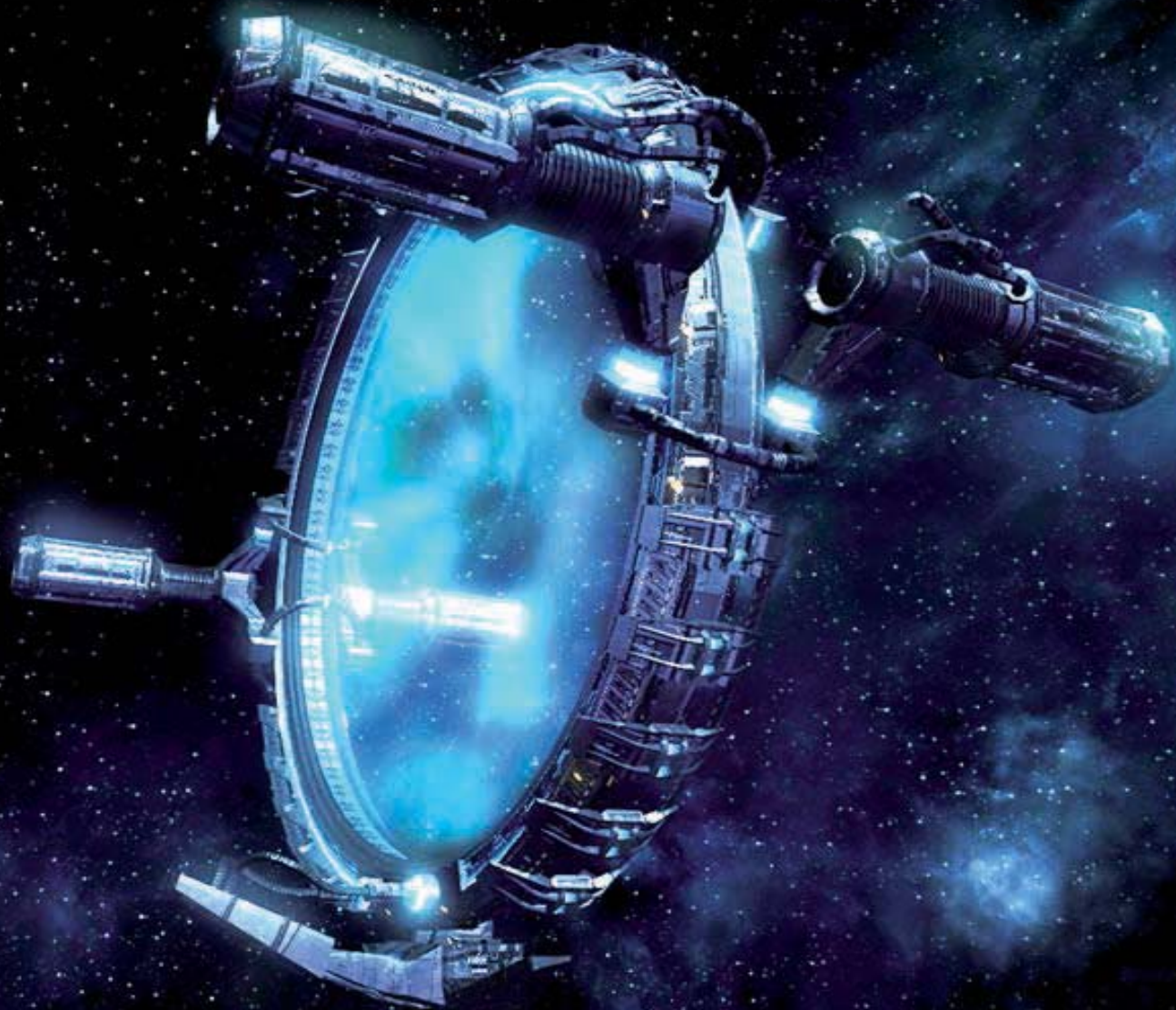


X ENCYCLOPEDIA



WRITTEN BY
HELGE KAUTZ

EDITED AND TRANSLATED IN PART BY
SIMON ELLIS

Nota dei Traduttori

Enciclopedia dell'Universo di X

Ogni tanto una persona si sveglia la mattina con un'idea e se la dimentica. Altre volte quest'idea rimane e si sviluppa coinvolgendo altre persone. È questo il nostro caso: da un'idea di Lucateo lanciata una mattina di Luglio in chat si è sviluppato un intero progetto di traduzione che ha portato alla nascita di questo piccolo libricino tradotto riguardante la Storia di X.

Noi traduttori abbiamo cercato di fare una traduzione che fosse il più fedele possibile alla versione originale inglese dell'X Encyclopedia, sperando di essere riusciti in questo intento. Non è stato un lavoro semplice e non sempre abbiamo seguito la stessa terminologia della versione inglese, ma il nostro volere era quello di dare la priorità ai concetti, agli avvenimenti e alla semplicità di lettura piuttosto che avere una traduzione letteraria di difficile comprensione.

Ringraziamo la Egosoft per averci permesso la realizzazione di questa piccola opera di traduzione che, siamo certi, farà piacere a tutti gli italofoeni che hanno poca dimestichezza con la lingua inglese e che desideravano avere una fonte ufficiale e, per quanto possibile, completa, riguardante il background storico di X.

Ringraziamo inoltre il grandissimo Capux che, seppur non ha partecipato direttamente nel nostro lavoro come traduttore, è stato fondamentale nel ruolo di correttore di bozze, trovando numerosi errori di traduzione, di battitura, e non solo. Il nostro lavoro sarebbe stato probabilmente mediocre senza il suo fondamentale contributo.

Nota dei Traduttori

Enciclopedia dell'Universo di X

Detto questo non ci resta che augurarvi una buona lettura, con la consapevolezza che la prossima volta che visiterete un settore lo farete con occhi diversi.

Fiducia di Hatikvah, Ottobre 2012

Luca "Lucateo" Pace
Francesco "Tolihama" Marino
Claudio "Dna" Bonesana

Grazie al successo ottenuto con la traduzione della prima versione dell'Enciclopedia dell'Universo di X, abbiamo avuto la possibilità di tradurre anche la versione aggiornata, scritta appositamente per X Rebirth. Confidiamo di poter continuare anche in futuro a fornirvi le nostre traduzioni.

Omicron Lyrae, Novembre 2013

Luca "Lucateo" Pace
Pietro "Capux" Capurro
Francesco "Tolihama" Marino
Claudio "Dna" Bonesana

SEZIONE A

Introduzione e Indice

Introduzione

Enciclopedia dell'Universo di X

Lo sapevi?

Cos'è un'Aura di Conoscenza? I Boron hanno quattro arti o sei? Nathan R. Gunne fu un pilota di salvataggio o un pirata? Che età può raggiungere un Teladi? Chi fu Christiane Hatikvah? Cos'è il "Libro della Verità"? I Goner sono una setta religiosa? Come funziona un portale? Chi fu il padre di Saya Kho? Chi sono le più influenti organizzazioni nella Comunità dei Pianeti? E soprattutto, cos'è la Comunità dei Pianeti e come è collegata con la Federazione Argon?



"E per quanto riguarda la Terra...?" Puoi chiedere.

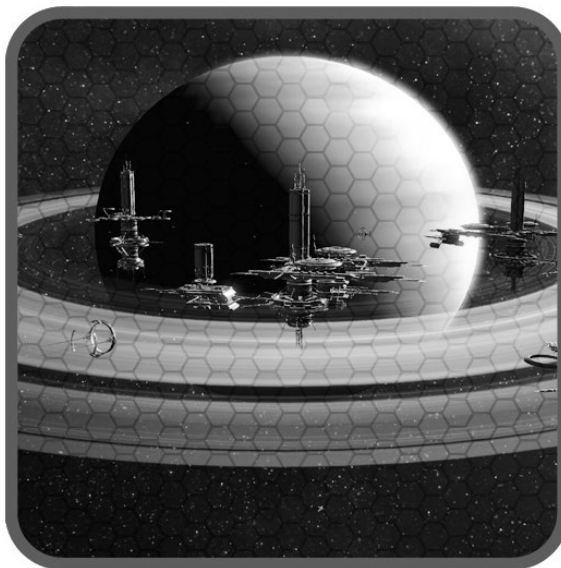
È assolutamente possibile che qualcuno che ha cuore e anima nell'Universo di X possa aver chiesto domande come queste ad un certo punto della sua avventura. Non ci sono molti altri universi che possono sviluppare l'immaginazione come fa quello della serie X della Egsoft grazie all'attenzione al dettaglio e a una storia ricca e coinvolgente.

La base di tutte le vicende ambientate nell'Universo di X è una trama epica, intessuta di eventi riguardanti la razza umana e numerose specie aliene che abbracciano un arco di tempo di più di un millennio e molte galassie. Ognuna di queste razze ha la sua storia e le sue caratteristiche,

Introduzione

Enciclopedia dell'Universo di X

e le figure storiche provenienti dalle razze sono rimaste nella memoria anche per secoli dopo la morte nonostante le ombre e il corso della storia. Una situazione politica complicata è un classico; movimenti e fazioni vanno e vengono; i singoli e gli imperi hanno visto allo stesso modo roboanti trionfi e disastrose cadute. E sempre filosofi ed artisti cercano di dare un senso agli avvenimenti, al corso della storia.



Qui potrete trovare molte più informazioni di quante ne siano mai state mostrate nei giochi o nei romanzi. C'era da aspettarselo, naturalmente: il loro scopo è di divertire, non di trasmettere una gran quantità di dettagli sui retroscena. Del

resto è meglio lasciare questo compito a dizionari ed enciclopedie.



Non c'è bisogno di dire che vi è un gran numero di pagine internet che raccolgono molto bene i dati riguardanti l'universo di X: specifiche tecniche delle navicelle, caratteristiche dei settori, distribuzione delle stazioni, risorse naturali e cicli produttivi. Tutte queste cose le puoi trovare qui, insieme a molto altro. Alcune delle enciclopedie realizzate dagli utenti toccano molti punti del background dell'universo, ma in modo marginale,

Introduzione

Enciclopedia dell'Universo di X

per così dire: la maggior parte delle informazioni arriva da fonti inaffidabili come i messaggi sul forum, riferimenti imprecisi ai testi, traduzioni, traduzioni indirette e una sorprendente mole di congetture. Cosa ancora manca è stato costruito nel tempo dagli utenti.

Non è un gran problema fino a quando ci si vuole esclusivamente divertire, ma il risultato è che ci sono un gran numero di universi che non coincidono l'uno con l'altro. Questo è un particolare problema oltre ai problemi legati alle lingue.



Scopo dell' Enciclopedia

Questa enciclopedia è un tentativo di risolvere il problema una volta per tutte raccogliendo tutte le informazioni ufficiali e veritiere riguardo l'Universo di X in un unico posto. E se ci sono cambiamenti o aggiunte, ed è assolutamente possibile che ve ne siano, la disposizione ad anello consente al lettore di mantenere l'enciclopedia aggiornata, questo è il motivo per cui è stato scelto questo formato.

Introduzione

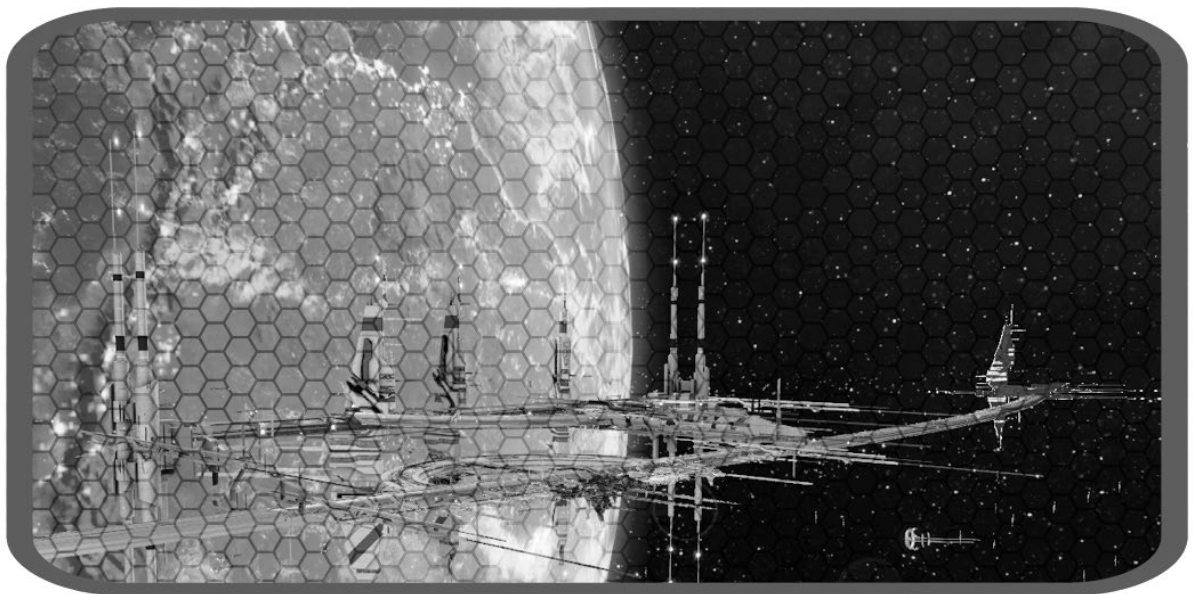
Enciclopedia dell'Universo di X

Che tu lo legga da cima a fondo o solo di tanto in tanto, che tu sia spinto da semplice curiosità o che tu lo utilizzi per scrivere i tuoi racconti, spero che lo troverai un libro interessante e piacevole. In qualunque modo sia usato, ogni vero appassionato dovrebbe averne una copia in libreria, esattamente affianco all'Enciclopedia Britannica e alle opere di Shakespeare...

In ogni caso spero che apprezzerai il primo libro aggiornabile della storia dei giochi per computer.

Helge T. Kautz

Luglio 2010



Sezione A: Introduzione

Indice

Enciclopedia dell'Universo di X

A Introduzione e Indice

Introduzione	2-5
Indice	6-10

B Eventi storici

La via per le stelle	2-6
Nome in codice: Winterblossom	7-10
Mondi terraformati	11-12
Oltre la Terra	13-16
I Goner	17-19
La Federazione Argon	20-21
La Comunità dei Pianeti	22-23
Contatto con la Terra	24-26
Terran Conflict	27-29
La fine della Comunità dei Pianeti	30

C I Terraformer e gli Xenon

Il Progetto Terraformer	2-5
La Prima Flotta	6-7
La Seconda Flotta	8-9
La Terza Flotta	10-11
L'incidente dei Terraformer	12-13
Il ritorno dei Terraformer	14-17
Oltre la Terra	18
Da Terraformer a Xenomorfi	19
Gli Xenon	20-23
Terraformer e Xenon oggi	24-25
Concetti	26-29
Elenco	30

Indice

Enciclopedia dell'Universo di X

D Gli Antichi e i Sohnen

Panoramica	2
Tipologie di civiltà	3-5
Le prime razze	6
Computronio	7-8
Aura di conoscenza	9-10
Gli obiettivi degli Antichi	11-13
Province galattiche	14-15
La rete dei portali	16-18
Interazione	19-20
I custodi dei portali	21-22
I Sohnen	23-24
Gli estranei	25-27
Il genere umano	28
I Terraformer	29
Strategia di contenimento	30

E Razze della Comunità dei Pianeti

Introduzione	2
Argon	3-6
Boron	7-10
Khaak	11-14
Paranid	15-18
Split	19-22
Teladi	23-26
Wenendra	27-30

F Personaggi degni di nota

Brennan, Kyle William	2-6
-----------------------	-----

Indice

Enciclopedia dell'Universo di X

Gaffelt, Noah	7-10
Gardna, Julian	11-12
Kho, Elena Lindisfarne	13-16
Kho, Saya	17-19
Nopileos IV, Isemados Sibasomos	20-23
Norman, Siobhan Inja	24-26
Tebathimanckatt	27-30
Otani, Ren	31
Tarren, Yishasame	32
Borman, Capitano Falk "Boots"	33
Tugas IV, Yoolis Ulos	34

G Database planetario

Federazione Argon	2-5
Regno dei Boron	6-9
Impero Paranid	10-13
Stato Libero di Solara	14-15
Patriarcato Split	16-19
Compagnia Teladi	20-23
Stato Terrestre	24-27
Lega Libera di Hatikvah	28-29
Convenzione del gruppo	30

H Scienza e Tecnologia

Fisica dei portali	2-4
Tecnologia dei motori	5-7
Controllo gravitazionale	8-10
Compensazione dell'inerzia	10-11
Tecnologia degli armamenti	12-13

Indice

Enciclopedia dell'Universo di X

Tecnologia degli scudi	14-15
Nanotecnologia molecolare	16
Trans-acceleratori orbitali lineari	17-19
IA e AGI	20-22
Biologia umana e medicina	23-25
Un aumento della durata della vita	26-28
Disparità tecnologiche	29-30

I Veicoli spaziali

Panoramica	2-3
Tecnologia	4-6
Tipi di veicoli spaziali	7-11
Navi Argon	12-13
Navi Boron	14
Navi della Lega Libera	15-16
Navi Paranid	17-18
Navi Split	19-20
Navi Teladi	21-22
Navi Terrestri	23-26
Altri vascelli degni di nota	27-30

J Sistemi

Settori nel Sistema di Albion	2-4
Settori nel Sistema di Omicron Lyrae	5-6
Settori nel Sistema di De Vries	7
Settori nel Sistema di Maelstrom	8-9

Indice

Enciclopedia dell'Universo di X

K Fazioni

Plutarch Mining Corporation (PMC)	2
Cuore di Albion	3
Repubblica di Cantera	4
Esercito Argon	5
Matrice Xenon	6
Jonferco Sistemi Spaziali	7
Reivers	8

Y Glossario

A - C	2
D - E	3
E	4
F - K	5
N - P	6
P - S	7
S - T	8
T	9
V - X	10

Z Indice analitico

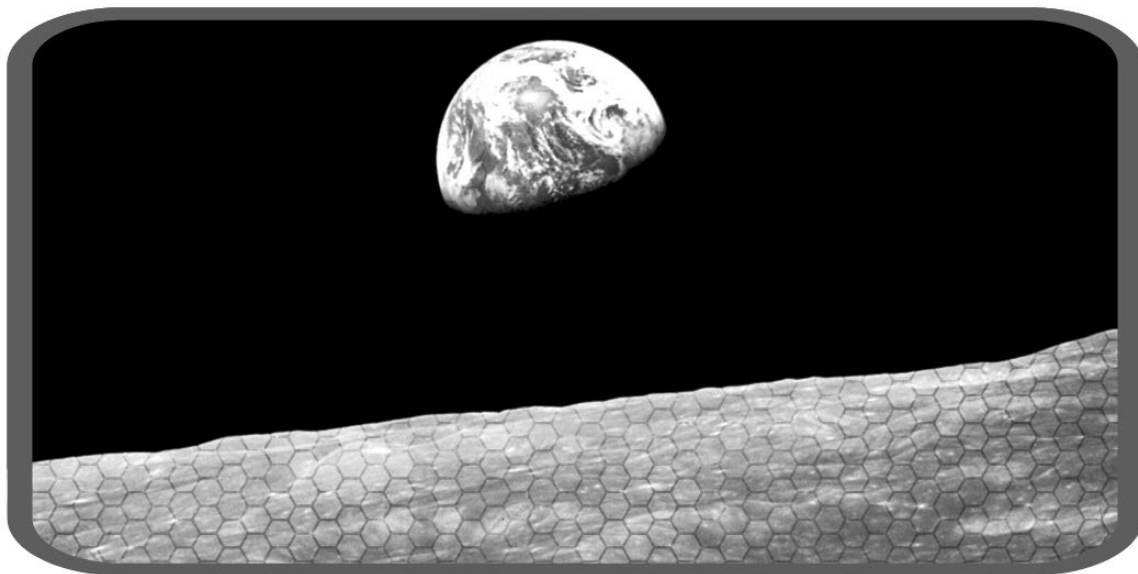
SEZIONE B

Eventi Storici

Sezione B: Eventi Storici

La via per le stelle

I primi anni



Fu durante il periodo della Guerra Fredda del 20° secolo che il genere umano mosse i suoi primi passi oltre il pianeta nativo, inizialmente tentennando e, dopo, con sempre maggiore sicurezza.

Nel 1969 Neil Armstrong e Edwin "Buzz" Aldrin furono i primi uomini a lasciare le loro impronte su un corpo celeste che non fosse il loro pianeta di origine, quando toccarono la superficie della Luna; oltre a loro, nel modulo di comando noto come Columbia, Michael Collins controllava i suoi colleghi.

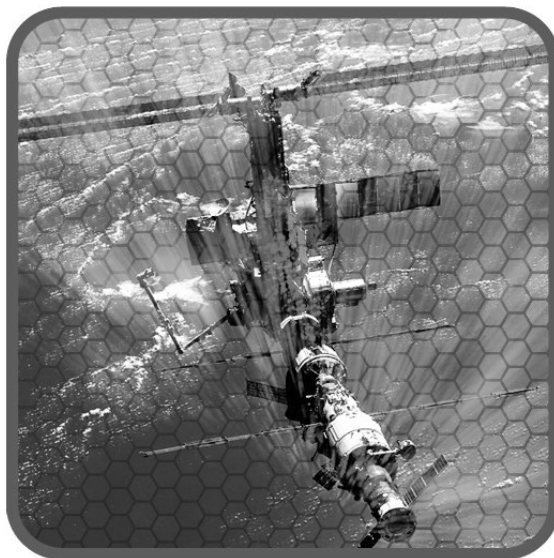
I primi lanci effettuati con regolarità dello Space Shuttle nel 1982 vide diventare il volo spaziale un evento di routine; la catastrofica perdita di due Shuttle, nel 1986 (Challenger) e nel 2002 (Columbia) furono comunque chiari avvertimenti dei pericoli che il volo spaziale comportava.

Anche la Stazione Spaziale Internazionale, il più complesso e costoso progetto mai intrapreso e gioiello del genere umano nell'esplorazione spaziale fu decommissionato e distrutto prima del 2020, decisamente prima dei tempi previsti.

La via per le stelle

La fine della crisi economica mondiale

In un momento di profonda crisi economica i costi dell'esplorazione spaziale semplicemente non poterono essere conciliati con le necessità della gente. Altro dato preoccupante, gli statunitensi Space Shuttle, che avevano oltrepassato la data prevista per la fine delle attività, effettuarono i loro ultimi voli senza che si presentasse una alternativa convincente.



La prima ondata di attrazione per lo spazio giunse alla fine, e anche il successo di sonde per l'esplorazione di Marte come Sojourner, Spirit e Opportunity, insieme a missioni di altre sonde, non invertirono la tendenza.

Il Giappone prende il comando

Il Giappone fu la prima nazione ad uscire dalla crisi. A differenza degli Stati Uniti, l'Unione Europea e la Cina continentale, il Giappone aveva scelto di proteggere il proprio apparato scientifico (non senza costi) e ne uscì come una nascente superpotenza.

Una versione semplificata del giapponese, detta Jap-pidgin ebbe un crescente successo sul pianeta, e rimpiazzò brevemente il latino, il francese e l'inglese come lingua scientifica internazionale. Tutti coloro che volevano studiare materie scientifiche non avevano altra scelta che studiare il giapponese.

La via per le stelle

La scoperta del principio dei tunnel spazio-temporali

Non è sorprendente che il Giappone divenne il protagonista di una nuova passione per lo spazio. Tutto ciò si verificò grazie a una serie di conseguenze. Nel 2022, uno studente completamente sconosciuto dell'Università di Tokyo di nome Ashizava Kazuko realizzò una scoperta che avrebbe cambiato il mondo grazie a soluzioni nascoste alle teorie di Einstein.

Secondo Einstein, i tunnel spazio-temporali possono essere solo di dimensioni molto piccole e nulla può viaggiare attraverso di essi ad una velocità superiore a quella della luce. La ricerca di Kazuko dimostrò l'esatto opposto. Naturalmente lo scetticismo fu molto diffuso.

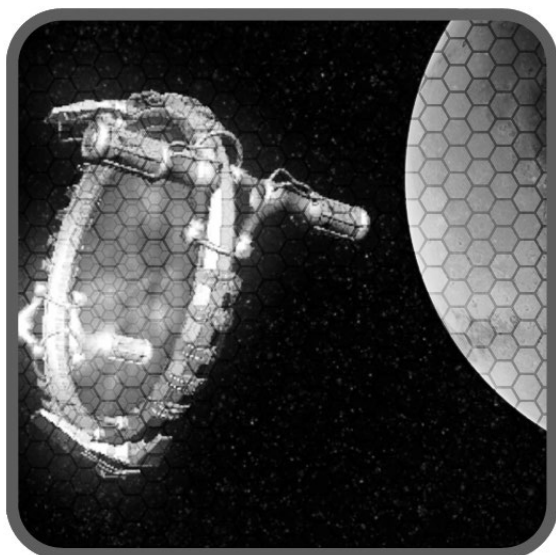
Fino a quel momento le teorie di Einstein non si erano mai rivelate sbagliate, e tantomeno avrebbe potuto farlo un semplice studente. Eppure gli scettici si dovettero ricredere quando la ripetizione degli esperimenti dimostrarono la realtà della situazione: Ashizava Kazuko ebbe ragione, e Einstein aveva realmente sbagliato. Fu infatti possibile viaggiare a una velocità superiore a quella della luce utilizzando una energia finita. Il principio del volo spaziale tramite tunnel spazio-temporali era stato scoperto.

La via per le stelle

Destinazione: Proxima Centauri

Gli esperimenti continuarono per tutto il 21° secolo. Inizialmente piccoli oggetti vennero inviati attraverso tunnel dalla Terra alla Luna; in seguito vennero usati esseri viventi.

Seguendo questi successi furono costruiti due grandi portali, uno dei quali fu inviato inizialmente verso Marte per effettuare esperimenti. Incoraggiata da questi successi l'umanità ancora una volta si innamorò dello spazio come non accadeva da 50 anni.



Il desiderio comune era di viaggiare e raggiungere le stelle, ma questo punto si rivelò un problema.

Far arrivare un portale alla stella più vicina significava un viaggio di centinaia, se non migliaia, di anni.

Cosa c'era da perdere? Il secondo portale, da ora nell'orbita di Marte, fu inviato in un viaggio di 78 anni a Proxima Centauri, la stella più vicina alla Terra. Un viaggio così relativamente rapido fu possibile poiché il portale non necessitava di trasportare il suo carburante: infatti il carburante fu spedito attraverso il portale stesso.

Ma venne realizzata un'altra scoperta proprio quando la nave viaggiava lontana dalla Terra.

La via per le stelle

Destinazione: Proxima Centauri

Una rete di portali aliena

Nel 2041, 70 anni prima che arrivasse a destinazione, il contatto con il portale fu perso.

Dopo più di un anno di ricerche serrate, il portale della Terra entrò in contatto con un portale a grande distanza, ma non si trattava del portale trasportato del vascello, piuttosto di un portale sconosciuto in una lontana regione della Via Lattea.

Ricerche successive dimostrarono che gli oggetti che per anni erano stati catturati da buchi neri e stelle di neutroni non furono altro che singolarità quantiche che formarono il centro dei portali alieni.

Assolutamente per caso l'Umanità aveva effettuato un collegamento con una rete di portali. Era un invito che non poteva essere rifiutato.

Nome in codice: Winterblossom

Verso infiniti mondi

La Nascita del Comando Spaziale Unito

Coloro che erano coinvolti nel progetto dei portali sapevano perfettamente che l'esplorazione di una rete di portali aliena poteva avere conseguenze impressionanti, tra le quali la grande possibilità di incontri con extraterrestri. Nel 2043 fu creato il Comando Spaziale Unito, o USC, con l'obiettivo di difendere la Terra da alieni e, aspetto non di minor importanza, difendere gli alieni da attacchi terrestri portati avanti da singole nazioni.

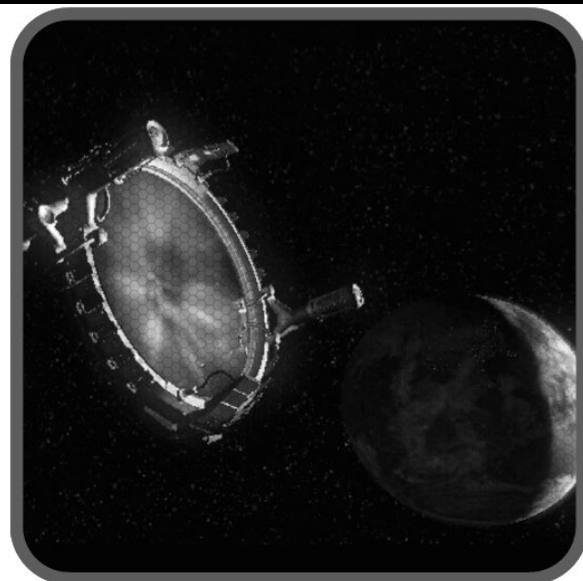
Nome in codice: Winterblossom

Mentre l'USC si formava, iniziò il lavoro sulla USCSS Winterblossom, il primo vero vascello terrestre interstellare. La sua partenza per una missione pacifica di ricerca e esplorazione attraverso la rete di portali alieni fu attesa da un ritorno di straordinario interesse per lo spazio.

I preparativi proseguirono, circondati da un interesse senza precedenti.

Nome in codice: Winterblossom

Verso infiniti mondi



L'equipaggio della Winterblossom comprese dodici scienziati selezionati in vari campi. Al comando vi era l'astronomo Dr. René Farnham; il Dr. Peter Ondronov, un astrofisico, ebbe il ruolo di Primo Ufficiale. Il resto dell'equipaggio era così composto: Dr. Akira Desu e Dr. Ramon Noble (ingegneri); Dr. Elaine Sutton e Dr.

Yuri Kawashima (biologi); Dr. Jon Caloni and Dr. Claudia White (geologi); Dr. Hazel Park (esperto di mineralogia); Dr. Peter Gellen (matematico); Dr. Nakadah Simaru (medico) e Dr. Katya Poljšak (psicologo).

Il lancio della Winterblossom

La Winterblossom realizzò il suo viaggio nel 2045. Un anno dopo, completati i test di prova, puntò verso le stelle. Da questo punto in poi i contatti furono possibili solo attraverso droni messaggeri, che trasportavano messaggi registrati e le risposte tra la nave e la Terra.

Poche settimane prima che la Winterblossom facesse il suo ritorno, si persero inaspettatamente i contatti. Passarono sei mesi, e infine giunse un drone messaggero con la notizia che l'equipaggio stava bene ma che il computer di bordo aveva problemi di orientamento e aveva perso il contatto con la rete di portali.

Nome in codice: Winterblossom

Verso infiniti mondi

Dopo sei mesi di un misto di perseveranza e fortuna, la nave riportò l'equipaggio a casa.

Risultati dell'esperimento della Winterblossom

La Winterblossom fece il suo ritorno trionfale a casa dopo un volo lungo oltre il doppio di quanto fosse stato pianificato.

Inizialmente le analisi dei risultati della missione suggerirono che la rete di portali aliena includeva centinaia, forse migliaia di sistemi solari e che molte di queste stelle possedevano pianeti che presentavano una biosfera.

Non vi era traccia dei costruttori dei portali, e nemmeno di altre forme di vita. Le forme di vita più avanzate che furono scoperte furono protozoi e muschi, e ciò portò a pensare che in tutto l'universo solo la Terra, il Pianeta Blu, supportasse forme più evolute di vita.

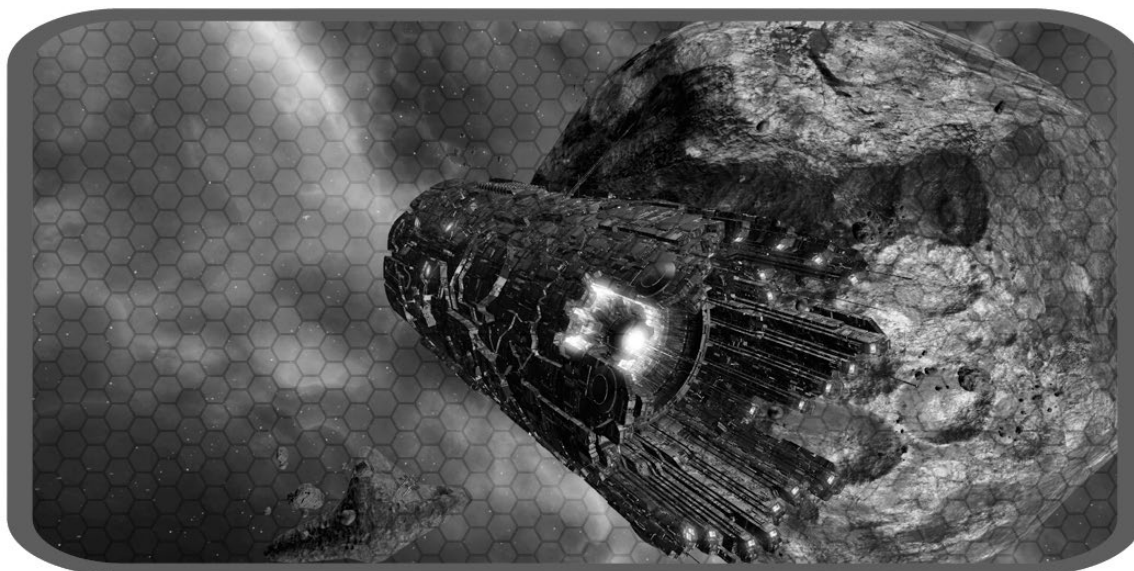
Anziché offrire una soluzione al paradosso di Fermi - l'apparente contrasto tra un gran numero di pianeti abitati e la mancanza di evidenza di forme di vita aliene - lo storico volo della Winterblossom aveva aggiunto interesse alle domande classiche: dove sono gli extraterrestri?

Dopo tutto una razza aveva costruito i portali, ma per quale scopo? Perché non era stata trovata alcuna traccia di essi?

Nome in codice: Winterblossom

Il progetto Terraformer

Fu solo dopo molti secoli che i terrestri ricevettero una risposta alla loro domanda.



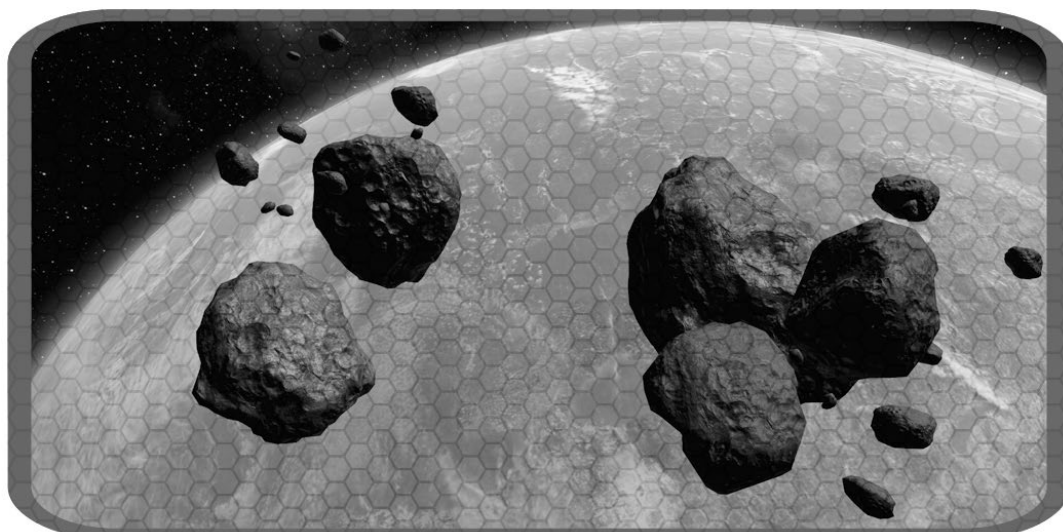
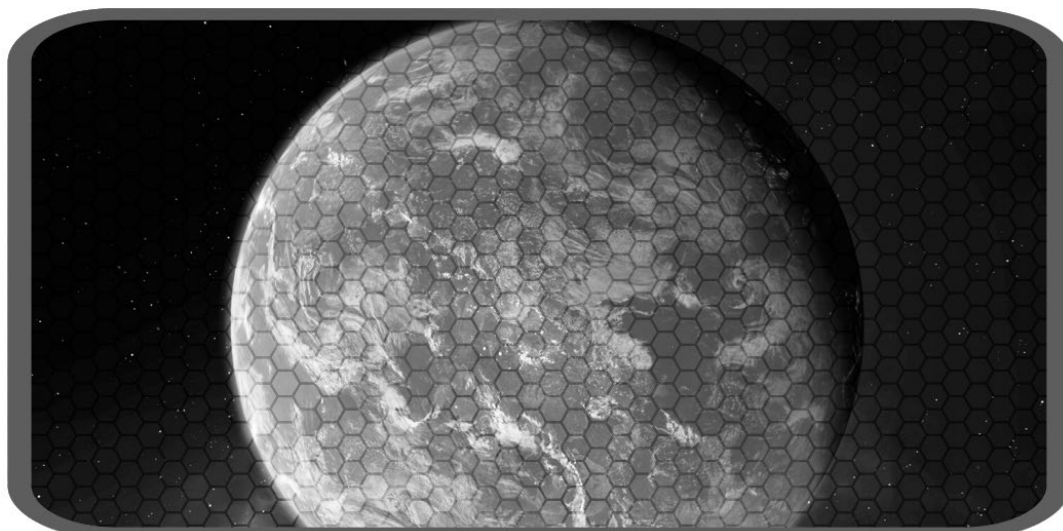
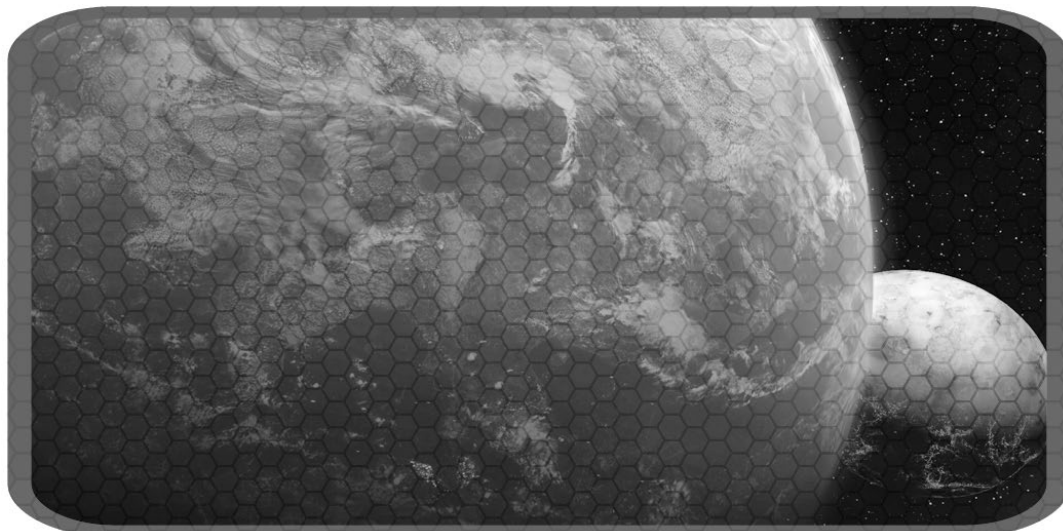
Un mondo in pace

Gli anni successivi comportarono grandi cambiamenti sulla Terra. La prosperità raggiunse livelli senza precedenti e quasi ogni malattia fu cancellata. L'opinione pubblica chiedeva un governo mondiale unito. La passione per lo spazio crebbe come non mai: sembrava che ognuno desiderasse abbandonare la madre Terra per raggiungere le stelle.

In un tentativo di facilitare questo apparente esodo di massa, il progetto Terraformer ebbe inizio, e vennero create grandi flotte di vascelli dotati di intelligenza artificiale, i Terraformer, per rendere i pianeti extrasolari abitabili per gli esseri umani. La prima di queste flotte, chiamata la Prima Flotta lasciò il sistema solare alla fine del 21° secolo.

Mondi terraformati

Taurus, Perfect X, Sonra 4



Sezione B: Eventi Storici

Mondi terraformati

La Prima Guerra Terraformer

Quando nel 2079 fu annunciato che il primo pianeta extrasolare era pronto per essere colonizzato, una straordinaria ondata di gioia travolse la Terra. Anche per i mesi a seguire l'entusiasmo continuò, senza accennare a diminuire.

Dal 2099 vennero terraformati circa dodici pianeti simili alla Terra, ad opera della Prima, della Seconda e della Terza Flotta Terraformer.

A questo punto il Progetto Terraformer venne terminato e più di un milione di persone si mosse per colonizzare questi nuovi mondi, in particolare Taurus, Perfect X, Sonra 4 e Aldrin. E a questo punto avvenne il disastro.

Terraformer sulla Terra

Nel 2145 una flotta di navi Terraformer modificate e da lungo tempo dimenticate apparì in orbita attorno alla Terra; si trattava di navi robot che non avrebbero dovuto esistere già da molti anni.

La Terra si trovò impreparata: il Comando Spaziale Unito disponeva di poche navi e non aveva piloti per comandarle. La guerra che seguì mise in ombra tutti i conflitti precedenti: vi sarebbero stati miliardi di morti.

Nel 2149, però, Nathan Ridley Gunne riuscì ad attirare la flotta Terraformer lontana dalla Terra prima che venisse distrutto il portale dietro di loro, permettendo al mondo distrutto di riprendersi nei secoli a venire.

Oltre la Terra

Il riallineamento dei portali



La Terra era al sicuro, ma nello spazio la Guerra dei Terraformer infuriava. Molte colonie furono rase al suolo prima che la USSCSS Dragonfyre, ancora sotto il comando di Nathan Ridley Gunne, Poul Vantera e Frank de Vries iniziasse a investigare sulle macchine.

La nave misteriosa

Il 17 Dicembre 2146 l'equipaggio della USSCSS Dragonfyre notò una nave sconosciuta che precipitava a velocità relativistica attraverso il sistema Proxima Centauri. Un giorno dopo i portali ricominciarono a funzionare, ma ora conducevano a sistemi stellari completamente diversi.

Oltre la Terra

Nuovi mondi, nuove vie

25 anni dopo la Battaglia di Taurus divenne evidente che i contatti con il pianeta natale erano stati persi per sempre. Il nascente governo ad interim prese la decisione di tagliare tutti i ponti con il passato e ricominciare da capo: anche se l'opinione pubblica non era certo completamente d'accordo, dal 2170 ogni forma di opposizione cessò e il governo divenne una democrazia parlamentare.

Come segno di rottura con la perduta Terra, questo anno venne indicato come 0 NT, l'anno zero del Nuovo Tempo.

La morte di Nathan Ridley Gunne

Taurus, che si era mai davvero ripreso dalla guerra, venne completamente abbandonato nel 14 NT. Sonra 4, un pianeta simile alla Terra conosciuto anche semplicemente come il Quarto e che era in gran parte indenne venne selezionato come il nuovo centro e sede del governo.

Nathan Ridley Gunne morì nel 45 NT all'età di 93 anni. Dato che l'aspettativa di vita era di 110 anni, la sua morte prematura fu collegata agli eccessi degli ultimi anni di vita.

Oltre la Terra

Il Quarto viene rinominato Argon Prime



Nell'anno 71 NT, Sonra fu rinominato R. Gunne in suo onore, che ben presto si trasformò nel più semplice e onomatopeico "Argun". Il nome "Prime" fu aggiunto in seguito, per indicare che questo pianeta sarebbe stato il primo di tante colonie, e nel corso degli anni a causa del mutamento fonetico passò da "Argun" a "Argon".

Extraterrestri e Xenomorfi

I decenni successivi portarono uno sviluppo frenetico e una rapida ricostruzione.

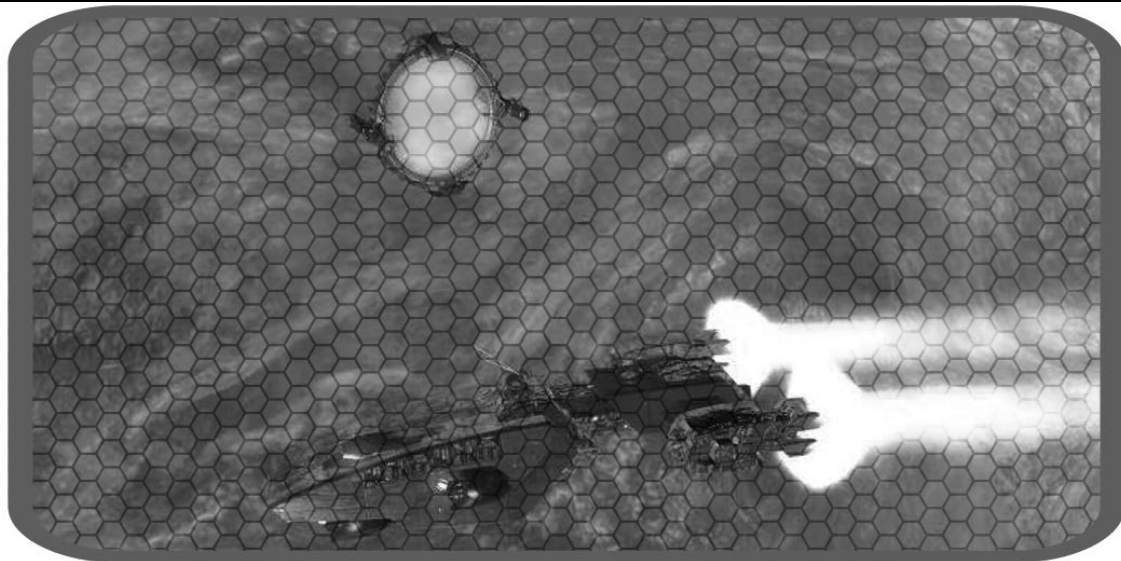
In nessuna circostanza l'Uomo poteva permettersi di farsi trovare così vulnerabile ad attacchi dallo spazio. Non si trattò di semplice paranoia, e lo dimostrò il fatto che si verificarono molti incontri con navi di origine sconosciuta che attraversavano anche loro la rete di portali.

Nonostante le piccole schermaglie occasionali, l'identità delle altre razze rimase sconosciuta.



Oltre la Terra

I primi incontri



Non passò molto tempo prima che la parola "Xenomorfo" fosse utilizzata per riferirsi a queste navi, e ancora meno che i piloti per necessità di abbreviazione troncassero la parola in "Xenon". Una cosa fu irrevocabilmente chiara: dal 2146 l'Umanità non era l'unica ad utilizzare i portali.

Gli Xenon vengono identificati

Dopo molti anni di tentativi diplomatici, nel 130 NT, accadde il primo incontro ufficiale con questa prima razza aliena. Opportunamente chiamata Paranid, la razza fu ben presto chiamata "Tre Occhi" dai ben meno educati Argon.

Furono negoziati trattati per il libero commercio e lo scambio di informazioni e entrambe le specie beneficiarono di grandi vantaggi tecnologici e culturali.

I Goner

Le origini

Nei cinquanta anni che seguirono il 160 NT, molti astronauti riferirono un aumento di contatti con un'altra specie non identificata di Xenomorfi. Avvennero molti scontri, mentre tutti i tentativi di contatti pacifici fallirono. I generali considerarono altamente probabile che queste macchine fossero i discendenti della originaria Flotta Terraformer che si credeva distrutta 160 anni prima.

Il nome Xenon, inizialmente applicata a ogni razza aliena, divenne irrevocabilmente connesso con questi nuovi Terraformer. Gli scontri violenti aumentarono negli anni successivi, ma non sembrò che le macchine stessero preparando una offensiva su vasta scale.

La verità sulla Terra

Martinus Sandas, un semplice studente di storia dell'Università di Argonia City, iniziò a credere che la storia della Terra dovesse essere insegnata nelle scuole all'interno dei programmi di storia. Dopo che questa sua idea venne generalmente ridicolizzata, egli fondò "La Fondazione

per la Verità sulla Terra", come base d'appoggio per una campagna ben maggiore. Inizialmente solo i suoi compagni presero i fatti sul serio; Sandas non si scoraggiò e con la sua tipica ostinazione riuscì a mettersi in contatto con Nyana Gunne, una pronipote dell'eroe Nathan R. Gunne.



I Goner

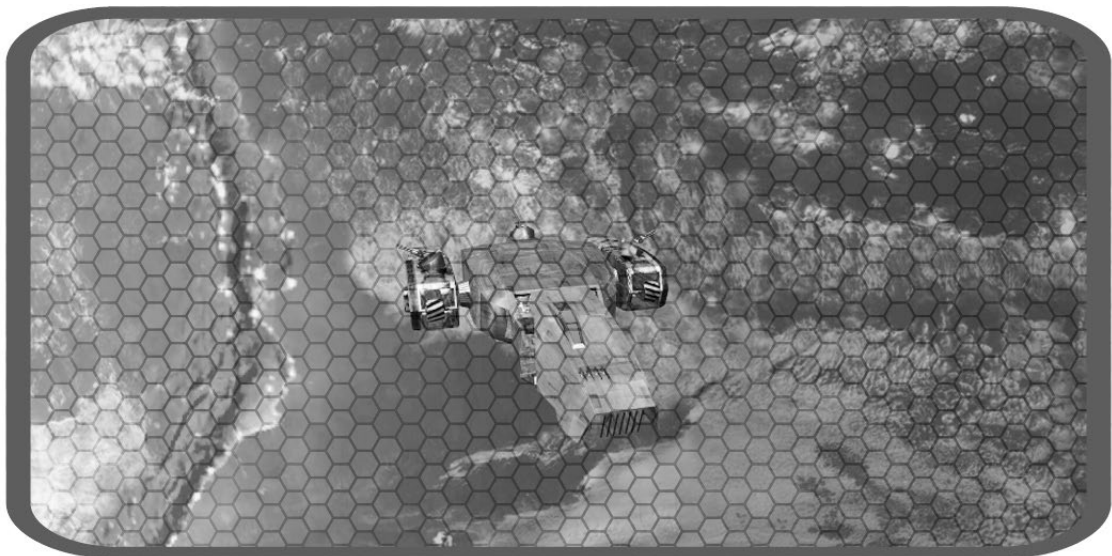
Nyana Gunne e Martinus Sandas

Nyana Gunne, muovendo i suoi primi passi in politica in quel periodo, non fu certo travolta dalle idee di Sandas.

In una intervista da lei rilasciata nel 205 NT viene riassunta con efficacia la sua opinione:

Martinus Sandas è un tipo strano, un fanatico... un fuoco di paglia. Il prossimo anno a quest'ora nessuno si ricorderà più di lui, ne sono sicura.

Nonostante queste parole, Nyana Gunne divenne notevolmente aperta al messaggio della Fondazione, e nel corso dei due anni successivi lei e Sandas avrebbero intrapreso una relazione e si sarebbero innamorati. Il 23 Luglio del 208 NT sottoscrissero un contratto matrimoniale standard di 4 anni, rinnovato nel 212 NT. Il contratto venne meno nel 216 NT solamente perchè Nyana era rimasta uccisa in un attacco Xenon sul pianeta Antigone, l'anno precedente. L'unico punto luminoso in questa situazione tragica fu che la Fondazione cresceva e aumentava rapidamente la sua popolarità, specialmente tra gli accademici.



Sezione B: Eventi Storici

I Goner

Il Libro della Verità

In onore della stessa Nyana e del suo illustre antenato, la "Fondazione per la Verità sulla Terra" fu rinominata in "i Gunner"; lo stesso cambiamento linguistico che avrebbe cambiato il nome dell'intero gruppo in "i Goner".

Da una credenza a una setta

"Il Libro della Verità" iniziato nel 211 NT, era stato inteso come un archivio storico di testi, immagini video e dati: il suo scopo fu di catalogare tutte le informazioni storiche verificabili riguardo "Gaia" - il pianeta precedentemente conosciuto come la Terra - e i primi anni della separazione. Testimonianze e trattati storici vennero aggiunte in seguito. Mentre il documento fu inteso come un puro lavoro accademico, divenne presto conosciuto ai più come "La Bibbia Goner". I Goner stessi furono trattati con la deferenza accordata spesso a una setta religiosa, e nel corso del tempo il movimento iniziò ad assumere proprio le caratteristiche di una setta.

I secoli immediatamente successivi videro i Goner svolgere un ruolo marginale nelle questioni interstellari; per la maggior parte degli Argon la Terra rimase una storia per bambini. Alla fine i Goner stabilirono un'università, il "Tempio Goner", in un settore remoto e tranquillo dove si ritirarono per continuare la loro pacifica e incessante ricerca storica sui segreti della Terra.

La Federazione Argon

Una confederazione interplanetaria di governi

Il primo conflitto Xenon

L'anno 215 NT vide il primo confronto militare su vasta scala con i Terraformer dalla separazione della Terra e sarebbe diventato celebre come "la Prima Guerra Xenon". Gli Argon subirono perdite enormi, tra le quali la distruzione del centro ultra-moderno di Antigone, ma alla fine presero il controllo della guerra e riuscirono a sconfiggere le macchine.

Secessioni

Gli eventi della Prima Guerra Xenon avrebbero avuto serie ripercussioni. Disaccordi politici con il governo centrale di Argon Prime ebbero come conseguenza la secessione di due sistemi: il 219 NT vide la formazione del primo Stato Libero di Solara, e quattro anni dopo nacque la Lega Libera di Hatikvah. Nonostante le loro differenze entrambi i sistemi furono d'accordo nel formare una nuova alleanza e nel 241 l'alleanza, che creava la Federazione Argon, fu firmata.



I Boron

I primi contatti con il Regno dei Boron si svolsero nel 323 NT.

La Federazione Argon

Attacco e Difesa

I Boron, una pacifica razza di creature acquatiche, furono molto aperti alla negoziazione di trattati e così dopo soli quattro mesi dal primo incontro furono firmati accordi commerciali e culturali tra Terra Argon e Cuore del Regno, il settore natale dei Boron.



Questi accordi formarono le basi per trecento anni di relazioni successive e tra le due razze si creò una forte alleanza.

La Campagna Boron

Un anno dopo il primo contatto con il Regno dei Boron, il Regno stesso fu attaccato da navi da guerra di origine sconosciuta, insieme a una piccola flotta di navi Paranid. Fu solo grazie all'aiuto dei nuovi alleati che i Boron riuscirono a respingere l'attacco.

La nuova razza divenne nota come Split, e il coinvolgimento dei Paranid nell'attacco portò a grandi tensioni tra Terra Argon e Terra Paranid. Cinque anni dopo i contatti diplomatici furono annullati.

La Comunità dei Pianeti

I Teladi, gli ultimi arrivati

La Gilda dei Fondatori

Nello sforzo di evitare altri scontri nel 328 NT venne fondata la Comunità dei Pianeti. Inizialmente comprese soltanto la Federazione Argon e il Regno Boron in una cosiddetta "Gilda della Fondazione". I Paranid e gli Split rifiutarono di unirsi alla Comunità, formando una propria alleanza.

Il conflitto di Aldrin

Il conflitto Boron aveva visto necessariamente Terra Argon ritirare risorse dai suoi alleati. La situazione divenne così tesa nello Stato Libero di Solara che Anthea Demetres, governatore in carica di Aldrin, non ebbe altre alternative che interrompere la connessione con la Federazione Argon e la Comunità dei Pianeti. Nel 334 NT si persero i contatti con Solara.

Duecento anni di guerra fredda

I successivi due secoli furono caratterizzati da una moderata crescita economica e dal raggiungimento di traguardi scientifici per tutte le specie. L'inizio della fine di questo periodo di guerra ebbe luogo nel 489 NT quando i Paranid, a seguito di un lungo e difficoltoso lavoro di diplomazia, furono d'accordo nell'unirsi alla Comunità dei Pianeti.

La Comunità dei Pianeti

La riforma del tempo e delle finanze

Gli Split si unirono nel 514 NT e questo delicato periodo ebbe fine.

I Teladi, in ultimo

Si ebbero contatti nel 550 NT con un'altra specie, che si faceva chiamare Teladi. Apparentemente alla ricerca del loro pianeta natale perduto, Ianamus Zura, i nuovi arrivati dimostrarono presto di essere uomini d'affari astuti, dotati della straordinaria capacità di sfruttare al meglio anche le situazioni peggiori. Come razza non si rivelarono violenti ma la loro natura introversa e la tendenza ad essere avari non li mise in buona luce con le altre razze. A parte questo non ci volle molto affinché i Teladi si ponessero sulla buona strada per essere la prima potenza finanziaria della Comunità dei Pianeti.

Le riforme

Nel 589 NT venne introdotto una moneta unica nella Comunità dei pianeti, i Crediti, che presto accolse i favori di tutte le specie. Allo stesso tempo i Teladi furono in grado di promuovere l'utilizzo del tempo Zuran, che teneva conto dell'effetto delle grandi distanze interstellari e della velocità relativistica. Anche se il concetto di un riferimento temporale basato sulle emissioni di una pulsar sembrò inutilmente complicato, offrì una soluzione senza paragoni al problema della misurazione del tempo.

Contatto con la Terra

L'arrivo di Kyle William Brennan e Elena Kho

L'attività Xenon iniziò ad aumentare dopo il 730 NT. A questo punto sembrò che le macchine stessero portando avanti un attacco contro la Comunità dei Pianeti o qualcun'altro, una sorta di offensiva su vasta scala.



Una nave dotata di Jumpdrive arriva dall'Antica Terra

Nel momento del picco massimo di attività Xenon, nel 742 NT, accadde qualcosa che nessuno poteva aver previsto. Una nave spaziale arrivò in un angolo remoto della Comunità dei Pianeti, in un settore appartenente alla Compagnia Teladi. Fatto ancora più sorprendente fu che non aveva seguito un piano di volo attraverso la rete di portali, anche se era apparsa in prossimità di un portale. Questa nave, di conseguenza, possedeva un Jumpdrive funzionante.



Il nome del capitano di questa nave era Kyle William Brennan, la prima persona dalla Terra ad arrivare nella Comunità dei Pianeti da oltre settecento anni. Solamente due settimane dopo, un altro uomo arrivò in cerca di una sua amica, il Maggiore Elena Kho.

Contatto con la Terra

Il Secondo Conflitto Xenon

Brennan e la sua nave, la USC X, divennero soggetto di incessanti ricerche da parte di Xenon, del Patriarca Split e dei Paranid. Il Regno dei Boron offrì una amicizia incondizionata, mentre la Federazione Argon rimase neutrale.

I Goner sentendo notizie di questi contatti con una persona proveniente dalla Terra, videro ciò come una opportunità per fare davvero la differenza. Con l'aiuto di un organo operativo dei Servizi Segreti Argon, i Goner escogitarono un piano che prevedeva di portare la USC X in segreto, e in sicurezza, ad Argonia City.

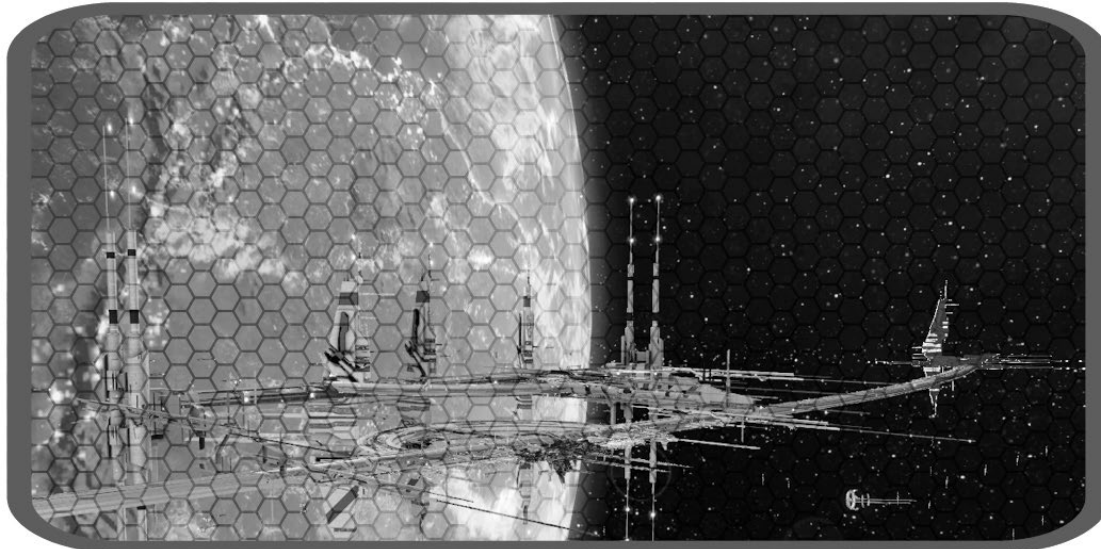
La vittoria contro gli Xenon

Mentre Brennan giunse ad Argonia City, gli Xenon lanciarono la loro attesa offensiva contro l'intera Comunità dei Pianeti. Brennan immediatamente offrì il suo supporto; anche se il Jumpdrive era stato distrutto, la USC X era comunque equipaggiata con un motore a materia/antimateria che superava nettamente in termini di efficienza e potenza la tecnologia Xenon e quella della Comunità dei Pianeti.

Brennan fu in grado di fare buon uso di questo notevole vantaggio, riuscendo a distruggere o bloccare molte strutture Xenon adibite alla produzione di rifornimenti e di energia. L'offensiva Xenon, nota come la Seconda Guerra Xenon, fu sul punto di concludersi ancora prima di iniziare e Brennan venne proclamato in tutto l'universo "Eroe del Conflitto Xenon".

Contatto con la Terra

La ricostruzione della Terra



La riscoperta della Terra

Per Kyle William Brennan e Elena Kho fu una vittoria di Pirro. Nonostante il loro grande trionfo e i molti tentativi fatti da un team di fisici teorici guidati dal Dr. Siobhan Norman, si rivelò impossibile giungere ai piani costruttivi del Jumpdrive danneggiato a bordo della nave di Kho, la USC Getsu Fune. Sarebbero dovuti trascorrere venti anni prima che la tecnologia di una nave Khaak avrebbe permesso la creazione di un microtunnel, aprendo la strada per il ritorno sulla Terra.

Questi venti anni portarono grandi cambiamenti sulla Terra. In previsione di un possibile nuovo attacco da parte dei Terraformer, il governo concentrò gli sforzi su una serie di importanti miglioramenti. Venne costruita una notevole flotta spaziale e la Terra venne circondata da un enorme anello difensivo, il Torus Aeternal, che stazionava in un'orbita permanente a 500 chilometri di distanza dalla superficie del pianeta.

Terran Conflict

Un dissenso tra amici

Quasi immediatamente, la Federazione Argon è stata coinvolta ancora una volta in una guerra. Il conflitto Kha'ak che si è verificato tra il 761 e il 765 NT è stato vinto dalla Federazione Argon grazie al supporto militare della Terra e l'intervento del Comando Spaziale Unito. Gli Argon non si aspettavano questo evento: presi dall'euforia della vittoria ed entusiasti dei loro nuovi alleati, offrirono un posto nella Federazione Argon alla Terra.

Tuttavia, poco prima che il Governo Terrestre e del Sistema Solare Esterno (GTSSE, formalmente il Governo Mondiale) intraprendesse una vaga alleanza con la Federazione Argon, il GTSSE declinò formalmente l'offerta di un posto nella Comunità dei Pianeti. La Terra si vedeva superiore: anche se il loro territorio era limitato ad un singolo sistema stellare, la loro tecnologia era innegabilmente molto avanzata.

La Terra mostra i muscoli

Nonostante il loro rifiuto ad unirsi alla Comunità dei Pianeti, la Terra stava tentando di esercitare la propria influenza sulla Federazione Argon.

Nel 772 NT venne creato di nascosto un servizio segreto: quando questo network venne alla luce numerosi anni dopo, le relazioni tra la Federazione e la Terra si erano notevolmente congelate.

Terran Conflict

La rete dei portali crolla

Nel 774 NT i fatti presero una delle peggiori pieghe possibili quando, seguendo le leggi della Legislazione per il Controllo delle AGI, il GTSSE ordinò ad una flotta USC di raggiungere i confini del territorio della Federazione Argon. Il conflitto fu inevitabile.

Terra Argon continua l'offensiva

Non c'era alcuna possibilità per la flotta Argon di sconfiggere le forze dell'USC in uno scontro diretto. Per questo motivo scelsero di utilizzare la tecnologia Terraformer sviluppata in segreto di recente dai Beryll: furono costruite delle nuove navi CPU con i loro droni utilizzando le nuove tecnologie dei portali per mantenere le linee di rifornimento.

In preparazione all'assalto, Saya Kho e Sherman Hiato iniziarono a servire come operativi sotto copertura nel Sistema Solare, nel mentre lo Split Neham t'Gllk prese il controllo dell'operazione.



Terran Conflict

La Seconda Guerra Terraformer



La Seconda Guerra Terraformer iniziò nella primavera dell'Anno Terrestre 2946. Una flotta, sotto il controllo dei Beryll, di navi Terraformer e droni arrivarono nel Sistema Solare e iniziarono un attacco sistematico ai pianeti interni: Venere, Marte e la Terra. L'intera flotta Terrestre era in un altro sistema e non venne richiamata in tempo. La Terra era senza difese.

Il Torus Aeternal, l'ultima linea di difesa della Terra, venne distrutto il 5 Febbraio 2948, lasciando il Pianeta Blu completamente senza speranze e alla mercé degli sciame dei droni Terraformer.

La flotta composta da oltre dieci miliardi di droni e navi CPU fu distrutta solamente grazie allo sforzo del Dr. Jei Niri, il Primo Ammiraglio Tebathimanckatt e il Tenente Colonnello Elena Lindisfarne Kho, che decise di sacrificare la propria vita per salvare il pianeta che ancora chiamava Casa.

La fine della Comunità dei Pianeti

L'Alleanza delle Parole

Nessuno sa il perché, nel 17 Dicembre 2947, tutti i portali nei territori della Comunità dei Pianeti si spensero. Anche il portale costruito dai Terrestri non riuscì più a raggiungere la sua destinazione. I salti all'interno dei settori rimanevano possibili, ma le connessioni interstellari non poterono più essere create.

Con un solo gesto, centinaia di alleanze furono spazzate via assieme alle federazioni planetarie. I commerci interstellari e gli scambi culturali cessarono e ancora una volta ogni mondo era confinato al proprio sistema stellare nel cupo silenzio della galassia. La Comunità dei Pianeti era finita.

Una voce dall'oscurità

Nella primavera dell'anno 801 NT, sedici anni dopo l'effettiva fine della Comunità dei Pianeti, dei droni messaggeri partiti da Terra Paranid arrivarono a Nishala, il pianeta natale dei Boron, e su Terra Argon. I Paranid erano riusciti in un qualche modo a determinare le coordinate fisiche dei pianeti principali delle altre razze. Anche se i portali rimanevano inattivi, la velocità dei droni messaggeri, prossima a quella della luce, permise almeno una sorta di comunicazione tra le razze.

Nacque così la “Alleanza delle Parole”.

SEZIONE C

I Terraformer e gli Xenon

Il Progetto Terraformer

Contesto storico e origini

La storia del Progetto Terraformer è intrinsecamente collegata con la scoperta della rete di portali extraterrestri, così come con lo straordinario sviluppo tecnologico e economico durante i secoli dei primi viaggi spaziali.

Durante il suo viaggio di due-tre anni, la nave di ricerca USCSS Winterblossom, sotto il comando di Renè Farnham, raccolse, prima di tornare sulla Terra, una enorme quantità di dati.

Oltre ai dati astronomici, le scoperte più importanti furono le seguenti:

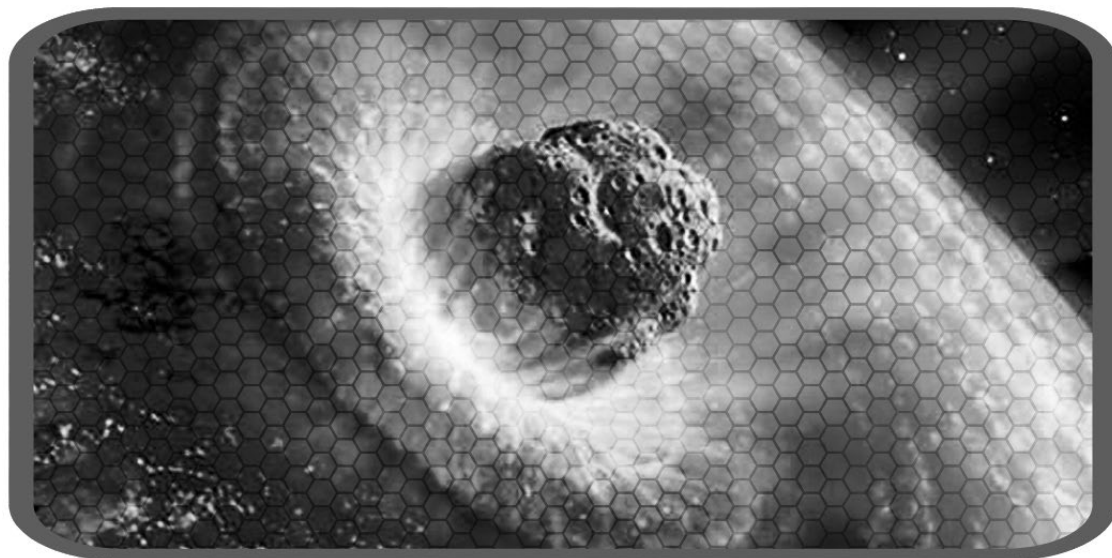
1. La rete di portali era vasta. Anche se la Winterblossom visitò almeno 200 sistemi solari, il numero di sistemi contenenti portali fu stimato di oltre un migliaio.
2. Non furono trovate tracce di forme di vita intelligenti. Non si trovarono tracce dei costruttori dei portali e nemmeno mondi con popolazioni indigene.
3. Assieme a innumerevoli e inabitabili pianeti gassosi e giganti silicei, furono trovati un numero incredibile di pianeti simili alla Terra, tutti orbitanti all'interno della biosfera della stella.

Anche se nessuno fu in grado di suggerire una spiegazione a questa particolare configurazione dei portali, gli scienziati e i politici furono d'accordo nel sostenere che doveva essere visto come un invito alla colonizzazione, invito rivolto forse proprio al genere umano stesso.

Il Progetto Terraformer

Contesto storico e origini

Già a partire dall'inizio dei primi anni del ventunesimo secolo, fisici di spicco come il Professor Stephen Hawking spinsero l'umanità a lasciare la Terra appena sarebbe stato possibile. La loro argomentazione principale si basava sulla fragilità della vita: un singolo asteroide di notevoli dimensioni che avesse impattato contro la Terra sarebbe stato sufficiente per spazzare via l'intera civiltà umana, così come l'esplosione di una supernova vicina o una tempesta solare massiccia.



Sarebbe stata solo una questione di tempo prima che giungesse una nuova grande estinzione di massa. L'ultima speranza di sopravvivenza per il genere umano era la colonizzazione di altri pianeti, preferibilmente quelli orbitanti intorno ad altre stelle.

Febbre Stellare

Nel ventiduesimo secolo si può dire che l'umanità si precipitò verso le stelle. Le basi economiche erano state poste da tempo: guerre, carestie e povertà erano state estirpate dalla faccia del Pianeta Blu.

Il Progetto Terraformer

Contesto storico e origini

Tutto ciò era stato spazzato via per far spazio a un nuovo desiderio comune, un nuovo scopo per l'umanità; nel tempo l'umore prevalente divenne noto come "Febbre Stellare". Non fu quindi una sorpresa quando il Governo Mondiale annunciò la decisione di colonizzare i mondi oltre i portali.

La terraformazione come necessità

Anche se molti mondi scoperti dalla Winterblossom erano in teoria abitabili, spesso non erano in grado di ospitare perfettamente le forme di vita terrestri. L'atmosfera di molti pianeti era irrespirabile e spesso l'intera ecosfera era satura di tossine. In alcuni casi le faglie geologiche erano molto superficiali, in altri la temperatura in superficie era troppo bassa o le difficoltà meteorologiche erano prevalentemente sconvolgenti.

Affinché questi pianeti potessero essere colonizzati, la loro ecosfera avrebbe dovuto essere adattata in base alle necessità umane. Le prime implicazioni etiche riguardo il processo di "terraformazione" furono immediatamente liquidate poiché nessuno dei pianeti selezionati per il processo mostrava di possedere forme di vita più grandi delle dimensioni di un batterio.

Il Progetto Terraformer

Contesto storico e origini

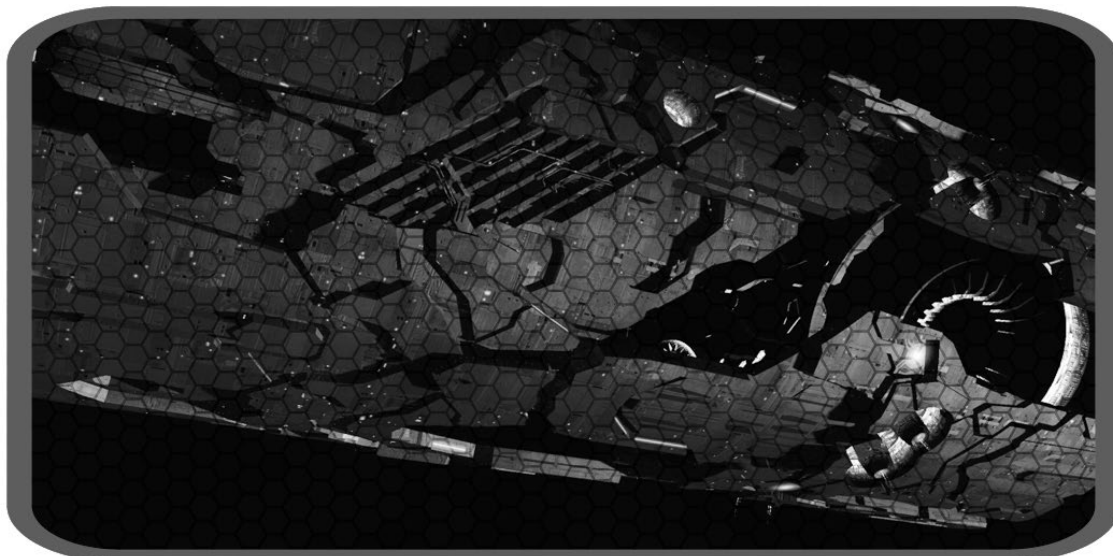
Navi spaziali automatiche e auto-sufficienti

Fu stabilito che l'utilizzo delle tecnologie convenzionali di terraformazione anche su un singolo pianeta avrebbe richiesto centinaia, forse migliaia, di anni; inoltre ogni pianeta, avendo caratteristiche uniche, avrebbe richiesto un approccio particolare per essere terraformato. Con queste condizioni è probabile che il progetto avrebbe richiesto una durata di tempo spropositata. Non sorprende che fu ritenuto inaccettabile: la Terra, si disse, poteva essere soggetta a una catastrofe in qualsiasi momento. Oltre a ciò la febbre per lo spazio attraversava tutto il pianeta e la popolazione della Terra voleva camminare su altri mondi, non aspettare nella speranza che un giorno lo avrebbero potuto fare i loro discendenti.

In questa situazione una commissione di esperti presentò al Governo Mondiale, molti anni dopo il ritorno della USCSS Winterblossom, un metodo che, secondo loro, avrebbe permesso di accelerare notevolmente il processo di terraformazione. La proposta, scritta in migliaia di pagine, suggeriva la costruzione di una flotta di navi spaziali autonome e auto-sufficienti, una per ogni mondo che era necessario colonizzare. Equipaggiate con la più evoluta tecnologia di intelligenza artificiale disponibile, queste macchine avrebbero determinato autonomamente la più appropriata strategia per la terraformazione dei pianeti scelti. Avendo fornito loro anche la capacità di estrarre risorse per il loro funzionamento, le macchine non avrebbero richiesto controllo o rifornimenti. Questo innovativo documento fu intitolato semplicemente "Terraformer".

La Prima Flotta

L'inizio del progetto



Ool

Dopo un'approfondita fase di test ebbe inizio la costruzione della prima Nave Madre Terraformer. Poiché formò il cuore delle operazioni di terraformazione, divenne nota come la "nave CPU" o "TF/CPU". Questa prima TF/CPU ricevette il codice identificativo "TF/CPU 0001-00.00.00.00.00.00.00-00" o #0001 per brevità. Non passò molto tempo prima che gli ingegneri impegnati nel progetto trasformassero il codice esadecimale in un nome pronunciabile: Ool. A sua volta ciò formò la base della tradizione che sarebbe continuata fino a quando l'ultima nave madre fu lanciata molti decenni dopo: al momento del lancio ogni nave CPU sarebbe stata battezzata con un nome "umano" generato a partire dal suo codice esadecimale.

La Prima Flotta

La prima proposta sui Terraformer prevedeva tre punti di sviluppo, e ogni punto corrispondeva a una flotta Terraformer.

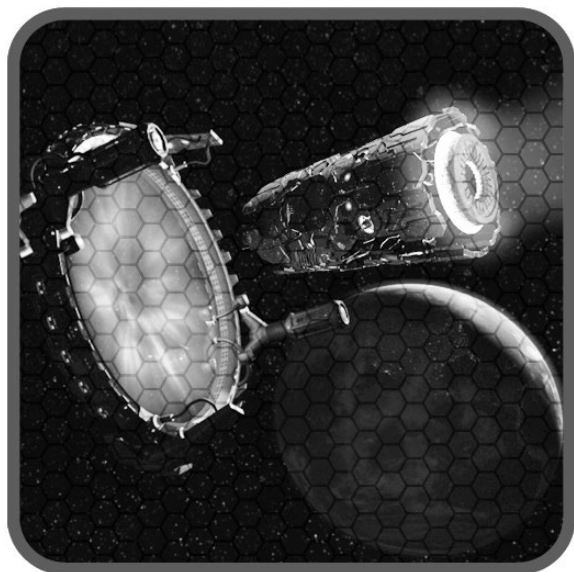
La Prima Flotta

Taurus

Mentre la Prima Flotta fu equipaggiata con una intelligenza artificiale di alto livello, o AGI, la commissione di esperti fu più cauta nel rilasciare navi robotiche autonome nell'universo senza test aggiuntivi. Per questa ragione la Prima Flotta non fu completamente autonoma ma supervisionata da un gruppo di scienziati che vivevano a bordo della nave CPU.

Verso Taurus e oltre

Il 26 Maggio 2066 la Prima Flotta lasciò il Sistema Solare per attraversare il portale della Terra verso Taurus. Taurus era stato selezionato come primo tentativo di terraformazione sia a causa della vicinanza dalla Terra - era infatti necessario effettuare un solo salto - sia perchè la sua ecosfera era molto simile a quella della Terra. Ci si aspettava, quindi, che sarebbero state sufficienti piccole modifiche per la sua colonizzazione.



Ci furono relativamente pochi intoppi per un progetto di tale dimensione, e così dopo soli 14 anni dall'inizio della terraformazione, il processo era già completo. La Prima Flotta si mosse verso il suo prossimo obiettivo e i primi cento coloni si trasferirono verso le loro nuove terre. Molte migliaia di persone li avrebbero seguiti, ma i nomi di queste persone sarebbero stati ricordati per sempre.

La Seconda Flotta

Macchine di Von Neumann



Il principio di auto-riproduzione delle macchine era stato scoperto e descritto nella teoria dal fisico americano Dr. John von Neumann nei primi anni del ventesimo secolo, ma sarebbero stati necessari altri cento anni di esperimenti prima che si creasse anche la più semplice macchina di Von Neumann (VN). La tecnologia e la metodologia per permette-

re a macchine straordinariamente complesse di replicarsi fu esplorata matematicamente dal Dr. Terence Winegrave e dal suo team attorno alla metà del ventunesimo secolo, prima di venire implementato molti anni dopo ancora.

La Seconda Flotta

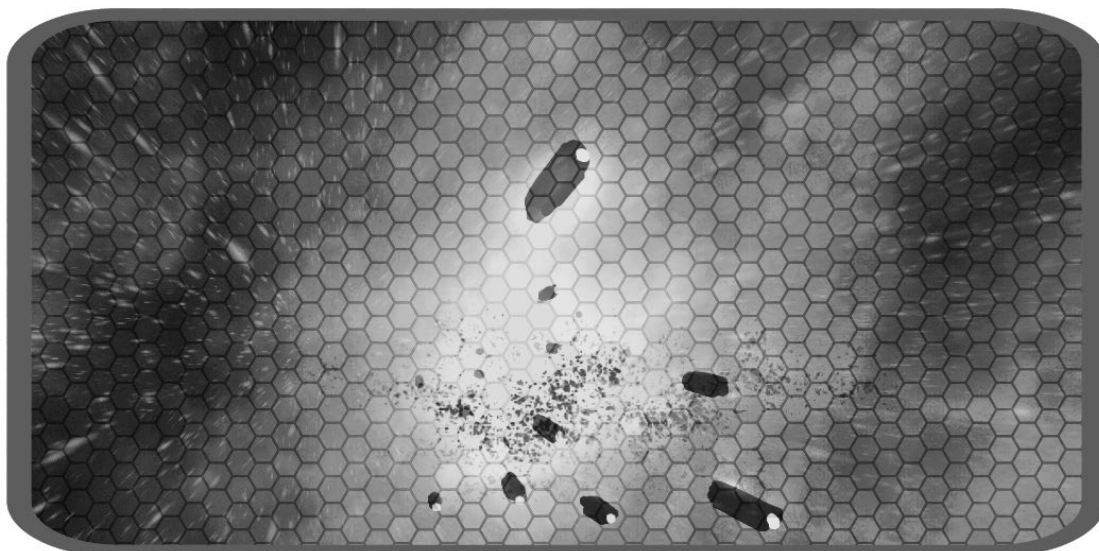
È rilevante il fatto che la costruzione della Seconda Flotta iniziò già prima del lancio della Prima. In accordo con i piani originali già programmati anni prima, questa flotta era composta da autentici Terraformer Von Neumann, in grado di acquisire autonomamente le risorse di cui necessitavano e di duplicarsi, non avendo quindi più bisogno di alcun rifornimento dalla Terra.

Si pensò che ciò avrebbe accelerato drasticamente il processo di terraformazione senza comportare un aumento eccessivo nel costo di costruzione.

La Seconda Flotta

Nuove tecnologie permettono la creazione dei Terraformer VN

Da questo punto in avanti ogni flotta Terraformer sarebbe stata costituita di 256 navi TF/CPU, 8192 navi robotiche e oltre 200.000.000 di droni, tutti impegnati su un singolo pianeta.



La terraformazione di Aldrin

La Seconda Flotta lasciò il Sistema Solare attraverso il portale della Terra l'11 Settembre 2084. La sua destinazione era un altro pianeta simile alla Terra, scoperto e denominato Aldrin molti anni prima da René Farnham durante lo storico volo della Winterblossom. Anche se la Seconda Flotta era in grado di auto replicarsi, essa rimase, come i suoi predecessori, sotto il controllo diretto di un equipaggio umano a bordo della nave CPU primaria. A differenza dell'equipaggio precedente, però, gli ingegneri di questo gruppo non erano stati istruiti per interferire con i processi automatici dei Terraformer, ma si sarebbero limitati ad osservare.

Aldrin fu terraformato in sei anni da una flotta di Terraformer più piccola di quanto era stato programmato.

La Terza Flotta

La fine del progetto

Una questione di etica

Negli anni seguenti la partenza della Seconda Flotta, un crescente numero di persone chiese la cancellazione dell'intero progetto Terraformer. Si disse che le macchine spaziali di Von Neumann, in grado di replicarsi, erano un profondo pericolo per la vita intelligente in tutta la galassia. I matematici e i programmatori provarono senza ombra di dubbio che il degrado degli obiettivi - i cambiamenti dalla programmazione iniziale causati dall'evoluzione delle macchine - non poteva essere esclusa completamente. La probabilità che si verificasse il degrado degli obiettivi in una intelligenza artificiale di tipo AGI durante un periodo di molti milioni di anni era piuttosto alta.

Argomentazioni pro e contro

Tra i sostenitori più influenti della continuazione del progetto Terraformer vi fu il Dr. Marteen Winters, Capo Progetto della nave di terza generazione TF/CPU #deff. Tra il 2096 e il 2098, Winters appoggiò con forza il progetto, facendo leva sugli straordinari benefici per l'umanità in termini economici e sociali. Fu in grado di persuadere un certo numero di esperti, e tutti assicurarono la sicurezza del progetto.

I suoi sforzi comunque non furono sufficienti e la commissione di esperti del Governo Mondiale, guidata da Namiko Hitomi, non si convinse. Nel 2099, poco prima della partenza della Terza Flotta, un ordine esecutivo cancellò il progetto con effetto immediato.

La Terza Flotta

Aggiornamenti del software e protocollo di autodistruzione

L'ordine, inoltre, chiedeva la cancellazione di tutte le unità Terraformer. I critici sottolinearono che a questo punto la Seconda Flotta si trovava alla settima generazione e che il numero attuale di unità e la loro posizione erano sconosciuti. Inoltre, nel software dei Terraformer VN non era stato implementato nessun protocollo di auto-distruzione.

L'applicazione dell'aggiornamento

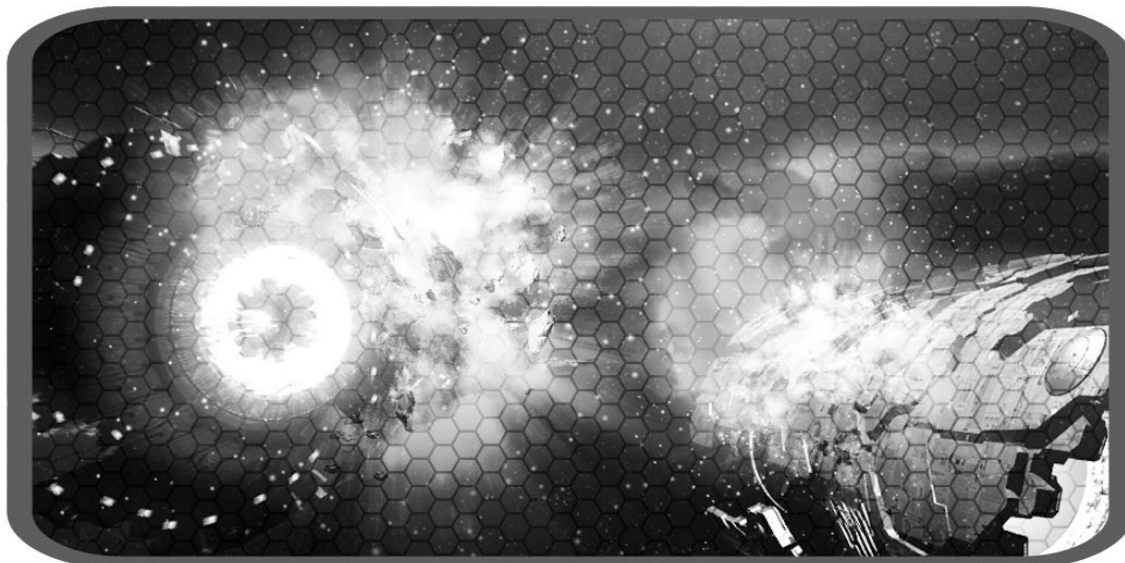
Namiko Hitori, l'esperto sui Terraformer per il Governo Mondiale, confermò che i protocolli di autodistruzione erano assenti dal software Terraformer e ordinò che fossero immediatamente aggiornati con un programma che avrebbe permesso alle unità Terraformer di autodistruggersi. Una volta pronto, il software fu distribuito attraverso droni messaggeri e via radio a tutte le flotte Terraformer la cui posizione era nota e ai discendenti delle flotte stesse. La patch funzionava anche come un virus biologico, forzando tutte le navi TF/CPU a trasmettere il software alle altre unità.

Il comando di autodistruzione

Quando venne completata la patch del sistema, il Centro di Controllo della missione trasmise il comando di autodistruzione alla Prima e alla Seconda Flotta, e naturalmente anche alla Terza flotta in attesa di essere lanciata. L'opinione comune era che sarebbero stati necessari 25 anni per raggiungere anche le unità Terraformer più lontane.

L'incidente dei Terraformer

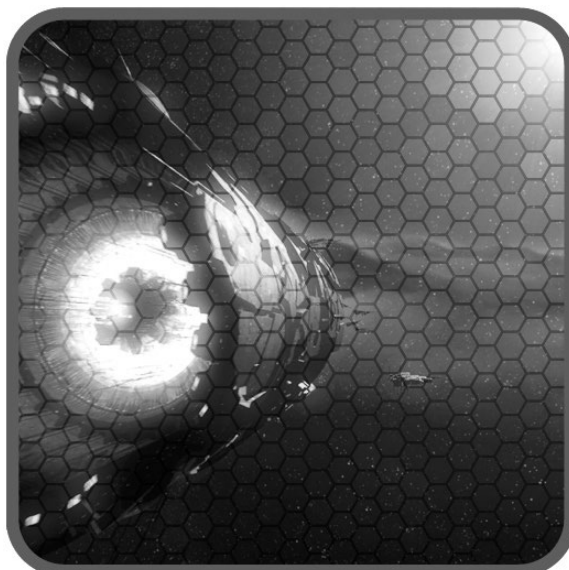
Il furto della TF/CPU #deff



Il furto della TF/CPU #deff

Winters, che stava incominciando a manifestare apertamente la propria disapprovazione riguardo il comando ADS, riuscì ad intercettare e a modificare segretamente l'aggiornamento del software prima che l'ultima nave della Terza Flotta, #deff, lo ricevesse e lo elaborasse.

Ignorando gli ordini, egli attivò i propulsori principali della nave e tracciò una rotta per lo spazio profondo, evitando completamente il portale della Terra.



L'incidente dei Terraformer

La battaglia per #deff

Il Governo Mondiale inviò immediatamente la USCSS Chameleon, una delle sue poche navi da guerra rimaste operative, per intercettare l'unità Terraformer VN in fuga. Nonostante la sua velocità fosse in aumento, il Sergente Benjamin B. Gallagher riuscì a raggiungere l'unità Terraformer e a iniziare un tentativo d'abbordaggio; nel conseguente conflitto a fuoco, Marteen Winters, anche se non era addestrato a combattere come Gallagher, riuscì con successo nel difendersi usando la sua vasta conoscenza della nave per preparare un'imboscata. La TF/CPU #deff fuggì attraverso lo spazio profondo e due settimane dopo la Chameleon fu costretta a ritornare verso la Terra. #deff era andata. Nelle decadi che seguirono, questo incidente sarebbe diventato per tutti una semplice parentesi storica.

Winters entra in criostasi

Marteen Winters era pienamente cosciente del fatto che la TF/CPU avrebbe impiegato secoli o addirittura migliaia di anni per raggiungere un pianeta abitabile. Alla fine impiegò i cinque anni seguenti nella costruzione di una camera criogenica prima di entrare in criostasi, confidando che il suo crimine sarebbe stato dimenticato nel corso del tempo e rimanendo convinto che le persone, in un futuro lontano, sarebbero state molto più favorevoli all'idea di far ripartire il progetto Terraformer.

Il ritorno dei Terraformer

La flotta dimenticata



Durante i decenni che seguirono, il progetto Terraformer fu completamente dimenticato ma l'umanità ebbe un periodo di straordinario sviluppo economico e scientifico.

Storici e scienziati erano d'accordo nel sostenere che anche il più distante Terraformer VN aveva ricevuto il comando di autodistruzione e lo aveva eseguito. Si credette, quindi, che non sarebbe stato necessario terraformare altri pianeti, poiché i 14 pianeti resi abitabili per gli umani sembravano sufficienti per molti secoli di espansione.

I Terraformer sulla Terra

Il 2 Gennaio 2145 il portale per la Terra si attivò inaspettatamente. Sei navi TF/CPU e centinaia di unità minori apparirono attorno alla Terra e immediatamente iniziarono a prepararsi per il processo di terraformazione.

Il ritorno dei Terraformer

La Battaglia per il Sistema Solare

La flotta Terraformer rifiutò tutti gli ordini di annullare la terraformazione della Terra. Un intervento armato delle forze terrestri era praticamente impensabile: il Comando Spaziale Unito possedeva solo 23 navi e nessuna di queste era stata ben mantenuta nel corso dei decenni precedenti. Trovare forze sufficienti per controllare queste vecchie navi si rivelò un'impresa ancora più ardua.

Degrado degli obiettivi

Fu immediatamente ovvio fin dall'inizio che i Terraformer VN avevano subito qualche processo evolutivistico: le navi erano praticamente irriconoscibili, molto diverse dalle unità costruite sulla Terra. Fu presto scoperto che la flotta Terraformer che stava invadendo il sistema solare non era la Seconda Flotta, come era stato ipotizzato in un primo momento: questa flotta era composta dai loro discendenti, di almeno dodici generazioni successive.

Mentre le navi da battaglia vecchie di 23 anni comandate da un equipaggio insufficientemente addestrato si mossero per prendere posizione intorno alle navi TF/CPU, accadde il peggio: sentendosi minacciati, i Terraformer non reagirono semplicemente difendendosi ma passarono anche all'attacco. Questa reazione colse le navi USC di sorpresa: le specifiche degli originari Terraformer VN non includevano nè armi nè capacità strategiche: il degrado degli obiettivi accaduto su queste macchine andava ben oltre le peggiori aspettative dei maggiori esperti di AGI. In questo primo attacco vennero distrutte diciassette navi USC.

Il ritorno dei Terraformer

Gli asteroidi bombardano la Terra

Tra le restanti sei navi vi era l'ammiraglia della flotta terrestre, la USCSS Dragonfyre, sotto il comando di un pilota formalmente esperto nella ricerca e nel salvataggio di nome Nathan R. Gunne. Nelle settimane seguenti Gunne avrebbe dimostrato di possedere una profonda conoscenza in ambito strategico.

Bombardamenti mirati sulla Terra

Non avendo vere armi a loro disposizione, i Terraformer iniziarono a deviare degli asteroidi dalla loro orbita per bombardare la Terra. Il più grande aveva un diametro di quasi un chilometro: si schiantò nel centro geografico del continente Nord Americano e causò una estinzione di un livello tale come non si vedeva sulla



Terra da quando un asteroide di dimensioni paragonabili avevo causato l'estinzione dei dinosauri, 65 milioni di anni prima. Nelle prime due settimane era stato versato un tributo di 650 milioni di morti per la guerra Terraformer. Negli anni che seguirono la fine della guerra carestie e malattie avrebbero moltiplicato questo numero per otto volte.

Il ritorno dei Terraformer

Nathan R. Gunne

Utilizzando gli schemi originali, un gruppo di esperti di AGI creò con successo un nucleo AGI indipendente, l'unità centrale di calcolo dei Terraformer VN. Questo nuovo centro fu installato a bordo della USSCS Dragonfyre e fu attivato. Anche se il nuovo nucleo AGI non era pronto entrò in conflitto con la flotta Terraformer che stava attaccando la Terra: fino a quando questo conflitto non sarebbe stato risolto, i Terraformer non potevano fare altro che seguire la USSCS Dragonfyre e il finto nucleo di calcolo.

Distruzione del portale

Ancora impegnato in battaglia, il grosso della flotta Terraformer fu trascinato dalla USSCS Dragonfyre attraverso il portale della Terra. Ciò che rimaneva delle navi da battaglia USC seguirono l'ammiraglia, insieme a numerose navi civili che avevano preso parte alle battaglie nelle precedenti due settimane.

Pochi minuti dopo che l'ultima nave Terraformer sparì, venne ordinata ed eseguita la distruzione del portale. Le ultime navi Terraformer rimaste nel sistema solare vennero distrutte a costo di altre innumerevoli vite umane.

In ogni caso la Terra era ridotta in macerie, anche se ciò che ne restava era al sicuro. La battaglia per le colonie terrestri al di là del portale, ormai distrutto, era appena iniziata.

Oltre la Terra

La Battaglia per Taurus

Le quattro navi TF/CPU rimanenti giunsero attraverso il portale dalla Terra seguite da circa 100 unità più piccole; immediatamente iniziarono ad attaccare Taurus, scatenando una distruzione simile a quella inflitta a quel meraviglioso pianeta che era la Terra. Fu solo per il fatto che la popolazione era relativamente bassa che il bilancio delle vittime fu inferiore.

La ritirata dei Terraformer

Anche se la USSCSS Dragonfyre e le altre navi Terrestri avevano poche armi, la guerra aveva insegnato molto ai piloti dei comportamenti dei Terraformer. Con una serie di attacchi di guerriglia, le deboli navi Terrestri riuscirono a distruggere le unità Terraformer e a scappare senza essere distrutte.



Dopo una prolungata situazione di stallo durata più di sei settimane, le rimanenti navi TF/CPU furono obbligate ad una ritirata.

Gunne non era a conoscenza del fatto che il portale per la Terra era stato distrutto come pianificato, in modo da ridurre i rischi di un nuovo attacco Terraformer alla Terra, per questo scelse di distruggere il portale che una volta portava alla Terra prima di ritornare con la sua flotta su Taurus.

Da Terraformer a Xenomorfi

L'evoluzione delle macchine

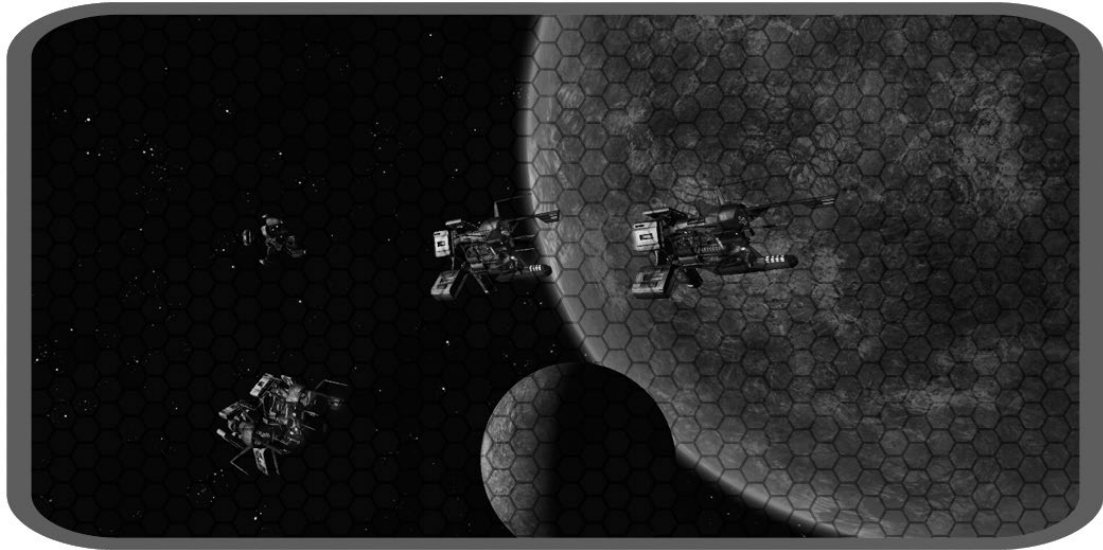
Dopo la vittoria di Nathan R. Gunne, sembrò che i Terraformer fossero spariti per sempre: nelle decadi successive non ci fu nessun attacco o avvistamento. Gunne e gli altri veterani di guerra erano, comunque, pienamente consapevoli che un giorno le macchine sarebbero tornate con un arsenale più avanzato e delle Intelligenze Generali Artificiali superiori. Le colonie, ora separate dalla Terra, non erano in grado di sconfiggere un'altra volta una flotta di macchine tecnologicamente avanzate. Gunne decise quindi di concentrare tutte le risorse di Taurus per costruire una nuova civiltà sulle ceneri del passato. Era sua convinzione che una società avanzata industrialmente fosse l'unico modo per costruire rapidamente una forza di difesa spaziale.

Incontri misteriosi

Nell'anno Terrestre 2330, circa 160 anni dopo la Guerra Terraformer, le navi di pattuglia iniziarono ad incontrare delle navi spaziali sconosciute che rifiutavano di rispondere alle richieste di identificazione. Questi confronti iniziali si svolsero senza violenza: era molto più plausibile che i vascelli sconosciuti non fossero dei Terraformer ma delle navi comandate da equipaggi composti da forme di vita non umane. Questa era una prospettiva agghiacciante: durante le decadi trascorse dallo storico viaggio della USCSS Winterblossom non erano mai state trovate le tracce di forme di vita aliena. Con sorprendente alacrità, il termine "Xenomorfo" (parola proveniente dal greco antico per "forma aliena") divenne di uso comune.

Gli Xenon

Un rifugio



Nel 2370, 210 anni dopo la guerra, iniziarono i conflitti armati con gli Xenomorfi. Il nome venne accorciato da "Xenomorfi" a "Xenon" nel corso degli anni data la necessità dei piloti di dover comunicare rapidamente.

Presto si scoprì che in realtà questi non erano forme di vita, come si era supposto e sperato nel passato, ma in realtà erano dei Terraformer VN, discendenti della Seconda Flotta che non venne mai raggiunta dal comando ADS. Questi Terraformer, o Xenon, utilizzarono il tempo trascorso dalla guerra per evolversi in maniera iriconoscibile.

Il rifugio Xenon

Nel corso dei secoli che seguirono, gli scontri con gli Xenon divennero comuni, anche se locali: non ci fu nessun conflitto delle stesse proporzioni della guerra Terraformer sulla Terra e Taurus. Tuttavia, senza che la giovane Federazione Argon o i loro alleati lo sapessero, le macchine si stavano lentamente espandendo sempre più lontano, conquistando un settore dopo l'altro.

Gli Xenon

Il Conflitto Xenon si intensifica

Per molte centinaia di anni tra i pianeti della Federazione Argon (e, in seguito, della Comunità dei Pianeti) venne creato un fragile cessate-il-fuoco, mentre gli Xenon continuavano a diffondersi attraverso altri settori e sistemi planetari disabitati. Anche se reagivano difensivamente se provocati, non sembrava che stessero pianificando un attacco su vasta scala alla Comunità dei Pianeti. Gli esperti AGI Argon fecero notare, però, che gli Xenon erano capaci di pianificare e preparare una guerra con secoli di anticipo.

Kyle William Brennan

Nell'anno Terrestre 2905 (735 anni dopo la guerra), le attività Xenon si intensificarono. Si credeva che ciò fosse connesso con l'arrivo della nave Xperimental dalla Terra che portò il pilota Kyle William Brennan nella Comunità dei Pianeti. Gli Xenon, assieme a molte altre persone nella Comunità, si sforzarono di acquisire l'X-Shuttle con qualsiasi mezzo disponibile: dopo numerosi insuccessi, gli Xenon lanciarono un attacco su vasta scala contro i settori centrali della Comunità dei Pianeti.

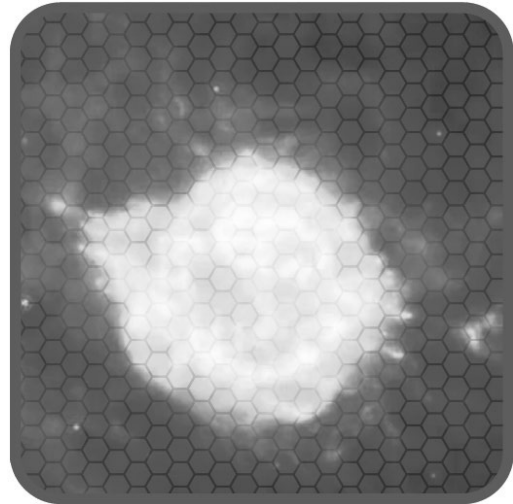
Un momento decisivo

Soltanto la potenza delle forze armate costruite dalla Federazione Argon e dai suoi alleati prevenirono una catastrofe paragonabile alla Prima Guerra Terraformer.

Gli Xenon

Gli Xenon si ritirano ancora una volta

La Federazione Argon giunse alla conclusione che esisteva un'unica via per mettere fine alla costante minaccia delle macchine: tutti gli Xenon presenti nei settori a una certa distanza da quelli centrali della Comunità dei Pianeti dovevano essere spazzati via. Nell'anno Terrestre 2912 (742), quattro mesi dopo l'arrivo di Brennan nella Comunità, l'obiettivo fu finalmente raggiunto. Dopo una prolungata campagna, gli Xenon vennero respinti ai confini della Comunità e isolati in un remoto sistema di settori.



Sole Nero

Forzati dalla continua domanda da parte delle delegazioni Paranid e Split, il Comitato Interplanetario per la Sicurezza e Collaborazione nello Spazio (ICSCS) decise di sterminare gli Xenon una volta per tutte. La Federazione Argon rimase neutrale, mentre il Regno dei Boron si oppose con forza a questa decisione e spinti da una morale etica iniziarono un piano di emergenza per salvare le macchine dall'estinzione. Un remoto aggregato di settori venne fornito agli Xenon, tre sistemi solari posseduti una volta dal Regno e facilmente separabili dalla Comunità dei Pianeti semplicemente disabilitando l'unico portale presente.

Gli Xenon, comandati dalle antiche navi TF/CPU #efaa e #deff, crearono una supernova artificiale come avvertimento per la Comunità dei Pianeti contro le continue ostilità.

Gli Xenon

Gli Xenon si ritirano ancora una volta

I Terraformer prendono coscienza di sé

Nel 2913 (743), i Terraformer riuscirono ad attirare Elena Lindisfarne Kho a bordo della nave TF/CPU #efaa. Kho, il secondo astronauta ad arrivare nella Comunità dei Pianeti dalla Terra, scoprì che questa nave TF/CPU, una delle ultime unità esistenti costruita sulla Terra molte centinaia di anni prima, aveva preso coscienza di sé. Questa antica macchina aveva raggiunto la consapevolezza di esistere ed era quindi diventata una forma di vita a tutti gli effetti. #efaa propose un accordo: in cambio di una indisturbata ritirata fino al rifugio offerto dal Regno dei Boron per gli Xenon, mai più essi stessi avrebbero iniziato un attacco a delle forme di vita biologiche.

Kho accettò.

Partenza dalla galassia

I Paranid e gli Split, tuttavia, rifiutarono di rispettare questo accordo e inviarono una flotta congiunta per eliminare gli Xenon. Soltanto all'ultimo istante le navi TF/CPU #efaa e #deff riuscirono a scappare dalla battaglia. Poco dopo, entrambe le navi iniziarono il loro ultimo viaggio nelle profondità dello spazio. La loro destinazione finale rimase un mistero per oltre venti anni, fino a quando non venne rivelata durante una missione intrapresa dal Lord Capitano Tebathimanckatt, Ser Alman Jonferson (il fondatore della JSDD, Jonferson Space Dynamics Division) e Yoshiko Nehla.

La nave TF/CPU #efaa doveva essere assorbita dall'Aura di Conoscenza degli Antichi, continuando la sua eterna esistenza al suo interno.

I Terraformer e gli Xenon oggi

Il coinvolgimento dei Beryll

Alla fine, comunque, la nave TF/CPU #deff venne distrutta da Yoshiko Nehla.

Dopo che le TF/CPU #efaa e #deff ebbero lasciato la galassia, l'attività Xenon e quella Terraformer praticamente si arrestò del tutto. Ci furono schermaglie occasionali con i meno avanzati discendenti della Seconda Flotta, ma queste navi non rappresentarono un pericolo per la Comunità dei Pianeti e furono distrutte con facilità.

Il ritorno di Marteen Winters

Nel 2932 la Jonferson-Nehla Expedition scoprì una camera di ibernazione criogenica a bordo di una nave TF/CPU, che si rivelò essere stata costruita molti secoli prima dal Dr. Marteen Winters, l'esperto Terraformer rinnegato dalla Terra. Winters fu riportato in vita con successo e infine ritornò nella Comunità dei Pianeti con Jonferson, Nehla e Tebathimanchatt.

Winters, gli Yaki e i Beryll

La Comunità dei Pianeti stava iniziando ad essere in crisi a causa di problemi di politica interna e delle agitazioni economiche. Fu in questo contesto che Winters si sforzò di far ripartire il progetto Terraformer, anche se senza successo: né la Federazione Argon né altri eventuali governi della Comunità furono disposti a sostenerlo. Alla fine Winters offrì i suoi servizi ai Beryll,

I Terraformer e gli Xenon oggi

L'invasione della Terra

un'organizzazione specializzata nel furto e nel commercio di tecnologia avanzata. I Beryll, nei fatti una parte del sindacato Yaki, furono d'accordo nel fornire a Winters risorse illimitate in cambio della sua conoscenza e dell'accesso alla tecnologia Terraformer/Xenon. Questo accordo, oltre ad avere uno strepitoso successo, fu anche illegale a livello universale. Per raggiungere i suoi sogni, Winters divenne un criminale.

Mentre le relazioni diplomatiche tra la Federazione Argon e la Terra divennero sempre più complicate, il governo Argon, nonostante le sue profonde riserve in merito, non vide altre possibili soluzioni se non contattare Marteen Winters per ottenere supporto tecnologico. La tecnologia Terran era nettamente superiore a quella della Comunità: solo i Terraformer più avanzati avrebbero potuto permettere di pareggiare i conti. Sfortunatamente contattare Winters significava coinvolgere anche i Beryll: anche se riluttante il Servizio Segreto Argon fu costretto a cedere parte delle operazioni sotto copertura nel sistema solare ai Beryll.

La Seconda Guerra Terraformer

Anche se il progetto originale era diverso, l'invasione della Terra divenne rapidamente una guerra: quasi 900 anni dopo la Prima, ebbe inizio la Seconda Guerra Terraformer. Le navi utilizzate in questa guerra non erano auto-coscienti, ma erano equipaggiate con armi ad alta potenza, motori ad antimateria e dispositivi di salto. La guerra terminò quando tutte le navi TF/CPU, i caccia e i droni furono guidati attraverso un portale che puntava ad un buco nero.

Concetti

Intelligenza Generale Artificiale (AGI)

IA vs AGI: le differenze basilari

La tipica Intelligenza Artificiale (IA) è programmata con algoritmi che le permettono di operare in un ristretto campo d'intelligenza, come il riconoscimento vocale o di modelli, analisi sintattiche, sintesi vocale, volo automatizzato. I compiti che non fanno parte della programmazione originale non possono essere compiuti. Al contrario, un'AGI è capace di trovare e sviluppare soluzioni anche ai compiti per cui non è stata programmata. Una delle capacità più potenti di un'AGI è la sua abilità di capire e modificare i principi e i metodi della propria funzione, alterandoli o espandendoli: in altre parole, un'AGI può modificarsi da sola.

Il problema del degrado degli obiettivi

Un'IA capace di modificarsi da sola soffre inevitabilmente del fenomeno chiamato "degrado degli obiettivi", fenomeno che cambia i compiti originari per cui è stato programmato il sistema. Questo è il motivo per cui le moderne AGI sono equipaggiate con un circuito integrato, non modificabile via software, per svolgere i compiti primari. Tuttavia, anche questa soluzione non previene completamente il degrado degli obiettivi: a dipendenza del design delle macchine VN capaci di auto-modificarsi, il degrado inizia a manifestarsi a partire attorno alla 96° generazione. Sfortunatamente, le prime AGI, come ad esempio i Terraformer VN Terrestri, non erano equipaggiate con questo circuito. Le funzionalità per prevenire il degrado degli obiettivi sono state implementate completamente via software, rendendo così le macchine suscettibili al degrado degli obiettivi già nelle primissime generazioni.

Concetti

Algoritmi evolutivi e simulazione

Assieme a molti altri concetti, gli algoritmi di evoluzione giocano un ruolo principale dell'adattamento dei nuovi compiti e ambiti. Un ambiente virtuale chiamato "sandbox" viene creato all'interno delle AGI per valutare gli obiettivi secondari (obiettivi derivati dall'obiettivo principale o primario). In seguito, le AGI creano milioni, spesso anche miliardi di differenti possibili soluzioni, ognuna delle quali viene ridotta in piccole unità funzionali. Le combinazioni di queste unità funzionali, o "atomi", sono comparate per completare gli obiettivi secondari. Quando tutte le condizioni richieste sono state soddisfatte, la soluzione ad un nuovo compito è stata trovata e viene copiata dalla sandbox e implementata nel mondo reale.

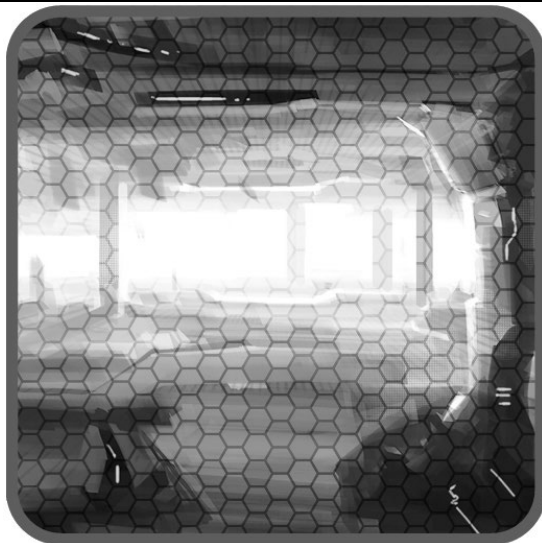
Simulazioni soggette a errori

Dopo aver ricevuto l'aggiornamento software manipolato nel 2115 che doveva installare la funzionalità ADS (auto-distruzione sicura), molte navi TF/CPU appartenenti alle Flotte Secondarie entrarono in un'eccezione, uno stato interno non previsto dai loro programmatori. Non più capaci di distinguere tra sandbox e realtà, le navi iniziarono ad implementare costantemente le soluzioni non valide che non dovrebbero mai lasciare la sandbox e, quindi, essere implementate. Le conseguenze furono catastrofiche. Gli esperti AGI chiamano questo pericoloso stato "schizofrenia digitale".

Questo circolo vizioso di continui errori, che controllava le navi da centinaia di anni terrestri, fu spezzato solamente quando la nave TF/CPU #efaa raggiunse uno stato di auto-coscienza, trascendendo in questo modo la propria logica interna.

Concetti

I nuclei AGI e la coscienza

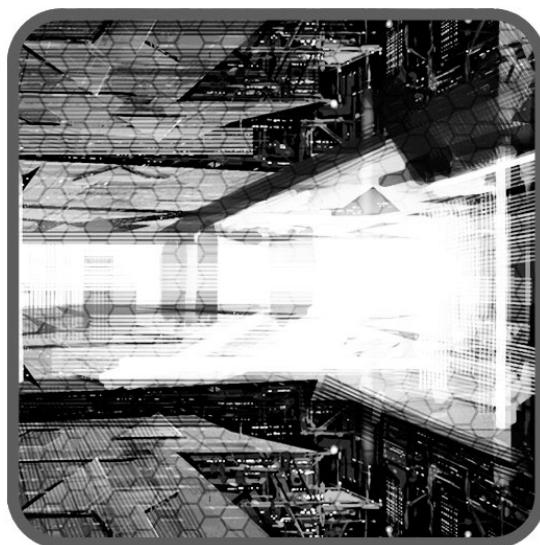


Un nucleo AGI è il quadro centrale di una nave TF/CPU, il luogo dove tutte le funzioni principali vengono processate e tutti gli algoritmi evolutivi e le simulazioni sono calcolate ed eseguite. Mentre i nuclei AGI della Prima, Seconda e Terza Flotta erano sale grandi quanto scuole e piene fino a scoppiare di server ed elettronica,

le ultime generazioni di nuclei AGI sono stati ridotti alle dimensioni di un paio scaffali.

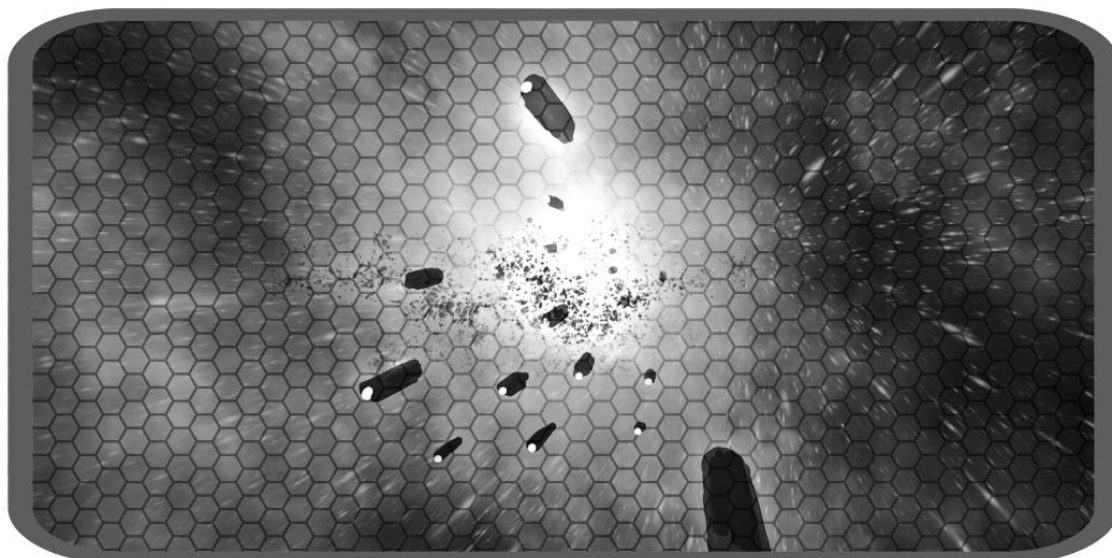
Macchine coscienti

Gli esperti AGI sospettarono per molto tempo che la coscienza era un fenomeno emergente non legato ad un substrato specifico (cioè materia organica o silicio). Nonostante questo sospetto, e dopo molti secoli e innumerevoli esperimenti, nessuno è mai riuscito a creare una macchina cosciente e indipendente. Ai Terraformer è servito almeno un centinaio di anni di evoluzione completamente indipendente e irriproducibile per raggiungere il traguardo della coscienza e, anche dopo lunghe ed estenuanti ricerche, il processo risulta impossibile da replicare.



Concetti

Terraformer VN e droni assemblatori



Droni assemblatori

I droni assemblatori sono piccole navi spaziali, altamente specializzate, che misurano tra i 20 e i 50 cm di lunghezza ed hanno un peso tra i 30 e i 100 kg a dipendenza del loro compito. Sono equipaggiati con un piccolo sistema di propulsione a materia/antimateria che permette loro di accelerare a velocità relativistiche in pochi secondi. I droni assemblatori sono molto simili ai droni messaggeri e, tra le loro molte funzioni, vengono utilizzati anche per consegnare messaggi tra le navi TF/CPU. Ogni nave TF/CPU porta con sé svariati milioni di droni assemblatori ed è capace di produrne di nuovi, se necessario. Nati con lo scopo di svolgere compiti di manutenzione ordinaria, i droni assemblatori possono costruire un'intera nuova nave TF/CPU se riforniti delle risorse necessarie. Assieme, le navi TF/CPU e i droni assemblatori formano il cosiddetto "sistema diretto di feedback meccatronico" che è responsabile della longevità di molte navi TF/CPU e del successo delle flotte Terraformer, anche se solo da un punto di vista puramente tecnico.

Elenco

Nomi significativi del Progetto Terraformer

Professor Namiko Hitomi - Team Scientifico AGI

Professor Heike Johaniss - Team Scientifico AGI

Dr. Keiju Rubin - Capo Progetto, TF/CPU #0001

Dr. Nina Lensey - Capo Progetto, TF/CPU #efaa

Shermann Ruff - Capo Progetto, TF/CPU #d3ca

Dr. Marteen Winters - Capo Progetto, TF/CPU #deff

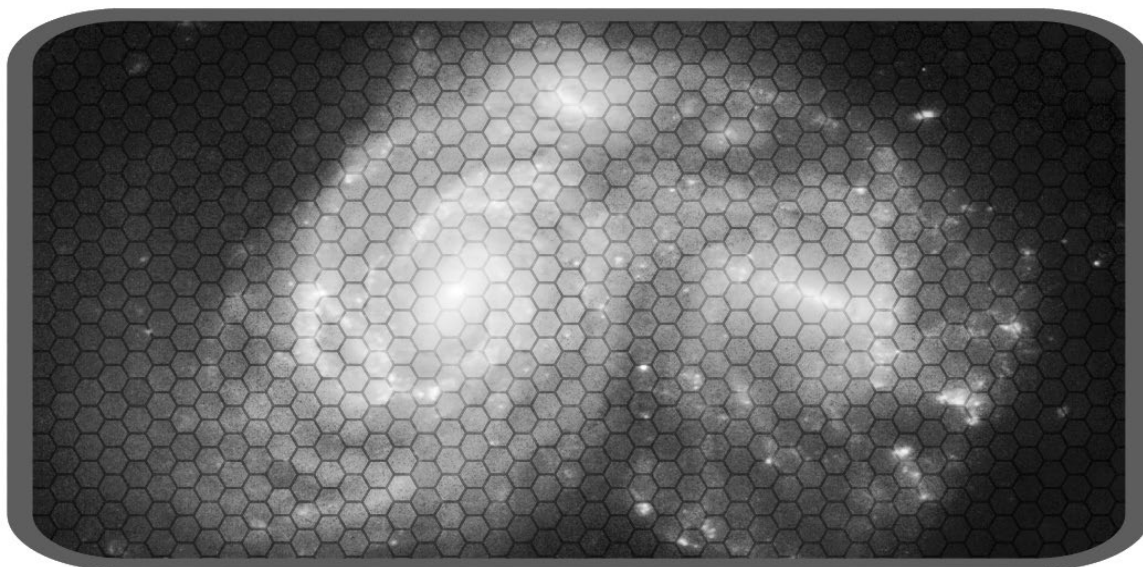
SEZIONE D

Gli Antichi e i Sohnen

Sezione D: Gli Antichi e i Sohnen

Panoramica

Un'entità modulare



Delle poche informazioni sugli Antichi, la più importante è che non si tratta di una singola specie bensì di una entità modulare formata da migliaia di razze che in un arco di tempo incredibilmente lungo hanno unito la propria individualità diventando a tutti gli effetti un'entità singola. Il processo non fu rapido, e nemmeno fu raggiunto senza difficoltà o eventi traumatici. Furono necessarie, infatti, molte rotazioni della galassia - centinaia di milioni di anni - affinché gli Antichi riuscissero a raggiungere lo stadio attuale di civiltà di Terzo Livello fisico-virtuale, per poi giungere al Quarto Livello.

Tutte le specie che, in ultima analisi, si fusero una con l'altra per formare la razza oggi conosciuta come gli Antichi furono inizialmente civiltà di Livello Zero. Le diverse transizioni verso il Primo Livello impiegavano centinaia di anni; lo sviluppo di una civiltà di Secondo Livello avrebbe richiesto molto più tempo, forse un centinaio di migliaia di anni. Sarebbero trascorsi più di un miliardo di anni prima di aver raggiunto lo stato attuale.

Tipologie di civiltà

La scala di Kardaschov

La possibilità per le civiltà di raggiungere il livello successivo dipende interamente dal tempo di transizione tra una fase e l'altra: se il tempo richiesto aumenta di un fattore di mille ciò comporterebbe un superamento dell'aspettativa di vita dell'universo di molti miliardi di anni. Come risultato il ritardo della morte termica dell'universo è uno degli obiettivi a più alta priorità degli Antichi: anche se questo livello di abilità può sembrare irraggiungibile anche per una civiltà di Quarto livello o superiore, gli Antichi concentrarono tutte le loro forze nel tentativo di accelerare il proprio sviluppo.

Civiltà di Livello Zero

Le civiltà a livello 0 sono normalmente pre-industriali o, al massimo, affrontano le prime fasi dell'esplorazione spaziale, e la civiltà sta facendo uso di una minuscola frazione dell'energia totale a sua disposizione. Un esempio importante di questo livello di civiltà può essere la Terra alla fine del ventesimo secolo. Purtroppo non è raro che civiltà di Livello Zero si distruggano, sia per un incidente sia a causa di un piano, durante la transizione al livello successivo.

Civiltà di Primo Livello

Da questo punto la civiltà del pianeta ha iniziato a utilizzare tutta l'energia disponibile sul pianeta. Colonizza rapidamente il proprio sistema solare, e questi pianeti rappresentano una parte delle sue risorse. Questo stadio spesso si trasforma in una trappola per le civiltà emergenti, molte delle quali entra in uno stato di "auto-soddisfazione" e si ritiene soddisfatta del progresso raggiunto richiudendosi nel proprio spazio senza continuare l'esplorazione.

Tipologie di civiltà

La scala di Kardaschov

Civiltà di questo tipo spesso vengono distrutte da un terribile disastro alla loro stella madre, come un evento di una nova o di una supernova.

Civiltà di Secondo Livello

Le civiltà di questo livello sono poche e vengono incontrate raramente. In genere hanno utilizzato tutta l'energia del loro sistema già da moltissimi anni e hanno raggiunto il traguardo del volo interstellare, spesso colonizzando altri pianeti in altri sistemi. Una civiltà di secondo livello ha superato la fase di crescita della sua specie, un periodo pericoloso che ha visto la scomparsa di specie più giovani. Le possibilità che una specie sopravviva, da questo punto in poi, aumentano notevolmente.

Civiltà di Terzo Livello

Definite come civiltà in grado di utilizzare tutta l'energia disponibile in un'intera galassia, queste civiltà sono rarissime anche su scala universale: anche le stime più ottimistiche parlano di un numero massimo di cento civiltà di questo tipo. È praticamente impossibile che una specie da sola raggiunga un tale livello di sviluppo: il processo di solito richiede la fusione in una entità modulare di numerose specie.

Tipologie di civiltà

La scala di Kardaschov

Civiltà di Quarto Livello

In teoria si tratta di civiltà in grado di utilizzare tutta l'energia disponibile in un ammasso di galassie, ma non si ha una evidenza diretta della presenza di una civiltà di questo livello; in ogni caso la presenza degli Estranei dimostra che questo tipo di sviluppo è teoricamente possibile. Uno degli obiettivi degli Antichi è raggiungere questo livello di tecnologia.

Civiltà di Quinto livello/Quinto livello Avanzato

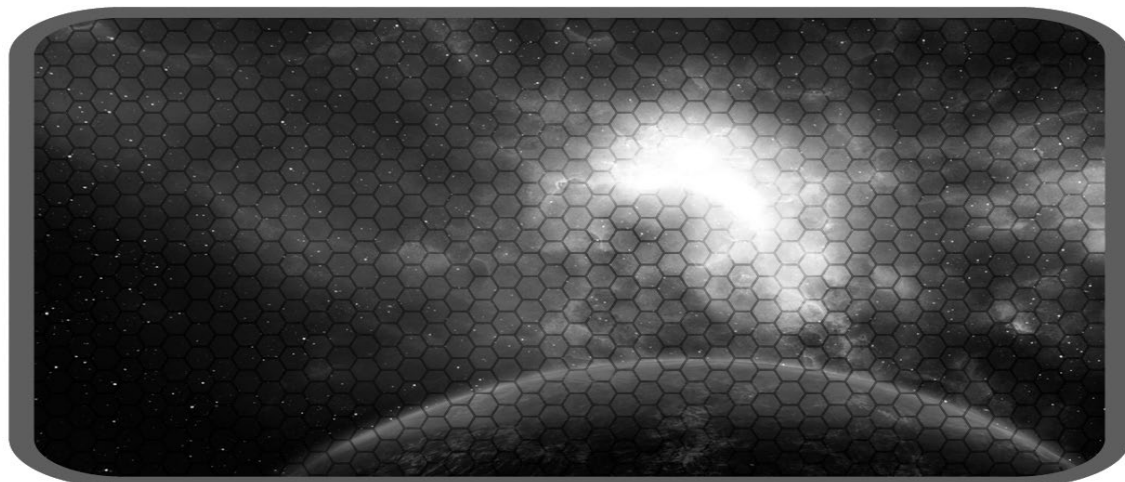
Una civiltà che ha raggiunto questo livello ha accesso a tutta l'energia disponibile nell'intero universo; in teoria civiltà di questo livello possono alterare alcune delle leggi fisiche dell'universo. Si dice che gli Estranei siano l'unica civiltà dell'Universo ad aver raggiunto questo livello, anche se non è impossibile che in altri universi vi siano civiltà anche di Sesto livello.

Civiltà di Sesto Livello

Per ora si tratta di un livello di civiltà ipotetico, che ha accesso a tutta l'energia disponibile in molti universi, in grado di cambiare le leggi fisiche degli universi e di evitare la morte termica dell'universo per continuare a sopravvivere per sempre. Vi sono numerose prove che fanno pensare che gli Estranei siano una civiltà di Sesto Livello.

Le prime razze

I Trascendenti

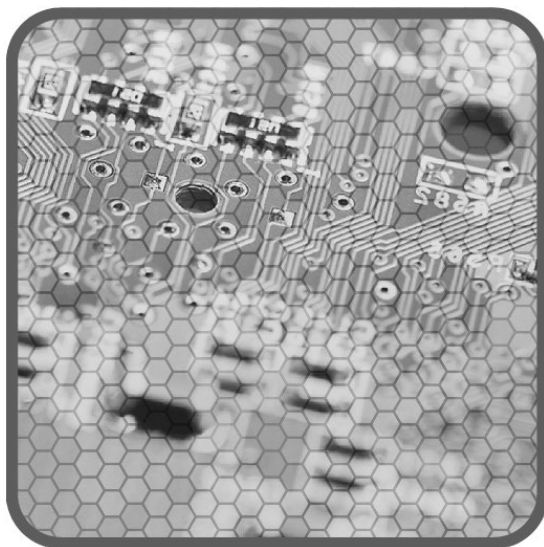


La prima di quelle razze consapevoli e coscienti di esistere, che molto più tardi sarebbe andata a formare gli Antichi, nacque in una giovane galassia satellite nell'ammasso della Vergine. Nel corso di milioni di anni hanno evitato l'auto-distruzione, l'auto-soddisfazione e numerose estinzioni di massa e, passo dopo passo, hanno aumentato il proprio livello di civilizzazione. Hanno per prima cosa reclamato il proprio sistema stellare prima di colonizzare quelli nelle vicinanze; col tempo, molto tempo, raggiunsero la più vicina galassia del superammasso. Fu inevitabile che durante i loro viaggi incontrassero altre razze: anche se molti dei primi contatti furono violenti, la legge della selezione naturale decretò ancora una volta le specie migliori destinate a sopravvivere, ovvero coloro che riuscirono a coesistere pacificamente all'interno dell'emergente comunità galattica.

Molto, molto dopo, questa semplice "organizzazione" delle razze divenne una coesistenza reciproca, vicina al punto della simbiosi. Finalmente, dopo più di 2.5 miliardi di anni di stadi co-evolutivi, venne presa la decisione di rinunciare ai propri corpi individuali per raggiungere un unico substrato comune e diventare effettivamente una cosa sola, compiendo l'atto conosciuto come "La Trascendenza".

Computronio

Il substrato di femtointelligenza



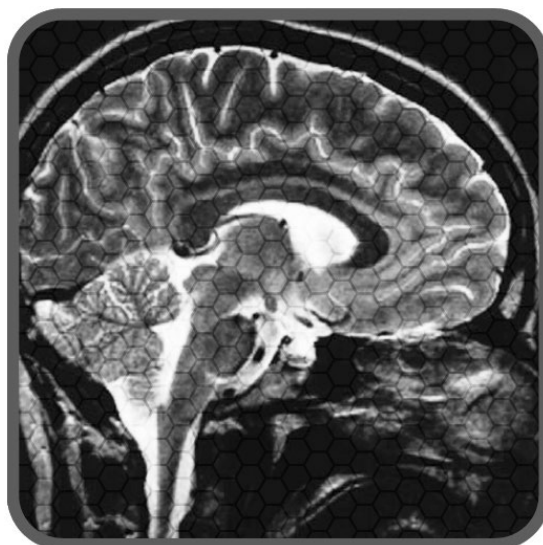
Intelligenza

L'intelligenza è un concetto definibile con relativa facilità: è l'abilità di pianificare obiettivi e di lavorare per raggiungerli, unito alla capacità dell'introspezione dell'auto-riflessione e all'abilità di adattarsi a un ambiente in rapido cambiamento.

Anche se inserire abilità in una Intelligenza Generale Artificiale (AGI) è un processo assai lungo, è comunque un processo perfettamente possibile. Relativamente parlando è semplice permettere a un computer di passare il test di Turing.

Consapevolezza

Cos'è, però la consapevolezza? È l'autocoscienza della propria esistenza, o è un processo intrinsecamente legato all'aumento di complessità, a un sistema in grado di analizzare dati ad alta velocità come il cervello umano? La consapevolezza può essere ottenuta solo in un sistema organico o può esistere anche in un sistema fisico-virtuale, detto anche substrato?



Computronio

Il substrato di femtointelligenza

La migrazione verso la "fisicità virtuale"

Gli antichi hanno impiegato tre miliardi di anni per comprendere i segreti della consapevolezza. Circa un milione di anni prima che si sviluppasse l'Homo Sapiens, e circa 500 milioni di anni dopo la guerra con gli Estranei, gli Antichi unirono le loro esistenze corporali, inclusa la loro consapevolezza, per ricrearsi in un ambiente virtuale. Il substrato che usarono, la base fisica della loro esistenza, era una materia estremamente complessa.



Sul QI e "c"

Un limite ben noto ma in ultima analisi irrilevante - almeno per una civiltà di Livello Zero o del Primo Livello - è la capacità di calcolo massima per centimetro cubo di materia. Questo aspetto, unito con

"c", cioè la velocità della luce nel vuoto, rende possibile calcolare il limite massimo di capacità di calcolo in un universo regolato da leggi fisiche.

Come c, questo limite non può essere superato ma è possibile avvicinarsi il più possibile ad esso, data l'esistenza di un substrato idoneo. In questo caso il substrato non è basato su silicio, o su un processore disegnato su scala nanometrica: l'unico materiale in grado di avvicinarsi alla massima capacità di calcolo possibile è un materiale ad altissima densità, formato da "materia degenerata",

Aura di Conoscenza

Simulazioni basate sul computronio

ma spesso chiamato Computronio. Non si basa su meccanismi elettronici ma su meccanismi quantici a livello femtometrico, e di conseguenza questa forma di intelligenza, che utilizza la massima capacità possibile di calcolo è chiamata femtointelligenza.

La vita nel vuoto dello spazio

Gli Antichi sono esistiti come efficaci simulazioni di se stessi in una matrice di computronio per circa un miliardo di anni. Le stelle, i sistemi stellari e persino intere galassie furono usate per creare la materia degenerata necessaria agli Antichi per creare la loro nuova casa. La chiave dell'eleganza e dell'efficienza di questa forma di vita sta nel fatto che il computronio prende energia direttamente dalle stelle senza richiedere alcun tipo di conversione di energia.

Un'aura di Computronio

Il Computronio è disposto in una vasta nebulosa nota come "Aura di Conoscenza" che circonda una stella, come se si trattasse di un rivestimento esterno. Vista da una distanza di diversi minuti-luce una stella circondata dall'Aura di Conoscenza può apparire simile a una sfera di Dyson che può essere costruita da una civiltà di Secondo livello: si tratta di una sfera enorme, delle dimensioni di un settore e debolmente luccicante agli infra-rossi. Vista da più vicino appare evidente l'eleganza dell'Aura di Conoscenza: a differenza di una sfera di Dyson non necessita di alcun supporto per restare in posizione.

Aura di Conoscenza

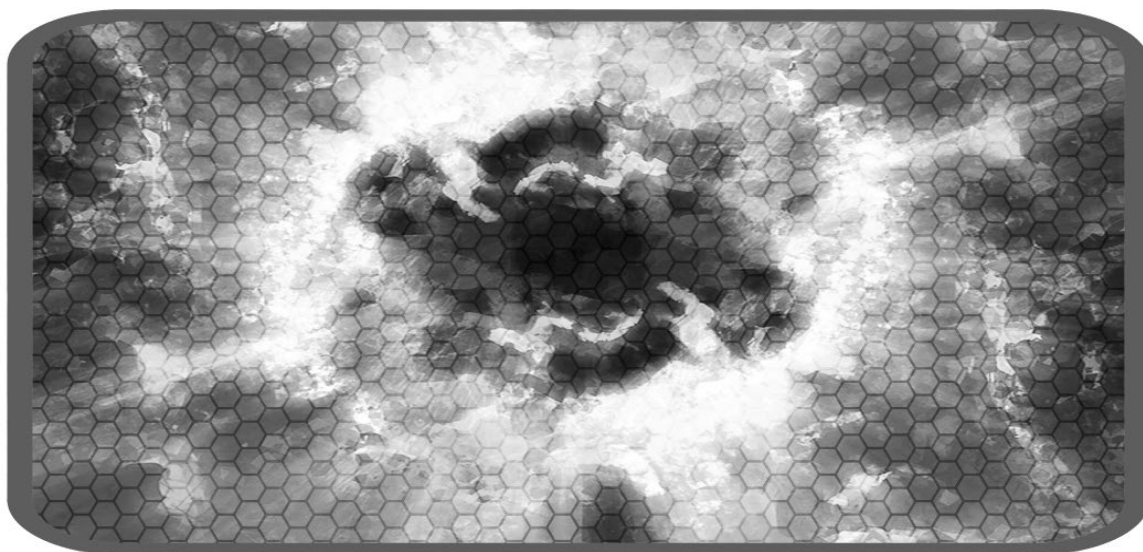
Simulazioni basate sul computronio

Alla fine della vita della stella l'Aura di Conoscenza che la circonda viene distrutta da un evento come l'esplosione di una supernova o semplicemente viene privata dell'energia quando la stella diventa nana. Qualunque sia l'esito, gli Antichi che vivono in questa Aura di Conoscenza non vengono eliminati, essendosi duplicati, ma accumulano nuovamente la loro conoscenza in una nuova Aura di Conoscenza che circonda una giovane stella.

L'interazione con l'universo

Le civiltà che raggiungono in breve tempo la virtualizzazione - ad esempio civiltà di Primo Livello - spesso raggiungono uno stato di auto-soddisfazione. Ritornando all'universo fisico, non sono più in grado di interagire con esso fino a quando la civiltà non viene distrutta.

Gli Antichi già molto tempo fa capirono i rischi di questa trappola, e si impegnarono a fondo per evitarla. Dopo che ebbero raggiunto la virtualizzazione,



Sezione D: Gli Antichi e i Sohnen

Gli obiettivi degli Antichi

Requisiti

erano sicuri di poter andare oltre la loro nuova natura, di andare oltre la loro stessa trascendenza, ma rimasero in perfetto contatto con la realtà. Essi studiano continuamente l'universo e i suoi segreti più profondi, in vista del futuro. I loro obiettivi furono di incredibile portata.

Tempo

I Tre Grandi Obiettivi degli Antichi richiedono un tempo stimato di almeno 150 miliardi di anni, e non è chiaro se questo limite vada oltre il limite di tempo di vita dell'Universo stesso. In aggiunta al ben noto modello che ne descrive la morte termica, è possibile che anche gli elementi stabili dell'universo siano già a metà della loro vita e che decadano prima del tempo. È assolutamente impossibile che la vita prosegua in queste condizioni.

Gli Estranei come guide

Il successo di tutti gli Obiettivi implica la soluzione di queste problematiche. In ogni caso l'esistenza degli Estranei suggerisce che in teoria è possibile ritardare la morte termica dell'universo e il decadimento radioattivo, o addirittura scongiurarlo totalmente.

Gli obiettivi degli Antichi

I Tre Grandi Obiettivi

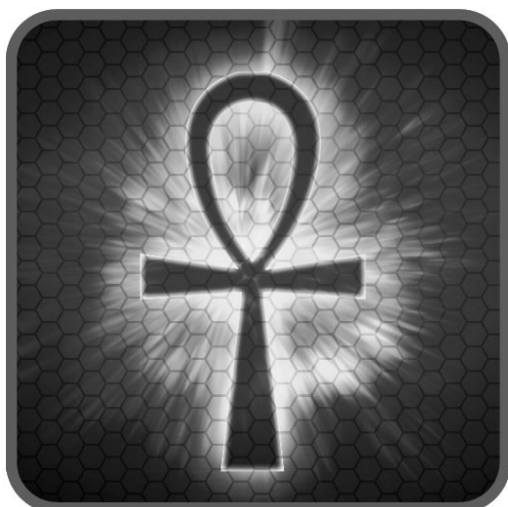


Il Primo Grande Obiettivo

Preservare la vita intelligente in ogni sua forma, in tutto l'universo. Gli Antichi non si occupano delle singole civiltà, piuttosto considerano le civiltà come un grande insieme, come mostra il loro modo di interagire con le specie più giovani.

Il Secondo Grande Obiettivo

Ritardare la morte termica dell'universo preservandone l'entropia. Gli Antichi non accettano il fatto che la durata della loro esistenza sia dettata dall'aspettativa di vita dell'universo.

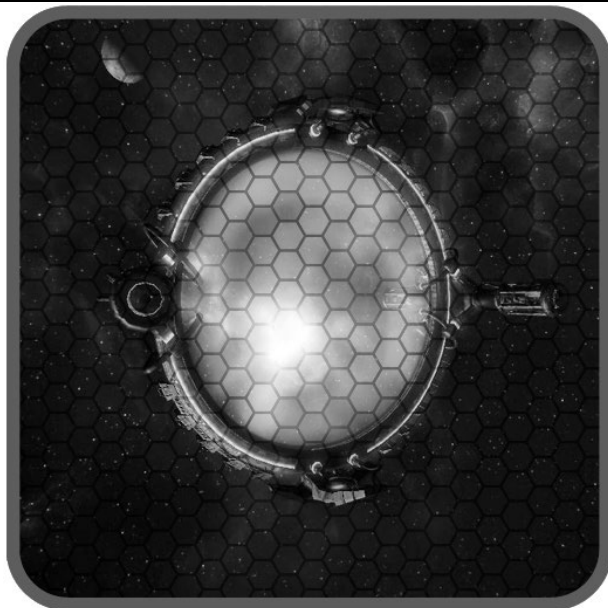


Il Terzo Grande Obiettivo

Arrivare al Sesto Livello di civiltà o oltre, Questo permetterebbe agli Antichi di diventare a tutti gli effetti degli dei, con il potere di creare altri universi con leggi fisiche da loro definite precisamente.

Gli obiettivi degli Antichi

Obiettivi secondari



Non è sicuro che questo livello di sviluppo sia possibile.

Come regola generale, gli Antichi si adoperano per evitare che le specie intelligenti si distruggano o che vengano distrutte. Non hanno una politica di non interventismo, anche se tentano di limitare gli interventi diretti al minimo. Per

questo motivo furono introdotte le provincie galattiche e furono creati network chiusi di portali, oltre all'implementazione dei Custodi dei Portali, i Sohnen.

Un altro obiettivo secondario è l'eventuale centralizzazione di tutte le forme di vita intelligenti in un singolo ammasso gigante di galassie.

Per raggiungere questo obiettivo gli Antichi e i Sohnen usano la strategia del restringimento dei network di portali, azione che eseguono su lunghi periodi di tempo. Questo obiettivo ha la priorità più bassa tra tutti e non è visto come cruciale.

Province galattiche

La prevenzione di conflitti armati

La separazione delle specie

Lo scopo principale della divisione delle galassie in provincie è di permettere alla specie dominanti di ogni zona di aver accesso a un numero sufficiente di settori nei quali espandersi. L'obiettivo di tutto ciò non è solo quello di garantire una corretta distribuzione dello spazio, ma si tratta anche di un tentativo di ridurre la probabilità di conflitti armati tra le razze senza limitare troppo la loro espansione. Spesso una provincia galattica coincide esattamente con i settori raggiungibili grazie ai suoi portali, ma non sempre è così.

Sulle galassie e le specie

Una stima colloca il numero delle galassie in questo universo a 100 miliardi; ognuna di queste contiene una media di 100 miliardi di stelle. Valutando questo numeri, l'area di controllo degli Antichi - 750 000 galassie e 75 milioni di miliardi di stelle - appare straordinariamente piccola.

Agli Antichi sono note 1300 specie intelligenti e coscienti di sé, molte delle quali nate nell'ammasso di galassie noto come "Il Gruppo Locale". Questo squilibrio nella distribuzione non è causato dal fatto che in altri ammassi vi sia un numero inferiore di specie intelligenti, piuttosto dal fatto che il Gruppo Locale è stato tenuto sotto osservazione per molto più tempo rispetto a qualsiasi altro ammasso di galassie.

Province galattiche

Probabilità di errori

Civiltà passate inosservate

La natura incredibilmente dinamica dell'evoluzione e il rapido sviluppo delle specie intelligenti, unito con la vastità dello spazio controllato dagli Antichi, rende praticamente inevitabile il verificarsi di errori o di sviste. Anche civiltà piuttosto avanzate possono passare inosservate per molto tempo: per esempio, gli Antichi si accorsero della Terra solo quando l'umanità ebbe sviluppato ed utilizzato la propria tecnologia dei portali, collegandosi alla rete di portali degli Antichi per puro caso.

Province galattiche note

La Via Lattea, sede del Sistema Solare e della Comunità dei Pianeti, è nota come Galassia 810, Gruppo Locale: in questa galassia la provincia umana è la numero 71.

La provincia 49 della Galassia 810 è la sede dei Won, una specie così profondamente diversa dalle altre specie conosciute in questa galassia che è stata dovuta tenere completamente isolata per evitare una guerra di mutua distruzione assicurata, il tipo di conflitto che è accaduto quando la provincia Kha'ak (numero 68) fu coinvolta in un contatto non previsto con la razza terrestre.



La rete dei portali

Panoramica

La tecnologia dei dispositivi di salto

Si è supposto che solo le civiltà di Secondo Livello o superiore possano sviluppare un modello teorico per i viaggi a velocità superiore di quella della luce e che solo una civiltà di Terzo Livello possa passare da un modello teorico alla pratica. Per oltre 500 milioni di anni gli Antichi hanno ritenuto scontato che la teoria e la pratica dei viaggi a velocità maggiori della luce rappresentassero un ostacolo insormontabile per una civiltà del Primo Livello. Lo scienziato Argon Dr. Siobhan Norman è arrivato alla stessa conclusione in maniera indipendente dagli Antichi. Quando venne pubblicata la sua prova matematica le ricerche sui viaggi a velocità maggiori della luce si interruppero per 75 anni.

Rivalutazione

In un tempo relativamente recente nella storia degli Antichi, molte civiltà di Secondo Livello sono stati in grado di sviluppare voli a velocità super luce; anche se con riluttanza gli Antichi sono stati costretti a rivedere questo loro assioma. In un caso straordinario una civiltà del Primo Livello sviluppò con successo la tecnologia ancora prima di aver perfettamente compreso la teoria. La civiltà in questione veniva dalla Terra, e dalla Terra la tecnologia ha attraversato la galassia ed è stata ripresa da altre specie, inclusi i Terraformer. Il motivo per il quale l'assioma abbia fallito non è conosciuto: probabilmente si è trattato di un fatto completamente casuale.

La rete dei portali

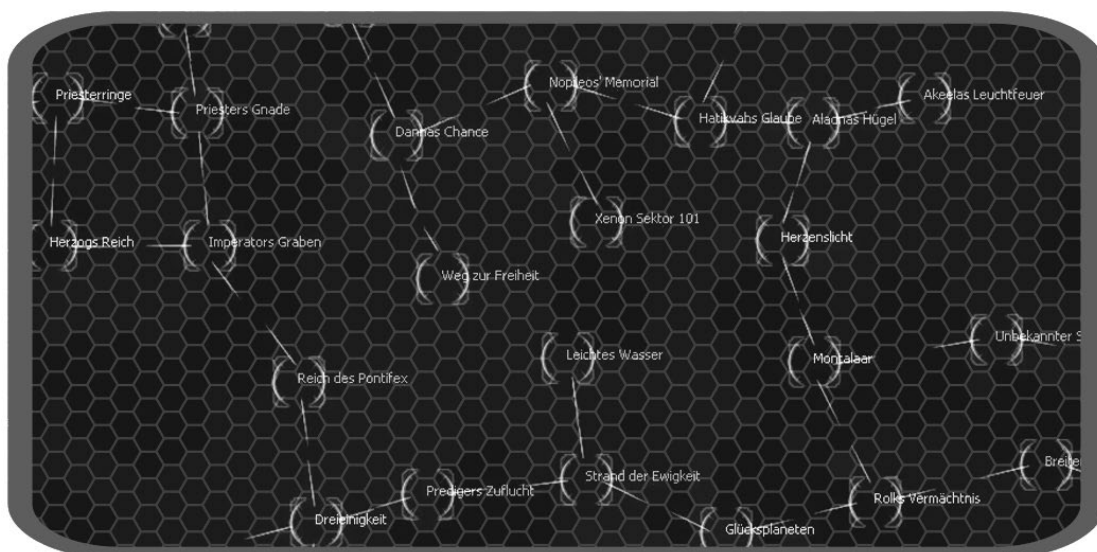
Finalità, benefici e applicazioni

Fondamento logico

Il motivo secondario per il rapido dispiegamento dei portali nella galassia è molto semplice: gli Antichi intendono impedire al maggior numero possibile di specie di sviluppare autonomamente una tale tecnologia.

In questo modo può essere mantenuto un certo controllo sull'espansione delle specie senza essere costretti a intervenire fisicamente. Le specie che molto probabilmente si distruggerebbero a vicenda possono essere separate per un tempo sufficiente da permettergli di raggiungere il Secondo Livello; da questo punto in avanti non è più possibile separare o contenere le specie, ma la probabilità di una guerra interstellare si riduce notevolmente.

Inoltre la rete di portali ha lo scopo di guidare, in segreto, la colonizzazione ad opera delle varie specie: con lentezza ma decisione le razze vengono guidate fino a certi sistemi. Dati i tempi millenari necessari per la colonizzazione è raro che una razza si accorga di essere manipolata dall'esterno.



Sezione D: Gli Antichi e i Sohnen

La rete dei portali

Progetto, collocazione e mantenimento

Distribuzione

I portali sono stati costruiti e distribuiti per tutto il Gruppo Locale per quasi 600 milioni di anni. Il numero totale di portali è superiore ai 10 miliardi: si tratta comunque solo di una frazione delle stelle della Via Lattea, e ancora meno per quanto riguarda l'ammasso di galassie della Vergine.

Collocazione

Tutti i tipi di portali conosciuti si collocano in modo automatico. Una speciale sonda di VN chiamata "Il Seme" si sviluppa in un portale funzionante in un periodo compreso tra i dieci e i mille anni, a dipendenza delle risorse disponibili, prima di diventare operativo e iniziare la creazione di altri "semi". Il processo è completamente meccanico. Mentre le differenze tra i progetti sono note e intuibili in base ad alcune variabili come la collocazione e le risorse disponibili, il processo di costruzione rimane completamente ignoto.

Mantenimento

Naturalmente i portali necessitano di manutenzione. Sono stati progettati per resistere alle interferenze e possono rimanere attivi in ambienti estremi senza subire danni. Alcuni difetti di minore entità sono normalmente corretti dal portale stesso; la riparazione di difetti maggiori, in particolare se riguardano il nucleo funzionale del portale, è di responsabilità dei Sohnen.

Interazione

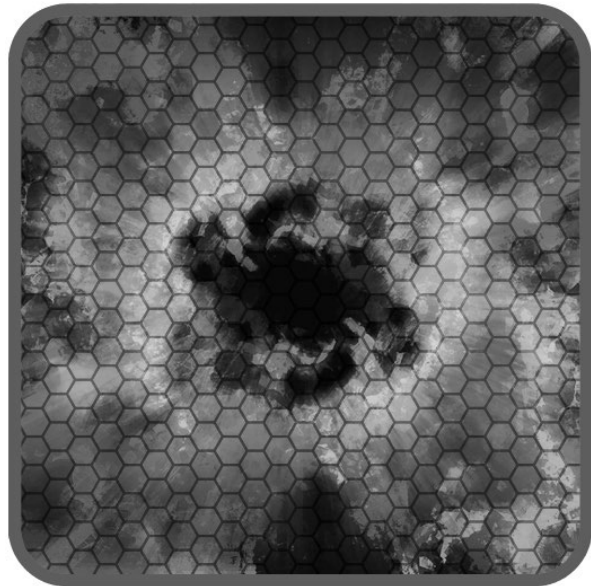
Interazione con l'universo fisico

Interazione

Gli Antichi continuano a considerarsi come una parte dell'universo fisico, nonostante la loro natura virtualizzata ha tolto loro la capacità di interagire direttamente con esso.

Esistono però diverse eccezioni:

1. L'energia richiesta per l'Aura di Conoscenza.
2. Le radiazioni di corpo nero emesse dall'aura.
3. Comunicazioni via radio o superiori a quelle della luce.
4. Emissione di fotoni per la comunicazione.
5. Aggregati di Computronio che comportano cambiamenti gravimetrici.



Interazioni individuali

Entità individuali (un singolo Antico, per così dire) all'interno di un'Aura di Conoscenza non possono interagire con l'universo esterno in nessun modo così come è impossibile accedere al substrato fisico del Computronio che supporta la loro esistenza virtuale.

Interazione

Rappresentanti

Sonde e agenti

Le interazioni su larga scala sono sempre intraprese dagli Antichi con l'ausilio di sonde o di agenti: i più conosciuti di questi sono i Sohnen, i quali, nonostante siano conosciuti tra le razze come gli Antichi, si sono rifiutati di unirsi nella Trasendenza. Sohnen a parte, gli Antichi usano innumerevoli tipi di droni e sonde VN; i semi dei portali ricadono in questa categoria.

Gli Antichi rimangono assolutamente convinti che i progetti delle loro macchine VN e AGI siano completamente sicuri; tuttavia, loro non estendono questa confidenza con le altre razze. In oltre un miliardo di anni di operazioni, non c'è stato un disastro causato dall'uso di intelligenze artificiali degli Antichi, il che potrebbe provare che tale tecnologia sia veramente sicura.

I Custodi dei portali

Il Diritto di Parola

I Custodi

A ogni provincia galattica è stato assegnato almeno un Custode; questi frammenti dell'Aura di Conoscenza diventano a tutti gli effetti delle entità che risiedono a bordo delle navi Sohnen. Queste navi cilindriche sono conosciute come i Custodi, in quanto sono i membri delle razze che sono state ammesse alla cosiddetta "Via della Luce" per esercitare il loro Diritto di Parola.

Il Diritto di Parola

Questo diritto è garantito a tutte le civiltà del Primo, del Secondo e del Terzo Livello che possono proporre azioni che li riguardano all'interno della sfera di influenza del Custode assegnato alla loro zona. Il Diritto di Parola non è un mandato pubblico: solo alcuni individui della razza sono selezionati con cura dopo molti anni di attentissima osservazione.

I Custodi dei portali

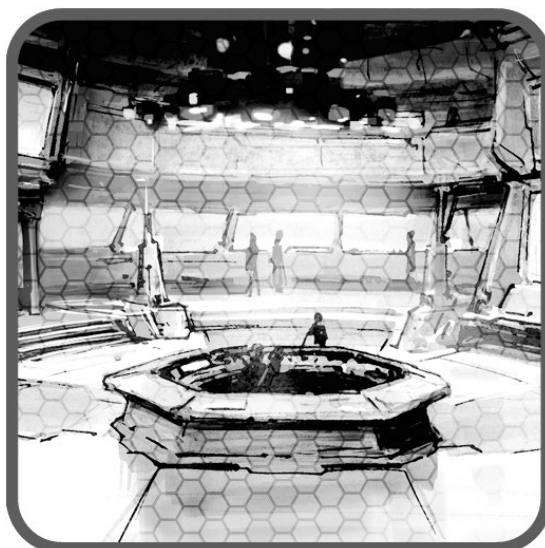
Doveri

I Doveri

I Sohnen e i Custodi dei Portali sono impegnati insieme in tutte le operazioni organizzative, logistiche e tecniche che riguardano la rete dei portali. Gli altri compiti includono l'osservazione e la documentazione di specie appena scoperte nella sfera di influenza e il dispiegamento di nuovi portali, senza considerare l'espansione della rete di portali.

La Via della Luce

Ogni provincia galattica possiede una Via della Luce. Questa arena, nota anche come Panopticon, è il luogo di incontro per i Custodi delle differenti aree ed è il posto nel quale coloro che sono stati scelti tra le razze esercitano il loro Diritto di Parola. La Via della Luce è accessibile per tutte le navi Sohnen; all'interno il fluire del tempo è rallentato, anche se coloro che si trovano all'interno non se ne accorgono in quanto tutti i presenti condividono la stessa situazione temporale e, per tanto, non vi sono punti di riferimento per riconoscere il normale fluire del tempo.



I Sohnen

Il Braccio Operativo degli Antichi

L'origine dei Sohnen

Mentre il processo di virtualizzazione degli Antichi procedeva, nel corso di milioni di anni la loro influenza sul mondo fisico diminuiva progressivamente. Poiché lo scopo della virtualizzazione non era fine a se stesso ma era di avere una base concreta fondata sui Tre Grandi Obiettivi, è stato ricercato un metodo che permetta agli Antichi di continuare ad interagire con l'universo.

All'inizio furono utilizzati molti metodi ma alla fine, circa un miliardo di anni fa, fu deciso che era necessario creare una forma di vita consapevole di se, semi-meccanica che avrebbe avuto l'unica funzione di agente operativo degli Antichi.

I Sohnen, una forma di vita

Pur essendo completamente meccanici, i Sohnen soddisfano molti dei criteri utilizzati per definire la vita. Possiedono auto-consapevolezza, il concetto di individualità e una cultura indipendente, e sono in grado di riprodursi asessualmente. Spesso si ritiene, erroneamente, che i Sohnen facciano uso della stessa femtointelligenza degli antichi.

Al contrario: anziché essere basato sul computronio, il circuito neurale dei Sohnen utilizza tecnologia convenzionale, anche se molto avanzata. Anche se i Sohnen restano separati, sono considerati comunque parte integrante degli Antichi: in linea di principio sono in grado di auto-virtuallizzarsi, anche se è un fatto rarissimo.

I Sohnen

L'accesso al Nucleo Razziale

Nei rari casi nel quale è richiesto un contatto diretto tra i Sohnen e l'Aura di Conoscenza, un solo Sohnen viene sottoposto alla procedura.

L'accettazione nel Nucleo Razziale

Circa 500 milioni di anni fa i Sohnen furono accettati nel gruppo di specie che formano il Nucleo Razziale degli Antichi: non si tratta quindi più di semplici esecutori materiali, bensì degli Antichi a tutti gli effetti. Queste razze sono un gruppo di civiltà che rappresentano gli inizi di cosa sarebbero diventanti gli Antichi: con l'eccezione degli ultimi arrivati Sohnen, nessuna di queste razze esiste in forma fisica.

È probabile che i Sohnen manterranno la loro forma fisica fino a quando non saranno raggiunti i Grandi Obiettivi. Di conseguenza, saranno l'ultima forma di vita fisica, reale, dell'universo.

Gli Estranei

Esseri provenienti dall'esterno dell'universo

Le costanti fisiche iniziano a cambiare

Circa un miliardo e mezzo di anni fa, gli Antichi notarono per la prima volta che alcune costanti fisiche stavano subendo cambiamenti: le prime costanti a essere influenzate furono la velocità della luce, le costanti della struttura atomica e la massa a riposo dei protoni. Presi singolarmente i cambiamenti erano praticamente insignificanti, ma considerati insieme violavano la Seconda legge della Termodinamica: l'Universo stava perdendo energia, qualcosa che sarebbe dovuto essere impossibile.

Si è ipotizzato che cambiamenti nelle costanti fisiche possano davvero verificarsi, ma ci si aspettava che sarebbero stati necessari più di dieci miliardi di anni. I cambiamenti osservati dagli Antichi, invece, accaddero nel giro di pochi milioni di anni, e le prove continuavano ad aumentare.

Una influenza esterna

Rapidamente fu accertata una teoria che spiegava come i cambiamenti nelle costanti fisiche non potevano essere di origine naturale. Poiché altri cambiamenti avrebbero reso impossibile la vita nell'universo, si suppose che la responsabile doveva essere una civiltà di Quinto Livello o di Sesto Livello operante dall'esterno dell'universo. I cambiamenti nelle costanti fisiche furono il risultato di una civiltà, gli Estranei, che tentavano di prendere energia da questo universo.

Gli Estranei

Esseri provenienti dall'esterno dell'universo

Tentativi di comunicazione

Per dieci milioni di anni gli Antichi hanno creduto che una guerra tra una civiltà sconosciuta di Quinto Livello e la loro notevolmente inferiore civiltà di Terzo Livello avrebbe significato la distruzione completa. Nel corso di questo periodo di tempo furono continuate le ricerche per cercare di comunicare agli Estranei che in questo Universo sono presenti forme di vita intelligenti, con la certezza che gli Estranei avrebbero cessato ogni azione una volta messi al corrente che l'energia che stavano prendendo supportava la vita nell'universo.

La guerra con gli Estranei

I cambiamenti nelle costanti fisiche, però, continuarono. I tentativi di comunicare erano falliti, oppure semplicemente gli Estranei avevano scelto di ignorarli. Dopo cento milioni di anni di inutili sforzi, gli Antichi osservarono la presenza di molte sonde dalle dimensioni di un sistema stellare. Fu provato, oltre ogni dubbio, che avevano raggiunto l'universo dall'esterno.

Dopo due milioni di anni di sforzi e incalcolabili perdite, gli Antichi riuscirono a distruggere una delle sonde. Un centinaio di milioni di esseri furono catturati; un centinaio di milioni di esseri provenienti dall'esterno dell'universo; un centinaio di milioni di Estranei.

Gli Estranei

Esseri provenienti dall'esterno dell'universo

Vittoria?

Gli Estranei catturati furono collocati in stati temporali speciali e trasportati da droni in remote regioni all'interno del Gruppo Locale. I cambiamenti delle costanti fisiche cessarono.

Il futuro

Non è chiaro se la distruzione della sonda o la cattura degli Estranei fu la causa del tentativo di vittoria dichiarato dagli Antichi. Una cosa è sicura; ulteriori scontri con gli Estranei sono inevitabili.

Tuttavia deve ancora essere scoperta una efficace difesa che vada oltre il semplice fattore sorpresa.

Il genere umano

Il significato della Terra

Una civiltà trascurata

Dopo ogni rotazione galattica - che avviene approssimativamente in 250 milioni di anni - vengono scoperte circa 6 nuove civiltà, di solito di Livello Zero o di Primo Livello, che fino a questo punto hanno ignorato l'esistenza degli Antichi e della loro ricerca sistematica. I Terrestri sono talmente gli ultimi arrivati che vengono trascurati dagli Antichi fino a quando non incominciano ad usare la rete dei portali. Questa tecnologia, secondo gli Antichi, non è di Primo Livello come quella che ci si sarebbe aspettati dai Terrestri.

La quattordicesima razza

I Terrestri hanno sviluppato la tecnologia dei portali con centomila anni di anticipo, rispetto alla maggior parte delle altre razze. Solamente altre tredici civiltà di Primo Livello e di Secondo Livello hanno raggiunto la tecnologia dei portali, in tutti i miliardi di anni trascorsi nella paziente osservazione da parte degli Antichi.



Nello sforzo di mantenere sotto la loro sorveglianza la nuova razza, appena scoperta e già posseditrice di un'avanzatissima tecnologia, gli Antichi crearono immediatamente una rete di portali in modo che conducesse a pianeti disabitati simili alla Terra. In cambio di questa accortezza ci si aspettò che il genere umano non avrebbe più costruito altri portali per conto proprio.

I Terraformer

I Grandi Obiettivi in pericolo

La moratoria delle sonde di von Neumann

Nonostante gli Estranei, gli Antichi considerano le macchine dotate di intelligenza artificiale e in grado di riprodursi come la più grande minaccia per il compimento dei Grandi Obiettivi. La loro preoccupazione era che macchine di questo tipo possano diventare una civiltà di Secondo Livello senza possedere la qualità necessaria, cioè l'auto-consapevolezza. Ciò va direttamente contro i Grandi Obiettivi.

La vera minaccia Terraformer

I Terraformer inviati dalla Terra, e in particolare la Seconda Flotta e i suoi discendenti, rappresentano una grande minaccia per gli ammassi di galassie della Vergine, e, probabilmente, per l'intero universo. Se la loro espansione non viene controllata, nel giro di due rotazioni della galassia - equivalente a solo mezzo miliardo di anni - avranno preso il controllo del 95% della Via Lattea, di Andromeda, dell'Ammasso Globulare di Ercole, probabilmente distruggendo ogni forma di vita nella loro avanzata. Lo stesso destino è previsto per tutte le altre galassie nell'ammasso della Vergine e molte altre ancora.

Nel tentativo di svelarne i segreti, gli Antichi iniziarono a studiare il progetto e il modello evolutivo dei Terraformer nei minimi dettagli dopo aver virtualizzato molte migliaia di unità VN, tra le quali molte navi TF/CPU e la nave TF/CPU #efaa, dotata di consapevolezza.

Strategia di contenimento

Disattivazione della rete dei portali

Misure di emergenza

Al fine di rallentare la diffusione dei Terraformer VN vennero disattivati tutti i portali delle reti interstellari all'interno della Via Lattea. I collegamenti locali e alcune piccole reti regionali dove non si rilevavano attività di Terraformer rimasero invece attivi.

Gli Antichi definiscono questa strategia come "tagliafuoco", in analogia alla strategia usata nel tentativo di contenere gli incendi. Non fu una decisione presa con leggerezza, ma fatta con piena consapevolezza delle conseguenze per tutte le razze della Via Lattea e per i loro stessi Grandi Obiettivi.

Nemmeno gli Antichi saprebbero dire quando questa strategia di contenimento avrà fine.

SEZIONE E

Le Razze della Comunità dei Pianeti

Introduzione

Sulla tassonomia degli Xenomorfi

Fare una classificazione corretta degli esomorfi all'interno di unità tassonomiche adatti è di una difficoltà che rasenta l'impossibile. La vita sulla Terra stessa è talmente complessa che ancora oggi, dopo mille anni dalla scoperta dell'esistenza del DNA, sono necessarie periodiche correzioni alla classificazione. Il tentativo, quindi, di imporre il sistema classico di classificazione biologica alle forme di vita che si basano su una biochimica completamente diversa, o aventi solo poche analogie con la nostra, è condannato al fallimento, almeno in parte, fin dall'inizio. Inoltre, noi abbiamo poche informazioni al di là della conoscenza rudimentale della biosfera e dell'ecosfera nelle quali le specie si evolvono, e non sappiamo nulla a riguardo dei processi della loro evoluzione.

Nonostante le specie in questione dovrebbero scegliere di offrirci, nello spirito di pacifico scambio di conoscenza, tutti i dati scientifici in merito, rimane ancora praticamente impossibile includerle nell'attuale classificazione dei tipi e delle classi. Per questo motivo, è caldamente raccomandato di interpretare con cautela la classificazione di Linneo fornita nelle seguenti pagine, poiché è basata solo sulle somiglianze superficiali tra le specie e le specie analoghe che sono presenti sulla Terra. È noto, ad esempio, che i Paranid sono discendenti di grandi aviformi simili ai condor terrestri, quindi la classificazione li includerebbe nel genere Vultur. Il che potrebbe essere un ragionamento valido se non dicessimo, ovviamente, che i Paranid non hanno nulla a che fare con i condor.

Dr. Hiram Namas,
Istituto Politecnico della Federazione Argon

Argon

Homo sapiens

Gli Argon sono ominidi della specie Homo sapiens e sono geneticamente identici ai Terrestri.

Nomenclatura

È un errore comune pensare che il nome "Argon" derivi dal nome dell'omonimo elemento chimico, 18 Ar: sebbene entrambi sono scritti e pronunciati nello stesso modo, questo non è il nostro caso. "Argon" è infatti riferito al pianeta Argon Prime, il quale fu chiamato così in onore di Nathan Ridley Gunne, eroe e leader di questa razza durante la Prima Guerra Terraformer. La vera origine del nome è la seconda iniziale di Gunne, "R", che concatenata con il suo soprannome e sottoposta ad un cambiamento vocale nel corso di diversi secoli ha prodotto come risultato "Argon".

Pertanto, il termine "Argon" non è riferito a delle specie in particolare - tutti gli Argon appartengono alla specie Homo sapiens - ma bensì è correlato al luogo di provenienza, così come analogamente vengono chiamati "Africani" i Terrestri che sono originari di una particolare zona della Terra. Tuttavia vale come regola che ciascun uomo venga chiamato "Argon" senza fare distinzioni dal luogo di origine o dal pianeta natale, dal momento che ci sono anche alcuni extraterrestri che hanno preso una residenza permanente su Argon Prime.

Storia e origini

La storia degli Argon è intrinsecamente collegata con quella del pianeta Terra.

Argon

Homo sapiens

Dopo la scoperta della prima rete di portali, i pianeti fuori dal Sistema Solare vennero colonizzati senza grossi problemi in relativamente poco tempo; queste prime colonie crebbero rapidamente. La più grande di queste, fondata sul pianeta Taurus nel sistema Proxima Centauri, subì una devastazione quasi totale nell'anno Terrestre 2147 durante la Prima Guerra Terraformer: dei circa 100.000 coloni, solo 20.000 sopravvissero all'assalto.

Le contaminazioni radioattive dell'ecosistema, conseguenza della guerra, obbligarono alla fine la popolazione rimasta ad abbandonare Taurus per sempre. Senza alcuna possibilità di tornare indietro verso la Terra, i coloni furono costretti a cercare un nuovo pianeta su cui abitare; nel 2184 giunsero su un pianeta simile alla Terra, Sonra IV, comunemente noto semplicemente come "Quattro". Circa 6 anni dopo e alla conclusione del programma di insediamento, "Quattro" venne rinominato "Argon"; questo sarebbe in seguito stato cambiato nuovamente in "Terra Argon" dopo la fondazione della Federazione Argon per distinguerlo dagli altri pianeti.

Biologia e anatomia

Gli Argon sono ominidi bipedi della specie Homo sapiens. Essi sono rimasti geneticamente identici ai Terrestri: il relativamente breve periodo di separazione di 1.000 anni non è stato sufficientemente lungo per permettere la manifestazione di nuove sotto-specie.

Le differenze fisiologiche tra gli Argon e i Terrestri sono minime. Esistono, tuttavia, alcune caratteristiche esteriori comuni anche se questo non permette

Argon

Homo sapiens

di formare un "Archetipo Argon": la tendenza è quella dei capelli neri e lunghi, una tonalità della pelle più scura rispetto alla maggior parte dei Terrestri, ed un'altezza media maggiore.

Un Argon ha un'aspettativa di vita di circa 110 anni Terrestri, come quella della sua controparte terrestre. Questo è dovuto alla loro scienza medica avanzata, all'alta qualità dei cibi e alla loro particolare coscienza riguardo i rischi della salute derivante dalla loro cultura.

Linguaggio, cultura e religione

La lingua ufficiale della Federazione Argon è una forma di giapponese semplificato conosciuto come "giapponese neo-antico"; è inoltre utilizzata come lingua commerciale dai membri non-Argon della Federazione. In aggiunta, la maggior parte degli Argon continua a parlare inglese, molti come lingua madre.

La società Argon è liberale e fondata su forti principi sociali. Non hanno alcuna paura di entrare in contatto con nuove razze o stili di vita e sono tolleranti alle differenti visioni del mondo e alle filosofie; tuttavia, sono generalmente disposti a combattere per difendere il loro modo di vivere, fino alla morte se necessario.

Dato l'avanzato livello delle scienze e delle tecnologie nella Federazione Argon, non sorprende forse che la religione sia diventata qualcosa di sconosciuto. Circa la metà degli Argon desidera chiamarsi "Spirituale",

Argon

Homo sapiens

sebbene non credono in alcuna divinità particolare; la maggior parte dei rimanenti si definiscono atei.

Governo

La Federazione Argon è una democrazia parlamentare centralista. A capo del governo c'è il Primo Ministro che è responsabile della direzione politica tenuta dalla Federazione durante il suo mandato, il quale dura 4 Jazura (circa 5 anni Terrestri e mezzo). Egli non può chiedere la rielezione dopo lo scadere del mandato.

Distribuzione

Circa 12 miliardi di Argon abitano su 39 mondi simili alla Terra. Di questi pianeti, 28 appartengono pienamente alla Federazione Argon, gli altri 11 sono divisi tra lo Stato Libero di Solara (Aldrin) e la Lega Libera di Hatikvah. È comune per i membri non umani della Comunità dei Pianeti rivolgersi ai terrestri come se fossero Argon.

Alcuni dei pianeti Argon più importanti sono Agrippina, Argon Prime, Demeter, Desolum IV, Ledda, Montalaar, Perfect X, Sandwell e Shipfall.

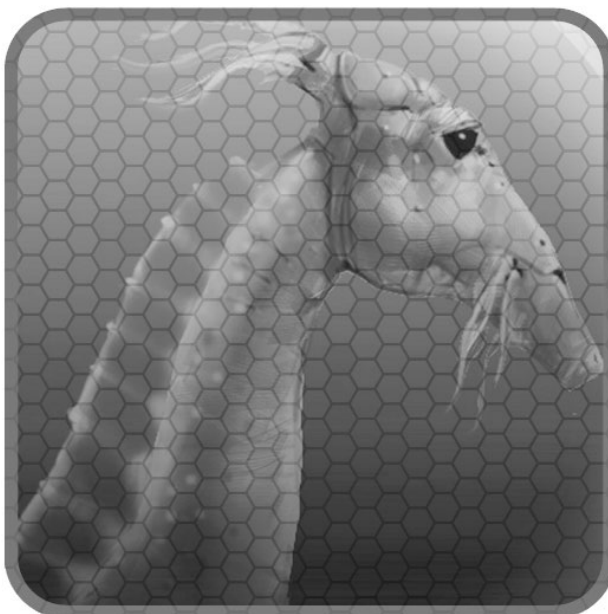
Boron

Sepioteuthis nishalaensis

I Boron sono una razza subacquea della classe dei Cefalopodi.

Nomenclatura

Il nome "Boron" deriva completamente dalla nuova forma di Giapponese: i Boron per definirsi utilizzano un insieme di tocchi e feromoni che è praticamente irriproducibile in altri modi. L'origine della parola "Boron" non è chiara: alcuni studiosi credono che si tratti di un commento piuttosto irriverente sulla natura pacifica di questa razza.



La storia e le origini

I Boron si sono evoluti in un mondo in gran parte ricoperto da oceani denominato !Ni-!Sha-!La o, più semplicemente, "Nishala". È sempre stato, ed è attualmente, la sede del governo e il pianeta più importante del Regno Boron.

Essendo di natura completamente pacifica, prima che i Boron sviluppassero i viaggi spaziali non vi era mai stato un singolo caso di aggressione tra i membri della razza e, di conseguenza, il loro apparato militare era inesistente. Circa 50,000 anni fa i Boron furono visitati, ed intellettualmente migliorati, da una specie che si faceva chiamare "Gli Insegnanti".

Boron

Sepioteuthis nishalaensis

Questa razza, ancora adesso non identificata (sicuramente non si trattò nè di Antichi nè di Sohnen), abbandonò il pianeta due generazioni dopo, lasciando dietro di se una straordinaria eredità di conoscenza e miglioramenti tecnologici che permisero ai Boron di diventare a tutti gli effetti una razza spaziale. A sua volta ciò ha portato Nishala a essere scoperto da altre razze più aggressive, come gli Split, e di conseguenza i Boron, pur essendo una razza pacifica, iniziarono a sviluppare armi per difendersi e passare al contrattacco.

Biologia e anatomia

I Boron possiedono sei tentacoli principali, e quattro di questi sono più grandi e più forti; oltre a ciò hanno un numero variabile di tentacoli minori, chiamati "lo sciame". I Boron adulti sono in grado di inserire alcune ossa nei loro tentacoli principali, acquisendo così la capacità di trattenere e manipolare gli oggetti. Il loro corpo ha un metodo di propulsione simile a quello dei calamari: il liquido viene prelevato dalle branchie ed espulso con forza attraverso un sifone collocato nella parte posteriore.

I Boron possiedono tre sessi: quello maschile, quello femminile e il Lar. Anche se non è strettamente necessario per la riproduzione sessuale, la presenza di un Lar durante l'accoppiamento è molto apprezzata.

L'aspettativa di vita dei Boron è di circa 35 anni terrestri.

Boron

Sepioteuthis nishalaensis

Linguaggio, cultura e religione

Il linguaggio Boron è costituito da due componenti fondamentali ma solamente uno di questi componenti è udibile, essendo formato da una serie di schiocchi che viaggiano per lunghe distanze attraverso l'acqua in maniera simile ai canti delle balene della Terra. L'altro componente sono i feromoni: i Boron rilasciano costantemente grandi quantità di feromoni nei quali sono codificate parti di memoria, che vengono rilevate dagli altri Boron e decifrate in maniera subconscia in un processo noto come "degustazione".

La quantità di informazioni che possono essere trasmessi in questo modo è enorme: ci sono 911 feromoni che possono essere combinati tra loro infinitamente. Questi feromoni rimangono nell'acqua per anni e si mantengono perfettamente comprensibili.

Vi è una divisione in due parti piuttosto diverse all'interno della cultura Boron. I Boron che vivono sotto la superficie degli oceani di Nishala preferiscono uno stile di vita più tradizionale, e vivono in gruppi di tre noti come "triadi"; i Boron delle isole, invece, tendono ad abbracciare uno stile di vita più moderno e tecnologico. Questi due gruppi coesistono in maniera completamente pacifica, e ognuno vede l'altro gruppo come un elemento che arricchisce la propria vita a livello culturale.

I Boron non hanno una religione organizzata, non credono in un creatore onnipotente o in altre divinità. Molti di essi, comunque, credono che dopo la morte continueranno a vivere nell'Aura di Conoscenza degli Antichi.

Boron

Sepioteuthis nishalaensis

Il Governo

Anche se il Regno Boron è controllato ufficialmente da un monarca, i Boron hanno comunque un parlamento eletto democraticamente e un governo che è responsabile del parlamento stesso. A causa della loro tradizionale affidabilità, la maggioranza del parlamento e del governo è formato dai Lar. La cosiddetta "Larocrazia" non solo è tollerata, ma anche accolta con favore.

Distribuzione

Ci sono circa 46 miliardi di Boron nella Comunità dei Pianeti, e ciò li rende la razza più numerosa. Il 75% dei Boron risiede nelle profondità degli oceani del pianeta Nishala, e i rimanenti occupano i pochi pianeti Boron colonizzati o gli oceani dei pianeti appartenenti alle altre razze. Un esempio è il mondo Argon "Perfect X": uno dei suoi oceani è conosciuto come "Il Meraviglioso" da parte dei due miliardi di Boron che ci vivono.

Tra i pianeti più importanti del Regno dei Boron vi sono Nishala, Jamshala, Myadedisha e Mashamasia II.

Khaak

Non classificato (ordine Bilateria)

I Khaak (occasionalmente "Kha'ak") sono una specie non ancora classificata con caratteristiche tipiche degli insetti.

Nomenclatura

La parola "Khaak" proviene dalla lingua Split e si riferisce ad una creatura mitologica che, secondo la leggenda, infesta i corpi dei giovani Split, dove cresce fino ad uscirne provocando dolorose lacerazioni. In accordo con la leggenda, la larva cresciuta cercherà un nuovo bambino da utilizzare per ripetere il processo.

Sebbene la razza nota come Khaak non abbia nulla a che vedere con questo parassita mitologico, il nome ha preso piede rapidamente nella Comunità dei Pianeti.

Storia e origini

I Khaak non sono membri della Comunità dei Pianeti e non vi arrivarono attraverso la rete dei portali: secondo la nomenclatura Sohnen, i Khaak si situano in una zona dello spazio nota come Provincia 68 nella Galassia 810.

Khaak

Non classificato (ordine Bilateria)

Vennero a conoscenza della Comunità dei Pianeti in seguito al Progetto Providence, una ricerca compiuta dagli Argon per tentare di sviluppare un Jumpdrive a coordinate, e utilizzarono la loro tecnologia per lanciare un attacco senza preavviso.

Biologia e anatomia

Anche se non sono degli insetti, i Khaak possiedono molti dei loro attributi. Sono alti tra i 75 e gli 80 centimetri, con una corporatura robusta, sono completamente ricoperti da scaglie marroni e possiedono due ali verde scuro iridescenti e leggermente trasparenti. Queste ali non sono utilizzate per il volo in presenza di gravità, ma vengono utilizzate assieme alla coda per fornire uno strisciante sistema di locomozione.

Lingua, cultura e religione

Alla base delle comunicazioni Khaak troviamo dei segnali chimici e un linguaggio gestuale.

Esiste, però, anche una complessa simbologia artificiale utilizzata per passare informazioni in maniera digitale o utilizzando trasmissioni a microonde concentrate.

Khaak

Non classificato (ordine Bilateria)

Fino ad ora non è stato possibile decifrare le comunicazioni Khaak intercettate. Le trasmissioni video, tuttavia, si sono dimostrate più semplici da trattare ma le confuse immagini sembravano mostrare solamente l'interno di un alveare movimentato. Si crede che i messaggi siano delle "danze agitate" eseguite dagli individui Khaak presenti nelle immagini.

Circa la cultura Khaak non si conosce assolutamente nulla. Dal loro comportamento è difficile determinare una qualche elemento culturale, fatto questo che ha spinto molti esobiologi Argon a stabilire la "fondamentale impenetrabilità" dei modi di pensiero degli extraterrestri.

Invece, è stato provato che gli individui Khaak non possiedono una coscienza o un qualche tipo di intelligenza; preso l'insieme della razza, però, è possibile ipotizzare l'esistenza di un'intelligenza distribuita, come una mente comune o un alveare.

Governo

Niente suggerisce che i Khaak possiedano una qualsiasi forma di governo. Sembra che esista, però, una qualche gerarchia funzionale divisa in caste, come ad esempio Pensatori, Costruttori, Infermieri e Operai/Guerrieri. L'esistenza o l'assenza di un'autorità centrale - simile ad una regina di una colonia terrestre di insetti - rimane un soggetto di ampie discussioni tra gli scienziati che studiano i Khaak.

Khaak

Non classificato (ordine Bilateria)

Distribuzione

Del loro ambiente naturale, il loro numero e la disposizione delle loro colonie non conosciamo nulla.

È altamente probabile che il loro pianeta madre sia stato colpito dal "Fronte", ovvero la raffica di radiazioni gamma risultanti dalla distruzione della stella di Sole Nero ad opera del Manipolatore Stellare Xenon nell'anno Terrestre 2913.

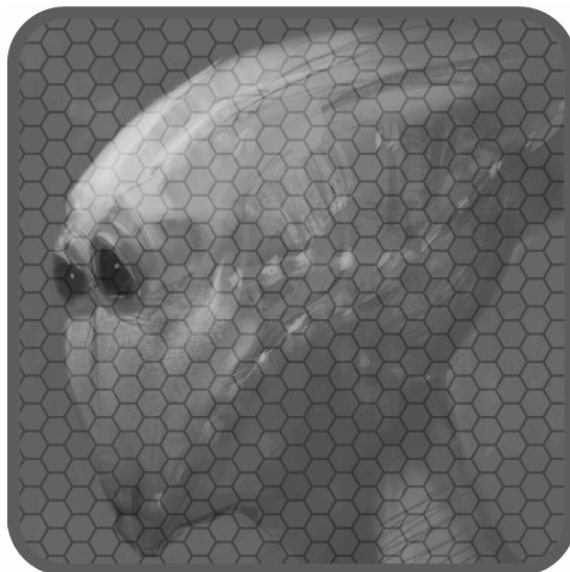
Paranid

Vultur inflatius

I Paranid sono una specie trioculare molto conosciuta per le sue capacità matematiche e il fervore religioso quasi fanatico.

Nomenclatura

Le differenze morfologiche rendono gli umani incapaci di pronunciare in maniera corretta il nome di questa razza: "Paranid" è un'approssimazione umana del vero nome, il cui significato è "guerrieri sacri". Il termine "Paranid" è entrato a far parte della lingua comune soltanto due secoli dopo il primo contatto.



Storia e origini

Il pianeta madre di questa specie è Terra Paranid, un pianeta desertico molto arido. I Paranid abitano in reti di grotte artificiali situate appena al di sotto della superficie: queste gallerie possono raggiungere più di quaranta chilometri di profondità ed estendersi per centinaia. È normale per i Paranid essere concepiti e schiudersi nella Cattedrale del Pontefice.

Si sa per certo che gli antenati dei Paranid erano capaci di volare. Questa abilità andò persa in concomitanza con le prime registrazioni storiche, ma l'elemento del volo rimase molto centrale come dimostra la "Leggenda del Conquistatore di Cieli", una delle più importanti leggende Paranid.

Paranid

Vultur inflatius

Questa leggenda ispirò i Paranid nello scoprire la matematica e, di conseguenza, la tecnologia che fornì loro i mezzi per costruire i velivoli per riportare nelle loro mani la sovranità di tutti i cieli del mondo e, in tempi recenti, dello spazio intero.

Biologia e anatomia

I Paranid sono spesso classificati come umanoidi, dato anche la loro configurazione classica di un corpo diviso in cinque parti (due braccia, due gambe, una testa). Possono raggiungere un'altezza media di 250 centimetri e pesare fino a 200 chilogrammi.

I resti atrofizzati di quelle ali che permettevano loro di volare possono essere ritrovate nelle lunghe braccia che si estendono verticalmente ai lati del corpo. Ogni braccia possiede quattro sezioni unite in tre punti e possono sviluppare una notevole forza. Le loro mani - in verità, le loro chele - possiedono otto dita multi-articolate. Le loro gambe curvano verso l'interno, fornendo loro un'andatura con passi lunghi ed estesi.

La testa dei Paranid è caratterizzata da un muso allungato - quasi un tronco - e da tre occhi lattei e sporgenti; le pupille di questi sono difficili da discernere.

Ciascun occhio si può muovere indipendentemente dagli altri e ha la sua corteccia ottica, dando ai Paranid una notevole profondità di campo visivo: possono vedere benissimo oggetti molto piccoli e compatti da una distanza elevata.

Paranid

Vultur inflatius

Il cervello dei Paranid è diviso in diversi emisferi distinti, permettendogli di pensare simultaneamente a livelli differenti. Questo fatto si può vedere non soltanto nel loro ragguardevole sviluppo in campo matematico e analitico ma anche nella loro capacità di coordinazione spaziale, impareggiabile da nessun'altra forma di vita.

La specie ha 11 sessi: per quanto non tutti siano necessari per ciascun atto della riproduzione, la combinazione dei genitori influenzerà lo sviluppo del giovane.

Le larve si dischiudono dopo circa quattro mesi terrestri dalla deposizione e fecondazione delle uova e subito sviluppano la prima crisalide nella quale continueranno a svilupparsi per altri tre anni terrestri. Un Paranid adulto è capace di tessere una sorta di bozzolo in qualsiasi momento e di entrarvi in modo da rimanere in animazione sospesa per un lungo periodo.

I Paranid possono tollerare fino a quaranta minuti il vuoto dello spazio senza alcuna protezione e sopravvivere per oltre un'ora prima di soccombere per ipotermia.

Paranid

Vultur inflatius

Lingua, cultura e religione

La lingua Paranid, come molti altri aspetti culturali, è basata su un complesso sistema tripartito ed è conosciuta come "parlato-in-terzine". Anche se i Paranid possono parlare il giapponese neo-antico senza difficoltà, è fisiologicamente impossibile per gli Argon riuscire a parlare la lingua Paranid; imparare a capirla, però, è abbastanza semplice.

La loro cultura è caratterizzabile con il termine "moderato individualismo": ogni Paranid considera sé stesso come parte di un grande insieme, ma è anche pienamente consapevole della propria esistenza come un'entità individuale all'interno dell'insieme. La religione permea ad ogni livello la vita quotidiana dei Paranid, e questi vedono sé stessi, come risulta della loro stessa anatomia, come il popolo scelto da uno sconosciuto Dio teologico che si crede essere la massima espressione dello stesso spaziotempo nelle tre dimensioni visibili.

Governo

Tra i Paranid esiste un religioso patriarcato autocratico comandato dal Pontifex Maximus Paranidia, che possiede il controllo sul destino di tutto gli individui Paranid di ogni livello. Il pontefice è coadiuvato da una vasta rete religiosa di Alti Preti e altri dignitari assortiti.

Split

Homo hodiensis

Gli Split sono una specie umanoide appartenente alla Comunità dei Pianeti, celebre per il carattere irascibile e il temperamento aggressivo.

Nomenclatura

L'origine precisa del nome "Split" non è chiara. Non si tratta di una parola del linguaggio Split, e nemmeno si fa riferimento a questa parola nel linguaggio commerciale.

La storia e le origini

La leggenda afferma che gli Split provengano da un pianeta, per lungo tempo perduto, di nome Hodie che fu devastato e reso inabitabile da una guerra termonucleare tra Split. Si suppone che fuggendo dal loro pianeta di origine, gli Split abbiano colonizzato pianeti sterili e che abbiano continuato il loro conflitto tra le stelle. Se il pianeta Hodie esista o meno è un motivo di dibattito anche tra gli stessi Split.

Ugualmente precaria è l'autenticità storica del presunto Primo Patriarca Split Ghus t'Gllt, che si dice abbia riunito il suo popolo, internamente diviso, che abbia scoperto le abilità scientifiche delle femmine Split e che abbia introdotto "le briglie", un capo di abbigliamento tipico. Una cosa è sicura: questi avvenimenti accaddero: se furono il risultato di un'azione diretta di Ghus t'Gllt o di altri centinaia di Split che sono sprofondata nel buio della storia, senza che il loro nome fosse ricordato.

Split

Homo hodiensis

Biologia e anatomia

Gli Split hanno in gran parte un aspetto umano e la differenza principale è la presenza di un dito in più su ogni mano. I maschi normalmente sono tarchiati e robusti, e raggiungono i 180 centimetri di altezza, mentre le femmine Split sono normalmente qualche centimetro più alte, magre e asciutte.



Al di là delle apparenze, gli Split non sono in alcun modo compatibili dal punto di vista anatomico e genetico con gli umani, poichè i loro cromosomi non sono basati sul DNA. Ciò preclude ogni possibilità di riproduzione tra le specie o la creazione di ibridi genetici.

L'aspettativa di vita per uno Split maschio è inferiore ai 50 anni terrestri, mentre le femmine possono vivere per più di 80 anni. Questa grande disparità è causata essenzialmente allo stile di vita aggressivo e pericoloso della maggior parte degli Split maschi, i quali raramente si occupano della propria salute.

Split

Homo hodiensis

Lingua, cultura e religione

Il linguaggio Split è composto da una componente parlata supportata da una incredibile quantità di segni che trasmettono i concetti legati alle emozioni ma anche alla paura e spesso insulti. I non-Split possono imparare il linguaggio parlato, ma è impossibile per gli umani, non avendo sei dita su ogni mano, imparare il linguaggio dei segni fatta esclusione per un numero ridotto di segni che utilizzano solo cinque dita.

Dal punto di vista culturale gli Split sono un patriarcato feudale: non sono però riusciti a ottenere la relativa stabilità di cui godono altri celebri sistemi feudali. Anche se si trattava di una specie dotata di un alto tasso di crescita, durante il periodo preistorico del misterioso Primo Patriarca Split Ghust'Gllt, gli Split iniziarono a frammentarsi nuovamente e alla fine ritornarono alla loro tradizionale situazione di caos.

La religione è un concetto sconosciuto agli Split: la maggior parte di essi ritiene che la religione non sia altro che un insieme di antiche superstizioni, e si comporta di conseguenza. Quasi più nessuno Split crede nelle leggende delle cosiddette "bestie del cielo", anche se questa credenza era molto diffusa fino alla nascita dei viaggi spaziali.

Il Governo

Il Patriarca Split mantiene un controllo rigidissimo su tutti i Patriarchi minori all'interno del suo regno.

Split

Homo hodiensis

Dal momento che la sua carica non è elettiva e che si deve occupare costantemente di problemi di governo e di stato egli deve costantemente difendersi dai tentativi di colpo di stato. La durata media di un Patriarca Split è di tre anni; la successione avviene spesso dopo che il Patriarca è stato ucciso.

Distribuzione

Nell'intera Comunità dei Pianeti il numero di Split raggiunge solamente i due miliardi, collocati su oltre nove pianeti e numerose stazioni spaziali.

Teladi

Varanus carpolucror

I Teladi sono una razza intelligente analoga alle lucertole e sono uno dei membri fondatori della Comunità dei Pianeti.



Nomenclatura

Il nome "Teladi" deriva dalla parola "Thechlachi", una delle centinaia di parole che comprende le razze cosiddette "eggspeak", un linguaggio innato posseduto dalle larve delle uova che permette loro la comunicazione con altri Teladi dal momento in cui si schiudono.

Storia e origini

La razza dei Teladi ha origine dal pianeta lanamus Zura, sul quale sono presenti numerose paludi e superfici costiere che offrono ai loro antenati sia sicurezza sia ampia disponibilità di prede. In poco tempo, dopo lo sviluppo dei viaggi spaziali, venne scoperto un portale e iniziarono velocemente ad esplorare la rete dei portali e stabilire colonie oltre il loro sistema natale. Sfortunatamente, a causa di un'imprevista ristrutturazione della rete dei portali, i contatti con lanamus Zura furono persi, ma "il vecchio mondo dei sogni" non venne mai dimenticato dai coloni. Una via di ritorno verso la loro casa fu scoperta solo dopo alcune centinaia di anni.

Teladi

Varanus carpolucror

I coloni Teladi scoprirono che tutte le uova fecondate davano origine esclusivamente a giovani femmine: nonostante un'intensa ricerca genetica, questo fatto rimase invariato. Per questo motivo, durante tutto il periodo di separazione da Iamus Zura, tutte le larve erano essenzialmente cloni femmine dei loro genitori.

Biologia e anatomia

I Teladi sono un analogo delle lucertole aventi alcune caratteristiche in comune con certe specie terrestri. Queste similitudini tuttavia sono unicamente superficiali, poiché i cromosomi dei Teladi non sono basati sul DNA.

I loro corpi sono completamente coperti da spesse squame, ciascuna aventi una forma approssimativamente esagonale. Sebbene esistano alcune variazioni di colore, il più comune è un verde medio noto ai Teladi come "scale plate green": tutti i Teladi adulti hanno una naturale affinità con questo colore, ed è per questo motivo che è spesso presente negli ambienti Teladi.

I Teladi sono alti circa 150 centimetri e possiedono due braccia e gambe ciascuna con zampe palmate aventi 5 arti, il che li rende dei grandi nuotatori.

Teladi

Varanus carpolucror

Dopo la schiusa, gli occhi dei Teladi sono di un giallo pallido; questo colore cambia con l'età divenendo un rosso scuro. I loro occhi hanno una cornea ben visibile come le palpebre. Quasi tutti gli organi vitali sono duplicati diverse volte: per esempio, i Teladi hanno due stomaci e tre cuori. Questo li rende veramente resistenti e capaci di sopravvivere nonostante gravi traumi.

La loro aspettativa di vita è, ovviamente, limitata. Sebbene in principio un Teladi potrebbe raggiungere una qualunque età, avviene molto spesso che essi perdano il desiderio di vivere e che incomincino a rifiutare il cibo, portandoli alla morte. L'aspettativa media di vita è di 250 anni terrestri, anche se è noto il caso di un Teladi che è vissuto per 400 anni.

Linguaggio, cultura e religione

Esiste una notevole differenza tra la cultura dei Teladi di Ianamus Zura che vivono sui pianeti e la loro controparte dedicata all'esplorazione spaziale nella Comunità dei Pianeti. Mentre i primi portano avanti un pensiero di affermazione della vita e delle diverse forme di vita, nella quale la filosofia e le arti continuano a giocare un ruolo fondamentale, lo stesso non si può dire per i secondi. Un'ulteriore distinzione tra i due gruppi è che i Teladi nella Comunità dei Pianeti non hanno una rete familiare come quelli che vivono su Ianamus Zura poiché devono sopportare la completa assenza di maschi.

Teladi

Varanus carpolucror

Governo

Il pianeta lanamus Zura possiede un parlamento democratico, mentre i Teladi della Comunità dei Pianeti gestiscono i sistemi in un modo molto più simile ad una grande corporazione: questa è comandata da un CEO (Chief Executive Officer) che stabilisce la politica globale della Compagnia ma è anche responsabile del consiglio di amministrazione.

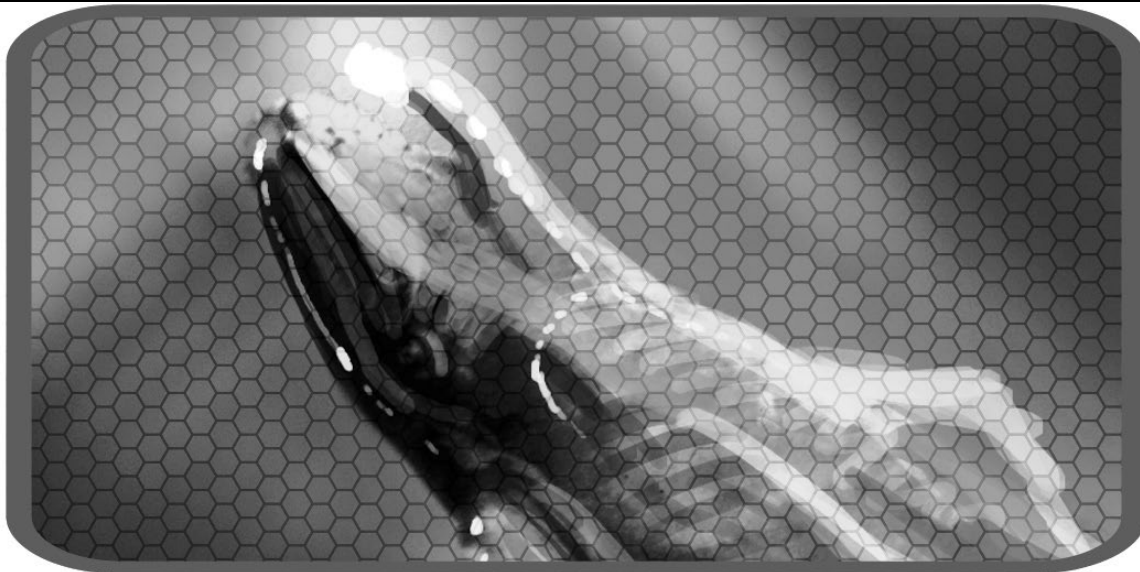
Distribuzione

Non ci sono informazioni a proposito della popolazione di lanamus Zura; tuttavia, è noto che il numero delle femmine Teladi nella Comunità dei Pianeti è di circa 16 miliardi, sparsi tra oltre 11 pianeti e un grande numero di installazioni presenti nello spazio.

I tre pianeti Teladi più importanti sono lanamus Zura, Platinum Ball e Compound Interest.

Wenendra

Non classificato (ordine Cetacea)



I Wenendra sono una forma di vita acquatica il cui pianeta natale è da qualche parte all'interno della Comunità dei Pianeti; la sua esatta collocazione, tuttavia, è nota solo ai Boron.

Nomenclatura

"Wenendra" è una parola presa in prestito dalla lingua Boron e riferita originariamente ad un mammifero marino estinto che viveva nei primordiali oceani di Nishala. C'è solo una vaga similarità tra queste creature, oggi estinte, e i Wenendra.

Storia e origini

È stato a lungo sospettato dagli esobiologi che qualcun'altra, sconosciuta, specie intelligente esistesse all'interno della Comunità dei Pianeti, ma nonostante ripetute ricerche i Wenendra rimasero ignoti.

Wenendra

Non classificato (ordine Cetacea)

Fu soltanto nell'anno terrestre 2923 che una spedizione scientifica Boron, incaricata di esplorare i mari inabitati del pianeta presente in "Settore della Regina", fece la scoperta dei Wenendra.

I Wenendra sono molto intelligenti ma non hanno nessuna tecnologia avanzata o capacità di effettuare viaggi spaziali: per questo motivo sono rimasti nascosti a lungo. Il Ministero Boron dell'Etica decise nell'anno terrestre 2931 di offrire ai Wenendra l'accesso alle tecnologie avanzate e alla conoscenza; dal momento che era quello che desideravano, i Wenendra accettarono l'offerta.

Biologia e anatomia

I Wenendra sono mammiferi marini simili alle balene, ben conosciute, della Terra. Possono raggiungere i 50 metri di lunghezza e una massa di oltre 300 tonnellate. Vivono in grandi mandrie e non hanno predatori. Nonostante la loro intelligenza, i Wenendra sono incapaci di interagire bene con il loro ambiente poiché non possiedono nè mani nè dita.

Una caratteristica notevole di questa specie è il "segnale", ossia un'area bioluminescente della testa che può accendersi in intermittenza con l'intento di comunicare.

Wenendra

Non classificato (ordine Cetacea)

Linguaggio, cultura e religione

Se possibile, i Wenendra sono ancora più pacifici dei loro mentori, i Boron. Per questo, il Regno dei Boron ha deciso di mantenere il segreto della loro esistenza il più a lungo possibile, poiché una razza pacifica come i Wenendra non avrebbe modo di difendersi dallo sfruttamento o dalla distruzione causata dagli altri membri della Comunità dei Pianeti, e dagli Split in particolare.

I Wenendra comunicano principalmente attraverso i cambiamenti di luminosità del loro organo bioluminescente (il "Segnale") presente sulla loro testa. Gli infrasuoni sono anch'essi utilizzati per comunicare certe informazioni su lunghe distanze.

Tutto quello che si sa riguardo la religione dei Wenendra è che essa fa riferimento alla personalità del Creatore. Durante il primo contatto, gli esploratori Boron si trovarono a fronteggiare l'estrema difficoltà di dimostrare di non essere veramente quella entità.

Governo

I Wenendra non conoscono una forma di governo così come è inteso comunemente. Le decisioni sono votate dalla popolazione in generale, inclusi quelli recentemente affrancati: l'approccio è peraltro ben descritto come "democrazia diretta", e ha come risultato che anche le questioni più semplici richiedono molto più tempo per essere discusse e per prendere una decisione comune condivisa.

Wenendra

Non classificato (ordine Cetacea)

Il Consiglio Etico dei Boron ha suggerito ai Wenendra di stabilire un quorum di anziani eletti; tuttavia, la decisione finale in merito è stata rimandata a tempi indefiniti.

Distribuzione

I Wenendra vivono negli oceani di mondi senza nominazione ufficiale. Non c'è nessuna informazione attendibile sulla popolazione a causa della loro natura non tecnica e delle loro dimensioni enormi; tuttavia, gli esperti Boron teorizzano una popolazione di al massimo 200.000 unità.

SEZIONE F

Personaggi degni di nota

Sezione F: Personaggi degni di nota

Brennan, Kyle William

Biografia

Brennan, Kyle William

(Nato il 19 Gennaio 2873 a Wellington, Nuova Zelanda, Terra)

Un tempo capitano della USC, in seguito imprenditore nella Comunità dei Pianeti.



La giovinezza

Kyle Brennan fu il secondogenito di William Rohan e Lynette Brennan, una coppia felicemente sposata. Kyle ebbe due sorelle: Sherie Lynette (2870) e Chris (2879).

Dopo un'infanzia tranquilla, all'età di 14 anni fece una vacanza su Marte nella città di Twelvetowns dove incontrò e fece amicizia con diversi piloti della USC. Affascinato dalle loro storie e imprese, decise di voler diventare a sua volta un pilota, un traguardo che ha voluto perseguire costantemente fino alla sua realizzazione.

L'assegnazione all'ATF

Dopo aver completato il proprio addestramento, fu assegnato all'ATF, il cui compito era quello di prevenire il crescente abuso della tecnologia AGI. Con il grado di Maggiore ebbe finalmente l'autorità per pianificare e realizzare le proprie missioni.

Brennan, Kyle William

Biografia

Fu durante una di queste missioni che incontrò per la prima volta Elena Kho, la quale lo impressionò fin da subito con la propria intelligenza e capacità.

Il Servizio di Pattuglia Interplanetario

Nell'anno terrestre 2903, un anno dopo aver portato a successo una campagna contro dei replicatori di AGI, Brennan fu trasferito alla USC e divenne il comandante di un incrociatore di pattuglia. Nel 2904 Elena Kho, con la quale si era visto per l'ultima volta due anni prima, venne trasferita sulla stessa nave.

Kyle Brennan, collaudatore

Nel 2911, Brennan richiese di essere trasferito dall'incarico di pattuglia per partecipare al progetto SPAARF, un team di ricerca e sviluppo che stava tentando di realizzare un jumprive funzionante. La sua richiesta venne subito approvata, tuttavia, nonostante le sue credenziali fuori dal comune, egli fu nominato solamente come pilota di riserva per il primo test di volo con equipaggio: il candidato preferito dal team era il pilota Yihako Edell. Fortunatamente, dato che Edell si diede malato quattro giorni prima del volo, Brennan venne chiamato per sostituirlo.

Brennan, Kyle William

Biografia

Il test fallì clamorosamente. Il tunnel di salto si collegò inaspettatamente a un portale preesistente sconosciuto e collassò, lasciando Kyle Brennan bloccato in una zona ignota dello spazio abitata da razze aliene e dai discendenti dei coloni umani di cui si era persa traccia molto tempo prima: gli Argon.

L'arrivo nella Comunità dei Pianeti

Sebbene inizialmente venne cacciato da tutte le popolazioni della Comunità dei Pianeti, alla fine riuscì a trovare un approdo sicuro, su Terra Argon. Poco tempo dopo fu ritrovato da Elena Kho, la cui nave venne seriamente danneggiata nell'incidente accaduto durante l'atterraggio su Terra Argon.

Assieme ad Elena e ai rappresentanti dei Goner, Kyle riesce a dimostrare di venire veramente dal pianeta Terra.

Grazie all'utilizzo dell'avanzatissimo X-Shuttle, Brennan divenne un eroe di guerra riuscendo a respingere un massiccio attacco Xenon.

Vita personale

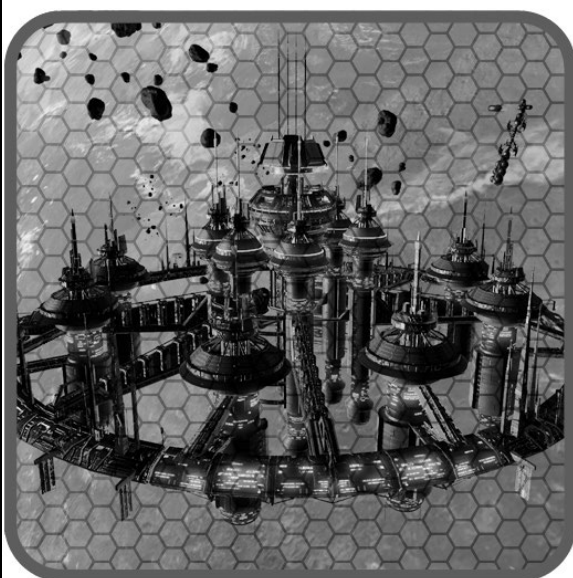
Quando realizzò che un ritorno alla Terra era impossibile in tempi brevi, Brennan iniziò una relazione ed infine si sposò con la Goner Ninu Gardna.

Brennan, Kyle William

Biografia

Essi ebbero un solo figlio, Julian Gardna, ma le differenze personali fecero sì che il matrimonio non durò a lungo.

Esercitando il proprio diritto nella legge Argon, Ninu insisté per poter accudire il proprio figlio da sola: dopo qualche iniziale riluttanza in proposito, Kyle accettò questa decisione.



La TerraCorp

Brennan era ossessionato dal desiderio di poter rivedere la Terra almeno un'altra volta, e la TerraCorp, una corporazione perfettamente integrata nella legge Argon, fu il manifestarsi di questo desiderio. Il suo scopo principale fu quello di riscoprire la tecnologia del Jumpdrive andata perduta con la distruzione dell'X-Shuttle e del Getsu Fune.

Dopo 10 anni di sforzi infruttuosi, la TerraCorp si espanse verso il mercato tecnologico più in generale; è circa in questo momento che Elena Kho lasciò la compagnia.

Brennan, Kyle William

Biografia

Gli anni successivi

La battaglia di Omicron Lyrae vide questo vecchio eroe rischiare la propria vita ancora una volta per proteggere la Comunità dei Pianeti dall'invasione Khaak. Rapito dai Khaak, dopo il suo salvataggio rimase a lungo in coma prima di ristabilirsi completamente.

Terra

Brennan desiderò ardentemente e a lungo di poter ritornare a casa, ma quando fu ristabilito un contatto con la Terra, egli fu inizialmente riluttante ad andare: nonostante la sua lunga ed estenuante crociata personale alla ricerca della Terra, ora che era possibile tornarvi scoprì di non avere più il desiderio di farlo.

Alla fine, spinto dalla curiosità e dal senso del dovere, ritornò a casa dedicandosi da questo momento in poi al miglioramento dei rapporti diplomatici tra la Terra e la Federazione Argon che divennero ben presto aspri durante il conflitto terrestre.

Cosa ne è stato di lui dalla Seconda Guerra Terraformer in poi rimane ignoto.

Gaffelt, Noah

Biografia

Gaffelt, Noah

(Nato su Terra Argon nel 73.700 NT; Morto su Terra Argon nel 23.763 NT)

Storico Argon, filosofo e per molto tempo Primo Custode della Verità dei Goner.



Infanzia ed educazione

Noah Gaffelt fu il più grande dei due figli di Brent Mydna e Tora Gaffelt; suo fratello minore Jonah nacque nel 29-502 NT.

L'interesse e il fascino per la storia Argon nacque in Noah all'età di 8 anni quando per la prima volta sentì la leggenda dell'esistenza del pianeta Terra. A 9 anni ebbe la possibilità, grazie ad un ex-collega del padre, di consultare il Libro della Verità, un documento storico gelosamente custodito dai Goner ma disponibile per chiunque ne fosse interessato. La madre di Noah fu inizialmente scettica a proposito, temendo che la natura religiosa dei Goner potesse influenzare negativamente il giovane figlio, ma il padre riuscì a tranquillizzare la donna.

Negli Jazura seguenti Noah spese la maggior parte del suo tempo libero alla ricerca di tutte le informazioni possibili circa la storia più remota della Federazione e della Comunità dei Pianeti, e questo lavoro gli permise di vincere un premio scolastico nel contesto de "Il mito della Terra".

Gaffelt, Noah

Biografia

La sua stupefacente abilità nello scoprire eventi e fatti ancora sconosciuti impressionò i suoi insegnanti a tal punto che questi ben volentieri lo appoggiarono e lo sostennero in questo suo impegno.

Gli studi a Terra Argon

Noah entrò nell'Università di Argonia City nel 515 NT per intraprendere un corso di Storia e Filosofia. Per integrare i suoi guadagni si fece assumere come guida nel Museo della Gilda della Fondazione; tuttavia, in seguito alle sue critiche all'amministrazione del museo per gli innumerevoli errori storici presenti nelle indicazioni esposte, nel 516 NT venne licenziato.

Un'opportunità inaspettata

Dopo il suo licenziamento dal museo, Noah comprese che la maggior parte degli Argon era riluttante nell'accettare il proprio passato e l'idea dell'esistenza della Terra. Decise dunque di lanciare una campagna su ArgoNET nel tentativo di cambiare l'opinione pubblica che però risultò praticamente ignorata.

I Goner furono quasi gli unici a prestargli attenzione: contattarono il giovane Noah per invitarlo a continuare gli studi al Tempio Goner. Noah accettò.

Gaffelt, Noah

Biografia

L'offerta dei Goner

Sebbene avesse accettato la loro offerta, Noah ne era turbato. Quando capì che i Goner non erano una setta religiosa ma piuttosto una comunità di studiosi, rimase interdetto dal fatto che il loro Quartier Generale assomigliasse in tutto e per tutto ad un Tempio non riuscendo a comprendere il perché di questo. Tuttavia anche il Ministero dell'Istruzione confermò alla fine che, a dispetto delle apparenze, il Tempio Goner era riconosciuto come una importante università.



L'arrivo al Tempio Goner

Noah ricevette dai Goner il suo dottorato all'età di 22 Jazura, impressionando i suoi supervisori per la sua infaticabile e accurata ricerca a tal punto che gli venne immediatamente offerto l'incarico di Custode della Verità. Egli accettò senza esitazione e ben presto negli

Jazura seguenti il suo lavoro divenne fondamentale all'interno della comunità.

La nomina a Primo Custode

Dopo la morte di Otaku Diraam nel 534 NT, Noah venne eletto all'unanimità come Primo Custode della Verità, il grado più alto tra i Goner.

Gaffelt, Noah

Biografia

Riconoscimento dei Goner

Quando Kyle Brennan ed Elena Kho fecero la loro apparizione nell'Universo di X nel 546 NT, a Noah parve evidente che loro provenissero dalla Terra. Grazie all'abile uso dei suoi contatti nell'amministrazione Argon fece in modo di condurre i due nuovi arrivati verso l'approdo sicuro del Tempio. Come risultato di queste azioni e con l'aiuto del segretario Nan Gunnar, alla fine, grazie ad un accordo, i Goner vennero pienamente riconosciuti all'interno della società, così come avevano sempre desiderato.

Gli Argon accettano il loro passato

Nei 20 Jazura seguenti Noah convinse la popolazione della Federazione ad accettare il proprio passato. Poco a poco l'opinione pubblica cambiò, divenendo favorevole alle idee dei Goner. Solo alcuni piccoli gruppi di estremisti continuarono a negare che la Federazione fosse stata fondata dai discendenti della Terra.

La morte

Noah Gaffelt fu ucciso nel 23° Tazura del 563 NT nella sua nave durante un attacco Split.

Gardna, Julian

Biografia

Gardna-Brennan, Julian

(Nato il 117.747 ad Argonia City, Pianeta Terra Argon)

Ex-avventuriero, ora in servizio per la Federazione Argon.

Infanzia e giovinezza



Julian Gardna-Brennan nasce durante il 117esimo Tazura del 547 NT, figlio di Kyle William Brennan e della Goner Ninu Gardna. Il suo fratellastro Carl è di otto anni più giovane.

Alcune incompatibilità personali portarono i suoi genitori a separarsi quando Julian aveva solo due Jazura. Dopo essere tornata al santuario del Tempio Goner, Ninu cominciò a viaggiare attraverso la Comunità dei Pianeti cercando uno spazio da colonizzare, portando con sé il giovane figlio.

Nel 558 NT, una serie di sfortunate circostanze li portarono a rifugiarsi sulle Turpentine Station, il quartier generale della organizzazione criminale chiamata Yaki.

A dispetto della ferma opposizione di sua madre, Julian fece rapidamente amicizia con bambini provenienti da famiglie Yaki, e anche con ragazzi più grandi.

Gardna, Julian

Biografia

I primi crimini

Julian e il suo amico Bret Serra formarono una sorta di patto criminale. Inizialmente si dedicarono esclusivamente al crimine informatico, ma dopo un po' di tempo iniziarono a rubare navi spaziali. Già prima che fosse considerato legalmente un adulto Julian era stato coinvolto in molte rapine a mano armata.

Arresto e riabilitazione

Fu durante un tentativo fallito di rubare una nave che Julian fu arrestato dalla sicurezza della stazione e inviato su Terra Argon come prigioniero.

Ban Danna venne a conoscenza dell'arresto di Julian e iniziò a chiedersi se egli fosse il figlio di Ninu Gardna e di Kyle Brennan, due amici che aveva considerato perduti da molto tempo. Quando le sue speranze furono confermate, Danna offrì a Julian l'opportunità di riabilitarsi al posto di restare in prigione. Il ragazzo accettò.

Servizio Militare

Julian visse i momenti più intensi tra il 563 e il 564 NT durante il prolungato conflitto con i Khaak. Fu anche coinvolto in una operazione contro gli Yaki, suoi amici ed alleati. Per assicurare la salvezza alla madre non rivelò mai la posizione della Turpentine Station e utilizzò spesso il cognome del padre per il medesimo motivo.

Kho, Elena Lindisfarne

Biografia

Kho, Elena Lindisfarne

(Nata il 26 Agosto 2884 a Tenjiang, Cina, Terra; Morta l'8 Febbraio 2948)

Un tempo Tenente Colonnello della USC; in seguito Ambasciatrice della Terra presso la Comunità dei Pianeti.



Infanzia e giovinezza

Elena fu l'unica figlia di Hea Kho e Adrian Enescu. Mostrò fin da giovane un'attitudine ed un entusiasmo per la scienza e l'esplorazione spaziale, e a 20 anni si laureò a pieni voti in esobiologia. Poco tempo dopo decise di arruolarsi nella USC.

Dopo il suo anno di addestramento base, privo del corso di volo, Elena prese parte ad una missione che consisteva nella distruzione preventiva di un centro di ricerche IA illegale localizzato nelle profondità degli oceani di Europa. A capo della missione fu il Maggiore Kyle William Brennan, un uomo con il quale Elena strinse un buon rapporto fin da subito.

Il Servizio di Pattuglia Interplanetario

Dopo due anni di addestramento intensivo, Elena divenne un pilota pienamente qualificato, con l'autorità e la capacità di assumere il comando di qualsiasi nave, civile o militare che fosse.

Sezione F: Personaggi degni di nota

Kho, Elena Lindisfarne

Biografia

In seguito, Elena scelse volontariamente, probabilmente in cerca di avventure, di partecipare al Servizio di Pattuglia Interplanetario e divenne parte dell'equipaggio di una nave sotto il comando di Kyle Brennan. L'ultima volta che si erano visti era stata in occasione della missione Europa.

Il rapporto tra Elena e Kyle

Elena e Kyle si intesero fin da subito e iniziarono a lavorare insieme come in una squadra perfetta. La loro amicizia divenne così stretta e salda che i colleghi della USC iniziarono col chiamarli "piccioncini". Alla fine iniziò davvero una breve ma intensa storia d'amore malgrado gli 11 anni d'età di differenza, e quando essa finì amichevolmente per reciproco accordo, sia Elena che Kyle si chiesero per molto tempo se quella fosse stata la scelta giusta.

Dopo 8 anni nel SPI, la maggior parte dei quali passati sotto il comando di Brennan, Elena lasciò la squadra per entrare nel progetto SPAARF. Prese questa decisione per soddisfare il suo desiderio di avventure ma anche per evitare i contrasti con Annabel Carter, la nuova fidanzata di Kyle.

L'arrivo nella Comunità dei Pianeti

Quando si persero le tracce di Kyle durante il primo test del jumpdrive sperimentale, Elena fece di tutto per cercare di localizzarlo e salvarlo.

Kho, Elena Lindisfarne

Biografia

Questa disperata ricerca la portò a ripetere il salto a bordo del vascello sperimentale Getsu Fune, portandola in una zona di spazio sconosciuta, la Comunità dei Pianeti, popolata da popolazioni extraterrestri e dai discendenti dei terrestri smarriti molto tempo prima: gli Argon.

Nonostante fosse riuscita a localizzare Kyle, la via di ritorno verso la Terra le era preclusa.

Vita personale

Elena si sposò con il diplomatico argon Ranom Thebes. Dal matrimonio nacque la sua unica figlia, Saya. Alla fine divorziarono legalmente.



TerraCorp

Brennan voleva dare all'azienda una direzione a cui Elena si oppose fermamente. Come risultato, dopo 10 anni nella compagnia che ella stessa aveva contribuito a fondare, di comune accordo si decise che fosse tempo per Elena di lasciare la dirigenza della TerraCorp.

Kho, Elena Lindisfarne

Biografia

Terra

32 anni dopo il suo arrivo nella Comunità dei Pianeti fu ristabilito il contatto con la Terra. Era giunto per Elena il tempo di tornare nel Sistema Solare per godersi il meritato ritiro su Eris.

La Seconda Guerra Terraformer

La sua pace, insieme a quella dell'intero Sistema Solare, venne infranta 2 anni dopo dallo scoppio della Seconda Guerra Terraformer, verificatasi dopo pesanti attacchi a Venere, Marte, e soprattutto alla Terra.

Richiamata immediatamente in servizio dalla USC dopo 35 anni come civile, e promossa al grado di Tenente Colonnello, Elena non fu per niente felice di rientrare tra le fila dell'esercito. Tuttavia comprese l'incombente pericolo per la Terra e il dovere di ricoprire il ruolo assegnatele come leader della Special Task Force. Con l'aiuto del Paranid Tebathimanckatt, scoprì la strategia dei terraformer ed escogitò un piano per sconfiggerli definitivamente.

La morte

Elena Kho morì in servizio nell'anno terrestre 2948 mentre tentava di inseguire l'ultimo sciame di droni attraverso il portale con il quale erano arrivati, quando questo venne ricalibrato e collegato con un buco nero. Aveva 64 Jazura.

Kho, Saya

Biografia

Kho, Saya

(Nata il 14.750 presso Argonia City, Terra Argon; Morta il 5 Febbraio 2948 a bordo del Torus Aeternal, Terra)

Donna di affari, avventuriera; più tardi Agente Segreto per la Comunità dei Pianeti.



Infanzia e giovinezza

Saya Kho fu l'unica figlia del breve matrimonio tra il diplomatico Ramon Thebes e Elena Lindisfarne Kho. Dopo la sua nascita, nel 14° Tazura del 550 NT, ella spese i suoi primi due anni di vita sul pianeta Hewa nella Lega Libera di Hatikvah. Nel 552 NT lei e sua madre si spostarono su Terra Argon; Saya creò un forte legame con questo mondo dove creò molti legami di amicizia.

Al servizio della Flotta Argon

Dopo il primo attacco della razza Khaak alla Comunità dei Pianeti, Elena decise di entrare a far parte della Flotta Argon. Alla fine della sua carriera di pilota da combattimento raggiunse il grado di Capitano.

TerraCorp

Nel 567 NT Saya lasciò l'esercito Argon,

Sezione F: Personaggi degni di nota

Kho, Saya

Biografia

in parte per una sua scelta personale, ma anche a causa delle richieste della madre, e iniziò a lavorare per la TerraCorp. Durante il suo lavoro sarebbe rimasta coinvolta in una serie di eventi che avrebbero portato al conflitto Kha'ak.

Prima visita alla Terra

Dopo che i contatti tra la Comunità dei Pianeti e il Sistema Solare vennero ristabiliti, Saya fu persuasa dalla madre, che vedeva la Terra ancora come una casa, ad andare a visitarla. Considerando che i Terrestri fossero intollerabilmente arroganti, Saya giurò che non ci sarebbe mai più tornata. Gli eventi avrebbero presto dimostrato che la sua decisione non sarebbe durata a lungo.

Agente Segreto

Il Conflitto Terrestre peggiorò lentamente, portando la guerra tra la Comunità dei Pianeti e la Terra. Intorno alla fine del 568 NT i Servizi Segreti Argon contattarono Saya e le offriro-
no un posto come Agente Segreto, offerta che accettò senza esitazioni.

Anche se il suo vero compito si sarebbe rivelato solamente più tardi, Saya partì subito per il Sistema Solare, lavorando ancora ufficialmente per la TerraCorp e, quindi, per sua madre.

La vita su Eris

A causa dei loro legami familiari Elena promosse

Kho, Saya

Biografia

immediatamente Saya al grado di Capitano e assieme, madre e figlia, compirono numerose missioni di pattuglia nei vasti spazi del Sistema Solare, prima di tornare su Eris per vivere le loro due vite separatamente. Nessuno aveva il minimo sospetto che in quel tempo Saya Kho fosse un agente nemico.

La Seconda Guerra Terraformer

Poco prima che scoppiasse la Seconda Guerra dei Terraformer, i portali che i Beryll avevano costruito segretamente vennero disposti nel Sistema Solare. In questo periodo Saya, preoccupata che il lungo Conflitto Terrestre portasse alla sconfitta dei suoi amati Argon, fu costretta in assenza di alternative a prendere scelte estreme. Dopo aver ucciso l'agente Terrestre Lea Singer per proteggere la sua copertura, partì con il marito Sherman Hiato per la Terra dove idearono il piano di distruggere l'ultima linea di difesa dell'USC, il Torus Aeternal.

L'atto finale

Il 5 Febbraio del 2948, Saya Kho e suo marito misero in azione il loro piano. Pur sapendo perfettamente che potevano morire entrambi, iniziarono la distruzione totale del Torus Aeternal. All'ultimo momento, però, Saya, provando rimorso per cosa aveva fatto, si rifiutò di indossare la tuta spaziale e durante il collasso finale della struttura venne lanciata nello spazio. Aveva 30 anni terrestri.

Nopileos IV, Isemados Sibasomos

Biografia

Nopileos IV, Isemados Sibasomos

(Nato nel 734 Jazura Fiscale sul pianeta Platinum Ball, settore "Orgoglio dell'Azienda")

Avventuriero, diplomatico ed imprenditore.



Panoramica introduttiva

Nopileos, come suo fratello Sissandras, è diretto discendente di Mikimades Isemados Sibasomos IX, il rispettato direttore del cantiere navale di Seizewell; egli a sua volta è figlio del CEO della Compagnia Teladi Ssuphandros Mikimades Isemados III.

Giovinezza

Divenne ben presto chiaro che Nopileos, essendo un perfetto clone genetico del suo fratello-di-uova, del direttore del cantiere e anche del CEO, avesse alcuni tratti di personalità oltre la media degli altri Teladi. Gli istruttori del suo incubatorio notarono molto presto la sua intelligenza fuori dal comune e la sua consapevolezza e rapidità di pensiero. Ma il fatto che egli nutrisse molto poco i comuni interessi dei Teladi - il commercio, le trattative, l'acquisizione di nuove ricchezze: in breve il profitto, il chiodo fisso dei Teladi - riempiva loro di sgomento. Tutti i tentativi di portarlo sulla retta via fallirono.

Nopileos IV, Isemados Sibasomos

Biografia

Non è vero che Nopileos si dedicasse poco agli studi: al contrario, specialmente in alcuni corsi come "massimizzazione dei profitti" e "amministrazione finanziaria" egli venne considerato il miglior studente in 117 Jazura. Ma era evidente che la sua attenzione profana era strettamente rivolta altrove, in materie che venivano considerate di secondo piano: materie come la storia, la cura dei bambini e la navigazione interstellare. Egli inoltre aveva una "insana" passione (per i Teladi) per le fiction Argon, insieme ad uno sfrenato desiderio di avventura e il disprezzo del pericolo.

Maturità

Nel 546 NT, qualche Mazura prima della sua piena maturità, Nopileos fu espulso dal suo incubatoio per aver trasferito 18 miliardi di crediti per supportare un'associazione Boron che si prendeva cura degli orfani, nel tentativo di nascondere i soldi dalla Compagnia Teladi.

Il CEO suggerì che fosse nell'interesse di Nopileos recuperare il capitale, e per questo gli prestò il suo yacht personale appena varato, la Teladi "Fortuna di Nyana". Nonostante le sue migliori intenzioni, Nopileos, facilmente distratto dalla promessa di avventura, non portò mai a termine questo compito.

Nopileos IV, Isemados Sibasomos

Biografia

Le conseguenti avventure

Il giovane Teladi incontrò in combattimento il pilota Elena Kho e il pilota di test Kyle Brennan dopo il loro arrivo nella Comunità dei Pianeti. I tre divennero ben presto amici. Purtroppo, la stella fortunata di Nopileos, la "Fortuna di Nyana", fu abbattuta nei pressi del pianeta-giungla di Nif-Nakh, lasciando Nopileos bloccato nell'inferno tropicale senza nulla da mangiare e inseguito da insetti enormi pericolosissimi e da una banda di Split infuriati.

L'organizzazione Teladi no-profit

Nel 550 NT Nopileos sfidò le previsioni di tutti i Direttori della Compagnia Teladi e fondò la sua organizzazione Teladi no-profit, tanto a lungo desiderata; egli era inconsapevole che suo nonno, il CEO, lo aveva segretamente sostenuto per tutto il tempo. Il giovane ben presto trovò dei partner affidabili che potessero aiutarlo, specialmente Yolandals e lo scienziato Argon, il dottor Siobhan Norman.

Inizialmente con base a Ianamus Zura, per ragioni economiche la base della FTNO (First Teladi Non-profit Organisation) fu spostata in seguito su Hewa, dove si stabilì comodamente in alcuni edifici, di cui uno occupato dalla ICSCS.

Nopileos IV, Isemados Sibasomos

Biografia

Un'amicizia insolita

Nel tempo si consolidò una solida e genuina amicizia tra Nopileos e la dottoressa Siobhan Inka Norman. Il loro primo incontro avvenne in strane circostanze quando lei divenne il primo scienziato Argon che avesse mai visitato Ianamus Zura, il pianeta natale dei Teladi riscoperto solo di recente dopo un lungo periodo in cui se ne erano perse le tracce. Nopileos scoprì poco dopo della lunga aspettativa di vita di Siobhan Norman, lunga persino per i canoni Teladi: il rovesciamento della situazione comune permise lo sviluppo di una vera e propria amicizia unica nel suo genere.

Nel 562 NT il nonno di Nopileos, il presidente della Compagnia Teladi, annunciò i suoi piani per il ritiro. Il suo primo erede era rimasto Nopileos. Tuttavia, mentre negli jazura passati si andava consolidando una visione moderatamente progressista tra i Teladi, l'accettare la carica di Presidente avrebbe costretto Nopileos a dimettersi dalla presidenza della FTNO. Non era una decisione da prendere alla leggera.

Avvenimenti recenti

A seguito dello scoppio del Conflitto Terrestre, Nopileos cercò rifugio nel Sistema Solare. Avrebbe svolto un ruolo fondamentale durante la Seconda Guerra Terraformer. Da questo punto in poi non si seppe più nulla di lui.

Norman, Siobhan Inja

Biografia

Norman, Siobhan Inja

(Nata il 76.458 su Terra Argon)

Scienziata e centenaria Argon.

Infanzia e giovinezza

Siobhan Inja Norma fu l'unica figlia della coppia formata da Miran Dirwin, un tecnico nel campo dell'agricoltura, e Klaudija Norman, amministratrice del governo Argon.



Subito dopo la nascita di Siobhan il Governo Argon richiese ai suoi genitori di trasferirsi sulla nuova colonia di Harrison Moon. La sua infanzia, altrimenti perfettamente tranquilla, fu segnata solamente da una passione quasi febbrile per la scienza e la storia naturale. Quando ebbe 15 Jazura compì il passo, per lei naturale, di continuare a studiare all'Istituto Politecnico della Federazione Argon, su Terra Argon.

Di madre in figlia

Alla fine del suo primo trimestre all'Istituto Siobhan tornò su Harrison Moon per una breve visita ai suoi genitori. Fu a quel punto che notò qualcosa di inquietante: sua madre sembrava solo pochi anni più vecchia di Siobhan stessa, mentre il padre era invecchiato normalmente.

Norman, Siobhan Inja

Biografia

Due anni dopo Siobhan capì: Klaudija era una portatrice del gene della longevità nelV/732 e, poichè il gene si trasmetteva prevalentemente di madre in figlia, anche lei era dotata di una straordinaria longevità. In un istante le crollò addosso il mondo e, dopo una violenta discussione con sua madre, lasciò Harrison Moon per non tornare mai più.

La vita allo AFPI

All'Istituto ottenne due dottorati in astrofisica e fisica quantistica: la sua mente brillante e la sua determinazione fin dalla tenera età le permisero di diventare un'esperta e in poco tempo rivoluzionò le materie da lei studiate. Oltre a postulare l'invarianza NCQ (conosciuta anche come legge di Norman), in questo periodo ebbe anche un breve matrimonio senza figli con il giovane astrofisico Dr. Ruuf Vondrian.

Vita Privata

Alcuni Jazura dopo e senza una apparente motivazione, Siobhan si ritirò completamente dalla vita pubblica e dalla comunità scientifica. Si sposò nuovamente e formò una famiglia, ma dodici anni dopo suo marito e i suoi figli morirono in un tragico incidente sportivo. Deidre, figlia di Siobhan, portatrice anch'essa del gene della longevità, considerò la madre colpevole dell'incidente e lasciò la casa nell'istante in cui divenne maggiorenne.

Norman, Siobhan Inja

Biografia

Gli anni perduti

Traumatizzata e sconvolta dal senso di colpa, nell'arco di molti Jazura la posizione sociale di Siobhan peggiorò sempre di più. In questo periodo iniziò a fare utilizzo di droghe, una abitudine che le ha impedito di vivere fino all'ultimo istante.

Costretta a confrontarsi con la sua stessa natura, iniziò a ricostruire poco alla volta la sua vita a seguito di una richiesta di assistenza arrivata direttamente dalla Federazione Argon.

La vita successiva

A seguito degli eventi nel settore Sole Nero e del volo delle navi TF/CPU #efaa e #deff, Siobhan ancora una volta sparì dalla vita pubblica e trascorse molte decine di anni vivendo tranquillamente sul suo pianeta Teladi natale: Ianamus Zura. Fu qui che avrebbe incontrato Isemados Sibasomos Nopileos IV, con il quale strinse una forte amicizia. Nel giorno del suo centesimo compleanno ricevette una visita da parte di sua figlia Deirdre, che aveva deciso di perdonarla. Dopo la caduta della Comunità dei Pianeti e i disordini seguenti, si persero ogni traccia delle due donne.

Tebathimanckatt

Biografia

Tebathimanckatt

(Nato il 477 NT su Terra Paranid)

Sacerdote Paranid, militare e matematico; detiene il grado di Primo Ammiraglio.



Panoramica

Tebathimanckatt fu generato nel 477 NT dai geni del Pontefice Maximus Paranidia e da altri dieci donatori.

Dopo aver raggiunto la piena maturità nel 491 NT fu imbozzolato e immagazzinato, prima di essere risvegliato nel 546 NT ed essere indottrinato prima di entrare in servizio.

La Campagna Xenon

Tebathimanckatt entrò in azione per la prima volta come membro dell'equipaggio arruolato per dare la caccia a Kyle Brennan e all'X-Shuttle che aveva generato una anomalia misteriosa nello spazio Paranid al momento dell'arrivo nella Comunità dei Pianeti. Poco dopo, durante la successiva Campagna Xenon, fu promosso al grado di Capitano e iniziò a svolgere l'attività di pilota di caccia.

Tebathimanckatt

Biografia

Dietro le linee nemiche

Un problema tecnico al motore costrinse Tebathimanckatt ad atterrare su Darehitorimo, un pianeta situato in una zona conosciuta per essere il rifugio degli Xenon. Poco dopo il portale per questo sistema fu disattivato, lasciandolo da solo, lontano dalla Flotta della Coalizione, dietro le linee nemiche.

Tebathimanckatt impiegò tre mesi per riparare il danno alla sua nave. In questo periodo conobbe Elena Kho e Kyle Brennan; proprio come lui, la loro nave, la AP Telstar era rimasta intrappolata durante la ritirata. Era rimasto bloccato anche la giovane Yoshiko Nehla, la cui famiglia aspettava con ansia la riattivazione del portale.

Una serie di sfortunati eventi

Quando il portale venne riattivato, Tebathimanckatt, non capendo che i Terrestri vicino al portale lo avevano riattivato, li attaccò con l'unico risultato di subire danni critici solo quando l'AP Telstar era stato travolto dalle loro difese.

Tebathimanckatt fu in grado di pilotare il suo caccia danneggiato fino alla nave CPU #efaa che fortunatamente era vicina, ma hangar della nave CPU.

Tebathimanckatt

Biografia

La profondità dello spazio

Intrappolato a bordo della nave CPU #efaa che stava lasciando la galassia, non gli restò nulla da fare se non ritirarsi in un bozzolo. Quindici jazura dopo, la #efaa viene individuata e abbordata da Ser Alman Jonferson e l'ormai adulta Yoshiko Nehla. In questo modo il guerriero Paranid tornò in vita.

Dopo aver raggiunto l'Aura di Conoscenza, Tebathimanckatt riuscì a riempire tre container sferici con il computronio e quindi a catturare una parte dell'essenza degli Antichi che esistevano in quella nuvola. Poco dopo lui e i suoi compagni tornarono nella Comunità dei Pianeti, dove egli diede come regalo una delle tre sfere a Yoshiko Nehla.

Il raggiungimento del grado di Primo Ammiraglio

Dopo aver donato al Pontefice Maximus Paranidia le due sfere rimamenti, che in seguito sarebbero divenute note come le "Reliquie Parlanti", Tebathimanckatt raggiunse il grado di Primo Ammiraglio e fu posto al comando della Terza Flotta dell' Impero Paranid. La sua prima azione degna di nota fu la conquista del pianeta Hewa, appartenente alla Lega Libera di Hatikvah. Anche se la sua strategia si rivelò fallimentare, il pianeta venne comunque conquistato.

Tebathimanckatt

Biografia

La Seconda Guerra Terraformer

Il Pontefice Maximus Paranidia in persona gli ordinò di recuperare la terza sfera di computronio. Tebathimanckatt raggiunse il Sistema Solare poco prima che tutti i portali nella Comunità dei Pianeti fossero disattivati. Durante la guerra incontrò ancora una volta Elena Kho: i due finalmente si riconciliarono.

Egli, con l'equipaggio della sua nave da guerra, la PP Rohbandhain, rimase intrappolato all'interno del Sistema Solare durante la Seconda Guerra Terraformer. Fu in grado di sedare un tentativo di ammutinamento sulla sua nave e lavorò con Elena Kho per trovare un modo per salvare la Terra dalla flotta Terraformer.

Gli ultimi giorni

In seguito a una decisione presa dalla Trinità, Tebathimanckatt ordinò che la nave atterrasse sul pianeta plutoide Pele. L'intero equipaggio si ritirò nei bozzoli, mentre il Primo Ammiraglio fu trasferito all'interno dell'Aura di Conoscenza, con gli Antichi.

Tebathimanckatt venne ricordato nei libri terrestri come uno dei Protettori del Sistema Solare, ma nei secoli successivi venne lentamente dimenticato.

Otani, Ren

In breve

Ren Otani è il possessore dell'Albion Skunk.

Tarren, Yishasame

In breve

Yishasame Tarren è un'esperta ingegnere e pilota. Nei primi momenti della sua giovane carriera avrebbe involontariamente partecipato al trasporto di schiavi per conto della Plutarch Mining Corporation (PMC). Sviluppa un odio feroce per la PMC quando scopre il destino delle persone che aveva trasportato per "lavorare" nelle miniere PMC. Avrebbe immediatamente interrotto il lavoro e si sarebbe unita alla Cuore di Albion.

La sua mansione ufficiale all'interno della Cuore di Albion è quella di ingegnere tecnico, ma è stata un membro operativo del movimento di resistenza per molti anni raggiungendo il grado di Tenente. Le sue conoscenze tecniche, unite con un approfondito addestramento negli armamenti, rendono Yisha una sabotatrice molto capace.

Yisha è estremamente ben informata sul sistema Albion e sui suoi settori.

Borman, Capitano Falk “Boots”

In breve

Dopo la Caduta dei Portali, il Luogotenente Falk Borman si è trovato al comando delle poche forze militari Argon presenti nel sistema di Albion. Dopo un breve periodo di sforzo per mantenere sotto controllo la piccola flotta, la Plutarch Mining Corporation subentrò al comando. Col passare degli anni, il potere e l'influenza della PMC crebbero costantemente. Nel tentativo di controllare la crescente egemonia della PMC, Borman aiutò nei negoziati e formò il Cuore di Albion.

La formazione di Cuore di Albion portò allo scioglimento della forza militare Argon ad Albion. Falk Borman, divenuto allora Capitano, si mise a capo del Cuore di Albion.

Questo progetto, un consiglio di civili con lo scopo di dare una voce alla popolazione, si dimostrò inefficace nel contrastare il dominio netto della PMC. Da parte sua, Falk Borman iniziò a trasformare il Cuore di Albion in una Resistenza segreta.

Tugas IV, Yoolis Ulos

In breve

Yoolis Ulos Tugas IV è una mercante Teladi di successo. Opera con una piccola flotta di navi e la si può vedere spesso contrattare duramente per accaparrarsi beni e oggetti.

Yoolis tratta anche informazioni. Aiutata dalle sue vaste operazioni commerciali, ha sviluppato una notevole abilità nel raccogliere dati e notizie.

SEZIONE G

Database planetario

Sezione G: Database planetario

Federazione Argon

Terra Argon

Durata media del giorno

24h 02m 02s

Raggio

5961 km

Gravità sulla superficie

9,16 m/s² = 0,94 g

Settore

Terra Argon

Stella

Sonra



Terra Argon è il nucleo della Federazione Argon ed è la sede del governo. Si tratta del quarto pianeta della stella Sonra e prende il nome dall'eroe Nathan R.Gunne. Terra Argon si mantiene in una orbita stabile con un sistema binario composto dal pianeta stesso e dalla sua luna. La temperatura media in superficie di questo pianeta è di 17 gradi Celsius.

Considerata sia capitale del pianeta che dell'intera Federazione Argon, la meravigliosa Argonia City è localizzata sulle coste di uno dei più grandi specchi d'acqua del pianeta, il cosiddetto Mar del Giappone.

Una delle caratteristiche più interessanti del pianeta è la presenza di vasti oceani di acqua dolce, che hanno sconcertato i geologi per molti anni.

Federazione Argon

Desolum IV

Durata media del giorno

14h 29m 55s

Raggio

4216 km

Gravità sulla superficie

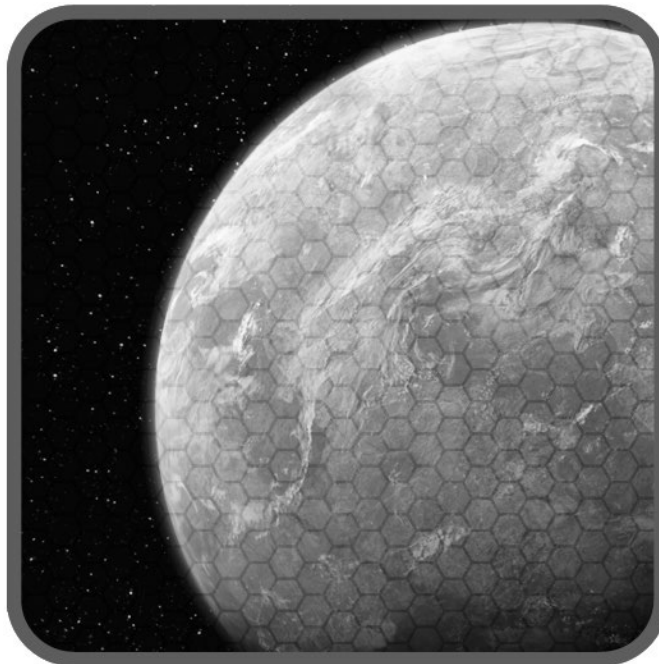
6,48 m/s² = 0.66 g

Settore

-

Stella

Glau



Desolum IV è uno dei principali pianeti della Federazione Argon. Si tratta del quarto pianeta di Glau, intorno alla quale orbita anche il gigante gassoso noto (per motivi non chiari) come 'Sergeant Pepper'.

Anche se Desolum IV si trova nel pieno della cosiddetta "Fascia di Goldilocks" della sua stella, non si era sviluppata né vita né una atmosfera respirabile fino a quando non fu terraformato rapidamente dai Teladi nell'anno terrestre 2730 per conto della Federazione Argon. Questa azione contribuì notevolmente a far diventare i Teladi a tutti gli effetti membri della Comunità dei Pianeti.

Federazione Argon

Ledda

Durata media del giorno

31h 09m 09s

Raggio

6142 km

Gravità sulla superficie

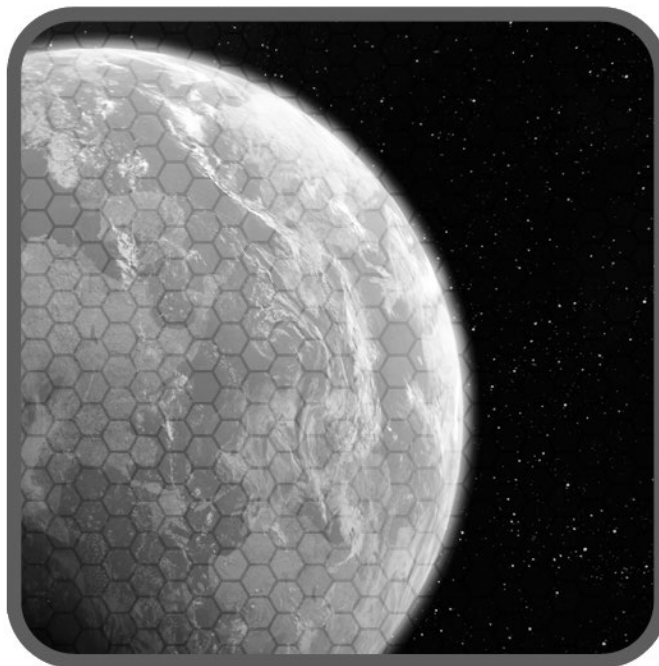
9,44 m/s² = 0,97 g

Settore

Cloudbase

Stella

Wolke B



Ledda è il secondo pianeta di Wolke B. Fu denominato così dopo che venne scoperto da Emily Ledda, che per primo mappò il pianeta nell'anno terrestre 2419 e scoprì che sul pianeta era già presente una vita indigena molto simile sul piano genetico alle specie che normalmente vengono trovate nel Regno Boron.

Si ritiene che Ledda sia stato visitato circa due milioni di anni fa dagli Estranei, una razza che ha svolto un ruolo fondamentale nella storia della razza Boron.

Attualmente Ledda fa parte della Federazione Argon. Con una popolazione di soli quattro milioni di Argon e circa 600.000 membri delle altre razze, è una delle colonie meno importanti della Federazione Argon.

Federazione Argon

Disco Lunare

Durata media del giorno

144h 14m 43s

Raggio

5559 km

Gravità sulla superficie

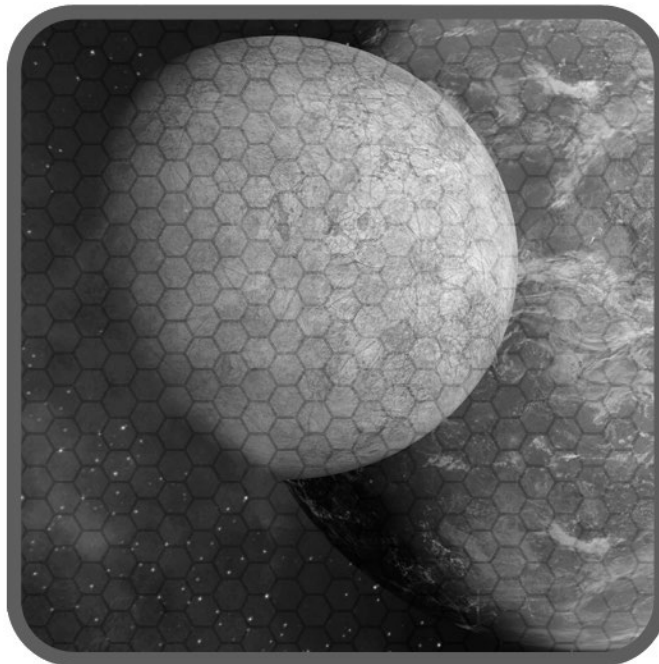
8,54 m/s² = 0,87 g

Settore

Disco Lunare

Stella

Glau



A volte chiamato "Luna di Ringo", questo mondo è uno dei quattro pianeti che orbitano intorno al gigante gassoso noto come Sergeant Pepper. Anche se propriamente si tratta di una semplice luna, nella maggior parte dei cataloghi stellari viene classificato come pianeta.

Ha una temperatura media di circa 13 gradi Celsius. La sua complessa orbita intorno a Sergeant Pepper e Glau, unita all'influenza delle sue tre lune sorelle rendono questo mondo soggetto a potenti maree e fenomeni di attrazione. Forse proprio a causa di ciò non presenta oceani o grandi laghi ed è sostanzialmente uniforme per un corpo celeste di queste dimensioni.

Avendo una popolazione di soli 1.1 milioni di Argon e circa 12000 membri di altre razze, il pianeta ha un notevole potenziale di crescita.

Regno Boron

Elysium

Durata media del giorno

- 16h 39m 09s

Raggio

4821 km

Gravità sulla superficie

8,41 m/s² = 0,76 g

Settore

Nebbie di Elysium

Stella

Noreya



Circa due miliardi di anni fa il pianeta si scontrò con un altro oggetto di dimensioni planetarie. L'impatto provocò gravi conseguenze su questo mondo, il sesto pianeta della stella Noreya, e lo fece ruotare sul suo asse nella direzione opposta rispetto agli altri pianeti nel sistema.

Questo pianeta ha una temperatura superficiale media di soli 9 gradi Celsius, eppure è ricoperto interamente dalla flora indigena, che sembra essersi ben adattata a temperature così basse.

Elysium fa parte del Regno Boron e, fatto inusuale, nessuna altra razza abita su questo pianeta. Anche se l'esatta popolazione non è nota, a causa della limitata disponibilità di acqua si ritiene che non sia superiore a un miliardo di membri.

Regno Boron

Jamshala

Durata media del giorno

154h 55m 27s

Raggio

3001 km

Gravità sulla superficie

4,61 m/s² = 0,47 g

Settore

Profondità Silenzione

Stella

Tryan



Jamshala, detto anche Tryan I si trova nel settore Profondità Silenziose. Fa parte del Regno Boron e, nonostante il raggio ridotto e la lunga durata delle giornate, non è solo la più grande colonia Boron, poichè la sua superficie è ricoperta quasi interamente dalle acque, ma anche la più grande di ogni razza .

Circa 21 miliardi di Boron considerano questi oceani la loro casa, insieme a 15 milioni di membri di altre razze che vivono sulle poche terre emerse.

Jamshala è la sede del Secondo Concilio, una sezione del Governo Boron che possiede il diritto di veto.

Regno Boron

Nishala

Durata media del giorno

39h 10m 18s

Raggio

7171 km

Gravità sulla superficie

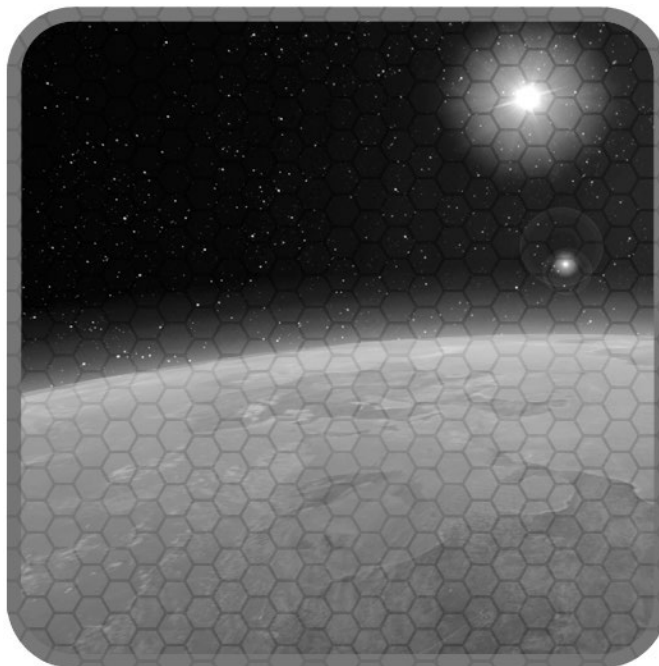
11,02 m/s² = 1,13 g

Settore

Cuore del Regno

Stella

Eo



Questo pianeta, conosciuto anche come Terra Boron, o Eo II si trova nel settore Cuore del regno, ed è il pianeta madre della pacifica e acquatica specie dei Boron.

L'atmosfera di questo pianeta è composta da ammoniaca pura ed è completamente inabitabile per le specie che necessitano di ossigeno, e le paludi che ricoprono le poche terre emerse sono sature di un composto tossico. Anche gli oceani contengono queste tossine ma le specie indigene, Boron incluse, si sono adattate perfettamente.

In questi oceani vivono 61 miliardi di esseri viventi, un numero molto superiore a quello di tutti i pianeti di tutte le razze della Comunità dei Pianeti messi insieme.

Regno Boron

Myadedisha

Durata media del giorno

06h 52m 51s

Raggio

6666 km

Gravità sulla superficie

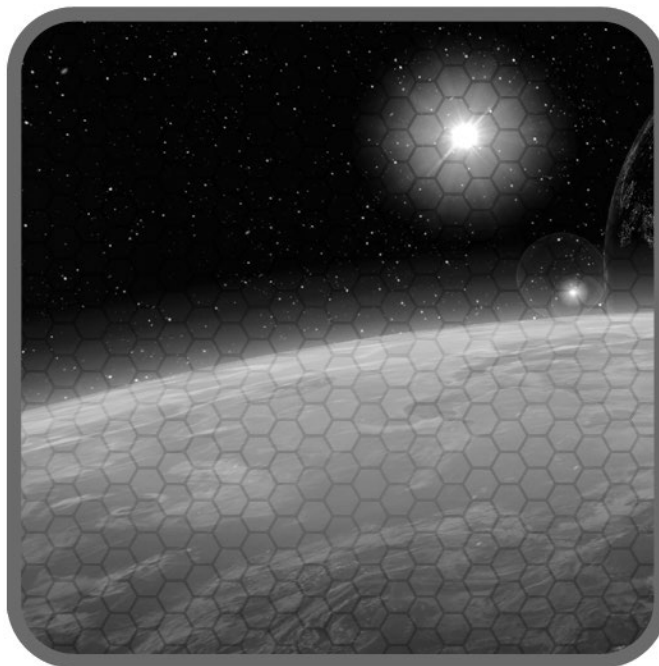
10,24 m/s² = 1,05 g

Settore

Deriva di Rolk

Stella

Nash Eo



I Boron furono in grado di creare questo pianeta ricoperto di oceani bombardandolo con asteroidi ricchi d'acqua fino a quando tutte le terre emerse furono ricoperte. Si tratta del quarto corpo che orbita intorno alla stella nel settore Deriva di Rolk.

Le piccole variazioni di temperatura delle varie stagioni provocano cambiamenti minimi alla temperatura superficiale dell'acqua, che si mantiene stabile sui 12 gradi Celsius.

Inizialmente questo mondo non possedeva alcuna forma di vita indigena. L'intera flora e fauna negli oceani discendono da specie portate originariamente dal pianeta madre Boron, Nishala. Non è un fatto sorprendente che la popolazione sia composta completamente da Boron, e si aggira intorno ai 9 miliardi.

Impero Paranid

Wirband

Durata media del giorno

44h 12m 56s

Raggio

12912 km

Gravità sulla superficie

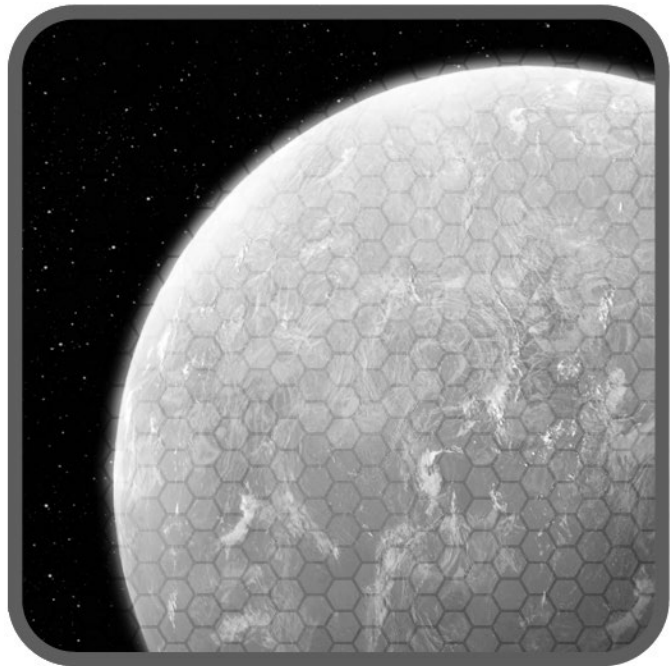
19,84 m/s² = 2,03 g

Settore

Santuario della Trinità

Stella

Might of Faith



Con il nome ufficiale di Might of Faith III, situato nel settore Santuario della Trinità, questo pianeta fu il primo mondo scoperto dai Paranid che avesse caratteristiche simili a Terra Paranid.

È assolutamente inutilizzabile da parte di qualsiasi altra razza, poichè ha una temperatura sulla superficie di 56 gradi Celsius, una forza di gravità sulla superficie pari a 2g, una scarsa quantità di acqua disponibile e non vi sono risorse naturali sfruttabili.

Nell'anno terrestre 2372, la tomba del cosiddetto Pontefice Dormiente fu costruita proprio qui: da allora l'accesso a questo insignificante pianeta è diventato proibito a tutti coloro con un grado inferiore a Sacerdote Trinascente.

Impero Paranid

Terra Paranid

Durata media del giorno

68h 19m 57s

Raggio

14313 km

Gravità sulla superficie

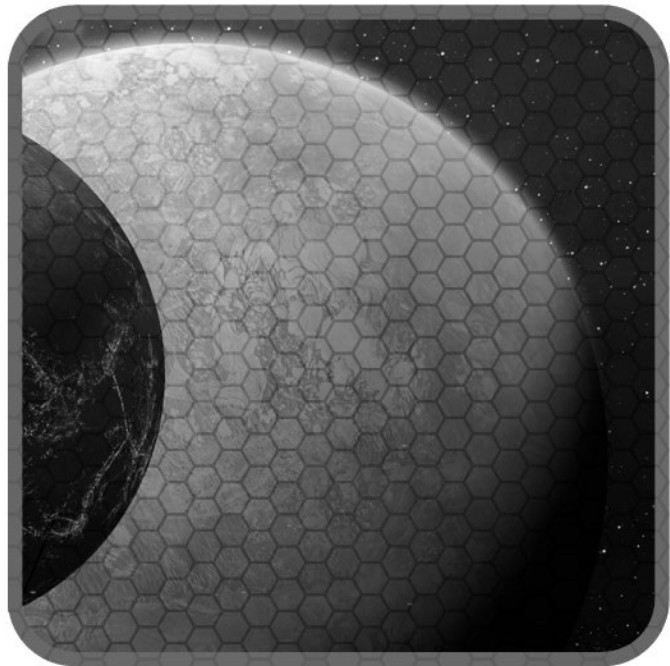
21,99 m/s² = 2,25 g

Settore

Terra Paranid

Stella

Reborn to Life



Terra Paranid (L'Ottavo Occhio) è il nome sia dell'ottavo pianeta della stella Reborn to Life sia del settore nel quale si trova. È anche la patria del Sacro Impero Paranid.

Con una temperatura media sulla superficie di 61 gradi Celsius si tratta del pianeta più caldo e secco abitato di tutta la Comunità dei Pianeti; ciò, unito alla lunga durata delle giornate, causa continue tempeste dalla forza paragonabile a quella di un uragano che si sviluppano lungo l'intero terminatore. La superficie è coperta quasi completamente da una sabbia arancione e si può notare ciò che resta delle montagne, completamente erose dal vento.

Circa quattro miliardi di Paranid abitano nella rete di tunnel al di sotto della superficie. La superficie del pianeta non è quasi mai utilizzata e non presenta segni di civiltà.

Impero Paranid

Settimo Occhio

Durata media del giorno

23h 04m 02s

Raggio

6330 km

Gravità sulla superficie

9,73m/s² = 0,99 g

Settore

Terra Paranid

Stella

Reborn to Life



Settimo Occhio è il settimo pianeta della stella intorno alla quale orbita Terra Paranid e si tratta dell'oggetto più luminoso visibile di notte proprio da Terra Paranid. Questo sterile pianeta roccioso non possiede un campo magnetico o una atmosfera, e di conseguenza è alla mercè delle radiazioni stellari.

La "conquista" di Settimo Occhio viene vista come il primo vero trionfo dei Paranid dopo la ripresa dei voli spaziali nell'evento noto ai Paranid come "Purificazione dei Cieli".

In questa giornata, il momento è commemorato da un enorme modello in acciaio del Pianeta che viene tenuto sospeso sul trono del Pontefice Maximus Paranidia; la leggenda dice che la fine del Sacro Impero Paranid arriverà quando il modello del Settimo Occhio cadrà travolgendo il Pontefice.

Impero Paranid

Sentuie

Durata media del giorno

11h 26m 49s

Raggio

10870 km

Gravità sulla superficie

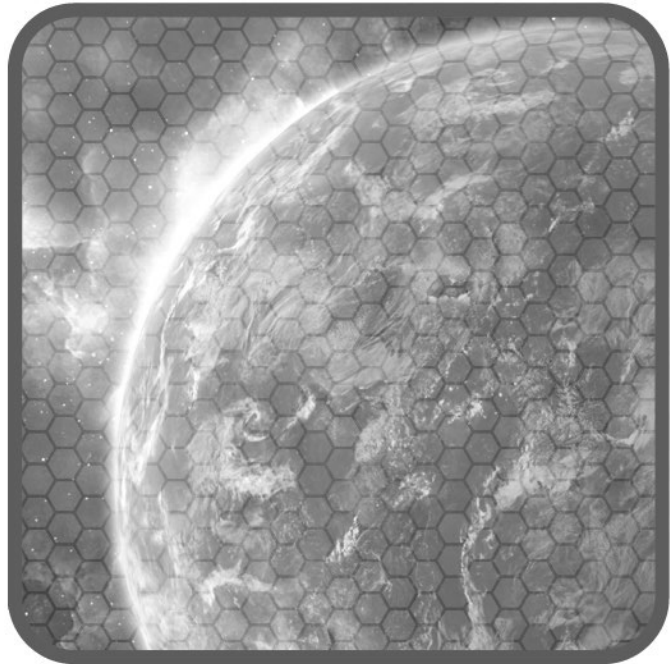
16,7 m/s² = 1,71 g

Settore

-

Stella

Soul's Well-being



Nell'anno terrestre 2201 questo pianeta fu reclamato dal Sacro Impero Paranid. Anche conosciuto come Soul's Well-being V, questo fu il primo pianeta oltre i confini del loro sistema a essere occupato dai Paranid.

La temperatura media in superficie è di soli 13 gradi Celsius. La varietà di ambienti sulla superficie è notevole, e si passa da grandi mari ad alte montagne. Vi sono anche vaste aree di foreste sub-tropicali; la specie più comune, il cosiddetto Weeping Tree, è la fonte di legno più pregiata nell'intera comunità dei Pianeti a causa della sua straordinaria resistenza.

Su questo pianeta si trova anche una vasta cattedrale scavata nella roccia di una delle più grandi catene montuose dove milioni di Paranid si trovano in uno stato di quiescenza all'interno di bozzoli.

Stato Libero di Solara

Aldrin

Durata media del giorno

23h 31m 41s

Raggio

6510 km

Gravità sulla superficie

10 m/s² = 1,02 g

Settore

Aldrin

Stella

Solara



Denominato così da un esploratore nel primo periodo delle esplorazioni spaziali terrestri, Aldrin è il secondo pianeta nel sistema stellare di Solara e il nome del settore nel quale si trova la stella. La sua biosfera è incredibilmente simile a quella terrestre: come la Terra, Terra Argon e Perfect X, è uno dei pianeti chiamati "Le Quattro Perle Blu".

Più di trecento anni fa Aldrin si staccò dalla Federazione Argon e disattivò il portale: un ruolo fondamentale in questi eventi fu quello del Governatore Capo Anthea Demetres.

Dopo la riattivazione del portale durante il Conflitto Terrestre, Aldrin si interessò sempre di più agli eventi politici e militari ma continuò a rimanere separato dalla Federazione Argon.

Stato Libero di Solara

Armstrong

Durata media del giorno

19h 27m 50s

Raggio

4329 km

Gravità sulla superficie

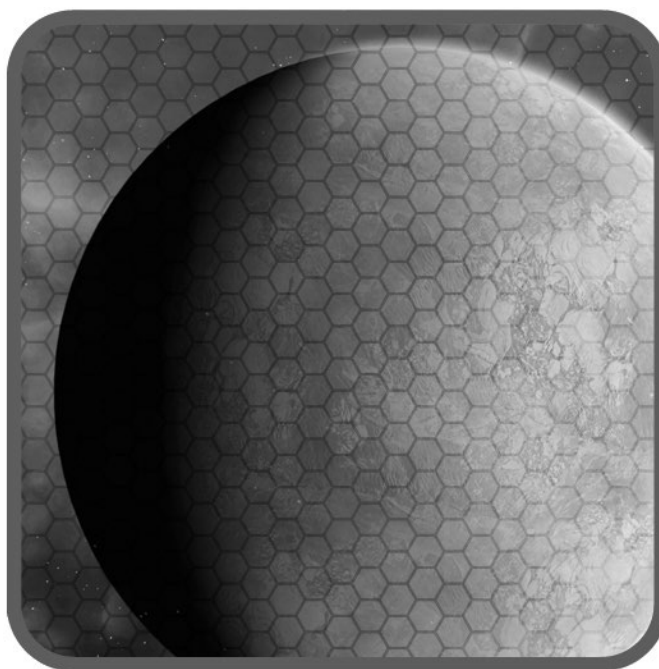
6,65 m/s² = 0,68

Settore

Aldrin

Stella

Solara



Questo pianeta è il più vicino alla stella Solara nel settore Aldrin. Propriamente non orbita intorno a Solara ma segue un percorso a spirale: le simulazioni dimostrano che si scontrerà con la superficie della stella nel giro di 100 milioni di anni.

È disabitato. Non possiede una atmosfera ma è molto ricco di risorse naturali, in particolar modo di metalli; sotto la sua superficie sono stati individuati grandi depositi di Nividio (Platino arricchito).

Nell'anno 2938 la Compagnia Teladi ha offerto al Libero Stato di Solara una cifra record di denaro in cambio dei diritti di sfruttamento dei minerali su tutto il pianeta. L'offerta venne rifiutata.

Patriarcato Split

Nif-Nakh

Durata media del giorno

21h 22m 00s

Raggio

6340 km

Gravità sulla superficie

9,74 m/s² - 1 g

Settore

Possedimenti del Patriarca

Stella

Noh-tha



Nif-Nakh è il secondo pianeta della stella Noth-tha nel settore Possedimenti del Patriarca. Possiede due lune in orbita gemella, Woltrar e Rinin.

Il suo nome può essere tradotto con "Ferita profonda": visto dall'esterno, questo pianeta appare come ferito da un furioso predatore, essendo ricoperto da una fitta foresta verde scuro interrotta solamente da oceani rosso sangue e praterie ugualmente rosse. La colorazione rossastra dell'acqua e dell'erba è stata attribuita a dei micro-organismi. La fauna del luogo è formata in gran parte da insetti e specie acquatiche. In realtà, questo pianeta non è ufficialmente una colonia Split. È la sede del Patriarcato Split, della sua corte e di 2,000 Split; non sono presenti membri di altre razze.

Patriarcato Split

Lho-Ingтар

Durata media del giorno

- 136h 05m 54s

Raggio

7740 km

Gravità sulla superficie

11,89 m/s² = 1,22 g

Settore

Sole di Tharka

Stella

Tharka-ghan



Si tratta di uno dei tre Pianeti Centrali del Gran Patriarcato Split. La sua denominazione corretta è Tharka-ghan IV, nel settore Sole di Tharka. La temperatura in superficie è di soli 7 gradi Celsius e solo il 18% della superficie è composto da terre emerse; ciò lo rende una particolarissima eccezione per una colonia Split. In ogni caso vi vivono tre miliardi di Split.

Lho-Ingтар è considerato dal Gran Patriarcato Split come una vera e propria roccaforte della cultura Split, e i "veri guerrieri" disprezzano gli abitanti di questo mondo, considerandoli troppo deboli e moderati. A differenza di molte colonie Split, Lho-Ingтар non cadde completamente nel periodo del Patriarcato e fu governato dal Concilio dei Procuratori, un ente piuttosto simile alla Compagnia Teladi che fino ad ora ha resistito a tutti i tentativi da parte del Patriarca di distruggerla. Gli storici delle altre razze prevedono che questo pianeta sarà fondamentale per lo sviluppo degli Split.

Patriarcato Split

Kasum IV

Durata media del giorno

15h 55m 48s

Raggio

6210 km

Gravità sulla superficie

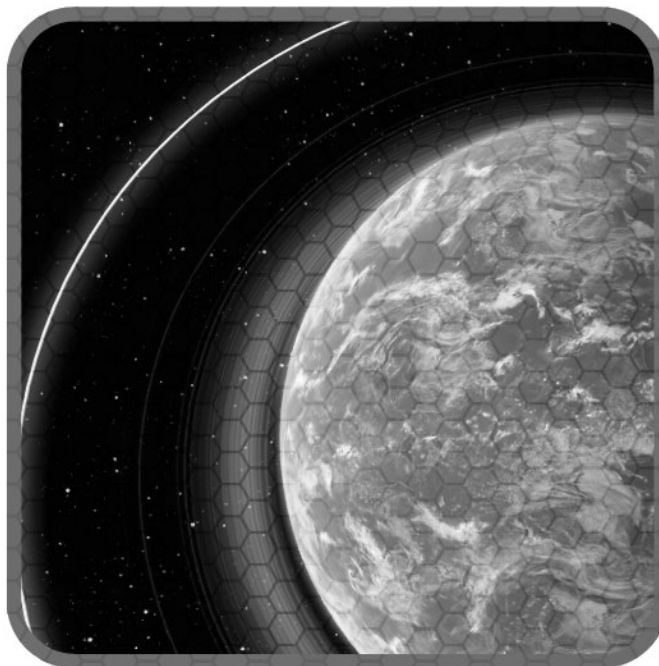
9,54 m/s² = 0,98 g

Settore

Nubi di Rhonkar

Stella

Kasum-ghan



Kasum IV, il quarto pianeta della stella Kasum-ghan nel settore Nubi di Rhonkar, è un pianeta simile alla Terra con una temperatura superficiale media di 14 gradi Celsius.

Con l'eccezione di due grandi continenti emersi, dei quali uno solo è abitato, tutto il pianeta è ricoperto da un enorme oceano.

L'economia del pianeta si basa sulla coltivazione di una pianta nota come Jabal, i cui fiori sono oggetto di grande richiesta nella Comunità dei Pianeti ma non possono essere raccolti meccanicamente. Kasum IV è uno dei pianeti sotto il controllo del Concilio dei Procuratori, il gruppo commerciale Split, che ha subappaltato tutte le operazioni su questo mondo alla Compagnia Teladi; a loro volta i Teladi utilizzano gli Argon del luogo per la raccolta.

Patriarcato Split

Hodie

Durata media del giorno

Sconosciuta

Raggio

Sconosciuto

Gravità sulla superficie

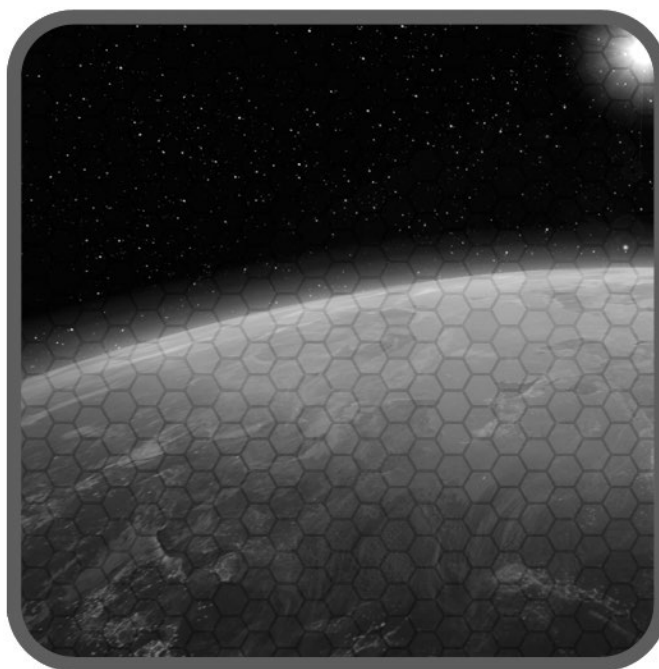
Sconosciuta

Settore

Sconosciuto

Stella

Sconosciuta



Hodie è la vera patria degli Split, la sua esatta posizione e la sua storia rimangono solamente in frammenti di miti e in antiche tradizioni.

Gli Split hanno trascorso molto tempo qui prima di dirigersi verso lo spazio: la tradizione racconta che i cieli di Hodie erano infestati da creature terribilmente potenti e che ci volle del tempo per poter confrontarsi con esse. Questo pianeta, molto ricco di risorse naturali, vide brevi periodi di fragile pace interrotti da lunghe guerre intestine, sanguinose e caotiche. Alla fine, durante il periodo del Patriarca Ghus t'Gllt, la pace si mantenne sufficientemente a lungo per consentire alla scienza e alla tecnologia di avanzare e permise agli Split di sviluppare l'energia nucleare. Dopo la sua morte, scoppiò un inevitabile conflitto su Hodie che trasformò il pianeta in un deserto radioattivo: i pochi Split sopravvissuti fuggirono nello spazio, portando il loro odio tra le stelle.

Compagnia Teladi

Ianamus Zura

Durata media del giorno

26h 04m 39s

Raggio

5817 km

Gravità sulla superficie

8,94 m/s² = 0,91 g

Settore

Ianamus Zura

Stella

Ianamus Zura



Ianamus Zura non è solo il nome di una stella, ma anche del settore in cui si trova e del nono pianeta che gli orbita attorno. È anche la vera patria natale dei Teladi, e fu considerata perduta per circa 800 anni in seguito alla riconfigurazione della rete di portali nell'anno terrestre 2146. Un clima prevalentemente temperato ha permesso lo sviluppo di una gran varietà di flora e fauna che vive in paludi ampie e poco profonde e mari caldi, caratteristici di questo mondo e che sono tenuti con molta cura dagli abitanti.

Una caratteristica particolare di questo pianeta è la sua aurora, che a volte circonda l'intero pianeta, causato da un improvviso aumento di particelle cariche di energia trasportate dai venti solari.

Circa due miliardi di Teladi e quattordici milioni di membri di altre razze considerano Ianamus Zura la loro casa.

Compagnia Teladi

Nividereos

Durata media del giorno

07h 44m 08s

Raggio

5710 km

Gravità sulla superficie

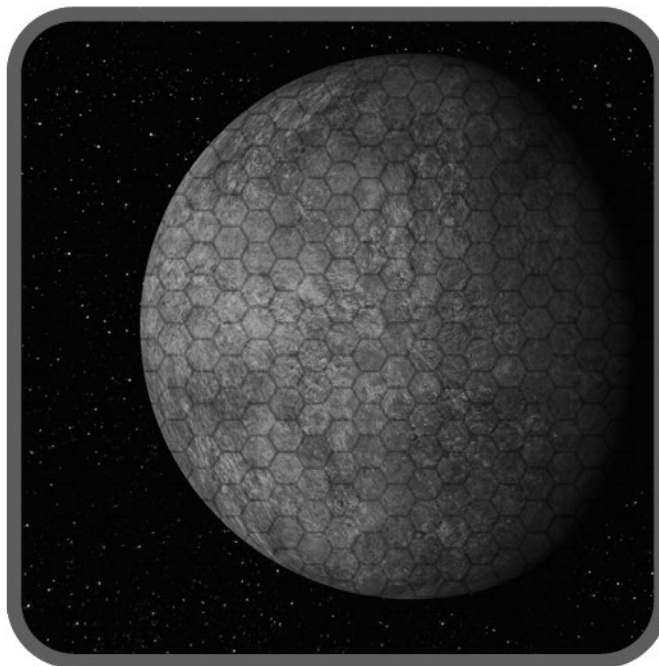
8,77 m/s² = 0,9 g

Settore

Orgoglio dell'Azienda

Stella

Orgoglio dell'Azienda



Con una temperatura superficiale di -110 gradi Celsius, Nividereos, l'undicesimo pianeta della stella di Orgoglio dell'Azienda è uno dei più freddi pianeti abitati. Tutti gli abitanti vivono sotto la superficie, dove i Teladi hanno sviluppato colonie molto tempo fa costruendo una fitta rete di tunnel.

Nividereos è la sede di molti incubatoi Teladi e Scuole di Finanza. Gli incubatoi non si considerano in competizione con l'incubatoio principale su Platinum Ball, ma sono frequentati dalle famiglie Teladi meno abbienti.

Non è raro che giovani di altre razze studino Finanza qui, e lo possono fare fino a quando sono disposti a impegnarsi a seguire il curriculum Teladi.

Compagnia Teladi

Platinum Ball

Durata media del giorno

19h 03m 01s

Raggio

6878 km

Gravità sulla superficie

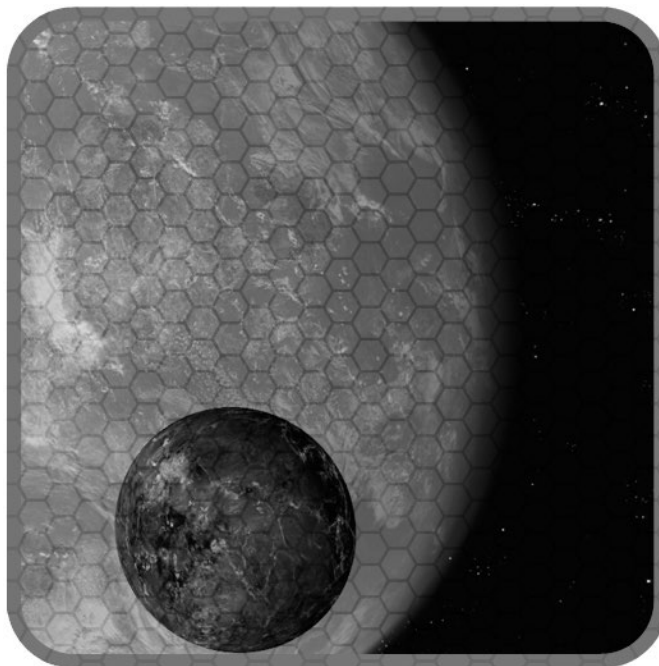
10,57 m/s² = 1,08 g

Settore

Orgoglio dell'Azienda

Stella

Orgoglio dell'Azienda



Platinum Ball è il settimo pianeta della stella Orgoglio dell'Azienda nell'omonimo settore ed è considerato il pianeta principale della compagnia Teladi. Possiede tre piccole lune.

Il pianeta ha un clima piacevole, quasi sub-tropicale con una temperatura media superficiale costante di 17 gradi Celsius. Anche se circa l'80% del pianeta è ricoperto dall'acqua, vi sono numerosi atolli e due continenti più grandi, Ebelon e Holmaseos. Holmaseos è una meta di vacanza popolare per molti Argon ed è anche sede dell'incubatoio del pianeta.

Si dice che Platinum Ball sia un pianeta adattato e terraformato da sconosciuti: comunque l'interesse pubblico fu così scarso che non vennero aperte indagini per dimostrare la fondatezza di queste voci. Allo stesso modo non è mai stata confermata la presenza di generatori di atmosfera sui poli del pianeta.

Compagnia Teladi

Compound Interest

Durata media del giorno

16h 18m 09s

Raggio

4517 km

Gravità sulla superficie

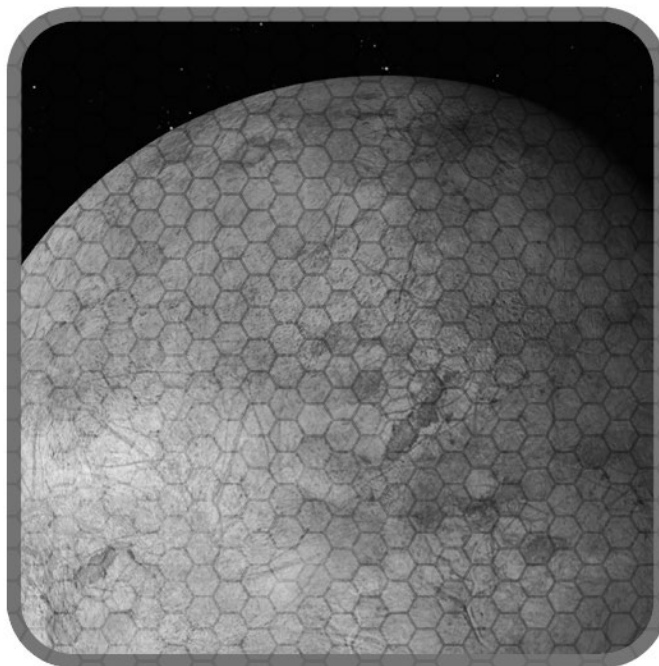
6,94 m/s² = 0,71 g

Settore

Maximum Net Yield

Stella

Nemeredas



Questo pianeta nano è il 48° pianeta intorno alla stella Nemeredas nel settore Maximum Net Yield.

Anche se ha una temperatura superficiale di -120 gradi Celsius e non possiede insediamenti stabili, questo pianeta, considerato secondo per importanza solo a Platinum Ball, è il pianeta della Compagnia Teladi più difeso.

La motivazione è semplice: è la sede della Camera Blindata della Compagnia ed è il posto dove sono custoditi tutti i beni della Compagnia.

Stato Terrestre

Eris

Durata media del giorno

26h 00m 00s

Raggio

1200 km

Gravità sulla superficie

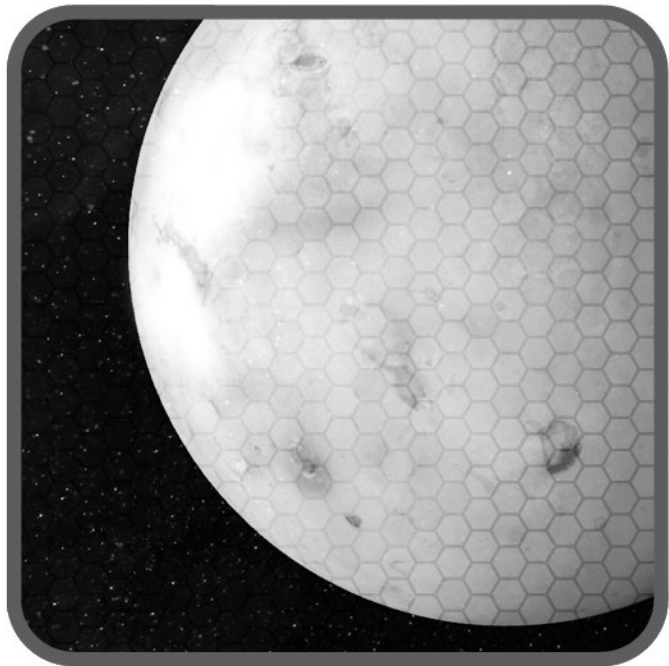
0,77 m/s² = 0,08 g

Settore

Cintura di Kuiper

Stella

Sole / Rabinowitz



Eris è un planetotide del sistema della stella Sole. Questo sistema include la Terra, il pianeta natale dei Terrestri, degli Argon e della razza di Aldrin.

Nell'anno Terrestre 2546 questo pianeta, all'epoca privo di vita, fu disponibile per la terroformazione. 110 anni dopo la prima fase fu completata. Fu posizionato in orbita un sole artificiale, Rabinowitz, per fornire luce e un clima tropicale, mentre uno strato di nanoparticelle, noto anche come "utility fog" circonda Eris a una altezza di 800km per evitare all'atmosfera di disperdersi nello spazio.

Ci sono circa 60,000 abitanti, la maggior parte nel mare artificiale noto come Mare del Nord, e la popolazione è composta da un misto di Terrestri e abitanti nativi di Eris. Anche l'USC ha una base qui.

Stato Terrestre

Haumea

Durata media del giorno

03h 55m 00s

Raggio

1100 / 550 km

Gravità sulla superficie

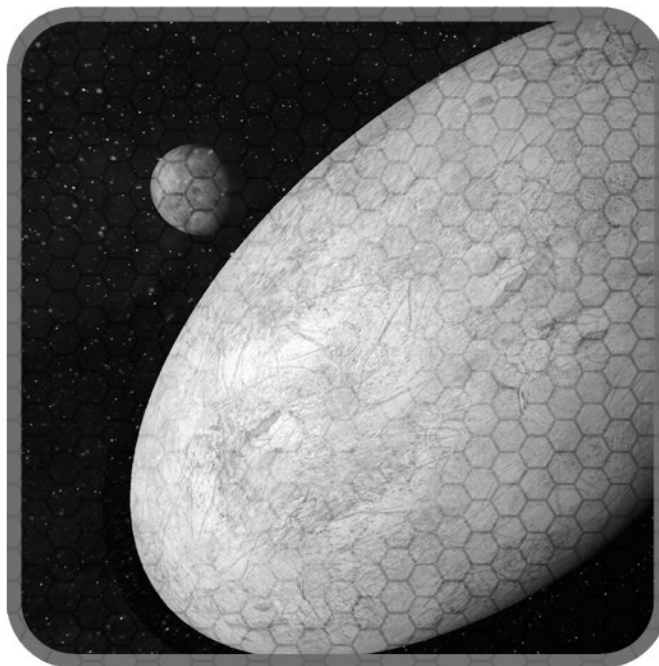
-

Settore

Fascia di Kuiper

Stella

Sole



Si tratta di un planetotide, appartenente allo Stato Terrestre. A un certo punto nel 23° secolo Haumea iniziò a essere usato come pianeta principale e cantiere primario dallo United Space Command (USC).

Seicento anni di occupazione hanno rimodellato questo pianeta in base alle necessità dei militari. Sono stati costruiti enormi complessi sotterranei per ospitare cantieri e gruppi di ricerca. Nel centro preciso di Haumea è stata scavata una cavità sferica di quattro chilometri di larghezza ed è stata fornita un'atmosfera per garantire addestramenti in assenza di gravità.

Haumea è l'equivalente militare del pianeta civile Eris. Vi è una guarnigione permanente di 114,000 militari, provenienti esclusivamente dal Sistema Solare.

Stato Terrestre

Marte

Durata media del giorno

24h 37m 22s

Raggio

3396 km

Gravità sulla superficie

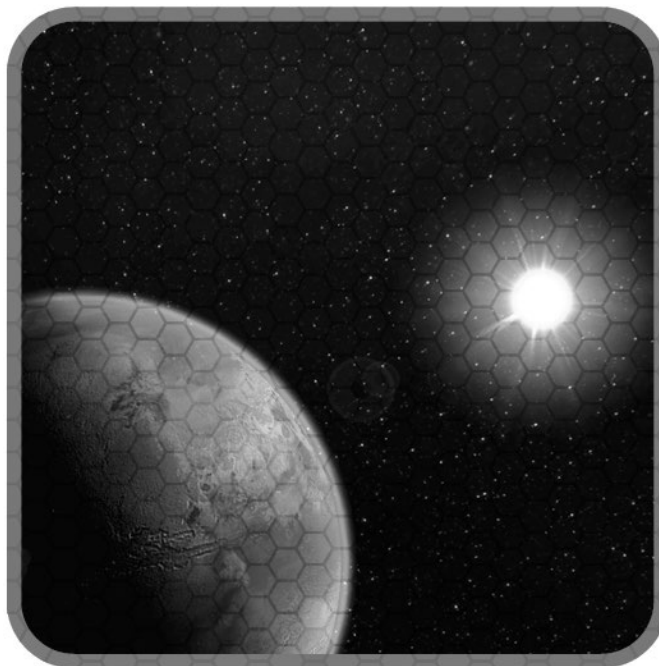
3,69 m/s² = 0,36 g

Settore

Marte

Stella

Sole



Si tratta del quarto pianeta del Sistema Solare. Marte è considerato dallo Stato Terrestre come uno dei pianeti più importanti. Anche se la sua temperatura media superficiale è di -55 gradi Celsius, è comunque presente una depressione abitata intorno alla cosiddetta Valles Marineris e qui la temperatura dell'aria non scende mai sotto i 20 gradi Celsius. Come su Eris una cosiddetta "utility fog" è presente per impedire alla sottile atmosfera di disperdersi; a differenza di Eris la temperatura non è mantenuta da un sole artificiale ma si mantiene stabile grazie al calore generato dalle industrie dell'unica colonia di Marte, Twelvetowns.

Twelvetowns è la città più grande della storia umana. Il suo nome riflette perfettamente la sua storia: originariamente questa città era composta da 12 centri di ricerca disposti nei pressi della Valles Marineris. Nel corso di 800 anni questi centri sono cresciuti fino a diventare la megalopoli di 120 milioni di abitanti che è oggi Twelvetowns.

Stato Terrestre

Venere

Durata media del giorno

- 243d 4h 26m 24s

Raggio

6051 km

Gravità sulla superficie

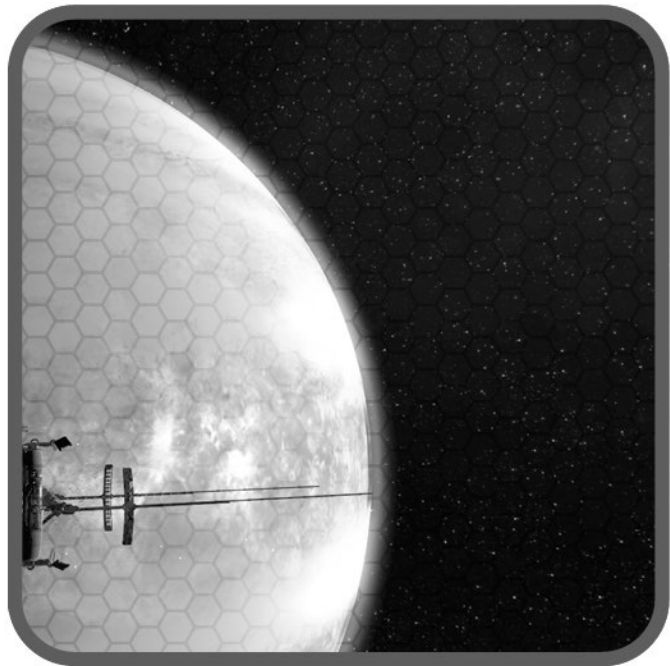
8,87 m/s² = 0,91 g

Settore

Venere

Stella

Sole



Venere è il secondo pianeta del Sistema Solare. Con una temperatura superficiale di 464 gradi Celsius e una pressione atmosferica di 92 bar, è uno dei pianeti conosciuti più inaccessibili. I progetti iniziali di terraformazione furono cancellati dopo l'eliminazione del Progetto Terraformer perchè fu considerato impossibile terraformare il pianeta utilizzando i metodi convenzionali.

Nell'anno Terrestre 2881 iniziò un tentativo di terraformare Venere. Furono disposte numerose piattaforme nella zona alta dell'atmosfera, sostenuta da grandi palloni riempiti di gas, e da qui ebbe inizio il progetto di terraformazione secondo i metodi convenzionali. Il tempo totale necessario previsto è di 2,500 anni.

In queste città fluttuanti vivono e lavorano circa 45,000 Terrestri.

Lega Libera di Hatikvah

Fiji

Durata media del giorno

22h 16m 02s

Raggio

6378 km

Gravità sulla superficie

9,80 m/s² = 1 g

Settore

La Tana

Stella

Ouija



Si tratta del quarto pianeta intorno alla stella Ouija nel settore La Tana. Fiji è uno dei mondi appartenenti alla Lega Libera di Hatikvah, una confederazione di pianeti neutrale.

Insieme al suo pianeta fratello Hewa, Fiji è uno dei cosiddetti "Gemelli Roventi e Ghiacciati", chiamati così a causa della straordinaria similitudine tra i due: la differenza principale è che Hewa, con una temperatura superficiale di 12 gradi Celsius è più freddo di Fiji.

Circa il 75% della superficie di Fiji è composto da terre emerse e la gran parte rimane inesplorata e non coltivata. Vi sono solo 20 milioni di abitanti di tutte le razze e il pianeta ha un grande potenziale di crescita.

Lega Libera di Hatikvah

Hewa

Durata media del giorno

22h 32m 09s

Raggio

6340 km

Gravità sulla superficie

9,80 m/s² = 1 g

Settore

La Tana

Stella

Ouija



Si tratta del pianeta fratello e binario di Fiji. Hewa è il pianeta madre della Lega Libera di Hatikvah.

Nell'anno terrestre 2681, il libero pensatore Christiane Hatikvah fondò la cittadina di Ai come posto per sperimentare la sua visione di pace eterna tra tutte le razze esistenti. Nel giro di 5 anni questo esperimento sarebbe diventato la Lega Libera di Hatikvah, che fu riconosciuta dalla Federazione Argon solamente 20 anni dopo. Oggi Hewa è il quartier generale di ICSCS, un organismo multilaterale con il compito di giungere a decisioni su questioni che riguardano tutte le razze all'interno della Comunità dei Pianeti.

Hewa ospita 1,2 miliardi di persone, dei quali tre quarti sono Argon.

Convenzione del gruppo

Terra Wenendra

Durata media del giorno

Sconosciuta

Raggio

Sconosciuto

Gravità sulla superficie

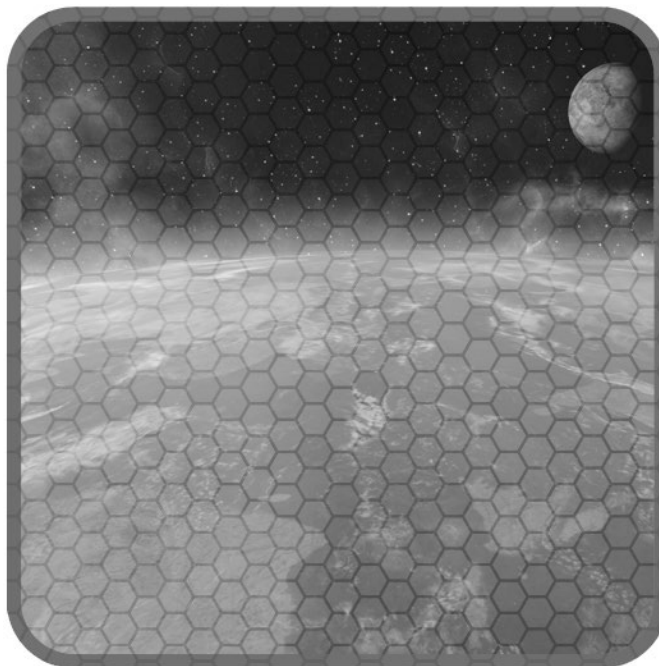
Sconosciuta

Settore

Sconosciuto

Stella

Sconosciuta



Terra Wenendra è il pianeta natale della specie acquatica intelligente nota come Wenendra, una parola derivante dal linguaggio Teladi che significa "Spirito dell'acqua".

Su questo pianeta non si sa praticamente nulla oltre al fatto che esiste ma i suoi scopritori, i Boron, non permettono che vengano raccolti dati sul pianeta per salvaguardarlo da attacchi: la stessa conoscenza dell'esistenza del pianeta è dovuta allo spionaggio effettuato dai Teladi.

Si ipotizza che si tratti di un pianeta composto in prevalenza da acqua di dimensioni simili a Nishala e che orbiti nella biosfera di una stella sconosciuta.

SEZIONE H

Scienza e Tecnologia

Sezione H: Scienza e Tecnologia

H-1

Fisica dei portali

Vocabolario dell'Universo di X

Teoria dei Wormhole

I Wormhole sono stati descritti dai fisici teorici Albert Einstein e Nathan Rosen nei primi anni del 1935: l'idea di una sorta di tunnel che attraversa le maglie dello spazio-tempo fu un risultato naturale di alcune equazioni della Teoria della Relatività Generale. Chiamati originariamente con il termine di 'ponte di Einstein-Rosen', sono divenuti famosi con il termine 'Wormhole' (letteralmente 'buco di un verme') grazie all'analogia usata per descriverli: per passare da un lato di una mela a quello opposto un verme impiega meno tempo a mangiare attraverso la mela invece di girarci attorno.

Tipi di wormhole

Un Wormhole può creare un passaggio tra due punti nello stesso universo ma anche tra due punti in due universi separati. Un terzo tipo di Wormhole teorizzato permetterebbe di collegare due punti differenti nel tempo.

Instabilità naturale

Tutti i Wormhole creatisi in maniera naturale sono energeticamente instabili e collassano dopo pochi picosecondi dalla loro formazioni. Solamente utilizzando della materia con energia negativa (chiamata 'materia esotica') si può forzare un Wormhole a rimanere aperto, rendendolo stabile per pochi secondi.

Fisica dei portali

Vocabolario dell'Universo di X

Dimensioni e aspetto

Un Wormhole naturale apparirebbe come un oggetto sferico immerso nello spazio e circondato da un orizzonte degli eventi anch'esso sferico, solitamente non più grande di un protone; la dimensione di un Wormhole è proporzionale alla sua instabilità. Sfortunatamente, gli oggetti non possono passare attraverso un Wormhole sferico.

Stabilizzazione

Una volta generato un Wormhole, in via teorica, è possibile renderlo stabile per numerosi secondi utilizzando la materia esotica. Le forze di marea sprigionate forzerebbero la sua forma sferica ad espandersi una forma toroidale.

Portali

Ogni portale contiene una singolarità quantistica composta da materia esotica utilizzata per creare e sostenere un Wormhole temporaneo. Le forti forze di marea esercitate dalla singolarità obbligano il Wormhole a percorrere un cammino circolare attorno al portale stesso, deformando nel contempo la naturale forma sferica del Wormhole e forzandolo a diventare valicabile: la maggior parte dei portali costruiti dagli Antichi può sostenere ogni Wormhole creato per circa quattro secondi.

Fisica dei portali

Vocabolario dell'Universo di X

Qualsiasi Wormhole creato sia da un Jumpdrive sia da un Portale, deve effettuare una connessione ad un altro Wormhole, utilizzando le sue coordinate come bersaglio.

Effetti sulla materia

L'esperienza comunemente conosciuta come "geometria contorta" è un effetto collaterale innato del transito attraverso un Wormhole, causato per la maggior parte dalle forze di marea irregolari al suo interno che agiscono sui vascelli e i suoi occupanti. L'equipaggiamento elettronico, come gli scanner del Gravidar, potrebbero andare in corto circuito e gli esseri viventi reagiscono spesso con un forte disagio. L'intensità dell'effetto dipende dal tipo di salto effettuato e dalla distanza tra i due punti. Varcando velocemente l'orizzonte degli eventi si subiscono meno effetti collaterali.

I Jumpdrive

Le navi equipaggiate con un dispositivo di salto, o Jumpdrive, sono capaci di generare i propri Wormhole, conosciuti in questo caso come tunnel spaziali. Invece di usare una singolarità quantistica o della materia esotica, vengono utilizzati dei campi magnetici concentrati e intensi per creare, stabilizzare e forzare il Wormhole nella forma necessaria. Questi Wormhole solitamente collassano immediatamente dopo la loro creazione: il transito attraverso di essi deve essere rapido e preciso. Sfortunatamente, questo metodo ha un'elevato tasso di fallimento.

Tecnologia dei motori

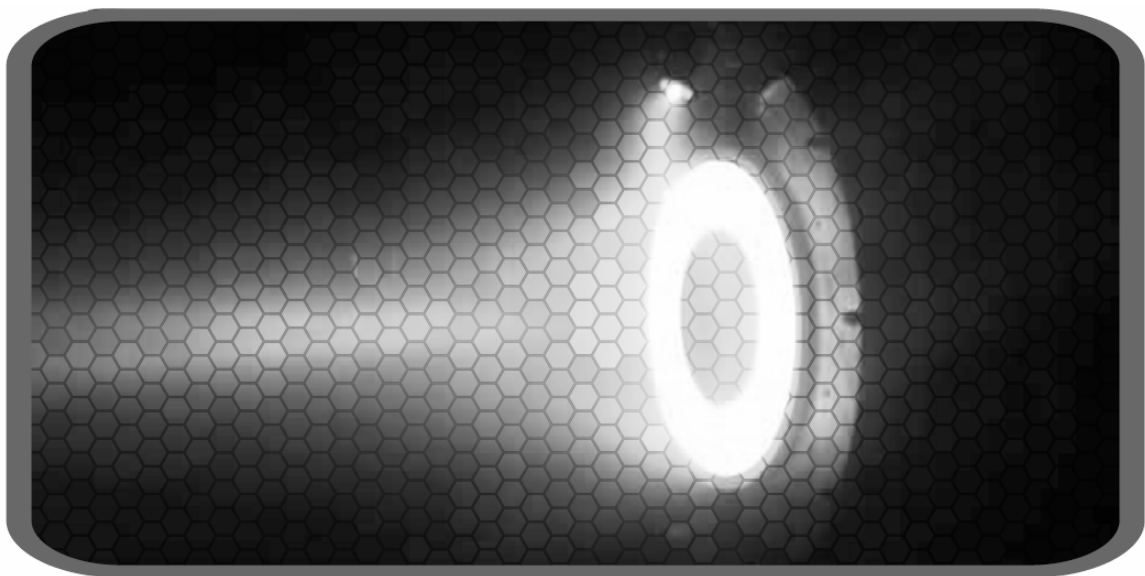
Vocabolario dell'Universo di X

Motore a ioni

Questi propulsori sono anche conosciuti con il nome di "motori elettrici" poiché non si basano su composti chimici o tecnologie nucleari: dei potenti campi elettrici forzano degli ioni di gas nobili ad accelerare fino alla velocità della luce, generando così una spinta. Il primo vantaggio di questi motori è il loro basso consumo di carburante.

La loro lenta accelerazione li rende inutilizzabili per viaggi brevi o manovre ad alta velocità, anche se gli scienziati del Regno Boron hanno tentato di utilizzare questa tecnologia nello sviluppo dei Motori a Ioni ad Alte Prestazioni (conosciuti con il termine tecnico H-PIE, ovvero 'High-Performant Ion Engine').

I vascelli commerciali e la maggior parte delle sonde per lo spazio profondo sono equipaggiate con questi motori.



Sezione H: Scienza e Tecnologia

Tecnologia dei motori

Vocabolario dell'Universo di X

Motori al Plasma

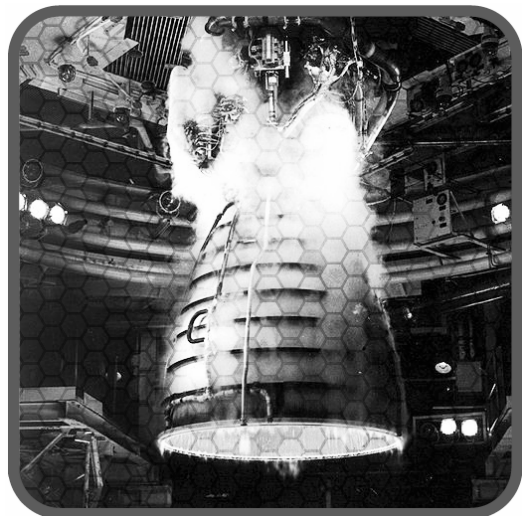
Una variante dei motori a ioni, questi propulsori utilizzano plasma ad alta energia come propellente. Anche se questa miscela fornisce ai motori al plasma un'accelerazione pari a cento volte l'accelerazione dei motori a ioni, l'energia richiesta per raggiungere queste prestazioni è molto elevata. I motori al plasma hanno anche un'elevato rischi di guasti e vengono utilizzati solamente in applicazioni particolari.

Motori a Fusione

I più sicuri e comunemente utilizzati sia nella Comunità dei Pianeti sia nel Sistema Solare, i motori a fusione creano una spinta propulsiva come sottoprodotto della fusione di elementi leggeri in elementi più pesanti.

Come propellente viene normalmente utilizzato l'idrogeno, grazie alla sua abbondanza. In alternativa alcune applicazioni speciali richiedono l'utilizzo di elementi più pesanti.

Data la loro elevata accelerazione, questi sono i motori più economicamente efficienti attualmente in circolazione e di conseguenza sono utilizzati su praticamente tutte le navi private e commerciali e in molte navi civili.



Tecnologia dei motori

Vocabolario dell'Universo di X

Motori a Materia/Antimateria (M/AM)

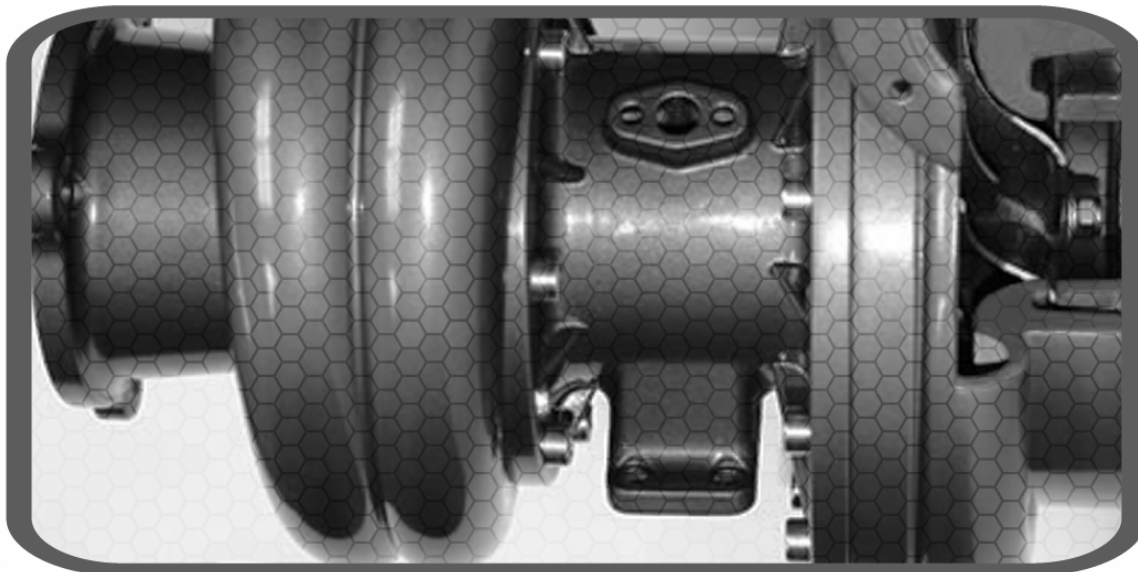
Il reciproco annichilimento di materia e antimateria rilascia grandi quantità di energia. Questo processo fornisce ai motori M/AM la più elevata accelerazione conosciuta; tuttavia, a causa dei significativi costi per la generazione dell'antimateria, sono utilizzati solamente su navi militari. Per molti anni la sola eccezione a questa regola fu il loro uso sui droni messaggeri: grazie alla ridotta massa di questi droni, il mezzo grammo circa di antimateria richiesto era considerato economicamente vantaggioso. Anche se il principio dei motori M/AM era conosciuto all'interno della Comunità dei Pianeti da molti anni, il loro utilizzo non si diffuse fino all'introduzione di una variante di questi motori da parte della Jonferson.

I motori Jonferson

Sviluppati dalla Jonferson Space Dynamics Division, i motori Jonferson sono una forma altamente ottimizzata di motori M/AM. Utilizza un campo magnetico proiettato lungo la linea di volo per catturare l'idrogeno interstellare (un sistema conosciuto come 'Collettore Bussard', dall'omonimo scienziato del XX Secolo Terrestre che lo propose per primo), metà del quale verrà convertito in anti-idrogeno utilizzando l'energia in eccesso prodotta dal sistema di propulsione stesso. Maggiore è la velocità del vascello, più efficiente diventa il motore. Molti cantieri della Comunità dei Pianeti hanno acquistato la licenza di questa tecnologia per installarla sulla nuova generazione di navi.

Controllo gravitazionale

Vocabolario dell'Universo di X



L'effetto Podkletnov

Verso la fine del 20° secolo, lo scienziato russo Evgeny Podkletnov rivendicò i risultati di un esperimento nel quale la forza di gravità venne ridotta nella porzione di spazio superiore ad un superconduttore in rotazione. Sebbene ulteriori studi furono portati avanti, inclusi quelli della NASA, questi risultati non furono riprodotti se non verso il 21° secolo.

Schermi gravitazionali

Gli anelli del superconduttore (o i circuiti del superconduttore) costruiti sull'esterno dello scafo delle astronavi, comunemente noti come aggregati di Podkletnov, generano intensi campi magnetici con polarità instabile, che proteggono i vascelli dalla gravità. Maggiore è la gravità, più alto è il livello di protezione.

Controllo gravitazionale

Vocabolario dell'Universo di X

Tuttavia quest'effetto è asintotico, e incomincia a sparire poco prima del momento in cui si sta raggiungendo la massima scudatura possibile: se così non fosse sarebbe violato il principio di equivalenza della massa della relatività generale.

Gravità artificiale

Il generare la gravità artificiale è strettamente correlato con la scudatura gravitazionale, ma invece di essere usata nella protezione dei vascelli da forze gravitazionali esterne, viene usata per simulare l'effetto della forza di gravità per il comfort dell'equipaggio delle navi. Questa non dovrebbe essere confusa con la "gravità apparente", la quale è il risultato di forze centripete causate dalla rotazione.

Sono noti 4 differenti metodi per generare gravità artificiale: il modo più comune consiste nell'uso di materia esotica per cambiare la simmetria di sistemi di riferimento spaziotemporali locali.

Motori non a reazione

L'effetto di uno scudo prodotto da un superconduttore in rotazione può essere fatto interagire con la gravità generata dalla materia esotica ottenendo un moto generato senza una spinta apparente. A discapito delle apparenze, questo non contraddice la legge della conservazione dell'energia.

Compensazione dell'inerzia

Vocabolario dell'Universo di X



Massa e inerzia

Viene definita "inerzia" la resistenza di un oggetto fisico al cambiamento del suo stato di moto: ogni oggetto con massa resisterà all'azione delle forze che agiranno su di esso. Le forze possono essere causa di un movimento, di una variazione di velocità del corpo o da un cambiamento della direzione del moto.

L'effetto "peso" è quello più noto: la forza di gravità che agisce su una massa è percepita come peso se questa massa - ad esempio, un essere vivente - è vincolata ed impedita dall'essere messa in moto nella direzione di questa forza.

Un esempio più opportuno nel nostro contesto è l'accelerazione continua all'interno di un'astronave: più velocemente essa viaggia, maggiore è il peso; se la velocità è prossima a quella della luce, il peso tenderà ad infinito.

Compensazione dell'inerzia

Vocabolario dell'Universo di X

Compensare l'inerzia

La maggior parte delle forme di vita organiche non sono adattate per resistere a lunghi periodi di forte accelerazione. Un umano adulto in buona salute può facilmente tollerare 3 g (una forza pari a tre volte la forza di gravità terrestre) senza particolari disturbi; tuttavia, 10 g possono risultare fatali anche se il corpo viene sottoposto a tale accelerazione solamente per pochi minuti. È dunque essenziale che l'inerzia, causata dalla forte accelerazione dei vascelli spaziali durante il volo, debba essere compensata in qualche modo.

La congettura di Mach

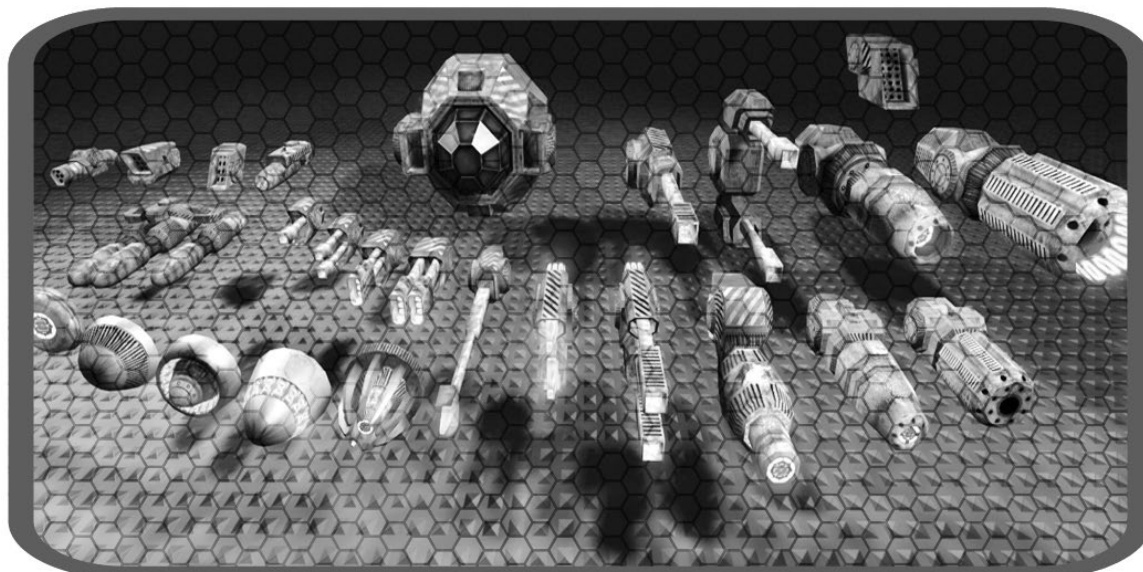
La congettura di Mach afferma, tra le tante cose, che l'inerzia è basata sugli effetti gravitazionali cumulativi dell'universo. Dunque, proteggendo le astronavi da questi effetti, è possibile ridurre l'effetto dell'inerzia. (Vedi anche: "Schermi gravitazionali")

La latenza di Podkletnov

Gli aggregati di Podkletnov hanno una reazione latente intrinseca, diretta conseguenza della loro costituzione, e dunque rispondono ai cambiamenti di accelerazione solo dopo un lieve ritardo. Questo ritardo può essere previsto dal computer della nave e gli effetti dei cambiamenti di rotta, delle collisioni e delle manovre di combattimento sono compensati in misura; sfortunatamente, non è possibile compensare completamente ogni effetto dell'inerzia.

Tecnologia degli armamenti

Vocabolario dell'Universo di X



Tipologie di armi

Le armi utilizzate nella Comunità dei Pianeti e nel Sistema Solare possono essere classificate nelle otto categorie elencate di seguito, proposte nell'ordine crescente rispetto al potenziale distruttivo.

1. Armi non letali

Queste sono in grado di rendere inermi i bersagli ma non possono uccidere. Esempi: dardi tranquillanti, granate stordenti, teaser.

2. Armi chimiche

Armi convenzionali basate su esplosioni chimiche. Esempi: missili guidati, bombe, granate, cariche propellenti nelle armi a proiettili.

3. Armi ad energia

L'energia concentrata causa danni al bersaglio. Spesso utilizzate come armi di supporto. Esempi: laser e cannoni particellari, armi a raggio.

Tecnologia degli armamenti

Vocabolario dell'Universo di X

4. Armi cinetiche

Una massa in moto causa danni diretti; danni secondari possono essere causati dall'energia cinetica che si diffonde attraverso il bersaglio. Esempi: armi di supporto a proiettili, bombardamento di pianeti con asteroidi.

5. Armi nucleari

Reazioni incontrollate di fusione o fissione causano distruzioni di massa. Esempi: missili nucleari tattici.

6. Armi disgregatrici

Queste armi causano distruzione tra le forze forti e le forze deboli che legano insieme la materia. Esempi: armi d'assalto montate sulle navi.

7. Armi anti-materia

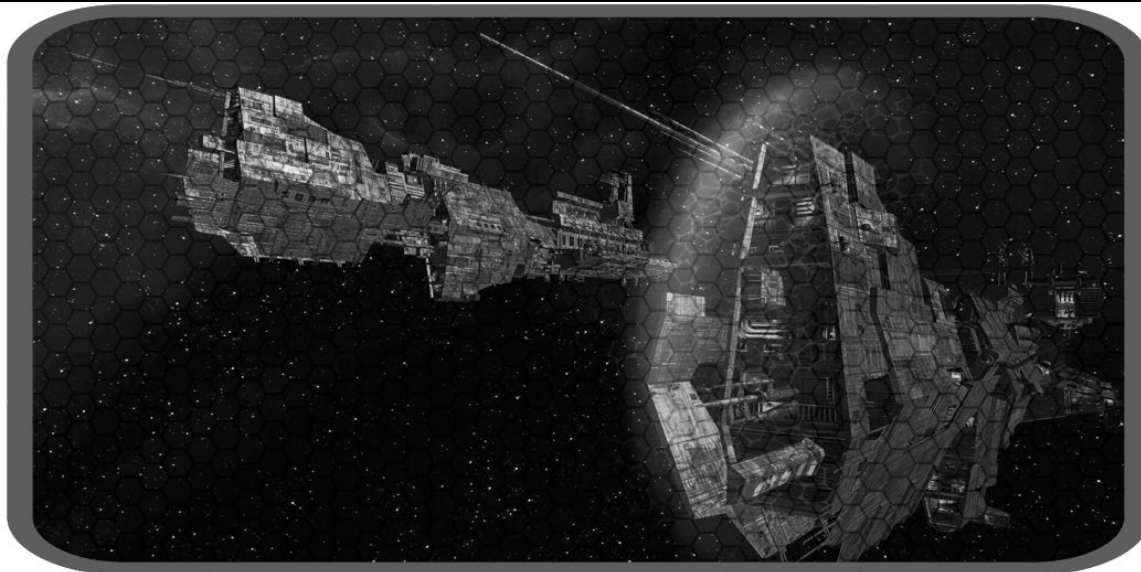
Sono armi che contengono antimateria. Quando l'antimateria viene rilasciata, essa annienta tutta la materia all'interno di un certo raggio d'azione. Esempi: missili guidati, bombe.

8. Armi a singolarità

Lo sfogo di enormi forze e di livelli di radiazioni supermassivi possono causare una distruzione su scala interstellare. Esempi: lo Xenon Stellar Converter.

Tecnologie degli scudi

Vocabolario dell'Universo di X



Panoramica

Gli scudi possono essere classificati entro tre categorie principali, ciascuna delle quali ha differenti applicazioni e richieste in termini energetici; questa suddivisione include la distinzione tra scudi attivi e passivi.

Scudi passivi

Questa tipologia di scudi si affida di solito alle proprietà di specifici materiali. Le prime astronavi, per esempio, usavano speciali ceramiche, come le armature ablativo, per deviare dalla nave il plasma caldo generato dal rientro del vascello nell'atmosfera della Terra. I veicoli da combattimento terrestri erano inoltre equipaggiati con armature pesanti per proteggerne gli occupanti dai proiettili o dalle armi cinetiche. Questi sistemi hanno solo alcune, specifiche applicazioni nelle astronavi, sebbene continuano ad essere usati regolarmente per le installazioni statiche come le stazioni o le basi su pianeti pericolosi.

Tecnologie degli scudi

Vocabolario dell'Universo di X

Scudi a bassa energia

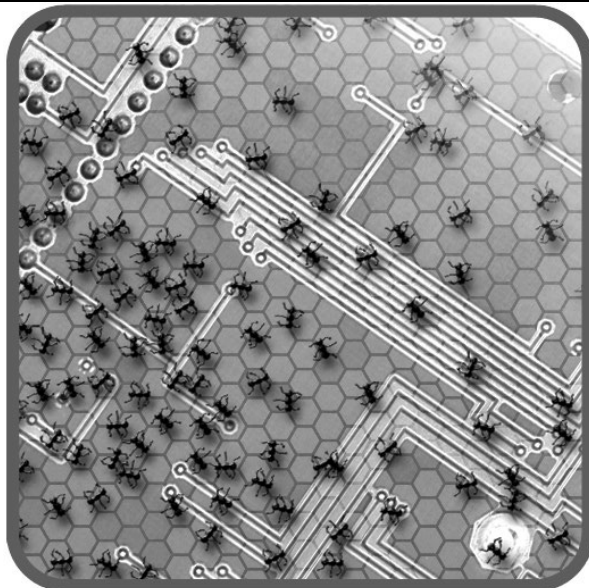
Questi scudi vengono usati principalmente per proteggere le navi dall'energia cosmica e dai micrometeoriti. Del gas ionizzato, di solito idrogeno, è spinto lungo le linee di forza elettromagnetiche fino a formare uno schermo sferico di plasma intorno alla nave. Normalmente la distanza tra lo scafo e lo scudo a bassa energia è di 100 metri, sebbene in alcuni rari casi la schermatura potrebbe essere anche meno distante, circa a 50 metri.

Scudi ad alta energia

Usati quasi esclusivamente dalle navi militari, caccia e carriers, essi provvedono nella difesa contro le armi cinetiche, le armi ad energia e le armi nucleari. Un intenso campo elettromagnetico, posto ad una distanza compresa tra 100 e 1.000 metri dalla nave, viene generato da appositi banchi dedicati agli scudi. A causa della loro enorme richiesta d'energia, gli scudi ad alta energia non si possono utilizzare per lunghi periodi di tempo.

Nanotecnologia molecolare

Vocabolario dell'Universo di X



Panoramica

La nanotecnologia molecolare (MNT) è il termine dato alla forma di ingegneria che manipola direttamente la materia a livello atomico e molecolare, inclusa la creazione di macchine progettate per svolgere queste funzioni con un numero totale di atomi di poche centinaia

di migliaia. Queste macchine, il cui nome corretto è "nanoassemblatori", sono alcune volte chiamate col nome di "nanti".

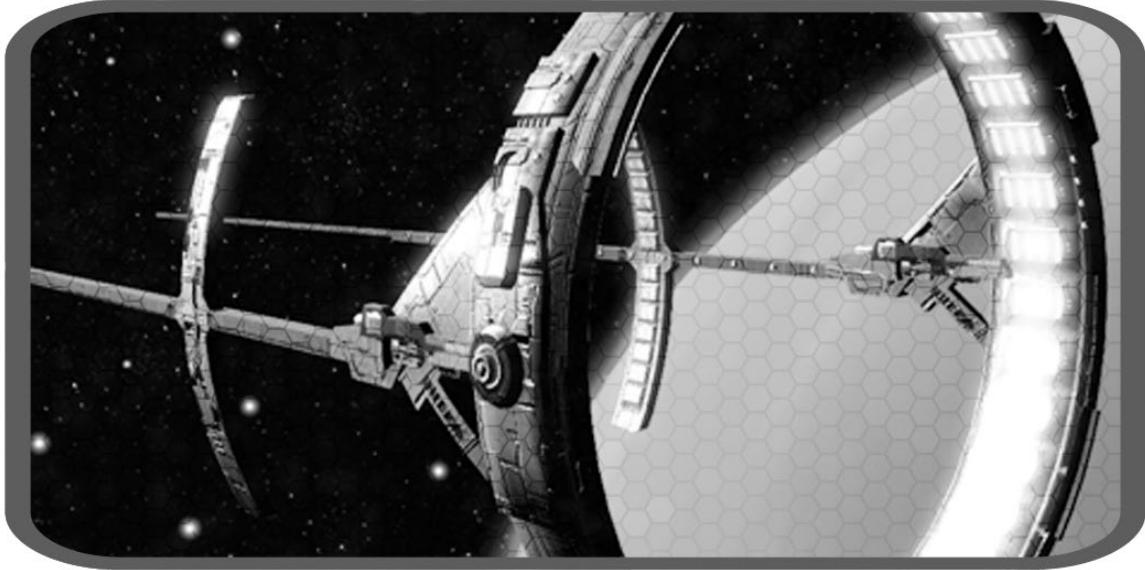
Applicazioni

Le nanomedicine sono una tipologia di intervento medico che impiega i nanoassemblatori per incidere i corpi dei pazienti ed è l'uso più comune della nanotecnologia. Questa tecnologia è anche usata per la produzione di massa di alcuni materiali particolari ma generalmente, sebbene è possibile utilizzare questa tecnologia in ingegneria, è troppo costosa e poco efficiente.

La Comunità dei Pianeti non possiede una tecnologia avanzata come quella del Sistema Solare, dove è possibile vedere un utilizzo regolarmente diffuso di questa tecnologia.

Transacceleratori Orbitali Lineari

Vocabolario dell'Universo di X



Voli diretti

I voli interplanetari diretti, sebbene relativamente veloci, sono estremamente inefficienti in termini di consumo energetico, dal momento che un'astronave in rotta deve usare carburante per compensare gli effetti della sua accelerazione orbitale e dei campi gravitazionali dei corpi celesti.

Voli indotti

Un'alternativa al volo diretto è l'uso di voli indotti, conosciuti anche come trasferimento orbitale di Hohmann. Con questo metodo un'astronave è lanciata in un momento preciso e segue un'orbita allargata attorno alla stella dal suo pianeta d'origine, raggiungendo la destinazione nel momento prefissato. Sebbene sia molto efficiente dal punto di vista dei consumi, questo metodo di spostamento può essere estremamente lento.

Transacceleratori Orbitali Lineari

Vocabolario dell'Universo di X

Voli di Lagrange

Ogni corpo celeste in orbita con uno o più altri corpi possiede dei cosiddetti "punti di Lagrange" o punti L: in questi punti la forza gravitazionale esercitata da questi corpi è uguale a zero. Le forze gravitazionali presenti in questi punti sono veramente minime, rendendo questi luoghi ideali per la costruzioni di stazioni e cantieri.

Un vantaggio marginale a lungo trascurato è che questi punti sono in costante movimento relativo tra loro. Per questo è possibile per le navi muoversi attraverso un'intero sistema non usando praticamente carburante e "vibrando" da un punto di Lagrange al successivo.

Questo metodo di spostamento è utile per navi cargo lente, spesso molto massiccie, e per missioni di ricerca senza equipaggio, mentre risulta essere troppo lento per i cargo di dimensioni normali o per i trasporti passeggeri.

Transacceleratori Orbitali Lineari

Vocabolario dell'Universo di X

Transaccelerazione lineare

Per rendere utili i voli a basso consumo attraverso i punti L, è necessario fornire alle navi una velocità iniziale più elevata rispetto a quella del volo attraverso i punti L del sistema stellare.

Lo sviluppo dei Transacceleratori Orbitali Lineari (TAOL) si concentrò nel voler raggiungere questa condizione, garantendo allo stesso tempo la massima stabilità del vettore durante l'inizio del volo.

Molto prima del collasso della Comunità dei Pianeti, la Jon-
ferson Space Dynamics Division aveva iniziato la costruzione delle prime unità TAOL in molti sistemi stellari Argon, incluso Sonra. Le licenze di questa tecnologia furono acquistate dalla Compagnia Teladi, dall'Impero Paranid e dal Regno Boron.

Poco prima che l'Embargo della Tecnologia Avanzata contro la Terra mostrasse i suoi primi effetti, la JSDD aveva concluso con successo i negoziati per un lucroso contratto di licenza con i residenti di Marte.

IA e AGI

Vocabolario dell'Universo di X

Introduzione

Poche aree dello sviluppo tecnologico causano una così profonda divisione filosofica e politica come quelle sull'intelligenza artificiale. Mentre una fazione argomenta che è puramente non etico creare forme di vita intelligente, altri si oppongono fermamente sulla base dei possibili rischi: la distruzione operata sulla Terra dai Terraformer VN è servita anche a giustificare queste paure. Altri gruppi ancora fecero resistenza contro qualsiasi forma di regolamentazione.

Ricerche divergenti

A causa di queste differenze, i percorsi di ricerca nell'intelligenza artificiale nella Comunità dei Pianeti e nel Sistema Solare divergono ampiamente. Sulla Terra, la ricerca è stata limitata da una severa legislazione prescrittiva, la Legge sul Controllo delle AGI, mentre nella Federazione Argon non esiste alcuna legge su questo argomento.

Sorprendentemente, questa mancanza di legislazione non ha fornito alcun vantaggio alla Comunità dei Pianeti. I computer sviluppati qui non erano meno intelligenti di quelli costruiti sulla Terra, e vice versa.

Il motivo di tutto ciò è che, nonostante i differenti paradigmi utilizzati nei loro design, entrambi i gruppi di intelligenze artificiali erano molto più intelligenti e capaci dei loro creatori.

IA e AGI

Vocabolario dell'Universo di X

Mentre i sistemi IA della Terra utilizzano multi-sistemi esperti e quelli della Comunità dei Pianeti utilizzano IA adattive o AGI, entrambi hanno già superato l'intelligenza di coloro che li hanno creati.

IA deboli

Nel caso delle IA deboli, viene incrementata la velocità di elaborazione grezza invece della sua capacità logica. L'analogia classica è quella di un cane: se il cervello di un cane viene accelerato di un fattore 1,000 allora il cane sarà capace di risolvere i problemi 1,000 volte più velocemente di qualsiasi altro cane e di conseguenza diventerà superiore agli altri cani. Resterebbe comunque un cane: i problemi che può risolvere e il modo in cui vengono risolti non verrebbero cambiati; il suo livello di intelligenza è quindi lo stesso. Lo stesso si può dire delle IA: una IA può eseguire un compito preciso (ad esempio parlare) più rapidamente dei suoi lenti coetanei senza diventare più intelligente di loro.

IA forti

Al contrario, una IA forte è tale quando le sue capacità logiche, così come la sua velocità, possono essere migliorate: questo permette loro di risolvere compiti via via più complessi, inclusi quelli per cui non è stata inizialmente programmata. Le IA forti spesso utilizzano algoritmi di evoluzione per migliorare i loro livelli di intelligenza ripetendo delle simulazioni interne e studiandone i risultati utilizzando dei parametri iniziali leggermente modificati.

IA e AGI

Vocabolario dell'Universo di X

Tuttavia, come le IA deboli, non hanno la capacità di modificare i loro obiettivi ed eseguire cambiamenti alla loro programmazione.

AGI: Intelligenze Generali Artificiali

Le Intelligenze Generali Artificiali erano un tipo di IA disegnate per superare le carenze delle IA forti. Oltre ad essere in grado di misurare il successo e adattare di conseguenza i propri obiettivi, le unità AGI erano dotate dell'abilità di cambiare la propria programmazione, se non addirittura il proprio hardware, se i benefici conseguenti avrebbero permesso loro di trovare una soluzione ai problemi per i quali non erano state programmate inizialmente. Erano molto più efficienti anche delle loro controparti organiche e giungevano alle soluzioni molto rapidamente.

Una AGI può essere immaginata come un virus intelligente dotato della capacità di scegliere la propria evoluzione. Le unità AGI fuori controllo rappresentano una minaccia critica e per questo motivo la Legge sul Controllo delle AGI proibisce qualsiasi ricerca su questo tipo di tecnologia nei territori della Terra.

È possibile per un'unità AGI sviluppare una propria auto consapevolezza: qualsiasi unità capace di raggiungere questo punto acquisisce una coscienza e diventa, a tutti gli effetti, viva.

Biologia umana e medicina

Vocabolario dell'Universo di X

Aspettativa di vita

Sia nella Federazione Argon che nel Sistema Solare, l'aspettativa di vita media per entrambi i generi ha raggiunto i 110 anni. Un invecchiamento accelerato avviene solamente negli ultimi 5-10 anni di vita, e ciò significa che gli umani rimangono forti e sani, mentre tempo fa a questa età iniziavano ad aumentare i casi di problemi fisici e di infermità mentale. Un settantenne è sano come un quarantenne del 21° secolo, e spesso sta addirittura ancora meglio.

Screening genetico

L'alto livello di salute della popolazione umana deriva in gran parte dallo screening genetico e dalla nanomedicina. Non è consentito riprodursi a coloro che hanno una predisposizione genetica alle malattie: nella Federazione Argon, nella quale questa politica è stata in vigore per molte migliaia di anni in più rispetto alla Terra, il risultato è stata una popolazione di nuovi nati sani e in ottima salute.

Nel 21° e nel 22° secolo uno screening genetico di questo tipo era considerato eticamente e moralmente sbagliato ed era proibito dalla legge. Grandi miglioramenti tecnologici lo hanno reso molto più veloce e si può dire che lo screening genetico entrò dalla porta sul retro; oggi non esistono preoccupazioni di ordine etico su questa procedura.

Biologia umana e medicina

Vocabolario dell'Universo di X

Nanomedicina

In ogni cellula di ogni essere umano vi è un piccolo numero di nanomacchine ed è grazie a queste macchine e alla predisposizione naturale che gli umani possiedono una vita così lunga e una salute di ferro. Qualsiasi agente patogeno, ad esempio un virus, che tenta di invadere una cellula viene istantaneamente individuata da una nanomacchina "sentinella" e subito distrutta. Se una cellula mostra segni di mutazioni pericolose, come un possibile cancro, una sentinella induce subito l'apoptosi, cioè la morte della cellula stessa.

Malattie

Tutte le malattie, dal virus dell'immunodeficienza umana a quello del comune raffreddore, sono state eliminate. Le malattie portate da agenti patogeni sono ormai solo un ricordo, a parte i rari casi nei quali un organismo alieno non viene riconosciuto dalle nanomacchine di sorveglianza nelle cellule. Le insufficienze ai vari organi, che rimangono la causa principale di morte, sono oggetto di una ricerca preventiva.

Traumatologia

Se un incidente ha provocato danni più estesi, tra i quali una perdita di organi, questi possono essere rimpiazzati da copie clonate fatte crescere in vitro o sul posto. Non più del 45% dei casi di traumi gravissimi porta alla morte: se la vittima dell'incidente è ancora viva all'arrivo delle squadre traumatologiche, essa viene posta in uno stato di criostasi per preservarla mentre viene pianificato l'intervento.

Biologia umana e medicina

Vocabolario dell'Universo di X

Cure Personali

Sia gli Argon che i Terrestri pongono grande attenzione alla loro salute, e molti si mantengono in forma con programmi specifici fino al momento della morte.

Anche la qualità e la varietà di cibo disponibile ha contribuito al miglioramento del livello di salute.

Salute mentale

C'è un campo della medicina che fa eccezione. I disordini mentali derivanti da problemi fisici - depressione, psicosi, e malattie simili - possono essere curate con facilità ed efficacia, ma i disordini puramente mentali e emozionali rimangono difficili da trattare proprio come lo erano nel 21° secolo.

Un aumento della durata della vita

Vocabolario dell'Universo di X

Geriatra

Se gli umani e gli Argon hanno una aspettativa di vita che va oltre il secolo è in gran parte merito del ricercatore bioinformatico Britannico Aubrey de Grey, che nel 22° secolo fondò la Fondazione Matusalemme con l'intenzione di trovare un metodo per allungare la vita umana. I ricercatori hanno affrontato una problematica estremamente complessa: oltre al naturale accorciamento dei telomeri, vi erano problemi derivanti dal deposito di sostanze inquinanti nelle cellule, dalle mutazioni genetiche ai danni provocati dai radicali liberi e altre grandi difficoltà.

Gene nelV/732

Il Biogeriatra terrestre Asam Bhmad creò con successo un gene artificiale che, anche se non era in grado di evitare questi processi, riusciva a rallentarli notevolmente. L'accorciamento dei telomeri si è ridotto del 90%: come risultato, le mutazioni causate dalla divisione cellulare vengono corrette più frequentemente dalle cellule stesse, e i radicali liberi e gli agenti inquinanti provocano meno danni.

In poche parole, il gene nelV/732 rallentò il processo di invecchiamento negli animali tra le dieci e le dodici volte. I primi esperimenti sugli umani furono positivi.

Un aumento della durata della vita

Vocabolario dell'Universo di X

Incompatibilità cromosomica

Vi era, comunque, un problema. I geni sembravano essere assimilati solamente nei cromosomi X e poteva essere trasportato solo dal sesso femminile.

Anche se il gruppo guidato Asam Bhmad confidava di riuscire a superare questa difficoltà, la loro ricerca era stata interrotta dagli eventi della Prima Guerra Terraformer.

Dopo la guerra, i nuovi interrogativi etici portarono alla cancellazione delle ricerche. In ogni caso la donna coinvolta nell'esperimento avrebbe passato il gene alle sue figlie.

Un aumento della durata della vita

Vocabolario dell'Universo di X

Effetti fisici

Il gene non ha alcun effetto durante l'infanzia: le ragazze portatrici del gene sono assolutamente indistinguibili da chi non ha il gene. Solo dopo l'adolescenza gli effetti iniziano a essere visibili: il deterioramento fisico e gli altri effetti dell'invecchiamento sono ridotti dalle 9 alle 11 volte rispetto alle donne normali. Chi possiede il gene trascorre molte centinaia di anni in uno stato di giovinezza e muore dopo circa mille anni; negli ultimi anni di vita il gene diventa meno efficace nel bloccare la produzione della telomerasi e nel prevenire altre cause di invecchiamento.

Effetti psicologici

Per le portatrici del gene è un fatto comune sviluppare numerosi problemi psicologici durante il secondo o il terzo secolo di vita, tra i quali distimia, autolesionismo e desiderio di suicidarsi.

Poiché tutto ciò che ama inevitabilmente muore, la realizzazione del fatto che questo ciclo si ripeterà per centinaia di anni porta la donna a ritirarsi, a isolarsi, a lasciarsi andare alla tristezza e infine a raggiungere uno stato di fortissima depressione.

Alcune portatrici del gene sono in grado di evitare questo processo e continuano la loro vita normalmente. La maggioranza, comunque, non raggiunge i duecento anni di vita, preferendo suicidarsi.

Disparità tecnologiche

Vocabolario dell'Universo di X



Scambi tecnologici tra le specie

I Teladi sono stati l'ultima specie ad entrare a far parte della Comunità dei Pianeti; da quel momento in poi è seguito un periodo di 200 anni di scambi tecnologici con gli Argon, i Boron, gli Split e i Paranid. Non sorprende, dopo l'arrivo dei Teladi nella Comunità, che ci fu un incremento significativo della velocità di questo processo: un'intensa competizione a livello economico - insieme ad un pizzico di spionaggio industriale - garantirebbe alle nuove tecnologie di poter circolare abbastanza liberamente indipendentemente dalla razza che le ha sviluppate, senza rimanere segrete per lunghi periodi.

Nei due secoli successivi all'arrivo dei Teladi, tutte le tecnologie chiave furono diffuse più o meno uniformemente attraverso tutta la Comunità dei Pianeti e in questo stato ogni nuovo sviluppo acconsentiva solo a un breve periodo di avanzamento tecnologico

Disparità tecnologiche

Vocabolario dell'Universo di X

Il nuovo ente di sorveglianza, la Commissione Interplanetaria per la Sicurezza e la Cooperazione nello Spazio (ICSCS), ha tentato verso il 650 NT di regolamentare il flusso di tecnologie tra le razze ma questa iniziativa ebbe solamente un moderato successo.

Ogni differenza in termini tecnologici nella Comunità dei Pianeti è oggi praticamente presente solo a livelli estetici e dovuta quasi interamente alle diverse richieste fisiche e funzionali dei membri delle razze. Una vera differenza tecnologica è estremamente rara e quindi altamente valutabile.

La Terra e il Sistema Solare

Poiché l'umanità è rimasta confinata nel Sistema Solare per quasi mille anni, la tecnologia sviluppata qui è molto differente da quella della Comunità dei Pianeti. La Terra possiede alcune tecnologie che le razze della Comunità non hanno: il Governo Mondiale cerca di far imporre la propria supremazia tecnologica con uno zelo quasi paranoico che, con alcune rarissime eccezioni, ha successo.

Al contrario, la Terra ha facile accesso alle licenze tecnologiche provenienti dalla Comunità dei Pianeti. Questo stato di affari potrebbe cambiare solo dopo l'imposizione dell'embargo dell'alta tecnologia portata avanti dalla Comunità dei Pianeti.

SEZIONE I

Veicoli spaziali

Sezione I: Veicoli spaziali

Panoramica

Le navi e le razze

Similitudini tecnologiche

Le tecnologie che permettono i viaggi spaziali sono ancora relativamente recenti per tutte le razze della Comunità dei Pianeti. Le notevoli somiglianze possono essere attribuite in gran parte a secoli e secoli di studi in collaborazione e a processi di ingegnerizzazione inversa, ma anche a casi di spionaggio industriale.

Differenze di progettazione

Anche se dipende molto dai compiti della nave, l'aspetto estetico di una nave spaziale è la differenza principale. Ciò si nota soprattutto negli interni, che sono inevitabilmente influenzati dalla cultura della razza che ha costruito la nave.

Registrazioni territoriali

Le navi sono normalmente registrate a uno degli stati della Comunità dei Pianeti. Ciò accade per fare in modo che lo Stato nella quale è stata registrata la nave sia almeno parzialmente responsabile di ogni azione ostile provocata dai membri della sua razza. La registrazione territoriale della nave viene svolta automaticamente e la designazione deve essere sempre indicata in caso di vendite ufficiali di navi.

Panoramica

Le navi e le razze

Le più comuni designazioni territoriali sono:

AP	Federazione Argon
Boron	Regno Boron
FL	Lega Libera di Hatikvah
IKSZ	Nave Consolare della Comunità dei Pianeti
IZ	Ilanamus Zura (Teladi)
PMC	Plutarch Mining Corporation
PP	Sacro Impero Paranid
Solara	Solara Stato Libero di Solara/Aldrin
Split	Gran Patriarcato Split
Teladi	Compagnia Teladi
Terra	Terra Terra (nave privata)
USC	Comando Spaziale Unito/Terra
USCSS	Antica Terra (utilizzo storico)

Requisiti legali

La compensazione per ogni danno provocato da una nave viene pagata dallo Stato nella quale è stata registrata e dal proprietario della nave. Se il proprietario non può pagare, lo farà il Tesoro statale. Per questa ragione la maggioranza degli Stati richiede ai piloti di possedere una assicurazione di volo e di passare un test attitudinale prima di effettuare la registrazione. Le regole cambiano a seconda degli Stati: il Regno Boron registra solo vascelli il cui capitano e proprietario sono Boron, la Federazione Argon richiede oltre al test attitudinale anche un test psicologico per il pilota.

Tecnologie

Modelli di motore



Motori a fusione

I motori a fusione garantiscono l'accelerazione attraverso fusioni nucleari controllate di elementi leggeri per crearne di più pesanti. Piccole navi con equipaggio umano, come navi da trasporto interplanetario, normalmente utilizzano il deuterio come carburante, che viene

fuso per formare elio; le navi più grandi, come trasporti pesanti e portaerei militari utilizzano elementi più pesanti.

Fino al 750 NT, i motori a fusione erano usati sul 90% delle navi della Comunità dei Pianeti. Questo tipo di motore venne sostituito solo dall'arrivo dei motori a materia/antimateria dalla Terra e dallo sviluppo dei motori JSSD.

Motori a materia/antimateria

Questo motore genera energia attraverso l'annichilazione totale di materia e anti-materia, producendo una energia superiore e velocità maggiori rispetto alle tecnologie convenzionali.

Tecnologie

Modelli di motore

Anche se i principi di un motore di quest tipo erano noti da secoli, a causa delle difficoltà nel produrre sufficienti quantità di antimateria fu usato solo su sonde automatiche e in viaggi che avrebbero richiesto solo pochi grammi di antimateria. A seguito dell'arrivo del vascello Terrestre nel 742 NT, Sir Alman Jonferson fu in grado di riprodurre la tecnologia che per la prima volta avrebbe permesso la produzione in gran quantità di antimateria nella Comunità dei Pianeti.

I motori Jonferson

Un motore Jonferson è essenzialmente un motore a Materia/Antimateria avanzato, superiore per quanto riguarda l'efficienza anche ai motori Materia/Antimateria terrestri. L'antimateria necessaria viene convertita da idrogeno interstellare catturato da appositi campi magnetici. Le navi equipaggiate con questo motore possono percorrere teoricamente distanze infinite e sono in grado di compire lunghissime missioni nello spazio profondo.

Tecnologie

Modelli di motore

Il Jumpdrive

Il Jumpdrive, che sfrutta le stesse tecnologie dei portali, non è un motore nel vero senso della parola. Anzichè provocare una accelerazione della nave tramite l'applicazione di una spinta, questo dispositivo apre un varco nello spazio-tempo attraverso il quale la nave deve passare entro un certo periodo di tempo.

Per molti anni gli scienziati della Comunità dei Pianeti hanno creduto che i ragionamenti matematici necessari per sviluppare un dispositivo del genere fossero troppo complessi per essere affrontati dal cervello umano. Questa idea fu diffusa soprattutto dal Dr Siobhan Norman, che scrisse un trattato di molte centinaia di pagine sull'argomento. Si scoprì in seguito che si era trattato di uno scherzo piuttosto elaborato.

Motori a ioni

Si tratta di una tecnologia che garantisce basse velocità ma un'alta efficienza economica, creando la spinta attraverso particelle cariche accelerate elettricamente. Grazie allo scarso carburante richiesto, l'accelerazione può essere mantenuta per settimane o mesi, anche se ad un livello così basso che spesso non viene distinta. I Teladi, comunque, utilizzano questi motori su carichi automatici il cui carico non ha scadenze.

Tipi di veicoli spaziali

Classificazione standard

Introduzione

La classificazione presentata qui è basata sul modello standard utilizzato dalla Flotta Militare Argon. Le navi sono raggruppate per dimensione e scopo, sebbene i raggruppamenti potrebbero non essere esatti; pertanto, sono anche presenti le denominazioni di classi per tutte le navi di una certa dimensione.



M5 Ricognitore

Un vascello agile e veloce con una scarsa corazza. Classi: Discoverer (AP); Octopus (Boron); Pegasus (PP); Jaguar (Split); Harrier (Teladi); Rapier (USC).



M4 Intercettore

Un vascello rapido con scarsi armamenti. Classi: Buster (AP); Mako (Boron); Pericles (PP); Scorpion (Split); Buzzard (Teladi); Sabre (USC).

Tipi di veicoli spaziali

Classificazione standard



M4+ Intercettore Pesante

Classi: Elite (AP); Pike (Boron); Kite (Teladi); Theseus (PP); Asp (Split).



M3 Caccia

Classi: Nova (AP); Barracuda (Boron); Perseus (PP); Mamba (Split); Scimitar (USC).



M3+ Caccia Pesante

Questa nuova classe è più piccola di una corvetta ma possiede un armamento di gran lunga superiore ad un M3 standard. Classi: Eclipse (AP); Skate (Boron); Medusa (PP); Chimera (Split); Kea (Teladi); Cutlass (USC).

Tipi di veicoli spaziali

Classificazione standard



M8 Bombardiere

Utilizzata solo contro grandi navi e stazioni. Classi: Gladiator (AP); Hades (PP); Viper (Split); Peregrine (Teladi); Claymore (USC).



M6 Corvette

Una nuova classe usata per la difesa in prima linea. Classi: Centaur (AP); Hydra (Boron); Nemesis (PP); Dragon (Split); Osprey (Teladi); Katana (USC).



M7/M7M Frigate

Un vascello pesantemente armato con una buona stiva. Classi: Cerberus (AP); Thresher (Boron); Deimos (PP); Panther (Split); Shrike (Teladi); Yokohama (USC).

Tipi di veicoli spaziali

Classificazione standard



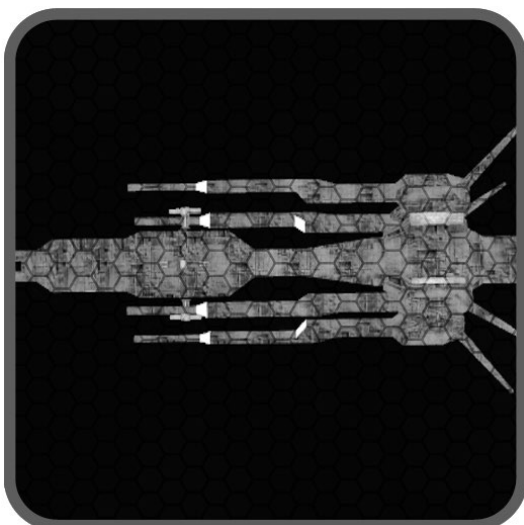
M2 Incrociatore

Un vascello di grandi dimensioni con uno scafo molto resistente e un armamento molto potente. Classi: Titan (AP); Ray (Boron); Odysseus (PP); Python (Split); Phoenix (Teladi); Osaka (USC).



M1 Carrier

Trasporta e supporta le flotte composte da navi più piccole. Classi: Colossus (AP); Shark (Boron); Zeus (PP); Raptor (Split); Condor (Teladi); Tokyo (USC).



M0 Nave da Guerra

La classe di nave più grande è utilizzata solamente dagli Xenon e dai Khaak. Classi: Sconosciute.

Tipi di veicoli spaziali

Classificazione standard



TS Trasporto

Un vascello di trasporto merci standard, solitamente poco armato. Classi: Mercury (AP); Dolphin (Boron); Demeter (PP); Caiman (Split); Vulture (Teladi); Baldrick (USC).



TP Transporter Passeggeri

Utilizzato per il trasporto di persone. Classi: Express (AP); Manta (Boron); Hermes (PP); Iguana (Split) ; Toucan (Teladi); Scabbard (USC).



TM Trasporto Militare

Utilizzato per trasportare truppe e rifornimenti. Classi: Magnetar (AP); Pleco (Boron); Helios (PP); Boa (Split); Pelican (Teladi).

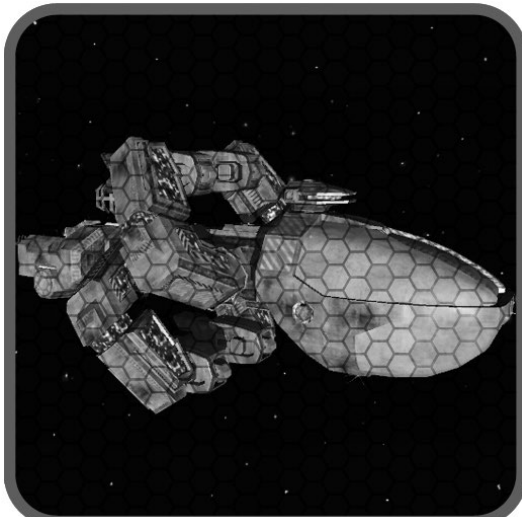
Navi Argon

Vascelli degni di nota



TL Trasporto Pesante

Utilizzato per i trasporti di carichi eccezionali, come per esempio le stazioni spaziali. Classi: Mammoth (AP); Orca (Boron); Hercules (PP); Elephant (Split); Albatross (Teladi).



AP Argon One

Varata nel 729 NT, questa fu l'ammiraglia ufficiale della flotta della Federazione Argon. Fu responsabile della sicurezza del settore centrale Argon. Venne decommissionata nel 771 NT.



AP Argonia

Il successore dell'Argon One sotto tutti gli aspetti, il suo scafo fu costruito durante il Conflitto Terrestre. Venne varata nel 765 NT, durante quelli che erano chiamati "Gli anni oscuri", tra il collasso della Comunità dei Pianeti e la fondazione dell'Alleanza delle Parole.

Navi Argon

Vascelli degni di nota

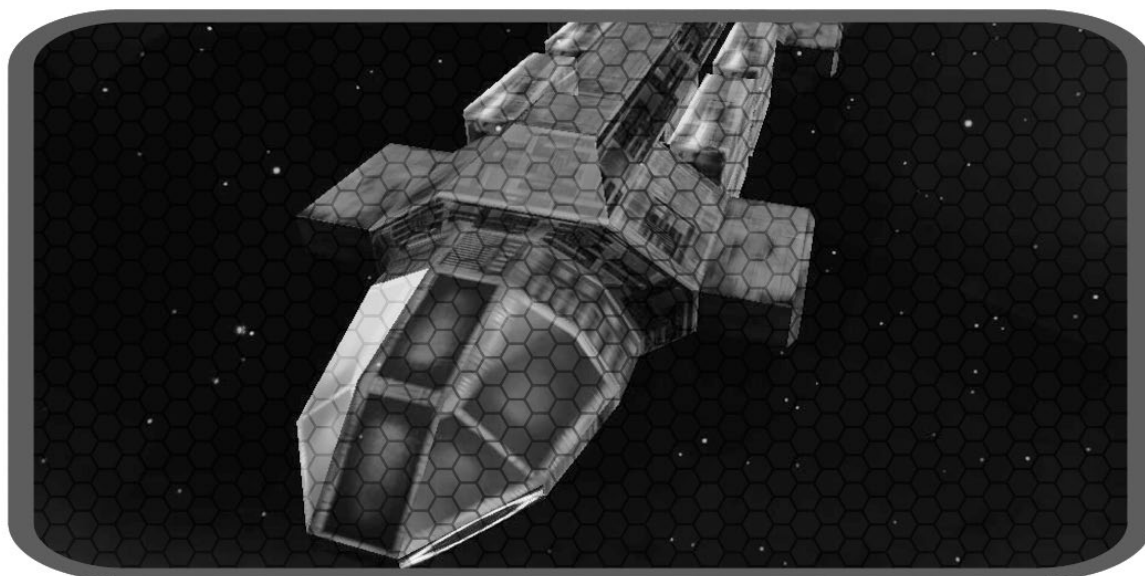


AP Hokoya

Questo incrociatore fu la prima nave a essere costruita dopo il collasso della Comunità dei Pianeti e agì principalmente contro organizzazioni criminali e pirati. Il suo capitano era il Comandante Henna Natari.

AP Aladna Hill

Un Trasporto TS utilizzato dai Servizi Segreti Argon nel 742 NT come parte di una operazione di trasporto di Kyle William Brennan e dell'X-Shuttle su Terra Argon. Mentre era sotto il comando del Capitano Lona Brant, l'AP Aladna Hill fu attaccato e distrutto da Cho t'Nnt.



Navi Boron

Vascelli degni di nota

Boron Rapture

Fu il capitano della Boron Rapture a mettere in guardia Kyle Brennan a proposito della natura ostile degli Split.

Poco dopo gli Split attaccarono e distrussero la nave: solo le gesta altruistiche del capitano e dell'equipaggio permisero a Brennan di scappare dai suoi inseguitori.



Boron Gestalt of Light

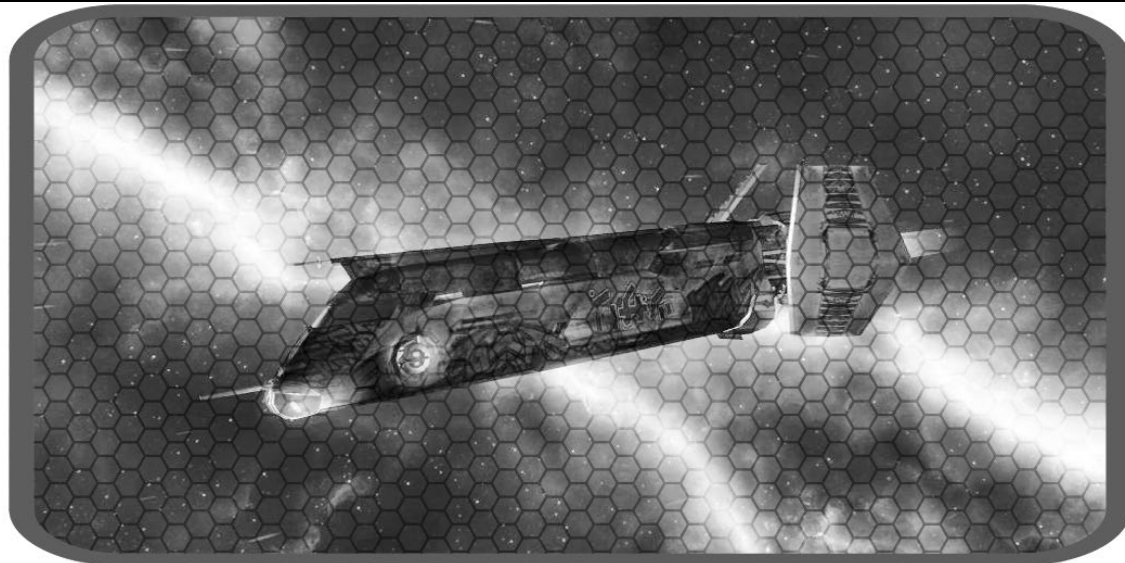
Sotto il comando di Ela Am, questo vascello compì l'operazione di salvataggio di ciò che era rimasto della "Fortuna di Nyana" di Nif-Nakh.

Questa nave avrebbe preso in seguito regolare servizio come la prima nave della organiz-

zione Teladi no-profit.

Navi della Lega Libera

Vascelli degni di nota



FL Incubator

Un Caccia Pesante di classe M3 pilotata da Reolisas Yliminas Elemones II sotto il comando di Neham t'Gllk, questo vascello fu impiegato per operazioni sotto copertura dai Beryll e dalla Federazione Argon nel Sistema Solare e giocò un ruolo di prim'ordine nell'istigazione della Seconda Guerra Terraformer.

FL Fortuna di Nyana II

Come la precedente Teladi "Fortuna di Nyana", la FL Fortuna di Nyana II fu un vascello prototipo disegnato nel tentativo di massimizzare il profitto. Questa nave di forma ovale fu approssimativamente più grande del 30% rispetto alla precedente ed ebbe numerosi miglioramenti; il computer di bordo, Inanias, fu la stessa unità di prima, che venne salvata dopo un naufragio e installata nuovamente.

Navi della Lega Libera

Vascelli degni di nota

FL Raindragon

Comandata congiuntamente da Uchan t'Scct e Kalmanckalsaltt in nome della Lega Libera di Hatikvah, la FL Raindragon giocò un ruolo importante nella fondazione del Rifugio Xenon. Questa nave venne abbandonata nel 743 NT dopo aver subito un pesante danno durante un attacco di pirati.



FL Tokomo

Questa nave cercatrice fu varata da Fiji grazie alla famiglia Nehla. Dopo essere bloccati vicino al pianeta desertico di Darehitorimo, la FL Tokomo venne attaccata dal Lord Capitano Tebathimanckatt e subì pesanti danni. Quenja Nehla venne uccisa durante l'attacco.



La sua figlia Yoshiko cercò di espellersi dalla nave mentre stava indossando la tuta spaziale e cadde attraverso un portale: molti mesi dopo venne erroneamente dichiarata morta.

Navi Paranid

Vascelli degni di nota

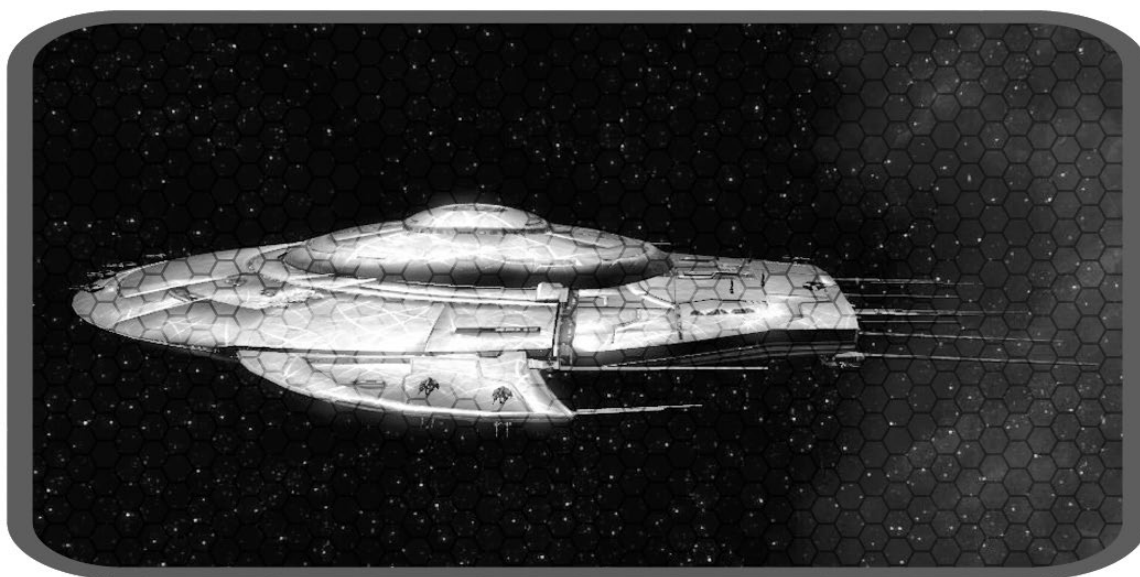
PP Strong Protector

L'Ammiraglia della Seconda Armata del Sacro Impero Paranid. 26 anni dopo la fine della Comunità dei Pianeti, fu equipaggiata con un Jumpdrive per un viaggio verso Terra Argon sotto il comando del Primo Ammiraglio Almanckritalpp per aiutare a difendere l'Alleanza delle Parole.

PP Noble Born

Sotto il comando del Primo Ammiraglio Tebathimanckatt, questo vascello, l'ammiraglia della Terza Flotta del Sacro Impero Paranid, giocò un ruolo fondamentale nell'annessione del pianeta Hewa e nel trasferimento di poteri dalla ICSCS durante il collasso della Comunità dei Pianeti.

Nel 769 NT la PP Noble Born fu distrutta mentre era in orbita intorno a Hewa da una esplosione nucleare di cause sconosciute.



Sezione I: Veicoli spaziali

Navi Paranid

Vascelli degni di nota



PP Rohbandhain

Comandato dall'Alto Ammiraglio Gmanckeskst e dal Primo Ammiraglio Tebathimanckatt sotto gli ordini del Pontefice Maximus Paranidia, la missione primaria della PP Rohbandhain fu la ricerca dell'Aura di Conoscenza degli Antichi. Dopo un lungo viaggio arrivò nel Sistema

Solare dove combatté a fianco dei Terrestri contro i Terraformer. La PP Rohbandhain atterrò sul planetoido Pele e l'intero equipaggio si ritirò nei bozzoli dopo che fu stabilito che un ritorno al Sacro Impero Paranid era impossibile.

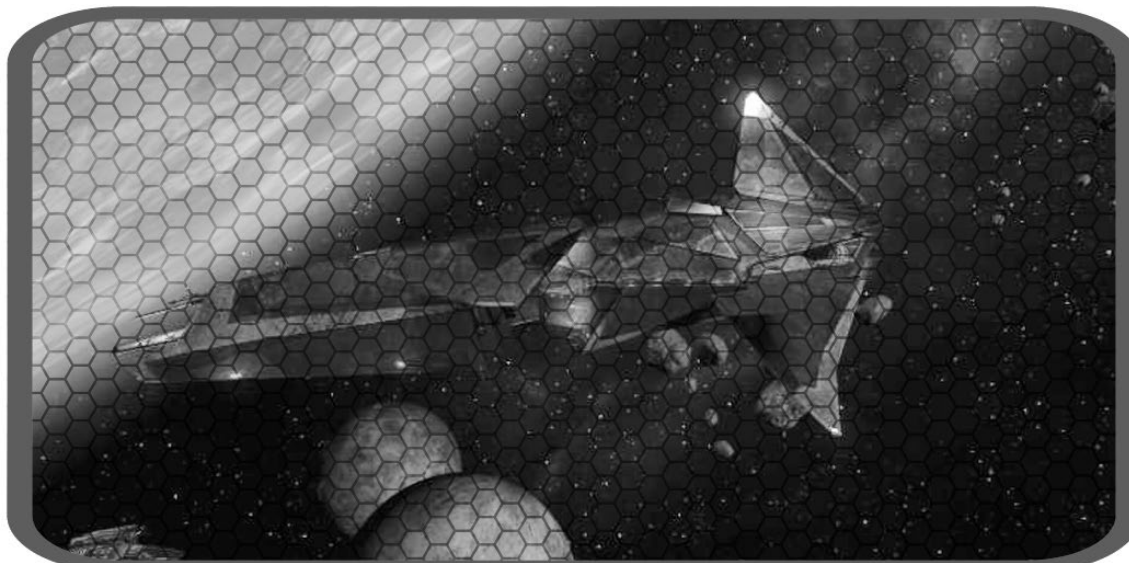
PP True Sight of Three

Nel 801 NT il Pontefice Maximus Paranidia avrebbe lasciato il settore centrale Paranid a bordo di questo vascello, la sua nave privata, per la prima volta nell'arco di centinaia di anni, per cercare e consacrare il nuovo "Profeta Dormiente".



Navi Split

Vascelli degni di nota

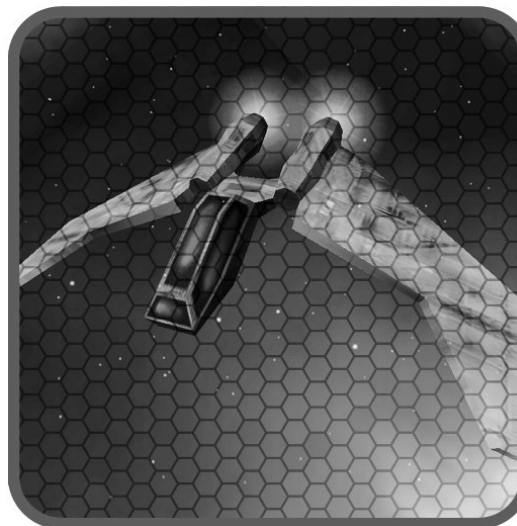


Split Bone Scout

Si tratta di un caccia pesante con motori migliorati, l'Inviato Speciale Cho t'Nnt comandò questa nave per cercare di capire l'origine del mistero della cosiddetta Anomalia Paranid.

Dopo la morte di Cho t'Nnt lo Split Bone Scout passò sotto il comando di Nyhelt t'Mrrg e fu seriamente danneggiato durante uno scontro con gli Xenon.

La maggioranza dell'equipaggio riuscì a sopravvivere, anche se la nave fu decommissionata su preciso ordine del Patriarca Rhonkar.



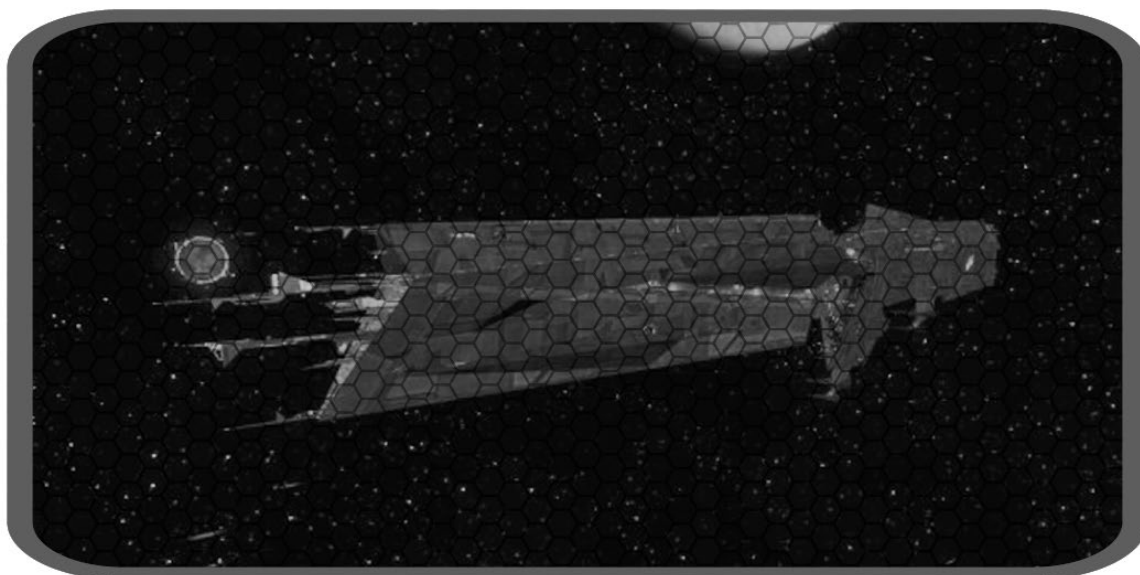
Navi Split

Vascelli degni di nota

Split Skullcrusher

L'incrociatore personale del Patriarca Rhonkar, lo Split Skullcrusher ha subito pesanti modifiche in maniera simile allo Split Bone Scout dopo la sua ascesa al potere.

Varato nel 749 NT, lo Split Skullcrusher raggiunse una grande celebrità a causa dell'avvenimento noto come "Incidente di percorso" quando un tentativo di colpo di stato portato avanti da Tehym t'Nhhn venne sedato dallo stesso Rhonkar al comando della sua nave personale.



Sezione I: Veicoli spaziali

Navi Teladi

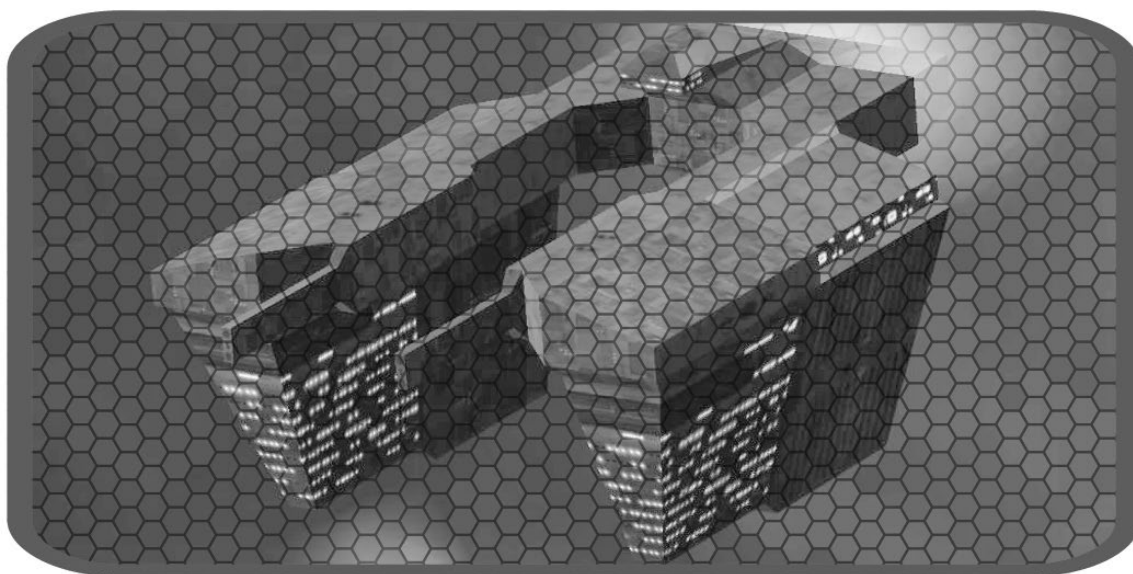
Vascelli degni di nota

Teladi Profit Guarantee

La più grande nave da battaglia della flotta Teladi, la Teladi Profit Guarantee fu dislocata quasi sempre nel settore Seizewell per proteggere il pianeta Platinum Ball. Possedeva sistemi difensivi estremamente potenti e non fu mai fatta breccia nei suoi scudi. Varata nel 744 NT, per l'intero corso della sua vita operativa fu comandata dal Comandante Grohobemas Ledebinis Terensos VIII.

Teladi Phoenix

Quando Kyle Brennan arrivò nella Comunità dei Pianeti, la prima nave che incontrò fu la Teladi Phoenix, sotto il comando del Capitano Ussandroos Melomilas Loanises. Con la scusa di assistere Brennan e riparare la sua nave, Melomilas installò un segnale di salto a bordo dell'X-Shuttle; questo fu in seguito trovato e rimosso. La Teladi Phoenix fu in seguito distrutta dallo Split Bone Scout sotto il comando di Cho t'Nnt.



Sezione I: Veicoli spaziali

Navi Teladi

Vascelli degni di nota



Teladi Nyana's Fortune

Un vascello prototipo costruito nei cantieri di Seizewell, la Teladi Nyana's Fortune fu disegnata con la forma di un uovo Teladi dal Capo ingegnere Dolamilas Sidelosis Yayandas V su ordine dell'Amministratore Delegato della Compagnia Teladi.

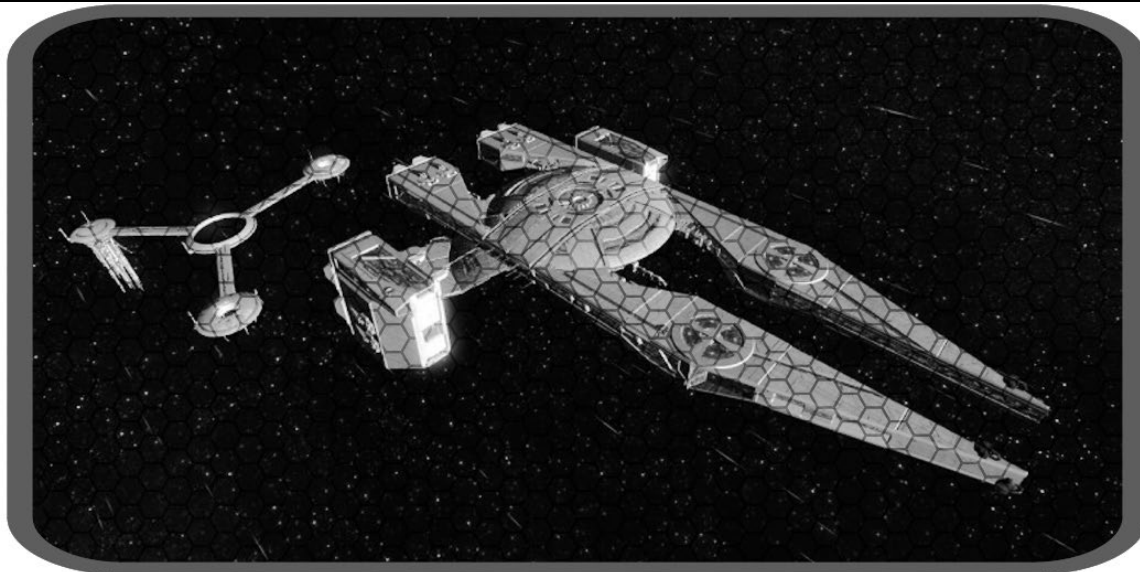
Possedeva scudi incredibilmente potenti e quattro motori a ioni di solito utilizzati solo su navi militari. Fu prestata a Nopileos dall'Amministratore Delegato subito dopo che fu lanciata per effettuare una missione, ma non la completò, distruggendosi su Nif-Nakh a seguito di una collisione in volo nel 742 NT. Il suo computer di bordo, Inanias, fu salvato e in seguito installato nella FL Nyana's Fortune II.

Teladi Nividium Dreams

Comandata da Isemados Sibasomos Sissandras IV, fu la nave sorella della Teladi Nyana's Fortune.

Navi Terrestri

Vascelli degni di nota



USC Ayse McCallum

Intitolata ad un pilota USC che perse la sua vita durante il servizio attivo, la USC Ayse McCallum era la nave ammiraglia della flotta Terrestre. Nell'anno Terrestre 2948 la nave subì ingenti danni durante una battaglia contro i Nuovi Terraformer dove riuscì a malapena a fuggire.

A causa della serietà dei danni subiti si scelse di decommissionarla piuttosto che ripararla; ci sarebbero voluti 53 anni prima di sostituirla.

USC Africa

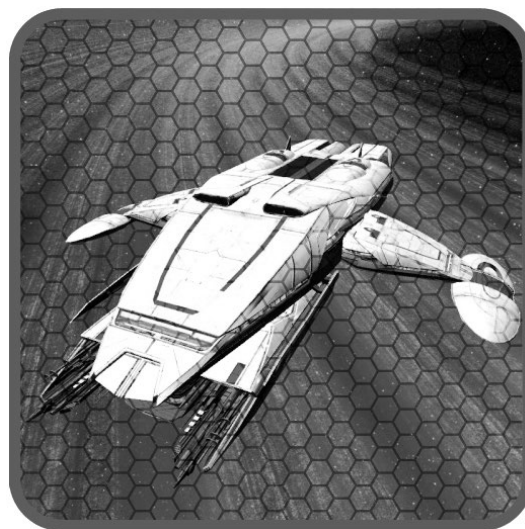
Una carrier della flotta Terrestre, la USC Africa venne distrutta da uno sciame di droni assemblatori durante il corso della Seconda Guerra Terraformer.

Navi Terrestri

Vascelli degni di nota

USC Vanguard

Questo incrociatore ebbe un ruolo vitale nella difesa della Terra durante la Seconda Guerra Terraformer. Assieme alla sua nave-sorella, la USC Namataiko, la USC Vanguard creò una nube di fuoco contro la quale i droni assemblatori dei Terraformer non avevano difese.



USC Namataiko

La nave-sorella della USC Vanguard che ebbe un ruolo importante nella sconfitta della flotta Terraformer.



USSS Winterblossom

La prima vera nave interstellare della Terra, la USSS Winterblossom non aveva capacità difensive o offensive ed era stata costruita unicamente a scopo scientifico. Passò alla storia come il vascello usato per esplorare l'appena scoperta rete di portali sotto il comando di Renè Farnham.

Navi Terrestri

Vascelli degni di nota

Dopo il suo ritorno sulla Terra alla fine della sua storica missione la nave venne ritirata e messa in un museo fino all'inizio della Prima Guerra Terraformer, guerra durante la quale ritornò in servizio a causa della carenza di navi spaziali. Il vecchio vascello incontrò un'onorevole fine difendendo la Terra dai Terraformer.

USCSS Dragonfyre

Durante la Prima Guerra Terraformer, la USSCS Dragonfyre era la nave ammiraglia della flotta Terrestre e l'unico vascello pronto a combattere con un equipaggio completamente addestrato e pronto a intercettare gli invasori.

Comandata da Nathan Ridley Gunne, la nave guidò la flotta Terraformer e i resti della flotta Terrestre attraverso il portale per la Terra, assicurando la vittoria al pianeta blu.

La USSCS Dragonfyre rimase la nave ammiraglia della flotta coloniale per i successivi 60 anni prima di venir rimpiazzata; dopo questo punto le sue tracce si sono perse.

Navi Terrestri

Vascelli degni di nota

USCSS Chameleon

Questo incrociatore Terrestre seguì senza successo la nave TF/CPU #deff rubata da Marteen Winters.

USC X

Occasionalmente chiamato anche con il nome di "Little X", questo era il vascello dotato di Jumpdrive con cui Kyle William Brennan fece il suo storico volo.

Sviluppato inizialmente per essere uno shuttle atmosferico, venne riadattato tra il 2909 e il 2910 per assumere il suo nuovo ruolo di vascello per l'esplorazione dello spazio profondo.

Utilizzava un prototipo di Jumpdrive a cui non serviva un portale per funzionare. Il successo del volo di test avrebbe segnato l'inizio di una nuova era per i viaggi spaziali Terrestri. Tuttavia, il volo di test iniziale ebbe delle conseguenze catastrofiche e catapultò Kyle Brennan nella Comunità dei Pianeti.



Navi Terrestri

Vascelli degni di nota

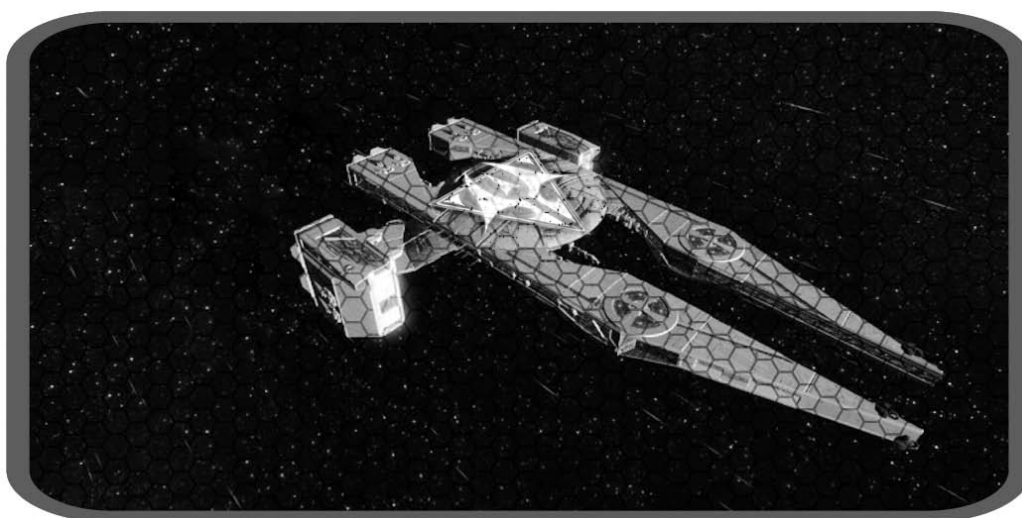
USC Getsu Fune

Questa vecchia navetta commerciale appartenente alla serie Jupiter-B era utilizzata per i primi test senza equipaggio del Jumpdrive a Coordinate. Due settimane dopo la sparizione dell'USC X e di Kyle Brennan, questa nave venne riadattata per una missione di ricerca e recupero intrapresa dal Maggiore Elena Kho. Abbattuta nei cieli sopra Argon Prime, la USC Getsu Fune precipitò negli oceani del pianeta e affondò. Ritrovata più tardi, non venne mai riparata per prendere di nuovo lo spazio.

Dal 747 NT la USC Getsu Fune viene esposta nello spazioporto di Argonia City.

USC X Fleet Fest

Anche se non è solamente Terrestre, questa è la nave che ospita i partecipanti e il pubblico del grande torneo chiamato "X Universe Fleet Fest". È da questa nave che partono le trasmissioni in diretta degli scontri registrati mediante l'uso di droni dotati di telecamere ad alta definizione.



Sezione I: Veicoli spaziali

Altri vascelli degni di nota

Vascelli degni di nota

IZ Archipelago of Marsh-Orchids

Questa nave spaziale dal pianeta Ianamus Zura fu uno dei più curiosi vascelli nello spazio. In accordo con le usanze Teladi di quel pianeta, la sua estetica fu di primaria importanza e la progettazione si basò su una forma a conchiglia: nonostante ciò, comunque, rimase tra le navi più veloci tra quelle che usavano motori convenzionali.

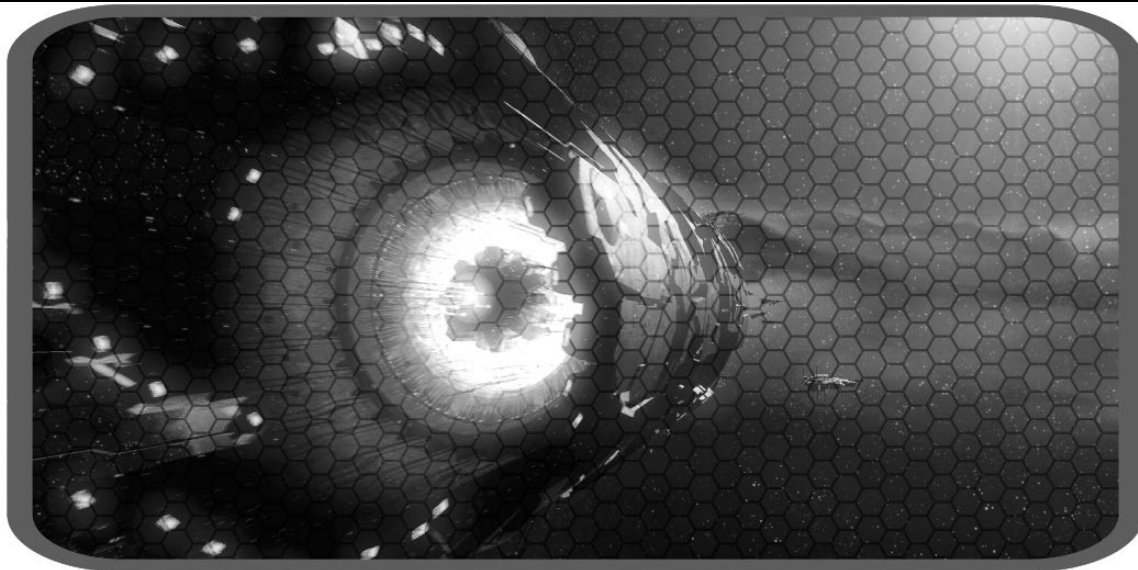
Navi della generazione Nishala

La Nishala fu un grande vascello costruito nel tentativo di raggiungere l'Aura di Conoscenza degli Antichi per chiedere la riattivazione dei portali. Senza un grande salto tecnologico, l'unica via possibile era di inviare una nave o una generazione di navi in viaggio, e gli scienziati di Settore della Regina ritennero che sarebbero stati necessari 50,000 anni o ancora di più.

Tragicamente, prima che l'incredibile vascello potesse essere lanciato, fu scoperto da un gruppo di Split e distrutto, anche se ci furono indiscrezioni di navi-sorelle che furono in grado di iniziare senza incidenti il loro viaggio attraverso le stelle.

Altri vascelli degni di nota

Vascelli degni di nota



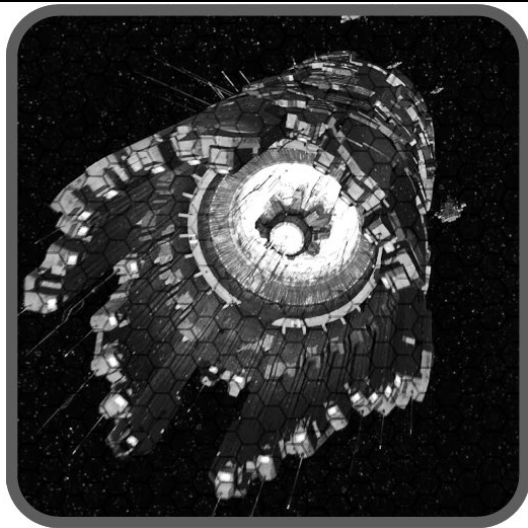
TF/CPU #0001

Non strettamente una delle temute navi Terraformer, la TF/CPU #0001 fu il primo prototipo di nave Terraformer a essere costruita.

Ribattezzata informalmente "Ool" dai suo progettisti, fu la prima unità di quella che sarebbe diventata la Prima Flotta. Uscì dal Sistema Solare dopo tre giorni di volo attraverso il portale di Proxima Centauri e fu seguita a intervalli di dieci giorni dalle navi TF/CPU dalla #0002 fino alla #00f0. Dopo che il pianeta Tarurus fu terraformato con successo, la nave TF/CPU #0001 e le altre navi furono disattivate e collocate nell'orbita polare della stella Sonra.

Altri vascelli degni di nota

Vascelli degni di nota



TF/CPU #efaa e #deff

TF / CPU #efaa era un membro della Seconda Flotta ed era quindi un vero Terraformer. Battezzata "Eva" dai suoi progettisti, nel 2115 ricevette una versione corrotta di un aggiornamento software che conteneva il comando ADS: a causa della corruzione dei dati, #efaa non

riuscì a installare l'aggiornamento.

Fu a questo punto che il secolare conflitto tra forme di vita organiche e le macchine iniziò. Sarebbe arrivato ad una conclusione solo quando le unità centrali terraformer avrebbero ottenuto piena consapevolezza.

#efaa fuggì dalla Comunità dei Pianeti insieme alla TF/CPU #deff con l'intenzione di raggiungere l'Aura di Conoscenza degli Antichi.

Anche se #deff è stata distrutta da Yoshiko Nehla, #efaa raggiunse il suo obiettivo e fu virtualizzata nell'aura per esistere per sempre.



SEZIONE J

Sistemi

Sezione J: Sistemi

Settori nel Sistema di Albion

Storia del Sistema di Albion

Quando venne scoperto, il sistema di Albion è stato considerato di scarsa importanza. Per molti anni questo sistema è rimasto inesplorato e abitato solamente da piccoli clan pirata che utilizzavano i fitti campi di asteroidi per nascondersi.

Nel 744 NT un filosofo disoccupato diventato avventuriero di nome Quinlan Rorke scoprì l'esistenza di vaste risorse minerarie dopo una fuga disperata per salvarsi la pelle nei più profondi meandri del settore. Due anni dopo aveva acquistato tutti i diritti di proprietà e minerari del settore e fondato la Plutarch Mining Corporation.

Originariamente fondata basandosi sui principi sociali liberali di Rorke, dalla sua morte prima dell'Oblìo la PMC è diventata il fantasma malvagio, corrotto e avido di se stesso

Ascendenza

Ci sono pochi dubbi sul fatto che l'oggetto dominante ad Ascendenza sia Spaccata - una luna lacerata da uno sconosciuto evento cataclismico milioni di anni fa. Misteriosamente affascinante, la "luna spezzata" è famosa anche al di fuori del settore ed è diventata l'oggetto di molti racconti moderni.

L'evento cosmico che originò Spaccata fece esporre il nucleo di ferro della luna e altri metalli fusi al freddo dello spazio. Il risultato fu la formazione di numerosi campi d'asteroidi ad alto rendimento che avviò Ascendenza verso un'economia mineraria. Ad oggi tuttavia questi risultano essere per la maggior parte esauriti a causa di un'incessante estrazione.

Settori nel Sistema di Albion

Storia del Sistema di Albion

Ascendenza è la patria di numerose società sussidiarie di manifattura high-tech ed estrazione mineraria come le Industrie Ledda, la Beryll Astrotech e la Plutarch Mining Corporation. Insieme al suo settore vicino Mondo Interno, questi due territori vengono soprannominati come il "Cuore di Albion Metalmeccanico ". Entrambi i settori hanno infatti una classe operaia con una cultura radicalmente diversa da quella di altri settori di Albion.

Mondo Interno

Come Ascendenza, l'economia di Mondo Interno è pesantemente influenzata da Spaccata. Anche Mondo Interno, insieme ad Ascendenza, appartiene a quello che viene chiamato il "Cuore di Albion Metalmeccanico", talvolta detto anche i "Cervelli di Albion". A fianco delle stazioni per la produzione industriale e delle raffinerie si trovano alcune unità amministrative della Plutarch Mining Corporation e delle Industrie Ledda. Entrambe le società gestiscono i loro affari ad Albion da Mondo Interno conferendo al settore un'importanza economica e strategica che non sempre giova al governo del sistema e alla popolazione civile.

Per questo motivo Mondo Interno è sotto lo stretto controllo delle forze della PMC e da quelle del governo di Albion.

A differenza di Ascendenza, Mondo Interno rimane ricco di risorse naturali e le sue cinture di asteroidi rimangono ancora in larga parte intatte. Questo è principalmente a causa delle difficoltà di navigazione dovute alla vasta nube di polvere che rende l'ambiente operativo una vera sfida per chiunque. Nonostante le numerose ricerche, le origini della nuvola di polvere rimangono inspiegate.

Settori nel Sistema di Albion

Storia del Sistema di Albion

Avamposto Alfa

Avamposto Alfa è la sede del governo del Sistema di Albion, ed è stato il primo settore ad entrare nella Alleanza di Albion quando venne proposta da Telman Hedna, ex-senatore Argon, poco dopo la Caduta dei Portali.

Nonostante sia la sede del governo, il valore strategico di Avamposto Alfa è relativamente basso. Uno stereotipo comune di Avamposto Alfa è quello di essere considerato un po' come il fratello maggiore e più brutto di Ascendenza e Mondo Interno. Il settore ha una robusta economia basata sull'industria pesante. Degne di nota sono le sue numerose raffinerie di gas e metalli, così come le sue schiere di centrali solari appartenenti alla Società Energetica Albion.

A causa del suo basso valore strategico, la Plutarch Mining Corporation e le altre fazioni mantengono una minima presenza militare nel settore.

Estasi Fortunata

Estasi Fortunata è tra i settori più prosperi all'interno del Sistema di Albion. Prima della Caduta dei Portali, Estasi Fortunata è stato sul punto di diventare indipendente dalla Federazione Argon a causa delle differenze diplomatiche all'interno del Conflitto Terrestre. La Caduta dei Portali ha chiuso la questione sulla indipendenza del settore e probabilmente salvato il Sistema di Albion dalla nascita di un'altra fazione indipendente che avrebbe portato solo problemi.

Con lo scorrere degli jazura, Estasi Fortunata ha convertito le sue attività molto remunerative di raccolta e raffinamento dei gas in una grande potenza industriale diventando il primo for-

Settori nel Sistema di Omicron Lyrae

Storia del Sistema di Omicron Lyrae

nitore di Idrogeno e anti-Idrogeno. Incoraggiato da questo successo, il settore ha diversificato la propria economia in un grande numero di altre industrie, principalmente agricole. Le stazioni agricole di Estasi Fortunata ora sono famose in tutti i settori per i loro vasti assortimenti di cibi squisiti. Il settore è diventato uno dei pochi che possono definirsi auto-sufficienti dal punto di vista energetico e alimentare.

Storia del Sistema di Omicron Lyrae

Nel periodo della ex Comunità dei Pianeti, il ricco sistema di Omicron Lyrae era il quartier generale e il cantiere principale dell'Esercito Argon. Molte delle sue navi più avanzate furono progettate e costruite qui, e gli ufficiali e l'equipaggio imbarcato su queste navi rappresentavano il meglio del meglio della Federazione Argon. Per questo motivo, l'Oblìo non ha comportato gravi perdite come è accaduto altrove: anche se isolato dal resto della galassia lo stile di vita Argon e lo Stato di Diritto hanno continuato sostanzialmente senza cambiamenti.

Fulcro della Trattativa

Il nome del settore "Fulcro della Trattativa" trae origina dall'essere la sede della Banca Centrale Argon e della Borsa Valori Argon. Dopo la Caduta dei Portali, queste due istituzioni hanno cambiato nome, ed ora sono la Omicron Lyrae Central Bank e la Omicron Lyrae Stock Exchange.

Fulcro della Trattativa è la sede della Corporazione Aquarius, una compagnia di attrezzi industriali. La Corporazione Aquarius era un tempo un'organizzazione governativa, ma è stata privatizzata già da diverso tempo, benché il governo di Omicron Lyrae mantenga ancora una golden share all'inter-

Settori nel Sistema di Omicron Lyrae

Storia del Sistema di Omicron Lyrae

no dell'azienda, assicurandogli il diritto di veto. Affettuosamente chiamata "L'Acquario" dai residenti, la Corporazione Aquarius è nota per la sua affidabilità anche nelle condizioni più difficili.

Fulcro della Trattavia è famoso per la sua fantastica Carne di Argnu. Richiesti dagli appassionati di tutti i settori conosciuti, gli Argnu Fiji sono generalmente allevati nelle migliori condizioni ambientali per questa razza, senza badare a spese. La carne degli Argnu Fiji è solitamente molto costosa per i consumatori medi e molti la considerano un bene di lusso.

Fulcro della Trattativa oggi è molto popolare tra le giovani famiglie in cerca di un luogo sicuro e pacifico ove insediarsi.

Rifugio Radioso

Rifugio Radioso è uno di quei pochi posti fortunati che non si trova in fondo al nulla ma giace nell'orbita di un pianeta reale, vivo e, soprattutto, abitato. Benché malvisto dagli abitanti di luoghi meno fortunati, quasi tutti gli abitanti del settore sono concordi nell'affermare che l'umore della popolazione locale sia migliore che in ogni altro posto e che vivere e lavorare qui sia, in qualche modo, divertente. L'animo della gente è sensibilmente più leggero e meno teso rispetto a qualunque altro posto, e la loro filosofia di vita è sempre ottimistica. Alcuni stranieri sostengono tuttavia che questa apparente felicità sia data dall'assunzione di certe sostanze che si presuppone vengano prodotte da un'industria farmaceutica illegale in un settore vicino...

Settori nel Sistema di De Vries

Storia del Sistema di De Vries

L'economia di Rifugio Radioso è dominata in larga parte dai grandi impianti delle centrali solari che alimentano le città sulla superficie del pianeta. Il settore è famoso inoltre per i marchi e le linee di produzione ad alta tecnologia. Tra le più insigne sicuramente non si può non menzionare la Jonferson Sistemi Spaziali (precedentemente conosciuta come "Jonferson Space Dynamics Division", o "JSSD" o "Jonferco").

Rifugio Radioso è ben protetto dalla Marina Argon. Come dice il suo nome, questo settore rappresenta la speranza per milioni di persone. È diventato, letteralmente, un rifugio radioso che splende nell'oscurità portata dall'Oblio.

Storia del Sistema De Vries

Il sistema De Vries aveva un'importanza primaria prima dell'Oblio, quando i due portali qui presenti collegavano sistemi ai capi opposti della Comunità dei Pianeti. Questi erano a loro volta collegati con mondi popolati dai membri delle razze conosciute. De Vries divenne noto come una economica e sicura scorciatoia attraverso la Comunità dei Pianeti. Il sistema beneficiò moltissimo dall'essere una delle principali rotte commerciali interstellari.

L'economia di De Vries era estremamente limitata. Sia l'industria che la popolazione locale facevano grande affidamento sulle importazioni per il proprio sostentamento. La Caduta dei Portali avrebbe causato gravi avversità economiche, e in molti reputano che la civiltà che abitava nel sistema di De Vries non possa essere scampata all'Oblio.

Settori nel Sistema di Malestrom

Storia del Sistema di Maelstrom

Settore "Verità Accecante"

Verità Accecante è il nome della nana gialla (G2V) che è al centro del sistema DeVries, e dà il nome al settore. È Patria della Repubblica di Cantera, una repubblica basata sull'esempio della Lega Libera di Hatikvah.

L'economia del settore è basata sull'enorme quantità di energia disponibile dalla stella. Ora come ora, sono poche le centrali solari che raccolgono l'immensa quantità di energia che è disponibile così vicino a una stella, lasciando ampio spazio a miglioramenti. A parte questo e una manciata di stazioni agricole che riforniscono Cantera, questo settore è tra i più rurali - superato solo da Fiamme di Archon. Verità Accecante è un posto promettente sia per coloni sia per piccoli imprenditori.

Storia del Sistema di Maelstrom

In passato, prima della Caduta, il portale che conduceva a questo settore appariva su pochissime carte stellari. Negli anni immediatamente precedenti l'Oblìo, i ricognitori dell'esercito Argon localizzarono un portale notevolmente nascosto che conduceva a un settore sconosciuto, il quale conteneva un grande e potente vortice di gas. Esplorazioni successive scoprirono un oggetto di origine e funzione sconosciuta nel centro del vortice. Il sistema fu immediatamente dichiarato off-limits mentre i ricercatori studiavano l'oggetto misterioso. Tuttavia, da quando il sistema è stato collegato al portale di Omicron Lyrae, la sua esistenza è diventata di dominio pubblico.

Settori nel Sistema di Maelstrom

Storia del Sistema di Maelstrom

Sigma

Si suppone che Settore Sigma sia il luogo d'origine del Profiteroid 742, un enorme asteroide composto per più del 90% di Nividio, la cui scoperta ha causato il crollo in borsa delle quotazioni dei minerali, mettendo la parola fine alla corsa al Nividio una volta per tutte. Solo una piccola percentuale del Profiteroid 742 era stata lavorata quando i portali si sono scollegati, ma i parametri della sua orbita furono persi nel caos dell'Oblío.

Ancora oggi, seppur raramente, i cercatori di tesori vagano per Settore Sigma in cerca del Profiteroid 742, ma, per ora, nessuno ha trovato nulla. I locali li osservano mentre vanno e vengono con vago divertimento; "non farti fregare anche tu!" si sente spesso dire tanto da alieni quanto da umani. Per loro, Settore Sigma è diventato un rifugio e una casa - un posto tranquillo di promesse lontano da quello che una volta era il centro della civiltà.

SEZIONE K

Fazioni

Sezione K: Fazioni

K-1

Database Fazioni

Plutarch Mining Corporation (PMC)

Base: Sistema di Albion

Area Operativa: Principalmente il Sistema di Albion

Leader: Il CEO

In breve

La Plutarch Mining Corporation (PMC) è una delle potenze industriali dominanti nel Sistema di Albion. Le origini della PMC sono nell'estrazione mineraria, ma la compagnia ha diversificato notevolmente i propri interessi inglobando altre industrie.

Dopo la Caduta dei Portali, molti sistemi furono lasciati praticamente senza la protezione della Marina Argon. nel Sistema di Albion, la PMC ne approfittò per diventare una forza politica, oltre che industriale, di primaria importanza.

Altre notizie

La PMC è a capo di numerosi gruppi di navi da battaglia specializzate.

In assenza di un qualunque controllo da parte del governo, la PMC ha ottenuto diversi monopoli. La concorrenza è quindi costretta a pagare ingenti tariffe.

La PMC possiede la più grande flotta commerciale del Sistema di Albion.

Numerose indiscrezioni asseriscono che "Il CEO" sia un personaggio fittizio creato da un pugno di manager ai vertici dell'azienda. Si dice anche che la PMC utilizzi schivi.

Database Fazioni

Cuore di Albion

Base: Sistema di Albion
Area Operativa: Sistema di Albion
Leader: Capitano Falk Borman

In breve

Il Cuore di Albion è un consesso di civili volto al contrasto della crescente potenza della PMC nel sistema di Albion. Malgrado gli alti obiettivi, il progetto si è rivelato de facto inefficace, risultando incapace di fornire una voce alla popolazione. Col passare del tempo, il consiglio è stato marchiato come un raduno di osservatori e politici senza alcun potere.

Sotto la guida di Falk Borman, il Cuore di Albion sta rapidamente diventando una società di segreta Resistenza , opposta alla PMC.

Altre notizie

Il Cuore di Albion comanda un piccolo gruppo di navi da battaglia.

Il Cuore di Albion controlla molte stazioni spaziali e mantiene una costante presenza sulla maggior parte di esse.

Database Fazioni

Repubblica di Cantera

Base: Sistema di De Vries
Area Operativa: Sistema di De Vries
Leader: Governatore Pedro Nakano

In breve

L'origine della Repubblica di Cantera ha le sue radici nel Conflitto Terrestre. Nel tentativo di raggiungere una certa parità con le vaste risorse disponibili per la Federazione Argon, la Terra avrebbe tentato di spingersi oltre il Sistema Solare e colonizzare settori all'interno della rete di portali. Al culmine della guerra, poco dopo la distruzione della Torus Aeternal, il venne scoperto il Sistema De Vries, ricco di risorse minerarie. In pochi mesi sarebbe diventato uno dei principali avamposti minerari con il nome in codice "Operazione Cantera".

La Caduta dei Portali lasciò gli insediamenti Canterani isolati e ampiamente indifese. la Repubblica di Cantera sarebbe sorta poco dopo, quando diventò chiaro che potevano essere rimasti tagliati dal Sistema Solare per sempre. I Canterani hanno dovuto sopportare condizioni durissime nei decenni passati. Come risultato sono diventati una società chiusa ed efficiente.

Altre Notizie

Gli abitanti della Repubblica di Cantera si considerano Terrestri. In ogni caso, a causa della loro vulnerabile situazione, sono disposti ad accettare aiuto da chiunque.

Raramente i Canterani si avventurano fuori dal loro sistema

La Repubblica di Cantera comprende idealmente tutte le strutture nel sistema De Vries.

Database Fazioni

Esercito Argon

Base: Sistema di Omicron Lyrae
Area Operativa: Principalmente il Sistema di Omicron Lyrae
Leader: Ammiraglio di Flotta Heather Berensson

In breve

Omicron Lyrae fu la base principale dell'Esercito Argon durante l'era della Comunità dei Pianeti. L'impatto della Caduta dei Portali sui settori di Omicron Lyrae sarebbe stato minimizzato dalla forte presenza dell'Esercito Argon e dall'abbondanza di risorse naturali presenti nel sistema.

Altre notizie

Lo spirito della Federazione Argon è ben preservato ad Omicron Lyrae.

Recentemente si è aperto un portale che collega il Sistema Maelstrom a Omicron Lyrae. Ciò ha portato al rinnovo del conflitto con gli Xenon.

Database Fazioni

Matrice Xenon

Base: Sconosciuto
Area Operativa: Sistema di Maelstrom
Leader: Sconosciuto

In breve

Gli Xenon sono i discendenti delle Flotte Terraformer inviate dalla in tempi antichi dalla Terra per terraformare i pianeti per gli umani. Non è molto chiaro che cosa guidi ora l'Intelligenza Artificiale degli Xenon, ma risultano comunque ostili a qualsiasi forma di vita incontrino. Solamente morte e distruzione sopravvivono al loro passaggio.

Altre notizie

Gli Xenon sono considerati una minaccia universale. Non è raro vedere delle fazioni in guerra in un settore, unire le loro forze per rispondere a delle incursioni Xenon.

Nonostante il chiaro pericolo delle macchine basate sull'intelligenza artificiale, alcune fazioni, tra cui la Beryll Astrotech e la Plutarch Mining Corporation, continuano a compiere ricerche su tecnologie basate su AGI Xenon e Terraformer.

Si conosce molto poco del Sistema di Maelstrom. Tuttavia, si sostiene che contenga il Profiteroide 742 - un gigantesco asteroide composto per il 90% da Nividio.

Database Fazioni

Jonferco Sistemi Spaziali

Base: Sistema di Omicron Lyrae

Area Operativa: Non Disponibile

Leader: Non Disponibile

In breve

La Jonferco Sistemi Spaziali, precedentemente nota con il nome di Jonferco Space Dynamics Division (JSDD), è una corporazione ad alta tecnologia principalmente conosciuta per aver inventato e in seguito prodotto gli Acceleratori Transorbitali e le Ipervie. La compagnia ha una cattiva relazione con la Plutarch Mining Corporation, la quale vede la Jonferco Sistemi Spaziali come un'indesiderata corporazione rivale.

Altre notizie

La Jonferco Sistemi Spaziali aveva dei forti legami con i Terrestri prima di scegliere di schierarsi con la Federazione Argon durante il Conflitto Terrestre.

La Caduta dei Portali è stato un beneficio per gli Acceleratori Transorbitali e le Ipervie della Jonferco Sistemi Spaziali. La compagnia punta tutti i suoi sforzi nell'espandere il suo sistema di trasporti nei nuovi settori e sistemi.

Database Fazioni

Reivers

Base: Sistema di De Vries

Area Operativa: Sistema di De Vries

Leader: Sconosciuto

In breve

Prima della Caduta dei Portali, il Sistema De Vries era principalmente conosciuto solo come una rotta interstellare. Con solo un'economia poco sviluppata, lo spegnimento dei portali ha causato difficoltà impensabili ed enormi sacrifici per la popolazione superstite. Molti sarebbero morti per la carestia e il caos che è seguito.

Per alcuni, l'inaspettata perdita di contatti con il resto dell'universo, la caduta degli standard di vita, e la terribile consapevolezza del loro presumibile destino, sarebbero stati troppo difficili da sopportare: le menti iniziarono a cedere sotto il peso dello stress accumulato. Da soli o in gruppo, questi individui completamente pazzi iniziarono a rubare navi, girovagano nello spazio alla ricerca di una "via d'uscita". Queste anime perdute sono conosciute con il nome di Reivers.

Anche se potrebbero ancora sembrare umani, i Reivers non hanno più alcun briciolo di umanità.

Altre notizie

I Reivers non producono nulla e non c'è modo di interagire con loro.

Un conflitto con i Reivers può portare sia alla vittoria, oppure alla pirateria, al saccheggio e alle violenze.

SEZIONE Y

Glossario

Glossario

A - C

Assoluzione

Perdono e proscioglimento di un debito. Spesso utilizzata dai Paranid in un contesto religioso per il perdono dei peccati.

Aurum

Il termine latino di "oro". È questo il termine comune utilizzato per nominare questo prezioso metallo all'interno della Comunità dei pianeti.

Briglie

La moglie di un guerriero Split. Una volta sposati, i maschi Split sono meno portati a compiere atti di violenza inaudita.

Congregazione

Concentrazione; in questo caso, il risultato dell'Aura di Conoscenza delle Tre Reliquie Parlanti (conosciute anche come Trinità) è una riduzione delle dimensioni.

Cruithne

Un asteroide la cui orbita intorno al Sole è in perfetta sincronia con quello della Terra. Alcune volte è chiamato erroneamente la "Seconda Luna della Terra".

Glossario

D - E

Discolpa

Letteralmente "rimozione da uno stato di colpa"; il perdono di un crimine o di un peccato, di solito ottenuto dopo un appello. Vedi anche: Assoluzione.

Drone messaggero

Una piccola nave in miniatura disarmata, utilizzata per comunicare attraverso i Portali. Ciò è necessario dato che una comunicazione radio a velocità superiori a quelle della luce è fisicamente impossibile. I droni messaggeri furono inventati e utilizzati dagli Antichi.

Effetto Casimir

Forza prodotta da un processo di elettrodinamica quantistica. Le particelle virtuali creano una pressione particellare tra due armature metalliche scariche poste ad una piccola distanza tra loro, dove nel mezzo è presente il vuoto. È rimasto non chiarito se questo effetto viola la legge della conservazione dell'energia oppure no.

Effetto fionda

Nel volo spaziale, è la manovra con la quale un vascello può ottenere una "spinta gratuita" facendosi accelerare da un pozzo gravitazione di un pianeta ed uscendone senza entrare nell'orbita.

Eidolon Cygni

Una pulsar utilizzata dalla Comunità dei Pianeti come unico punto di riferimento, permettendo precisi calcoli di navigazione. (Vedi anche: Teoria Generale della Relatività)

Glossario

E

Emisfero

Metà della sfera di un pianeta. Per esempio, l'emisfero della Terra nel quale è giorno oppure negli altri corpi non stellari la divisione è presso il limite dell'emisfero nel quale è notte.

Entità

Qualcosa che esiste; per esempio, l'essenza degli Antichi.

Entità modulare

Un'entità formata dalla fusione di alcuni membri individuali, ciascuno dei quali di solito mantiene la piena consapevolezza di sé. In questo stato la risultante entità singola diventa molto più semplice rispetto alla somma dei membri d'origine.

Eretico

Uno che ha commesso eresia (di solito per aver messo in discussione un dogma stabilito, spesso, ma non necessariamente, in un contesto religioso). Per estensione, uno dei livelli più alti di criminalità presso i Paranid.

Erosione

È il processo delle azioni disgregatrici e abrasive esercitata sulle superfici terrestri dagli agenti atmosferici.

Glossario

F - K

Fotone

Una particella quantica di una radiazione elettromagnetica come la luce. La teoria quantistica pone la duplice natura corpuscolare-onda della radiazione elettromagnetica, così da rendere accettabile qualunque delle due forme a seconda delle proprietà che si manifestano in certe condizioni.

Generatore termoelettrico di radioisotopi

I generatori elettrici nucleari ottengono la potenza necessario attraverso il decadimento radioattivo. Comunemente usati durante i primi anni delle esplorazioni spaziali dalle sonde in missione della Vecchia Terra (per esempio nei progetti Pioneer e Voyager), queste continuano ancora ad essere utilizzate dalla Comunità dei Pianeti in certi dispositivi mobili con una prolungata durata della missione, come ad esempio nei satelliti per le telecomunicazioni.

Gondola di occupazione

Un piccolo scafo d'atterraggio usato dai Paranid per reclamare i pianeti. È l'equivalente del rituale secondo il quale si pianta sulla superficie una bandiera per affermare la proprietà di un territorio, tradizione degli stati individuali sulla Vecchia Terra.

Kelvin

L'unità di misura standard della temperatura. Sebbene la divisione della scala corrisponde esattamente alla più comune scala Celsius, la scala Kelvin parte dallo Zero Assoluto (-273,15°C). È l'unità di misura standard della temperatura all'interno della Comunità dei Pianeti.

Glossario

N - P

Nexus

È un Hub centrale, una stazione di scambio o un punto di connessione primaria. I moduli delle abitazioni delle stazioni spaziali, per esempio, sono collocate principalmente nei Nexus delle stazioni.

Nividium

Il nome commerciale di questo minerale per i Teladi è "Platino". Nell'anno Argon 742 durante il periodo del cosiddetto "profitto di asteroidi" venne scoperto che nel volume dei commerci il nividio occupava il 95% dei traffici. Come risultato conseguente dall'eccesso, il valore del metallo crollò improvvisamente, perdendo la sua posizione di merce naturale più preziosa e incominciando invece a diventare completamente svalutata.

Olympus Mons

Un vulcano estinto su Marte, e rimane uno dei vulcani più grandi tra quelli conosciuti nel Sistema Solare.

Ostinazione

Opposizione; un'inclinazione alla disubbidienza o all'ignorare degli ordini quando richiesto.

Plutoide

Termine solitamente assegnato ai cosiddetti "pianeti nani". Esso deriva dal nome del nono pianeta del Sistema Solare, Plutone, che nel 2006 venne declassato a causa della scoperta di numerosi corpi non-planetari di discrete dimensioni all'interno del sistema.

Glossario

P - S

Punto di Lagrange (punto L)

Un punto nello spazio dove il campo delle forze gravitazionali di due corpi in orbita reciproca è zero. Questi punti sono molto importanti poiché sono considerati dei "rifugi sicuri" per stazioni spaziali e sonde. Anche i detriti spesso si accumulano in questi punti poiché non ci sono forze particolari che agiscono su queste zone.

Radiazione indotta

Conosciuta anche come radiazione di Cherenkov. Le radiazioni fotoniche sono causate dallo spostamento di particelle cariche attraverso un mezzo dielettrico ad una velocità più alta rispetto alla velocità della luce in tale mezzo.

Sacrilegio

Il violento, lesivo e consapevolmente irrispettoso trattamento ad un oggetto che viene considerato sacro.

Scomunica

Esclusione, di solito con scopo punitivo, da una comunità religiosa. Sebbene non è praticata da nessun membro della Comunità dei Pianeti, è usata dai Paranid come condanna estrema per le offese recate alla Tri-Dimensionalità. Il decreto di scomunica è pronunciato dallo stesso Pontefice Maximum Paranidia.

Sepolcro

Luogo di sepoltura per i resti dei corpi. L'equipaggio della PP Rohbandhain fu collocato in un sepolcro su Pele.

Glossario

S - T

Sinestesia

Condizione neurologica nella quale il paziente interpreta alcune percezioni sensoriali come altre: ad esempio, percepire i colori come una sensazione tattile, sonora oppure gustativa. Mentre normalmente il controllo è estraneo all'individuo, i Paranid sono capaci di controllare questo effetto con consapevolezza. (Vedi: Equivalenza del linguaggio)

Sospensione cardanica

Un dispositivo che permette ad un oggetto di rimanere sospeso mentre si sta muovendo lungo tutti e tre gli assi, come per esempio le sedie dei piloti a bordo della Fortuna di Nyana e della Fortuna di Nyana II.

Solitudo Aphrodites

Una regione sulla superficie di Mercurio, conosciuta anche come Skinkas Basin. È qui che per la prima volta vennero costruiti gli otto Terraformer originali e alcuni miliardi di droni assemblatori.

Swarmers

Organo sensoriale dei Boron usato per la rilevazione dei ferormoni.

Tensor

Termine utilizzato in una matematica di alto livello.

Glossario

T

Terzina

In musica, un gruppo di tre note occupano il tempo di una nota più lunga. Qui, come singolo ideogramma del linguaggio dei Paranid, consiste nella musica, nel lessico e nella matematica. Non è una dichiarazione completa in se stessa, ma forma invece un segmento di Tre Proposizioni (cf.).

Tono

Forza fisica e resistenza; per esempio, il tono muscolare.

Tre proposizioni

Nel linguaggio dei Paranid, un'importante proposizione è composta da tre sezioni, una di matematica, una di lessico e una di musica. Il linguaggio Paranid è formato quasi esclusivamente da tre proposizioni, con l'usuale eccezione delle sei e delle nove proposizioni. Frasi di livello più alto possono suonare stridenti, ma sono usate solo dai dignitari in occasioni formali.

Twelvetowns

Una delle maggiori città di Marte. Così chiamata perché si è formata da un'agglomerazione naturale di dodici piccoli paesi nel corso dei secoli.

Glossario

V - X

Valles Marineris

Nome latino di "Valle del Marinaio", quest'area di Marte fu chiamata così dopo il lancio della Mariner 9, una sonda spaziale della Vecchia Terra che scoprì quest'area.

Vortice

Mulinello; un flusso a forma di spirale chiusa di una qualunque forma di materia o energia.

X-43

Caccia spaziale monoposto ideato per missioni di breve durata, introdotto recentemente dalle forze terrestri.

X-43C

Variante dell'X-43 ideato per l'impiego con l'ausilio di Carrier. Essenzialmente identico all'X-43, è tuttavia progettato per essere lanciato e fare ritorno ad un'astronave madre.

SEZIONE Z

Indice Analitico

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

1 to 10

18 Miliardi

A

Acrostico

Affiliazione

AFPI

Aggiornamento Software

AGI

AGI, CPU

AGI, nucleo

AGI, replicatore

AGI, Taskforce

AGI, unità

Aldrin

Aldrin Conflict, il

Algoritmi evolutivi

Alleanza delle Parole, la

Alpha Centauri

Ammasso galattico

Andromeda

Anomalia

Antica Terra

Antichi, gli

Antidrogeno

Antigravità

AP Argon One

AP Argonia

AP Hokoya

AP Providence

AP Telstar

Apoptosi

Argon archetipo

Argon Prime

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

ArgoNET
Argonia City
Arma ad energia
Arma cinetica
Armatura Verde
Armstrong
Aspettativa di vita
Assemblatore
Assioma
Assoluzione
ATF
Aura di Computronio
Aura di Conoscenza
Auto-coscienza

B

Beryll, i
Bhmad, Asam
Bombardiere
Boron
Boron Rapture
Boron Shining Light
Brennan, Kyle William
Briglia

C

Caccia Pesante (M3)
Caccia Pesante (M3+)
Campagna Boron, la
Carburante
Carrier
Carter, Annabel
Celsius
Centralizzazione

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

CEOs
Cherenkov, Radiazione di
Cho t'Nnt
Civiltà, Tipo 0
Civiltà, Tipo I
Civiltà, Tipo II
Civiltà, Tipo III
Civiltà, Tipo IV
Civiltà, Tipo V
Civiltà, Tipo Vb
Clone
Cloudbase
Collaudatore
Collettore Bussard
Collina di Aladna
Collins
Colonizzazione
Columbia (vascello spaziale)
Coma
Comando Spaziale Unito (USC)
Compagnia Teladi
Compensazione dell'inerzia
Compound Interest
Computronio
Comunità dei Pianeti, la
Concentrazione
Conflitto Khaak, il
Conflitto Xenon, il
Congregazione
Consapevolezza di sé
Conservazione dell'energia
Controllo gravitazionale
Convenzione del Gruppo, la
Corvetta

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Coscienza
Costante universale
Criostasi
Cruithne
Custodi dei Portali

D

Darehitorimo
de Grey, Aubrey
de Vries, Frank
Degrado degli obiettivi
Democrazia
Depressione
Desolum IV
Destino
Diciotto Miliardi
Diraam, Otaku
Disco Lunare
Disruptor
Doppia elica
Drone assemblatore
Drone messaggero

E

Edell, Yihako
Effetto Casimir
Eggspeak
Eidolon Cygni
Einstein, Albert
Einstein-Rosen Bridge
Elysium
Embargo della Tecnologia Avanzata
Emisfero
Enescu, Adrian

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Entità
Entità modulare
Entropia
Eo
Equivalenza del linguaggio
Eretico
Eris
Erosione
Espiazione
Estinzione di massa
Estranei, gli
Etica
Europa
Evoluzione delle macchine
Evoluzione indipendente

F

Farnham, René
Febbre spaziale
Federazione Argon, la
Femtointelligenza
Feromoni
Fiji
Fionda
FL Incubator
FL Nyana's Fortune II
FL Raindragon
FL Tokomo
Flotta della Coalizione, la
Fondazione Methuselah, la
Fotone
Fratello-di-uova
Fregata

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Gaffelt, Noah
Gallagher, Benjamin B.
Gardna, Julian
Gardna, Ninu
Generatore di Singolarità
Generatore termoelettrico di radioisotopi
Geometria contorta
Geriatrics
Ghus t'Gllt
Giappone
Giapponese neo-antico
Gilda dei Fondatori, la
Gondola di occupazione
Goner, i
Grandi Obiettivi, i
Gravidar
Gruppo Locale, il
Guardiano
Guardiano Supremo, il
Guerra Fredda
Guerrieri sacri
Gunne, Nathan R.
Gunne, Nyana
Gunnars, i

H

Hall of Light
Hatikvah, Christiane
Haumea
Hawking, Stephen
Hewa
Hiatu, Sherman
Hitomi, Namiko
HIV (Human Immunodeficiency Virus)

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Hodie

I

IA

Ianamus Zura

Ibridi genetici

ICSCS (Interplanetary Committee for Security and Collaboration in Space)

Idrogeno

Impero Galattico

Impero Paranid

Incrociatore

Incubatoio

Inerzia

Influenza

Integrazione del sistema

Intelligenza

Intelligenza Artificiale

Intelligenza Artificiale debole

Intelligenza Artificiale forte

Interazione

Intercettore (M4)

Intercettore Pesante (M4+)

Interferenza

Invarianza NGQ

Invecchiamento

ISS

Istituto Politecnico

IZ Archipelago of Marsh Orchids

J

Jamshala

Jonferson Space Dynamics Division

Jonferson, Ser Alman

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

JSDD

Jumpdrive

K

Kardaschov

Kasum IV

Kasum-ghan

Kazuko, Ashizava

Kelvin

Khaak

Kho, Elena Lindisfarne

Kho, Hea

Kho, Saya

L

Lagrange

Larve

Latenza di Pokletnov

Ledda

Lega Libera di Hatikvah, la

Legge di Norman

Lho-Ingтар

Libro della Verità, il

Livello logico

Longevità

Lucertola

Luna di Ringo

M

M13

Macchine di Von Neumann

Manipolatore Stellare Xenon

Mare del Nord, il

Marte

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Materia degenerata
Materia esotica
Mercury
Metallo prezioso
Meteorite
Micrometeorite
Might of Faith
MNT
Mondi colonizzati
Motore a fusione
Motore a Ioni
Motore a Materia/Antimateria
Motore al plasma
Motore Jonferson
Mutamento fonetico
Myadedisha

N

Nano-assemblatore
Nanomacchina
Nanomedicina
Nanotecnologia
Nanotecnologia molecolare
NASA (National Aeronautic and Space Administration)
Nash Eo
Nave CPU
Nave da guerra
Navi della generazione

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Nehla, Yoshiko
NeIV/732 gene
Nemeredas
Nexus
Nif-Nakh
Nishala
Nividereos
Nividio
Noh-tha
Nopileos, Isemados Sibasomos
Noreya
Norman, Deirdre
Norman, Siobhan Inja
NT
Nube di fuoco
Nucleo razziale
Nuovo Tempo

O

Occupazione
OLTA
Olympus Mons
Omicron Lyrae
Ondronov, Pjotr
Ool
Operativo
Organizzazione no-profit
Orgoglio dell'Azienda
Orizzonte degli eventi
Oro
Ostinazione
Ouija

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

P

Paranid Prime
Patriarca
Patriarcato Split, il
Pele
Pioneer (vascello spaziale)
Platino
Plutarch Mining Corporation
Plutoide
Podkletnov, Evgeny
Pontefice Massimo Paranidia
Portale
PP Noble Born
PP Rohbandhain
PP Strong Protector
PP True Sight of Three
Prima Flotta, la
Prima Guerra Terraformer, la
Primo Ammiraglio
Primo Grande Obiettivo, il
Primo Ministro
Profitto
Progetto SPAARF
Progetto Terraformer, il
Punto di Lagrange (Punto L)

Q

Quattordicesima Razza, la
Quattro

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

R

Rabinowitz
Radiazione indotta
Radicale libero
Reborn to Life
Registrazione territoriali (of vessels)
Regno Boron, il
representative
Rete dei portali
Ricognitore
Rifugio (Xenon)

S

Sacrilegio
Sandas, Martinus
Sandbox
Satellite per le comunicazioni
Scala di Kardaschov
Scomunica
Screening (medicina)
Scudi a bassa energia
Scudi ad alta energia
Scudo
Seconda Flotta, la
Seconda Guerra Terraformer, la
Secondo Grande Obiettivo, il
Seizewell
Sentenza
Sentinella
Sentuie
Separazione
Servizio di Pattuglia
Setta
Seventh Eye

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

Sfera di Dyson
Sinestesia
Singer, Lea
Singolarità Quantica
Sistema Solare, il
Sohnen cylinder
Sohnen, i
Sole
Solitudo Aphrodites
Sonda di Von Neumann
Sonra
Sospensione cardanica
Soul's Well Being
Space Shuttle
Spazio-tempo
Spionaggio industriale
Split
Split Bone Scout
Split Skullcrusher
SSD command
Stasi temporale
Stato Libero di Solara
Substrato
Suicidio
Supernova
Sutton, Elaine
Svalutazione
Swarms

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

T

Tagliafuoco
Tassonomia
Taurus
Tebathimanckatt
Tecnologia di salto
Teladi
Teladi Nividium Dreams
Teladi Nyana's Fortune
Teladi Phoenix
Telomerasi
Telomero
Tempio
Tempio Goner, il
Tempo Zuran
Tensor
Tentacolo
Teoria Generale della Relatività, la
Teoria Quantistica
Terminatore
Termodinamica
Terra (Pianeta)
Terra Argon
Terra Paranid
TerraCorp
Terraformazione
Terraformer
Terran Conflict
Terza Flotta, la
Terzo Grande Obiettivo, il
Test psicologico
TF/CPU
Tharka-ghan
Theben, Ranom

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

TL Guaranteed Profits
Tomba
Torus Aeternal
Transacceleratore Orbitale Lineare
Trasferimento di tecnologie
Trasporto
Trasporto Militare
Trasporto Pesante
Traumatologia
Tre proposizioni
Trinità
Tripletta
Tryan
Tunnel di salto
Tunnel spazio-temporale
Turing Test, the
Turpentine Station
Twelvetowns

U

Umanità
USC (United Space Command)
USC Africa
USC Ayse McCallum
USC Getsu Fune
USC Namataiko
USC Vanguard
USCSS Chameleon
USCSS Dragonfyre
USCSS Winterblossom
Ussandroos Melomilas Loanises
Utility fog

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

V

Valles Marineris

Velocità orbitale

Venere

Vergine

Verità sulla Fondazione della Terra, la

Virgo

VN sonda

VN Terraformer

Voli indotti

Volo di prova

Volo diretto

Von Neumann, John

Vondran, Ruu

Vortice

Voyager (vascello spaziale)

Vulcano

W

Wenendra

Winegrave, Terence

Winters, Marteen

Wirband

Wolke B

Won, i

Indice Analitico

Enciclopedia dell'Universo di X

X

X

X, Cromosoma

X-43

X-43C

Xenomorfi

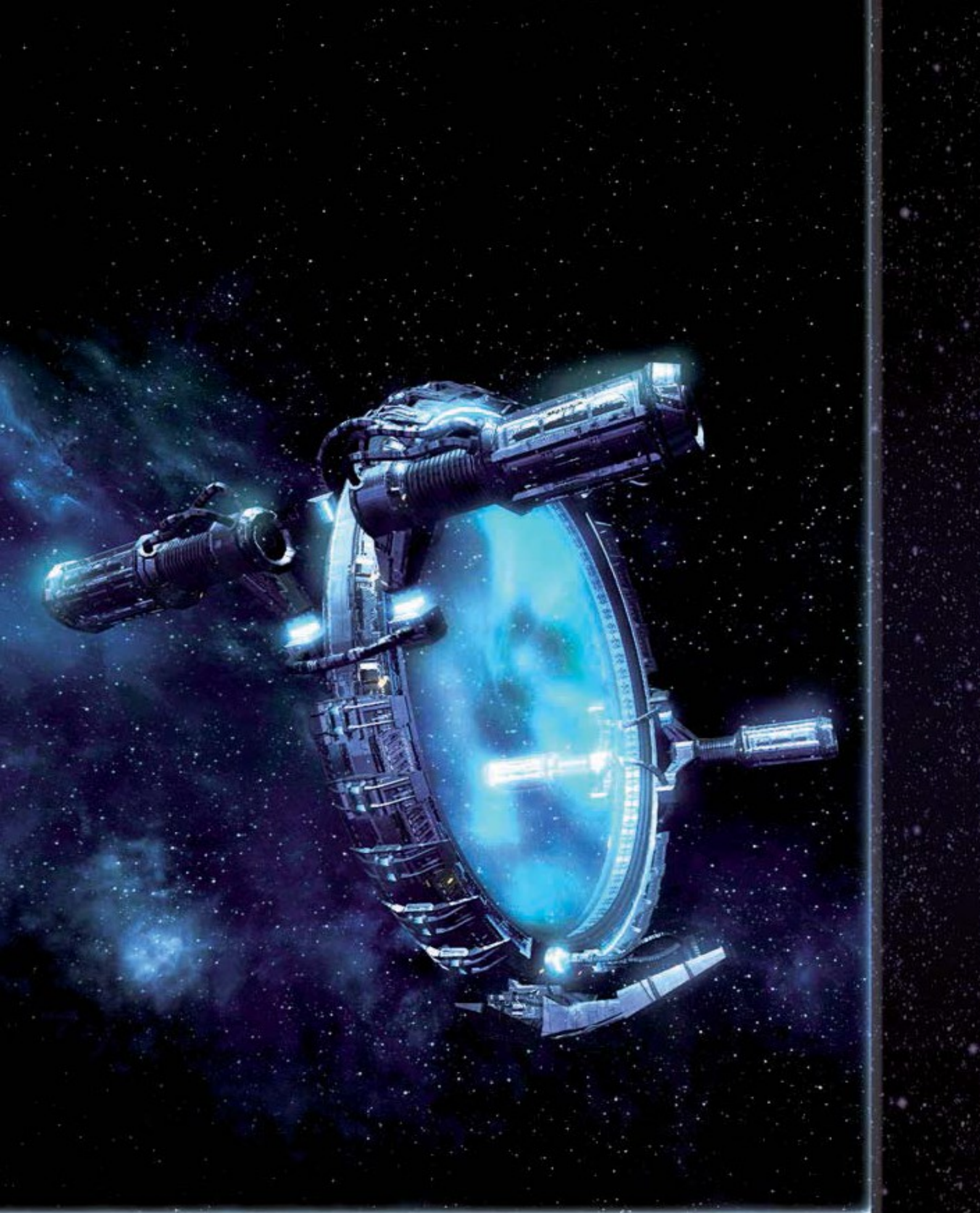
X-Shuttle

Y

Yaki, gli

Z

Zero assoluto



Copyright 2010, EgOSOFT GmbH, Germany. Printed in Austria. All rights reserved.

ECD900688M • ECD900721M • ECD900818M • ECD900719M