

Contents

1	FANGO -- UN'INTRODUZIONE	3
2	COME SI È ARRIVATI A QUESTO	4
2.1	L'Universo di Exodus	4
2.2	Terra, fine 2Imo Secolo	4
2.2.1	Anomalia	5
2.2.2	Un Balzo in avanti	5
2.2.3	Gravi decisioni	6
2.2.4	L'esodo delle Elités	6
2.2.5	La distruzione che quasi avvenne	7
2.3	Un nuovo ordine	7
2.3.1	Riscoperte	8
2.3.2	Orientamenti	9
2.3.3	Parola: Fine	10
2.4	Giusta Vendetta	11
2.4.1	Uniti, per una volta	11
2.4.2	Riprendiamoci ciò che è nostro!	11
2.4.3	Conseguenze	12
2.4.4	Ora!	13
3	STATUS QUO	15
3.1	Le forze in campo	15
3.2	Suprema Alleanza Terrestre	15
3.2.1	Problemi Interni	16
3.3	Aurora	17
3.3.1	Situazione odierna	17
3.3.2	Top Secret: Colonie Aurorane	18
3.4	Ryu	19
3.4.1	Tecnologia e Società	20
3.4.2	Neuheim	20
3.4.3	Parvati	20
3.5	Lo Stato delle Alleanze	20
3.6	Pirati e Contrabbandieri	21
3.7	Esploratori e Misteri	21
3.8	Troppo terrestri per dimenticare...	21
3.9	...e troppo Alieni per essere Terrestri	21
4	LE FORZE DELLA TERRA	22
4.1	L'ordine Terrestre	22
4.1.1	Città Stato, non Nazioni	22
4.1.2	Conflitti	22
4.1.3	La Suprema Alleanza Terrestre	22
4.1.4	Crepe nella Fortezza	22
4.1.5	I giocatori principali	22
5	LE VIE DELLA STORIA, LE VIE DELLE ORIGINI	23
5.1	Il diritto del più forte: I Militari	23
5.1.1	Una storia vecchia come il mondo	23
5.1.2	Strategia, Forza Bruta...	23
5.1.3	...e compromessi strategici	23
5.1.4	Lo status attuale	23
5.2	La forza della Fede: I Seguaci	23
5.2.1	Immanuel	23
5.2.2	Una religione senza Dio	23
5.2.3	Concentrazione e Disciplina	23
5.2.4	I fari della Fede	23
5.3	Uniti, sopravviviamo, divisi crolliamo: I Kibbutzim	23
5.3.1	Primum Vivere...	23
5.3.2	L'unione fa la Forza	23
5.3.3	Imprese impossibili	23
5.3.4	Come un solo organismo	23
5.4	È l'intelletto che ci distingue dalle bestie: Gli Scienziati	23
5.4.1	Un'eredità pesante	23
5.4.2	Usare il Cervello	24
5.4.3	I vinti che conquistarono i vincitori	24
5.4.4	Personalità di rilievo	24
5.5	Una via si trova sempre: I Mercanti	24
5.5.1	Il commercio è l'anima delle Nazioni	24
5.5.2	Il potere dei soldi	24
5.5.3	Se non puoi sconfiggerli... comprali!	24
5.5.4	Votati al profitto	24
5.6	Camminiamo da soli: Gli Indipendenti	24
5.6.1	Sul filo del rasoio	24
5.6.2	Renditi indispensabile	24
6	I TRADITORI	25
6.1	Genetica, Pazzia e Forza Bruta: Aurora	25
6.2	Calma, Attesa e Onore: Ryu	25
6.3	Militaristici, Edonisti e Decadenti: Neuheim	25
6.4	Misteriosi e Scomparsi: Parvati	25
7	CAPACITÀ E PROFESSIONI	26

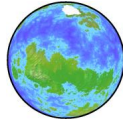
8	TECNOLOGIA DELLA TERRA	27
8.1	Un prodigioso recupero	27
8.1.1	Livelli Tecnologici	27
8.1.2	Atteggia- mento	27
8.2	Innovazioni Teoriche	27
8.3	Gli Anelli-Balzo	27
8.3.1	Di- mensioni	27
8.3.2	Limiti pratici e precisione	27
8.4	Armi	27
8.5	Mezzi di trasporto	27
8.6	Astronavi	27
9	Index	28

1 FANGO -- UN'INTRODUZIONE

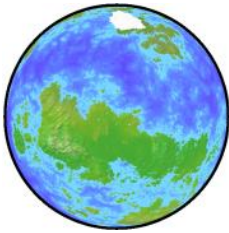
--- Inserire qui un breve raccontino che introduca il giocatore nell'universo di Exodus

2 COME SI È ARRIVATI A QUESTO

2.1 L'Universo di Exodus



L'anno è il 2385. Da circa tre secoli l'umanità ha imparato a manipolare, sia pure in modo rudimentale, le forze dello spazio-tempo, e ha trovato la chiave per le stelle. Attraverso grandi portali spaziali -- chiamati Anelli-Balzo nel gergo dei piloti siderali -- è possibile annullare le enormi distanze che separano gli astri di questo braccio galattico.



Ma ad un simile sviluppo tecnico non ha fatto riscontro un altrettanto avanzato sviluppo sociale. L'Umanità è divisa come non mai. Da una parte, altezzosi, mutati e superbi abitanti di diversi sistemi interstellari, le Elités, discendenti delle classi dirigenti degli stati e delle multinazionali terrestri di tre secoli or sono, che lasciarono una terra inquinata e sovrappopolata tentando di distruggerla per soffocare il grido delle loro coscienze.

Dall'altra, i discendenti dei diseredati sopravvissuti all'olocausto nucleare del 2112. Figli di una Terra morente, cresciuti in un ambiente ostile e ben poco umano, e temprati dalle avversità, queste moltitudini anelano a ciò che ritengono loro: i pianeti di tipo terrestre scoperti dalla Sonda Copernico tre secoli or sono e colonizzati dalle Elités.

La prima parte vuole difendere ciò che ritiene suo dagli assalti degli *untermenschen* terrestri; la seconda brama uno spazio vitale negatogli dalle decisioni dei progenitori della prima. Date queste premesse, una guerra su scala interstellare era solo inevitabile, e solo da qualche anno -- complici le divisioni, i dubbi e le stanchezze di entrambi gli schieramenti -- si è giunti ad un cessate il fuoco che sembra durare a dispetto di tutte le apparenze.

Ma cosa ha portato a questo Status Quo? tutto incomincia 320 anni prima, intorno all'orbita di Marte...

2.2 Terra, fine 21mo Secolo

La Terra della fine del 21mo secolo era un pianeta di contrasti spinti all'estremo. A fronte di innovazioni tecnologiche prodigiose, quali la comprensione quasi totale del codice genetico dell'essere umano, la realizzazione di reti computazionali sulla soglia dell'autocoscienza, la colonizzazione della Luna e di Marte, facevano da contraltare un pianeta spremuto fino all'ultima goccia vitale, tre grandi blocchi nazional-corporativi che controllavano, militarmente o politicamente, la quasi totalità delle risorse planetarie e un 85% della popolazione mondiale disoccupata e mantenuta in uno stato di imbarbarimento generale mediante distribuzioni gratuite di lieviti e un'industria dei media che aveva assunto funzioni di controllo sociale.

Le nazioni, così come erano conosciute alla fine del 20mo secolo erano praticamente scomparse, federate in grandi blocchi o letteralmente acquistate da parte delle multinazionali più potenti, le quali si erano assunte in toto

responsabilità di polizia internazionale -- ufficialmente per coadiuvare le Nazioni Unite nella protezione dei civili, in pratica per difendere i loro interessi globali.

Massacri, rilocalizzazioni, migrazioni forzate ed espropri coatti erano diventate cosa frequente nella maggior parte del globo. Dei dodici miliardi di persone che lo abitavano solo due potevano dire di vivere una esistenza dignitosa, mentre gli altri dieci soffrivano sotto fame, dittatori e poteri imperscrutabili ma sin troppo presenti.

2.2.1 Anomalia

Uno dei settori tecnologici che aveva conosciuto un nuovo sviluppo era quello aerospaziale. Innovazioni tecnologiche introdotte fra il 2010 e il 2030 avevano ridotto sostanzialmente i costi di trasporto materiale, incentivando l'esplorazione del cosmo.

La prima base lunare permanente venne costruita nel 2037, mentre l'anno dopo l'uomo poggiava il suo piede su Marte. Negli anni fra il 2040 e il 2060 la Luna venne colonizzata intensivamente, mentre furono costruite le prime basi marziane permanenti. Diverse stazioni spaziali orbitanti furono messe in orbita attorno al Pianeta Rosso, per studiare la sua atmosfera, la sua meteorologia e i suoi satelliti, e per scrutare il cosmo.

Fu una di queste basi, la stazione spaziale Euroamericana Schiapparelli, che nel 2061 scoprì una microanomalia spaziotemporale, ovvero un microbuco nero, ad una distanza relativamente minima da Marte. La cosa fece grande scalpore e occupò la ribalta mediatica per circa un paio di mesi, poi ufficialmente l'anomalia sparì così come era comparsa.

In pratica, le cose andarono diversamente. Decine di astrofisici, e alcune IA sperimentali furono spediti sulla Schiapparelli, e dopo circa quattro anni di lavoro riuscirono a confermare i loro sospetti: l'anomalia era un ponte che permetteva di passare da una regione all'altra dello spazio senza variare lo scorrere del tempo.

2.2.2 Un Balzo in avanti

Nel 2065 iniziarono i lavori per la riproduzione in laboratorio del fenomeno. Nell'orbita marziana venne costruito un gigantesco acceleratore di particelle, completato nel 2068, e nel 2071 venne finalmente riprodotto il fenomeno, producendo per un milisecondo, un buco nero di dimensioni paragonabili all'Anomalia.

Altri otto anni di studi furono necessari per la comprensione e il controllo del fenomeno. Nel frattempo, il progetto aveva assunto dimensioni internazionali: in un raro esempio di collaborazione internazionale, scienziati di tutti i maggiori blocchi erano stati invitati a lavorare sul progetto. Altre due IA, che nel frattempo avevano passato la fase sperimentale vennero impiegate, e il 6 ottobre 2080 venne creato il primo Anello-balzo: un particolare dispositivo circolare, del diametro di quattro chilometri in grado di aprire localmente una falla nello spazio controllabile a piacere.

Tre anni di prove, con materiali inorganici e animali portarono alla determinazione dei limiti di distanza del balzo, ad una migliore comprensione delle

meccaniche di “orientamento” dell’Anello e alla conclusione che il processo non aveva alcun effetto psico-fisico evidente sugli animali da laboratorio.

La prova finale venne fatta il 15 maggio 2084, quando tre ergastolani incarcerati in un penitenziario marziano vennero usati come cavie per il balzo. Tutti e tre non riportarono danni psicofisici di alcun tipo, a parte un persistente mal di testa per due giorni.

L’Umanità aveva finalmente scoperto la chiave per le stelle.

2.2.3 Gravi decisioni

L’intera equipe scientifica premeva per diffondere gli esiti dello studio ventennale nel mondo, permettendo, diceva un documento collettivo degli studiosi, *“di liberarsi dalla schiavitù e dalle catene di una matrigna morente”*.

I diretti superiori, ovvero i governanti delle maggiori potenze, e gli amministratori delegati delle maggiori Interplanetarie, la pensavano diversamente, e fu Anja Kölermann, amministratrice delegata della EuropäischeOmniWerke GmbH che concepì il piano Aurora, ovvero la migrazione verso pianeti vergini delle Elités della Terra.

Inizialmente sbeffeggiato, il piano Aurora guadagnò un imprevisto favore quando vennero diffusi i dati del Telescopio Orbitale Copernico: con un margine di incertezza inferiore al 5%, in un raggio di 50 anni luce almeno 30 stelle avevano pianeti di tipo terrestre orbitanti al loro intorno.

Le incertezze intorno alla proposta svanirono come nebbia alla luce dell’alba. Una nuova umanità, figlia degli Anelli-balzo sarebbe sorta dalle rovine della Vecchia Terra e avrebbe colonizzato nuovi mondi, lasciandosi dietro pesanti e vergognose eredità.

2.2.4 L’esodo delle Elités

L’euforia scatenata da un simile piano lasciò il posto alla segretezza necessaria. Per ventotto anni le Elités mondiali lavorarono segretamente, costruendo gigantesche arche spaziali con le quali trasportare gli Eletti verso i mondi promessi.

Asteroidi grandi abbastanza da contenere centinaia di migliaia di celle criogeniche vennero segretamente preparati e trasformati in gigantesche astronavi. Nel frattempo, la colonizzazione lunare subì dei boicottaggi strategici, rendendola sconsigliata. Venne diffusa ad arte la notizia di una fantomatica malattia, la Peste Lunare, causata da agenti batteriologici Sinoindiani preparati per lo scopo.

Calato il silenzio, nella faccia nascosta della luna vennero costruiti decine di Anelli-balzo con cui equipaggiare le future arche. Il piano procedeva alacramente, e sarebbe riuscito tranquillamente, se, solo pochi giorni prima del giorno “A”, e grazie ad un allentamento delle procedure di sicurezza, un impiegato statale Nordamericano non avesse trovato i codici per le direttive segrete e non avesse seguito la sua curiosità...

Grazie a quel gesto, suo figlio, un giovane hacker, trasmise i codici ai suoi amici, i quali li trasmisero a qualcuno in grado di comprenderli. In poche ore, l’intero

planeta venne a conoscenza del piano Aurora. In meno di un giorno solare, l'intera società umana venne spazzata da una rivoluzione globale.

2.2.5 La distruzione che quasi avvenne

Era comunque troppo tardi. Gli Eletti erano già al sicuro nelle basi pronti per partire. Alcune divisioni europee si unirono alla resistenza. Inutile. Il 3 Aprile 2112 centinaia di shuttle lasciarono il pianeta, nel più grande ponte aerospaziale mai visto a memoria d'uomo.

Gran parte dei soldati difese quelle installazioni, incoscienze del fatto che stava condannando le genti che doveva servire. Grazie a questo, solo pochi shuttle vennero distrutti, e la fase uno del piano Aurora riuscì. Maggior fortuna ebbero gli hacker della resistenza globale, riuscendo a mandare in tilt alcune basi militari e lasciando alcuni Prescelti al loro destino.

Tuttavia, le sollevazioni di quei giorni colpirono profondamente la psiche del Presidente Nordamericano. Minute trovate nella sua cabina indicano un uomo, la cui mente era già in precario equilibrio prima della partenza, improvvisamente impazzito. Fatto sta che aprì il cosiddetto *football*, la valigetta contenente i codici di lancio dei 9600 ICBM nordamericani. Uccise un paio di assistenti che tentarono di fermarlo e iniziò la procedura di lancio. Egli si suicidò dopo aver visto i missili della stazione orbitante dove si trovava partire.

Altri 8200 ICBM -- quelli eurorussi, sino-indiani e israelo-arabi -- si prepararono automaticamente, rilevando i codici radio. Incominciò una disperata corsa contro il tempo fra tutti gli hacker antigovernativi per prendere il possesso delle reti laser di difesa antimissile. Il piano riuscì, ma solo per il 99%.

186 testate nucleari, di potenza variabile tra le due e le millecinquecento volte la bomba di Hiroshima colpirono i loro bersagli. Le maggiori metropoli del mondo vennero distrutte. Tutte le maggiori strutture sociali mondiali, già messe a dura prova dalla rivoluzione globale di pochi giorni prima, vennero spazzate via dal fuoco radioattivo.

Tre miliardi di persone perirono in quel momento. Altri sette seguirono negli anni successivi. Un limitato inverno nucleare avvolse il mondo, impedendo raccolti nella quasi totalità delle terre emerse per oltre quattro anni. Le reti globali informatiche erano state quasi tutte rese inefficaci dall'onda EMP causata dalle detonazioni nucleari, e anche le maggiori IA avevano seguito la stessa sorte. Il pianeta Terra non era morto -- ma era solo questione di tempo. Tuttavia, la razza umana era sopravvissuta.

2.3 Un nuovo ordine

Questo caos globale durò diversi anni. Poi, con il calare della radioattività nell'atmosfera, con il diradarsi della coltre di polveri, il pianeta tornò di nuovo a riscaldarsi, e in diverse zone nuovi raccolti furono possibili.

Le comunità umane sopravvissute dovettero riadattarsi ad uno stile di vita agrario-pastorale; altre ancora, meno fortunate, dovettero ridursi a cacciare o a pescare quel poco che era rimasto, fosse esso radioattivo o meno. La situazione non permetteva speculazioni sulla vecchiaia; il problema di mettere insieme un pasto al giorno era molto più pressante.

Ciò che restava delle grandi città venne abbandonato quasi subito, e solo quelle che si trovavano in posizioni realmente strategiche conservarono degli abitanti.

Chi reagì meglio alle nuove, terribili condizioni furono le comunità che popolavano le zone periferiche di quelli che una volta erano i grandi blocchi; gruppi di persone da sempre abituati a cavarsela da soli, poco toccati dall'olocausto nucleare e dotati di un fatalismo derivante da secoli di vita ai margini, questi diseredati furono il seme della rinascita della civiltà terrestre, e ricostruirono le prime entità organizzate, che formeranno poi la pietra angolare della Nuova Terra: le nuove città.

2.3.1 Riscoperte

Anche se tutte le comodità moderne, tutti gli impianti informatici, tutte le reti di distribuzione di energia erano andate distrutte, dal punto di vista tecnico-scientifico l'umanità non ripartiva da zero.

È vero: i maggiori centri del sapere mondiale erano andati distrutti. Ma una delle conseguenze dell'età dell'informazione fu la diffusione capillare del sapere. Mentre gli ultimi ritrovati della tecnica erano sì solo disponibili agli abitanti delle zone privilegiate, dovunque si potevano trovare veicoli, computers, attrezzature risalenti a 10-30 anni prima.

Dovunque si potevano trovare libri e informazioni di base riguardanti la matematica, l'informatica, la chimica, la fisica e l'elettronica. In quasi ogni villaggio erano presenti uomini in grado di passare il sapere, e in diversi di essi il sapere non solo era riconosciuto come una risorsa, ma riconosciuto come la risorsa, e come tale doveva essere usato e condiviso.

Lentamente, le incerte nuove città si popolarono di nuovo, grazie anche ad uno stabilizzarsi dei climi e ad una maggiore resa delle terre ogni anno meno radioattive. Nelle strade, e nelle case la tecnologia ricominciava a fare capolino, e attorno al 2160 l'umanità era riuscita a risalire ai livelli del 1950.

Con la riscoperta delle tecnologie perdute era ricominciato anche il commercio. Carovane protette portavano beni da città a città, da villaggio a villaggio. Quelle comunità che erano riuscite a reggere meglio l'urto della guerra nucleare si ingrandirono, diventarono città prima e poi iniziarono ad assumere ruoli di centri di influenza.

Ma questo processo non portò alla formazione di nuovi stati-nazione. Memori dell'invadenza e della pervasività dei blocchi e delle grandi corporations del principio del 22mo secolo, ogni città rimase fieramente indipendente, cercando di portare avanti cause comuni attraverso leghe, trattati di collaborazione e di mutua assistenza ma senza per questo rinunciare alla loro indipendenza.

L'essere umano forgiato dalle fiamme dell'olocausto nucleare era duro come l'acciaio, e temprato verso qualsiasi avversità, ma era anche duro verso gli altri, diffidente verso l'estraneo e sospettoso verso le novità. Questi tratti caratteriali, diffusisi per necessità di sopravvivenza, impedirono per lungo tempo la formazione di unità intercittadine più grandi di una provincia.

Ci volle l'azione di quattro diverse forze sociali -- alcuni dicono cinque -- per portare tante città litigiose all'interno di strutture più grandi. Il periodo dal

2180 al 2240 fu detto del **neo-nazionalismo**, e durante questi anni la tecnologia ritornò quasi ai livelli anteguerra.

2.3.2 Orientamenti

Verso la fine del 22mo secolo, con l'aumentare della ricchezza, diverse grandi tendenze sociali incominciarono ad emergere fra le città. Queste differenti e spesso antietiche forze spingevano tuttavia verso un unico scopo: l'accorpamento di villaggi e comunità condividenti idee e/o territori comuni in un'unica entità superiore.

Queste tendenze, dette **vie** dagli storici, erano:

2.3.2.1 La Via Militare, o della Forza.

Diverse unioni, o federazioni nacquero nel modo più vecchio del mondo: per conquista, la quale poteva essere cruenta o incruenta. In quest'ultimo modo, villaggi e città minori si sottomettevano "spontaneamente" al potere dominante. Data la penuria di uomini e risorse, queste guerre non erano quasi mai brutali o su larga scala, ma erano piuttosto azioni di guerriglia, atte a usare le risorse piuttosto che a distruggere il nemico.

In questo modo, diverse bande criminali acquisirono "rispettabilità", arrivando a conquistare prima dei villaggi poi delle città. Leghe e confederazioni di questo tipo si formarono soprattutto nel Nordamerica e nelle Pianure

2.3.2.2 La Via della Collaborazione, o il Kibbutz.

In contrasto con la conquista cruenta, e una visione della vita come un'intera campagna militare, le comunità basate sulla collaborazione -- dette anche Kibbutz, dal nome delle comuni agricole israeliane -- riuscirono a conquistare influenza con la loro coesione interna, anche se ottenuta a discapito dell'iniziativa individuale, e grazie anche ai successi ottenuti nel recuperare le terre all'agricoltura.

Sebbene non abbiano mai posto la formazione di potenti eserciti come obiettivi prioritari, i Kibbutz si sono sempre rivelati molto difficili da conquistare proprio per il forte spirito comunitario che li permeava. Tali strutture si diffusero soprattutto nel bacino del Mediterraneo, nella penisola Anatolica e sul Mar Rosso.

2.3.2.3 La Via del Commercio, o del Potere del Denaro.

Con la ricostruzione, e la lenta uscita dall'emergenza, alcune comunità, vuoi per la loro posizione, vuoi per il trovarsi su terre migliori, si ritrovarono come centri di scambio naturali fra le varie comunità della zona.

Soldi e risorse comprarono poi prestigio, potere e difesa sotto forma di truppe mercenarie, e alla fine nuovi stati si formarono, sotto forma di *hanse* o unioni commerciali. Tali unioni si diffusero nell'Europa Centroeuropea e nell'America costiera.

2.3.2.4 La Via della Fede, o del Potere dei Sant'Uomini.

Dove queste cose non erano presenti, spesso erano presenti dei “profeti” che, il più delle volte, illusero chi li stava ad ascoltare, compito facilitato dalle orribili condizioni di vita dei primi decenni del dopoguerra. Questo tuttavia non era il caso di Immanuel Chandrasekar, profeta della Fede, che con la sua oratoria riuscì a fondare un impero basato sui suoi insegnamenti.

Le sue parole, che ponevano l'accento sulla fede cieca in se stessi come fulcro di qualsiasi miracolo, convertirono milioni, e le fiamme del Credere ebbero la forza di formare una serie di Stati fra l'India e il Giappone, spesso in lotta più o meno aperta fra di loro ma ufficialmente uniti.

Attorno al 2200 la Fede era la religione più praticata sulla Terra, sorpassando l'islamismo e il cristianesimo, e gli stati ad essa ufficialmente associati -- le più disparate forme di governo unite dalla Fede -- erano una potenza di primo piano.

2.3.2.5 La Via della Scienza, o del Sapere

Esisteva anche una quinta Via, quella della Scienza. Tuttavia, gli Scienziati erano troppo deboli e poco numerosi per poter sperare di assumere il potere, così decisero di influenzare il corso degli eventi umani dall'interno. Con la riscoperta delle tecnologie divennero sempre più influenti, e diversi si trovarono in posti di massima responsabilità, e spesso si trovarono come primi ministri di quelle Città che avevano ripristinato la democrazia come forma di governo.

2.3.3 Parola: Fine

Nel 2281 due avvenimenti segnarono il futuro dei popoli della Terra: il primo fu la riconquista della Luna: già dal 2260 l'Unione dei Fedeli Indiano-Sinici, lo stato più potente e organizzato, aveva spinto per una espansione nello spazio, a discapito delle risorse sempre calanti. Uno sforzo paragonabile solo a quello delle grandi potenze di tre secoli prima portò ad un nuovo sbarco sul satellite terrestre.

Lì furono ristabiliti i contatti con i discendenti, ormai geneticamente adattati alla bassa gravità, degli abitanti delle varie basi lunari. L'incontro fu estremamente positivo, dal momento che provocò, attraverso contatti diretti e indiretti, una ricaduta di tecnologie dimenticate dalla Guerra del 2112, fra cui la tecnologia degli Anelli-Balzo, il sonno criogenico

e registrazioni di segnali intelleggibili provenienti dalle stelle più vicine... Segnali di indubbia origine umana, i segnali dei discendenti delle Élites.

Il secondo fu la conferma dei timori di molti: la Terra stava lentamente, ma sistematicamente perdendo la propria possibilità di sostenere la Vita. Il meraviglioso sistema autoalimentante, in attività da oltre un miliardo di anni, si era definitivamente rotto, e il colpo mortale era da imputarsi alla guerra nucleare di oltre un secolo e mezzo prima.

La notizia si sparse, assieme alla voce che era stata riscoperta la “chiave per le stelle”. Spontaneamente, si formarono nelle innumerevoli città stato che punteggiavano il globo morente, gruppi e comitati che premevano per un nuovo

Esodo verso nuovi mondi, per dare un futuro ai figli di un mondo piagato dalla guerra, e per punire una volta per tutte i “Traditori” del 2112.

2.4 Giusta Vendetta

Alla fine del 2285, la quasi totalità dei rappresentanti delle Città stato e delle Confederazioni Cittadine si riunì attorno a un tavolo per decidere che cosa fare. Gruppi terroristici già avevano preso a colpire le installazioni scientifiche dell'Unione dei Fedeli Indiano-Sinici, la quale aveva mobilitato il suo esercito intracittadino per paura di eventuali aggressioni, mentre le altre potenze avevano, sempre per paura di aggressioni, iniziato manovre belliche per impadronirsi della superiore tecnologia Indiano-Sinica.

Le discussioni andarono avanti per dodici giorni e undici notti; verso la metà della dodicesima notte, in mezzo ad una calca di giornalisti dormienti, comarvero improvvisamente i capi confederali delle maggiori entità statali del pianeta, per fare un annuncio congiunto.

In questo comunicato, annunciavano la cessazione di ogni ostilità reciproca, la formazione della Suprema Alleanza Terrestre, un'organizzazione politica e militare volta alla costruzione delle *“infrastrutture atte alla migrazione ordinata e costante della popolazione terrestre, e alla preparazione di una forza di pacificazione per la riconquista del giusto patrimonio dell'umanità”*

Nessuno seppe che cosa era successo quella dodicesima notte. Agli occhi del mondo, e agli indicatori di verità tanto in voga in quel periodo, i rappresentanti delle Città erano sinceri e convinti di quel che dicevano.

E, incredibilmente mantennero le promesse. Loro, e i loro successori, riportarono l'umanità fra le stelle.

2.4.1 Uniti, per una volta

Lo shock improvviso causato da una simile notizia ebbe vita breve, sopraffatto dall'intensa attività sviluppatasi. Il successo dell'iniziativa fu tale che nel 2308 venne costruito il primo Anello-Balzo dopo due secoli, e nel 2316 venne approntato il primo asteroide-arca, in grado di trasportare otto milioni di esseri umani in sonno criogenico.

In sedici anni altri otto asteroidi, di capacità e portata simile vennero equipaggiati, e altri Anelli-Balzo, del diametro di oltre otto chilometri vennero costruiti e collaudati. Vennero ritrovati dati risalenti al Primo Esodo, che aiutarono i terrestri a determinare il percorso dei fuggitivi, e venne determinata con certezza l'abitabilità di 20 pianeti in un raggio di 50 AL dal sole.

Sonde spia individuarono qualcosa di più che semplici pianeti abitabili... su Beta Hydri-2, una stella fra le più vicine e storico bersaglio di diversi astronomi, le sonde rilevarono tracce di infrastrutture umane altamente evolute.

2.4.2 Riprendiamoci ciò che è nostro!

A questa notizia gli stati di orientamento militarista entrarono in fibrillazione. Videro, davanti ai loro occhi, la possibilità di guidare i popoli della Terra in

una crociata per “*un nuovo spazio vitale*”, come disse Ailan He-Tzu, Generale Reggente delle Città dell’Oriente Siberiano. Misero sul piatto tutta la loro enorme pressione, mediante azioni dirette, compromessi e colpi di stato, e ottennero che due degli otto asteroidi-arca venissero trasformati in gigantesche navi da guerra. Convinsero gli alti prelati della Fede a sostenere la loro causa, ottenendo il supporto dei fanatici religiosi del mondo.

Altre sonde confermarono che Beta Hydri-2 era effettivamente popolato estensivamente da inserdamenti umani altamente tecnologizzati. A fronte di questi rilevamenti l’Alto Comando dell’Alleanza ruppe gli indugi, e il 6 agosto 2331 quattro degli otto asteroidi-arca, comandati dall’Arca Militare **STAR Indra**, varcarono gli enormi Anelli-balzo, destinazione Beta Hydri.

Occorse un mese per arrivare a destinazione, e, in maniera assolutamente brutale, incominciò quella che i notiziari di allora chiamarono la “giusta vendetta”. I satelliti di comunicazione orbitanti attorno a Beta Hydri-2 vennero distrutti, così come un paio di stazioni spaziali che ruotavano attorno al pianeta.

I primi soldati atterrarono sul mondo e trovarono poca resistenza da parte di genti stupite che non credevano che i discendenti delle plebi terrestri fossero sopravvissute. E i figli dei reietti si comportarono a immagine e somiglianza di coloro che avevano tanto disprezzato. In sole sei settimane, sedici milioni di esseri umani furono passati per le armi. E in pochi mesi, un pari numero di coloni terrestri occupò il mondo.

Anche se l’88% del pianeta era ricoperto dalle acque, e la metà delle terre emerse erano o deserti o tundra, ai primi coloni Beta Hydri-2 pareva la materializzazione delle preghiere di centinaia di anni, tanto che venne ribattezzato Nuova Speranza.

Le caste militari cantavano vittoria. Avevano un mondo nuovo nelle loro mani. Credevano che la riconquista sarebbe stata senza sforzo anche per tutti gli altri pianeti abitabili. Si sbagliavano.

2.4.3 Conseguenze

Vi furono diverse conseguenze al massacro di¹ Beta Hydri-2. La prima, e più immediata fu la formazione di una netta divisione all’interno della Suprema Alleanza Terrestre, fra **Diretti**, fazione composta da Militari e Religiosi e fautrice di azioni militari dirette e senza scrupoli, pronta a far risonare le corde della vendetta e **Moderati**, fazione formata da Scienziati, Mercanti e Kibbutzim che proponeva un assorbimento lento di eventuali popolazioni indigene.

Ovviamente, all’indomani della vittoria, i Moderati furono messi a tacere. La sola idea di condividere lo stesso suolo con i **traditori** era considerata aberrante dalla maggioranza della popolazione terrestre, e rigettata **in toto** dai nuovi coloni. Ma il risentimento di molti covava, e si tradusse in temporeggiamenti, perdite di tempo e spaccature all’interno dell’Alleanza.

Questa divisione fu fonte di paralisi, e diede tempo alle poche forze ribelli di Beta Hydri-2 di riorganizzarsi, per poi diventare una spina nel fianco dei coloni neoarrivati.

¹ Scegliere il nome Alieno

La seconda, più grave, fu la reazione dei mondi dell'Élite. Subito dopo la conquista di Beta Hydri-2, le forze militari ritentarono lo stesso gioco con Zeta Tucanae-3, indicato come uno dei mondi più promettenti dai ricognitori. Appena due anni dopo, un secondo contingente terrestre, guidato dall'Arca Militare **STAR Ares**, si materializzò nel sistema di Zeta Tucanae, ma non ottenne la facile vittoria che si aspettava.

Trovò invece un nemico forte e determinato, meno numeroso ma superiore tecnologicamente, e deciso a difendere ciò che consideravano *loro*. Costoro erano i discendenti delle Élites nordamericane, e come si venne a sapere più tardi, chiamavano il loro pianeta **Aurora**. Le loro tecnologie causarono la distruzione della **Ares**, e gli Asteroidi Arca rimasti poterono salvarsi grazie al fatto che erano rimasti lontani dall'orbita del pianeta.

I mezzi bellici terrestri erano molto avanzati, ma pagavano lo scotto causato dai secoli bui, e solo grazie alla pesante superiorità numerica la sconfitta non fu così grave.

Lo stesso avvenne nei sistema di Sigma Draconis, controllato dai discendenti delle Élites sino-nipponiche e nel sistema di Beta Canum Venaticorum, controllato a sua volta dai discendenti degli Eletti di origine europea. In entrambi i casi gli scontri furono molto più equilibrati, e comportarono una lunga guerra di trincea che dura tuttora.

Nel frattempo le notizie erano giunte sul sistema solare, e causarono l'accelerazione dei programmi militare ed esplorativo. Diverse Arche Militari, e migliaia di navi appoggio vennero costruite in brevissimo tempo, consumando pesantemente le riserve residue di materie prime della Madre Terra, e venne nel contempo approntato un programma di esplorazione a lungo raggio, per trovare pianeti potenzialmente abitabili e ancora vergini.

Intorno al 2345, la guerra infuriava intorno a otto sistemi stellari. Gli stati discendenti delle antiche potenze terrestri combattevano contro le forze della Terra. L'universo conosciuto dall'Uomo era in fiamme, e la guerra sembrava senza fine.

Ma, il combattere su diversi fronti si rivelò troppo anche per una Suprema Alleanza Terrestre affamata di terre e assetata di sangue, e così iniziarono i contatti prima timidi, poi più decisi per un cessate il fuoco, volto soprattutto a trovare il tempo per approntare forze d'assalto più potenti. I pianeti delle Élites, dal canto loro, accettarono per lo stesso motivo, ovvero recuperare forza e stabilire alleanze atte a ricacciare indietro i discendenti delle Plebi.

2.4.4 Ora!

Fu così che si arrivò al *cessate il fuoco* generale del 2373. Contro tutte le previsioni, questo dura tutt'ora. Tuttavia, il fuoco cova sotto le ceneri. Atti di guerriglia avvengono regolarmente fra i discendenti del Piano Aurora e i neoarrivati coloni terrestri, e non di rado divisioni si fronteggiano nella Terra e nello Spazio scambiandosi ben più di qualche colpo.

Contatti interstellari ad alto livello avvengono quasi ogni mese. *Diretti* e *Moderati* si sono divisi in una dozzina di partiti e correnti. L'Alleanza scricchiola, divisa fra un'opinione popolare guerrafondaia, le cinque grandi tendenze sociali che litigano sul da farsi e stremata dal perenne stato di emergenza, da una

guerra condotta su troppi fronti e dalle tendenze indipendentiste che emergono dalle colonie.

In tutte queste sta crescendo la seconda generazione di coloni -- la terza, su Nuova Speranza -- e questo sangue nuovo, cresciuto sotto soli alieni, lontano dalla Terra Morente, lontano dalla pesante eredità di fuoco, sangue, tradimento e radiazioni, fatica a comprendere il rigido *modus vivendi* terrestre. Questa fatica si traduce in discussione, ribellione e addirittura fratellanza con i giovani ribelli delle *Élites* autoctone.

Inoltre la collaborazione fra le Grandi Vie sociali è ad un punto minimo assoluto. Le Colonie Militari sospettano le comuni *Kibbutzim* di scarso patriottismo planetario, le quali ricambiano con lamentele sullo scarso impegno da parte Militare contro le guerriglie e accuse velate di connivenza col nemico da parte dei Mercanti, i quali non vedono di buon occhio la costruzione di presidi della Fede in territorio nemico, per paura che siano usate come basi spionistiche, mentre...beh, ci siamo capiti.

Nonostante le tensioni, l'Alleanza ha un conflitto da portare avanti e ancora tre miliardi di persone da rilocalizzare entro poco, pochissimo tempo. Per questo cerca informazioni su come sconfiggere le *Élites* mediante contrabbando, spionaggio e sabotaggi.

E, nel contempo, continua la ricerca di mondi abitabili vergini, e sempre più città e gruppi di insofferenti diventano nomadi dello spazio, affrontando il buio interstellare su piccole, ma autosufficienti isole O'Neill.

Tutto questo mentre il fuoco del Grande Conflitto brucia ancora, e l'Era della Vendetta è ben lungi dall'essere conclusa. I personaggi sono il prodotto di questi quasi quattro secoli di storia. Sta a loro lasciare una impronta in questo universo caotico...

3 STATUS QUO

3.1 Le forze in campo

Questa sezione racchiude informazioni spicciole che tutti i personaggi conoscono, o hanno sentito dire. Per forza di cose si conoscono molti più fatti riguardanti la Suprema Alleanza Terrestre che le altre potenze interstellari. Di queste, gran parte delle informazioni presenti sono più che altro voci. I **fatti** veri e propri verranno elencati negli appositi capitoli.

3.2 Suprema Alleanza Terrestre

La Suprema Alleanza Terrestre ha il controllo quasi totale di Beta Hydri-2 (*Nuova Speranza*). La popolazione precedente è stata quasi totalmente sterminata dalla prima ondata d'invasione, anche se sopravvivono alcuni ribelli, che si sono riorganizzati in un movimento terroristico volto a scacciare le Plebi, movimento che gode del supporto di Aurora.

Nonostante questo pericolo, e incuranti del fatto che le terre coltivabili sono davvero poche (una superficie pari a quella dell'Europa Continentale) già oltre centosessanta milioni di terrestri sono stati rilocati sul pianeta, e la costruzione di infrastrutture militari procede a ritmo serratissimo. Nuova Speranza è infatti uno dei primi bersagli in caso di attacco aurorano.

L'Alleanza controlla anche due dei quattro continenti di *Ryu* (Sigma Draconis-1), mondo più caldo e massivo della Terra, con condizioni metereologiche estreme e i due continenti minori di *Neuheim* (Beta Canum Venaticorum-3). In questi pianeti il cessate il fuoco ha comportato un riconoscimento *de facto* dello stato delle cose, e quattrocentocinquanta milioni di coloni sono già atterrati nei territori controllati dall'Alleanza su questi due pianeti.

Sonde dell'Alleanza sono state su tutte le Rotte di Espansione alla ricerca di pianeti abitabili e/o ulteriori presenze degli Eletti. Fino ad ora, l'unico mondo chiaramente abitabile incontrato è Eta Bootis-1, mondo ove sono state ritrovate tracce della colonizzazione delle Élités indo-siniche. La cosa particolare è che pur essendo presenti infrastrutture avanzate e funzionanti, non è stata trovata nessuna traccia, viva o morta, dei colonizzatori indo-sinici. Essi sembrano essere semplicemente *spariti* nel nulla.

A causa di questo, e a causa di numerose sparizioni di diverse navi esploratrici, la Rotta di Espansione passante per Eta Bootis ha fama di rotta maledetta, e solo gli *Sciacalli dello Spazio* -- avventurieri metà archeologi, metà ricettatori -- attraversano gli Anelli-Balzo di quella rotta.

Un altro mondo abitabile sembra essere Gamma Serpentis-4, ma analisi e ricerche sono ancora in atto. Inoltre, a parte i mondi già colonizzati e chiaramente abitabili, gli ultimi rilevamenti incrociati indicano almeno 70 stelle che potrebbero ospitare pianeti abitabili in un raggio di 100 AL. Grazie al nuovo afflusso di materie prime, il costo degli Anelli-Balzo è sceso in picchiata, e la rete delle Rotte di Espansione si estende di anno in anno.

3.2.1 Problemi Interni

E' un dato di fatto che da quando l'Alleanza ha stabilito i primi avamposti su mondi extrasolari le relazioni fra le Vie sono andate via via raffreddandosi, per peggiorare decisamente alla luce delle prime sconfitte nei sistemi Auroriani.

L'alleanza strategica fra la Via della Fede e la Via della Forza esiste solo di nome; nei fatti, ogni Via deve affrontare scismi interni, colpi di mano e scissioni, provocati da disfatte militari, grossolani errori di condotta e di valutazione nelle campagne militari per quanto riguarda la Via della Forza, ed eresie, nuove correnti, nuove "interpretazioni della parola di Immanuel" per quanto riguarda la Via della Fede. Entrambe le vie, comunque, sono ferme nell'intenzione di spazzare via anche l'ultimo discendente degli Eletti, e hanno vissuto il Cessate il Fuoco del 2373 come un trauma.

Frange estreme vedono addirittura questo come il principio del Secondo Tradimento da parte delle altre Vie, preludio all'accordo generale fra gli Eletti e le Vie traditrici. Per questo motivo, alcune Comuni e alcune Città Commerciali hanno visto tentativi di colpi di stato militari e religiosi, presto repressi ma che hanno contribuito a riscaldare ulteriormente le già turbolente sedute del Consiglio dell'Alleanza.

La Via della Collaborazione, da sempre pilastro di coesione interna anche per sua stessa definizione, sta vivendo anch'essa momenti difficili. Le ultime generazioni, sentendosi oppresse da un modo di vita messo a dura prova dalla improvvisa disponibilità di terre vergini, stanno pesantemente mettendo in discussione i fondamenti della Via.

Questa ribellione avviene sostanzialmente in due modi: rigetto totale di tutto ciò che puzza di collettivo, con conseguenze che arrivano anche all'abbraccio dell'anarchia totale o, soprattutto su Ryu, addirittura con la formazione di kibbutz dove il collettivismo viene spinto all'estremo e dove vengono accolti persino degli Eletti, cosa questa che fa infuriare il Coordinamento della Via, e alimenta ulteriormente la paranoia della Via della Forza.

La Via del Commercio sta vivendo il suo momento magico: l'interscambio fra le colonie sta fiorendo, e sempre più spesso comunità militari vengono "comprate" in cambio di una parte nei profitti. Pur presentando una compattezza di facciata per quanto riguarda l'intransigenza verso gli Eletti, una parte dell'Amministrazione delle Comunità, l'organo decisionale delle *Hanse* terrestri, spinge per arrivare a dei veri e propri trattati di pace, per poter mettere le mani, in maniera pulita e legale, sulle tecnologie (o sulle mercanzie) degli Eletti e rivenderle ai Terrestri.

Questo sta avvenendo in sedicesimo su Ryu e su Neuheim. In particolare sul primo pianeta, le Comunità di ispirazione Commerciale si sono unite ai kibbutz ribelli per aprire delle vere e proprie rotte commerciali, o quantomeno per essere i primi quando la situazione si stabilizzerà.

Nel frattempo, molti si accontentano dell'interscambio interno, ma alcuni -- in particolar modo le Hanse più facoltose -- stanno finanziando e costruendo flotte di contrabbandieri, reclutando questi ultimi fra i propri piloti commerciali, o fra le flotte mercenarie al soldo di quelle che stanno, sempre più, prendendo il posto delle multinazionali di tre secoli prima.

Gli Scienziati, come sempre, mantengono un profilo molto basso, associandosi ai loro storici alleati: I Kibbutz e i Mercanti, a cui chiedono la libertà di lavorare come desiderano, senza interferenze, e il finanziamento dei loro studi.

Tuttavia, alcune Comunità Scientifiche si stanno formando sui mondi conquistati e sui pianeti da esplorare: talmente grande è la curiosità di analizzare, scoprire e classificare ciò che si trova nell'universo che alcuni fra gli Scienziati più in vista hanno rotto gli indugi e acquistato mercenari e attrezzature per poter portare avanti, in totale autonomia i loro studi.

3.3 Aurora

Dell'Unione dei Soli Aurorani si conosce ben poco: Quel poco che si sa deriva da speculazioni fatte dagli ambasciatori terrestri durante le trattative per il Cessate il Fuoco.

Si sa che quasi certamente l'Unione ha colonie, o avamposti su pianeti orbitanti Tau Ceti, Epsilon Eridani, Zeta Reticuli e 82 Eridani, e che aveva imposto una specie di protettorato su Beta Hydri-2. Di questi pianeti si sa poco, se non che sono abitati e di tipo più o meno terrestre.

Si sa anche che la loro tecnologia è molto avanzata, più di quella Terrestre, in special modo nei campi della manipolazione delle Forze (scudi, campi di Forza) e della genetica (resoconti diplomatici indicano una popolazione umana controllata numericamente, e un uso massiccio di cloni o esseri artificiali creati e usati come strumenti per lavori di vario genere).

Sempre i resoconti diplomatici fanno intuire che la manipolazione genetica sia diffusa presso gli Aurorani stessi, e che lo status sociale di un Aurorano venga misurato, oltre che dalla quantità materiale di cose che possiede, dalla quantità di caratteri genetici extra di cui egli -- o esso? --è dotato.

Le ultime note indicano che gli Aurorani, pur riconoscendo ai Terrestri la dignità di esseri senzienti, sembrano classificarli come appartenenti ad una razza inferiore. Gli interpreti, nei colloqui ufficiali, hanno più volte colto forme di pesante disprezzo nei confronti dei Terrestri, chiamati *Base*, *Progen* o *Protoumani* dai loro omologhi Aurorani.

Inoltre, dalle analisi di corpi di Aurorani morti si evince che il loro DNA è compatibile per il 92% con quello di un umano normale. A confronto, uno scimpanzè ha un grado di compatibilità genetica pari al 99%. Queste scoperte fanno il paio con le impressioni sociali avute dagli ambasciatori, i quali più volte hanno avuto l'impressione di trovarsi di fronte a delle bestie feroci in forma umana, anzichè umani *normali*.

La scoperta che i capi e i diplomatici Aurorani sono in grado di secernere particolari ferormoni per indurre ubbidienza, fiducia o timore nel prossimo ha inoltre messo in allarme il corpo diplomatico terrestre, il quale ha incominciato a dotare i propri membri di farmaci beta-bloccanti, farmaci in grado di attenuare qualsiasi emozione, come misura tampone.

3.3.1 Situazione odierna

Militarmente, gli Aurorani sono forti e determinati. Le loro piccole e agili navi sono equipaggiate con IA e armamenti di prim'ordine, e gli scienziati

dell'Alleanza stanno ancora studiando i pochi vascelli catturati. Solo il relativamente basso numero di personale, stando alle indiscrezioni dei vari servizi di *intelligence* dell'Alleanza, ha impedito agli Aurorani la riconquista di Nuova Speranza, ma si teme che vi siano già un certo numero di spie Aurorane all'opera nei mondi e nei territori dell'Alleanza.

Nessuna di queste spie è stata finora catturata, ma l'Alleanza sta approntando uno speciale plotone di agenti speciali adatti per ricercare umani estremamente mutati e potenziati dispersi in mezzo ad una popolazione di esseri umani "base". Mentre i vertici dell'Alleanza sono concordi nel ritenere fondamentale la necessità di dotarsi di simili strumenti, i membri minori ritengono che una simile polizia possa essere usata contro la loro popolazione e premono per limitare i suoi poteri.

Dal punto di vista del contrabbando, Aurora è il bersaglio primo delle *Hanse* terrestri, ma una stretta sorveglianza, unita ad un ferreo controllo sugli accessi intrasistema rende i mondi dell'Unione dei Soli Aurorani dei tesori tanto pregiati quanto pericolosi. Si cerca innanzitutto tecnologia avanzata -- qualsiasi rottame Aurorano può avere un valore inestimabile da questo punto di vista -- ma anche informazioni sulla loro superiore tecnologia genetica sono molto, molto ricercate.

Visto inoltre che il sistema capitale di Aurora, Zeta Tucanae, è pesantemente sorvegliato, e visto che le nuove *STAR* sono in ancora costruzione, l'Alto Comando della flotta Alleata ha deciso di concentrarsi sulla difesa dei territori conquistati e di indirizzare missioni di spionaggio sul resto dei Soli Aurorani, nella speranza di scoprire qualcosa di più sostanzioso e importante.

La decisione è recente, e le prime navi spia sono partite da poco, per cui il materiale su cui lavorare, peraltro interessante e coperto da segreto militare è ancora piuttosto scarso.

3.3.2 Top Secret: Colonie Aurorane

Come già detto in precedenza, poco si sa dei mondi Aurorani, se non che sono colonie variamente sviluppate e con vari gradi di autonomia. Gli ultimi rapporti indicano che, a causa della scarsa popolazione Aurorana, le colonie migliori possano essere "usate" come tenute da parte dei membri più in vista dell'Unione Aurorana e mantenute quindi da schiere di cloni *molto* sacrificabili, mentre quelle meno ospitali vengono usate come immensi impianti di produzione a cielo aperto, dove enormi fabbriche automatiche creano e producono macchinari per l'Unione o enormi biolaboratori, dove scienziati Aurorani studiano nuovi modi per manipolare il corredo genetico di qualsiasi essere vivente.

Grazie ad un gruppo particolarmente indomito di Sciacalli dello Spazio -- la Legione Corvus -- è stato possibile ottenere informazioni generali sulle Colonie Aurorane, utili per eventuali operazioni militari o esplorative.

3.3.2.1 Tau Ceti

Tau Ceti-2 è un mondo più piccolo della Terra, ma molto più denso e tuttavia dotato di un'atmosfera composta sì da idrogeno e ossigeno, ma anche da una percentuale intollerabile di metano e argon, talmente poco tollerabile da

risultare nociva se inalata senza protezione. La densità del pianeta, superiore a quella della madre Terra, è indice di metalli pesanti in grande, grandissima quantità, ed è in questo luogo che l'Unione Aurorana ha costruito la maggior parte delle sue fabbriche automatizzate.

La popolazione umana presente sul mondo è ovviamente scarsa, essendo composta da truppe Aurorane di stanza sul pianeta, tecnici iperspecializzati che controllano le installazioni produttive, una folta colonia di prospettori, presenti per motivi minerari e un altrettanto nutrito esercito di scienziati, presenti per studiare le singolari forme di vita del Pianeta.

Tau Ceti-2 è abbastanza sorvegliato, ma non come dovrebbe esserlo, anche se la sorveglianza è aumentata dall'inizio della guerra.

3.3.2.2 Epsilon Eridani

3.3.2.3 Zeta Reticuli

3.3.2.4 82 Eridani

3.3.2.5 Delta Pavonis

3.4 Ryu

Mentre Aurora è e resta un imperscrutabile e minaccioso mistero, Ryu (e Neuheim) sono molto più conosciute, proprio perché truppe dell'Alleanza controllano territori su questi pianeti.

Ryu è un mondo più grande, più denso e mediamente più caldo della Terra, e la sua gravità superficiale ammonta a 1,18 volte quella terrestre. Ciò significa che ogni sforzo fisico, per chi non è abituato, costa molta più fatica del normale. A questo occorre aggiungere che Ryu è un mondo la cui inclinazione rispetto al piano dell'eclittica è di 32,5 gradi, ovvero maggiore di quella terrestre. Per questo motivo le stagioni sono molto più estreme, alternando inverni rigidissimi ad estati torride nelle terre che si trovano nella cosiddetta fascia temperata.

La flora e la fauna sono adatte a questo tipo di clima, ed estremamente resistenti e feroci. Fortunatamente, essa è biologicamente compatibile con le forme di vita terrestri, e quasi tutta commestibile.

Vi sono tre continenti maggiori e tre minori. Questi ultimi sono più che altro arcipelaghi composti da grosse isole. Le terre emerse coprono il 33% del pianeta. L'alleanza controlla la grande isola equatoriale di Hokkaido, dove si trovano le montagne più alte e², il continente nordoccidentale di Kitakyushu e alcune delle grandi isole settentrionali, mentre i continenti meridionali sono in mano degli stati di Ryu.

² Scegliere un nome migliore per queste isole

1 Situazione odierna

Pur avendo tecnologie superiori a quelle terrestri, e quasi pari a quelle Aurorane, i Terrestri sono riusciti a vincere le difese spaziali ryuane e a portare la guerra sul pianeta grazie al fatto che sembra che i coloni originari di Ryu abbiano fondato diversi stati distinti, in perenne guerra fredda fra di loro. Per questo motivo, le difese planetarie nel loro insieme si sono rivelate quasi inesistenti, e solo le condizioni ambientali estreme hanno sinora limitato l'avanzata terrestre.

I due grandi blocchi, che -- stando ai servizi segreti -- dominavano Ryu si sono divisi su base etnica: di ascendenza cinese il blocco dominante, e di ascendenza nipponica l'altro. Divisi da odio feroce, tuttavia mai sfociato in guerra aperta, i due stati sono stati sorpresi dall'attacco Terrestre, e la loro antica rivalità ha lasciato il posto ad una (poco) sentita intesa.

Grazie a questa mossa, i Ryuani sono riusciti a mobilitarsi in tempo e a fermare l'avanzata dell'Alleanza, la quale tuttavia è riuscita ad affermare il suo dominio su parte del pianeta.

Tuttavia, le vecchie abitudini sembrano essere dure a morire. Entrambe le parti autoctone debbono affrontare, oltre al nemico terrestre, una opinione pubblica interna contraria al benché minimo accordo con lo stato rivale, e questo facilita il compito dell'alleanza, la quale ha buon gioco nel reclutare delle spie. Questo fatto è ben conosciuto dal comando dell'Intesa di Ryu, che cerca in ogni modo di convincere le masse dell'obbiettivo da colpire.

3.4.1 Tecnologia e Società

Come detto prima, la tecnologia di Ryu sembra essere più avanzata di quella terrestre (anche se analisti che hanno potuto fare paragoni appropriati asseriscono che è sostanzialmente inferiore a quella Aurorana), ed è grazie a quella che hanno potuto fermare l'invasione.

Stando ai rapporti, la caratteristica principale della tecnologia Ryuana è la sua miniaturizzazione. Microreattori a fusione, grandi come un motore a scoppio di una normale automobile, nanorobot grandi come mosche e dotati di IA di tutto rispetto, ed esoscheletri leggeri come vestiti, ma estremamente resistenti alle ormai armi sono fra i più noti prodotti della tecnica Ryuana, e hanno suscitato la curiosità degli Scienziati e la cupidigia dei Mercanti dell'Alleanza.

Dal punto di vista sociale, la parola chiave per descrivere Ryu è *Gruppo*. In questo la struttura sociale degli stati di Ryu ricorda molto quella delle città della Via della Collaborazione, ma la simbiosi fra gruppo ed individuo è molto, molto più spinta, fino a permeare anche il pensiero, il linguaggio e la sfera della sessualità, cosa che sconvolge anche il più comunitario dei kibbutzim.

3.4.2 Neuheim

3.4.3 Parvati

3.5 Lo Stato delle Alleanze

3.6 Pirati e Contrabbandieri

3.7 Esploratori e Misteri

3.8 Troppo terrestri per dimenticare...

3.9 ...e troppo Alieni per essere Terrestri

4 LE FORZE DELLA TERRA

4.1 L'ordine Terrestre

4.1.1 Città Stato, non Nazioni

4.1.2 Conflitti

4.1.3 La Suprema Alleanza Terrestre

4.1.4 Crepe nella Fortezza

4.1.5 I giocatori principali

5 LE VIE DELLA STORIA, LE VIE DELLE ORIGINI

5.1 Il diritto del più forte: I Militari

5.1.1 Una storia vecchia come il mondo

5.1.2 Strategia, Forza Bruta...

5.1.3 ...e compromessi strategici

5.1.4 Lo status attuale

5.2 La forza della Fede: I Seguaci

5.2.1 Immanuel

5.2.2 Una religione senza Dio

5.2.3 Concentrazione e Disciplina

5.2.4 I fari della Fede

5.3 Uniti, sopravviviamo, divisi crolliamo: I Kibbutzim

5.3.1 Primum Vivere...

5.3.2 L'unione fa la Forza

5.3.3 Imprese impossibili

5.3.4 Come un solo organismo

5.4 È l'intelletto che ci distingue dalle bestie: Gli Scienziati

5.4.1 Un'eredità pesante

5.4.2 Usare il Cervello

5.4.3 I vinti che conquistarono i vincitori

5.4.4 Personalità di rilievo

5.5 Una via si trova sempre: I Mercanti

5.5.1 Il commercio è l'anima delle Nazioni

5.5.2 Il potere dei soldi

5.5.3 Se non puoi sconfiggerli... comprali!

5.5.4 Votati al profitto

5.6 Camminiamo da soli: Gli Indipendenti

5.6.1 Sul filo del rasoio

5.6.2 Renditi indispensabile

6 I TRADITORI

6.1 Genetica, Pazzia e Forza Bruta: Aurora

6.2 Calma, Attesa e Onore: Ryu

6.3 Militaristici, Edonisti e Decadenti: Neuheim

6.4 Misteriosi e Scomparsi: Parvati

7 CAPACITÀ E PROFESSIONI

8 **TECNOLOGIA DELLA TERRA**

8.1 Un prodigioso recupero

8.1.1 Livelli Tecnologici

8.1.2 Atteggiamento

8.2 Innovazioni Teoriche

8.3 Gli Anelli-Balzo

8.3.1 Dimensioni

8.3.2 Limiti pratici e precisione

8.4 Armi

8.5 Mezzi di trasporto

8.6 Astronavi

9 Index