c'è una Terza Fondazione laggiù? O qualche altro giocatore in questa partita a scacchi galattica?

-Giunto all'altro capo della spirale Golan trova diversi regni e nazioni, solo alcuni hanno sentito parlare, indirettamente, della Fondazione, ma tutti conoscono l'Impero Galattico, Trevize vede in questo mondo

privo dell'influenza delle tre fazioni e ancora ricco di avventure la sua casa ideale, e inizia a viaggiare di paese in paese con la sua velocissima nave, che elude facilmente qualsiasi inseguimento.

-Janov pubblica "Historia Galaxiae", il libro che avrà un successo strepitoso in tutta la Galassia e che sarà usato come modello di storia galattica nei secoli avvenire, superando anche l'Enciclopedia Galattica (che lo ingloberà) e la Biblioteca di Trantor.

-Golan, dopo numerose avventure, capisce che la sua vita ideale è quella del mercante, con questo mestiere può viaggiare e mantenersi (anche se gli serve praticamente solo il cibo, dato che l'energia e l'acqua e il resto sono forniti dalla navetta) e per proseguire le sue avventure (anche amorose).

-Il mercante Trevize, divenuto ormai celebre in tutta l'altra faccia della spirale, è diventato anche molto ricco, e diversi altri mercanti si uniscono a lui, cercando un po' di collaborazione del famoso mercante, che presto arriva ad avere quindi la sua carovana di navi spaziali, con le quali viaggia e vive numerose avventure, che a spiegarle ci vorrebbe un libro a parte, ma diciamo che rassomigliano all'Odissea.

-Trevize, ottenuto un cospicuo equipaggio in navi e uomini, continua il suo viaggio, ma di tappa in tappa il numero di marinai diminuisce sempre di più finché, da solo, non giunge all'estremo conosciuto arrivando nel pianeta all'esatta opposta estremità della Galassia, che chiama Anterminus, ovvero opposto di Terminus, e dal quale ammira la Galassia vista dall'altro lato, il lato ancora "selvaggio", ricco di avventure ed emozioni, ma Trevize è ormai vecchio, e ha visto tutto ciò che c'è da vedere di quel lato, e ha nostalgia di casa...già, ma quale casa? Non si può infatti dire che Trevize abbia qualcuno che lo aspetti a Terminus, apparte le sue amanti che ormai lo avranno dimenticato (ecco lo svantaggio delle relazioni poco serie) e probabilmente non avrebbe successo su Terminus come politico una seconda volta, così torna nell'unico posto dove lo attenda qualcuno: Gaia

-Golan giunge su Gaia, e arriva in tempo per vedere Janov Pelorat che sta per morire, e che si è tenuto in vita solo sperando stoicamente che il suo vecchio amico sarebbe tornato, e contro ogni prognostico questo è successo: i due parlando, scherzano, si danno un doloroso ma affettuoso addio e poi Janov spira.

-Golan parla con Bliss, che ha avuto una figlia, Fallompeloratsenobiarella, il suo nome è un composto di Fallom, che Bliss non ha mai dimenticato, Pelorat, il suo grande amore, e Senobiarella, il continuo del nome di Bliss.

-Golan passa gli ultimi anni della sua vita ad organizzarsi con altri mercanti per viaggiare, la sua, più che una compagnia di mercanti, è una compagnia di avventurieri, che si espande in numero di membri sempre di più fino a diventare nota per i suoi viaggi e contratti che sfidano ogni pericolo e ogni confine, diventando persino mercenari a scopi di difesa o recupero tesori a volte, la compagnia prenderà il nome di "Compagnia Trevize".

-Trevize, ormai vecchio, muore dopo essere tornato a Terminus e aver scritto la sua lunga Odissea.

-Le nazioni dall'altra parte della spirale hanno già sentito parlare della Fondazione, e ora che hanno visto la potente nave di Trevize, che ritengono un semplice abitante tipico (non essendo armato) sono terrorizzati su quanto questa possa essere potente, inoltre hanno udito parlare della "Psicostoria", una scienza matematica che garantisce la vittoria della Fondazione, e i mondi dell'altra faccia si riuniscono su un pianeta per cercare di ragionare su come contrastare la minaccia della Fondazione.

-Dopo lunghe discussioni decidono di riunirsi nell'Alleanza dei Mondi Liberi, semplicemente nota come Alleanza, che non intende sottomettersi all'autorità della Fondazione, e la capitale viene posta ovviamente su Anterminus, l'altro capo della Galassia, inoltre visto il divario tecnologico fra Alleanza e Fondazione questi

decidono di riunire tutti gli scienziati su Anterminus e, proprio come nella Fondazione, creare una grande Enciclopedia scientifica, storica e quant'altro, e poi inizia a tecnologizzarsi.

-Per ovviare al problema della Psicostoria l'Alleanza inizia a cercare nei suoi territori i Mentalici, vengono fatti ovunque degli esami di selezione in cui vengono misurati i poteri di diversi adolescenti su tutto il territorio dell'Alleanza, ma nessuno supera il test. Diversi di loro però svaniscono.

-Su Trantor si diffonde una terribile notizia: alcuni agenti della Seconda Fondazione, nei territori dell'Alleanza, sono spariti.

-Primo contatto ufficiale fra una nave della Fondazione e una dell'Alleanza, la Fondazione trova un'enorme entità, grande quasi un terzo e simmetricamente opposta alla Fondazione, fieramente decisa a rimanere indipendente e anzi a fondare il proprio Secondo Impero Galattico, un Impero che, a differenza della Prima Fondazione, sarà gestito dalla Psicostoria al servizio del governo, e non il contrario, quindi la Psicostoria diventerà più un mezzo per realizzare il volere dell'Impero, per realizzarlo in meglio e servirlo, e non gli psicostorici a comandarlo.

-Inizia la Guerra Fredda fra Fondazione, è la Sesta Crisi Seldon, la Fondazione ha i suoi mondi satellite, così pure l'Alleanza, e nei territori di mezzo (nella linea equatoriale della Galassia) si scontrano le fazioni favorevoli alla prima e alla seconda.

-Kalgan, impero un tempo glorioso, è ormai un pupazzo nelle mani della Fondazione, anche se si oppone formalmente al suo dominio (insomma è un paese del medio oriente) e viene invaso dalle forze dell'Alleanza con la scusa della crescente ingerenza nel Nucleo Galattico.

-La Fondazione finanzia la guerriglia di resistenza, mentre l'Alleanza finanzia il governo locale, ed è praticamente la guerra.

-La guerriglia dopo lunghe e dolorose campagne di resistenza riesce a liberare Kalgan e tutti i suoi domini dall'Alleanza, che si ritira, ma a questo punto la Fondazione insedia un Primo Cittadino fantoccio e penetra lo stato economicamente, la guerriglia quindi si rivolta contro la Fondazione e viene finanziata dall'Alleanza.

-Su Terminus, il generale Branno, nipote dell'ex Sindaco di bronzo, sottopone il parlamento ad una scioccante notizia: la Guerriglia sta avendo un successo incredibile nonostante il nemico sia la Fondazione, sembra che siano guidati da una contro-psicostoria, si inizia quindi a considerare che Anterminus sia protetta da un Piano anti-Seldon.

-Su Trantor, l'oratore Elazor sottopone gli altri undici ad una scioccante notizia: gli agenti della Seconda Fondazione non riescono ad agire nei territori dell'Alleanza, come se questa sapesse dell'esistenza di mentalici e avesse creato degli scudi, o peggio degli altri mentalici, che ora lavorano, secondo i suoi calcoli, ad un progetto anti-Seldon, la loro unica speranza è invertire i calcoli e scoprire tutti i piani di questo progetto anti-Seldon.

-Gaia percepisce una forte ostilità da parte dell'Alleanza, questi non sanno della loro esistenza (nessuno lo sa) e potrebbe essere necessario quindi un intervento di Gaia, in fondo, se il Piano Seldon fallisce, la Galassia non sarà pronta all'unione.

-Negli scontri militari c'è pareggio, i vari paesi si schierano ora con l'Alleanza per combattere lo strapotere della Fondazione, ora con la Fondazione per la sua potenza e ricchezza, mentre i mentalici si scontrano nei diversi pianeti (dove quelli dell'anti-seconda fondazione fanno sabotaggio psicostorico).

-Gli scontri militari iniziano a venire vinti un po' ovunque dalla Fondazione, che infine trionfa e allarga la sua sfera di dominio indiretto a quasi metà della Galassia.

-Alla Volta Seldon l'ologramma di Hari Seldon conferma che, ora come ora, due Fondazioni si sono scontrate, una originale, un'altra una mera copia, ed è proprio questo il fattore di vittoria della prima, perché la seconda, per quanto potente, non ha alla base una storia di cinquecento anni di sviluppo sociale, economico, industriale e tecnologico, il suo è stato uno sforzo in avanti per raggiungere la Fondazione, ma questo sforzo non può fare miracoli.

-Su Trantor i calcoli vengono completati, si scopre che il piano anti-Seldon è molto semplificato e grossolano, una sorta di Psicostoria primitiva e imperfetta, e quindi sanno i diversi punti da cui attaccare il loro piano e i diversi modi, le diverse scappatoie escogitate in secoli e secoli di ipotesi per difendere il proprio piano, e così anche l'anti-seconda fondazione è sconfitta.

-I diversi pianeti dell'Alleanza dei Mondi Liberi mal sopportano l'egemonia di Anterminus (che si ostina fieramente a comandarli con la Psicostoria e a dirigerne economia, società ed esercito) e ovunque scoppiano rivolte (fomentate dalla Seconda Fondazione) che conducono al crollo dell'Alleanza dei Mondi Liberi, i vari mondi esterni si separano, il corpo centrale resta, denominato Federazione di Anterminus.

-L'altra Seconda Fondazione sopravvive, ma solo come movimento clandestino, e prosegue nella sua opera di ostacolo del Piano Seldon.

-La Fondazione si espande, aumentando la propria egemonia su tutti i territori che influenza, economicamente, industrialmente, politicamente, militarmente e infine con l'annessione, e arriva a comandare ufficialmente quasi metà della Galassia, ufficiosamente tutta quella metà della Galassia (compreso Trantor) ma, nella linea rossa, ci sono costanti rivolte Anti-Fondazione.

-Siamo nel 600 Dopo Fondazione, sei Crisi Seldon sono state risolte, altre quattro ne devono venire, ma chi può ostacolare la Fondazione? Anterminus non è più un ostacolo, Kalgan è una massa di guerriglieri in perenne resistenza che però non sono più un pericolo, i vari regni del nucleo galattico poi sono ancora meno pericolosi.

-Non essendoci più un punto di riferimento contro la Fondazione come Anterminus i vari pianeti oppongono semplicemente resistenza armata o di guerriglia, e si diffonde un profondo sentimento anti-Fondazione, è questa la nuova crisi: sconfitti i nemici più potenti tutti hanno capito che la Fondazione è invincibile, e ora tutti temono l'annessione e si rivoltano, impegnando costantemente la Fondazione nelle rivolte di confine, temendo seriamente di frammentarsi come l'Impero Galattico o come Anterminus.

-Il nuovo Sindaco, Aradio Trevize (lontano discendente di Golan) propone una nuova strategia per vincere: invece di cercare di annettere i vari stati militarmente come ha fatto l'Impero Galattico si può invece contare sulla diplomazia: vengono concesse indipendenze (parziali) su tutti i pianeti riottosi, e la leadership viene ceduta a loro, ma nel momento in cui vorranno emanciparsi anche economicamente dalla Fondazione saranno i loro stessi mercati a fermarli, con la crisi economica e tecnologica: la Fondazione, quindi, appare agli occhi della Galassia magnanima e democratica, ma mantiene un controllo fittizio sui diversi stati, in questo modo si passa dalla strategia militare a quella economica: la prima produceva molti nemici, la seconda molti alleati e clienti, e nella Volta Seldon anche questa Crisi viene dichiarata superata proprio grazie non alla forza, ma all'economia e alla diplomazia, ormai la Galassia è legata a doppio mandato alla Fondazione, che estende i suoi fili ovunque, e tentare di sfuggire è inutile, così come è inutile tentare di affrettare i tempi: l'economia farà il resto.

-La Seconda Fondazione scopre che era tutto tramato dall'anti-seconda fondazione, e inizia a dare loro la caccia e ad ostacolare i loro piano, uno ad uno questi "Al-Quaeda" perdono importanza e vengono ricercati

ovunque stile CIA, ma non sono ancora spariti. La loro ideologia si è però evoluta: ora non combattono per quegli ideali, ma per puro desiderio di libertà dalla Fondazione e dalla Psicostoria filo-Fondazione, per una Psicostoria alla portata di tutti.

-La Fondazione include metà della Galassia ora, e le sue influenze si estendono anche oltre, ormai si sta “richiudendo” a tenaglia contro l’antico Anterminus, siamo nel 700 Post Fondazione, Sette Crisi superate, altre tre prima dell’unificazione, alcuni vorrebbero accelerare i tempi ma vengono tenuti a freno, per evitare di mettersi contro tutta la Galassia indipendente, e ci si chiede quale sia la prossima causa della Crisi.

-I mentalici anti-fondazione si organizzano in bande e prendono il controllo di diversi stati ancora indipendenti, e hanno intenzione di governarli e di fare come fece il Mulo: devastare il piano Seldon e conquistare tutta la Galassia, e questa volta loro sono tanti, non sono sterili e sono organizzati psicostoricamente, iniziano quindi a verificarsi numerose battaglie vinte da questi pianeti, guidati di nuovo da Anterminus.

-Agli occhi della Fondazione però il problema si presenta da un’altra prospettiva: stanno nascendo mercati indipendenti, che sfuggono al controllo della Fondazione, creano monete proprie e mercati propri, industrie e banche proprie e cercano di sopravvivere “in proprio”, isolando in questo modo il controllo economico della Fondazione, che inoltre deve anche avere a che fare con diversi stati che le dichiarano guerra a causa delle ingerenze economiche e che vincono numerose battaglie come fossero Muli!

-L’Ottava Crisi è ormai palese: il dominio economico è soggetto ora a forte opposizione, e come se ciò non bastasse tutto ciò è coordinato da un esercito di Muli, che si dirigono verso Trantor.

-Su Trantor il capo dei servizi segreti incontra il Primo Oratore, i due sapevano entrambi che l’altro sapeva, e decidono di accordarsi momentaneamente per combattere il nemico comune, Trantor riesce a vincere la battaglia aiutata dalle due Fondazioni e anche grazie all’aiuto proprio di quegli anti-piano seldon che però non volevano usare la forza per contrastare la Fondazione, ma la psicostoria.

-Alla Volta Seldon la nuova Crisi viene dichiarata come superata, l’economia indipendente infatti sopravviverà, ma la Fondazione ha un’economia e un mercato più grande e più forte, che fa gola a molti, infatti “in segreto” molti mercanti hanno proseguito i commerci abusivamente con la Fondazione, che anzi ha potuto finanziare una guerriglia interna ai vari stati (coordinata dai mentalici della Seconda Fondazione) e quindi l’espansione è assicurata, inoltre i Servizi Segreti e la Seconda Fondazione iniziano a collaborare, finendo per fondersi. Solo il Sindaco è a conoscenza della cosa, e viene consigliato dalla Seconda Fondazione come fosse un sovrano illuminato, come il Mulo appunto, e iniziano ad inserirsi nella classe dominante e nella burocrazia della Fondazione.

-Anno 800, mancano solo duecento anni alla nascita dell’Impero Galattico, la Fondazione possiede ormai la maggior parte della Galassia, tranne un piccolo spicchio, meno di un terzo, che è Anterminus, sempre più diviso e debole, che però ha penetrato economicamente nei confini, la Seconda Fondazione si sta integrando venendo momentaneamente “usata” dal governo. Quali saranno le due Crisi Seldon che separano la Fondazione dall’Impero?

-Su Anterminus qualcuno diffonde una voce, una voce che si espande in maniera virale “Non voglio il Secondo Impero”, la voce si diffonde su tutto il sistema, e poi nelle varie stelle, e da lì fin dentro i confini della Fondazione: le varie crisi involvevano ragioni di natura economica e politica, questa è solo ideologica: è ormai palese che la Fondazione sta costruendo il Secondo Impero, e che è inutile contrastarla, a questo punto c’è solo la cieca opposizione e la disperata rivolta: Anterminus riunisce tutti i vari sistemi ancora indipendenti sotto il grido “No al Secondo Impero!” e nei territori della Fondazione (specie in quelli appena

conquistati) scoppiano rivolte nazionalistiche per l'indipendenza, la Fondazione rischia di sgretolarsi proprio ora che è così vicina all'obiettivo.

-Nessuno sa trovare una soluzione alla Crisi, nemmeno la repressione militare può fare molto: il numero di riottosi è superiore alle forze di sicurezza, a meno di non fare una leva totale e creare una guerra ideologica, cosa che peggiorerebbe le cose, e il Sindaco trascorre intere notti in meditazione da solo nella Volta Seldon, accompagnato dal Primo Oratore che lo consiglia.

-I due discutono per intere settimane sul da farsi, non si può certo condizionare un'intero popolo, quando con un singolo individuo la cosa è già così difficile, ma il Primo Oratore afferma di sapere già come andranno a finire le cose, la rivolta infatti è destinata ad aumentare se la si reprime, e più la si reprime più questa cresce in intensità e in giustificazione morale, allora basta agire al contrario: lasciarli fare, lasciare che urlino e si sfoghino, lasciare che la Fondazione venga accusata di dispotismo, senza poi accontentarli, senza dar loro la lotta, lasciandoli apparire dei buffoni, lasciando che tutto torni alla normalità, le rivolte infatti sono alimentate dalla crescente ingerenza della Fondazione, più si espande più queste crescono in forza, è quella che gli psicostorici chiamano "Inerzia all'Impero" che, tendendo all'infinito, tenderebbe a diventare infinitamente potente, e dunque una resistenza all'Impero impossibile da vincere, se invece li si accontenta questi pretendono di più, e si brucerebbero tutto l'Impero cominciando dalla periferia, e così l'unica soluzione è lasciarli strepitare, se necessario tagliare i finanziamenti e i fondi, e aspettare che sia la folla stessa a linciarli durante la tremenda crisi economica, implorando di essere riammessi nell'unione economica e sociale, di riavere i propri privilegi, le proprie garanzie, e facendo dell'economia l'arma principale.

-Nella Volta Seldon la Nona Crisi viene dichiarata superata.

-Il giorno del capotanno del 900 D.F. si riuniscono nella Volta Seldon le principali personalità politiche della Fondazione: ormai esiste solo uno spicchio (definito mezzaluna galattica) indipendente dalla Fondazione, facente capo a Terminus, la nuova crisi sembra la meno grave, ma anche la più lunga: i pianeti rimasti vorrebbero mantenere alcuni gradi di indipendenza, non totale ma parziale, vogliono semplicemente mantenere alcune autonomie, cosa che però impedirebbe la formazione di un Impero completo, e non li si può invadere per questo, né condizionare e nemmeno l'economia verrebbe intaccata dalla cosa, quindi nulla si può fare per fermarli.

-Mentre gli anni proseguono, nell'ultimo secolo che, secondo la profezia, li separa dall'Impero Galattico, i nuovi nati di questi anni possono sperare di vedere il Secondo Impero Galattico prima di morire, mentre gli adulti e i vecchi sono rassegnati al fatto che, al massimo, ne vedranno gli inizi.

-Stranamente le proposte di autonomia sembrano estinguersi da sole: anno dopo anno un piccolo pianeta chiede di entrare maggiormente nell'ambito economico, o in quello militare per ottenere benefici, o in quello politico per ottenere altri benefici, e la sfera di influenza si allarga, il Primo Oratore afferma che questo avviene grazie al Piano Seldon: ormai l'Inerzia sta scomparendo, il processo è destinato non solo a proseguire da solo, ma anzi ad andare sempre più veloce!

-Nel 950 D.F. i mondi ancora indipendenti mantengono strenuamente la loro indipendenza politica, ma nessuno di loro è indipendente tecnologicamente.

-Nel 960 D.F. i mondi indipendenti sono economicamente sottomessi alla Fondazione al 100%

-Nel 970 D.F. i mondi indipendenti firmano il trattato per l'esercito comune (vi ricorda niente?) per la sicurezza della Galassia, i nati di quest'anno possono vedere con tranquillità il Secondo Impero, quelli già adulti lo vedranno in vecchiaia, mentre gli anziani scommettono su chi arriverà a vederlo prima di morire.

-Nel 980 D.F. i vari paesi riconoscono l'influenza politica in campo di istruzione, ricerca, esteri, finanza e inoltre accettano il protettorato e il vassallaggio della Fondazione, l'ultimo a firmare (a Dicembre) è Anterminus.

-Nel 990 D.F. la tensione è alle stelle, nelle varie stelle: mancano dieci anni all'Impero Galattico!

I diversi pianeti accettano l'influenza politica e iniziano, uno ad uno, ad entrare nella Fondazione sotto pressione dei loro stessi cittadini (chi cittadino della Fondazione e chi no ma ambisce a tale status, mercanti in cerca di privilegi, militari in cerca di carriera, politici in cerca di potere e infine favore generale a questa unità).

-Nel 991 D.F. (muahahah vi farò soffrire fino alla fine) solo 100 sistemi sono ancora indipendenti.

-Nel 992 D.F. sono 50.

-Nel 993 D.F. sono 20, Anterminus è quello in cui c'è ancora una parte della popolazione fieramente legata ai propri diritti e status speciali.

-Nel 994 D.F. sono 10 stelle, Anterminus inizia ad avere manifestazioni pro-Fondazione.

-Nel 995 D.F. le stelle indipendenti sono 5, tre favorevoli, due contrarie (una delle due è Anterminus)

-Nel 996 D.F. le stelle sono solo tre, due a favore e Anterminus ancora stoicamente contraria.

-Nel 997 D.F. Anterminus e la stella vicina sono le uniche due stelle ancora indipendenti.

-Nel 998 D.F. Anterminus è l'unica stella ancora indipendente, il suo sistema planetario è composto da tre pianeti, di cui Anterminus il più importante.

-Nel 999 D.F. Solo il pianeta Anterminus è indipendente, e si svolgono le elezioni, che finiscono proprio nel....

-Anno 1000 D.F. Nasce il Secondo Impero Galattico, capitale è la Fondazione (Terminus), la forma di governo è la democrazia parlamentare in forma federale, la lingua è il Galattico Standard (derivato dal dialetto di Terminus e dei 4 Regni), la moneta è il Credito, le religioni più diffuse sono la Chiesa di tutte le specie (30%) il Tempio del Dio unico di tutti i mondi (20%) la Chiesa Cattolica, chissà perché chiamata Romana, ormai estesa a tutte le specie che deve il gran successo alla figura di Gesù (10%) a maggioranza umana, e tutte le altre religioni (31%) e agnostici, atei, agnostici atei, non religiosi (10%). Il Primo Imperatore è Seldon I, la bandiera è quella della Fondazione con lo stemma del Primo Impero Galattico, il sole e la nave.

-Nella Volta Seldon l'ologramma di Hari Seldon fa il suo ultimo discorso, trasmesso in tutta la Galassia, che qui è riportato integralmente.

<<Popoli di tutte le specie, di ogni pianeta in ogni stella di questa Galassia, vi do il benvenuto in una nuova Era, l'Era dell'Impero Galattico, questo Impero sarà basato non sulla repressione, ma sulla democrazia, tutti parteciperanno a gestire questa nostra Galassia al meglio, per il bene di tutti. Ora state guardando questo ologramma, che è l'ultimo che io faccio, e non mi vedrete mai più, ma non siate tristi: sono comparso solo quando avevate problemi, ora non farò più la Cassandra>> sorrise <<Ricordatevi sempre di rimanere uniti, perché troppo a lungo si è confusa Libertà e Divisione, la divisione e l'unione non sono, di solito, discriminanti in fatto di libertà, ma sono due condizioni in cui essa può manifestarsi: restate uniti, quando si presenta un problema non combattere: parlate, aiutatevi fra di voi, non rifiutate mai l'aiuto che vi viene richiesto, perché un giorno potrebbe servire a voi. Non fatevi dividere da concetti come religione, sesso,

specie, razza, levatura sociale, credo politico, opinioni personale, ubicazione geografica e condizioni economiche o di salute, da status politici e sociali, voi siete un'unica grande famiglia, vi siete evoluti, vi siete cercati per millenni, avete lottato, ma alla fine tutti insieme siete giunti, con la vostra volontà, qui>> sorrise di nuovo <<Io dunque non solo spero, ma so che voi farete la cosa giusta, e che questo Impero verrà gestito dai suoi cittadini al meglio nel loro stesso interesse: fatevi onore, rispettate il prossimo e la legge dello stato, aiutatevi l'un l'altro e condividete ciò che avete, ora siete non sudditi di un Impero, ma cittadini, e quindi membri di qualcosa che è anche vostro: la Galassia ora è vostra, è di ognuno di voi singolarmente, e ognuno di voi appartiene a tutti gli altri, tutti siete uniti, tutti avete qualcosa in comune: la Galassia, proteggerla, curarla, svilupparla, non lottate sapendo che avete questa in comune proprietà, e ricordate sempre che la Galassia comprende anche voi, ogni volta che sentirete l'esigenza di lottare, sappiate che la Galassia è vostra, e che lo è in tutte le sue parti e in tutti i suoi cittadini, non distruggete ciò che avete frammentandolo, ma lavorate insieme, per renderlo migliore e non dover più litigare>> Seldon sbadigliò coprendosi con la mano <<Bene, è tempo per me di concludere ormai, la Galassia non ha più bisogno di me, ma non dimenticatevi mai della Psicostoria, è lei che ha costruito questo Impero, ed è sui suoi calcoli che si regge. Non dimenticare mai che la Fondazione è figlia della Psicostoria, e che la Seconda Fondazione vi ha sempre protetti, sperando di giungere a questo futuro, uniti e in pace, e per voi si sono sacrificati, come ormai saprete, ricordateli come dei martiri che per voi si sono immolati, sapendo di fare il vostro bene eliminandosi, oppure vivendo nell'ombra, perseguitati e odiati, chiamati despotti e tiranni, ma oggi è a loro che dovete questo, quindi ricordatevi di loro guardando oggi alla mappa della Galassia che oggi è vostra, e dite "Grazie".>> Seldon sembrò sul punto di attivare il pulsante che disattiva la comunicazione, miliardi di miliardi di telespettatori fremettero <<Ora devo andare, e vi do un ultimo consiglio, l'ultimo assaggio di Psicostoria, se permettere>> e sorrise di nuovo, il suo ultimo sorriso <<L'applauso che state per fare fatelo anche a voi stessi: tutti voi avete lavorato a questo Impero insieme, non un Imperatore solo, non un esercito, ma voi! Voi avete creato questo, voi avete unito nella pace e nel progresso questo Impero, voi, i vostri antenati, e i vostri discendenti che ci lavoreranno, è merito vostro, dei cittadini, quelli che lavorano giorno dopo giorno nelle piccole cose, che però insieme costituiscono la totalità del progresso: non è merito di una sola guida, è merito di tutti voi in ogni singola vostra azione! Continuate, ogni volta che lo fate state aiutando tutto l'Impero, e voi stessi. Grazie.....>> un momento di silenzio <<.....e tanti auguri!>> e lo schermo di disattivò, la Volta Seldon aveva mostrato il suo ultimo messaggio, l'undicesimo, e dopo alcuni secondi di silenzio partì un enorme applauso in tutta la Galassia (lo avranno sentito fino ad Andromeda) che durò per diversi minuti, un applauso a Seldon, un applauso a Hardin, a Mallow, ai tanti eroi della Fondazione, agli eroi, ai martiri e agli agenti della Seconda Fondazione, un applauso a tutti coloro che hanno collaborato con grandi azioni alla nascita dell'Impero, e infine un applauso anche a loro stessi, ai loro antenati e ai loro futuri discendenti, per aver creato tutti insieme, insieme a Seldon, questo Impero.

-L'Impero si avvia nella sua fase di lunga vita, e su Trantor la Seconda Fondazione festeggia, ma per loro il lavoro non è ancora finito, il Secondo Impero Galattico non è ancora guidato dalla Psicostoria illuminata, e devono integrarsi nella società civile a questo fine, per rendere l'Impero efficiente come un orologio svizzero, pur mantenendone la libertà.

-Pubblicata la nuova edizione dell'Enciclopedia Galattica, che riunisce l'Historia Galaxiae, le precedenti Enciclopedie e il sapere di Terminus con la Biblioteca di Trantor, è quella da cui le citazioni dei libri di Asimov sono prese.

-La Seconda Fondazione ora può fare un grande censimento e organizzarsi per raccogliere da tutta la Galassia nuovi adepti, che inizia ad addestrare nei loro poteri mentalici.

-L'addestramento è completo, la Fondazione manda agenti ad influenzare i parlamentari e gli uomini dell'alto ministero, e inoltre manda un agente su ogni pianeta, ad influenzare il leader del posto.

-Il numero dei membri della Seconda Fondazione è aumentato al punto da permettere che ogni stato, nei diversi pianeti, abbia un agente della Fondazione, che controlla la situazione e indirizza tutto verso il Piano Seldon.

-Aumentano ancora i membri, e la Seconda Fondazione inizia ad integrarli nella politica e nella burocrazia gestionale, ma solo l'1% di loro è infiltrato.

-Il tasso di infiltrazione raggiunge il 5%, non abbastanza per grandi cambiamenti in direzione della Psicostoria, ma abbastanza per cominciare con quelli piccoli a livello locale, e aprire la strada agli altri in futuro.

-Ad un secolo dall'Impero unito la Fondazione è infiltrata al 10% nella politica e l'amministrazione del Secondo Impero, abbastanza per fare grossi influenzamenti, seppur con molti ostacoli e non riuscendo sempre.

-La Seconda Fondazione arriva ad influenzare il 25%, ovvero un quarto della politica dell'Impero, inoltre è ormai noto a livello dei politici che esiste una società che guida l'Impero con mezzi a dir poco sorprendenti ed efficacissimi, quasi matematicamente esatti, e diversi politici si alleano con loro per condividere i successi.

-Il 40% della politica del Secondo Impero Galattico è in mano alla Seconda Fondazione, quasi metà dunque: ormai in tutta l'amministrazione, ad ogni livello, e nell'elites si sa che ci sono dei membri "illuminati" che godono di enorme successo ma non per conto proprio, ma solo per il bene dell'Impero, molti non vogliono unirsi a questo progetto (rischiando di perdere profitti per il bene dell'Impero Galattico) ma la loro influenza sta crescendo).

-Più di metà della politica e amministrazione, dell'economia e della società dell'Impero Galattico sono controllate dalla Seconda Fondazione, il resto si oppone alle loro manovre ed è l'ultima variabile di caos nei loro calcoli, che porta i pochi scompigli in economia e in politica.

-Quasi tre quarti della politica dell'Impero Galattico sono nelle mani della Seconda Fondazione, che ormai gestisce l'Impero e deve semplicemente combattere la piccola resistenza politica che continua ad ostentarsi nel proseguire in un pazzo *lassaiz-faire*.

-Il 90% della politica è nelle mani della Seconda Fondazione, l'Impero vive un'epoca di splendore e prosperità, salvo in certe occasioni in cui sono sempre coinvolti i membri indipendenti, ormai odiati.

-Il 100% della politica a livello Imperiale è sotto il controllo della Seconda Fondazione, che però incontra resistenze a livello dei diversi settori, che cercano di sfuggire al controllo illuminato, per chi se lo stesse chiedendo la democrazia resta, ma si sta creando una sorta di ufficio gestionale che pensa all'economia e a volte alla politica stessa in termini di controllo, da un lato c'è il potere del popolo dall'altro quello matematico, che si controllano a vicenda (una sorta di bicameralismo perfetto molto strano) la matematica a volte corregge le ingerenze del popolo, il popolo piega al suo volere la matematica impedendole di controllarlo "troppo".

-A livello dei settori la Seconda Fondazione non ha ostacoli, ma a livello delle singole stelle c'è ancora un grande caos, la causa di parecchi problemi.

-In ogni stella l'influenza della Fondazione è ormai incontrastata, nei singoli pianeti però c'è autonomia (figurarsi nelle varie città) e la Fondazione sta gestendo tutto sol odall'alto e in maniera approssimata: nascono inoltre i "Piani Seldon locali" dedicati a un solo settore in maniera approfondita.

-Nei vari pianeti l'influenza è ora quasi totale.

-L'Influenza della Seconda Fondazione si estende anche ai singoli stati, l'economia si sta stabilizzando.

-Boom economico e di fioritura sociale, dovuto all'influenza della Seconda Fondazione a livello regionale.

Nelle varie provincie le industrie e la politica però si oppongono ancora alla guida illuminata.

-Le varie provincie di sottomettono alla guida della Seconda Fondazione, che però non ha potere nelle singole città.

-La Fondazione, con i suoi agenti, è ora ramificata in tutte le città, il suo potere è ancora piccolo, ma si espande man mano.

-La Fondazione, man mano che cresce nelle città, estende i suoi controlli anche in campagna.

-La Fondazione ha il controllo a più del 50% nelle città, a meno nelle campagne.

-La Fondazione è ormai quasi totalmente in controllo psicostorico di ogni singola città dell'Impero, ma nelle campagne (la maggior parte del territorio esteso dell'Impero) c'è ancora forte resistenza della burocrazia gestionale.

-Su Trantor si festeggia: la Seconda Fondazione ha ottenuto finalmente il controllo illuminato di tutto il Secondo Impero Galattico! Certo, sono dovuti scendere a compromessi, accettare la democrazia e l'autonomia e la libertà, ma questo stranamente non sconvolge i calcoli del Piano Seldon: li amplia, perché tiene aperte infinite possibilità, infinite soluzioni e infiniti futuri possibili, e la Fondazione li studia tutti e continua a gestire in maniera illuminata il Secondo Impero Galattico, la perfetta fusione di Prima Fondazione e Seconda Fondazione.....

Fine

Domande che potreste avere.

- 1) Se questa è una timeline omnicomprensiva dove sono i cicli fantasy tipo il Signore degli Anelli e simili? Qui vedo solo science fiction.

-Non li ho messi perché questo è solo un pezzo della timeline globale, che deve includere tutte le opere letterarie dalla colonizzazione della Luna fino al Secondo Impero Galattico di Asimov, usando solo la tecnologia dell'era spaziale, quindi niente mondi medioevali di magia, ma futuristici.

- 2) Allora che dici delle saghe come X-Men, della Marvel e simili? C'è lo spazio e le astronavi e molto altro. -Non li ho inseriti perché la magia era comunque presente e nota a tutti, o erano presenti tecnologie troppo futuristiche come il viaggio in universi paralleli.

- 3) E perché non Harry Potter? -Perché la magia, seppur segreta, è presente anche lì.

- 4) Non hai inserito Warhammer 40.000, Dune, Star Wars, degli autentici capolavori di fantascienza! -Erano presenti forme di magia, anche se cambia il nome (Forza, Bene Gesserit) il contenuto non cambia.

- 5) E perché non hai messo Star Trek? Non c'era magia dentro. -Apparte il fatto che c'è magia anche lì in più occasioni, Star Trek presenta diverse specie in grado di praticare la magia, cosa che in Asimov stona, inoltre è presente qualcos'altro che è da escludere: i viaggi nel tempo, in Star Trek la norma, e quindi da escludere da questa timeline insieme a ogni forma di magia.

- 6) Non hai messo la serie Pinco Pallino in the space! -Non posso conoscerle tutte.

7) Volevi aggiungere altro? –Premettendo che se qualcosa qui non c'è significa o che era incluso nella lista del “No”, o non lo conosco e non l'ho trovato fondamentale oppure lo inserirò quando avrò trovato la sua giusta collocazione, ecco alcune serie che non ho inserito ma inserirò a tempo debito, e i vari motivi.

Gundam: è una serie molto lunga e non l'ho mai vista, non sapendo molto della trama non l'ho potuta inserire in maniera decente, comunque dovrebbe precedere la colonizzazione della Luna (è la creazione di basi attorno alla Terra)

Avatar: il film di James Cameros mi ha ispirato per il suo concetto di coscienza planetaria, e volevo inserirlo come possibile proto-Gaia, il problema è che è ambientato in Alpha Centauri, poco dopo che i primi uomini ci hanno messo piede, mentre per Asimov è stata creata da Daneel (inesistente nell'epoca di Avatar) quindi devo decidermi, probabilmente è poco dopo la nascita di Gaia, e finirò per spostarlo cronologicamente.

La serie Caliban: è una serie ambientata nel mondo degli spaziali Inferno, che parla della decadenza di una società a causa dei Robot, non l'ho letta e quindi non l'ho potuta inserire, ma andrebbe dopo I robot e l'Impero.

La trilogia della Seconda Fondazione: questa è una serie che io considero particolarmente importante, e che intendo inserire e leggere al più presto, è stata autorizzata da Asimov prima che morisse (o meglio ne ha autorizzato i futuri autori) e parla della Seconda Fondazione, della sua nascita, dei robot e delle loro lotte intestine, è molto interessante e va piazzato più o meno nell'arco della Fondazione.

Psychistorical Crisis: ho comprato il libro su Ebay, si svolge poco dopo il finale che ho messo, nell'Impero unificato e sotto il controllo della Seconda Fondazione, parla dei tentativi di uso pubblico della psicostoria, anche questo da inserire.

C'è inoltre una serie Anime di cui non ricordo mai il nome ambientata in una galassia divisa fra un Impero simile a quello prussiano, che identifico come Trantor, e uno simile all'Inghilterra, probabilmente Sark, va ambientata nella conquista della Galassia da parte di Trantor.

8) Che criteri hai utilizzato per fare questa timeline? –Inserirli tutti sarebbe un'Enciclopedia, ci ho ragionato una vita sopra (e non solo questa) e ho fatto mille cavilli logici per sistemare ogni serie al suo posto, quindi vi posso dare una visione generale, poi mi dite cosa ne pensate.

Prima le colonizzazioni planetarie dell'umanità da sola

Gli incontri con le prime forme di vita, magari solo a livello di batteri, o magari di virus.

Incontri con forme di vita animali aliene (tipo gli Aliens)

Incontri con altre specie senzienti, che però le considerano solo prede da caccia.

Incontro da pari a pari con le specie senzienti.

Conquista della galassia da parte di Trantor, il resto lo sapete.

Detto così non c'è molto su cui discutere, infatti non è tanto qui che trovereste problemi, ma nelle altre timeline che saranno create, quelle sulla Magia, sui viaggi nel tempo, e sull'ordine che hanno rispetto a questa, prima durante e dopo.

9) E Fallom? E Solaria? E Gaia? –Non ne ho parlato perché intendo scrivere un libro apparte, che parlerà della vita di Fallom/Daneel (una vita di sei secoli circa, secondo gli standard di Solaria) e infatti ho omesso certi particolari, per evitare di incorrere in furti di idee, comunque sono fermamente convinto che

Gaia proseguirà nel suo cammino e vincerà, ma tutte le altre serie (magiche, dei viaggi nel tempo) hanno esseri viventi ancora divisi, quindi la cosa è da rimandare a posteriori, molto molto posteriori.

10) Quindi il viaggio continua? –No, il viaggio è appena cominciato.....