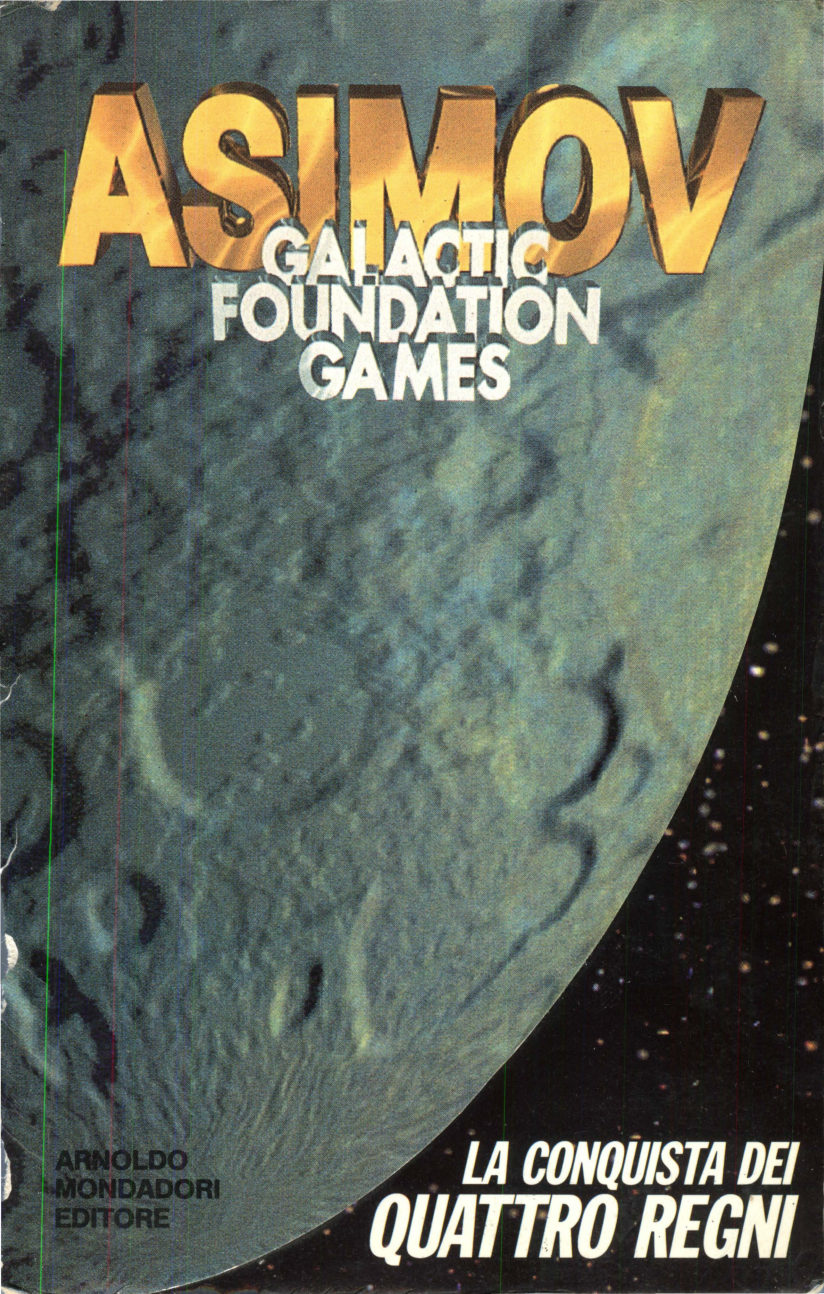




ASIMOV

**GALACTIC
FOUNDATION
GAMES**

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

***LA CONQUISTA DEI
QUATTRO REGNI***

GALACTIC FOUNDATION GAMES

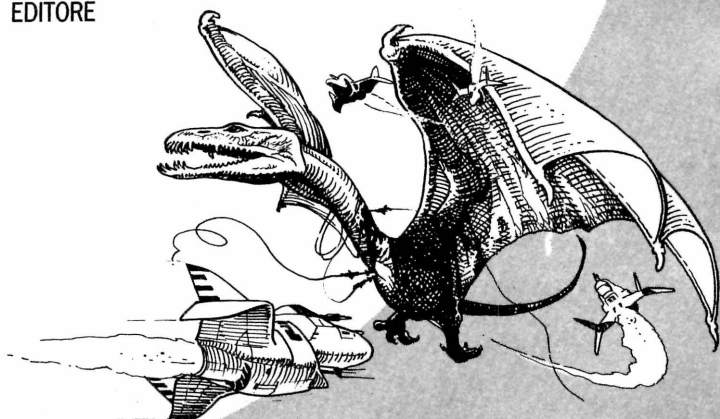
ISAAC ASIMOV

LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI

progetto e testi della serie
GALACTIC FOUNDATION GAMES
a cura di Leonardo Felician

illustrazioni di Giacinto Gaudenzi

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE



Grafica di copertina di Federico Maggioni
Realizzazione della copertina di EQUART s.r.l.

© 1951, 1979 Isaac Asimov

© 1992 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Doubleday, a division of Bantam Doubleday Dell
Publishing Group, Inc.

Titolo dell'opera originale *Foundation*

Prima edizione maggio 1992

Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

Stabilimento di Vicenza

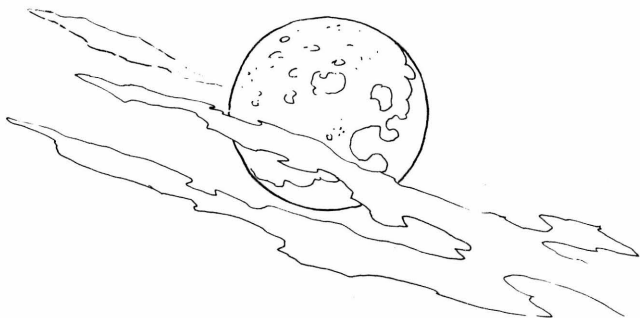
ISBN 88-04-36095-X

Prologo

Un cupo presagio di decadenza aleggia negli spazi siderali costellati da venticinque milioni di pianeti e abitati da oltre quattro milioni di miliardi di persone. L'Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, non ha più la stessa tempra di un tempo e vacilla sotto lo splendore del suo cerimoniale, nell'agonia della sua capitale, Trantor, una città-pianeta di settantacinque milioni di miglia quadrate brulicante di quaranta miliardi di persone.

Un uomo, da solo, con un'intelligenza e un'intuizione eccezionali ha capito la portata del pericolo che minaccia l'Impero: con l'ausilio potente di una nuova disciplina, con lui assunta per la prima volta al rango di scienza, ha avuto il coraggio di opporsi ai sinistri scricchiolii della storia varando un piano di dimensione epocale, concepito per conservare il patrimonio delle conoscenze umane attraverso i secoli bui destinati a seguire la caduta dell'Impero.

Quest'uomo è Hari Seldon, la sua scienza si chiama psicostoria e il suo Piano, basato su complesse equazioni probabilistiche, ha un aspetto assai semplice: raccogliere gli uomini giusti al momento giusto e nel posto giusto, metterli sul binario giusto e contare sul fatto che l'enorme inerzia degli eventi



umani, che si caratterizza in precisi teoremi psico-storici, guidi anche dopo la sua morte questo gruppo nella giusta direzione.

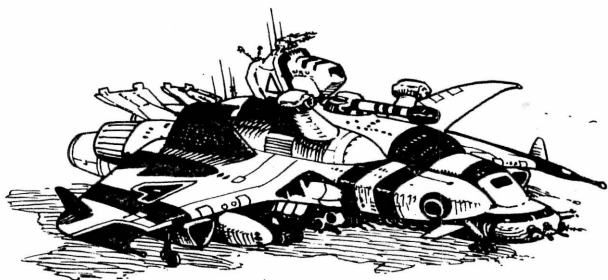
Seguendo questo cammino, nel primo dei *Galactic Foundation Games* è narrato l'esodo da Trantor su Terminus di una popolazione di quasi centomila persone guidate da Hari Seldon, destinate ad essere il seme della Fondazione Enciclopedia Numero Uno. Sono passati circa cinquant'anni da quel momento e la vita su Terminus è molto cambiata con la nascita di generazioni più giovani, dotate di una nuova visione del ruolo della Fondazione ai confini della Galassia.

Il libro che stai leggendo prende avvio proprio in questo momento, gravido di difficoltà per la Fondazione. Salvor Hardin ha infatti appena portato a termine il suo colpo di stato, riunendo nella sua persona il potere politico e amministrativo su Terminus. La minaccia di Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow, i Quattro Regni che circondano Terminus, ambiziosi, irrequieti, ma soprattutto bene armati, è il problema da risolvere, accentuato dallo sbarco sul tuo pianeta di potenti astronavi della flotta anacreoniana. Come tenere a bada questi vicini, barbari e pericolosi, estendendo se possibile la sfera di influenza della Fondazione?

Il proseguimento dell'avventura dipende esclusivamente da te, nei panni di giovane assistente di Salvor Hardin, Sindaco di Terminus. Quello che stai sfogliando, infatti, non è un libro come gli altri, ma appartiene al genere dei "libri-gioco", nei quali il protagonista sei tu. Anziché leggere in sequenza le pagine del libro, la trama si snoderà attraverso un percorso, una specie di labirinto, che sarai tu stesso, con le tue scelte e con le tue capacità, a determinare, fino a giungere al successo previsto dai piani psi-

costorici di Seldon oppure al fallimento della missione.

Una certa conoscenza del mondo della Fondazione, descritto nei volumi della "Trilogia Galattica" (*Cronache della Galassia, Il crollo della Galassia centrale, L'altra faccia della spirale*, pubblicati negli Oscar Mondadori), ti può aiutare ad intuire certe scelte, ma non è comunque necessaria per poter vivere con successo questa avventura. Una matita e una buona dose di fiuto, invece, sono indispensabili, e costituiscono tutto ciò che serve per entrare in un universo di gioco in cui non esistono i dadi perché nulla è lasciato al caso.



Il gioco

Anche tu, come l'attuale Sindaco Salvor Hardin, sei nato su Terminus e appartieni a quella generazione di figli dei coloni originari che mezzo secolo fa hanno dato vita alla Fondazione dopo un biblico esodo da Trantor. All'inizio dell'avventura sei un giovane sulla ventina, senza alcun particolare segno distintivo, sostenitore entusiasta del partito di Hardin.

Il labirinto della tua attività si snoda attraverso una successione di episodi, chiamati "note" e nume-

rati, che si rimandano l'uno all'altro. A volte sarai tu a scegliere, in base al tuo fiuto e alla tua conoscenza del mondo della Fondazione, con quale nota conviene proseguire la lettura, tra varie alternative proposte; altre volte saranno le circostanze ad obbligarti a seguire una certa strada, ma comunque mai – in nessun momento – interverrà il caso.

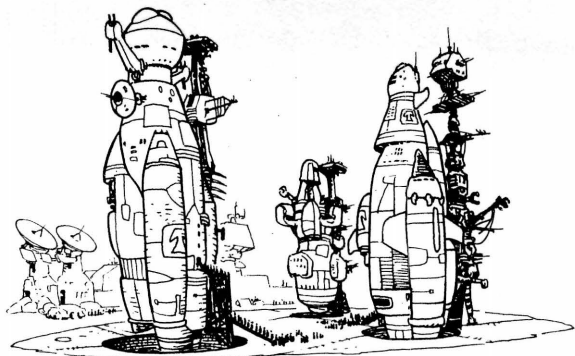
La tua avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle doti del tuo bagaglio personale, dalla cura con la quale affronterai la missione, dalla capacità di orientarti nella difficile situazione che la Fondazione sta vivendo. Non sottovalutare perciò l'importanza della fase di creazione iniziale del tuo personaggio, durante la quale sceglierai le tue caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note del libro, perché non risulterebbe utile a cogliere indicazioni su come arrivare in fondo e ti toglierebbe in parte la sorpresa, e con essa il gusto dell'avventura.

I Punti Seldon

Questo libro, come gli altri *Galactic Foundation Games*, prevede l'attribuzione a chi giunge fino in fondo di un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la tua comprensione del ciclo della Fondazione e ti qualifica per intraprendere avventure sempre più complesse.

Ancora per questo secondo libro non è richiesto come prerequisito alcun punteggio Seldon: vengono però messi in palio tre punti a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.



Creazione del personaggio

Prima di incominciare la tua avventura, devi occuparti della creazione iniziale del personaggio, dalla quale dipende sicuramente ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase, a partire dal tuo nome, devono venir trascritte sul *Diario di Gioco* riportato all'inizio del volume: è consigliabile utilizzare una fotocopia o scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con scelte diverse.

Annota sul *Diario di Gioco* le scelte effettuate, che evolveranno in senso positivo o negativo durante la lettura del libro, ripartendo liberamente venti punti tra le venti doti seguenti: ABILITÀ, AMBIZIONE, ASTUZIA, CARISMA, COMPETENZA, CORAGGIO, DECISIONE, DENARO, FORTUNA, FORZA, INIZIATIVA, INTELLIGENZA, INTUIZIONE, LEALTÀ, POTERE, RESISTENZA, SALUTE, SPREGIUDICATEZZA, SUCCESSO, TALENTO.

Devi rispettare soltanto pochi vincoli nella ripartizione iniziale, che sono connaturati con il personaggio che incarni; per questo, all'inizio, dovrai avere:

- un punteggio di DENARO medio o alto, perché vieni da una famiglia benestante;
- un punteggio di SUCCESSO e di POTERE basso o nullo, perché sei giovane e all'inizio della tua carriera;
- almeno un punto di SALUTE.

Mentre tutte le altre doti potranno in qualunque momento trovarsi a zero, ricorda che la SALUTE deve avere sempre un valore positivo, altrimenti dovrai considerarti morto e ricominciare da capo.

Esistono moltissimi modi differenti di attribuire i punteggi iniziali alle diverse doti, ma ti accorgerai presto che non tutti si riveleranno altrettanto utili nello snodarsi della tua avventura. Puoi naturalmente lasciare a zero, se vuoi, qualche punteggio, per privilegiare alcune doti a scapito di altre. Quando hai finito la ripartizione, controlla che la somma di tutti i valori iniziali sia proprio venti e che le tre condizioni sopra riportate siano tutte soddisfatte.

I punteggi evolveranno durante il corso dell'avventura con la lettura di certe note. Tu dovrai allora riportarne immediatamente l'andamento sul *Diario di Gioco*, aggiungendo o togliendo quanto indicato. In alcuni casi dovrai operare su doti fissate, in altri potrai scegliere tu dove aggiungere (o sottrarre) determinati punti, tra le doti proposte. Tutti i successivi test, già a partire dalla nota stessa dove ti è stato chiesto di effettuare il cambiamento, faranno riferimento ai valori così modificati.

Un'avvertenza importante per la lettura delle note del libro riguarda i test in cui si richiede la presenza di una condizione *oppure* di una seconda condizione: in questo caso, salvo espressamente indicato, il test è positivo anche se si verificano *entrambe* le condizioni.

L'obiettivo del gioco consiste nell'arrivare al ter-

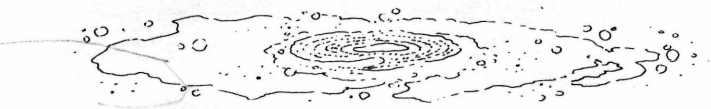
mine dell'avventura senza aver fatto uscire il grande Progetto dai binari preparati da Hari Seldon. Se riuscirai a raggiungere questo obiettivo – e vedrai che non sarà facilissimo – potrai inoltre valutare da solo la tua conoscenza del mondo della Fondazione e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto.

In alcuni punti particolari durante la lettura ti sarà richiesto di annotare nella sezione riservata ai *Pianeti visitati* che fa parte del *Diario di Gioco* i pianeti che hai visitato (se ritorni sullo stesso pianeta, però, *non* annotarne il nome una seconda volta): ciò potrà avere un'influenza positiva o negativa alla fine, nella *Tabella di Autovalutazione Finale*. Tieni presente inoltre che i punteggi delle varie doti a fine gioco costituiscono un altro parametro importante nell'autovalutazione finale, per cui cerca di massimizzarli, compatibilmente però con l'obiettivo principale di percorrere il cammino "giusto", quello cioè previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon.

Sappi che il numero di avventure diverse che si snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al traguardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Progetto Seldon e un percorso solo conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio. Non lasciarti scoraggiare da eventuali insuccessi durante le prime letture: considerali invece un necessario bagaglio di esperienza nel mondo della Fondazione per raggiungere il risultato migliore con il solo aiuto delle tue forze, senza cioè arrenderti a leggere la soluzione.

Càlati nei panni del giovane e ambizioso aiutante di Salvor Hardin e cerca di agire in modo da seguire passo passo il Piano di Hari Seldon. Incomincia a leggere alla nota numero 1 e buona fortuna!

DIARIO DI GIOCO



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME _____

PIANETA DI NASCITA: Terminus (Domini Esterni)

PUNTEGGI DELLE DOTI

	BASSO	MEDIO	ALTO
Abilità	XX		
Ambizione	XX		
Astuzia			
Carisma			
Competenza	XX		
Coraggio			
Decisione	XX		
Denaro	XX		
Fortuna	X		
Forza			
Iniziativa	X		
Intelligenza			
Intuizione	XX		
Lealtà	XX		
Potere			
Resistenza			
Salute	XX		
Spregiudicatezza			
Successo			
Talento	XX	XX	

DIARIO DI GIOCO



PIANETI VISITATI

DARIBOW

ANNOTAZIONI

1 ■■■■■

— Il nostro piccolo colpo di stato è avvenuto senza il minimo spargimento di sangue. È stato una misura necessaria presa al momento opportuno, e tutto è andato bene. Gli uomini di Lee hanno ormai assunto il controllo della situazione e il Consiglio Cittadino non darà mai più ordini.

Dopo aver pronunciato queste parole tutte d'un fiato, Salvor Hardin tace, tenendo le mani congiunte sotto il mento e osservando attentamente l'espressione dei suoi più fidi collaboratori. Siete complessivamente in sei, tutti giovani e ambiziosi membri del suo partito.

Hardin ha soltanto qualche anno più di te, ma è il capo riconosciuto di tutti. Lo guardi con grande ammirazione, perché il colpo di stato ai danni degli Enciclopedisti ha ottenuto senza violenza l'obiettivo prefissato, di dare cioè al vostro partito il potere completo sul pianeta Terminus.

Se conosci la storia precedente, vai alla nota **100**, altrimenti leggi la nota **162**.

2 ■■■■■

Il sottile piano di Fraeser che avrebbe dovuto portarti sulla soglia della follia non riesce a causa della tua robustissima tempra. Suo malgrado quindi, approfittando della confidenza che gli hai concesso, è costretto ad intervenire personalmente in maniera inusuale per un oratore della Seconda Fondazione, mettendo del veleno nella tua tazzina di caffè.

Se ti può consolare, Magnus Fraeser è estremamente dispiaciuto, e questa violenza gli costerà l'ambita carica di Primo Oratore: tuttavia gli era stato affidato il compito di riportare il Piano Seldon

nei binari tracciati dal Maestro ad ogni costo e la tua eliminazione era inevitabile, per non causare una deviazione del second'ordine. Per questo nobile fine ha sacrificato la sua carriera senza battere ciglio.

Purtroppo una volta avvelenato non puoi continuare questa avventura: se vuoi percorrere una strada migliore, devi ricominciare da capo, stando più attento a chi dare la tua fiducia.

3 ■■■■■

Non ti lasci certo scappare il provvidenziale colpo di fortuna e fermi il giovane sguattero, mantenendoti dietro a un pilastro proprio nei pressi dell'ingresso della grande sala. Hai fatto bene a nasconderti, perché una guardia esce frettolosamente in quel momento, evidentemente alla tua ricerca.

Dissimulando la tua pronuncia straniera, chiedi con trepidazione allo sguattero di quante portate si componga il Grande Banchetto che sta per cominciare.

L'espressione del ragazzo è innanzitutto di grande meraviglia. Dal suo sguardo ti rendi conto che i tuoi tentativi di passare per locale sono inutili: la domanda stessa ti qualifica come l'ospite straniero, in onore del quale il banchetto è stato organizzato. Il ragazzo tuttavia non fugge e, mosso a compassione, ti risponde:

— Ma come, non sapete che nel Grande Banchetto non esiste un numero prefissato di portate? Termina soltanto dopo che il primo commensale è scoppiato per il troppo cibo...

Dal tono e dall'espressione spaventata del ragazzo ti rendi conto che la minaccia è vera alla lettera e non si tratta solo di un modo di dire. Impietrito dal-

la notizia e disgustato per la barbara usanza del Re di Konom prosegui alla nota 329.



4 ■■■■■

La tua vittoria alle elezioni è schiacciante. Sei proclamato nuovo Sindaco di Terminus e come prima risoluzione fai approvare al Consiglio Cittadino l'esilio sul più sperduto pianetino del Corridoio Rosso del tuo principale avversario politico, Salvor Hardin.

Non fai in tempo però a godere del gusto della tua vittoria che vieni convocato su Anacreon da Sua Maestà Re Leopoldo, Signore di Anacreon e dei Domini Esterni: segna questo viaggio – se non lo hai ancora mai fatto – nell'opportuna tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

Ti riceve con uno sguardo sarcastico e – sotto la minaccia tacita di alcune guardie ben armate di pistole laser – ti suggerisce di baciargli l'anello al dito come usano i suoi vassalli. Soddisfatto dal tuo gesto di sottomissione ti guarda con occhi penetranti.

— C'è una vecchia favola, vecchia forse quanto

l'umanità, poiché i documenti più antichi che la riportano non sono che copie di testi ancora più antichi, che credo troverete interessante — esordisce. — È la storia di un cavallo, che aveva per nemico un lupo pericoloso e feroce e viveva continuamente nel terrore. Ridotto alla disperazione, decise di procurarsi un forte alleato. Incontrò un uomo e gli propose un patto facendogli notare come il lupo fosse, in fondo, anche un suo nemico. L'uomo acconsentì e si offrì di uccidere immediatamente il lupo, purché il suo nuovo amico accettasse di collaborare mettendogli a disposizione la sua grande velocità. Il cavallo, contento, si lasciò mettere le briglie e la sella. L'uomo gli balzò in groppa, diede la caccia al lupo e lo uccise. Il cavallo, finalmente liberato dall'incubo, ringraziò l'alleato e disse: «Ora che il nostro nemico è morto, toglimi le briglie e rendimi la libertà.» L'uomo rise di cuore e replicò: «Ma che cosa stai dicendo? Hop! hop!» e diede un colpo di speroni.

Il Re fa una pausa e ti sorride compiaciuto. Nella grande e fredda stanza del trono, nonostante le guardie e i numerosi cortigiani, il silenzio è assoluto.

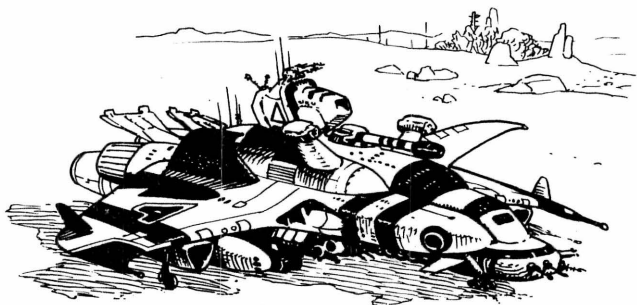
— Avete afferrato l'analogia, spero. Nella fretta di sconfiggere il vostro avversario politico, Salvor Hardin, che era anche mio nemico, avete chiesto l'aiuto e il denaro di Anacreon: questo stesso denaro è la vostra briglia e la vostra sella, poiché ormai dipendete totalmente da me. Terminus, ricordatelo bene, prenderà ordini da me e non da voi. Avete ucciso il lupo, ma non siete riuscito a liberarvi dell'uomo...

Leopoldo scoppia in una risata sgangherata. Se hai contemporaneamente un alto punteggio di **CORAGGIO** e anche di **FORZA** puoi andare alla nota **78**, altrimenti devi proprio leggere la nota **164**.

Per un attimo il battito del tuo cuore si ferma. Poi respiri, riapri gli occhi, togli le mani dalle orecchie, mentre un'espressione di infinita meraviglia si dipinge sul tuo volto: non è successo niente. Hai comandato la deflagrazione a distanza della potente carica di esplosivo che – insieme ai compagni – avete piazzato sotto la nave della flotta anacreoniana, ma non è successo letteralmente niente.

Non riesci a capire cosa possa essere accaduto: dimezza subito sul *Diario di Gioco* il tuo punteggio di INTUIZIONE e di INIZIATIVA, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Se hai almeno sei punti di ASTUZIA oppure un identico punteggio di INTELLIGENZA leggi la nota 300, altrimenti vai alla nota 246.



Non hai ancora finito di parlare che un pensiero improvviso ti coglie: accidenti, la Seconda Fondazione! Ecco perché gli incidenti che stanno succedendo sembrano seguire un piano così preordinato. Non

fai in tempo ad esprimere questa tua intuizione che Magnus Fraeser riprende a parlare lentamente, grattandosi il capo, alla nota 60.



7 ■■■■

— In nome dello Spirito Galattico, e del suo profeta Hari Seldon, e dei suoi interpreti, i saggi uomini della Fondazione, io maledico questo Palazzo Reale. — La voce di Verisof risuona terribile davanti agli occhi increduli di Re Leopoldo, mentre il dito indice della mano destra si alza con un gesto accusatore. — Possano i suoi televisori, che ne sono gli occhi, diventare ciechi. Possano i suoi ascensori, che ne sono le braccia, essere paralizzati. Possano i raggi atomici, che ne sono i pugni, perdere il loro vigore. Possano gli impianti di riscaldamento e raffreddamento dell'aria, che ne sono il cuore, cessare di battere. Le radio, che ne sono la voce, diventino mute. I ventilatori, che ne sono il respiro, si fermino. Possano le luci, che ne sono l'anima, spegnersi. In nome dello Spirito Galattico, io maledico questo Palazzo Reale.

— Chi siete voi per minacciare così il Re di Ana-

creon e Signore dei Domini Esterni? — grida Leopoldo, infuriato.

Non c'è bisogno di una risposta. Un telesensore installato in un risvolto della Toga Rossa trasmette immediatamente queste parole al servomeccanismo di comando del sistema, situato in zona sicura nel profondo della cripta del Tempio di Argolid. E il Palazzo cessa di vivere come d'incanto!

Se vuoi conoscere come ciò sia successo, vai alla nota **247**. In caso contrario senti subito la reazione del Re di Anacreon alla nota **165**.

8 ■■■■■

Hai ucciso Salvor Hardin con le tue stesse mani! Il peso dell'atto che hai commesso ti schiaccia completamente e tu stesso ti dichiari colpevole senza attenuanti.

La prigionia a vita nelle carceri di Terminus non è il maggiore dei tuoi crucci: molto di più ti pesa l'aver eliminato una pedina essenziale nel Piano del grande Hari Seldon ed aver fatto fallire un progetto di dimensioni galattiche.

Ricomincia da capo, e fatti coraggio: peggio di così non ti potrà andare.

9 ■■■■■

Senza attendere risposta, la porta viene abbattuta a spallate da cinque energumeni della guardia privata del Reggente di Konom. Noti che non sono armati di pistole laser, né di disintegratori, bensì portano alla cintura dei coltellacci primitivi. Ti sembra subito un bruttissimo segno, e non ti sbagli: tutti e cinque sono dei "mitici", una setta di irriducibili avversari della religione imposta dalla Fondazione, che ri-

fiutano per sé e per le proprie famiglie ogni beneficio offerto dalla tecnologia. Ritenendo che la vita primitiva fosse molto più spontanea e felice, costoro sognano il ritorno all'epoca preimperiale.

Gli anatemi lanciati dal Sommo Custode, supremo capo della gerarchia religiosa su Konom, sono purtroppo inutili: le guardie del Reggente sono ben contente di aggredirlo, squarciando la sua Toga Rossa a colpi di pugnale, e trascinarlo incatenato al Palazzo dell'ex Governatore Imperiale. Tu naturalmente, in qualità di straniero e senza documenti di identificazione addosso, sei subito considerato con sospetto, tanto più perché ti sei incontrato in una casa privata con il più importante rappresentante della gerarchia religiosa sul pianeta.

La tua identità viene scoperta poco dopo dal Reggente: gli basta minacciare il Sommo Custode di tortura per invogliarlo a parlare. Purtroppo non gli sarà sufficiente per salvarsi: tutti e due finite infatti appesi al balcone dell'austero Palazzo, che visto dalla piazza sembra una cupa fortezza.

La tua avventura è terminata male a pochi passi dal traguardo. Ricomincia da capo: ti mancava veramente poco per farcela.



10 ■■■■■

La Seconda Fondazione interviene e aizza i tuoi avversari politici con metodi non propriamente corretti. Nei panni di una bellissima straniera, originaria di Smyrno, un oratore della Seconda Fondazione guadagna la confidenza e l'amicizia di alcuni dei tuoi peggiori nemici su Terminus.

Approfitrando di una tua breve assenza (eri volato su Daribow – annotalo pure sul *Diario di Gioco* se non l'hai già fatto – per definire un vantaggioso trattato commerciale che, al di sotto delle apparenze, in realtà sanciva una sudditanza completa dell'ex Regno rispetto alla Fondazione), i tuoi avversari scatenano un putiferio che per te assume l'aria di un grosso guaio.

Hai fatto male ad ascoltare la musica siderale di Jordan Mattheus durante il volo di ritorno, anziché prestare attenzione ai notiziari provenienti dalla Fondazione. Azzera i tuoi punteggi di ABILITÀ e INTUIZIONE sul *Diario di Gioco*.

Ti accorgerai di ciò che è successo purtroppo soltanto al tuo ritorno, alla nota 130.

11 ■■■■■

— Un momento, ma chi è questa spia che sta ad ascoltare i nostri discorsi? — Il giovane chiamato Boyce ti prende per il bavero della tuta rovesciandoti addosso il bicchiere di vino, prima di trascinarti alla luce, al centro della stanzaccia.

— Uno spione, molto bene — fa eco Valina balzando velocissima a perquisirti mentre altri due giovani ti tengono fermo.

Le tue vaghe giustificazioni sono inutili quando la ragazza riesce ad afferrare i tuoi documenti: il tesse-



Il giovane chiamato Boyce ti prende per il bavero della tuta... (11)

rino a lettura ottica di mylar che costituisce il tuo documento di identità personale ti qualifica inevitabilmente come cittadino della Fondazione. Con un urlo belluino balza su un tavolo e comunica a tutte le tue credenziali. I giovani accecati dall'ira si scatenano in una sarabanda bestiale, tempestandoti di pugni, calci e legnate.

Dopo aver diminuito di cinque unità il tuo punteggio di SALUTE sul *Diario di Gioco* (se non te ne resta nemmeno uno considera pure conclusa la tua avventura e ricomincia da capo), recati dolorante alla nota 149.

12 ■■■■■

Nel cinquantenario dell'esodo su Terminus, nella Volta del Tempo – una speciale sala a cupola fatta costruire nel Palazzo dell'Enciclopedia proprio per volere di Hari Seldon – sei persone attendevano la riapparizione del grande padre della Fondazione, scomparso quasi mezzo secolo prima. Si trattava di cinque Enciclopedisti e di Salvor Hardin, allora giovane Sindaco senza alcuna importanza.

Mentre gli Enciclopedisti parlottavano tra loro, le luci della stanza si abbassarono. Hardin fissò la nicchia di vetro che dominava il centro della stanza e poi, con un gran sospiro, si sprofondò nella poltrona, sussultando all'apparire improvviso di un vecchio su una sedia a rotelle. La figura guardava dritto davanti a sé, e le mani tenevano un libro chiuso sulle ginocchia.

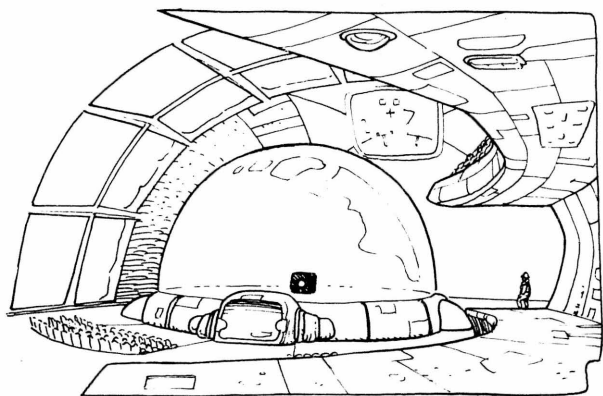
— Mi chiamo Hari Seldon — disse, e la sua voce era antica e serena. — Se la prima crisi è stata superata felicemente, dovrete trovarvi qui, non c'è via di scampo. Se non ci siete, vuol dire che la prima crisi è stata per voi insuperabile. Ma ne dubito —

aggiunse sorridendo — perché i miei calcoli danno una probabilità del novantotto e quattro per cento che non si verifichino deviazioni nei primi ottant'anni del Piano.

Dopo una breve pausa la voce riprese: — Ogni crisi della nostra storia è stata fissata, e ciascuna dipende dalla felice conclusione della precedente. Questa è solo la prima crisi e chissà quale effetto provocherebbe alla fine una deviazione anche minima. Ad ogni crisi la vostra libertà sarà sempre più circoscritta, fino al punto in cui le vostre azioni potranno dirigersi verso una sola meta. Tutto è stato calcolato: il Piano si sviluppa su un arco di mille anni e porterà alla nascita di un nuovo Impero.

Un breve colpo di tosse, poi guardando i presenti con aria di grande stupore Seldon affermò: — Ebbene, io vi dico che l'Enciclopedia è un falso scopo, per mezzo del quale vi ho relegati su questo sperduto angolo della Galassia per fini che non posso ancora rivelarvi...

Fu in quel momento che, con l'aiuto di Yohan



Lee, Salvor Hardin attuò il suo colpo di stato, esautorando gli Enciclopedisti e costituendo un nuovo Governo su Terminus.

Continua la lettura alla nota 92.

13 ■■■■■

La rivoluzione contro il clero della Fondazione scoppia violentissima su Anacreon. Le obiezioni dei giovani moderati («Saremo in grado di riparare da soli le centrali atomiche del Tempio e le navi che volano senza uomini, di preparare il Cibo Sacro che cura il cancro e tutto il resto? Salvor Hardin dice che solo i benedetti dallo Spirito Galattico...») vengono spazzate via da una folla in tumulto, che riesce a impadronirsi dell'impianto a ultraonde e a farlo funzionare.

In capo a qualche ora la protesta dilaga anche sugli altri sistemi. La situazione è disperata e non hai modo di riprendere in mano la situazione, anche perché tutta la politica estera della Fondazione ha avuto come cardine l'assoluto disinteresse per l'esercito, rimasto saldamente in mano a ciascun Regno.

Una serie di episodi cruenti pone fine alla gerarchia religiosa della Fondazione sui Quattro Regni, risprofondandoli – e questa volta per sempre – nella barbarie e nell'analfabetismo.

Su Terminus le cose non vanno meglio: gli amici dei numerosi Custodi caduti come martiri su Smyrno, Konom, Daribow e Anacreon a causa degli errori della tua politica estera sobillano la popolazione. Scoppia così una rivoluzione che mette al bando tutto il partito di Governo e ti spedisce in esilio su Orsha II insieme a Salvor Hardin, Yohan Lee e agli altri maggiori esponenti del partito.

Annota pure, se vuoi, nell'apposito spazio sul

Diario di Gioco il nome di questo sistema tra i *Pianeti visitati*: è una magra consolazione, giacché la tua imprevidenza ha distrutto la Fondazione, che ormai allo sbando verrà presto conquistata dalle flotte di Anacreon, il più brutale e potente dei Quattro Regni.

La tua avventura si conclude qui a causa di un fatale errore di valutazione. Ricominciala da capo ed avrai maggiore successo.

14 ■■■■■

Vuoi proporre a Lee una missione segreta, consistente nell'andare a scovare Rodric su Anacreon per assassinarlo (vai alla nota **260**) oppure te ne stai zitto, a costo di fare brutta figura, e ascolti il suo consiglio alla nota **68**?



15 ■■■■■

La tua proposta di mandare alcuni emissari della Fondazione in missione nel Corridoio Rosso con

l'incarico di eliminare i sovrani dei Quattro Regni viene messa ai voti, ma viene respinta con una larghissima maggioranza.

È la prima volta in tanti anni che una proposta del Governo viene battuta in modo così netto: diminuisce le tue doti sul *Diario di Gioco* per complessivi tredici punti, ripartiti a tua discrezione tra SUCCESSO, POTERE e ABILITÀ (se non hai punteggio sufficiente, leggi la nota 140). In più, azzeri la tua AMBIZIONE.

Dai banchi dell'opposizione, un trionfante Sef Sermak scandisce slogan di vittoria e ti fa notare che mai nella storia del Piano Seldon si è fatto ricorso all'uso sistematico della violenza per uscire dalle crisi. Questo spiega certamente il gran numero di voti contrari alla tua proposta espressi dal tuo stesso partito. Nel brusio che segue, Lee si piega su Hardin e gli sussurra all'orecchio: — Temo che sia la fine di tutto.

Benché il Sindaco Salvor Hardin sia preoccupato non meno di te degli sviluppi della situazione, non vi resta altro che attendere senza poter intervenire. Leggi la nota 59.

16 ■■■■■

Dopo questo primo scacco, ti sei recato alla base anacreoniana, che sorge un po' discosta dallo spazioporto commerciale di Terminus. Lì hai chiesto di incontrare il capo della spedizione: Anselm Haut Rodric in persona ti ha accolto nel salottino del comandante della più grande astronave della loro flotta da guerra ed ha ascoltato con attenzione le tue proposte.

Se hai doti di CARISMA e SPREGIUDICATEZZA a livello medio o alto, vai alla nota 292; se ne

possiedi una sola vai alla nota **154**, in caso contrario leggi la nota **320**.



17 ■■■■

— Da un lato dipende in tutto e per tutto dai nostri aiuti, dall'altro non riconosce l'autonomia del clero. Su Konom il Re si è messo in una situazione paradossale — osservi prudentemente.

— Tradimento! — esclama Lundvig Norast.

— Forse — osserva Hardin mantenendosi sul vago — possiamo ancora fare qualcosa. Ho in mente un'arma segreta.

— Bene — fa eco Lee, cambiando all'improvviso argomento. — La stampa di Konom non accenna affatto a questo argomento. Per ora è solo piena di notizie sui preparativi per l'incoronazione del Reggente, che diventerà Re la prossima settimana.

— Allora forse siamo ancora in tempo.

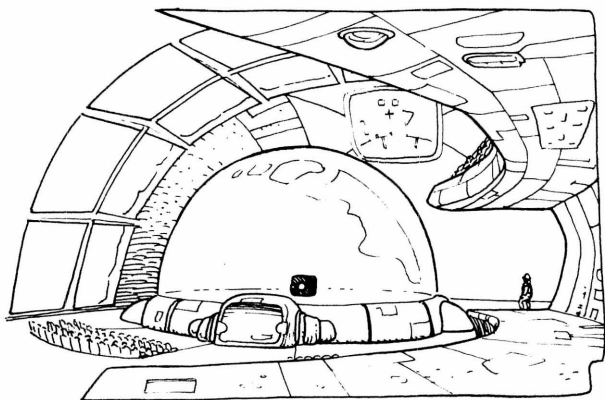
Sei costretto a battere un pugno sul tavolo per ottenere silenzio.

— Io temo che quell'uomo sogni l'immediata annessione dei Quattro Regni e per questo voglia che la Fondazione si pieghi al suo gioco, con la forza, se

necessario. Questa manovra sulle ricchezze del Tempio è l'inizio del suo piano.

L'istinto ti consiglierebbe di recarti direttamente su Konom per dare una mano ai rappresentanti della Fondazione in questo momento di difficoltà.

Certo, un alto membro del Governo della Fondazione deve avere un bel fegato per andare in missione in incognito su un pianeta in rivolta: se hai almeno venti punti tra CORAGGIO e FORZA puoi leggere la nota **135**, in caso contrario sei fortemente in dubbio e ti orienteresti quasi quasi a lasciar perdere, mentre la discussione continua intorno al tavolo alla nota **55**.



18 ■■■■■

— Tre giorni fa è stato recapitato un messaggio anonimo a Lee che lo invitava a fermarti, altrimenti le conseguenze avrebbero provocato una deviazione irrimediabile nel corso del Progetto. Novecentosessantacinque anni del Piano ci stanno di fronte, il problema è di noi tutti, cittadini della Fondazione,

non possiamo permettere a un Sindaco che vuol passare per eroe di rovinare per sempre il futuro che la mano del nostro Maestro ha tracciato.

— Era un messaggio di Seldon? Arrivava forse dalla Volta del Tempo? Come avete fatto a capire che era autentico? — chiedi agitato, mentre tante domande fanno ressa nel tuo cervello.

— Non sappiamo se il messaggio era di Seldon in persona, ti ho detto che si trattava di un messaggio anonimo. La spiegazione era però corredata da una serie di equazioni psicostoriche di tale complessità che nessuno mai qui su Terminus aveva visto prima. Nemmeno il vecchio Muller Holk, il decano dell'Istituto di logica dell'Università, da noi interpellato, ha saputo dire di cosa si trattasse. Abbiamo dovuto credere che ci venissero da una mente più potente della nostra e abbiamo ubbidito.

— Condannando però me al sacrificio... — bisbigli, mentre azzeri di colpo tutti i tuoi punti di AMBIZIONE, FORTUNA, POTERE e SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

— Il Piano Seldon non si basa su azioni personali, ma su grandi spinte collettive. Nessuno in questo Piano è indispensabile per il suo successo, ma chiunque può divenire artefice della sua rovina. Abbiamo dovuto farlo, credimi...

Sono le ultime parole che senti, prima che un soldato di Anacreon ti trascini via alla nota 75.

19 ■■■■■

Vi ritrovate in pochi, per una riunione molto più operativa.

— Su Konom esiste una situazione incredibile: la religione che la Fondazione ha creato funziona davvero! — esclama Yohan Lee ritornato da poco da

una missione in incognito sul pianeta. — E tutti ci credono! Voglio dire alle storie del Profeta Seldon. Di come abbia incaricato la Fondazione di tramandare i suoi comandamenti affinché un giorno ritorni il paradiso terrestre; e di come ogni uomo che disobbedisca a questi precetti venga distrutto per l'eternità. Ci crede tutto il popolo. Ho partecipato a molte feste religiose, naturalmente in incognito, senza segnalare la mia presenza nemmeno al Sommo Custode, e ne sono sicuro.

— Ho ascoltato anch'io questa discussione al Tempio di Argolid, su Anacreon — conferma Salvor Hardin.

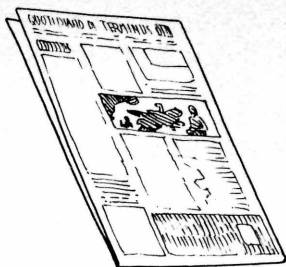
— Bisogna incentivare questa predisposizione — affermi con fermezza. Aumenta di due unità il tuo valore di DECISIONE sul *Diario di Gioco*. — Prepareremo troni speciali in platino e iridio, contenenti generatori portatili di energia, in modo che si possano sollevare fino al balcone del Palazzo Reale. Il popolo radunato di fronte al Palazzo potrà applaudire il Re e gridarne il nome in una scena di isterismo collettivo.

— L'idea è buona, ma per certo i sovrani dei Quattro Regni non si sentono semidei — mormora Lee, sovrappensiero.

— Lo saranno per i loro sudditi e per tutti gli altri, tranne che per il popolo della Fondazione — rispondi convinto.

— Non vorrei incoraggiarli a pensare che una volta eliminata la Fondazione nessuno dubiterà più della loro origine divina e di conseguenza a muoverci guerra — obietta Hardin.

Vai avanti sulla tua decisione alla nota **123** o neghi ai Sommi Custodi della Fondazione sugli altri pianeti di proseguire sulla via della divinizzazione dei regnanti alla nota **197**?



20 ■■■■■

Per celebrare questa svolta nella tua vita, dopo aver terminato il colloquio con Salvor Hardin hai comprato l'ultima edizione del *Quotidiano di Terminus* e sei entrato nel parco del Municipio. Lì, seduto comodamente su una panchina libera, ti sei letto con calma il giornale da cima a fondo.

Solo dopo esserti fatto un'idea non superficiale dei suoi contenuti (aggiungi per questo un punto di **COMPETENZA** e uno di **INTUIZIONE** sul *Diario di Gioco*) ti avvii al grande Palazzo della Stampa e ti insedi sulla tua poltrona di direttore del giornale più prestigioso della capitale.

Prosegui alla nota **344**.

21 ■■■■■

La tua missione ti porta spesso in giro su diversi sistemi dei Domini Esterni. Solo dopo aver messo piede anche sui satelliti più remoti dei Quattro Regni comprendi appieno la grandezza del compito assegnato alla Fondazione. In tanti anni solo i pianeti centrali con le capitali sono stati dotati per intero di energia atomica. In tutti i Regni ci sono territori vastissimi in cui gli impianti nucleari non sono ancora stati ricostruiti. Inoltre i pochi progressi fatti sono

in buona parte dovuti al razionale impiego dei resti della grande civiltà imperiale e al recupero dei materiali da essa abbandonati.

C'è molto da fare, ma sei sicuro che l'istruzione sia la strada giusta?

Se hai le due doti di **COMPETENZA** e **ABILITÀ** a livello medio o alto, leggi la nota **45**, altrimenti prosegui alla nota **175**.



22 ■■■■■

Riesci a volgere dalla tua il Consiglio Cittadino e a far ratificare il trattato con Anacreon. Nei mesi successivi ti prodighi con ogni tipo di aiuto per creare una superpotenza nei Domini Esterni che prenda il posto dei Quattro Regni, quelle zone della Provincia di Anacreon che si staccarono dal corpo del Primo Impero all'inizio dell'Era della Fondazione, formando Regni indipendenti e di breve durata.

Nelle tue speranze saranno i tuoi eredi, insieme a quelli del Re di Anacreon, a ereditare il potere su questo vasto territorio.

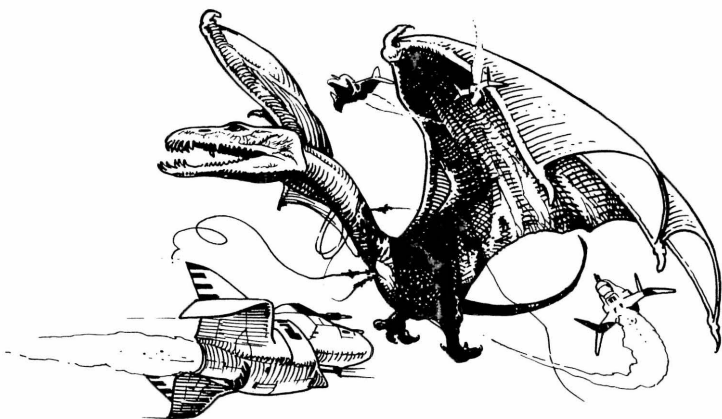
Porta al massimo il tuo punteggio di **SUCCESSO** e di **DENARO** e prosegui alla nota **88**.

23 ■■■■

Atterri allo spazioporto di Anacreon, ricevuto come rappresentante ufficiale della Fondazione, con tutti gli onori del caso. Annota questa escursione sul *Diario di Gioco*, se già non lo hai fatto in precedenza, nell'apposito spazio riservato ai *Pianeti visitati*. Ti rechi poi alla battuta di caccia al nyak, che è stata occasione del tuo viaggio.

Purtroppo, nel corso della battuta, un arpione lanciato nella confusione colpisce il Re Leopoldo, che muore sfracellandosi con il suo aereo sui più remoti dirupi di Samia.

Benché tu non ne abbia la minima colpa, in quanto si è trattato di una sconcertante fatalità, la tua presenza in qualità di alto rappresentante della Fondazione in questo triste momento non viene vista con favore: leggi perché alla nota **85**.





24 ■■■■■

Sei arrivato a contatto di gomito con il Re di Anacreon. È l'occasione buona per proporgli il ritiro delle sue truppe da Terminus.

— Maestà — incominci — come certamente sapete, la Fondazione è stata creata come un rifugio scientifico: è il modo per conservare attraverso i secoli di imminente barbarie la scienza e la cultura dell'Impero in rovina, per farle giungere intatte fino agli albori del Secondo Impero.

Leopoldo ti guarda con un'espressione truce. Tace pensieroso, poi improvvisamente ti chiede a bruciapelo: — Chi fonderà il Secondo Impero?

— Non lo sappiamo: Hari Seldon ha sempre fatto del suo meglio per tenerci all'oscuro dei dettagli del suo Piano. Non possediamo testi di scienza psicostorica. Evidentemente Seldon non voleva che su Terminus qualcuno fosse in grado di prevedere il futuro. Ha stabilito invece che procedessimo alla cieca, e di conseguenza nel modo giusto, seguendo la legge della psicostoria di massa.

Noti un moto di dubbio nell'espressione di Leo-

poldo, perciò ti affretti a precisare: — I termini che sto usando sono solo approssimativi, ma nessuno di noi è qualificato per capire i veri simboli della psicologia, e così devo cercare di farmi comprendere alla meglio.

Negli occhi del Re brilla una luce di interesse e di cupidigia mentre insinua una proposta allettante: vai a leggerla alla nota **180**.

25 ■■■■■

Vinci ogni esitazione e incominci a diffondere il piano che hai architettato: aumenta di cinque punti sul *Diario di Gioco*, ripartendoli come meglio credi tra le doti di **SUCCESSO** e **RESISTENZA**.

All'inizio i risultati sono molto buoni: è un'esperienza interessante e sorprendente vedere come la religione della scienza si stia propagando. Scrivi anche un trattato sul problema, ma solo per diletto personale; non credi proprio che sia conveniente pubblicarlo. Esaminando la questione da un punto di vista sociologico (non sei purtroppo abbastanza qualificato per farlo da un punto di vista psicostorico), hai tratto la conclusione che, da quando l'Impero ha incominciato a corrompersi nella Periferia, la scienza ha abbandonato questi mondi. Per renderla di nuovo accettabile bisogna presentarla sotto un'altra forma: ed è proprio ciò che hai cercato di fare e che di fatto sta accadendo.

Dopo lunghi anni di soddisfazioni, però, qualcosa scricchiola alla nota **161**.

26 ■■■■■

Cerchi di calmare il Re di Anacreon con parole miegate: — Sotto la mia amministrazione svolgeremo

una politica di assistenza scientifica verso tutti i Quattro Regni. Forniremo loro l'energia atomica, faremo ricostruire gli impianti sui loro territori. Faremo edificare cliniche, laboratori chimici e fabbriche.

Gli occhi di Leopoldo brillano di interesse. Dopo qualche istante di silenzio, obietta però: — Volete fare tutto questo perché i Quattro Regni non vi colonizzino: sapete bene che ciascuno è molto più forte di voi, e che Anacreon è il più potente e più forte di tutti.

Mentre assenti con un cenno rispettoso del capo, Leopoldo continua: — Con questo sistema farete la figura dello stupido in un colossale gioco di ricatti, permettendo che Terminus venga sfruttata: il risultato sarà di portare la Fondazione alla mercé di quei barbari. Signor Sindaco — conclude, guardandoti dritto negli occhi — per l'ultima volta vi chiedo di dare fiducia ad Anacreon e di accettare un'alleanza preferenziale con il nostro Regno.

Se accetti leggi la nota **302**, se rifiuti vai alla nota **198**. Se hai un alto punteggio di INTUIZIONE, puoi leggere la nota **276** prima di rispondere.

27 ■■■■■

— Dobbiamo fare guerra alla Fondazione e occuparla prima che se ne impadronisca Anacreon! — esclama uno dei giovani nella taverna, sbattendo sul bancone un grande boccale pieno di uno strano liquido verde-azzurro.

— Se Anacreon mantiene il controllo su Terminus, potrà avvantaggiarsene in maniera decisiva nell'eterna disputa per i pianeti sparsi del Corridoio Rosso.

— Sai bene che Anacreon non ce li prenderà,

Boyce — riprende una ragazza che sulle prime non avevi notato. Porta i capelli tagliati molto corti e sembra quasi un maschio, anche perché veste in maniera del tutto indistinguibile dai suoi amici. — L'economia di Anacreon è troppo dipendente dal commercio con Smyrno per farci questo.

— Sbagli, Valina: quando Anacreon si sentirà abbastanza forte, ci provocherà con le solite scaramucce sul Corridoio Rosso, poi ci attaccherà frontalmente per portarci via i nostri traffici.

— E perché non lo ha ancora fatto finora, sentiamo...

— Perché non ha una superiorità tecnologica in fatto di armi che gli garantisca il successo in questa missione. Il problema è che conquistando la Fondazione ce l'avrà!

Le ultime parole di Boyce cadono in un silenzio molto teso. Cerchi di farti piccolo dietro al tuo bicchiere di vino delle piantagioni locali, perché quel discorso ti interessa molto.

Se hai un alto punteggio di FORTUNA oppure di ABILITÀ non fanno caso a te e leggi la nota 163, in caso contrario prosegui alla nota 11.

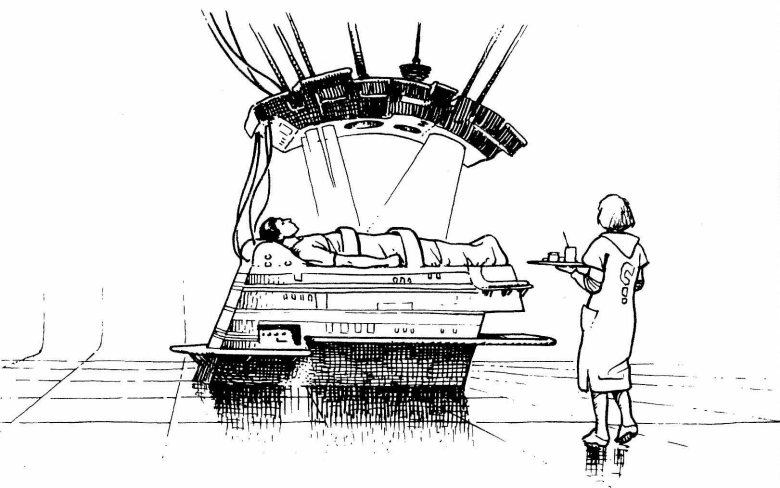
28 ■■■■■

— Partirò per Anacreon e risolverò da solo il problema! — annunci trionfante a Salvor Hardin, quando ritorni dalla visita fatta a Yohan Lee. I tentativi di Hardin di fermarti sono vani: l'esito del tuo colloquio con Lee ha aumentato di cinque unità il tuo punteggio sul *Diario di Gioco*, da ripartirsi tra SUCCESSO, POTERE e DECISIONE a tuo piacimento.

Hardin non vorrebbe lasciarti partire. La discussione è lunga e accesa. Al termine, il Sindaco ti

guarda dritto negli occhi e conclude: — Nessuno di noi è uno psicostorico. Ma io ho studiato in gioventù le nozioni elementari di questa scienza e quello che la psicostoria può fare, anche se non sono in grado di applicarla. Credo che questa tua azione non porterà a nulla. Se però vuoi provare, parti pure.

Decidi di partire per Anacreon con l'obiettivo di eliminare Anselm Haut Rodric, il responsabile della spedizione militare su Terminus ormai ritornato a Corte (vai alla nota 338), oppure preferisci dare ascolto alle parole di Hardin e tornare con più miti pretese al capezzale di Lee per averne un consiglio alla nota 242?



Se hai doti di INTUIZIONE e di INTELLIGENZA a livello alto puoi leggere la nota 65; se una sola di

queste due condizioni è vera, prosegui alla nota **167**, in caso contrario vai alla nota **133**.

30 ■■■■■

Il tuo primo tentativo di trattare con gli anacreonia-ni non è stato coronato da successo: non hanno risposto a una tua trasmissione via ultraonde spedita direttamente dal Municipio di Terminus alle antenne paraboliche della cintura di satelliti che circonda il loro pianeta.

Non è possibile che non abbiano captato la tua trasmissione: le apparecchiature ne confermano la ricezione, perciò è chiaro che hanno voluto semplicemente ignorare il tuo messaggio. Il fatto che tu sia Sindaco di Terminus, ma non sia un nobile, conta molto nella loro scala sociale e ti è chiaro che in questo modo non approderai a nessun risultato.

Diminuisci subito di tre unità il tuo **SUCCESSO** e di una la tua **DECISIONE** sul *Diario di Gioco*. Se non hai punteggio di doti sufficiente per questa sot-trazione, leggi immediatamente come cavartela alla nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Prosegui alla nota **16**.

31 ■■■■■

Il piano è purtroppo così ben congegnato che Salvor Hardin viene ucciso in circostanze misteriose senza che tu possa far nulla per sottrarti alla guardia dei due agenti di Anacreon che ti hanno accompagnato come ombre da Lucreza fin su Terminus. Azzera i tuoi punteggi di **LEALTÀ** e **SUCCESSO** sul *Diario di Gioco*.

Completata la missione, prima delle nuove elezioni che dovrebbero sancire la tua nomina a Sindaco

di Terminus, sei convocato su Anacreon per conferire con il Re. C'è qualcosa in questa chiamata che non ti piace, tuttavia ti vien dato ad intendere che è meglio che tu ubbidisca senza fiatare.

Annota il nome di Anacreon, se già non lo hai fatto in precedenza, nell'opportuno spazio riservato ai *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

Leggi poi la nota 164.



32 ■■■■

Ti sei reso conto, per fortuna, che il Re di Anacreon è troppo ben difeso per poter rischiare un attentato ai suoi danni, anche perché le guardie del Palazzo Reale ti hanno perquisito prima che entrassi nel salone delle udienze e di conseguenza dovresti assalirlo a mani nude.

Maturi la convinzione che il tuo viaggio su Anacreon è stato inutile e che avrai maggiori probabilità di successo attaccando direttamente la base degli anacreoniani su Terminus: ritorna dunque velocemente sul tuo pianeta.

Purtroppo il nulla di fatto in questa missione ti costringe a dimezzare le tue doti di **AMBIZIONE**, **CARISMA** e **SUCCESSO** sul *Diario di Gioco* (arrotonda all'intero inferiore se necessario), in seguito alla perdita di ascendente sulle guardie del corpo che hai portato inutilmente con te durante questa missione.

Attenzione: se in questo momento le tue doti di **CARISMA**, **POTERE** e **FORZA** sono tutte e tre a livello basso, devi purtroppo leggere la nota **130**, altrimenti leggi pure la nota **244**.

33 ■■■■■

Casualmente capiti alla sera nella taverna fumosa che avevi già notato appena sbarcato su Smyrno. Mentre mangi un'orribile minestra dal sapore che non si può definire vedi entrare un gruppo di giovani dall'espressione molto decisa: sono i seguaci di un partito antigovernativo, che intende rovesciare il Reggente e la sua corte per prendere il controllo di Smyrno e portare guerra ad Anacreon.

Se lo ritieni opportuno puoi uscire dall'ombra e presentarti, esponendo un'idea che ti è appena balzata in mente: in questo caso leggi la nota **159**.

In caso contrario resta nell'ombra, aspettando di vedere quale piega prendano gli eventi alla nota **271**.

34 ■■■■■

— Yohan Lee è in fin di vita! — fa a tempo a dire il messaggero, prima di scoppiare in un mare di singhiozzi.

Nella costernazione generale, Hardin prende le redini della situazione e chiede che cosa sia successo. Dal racconto confuso dell'uomo vi rendete subito

conto che si è trattato di un imprevedibile colpo di sfortuna, che non scalfisce il successo così magistralmente conseguito: è accaduto che Lee ha voluto piantare con le sue mani la nuova bandiera sulla sommità del Palazzo dell'Enciclopedia ed è scivolato malamente sul tetto di malachite di Vega.

La caduta, purtroppo, si rivela di estrema serietà. Grazie all'intervento dei migliori medici di Terminus, Lee per fortuna riesce a salvarsi, ma il trauma cranico conseguente limiterà per molti mesi almeno le sue capacità di azione. L'incidente è capitato, naturalmente, nel momento peggiore, perché – dopo aver preso in mano le redini della situazione politica – Hardin ha più che mai bisogno di un braccio destro fidato su cui contare.

Messo provvisoriamente da parte Lee, se hai almeno tre punti di AMBIZIONE puoi cercare di ottenere il suo posto alla nota 112; se questa tua dote non è così sviluppata, o se comunque non lo ritieni opportuno, vai subito a trovare Lee all'ospedale alla nota 76.

35 ■■■■■

Lo scontro del Re di Anacreon infuriato con il rappresentante della Fondazione è molto duro e senza possibilità di compromessi.

— Badate alle vostre anime e alle vostre benedizioni, Custode. Io mi occuperò dell'ordine pubblico nel mio Regno e non permetterò che i buffoni vestiti di palandrane dai colori sgargianti interferiscano con la mia gestione del potere. — La conclusione di Re Leopoldo è minacciosa.

Le conseguenze non tardano a mostrarsi. Centomila giovani tra i più accaniti dimostranti contro la politica repressiva del Re di Anacreon vengono con-

dotti da ingenti forze di polizia segreta nell'immenso anfiteatro dello spaziorporto militare, un santuario religioso inviolabile e non aperto al pubblico, dove vengono massacrati al riparo da occhi indiscreti. Anche i Custodi incaricati dello spaziorporto periscono in modo cruento.

La tua reazione a questo sacrilegio è immediata e violenta. Con una comunicazione in chiaro sul canale ultraonde istruisci il Sommo Custode Poly Verisof su come comportarsi e lo spedisce difilato dal Re di Anacreon alla nota 7.



36

Nel suo letto di ospedale, Lee sta sensibilmente meglio. Per un tipo attivo come lui, però, la forzata inazione cui è costretto è veramente troppo dura da sopportare. Per questo ha voluto confidarsi con te.

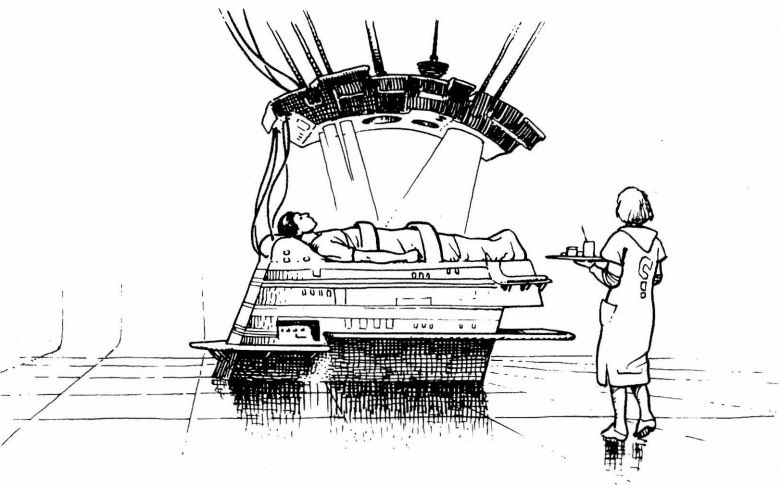
Lee si chiede innanzitutto chi sia ora il nuovo Imperatore, se esiste ancora un Imperatore o anche solo un Impero. Da trent'anni, dopo l'interruzione delle comunicazioni tra la Periferia e il resto della Galassia, tutto l'universo di Terminus è circoscritto al pianeta e ai Quattro Regni che lo circondano.

Ora che l'Impero ha perso il controllo dei settori estremi della Galassia, questi piccoli gruppi di pianeti sono diventati Regni, con re e nobili da operetta, continue guerre senza significato, e una vita che scorre patetica, in mezzo alle rovine di una civiltà morente.

In questo quadro politico è maturato – qualche settimana fa – lo sbarco della prima astronave della forza di occupazione di Anacreon, comandata da Anselm Haut Rodric, sottoprefetto di Pleuma.

— Ma una via di uscita c'è... — mormora Lee, abbassando la voce e guardandoti con espressione interrogativa.

Sta certamente mettendo alla prova le tue capacità: se possiedi due doti a livello medio o alto tra **CORAGGIO**, **FORZA** e **DECISIONE**, prosegui la lettura con la nota **260**; se ne possiedi solo una leggi la nota **14**; se infine i tuoi punteggi in queste note sono troppo bassi, leggi la nota **68**.



37 ■■■■■

Quando su Terminus riferisci il tuo operato a Salvor Hardin, guadagni subito quattro punti, da ripartire a tuo piacimento tra DENARO, SUCCESSO e COMPETENZA come contropartita per il brillante esito della missione.

Naturalmente aver promesso di rafforzare la flotta da guerra di Smyrno non preoccupa troppo né te né il Sindaco: entrambi sapete che una volta incominciata la fornitura di tecnologia, il Regno di Smyrno non potrà più farne a meno e diventerà virtualmente vostro vassallo.

Prosegui la lettura alla nota 221.

38 ■■■■■

La tua scarsa credibilità politica è la causa principale della disfatta del tuo partito alle elezioni. Non era facile del resto mettere nel sacco un personaggio come Hardin.

Azzera subito i tuoi punteggi di AMBIZIONE, CARISMA, SUCCESSO e POTERE sul *Diario di Gioco* e recati a trovare il Sindaco alla nota 104.

39 ■■■■■

Complimenti, hai vinto le elezioni e sei stato nominato nuovo Sindaco di Terminus! Come prima mossa, releghi Hardin e Lee in esilio perpetuo su Whasalian, comportandoti come si addice a chi detiene il potere assoluto su un pianeta. Nonostante il titolo, proprio questo è il contenuto della tua carica: sei diventato il despota di Terminus.

Porta al massimo il tuo POTERE e il tuo SUCCESSO sul *Diario di Gioco* e dai pure libero sfogo

alla tua politica di diffusione della scienza sugli altri pianeti. Leggi la nota **160** per vedere come continua la tua carriera.

40 ■■■■■

Hai mandato un messaggio cifrato via ultraonde su Terminus per far conoscere ai tuoi seguaci le condizioni dell'accordo, per ora segreto, che hai stipulato con il Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni.

Per un'incredibile leggerezza della tua segretaria, lo scottante documento cade nelle mani di Dokor Walto, che è a capo – insieme con Sef Sermak – di una fazione tra le più avverse al tuo partito. Azzera la tua FORTUNA sul *Diario di Gioco* a seguito di questo episodio.

Leggi alla nota **130** le conseguenze nefaste di questo increscioso incidente.

41 ■■■■■

Inutilmente invochi pietà, cercando di protestare che tu sei un libero cittadino dell'Impero.

— L'Impero è morto, non esiste più da tempo qui sui Domini Esterni, straniero — ti risponde una voce beffarda.

Fai appena in tempo a raccomandare la tua anima allo Spirito Galattico prima di essere assalito e morire per le ferite riportate. La tua avventura purtroppo è finita in modo veramente cruento. Se ricominci da capo, un eventuale insuccesso difficilmente potrà essere più doloroso.

42 ■■■■■

E così perdi a poco a poco il contatto con la realtà e

finisci pazzo. Non capirai mai che Magnus Fraeser, in realtà, era l'agente della Seconda Fondazione incaricato di riportare il Piano Seldon sui binari tracciati, eliminando la pericolosa deviazione che tu avevi introdotto: in termini psicostorici ti può consolare di essere stato definito "un punto di singolarità del second'ordine, da eliminare con una rinormalizzazione della funzione d'onda".

La tua avventura è finita comunque con questa nota: se vuoi percorrere una strada migliore, devi proprio ricominciare da capo.

43 ■■■■■

Dopo una discussione che dura fino alle prime luci dell'alba, Hardin e Lee sono d'accordo con la tua proposta. C'è un ultimo punto da decidere: chi saranno i Custodi addetti alle cerimonie di utilizzo e manipolazione degli impianti tecnologici sui vari pianeti.

Esistono fondamentalmente due possibilità e sei tu che devi proporre una di queste: suggerisci che si tratti di persone nate e vissute sui Quattro Regni e reclutate all'uopo (vai alla nota 71) oppure pensi sia opportuno che si tratti di uomini della Fondazione (leggi la nota 115)?

44 ■■■■■

Hardin sorride e con un gesto ti fa avvicinare alla sua scrivania. Il suo tono è di quelli che non ammettono repliche.

A capo chino hai dovuto accettare la sua offerta, ma ti sei reso conto in cuor tuo che forse era meglio non mettersi affatto in questa situazione.

Azzera i tuoi punteggi di ABILITÀ, ASTUZIA e

COMPETENZA sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota 20.

45 ■■■■■

Le tue doti ti suggeriscono di riflettere bene su cosa hai in mente, quando il Sindaco Hardin e Yohan Lee scuotono vigorosamente il capo dopo un tuo primo accenno all'idea.

— Fino a quando la Fondazione non è entrata in azione, quei Regni erano caduti in piena barbarie e le loro case erano riscaldate da bruciatori a petrolio o a carbone. Ora io ho motivo di credere — prosegue Lee con espressione astuta — che Hari Seldon abbia creato su Terminus la Fondazione proprio per risollevare i Quattro Regni dallo stato di abbruttimento in cui erano caduti...

— Appunto! — intervieni. — Ecco l'occasione per costituire università e istituzioni scientifiche sui loro territori, educare alla scienza i loro giovani, aprirli alla conoscenza della realtà dissipando le nubi di oblio in cui sono caduti!

— O forse, ecco l'occasione per non farlo — conclude Salvor Hardin guardandoti con un strano sorriso.

Se resti della tua idea e vuoi portare la scienza nei Quattro Regni recati alla nota 77, altrimenti leggi la nota 169.

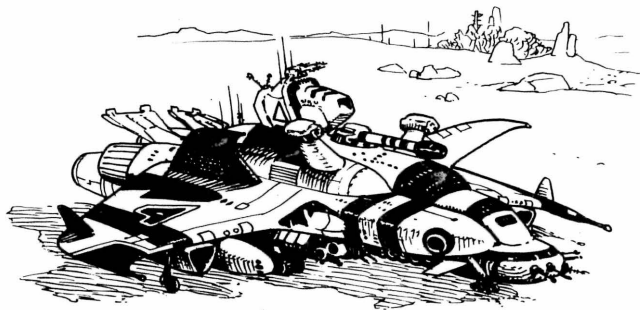
46 ■■■■■

La base di Anacreon è situata fuori città, non lontano dallo spacioporto, in posizione strategica per poter controllare e tenere sotto il tiro dei suoi missili a ricerca automatica le astronavi della Fondazione in partenza o in arrivo su Terminus.

Il gruppo dei tuoi fidi che ti segue nell'attacco è formato da non più di cinque persone, molto giovani, ma tutte esperte nell'uso delle armi. Tutti portate una torcia atomica e una pistola disintegratrice.

Nella notte senza luna le vostre figure in tuta mimetica che strisciano per raggiungere la base anacreoniana non si possono notare, e il fruscio del keflar con cui sono fatti i vostri abiti è assolutamente impercettibile.

Prosegui la lettura alla nota **244**.



47 ■■■■■

Le conseguenze delle scelte di politica estera che hai impostato sono tutte favorevoli alla Fondazione: guadagna due punti di INTUIZIONE sul *Diario di Gioco*.

Con il passare del tempo i Sommi Custodi che operano nei Quattro Regni ti riferiscono in privato, in occasione della loro visita annuale alla Fondazione, che i regnanti locali sempre più spesso chiedono loro di aiutarli a rivolgere l'ascendente derivante dalla religione al compito di stabilizzare il loro Regno. Questa richiesta è tanto più pressante, dopo

che la notizia della sanguinosa ribellione su Lucreza si è sparsa anche nei Domini Esterni.

Devi prendere un'altra importante decisione (tra parentesi il numero di nota con cui proseguire la lettura): suggerisci agli emissari della Fondazione di spingere questo processo di sostegno alle classi regnanti sui Quattro Regni (171), o al contrario sostieni che la religione tecnologica della Fondazione non deve prendere parte alle beghe per il potere locale, ma deve interessarsi soltanto a curare i rapporti con lo Spirito Galattico (95)?



48 ■■■■■

Ad Hardin non è piaciuta la tua candidatura a sostituire Lee, al quale è legato da una profonda amicizia personale. È però in dubbio se la tua decisione meriti un premio o una punizione.

Se hai un livello medio o alto di INTUIZIONE vai alla nota 288, altrimenti leggi la nota 234.

49 ■■■■■

Aumenta di tre punti sul *Diario di Gioco*, da riparti-

re a tua scelta, i tuoi valori di **COMPETENZA** e **CARISMA** a seguito del felice esito della “pronun-
ciazione di Smyrno”.

Il potere politico e quello religioso sono ormai le-
gati a filo doppio su tutti i Quattro Regni: anche il
Re di Anacreon è diventato più cauto nei rapporti
con la religione, sebbene cerchi sempre il sistema di
impiegare la violenza.

Ricevi un invito proprio da Re Leopoldo a parte-
cipare a una battuta di caccia regale al nyak, un
enorme animale alato, lo sport nazionale su Ana-
creon.

Se accetti leggi la nota **153**, in caso contrario vai
alla nota **127**.

50 ■■■■■

— Come una volta vi ho già detto, non ho mai sa-
puto quale strada avremmo intrapreso per la caccia-
ta degli anacreoniani. La mia idea era solo quella di
bilanciare la forza delle varie potenze, niente di più.
Sono stati Yohan Lee e il vecchio Muller Holk, ai
quali ho confidato questo mio pensiero, a spingermi
ad agire, dicendo che a loro pareva di intravedere
una trama preordinata da una mano superiore, una
specie di schema negli eventi successivi.

— Il Piano Seldon! — esclama rapita dal fondo
della sala una delegata dell'unica provincia agricola
della Fondazione.

— Sí — riprendi ignorando l'interruzione — ma
ho fatto del mio meglio per agire come se non fossi
a conoscenza di questi avvertimenti, per non com-
promettere il Piano.

Aumenta di due punti la tua **LEALTÀ** e di uno la
tua **COMPETENZA** sul *Diario di Gioco* e prosegui
alla nota **280**.



51 ■■■■

Poly Verisof, senza la Toga Rossa che gli compete, ma vestito in abiti civili, entra di nascosto in casa tua con un'espressione assai preoccupata. La corporatura massiccia lo rende non meno imponente di quando si veste con i paramenti della sua carica, anche perché ha ormai l'abitudine di assumere pose statuarie cariche di tensione. Se ha lasciato Anacreon per venirti a trovare di persona su Terminus, significa che la situazione è veramente assai grave.

— Il Re di Konom sta incitando i sovrani degli altri tre Regni a sbarazzarsi della religione — incomincia senza altri preamboli, mentre lo guardi stupito, ancora sorpreso dalla sua apparizione. — Sta per incontrare su un pianetino neutrale del Corridoio Rosso gli altri Re per illustrare loro come fare. Siamo a un passo dal crollo di tutta la nostra costruzione.

Verisof ti concede solo un istante per assimilare bene la notizia, poi prosegue: — Voi siete stato su Anacreon una volta. A quel tempo eravate giovane. Voi siete un uomo di pace, vero? Avete visto però di quale brutalità siano capaci i Re dei Quattro Regni.

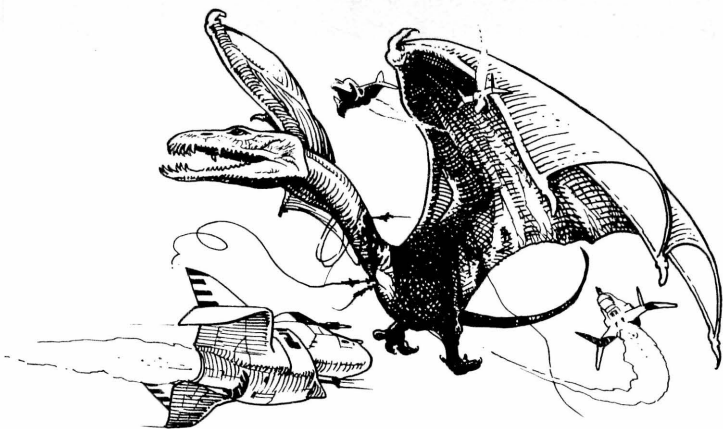
Su quest'ultima decisione li avete sottovalutati: sono ancora assai pericolosi.

Cerchi di giustificare in qualche modo la tua precedente decisione, riportando alcune delle argomentazioni discusse con i tuoi colleghi e con il Sindaco, ma Verisof taglia corto: — Avete poi commesso un altro errore, ben più grave. Si dice che il pianeta Terminus sia del tutto indifeso. Avete armato gli altri Regni. Le loro flotte da guerra sono equipaggiate ora con la miglior tecnologia della Fondazione. I sudditi obbediscono ai Re come a divinità. Se l'organizzazione della religione viene scalzata dai Domini Esterni, nessun'altra forza controbilancerà la spinta all'autodistruzione.

Dopo un attimo di pausa, continua: — Nella prima crisi, all'epoca dell'apparizione di Hari Seldon, molti anni fa, abbiamo tenuto a bada i Quattro Regni con l'equilibrio dei poteri; tutta la nostra politica successiva è stata rivolta a servirci del potere spirituale contro quello temporale. Ciò che abbiamo raggiunto ora è semplicemente un nuovo tipo d'equilibrio, anche se capisco che la nostra posizione personale su Anacreon può essere peggiorata dopo la rivoluzione su Konom.

Verisof si erge in tutta la sua altezza e anche senza la sua Toga Rossa assume la posa statuaria di Sommo Custode: — Vorrei consigliarvi di evitare gli eccessi di fiducia! Secondo me, se quella riunione tra i sovrani dei Quattro Regni avrà luogo, la Fondazione sarà spazzata via nel giro di un anno. — Così dicendo Verisof si volta e se ne va, silenzioso come è venuto. Vedi in lontananza, nella notte serena, la sua figura che rimpicciolisce fino a scomparire.

Riferisci questo incontro al Consiglio Cittadino alla nota 137.



52 ■■■■■

Il tuo nuovo piano è semplice, ma micidiale. Riesci a farti invitare a partecipare in qualità di ospite ad una battuta di caccia regale al nyak, lo sport nazionale su Anacreon. Nella confusione, con tanti arpioni che volano da ogni parte, non si può mai sapere come andrà a finire una caccia al nyak, pensi in silenzio con un ghigno truce mentre armi con cura il tuo aeroplano.

Re Leopoldo in persona presenzia alla caccia e si avventa con ardore giovanile alla guida del suo aereo monoposto sul grande animale alato. Nella confusione della stretta finale all'animale già ferito hai cura di puntare per bene l'arma e sparare al tuo obiettivo: un proiettile avvelenato colpisce in pieno petto il Re, che cade riverso sui comandi dell'aereo. Un istante dopo il velivolo si schianta in mezzo alla foresta, tra la sorpresa e l'incredulità dei cortigiani.

La morte del Re in circostanze misteriose avrà

conseguenze estremamente gravi, come potrai leggere alla nota **148**.

53 ■■■■■

Quando fai per ritirarti, camminando all'indietro come è d'obbligo su Smyrno per non ferire la suscettibilità del Reggente mostrandogli le spalle, il cerimoniere anziano ti ferma con una domanda imprevista:

— Un momento: non pretenderete mica che noi vi crediamo, vero? E così voi sareste venuto da Terminus, sottoponendovi a un lungo viaggio che comporta anche un Grande Balzo nell'iperspazio soltanto per riverire la grandezza di questo Reggente da quattro crediti?

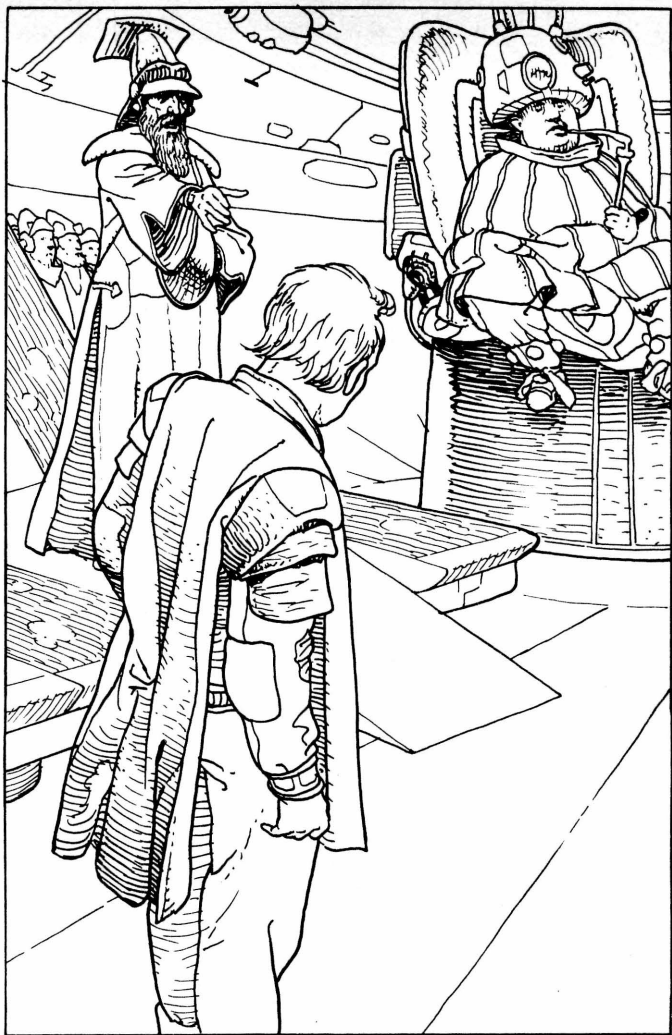
Il Reggente Spock si volta sorpreso, ma vista l'espressione truce del cerimoniere tace e si sprofonda nel trono, volgendo distrattamente lo sguardo dall'altra parte.

Ti è chiaro adesso che chi comanda davvero su Smyrno è quel gruppo di vecchi e che non ti sarà facile uscire da quella situazione senza aver spiegato i veri motivi del tuo viaggio.

Se pensi di proporre a questo punto francamente il trattato che tieni in serbo, vai pure alla nota **87**. Se non lo ritieni opportuno, puoi convincerli con qualche scusa e andartene alla nota **155** se hai almeno dieci punti di ABILITÀ e sei di CARISMA; in caso contrario devi leggere la nota **79**.

54 ■■■■■

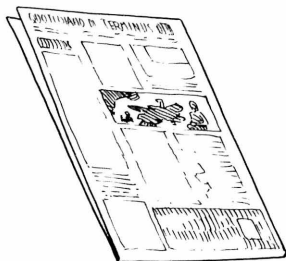
Hai avuto il coraggio di inscenare una violentissima campagna diffamatoria contro Hardin dalle colonne del tuo giornale.



Quando fai per ritirarti, camminando all'indietro come è d'obbligo su Smyrno... il cerimoniere anziano ti ferma con una domanda... (53)

Ripartisci come meglio credi un aumento di cinque punti tra CORAGGIO, DECISIONE e SPREGIUDICATEZZA. Per contro devi portare subito a zero la tua LEALTÀ sul *Diario di Gioco*.

L'eco della tua attività si diffonde e ben presto sei il più qualificato oppositore politico del Sindaco. Leggi la nota 176.



55 ■■■■

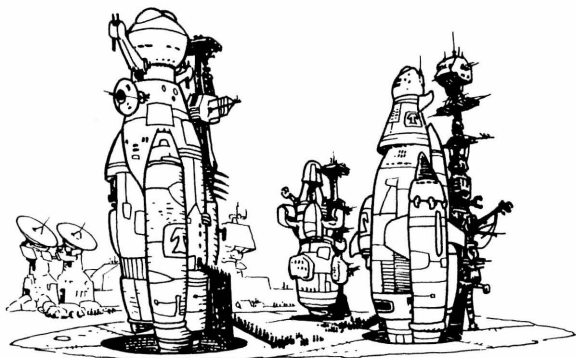
— Non dobbiamo sottovalutare l'effetto sugli altri sistemi della decisione di abbandonare i nostri Custodi su Konom — osserva Yohan Lee. — Le conseguenze per la religione propagata dalla Fondazione potrebbero essere disastrose.

— È vero — interviene Lundvig Norast — ma non dobbiamo dimenticare che i nostri Custodi su Konom sono cittadini di quel Regno, nati e vissuti lì. Sarebbe diverso se fossero uomini di Terminus, ma da sempre la nostra politica estera si è basata sul clero locale. Sono affari loro — conclude dopo una pausa. — Che se la sbrighino con il loro Re.

— In fondo si sta parlando soltanto di imporre una tassazione ai beni del Tempio, non li vogliono mica gettare in prigione — fa eco un altro tra i presenti.

Decidi allora alla fin fine di abbandonare il clero

di Konom senza sostegno alcuno da parte della Fondazione o preferisci recarti in missione segreta sul pianeta? Nel primo caso leggi la nota **81**, nel secondo vai alla nota **117**.



56 ■■■■■

Il giorno successivo decolli dallo spaziorporto commerciale di Terminus rinunciando alla partenza dalla base militare, con le insegne che ti spetterebbero in qualità di Sindaco della capitale del pianeta. Hai prenotato un biglietto di seconda classe su un'astronave di linea in partenza dalla Fondazione.

Atterri su Anacreon (annotalo, se è la prima volta, nell'opportuna tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*) e ti fai largo tra la gente che affolla il vasto spaziorporto, alla ricerca di un visafono pubblico. Dopo diversi tentativi – sono numerosi gli apparecchi guasti, perché il vandalismo ai danni dei servizi pubblici sembra purtroppo una costante spazio-temporale nella Galassia – hai composto il numero del Palazzo Reale da un visafono pubblico finalmente funzionante. Al ciambellano di turno hai chiesto un'udienza presso Sua Maestà il Re Leopold-

do, Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni, secondo le regolari procedure in uso.

Passano purtroppo ben dieci giorni e nessuno spiraglio si è aperto per incontrare il sovrano e spiegargli il tuo piano di accordo: diminuisce di tre punti il tuo TALENTO sul *Diario di Gioco*. Se non hai punteggio di doti sufficiente per questa sottrazione, leggi immediatamente come risolvere il problema alla nota **140** e ritorna poi a questo preciso punto.

Leggendo come ogni mattina il *Quotidiano di Terminus*, che giunge su Anacreon in edizione olo-trasmessa, ma che costa una fortuna (diminuisce di un'unità anche il tuo punteggio di DENARO, tenendo presenti le avvertenze della nota **140**), vieni a sapere che altre astronavi anacreoniane sono atterrate negli ultimi giorni sul tuo pianeta e si vocifera che presto tutto lo spaziorporto sarà interdetto al traffico non militare.

Non perdi tempo e – abbandonato Anacreon senza essere riuscito a strappare a Leopoldo la sospirata udienza – te ne torni su Terminus alla nota **130**.

57 ■■■■■

Poly Verisof viene ucciso dal Re di Anacreon con le sue stesse mani, senza alcun rispetto per la sua Toga Rossa. Quel che è peggio, però, è che pazzo d'odio verso la Fondazione Re Leopoldo lancia immediatamente un poderoso attacco contro Terminus.

Non ti aspettavi una reazione di questo tipo, che come conseguenza avrà sicuramente anche l'autodistruzione di Anacreon, una volta tagliato il cordone ombelicale che lo lega con il luogo dove i migliori giovani del pianeta vengono educati e dal quale proviene ogni bene.

Purtroppo proprio per questo i Custodi non avevano ancora ritenuto opportuno di prendere il controllo della flotta spaziale e degli armamenti, che nel caso di Anacreon sono ancora abbastanza numerosi per radere al suolo la Fondazione.

Vai a leggere le conseguenze della tua imprevidenza alla nota 90.



58 ■■■■

— Ebbene Rodric, veniamo ai fatti. Voi siete una potenza molto più forte della Fondazione. — Durante la studiata pausa che segue queste tue parole hai modo di osservare la soddisfazione che si dipinge sul volto dell'anacreoniano per questa tua pubblica ammissione. — Però noi possediamo l'energia atomica, mentre le vostre città si scaldano ormai soltanto a petrolio, a gas e a carbone.

Previeni un moto di ribellione di Rodric a questa affermazione, pronunciata con tono molto più aggressivo delle precedenti, e aggiungi in fretta: — No, è inutile che lo negiate. Sef Sermak è tornato qualche giorno fa da un viaggio sugli otto sistemi solari del Regno di Anacreon, prima di sbarcare sul

pianeta centrale e di visitare la vostra capitale. Mi ha riferito tutto.

— Una lurida spia... — sibila Rodric, accarezzando il disintegratore che porta nella fondina.

— Un osservatore, prego. Abbiamo fatto regolare domanda di autorizzazione all'ingresso su ciascun sistema ed abbiamo anche dichiarato i motivi della nostra venuta.

— Avrete accampato motivi di studio, immagino — commenta Rodric acido.

— Si dà il caso che fossero veramente motivi di studio: in questo momento infatti sappiamo che il vostro più grande problema è la mancanza di tecnologia. Noi ce l'abbiamo, Rodric — continui poi, con un tono più conciliante — come non pensare a un baratto?

— Cosa vorreste dire?

È il momento che aspettavi: tutto l'incontro è stato costruito in funzione di questo istante. Porta al massimo il tuo punteggio di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Gioco*.

— È semplice, non lo immaginate da solo? Noi possiamo fornirvi energia, darvi armi, rimettervi in funzione le navi da battaglia dell'epoca imperiale. In cambio vi chiediamo di non annettervi Terminus con la violenza, di rispettare la Fondazione e gli scopi scientifici per i quali fu creata da Hari Seldon.

Rodric resta qualche momento pensieroso, quindi si alza dalla poltrona in cui è seduto, appoggia il bicchiere di liquore di Siwenna e ti tende la mano dicendo: — Questa prospettiva è molto, molto interessante, signor Sindaco. Permettetemi di riferire il nostro colloquio al Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni. Avrete presto notizie sull'esito della mia relazione.

Così dicendo Rodric ti congeda alla nota **218**.

Ignorando l'avvertimento di Poly Verisof, Sommo Custode su Anacreon, la Fondazione ha deciso ufficialmente di non intervenire a sostegno del clero spazzato via da Konom e ora minacciato anche sugli altri tre Regni.

Dopo l'incontro tra i sovrani su un pianeta neutrale del Corridoio Rosso la situazione precipita: la rivoluzione infuria su tutti i Domini Esterni mentre la tecnologia, così faticosamente reintrodotta in decenni di paziente lavoro da parte della Fondazione, viene bandita e distrutta.

In capo a pochi mesi Terminus si trova solo e senza nessun ascendente a fronteggiare le minacce dei Quattro Regni, riuniti in Federazione sotto il coordinamento del Re di Konom.

Potrai leggere alla nota **239** la scontata conclusione di questa vicenda.

— Temo l'intervento della Seconda Fondazione — bisbiglia Fraeser guardandoti fisso negli occhi. — Con quei signori non ci sarà da scherzare. Non sappiamo chi sono. Potrebbero essere dappertutto.

Resti sovrappensiero e in silenzio, poi te ne vai senza aggiungere una parola. Sei letteralmente sconvolto. Questo è un fattore che non avevi minimamente previsto nella grande partita dalla quale dipende il futuro della Fondazione e tuo personale.

Incominci ad avere paura anche delle ombre e giri sempre scortato da due agenti senza divisa, ma armati di un potente disintegratore psionico.

A poco a poco non ti fidi più di nessuno dei tuoi più stretti collaboratori: amministrando dispotica-

mente il potere che ti deriva dalla tua carica di Sindaco ti sbarazzi di loro in maniera violenta o li condanni all'esilio nei più sperduti pianeti del Corridoio Rosso.

Porta al massimo il tuo punteggio di POTERE e di SPREGIUDICATEZZA, azzerando al tempo stesso le doti di LEALTÀ e CARISMA sul *Diario di Gioco*.

Prosegui la lettura alla nota **126**.

61 ■■■■

Lundvig Norast irrompe nella stanza, con il cappotto coperto di neve sulle spalle:

— Leggete qui — grida, gettando sul tavolo il giornale. — In città non si parla d'altro.

Il giornale viene subito aperto e vi curvate tutti per leggere.

— Per lo Spazio! — esclama Lee con voce strozzata. Poi si alza e si mette a passeggiare nervosamente per la stanza.

— Su Konom, chi l'avrebbe detto, su Konom...

— Ma questo è tradimento! — gridi senza riuscire a controllarti.

Sembra che il nuovo Reggente di Konom, incurante dell'appoggio avuto in passato e anche di recente dalla Fondazione, abbia deciso di imporre le tasse sulle proprietà del Tempio subito dopo la morte del vecchio Re.

Vai alla nota **141**.

62 ■■■■

Se possiedi a livello medio o alto le doti di DECISIONE e TALENTO, le cose si mettono bene alla nota **152**; in caso contrario leggi la nota **96**.

63 ■■■■■

I ragazzi sono in dubbio e Valina rotea furiosamente un boccale carico di liquido verde-azzurro cercando di incitare gli altri a riprendere a picchiarti.

Devi giocare il tutto per tutto: affermi di essere il plenipotenziario della Fondazione venuto su Smyrno per cercare un accordo che limiti la potenza di Anacreon (vai alla nota 97) oppure passi per un trafficante della Fondazione alla ricerca di nuovi contatti commerciali (leggi la nota 121)?

64 ■■■■■

Dopo aver consigliato con parole veementi ad Hardin di usare la forza per scacciare la flotta anacreoniana da Terminus, ti accomodi in silenzio su una poltrona del suo studio.

Hardin continua a sorridere con uno sguardo un po' assente. — In che modo — ti chiede — vorresti che cambiassimo la nostra politica estera? Vuoi che attacchiamo i Quattro Regni, immediatamente e tutti insieme?

Se hai almeno dieci punti tra DECISIONE, FORZA e AMBIZIONE leggi la nota 144, se ne hai almeno sette vai alla nota 240, altrimenti ripiega sulla nota 330.

65 ■■■■■

Hai elaborato un piano così rischioso, che la tua dote di ABILITÀ raddoppia immediatamente: ricordati di annotarlo sul *Diario di Gioco*.

Hai l'occasione di rivedere Hardin e Lee dopo un banchetto: li preghi di seguirti a casa tua, per comunicazioni importanti in merito alla futura po-

litica estera della Fondazione. Detto così, sarebbe difficile rifiutare, nonostante l'ora assai tarda della notte.

— Ti ascoltiamo — incomincia Lee, comodamente seduto nella tua poltrona preferita, davanti a una buona bottiglia di vino di Locris.

— Le nozioni sui macchinari dei capitecnici che abbiamo selezionato sui vari pianeti dei Quattro Regni sono puramente empiriche — esordisci, passeggiando nervosamente sul grande tappeto di lana di Konom. — Essi credono ciecamente in tutto l'apparato di superstizione che guida le loro azioni.

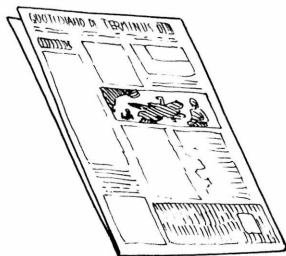
— È verissimo, siamo noi che li educiamo — interviene Hardin.

— Per riuscire ad entrare, abbiamo dovuto avvolgere i nostri doni scientifici nella più oltraggiosa delle imposture. Abbiamo fatto della scienza un ibrido che sta a metà tra la religione e la stregoneria.

— Lo sappiamo bene, e allora?

— Allora io propongo semplicemente di spingere alle estreme conseguenze questa situazione — concludi in tono enigmatico.

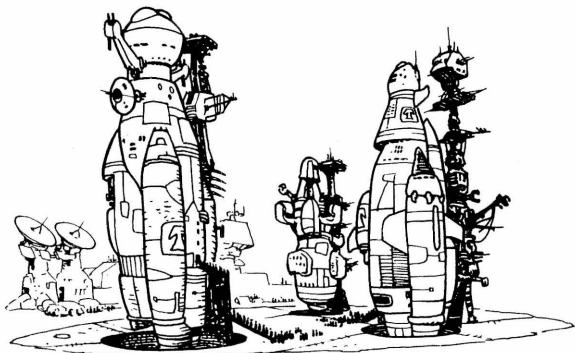
Spiegati meglio alla nota **151**.



— Ottimo, scrivo subito la tua nomina a direttore:

presentati oggi stesso nel Palazzo della Stampa, dall'altra parte rispetto alla piazza dell'Enciclopedia — conclude Hardin lieto della tua decisione.

Aggiungi un punto di POTERE e un punto di SUCCESSO sul *Diario di Gioco* e prosegui con la lettura della nota 20.



67 ■■■■■

Sei giunto allo spaziorpoto di Konom a tempo di record, grazie alla potente spinta dei nuovi motori iperatomici montati per la prima volta su quest'astronave di servizio. Annota nell'opportuna sezione del *Diario di Gioco* riservata ai *Pianeti visitati* questo viaggio, a meno che tu non lo abbia già fatto in precedenza.

Ti incontri con il Sommo Custode della Fondazione in casa di gente fidata, alla nota 99.

68 ■■■■■

Ti accosti ancor più al letto di Lee e ascolti i suoi consigli.

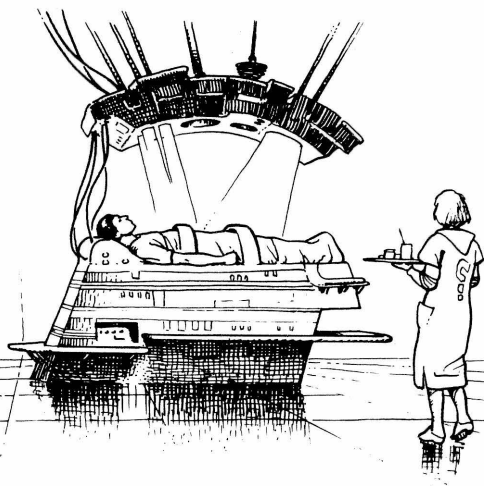
— Lo sai, io sono per le misure drastiche. La mia prigionia in questo ospedale ti dimostra la mia impulsività — esordisce. — Non riesco a capire perché dobbiamo perdere tempo. Noi dobbiamo eliminare subito la minaccia anacreoniana su Terminus.

Scrolli la testa in segno di assenso. — Lee, non cambierai mai. Non hai mai imparato da Hardin l'arte sottile di aggirare gli ostacoli.

— Non è il mio modo di combattere — borbotta Lee di rimando.

— Sí, lo so. Ed è forse per questa ragione che sei l'unica persona di cui Hardin si fidi ciecamente.

— È vero anche il contrario. Anch'io mi fido ciecamente di lui. E lui è il capo: vede piú avanti di noi. Non è che noi, io e te, non siamo capaci di vedere la soluzione: è che non riusciamo a comprendere bene il problema. Per questo, se vuoi ascoltarmi, dovrai correre subito da Hardin e stargli vicino. Prendi il mio posto, non lasciarlo un momento. Ha



sempre tanto bisogno di una persona fidata che metta in esecuzione le sue geniali intuizioni.

Non ti passa nemmeno per la mente, a questo punto, di contraddire Lee. Prima di seguire il suo consiglio e di recarti dal Sindaco, però, prendi il tempo per leggere la nota **242**.



69 ■■■■■

Esprimi il tuo parere al Sommo Custode di Konom, ricordandogli che la Fondazione non è mai intervenuta in maniera cruenta nei destini degli altri pianeti. Non ti sembra possibile, pertanto, cercare di assassinare il Reggente di Konom nei pochi giorni che mancano alla sua incoronazione.

Il Sommo Custode si tappa le orecchie dall'orrore e – invocando lo Spirito Galattico – pronuncia parole di maledizione contro la violenza. Poi ti spiega la sua idea, alla nota **147**. Prima di leggerla, però, sottrai quattro punti di **ASTUZIA**, tre di **COMPE-TENZA** e due di **TALENTO** (leggi la nota **140** se non hai punteggio sufficiente) per non aver avuto tu questa stessa idea.

70 ■■■■■

Re Leopoldo ti guarda con espressione sempre più stupita e interrogativa, ma nonostante ciò persisti nel tuo mutismo.

— Ma non è possibile — sbotta poi, visibilmente alterato. — Io vi ho proposto l'universo e voi non mi rispondete nemmeno. Ma che razza di viscido mollusco plebeo siete?

Cerchi di rimpicciolirti al cospetto del sovrano fuori di sé dalla rabbia. Perdi tutti i tuoi punti di **DECISIONE** e **INTUIZIONE** sul *Diario di Gioco*.

Prosegui alla nota **236** se accetti la proposta, vai alla nota **282** se la rifiuti. Attenzione, però: per quest'ultima scelta devi avere almeno un punteggio medio di **RESISTENZA**.

71 ■■■■■

La tua idea è suggestiva, ma non facile da mettere in pratica. Sarà assai rischioso spiegare, a gente che proviene da Smyrno o da qualcuno degli altri pianeti, i dettagli per la preparazione della radioattività sintetica per la cura del cancro chiamandolo "sommministrazione del Cibo Sacro" oppure il sistema di funzionamento delle barre moderatrici di una centrale nucleare parlando di "intervento dello Spirito Galattico".

Se hai le doti adatte, e cioè **ABILITÀ** e **TALENTO** entrambe a livello alto, ti viene in mente il modo per farcela alla nota **157**, in caso contrario devi leggere la nota **289**.

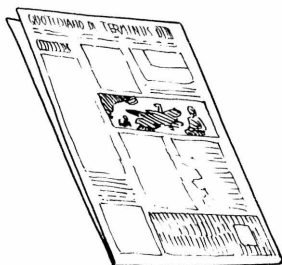
72 ■■■■■

Poco giova alla causa di Hardin il tuo contributo.

L'intempestività di alcune tue uscite sul *Quotidiano di Terminus* rischia di far cadere il Sindaco su una votazione di poco conto al Consiglio Cittadino. Non hai decisamente le doti adatte per sostenere un ruolo così delicato nella battaglia politica che si è scatenata.

Perdi metà dei tuoi punti di INTUIZIONE sul *Diario di Gioco*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Recati poi alla nota **134**.



73 ■■■■■

Per i barbari dei Quattro Regni – ansiosi di disporre delle conquiste tecnologiche della Fondazione, ma assolutamente incapaci di comprenderle – la scienza è divenuta simile alla mitologia.

Consigli il Sindaco di incoraggiarli su questa strada e di aiutare questo processo, nel senso di seguire la linea di minore resistenza (leggi la nota **29**), o ti sembra meglio chiarire bene la differenza tra scienza ed esoterismo, avviando un ampio piano di diffusione a tutti i livelli della cultura universitaria anche sugli altri pianeti per mezzo di sedi distaccate dell'ormai celebre Università di Terminus (prosegui in questo caso alla nota **145**)?

74 ■■■■

Giunto su Anacreon con un falso passaporto commerciale, ti comporti in tutto e per tutto come un semplice osservatore: non ritieni certo utile presentarti al Palazzo Reale come capo di una nazione nemica, oggetto delle brame di Anacreon.

Tuttavia, approfittando di un'udienza che il Re concede ogni mercoledì ai suoi sudditi, ti mescoli alla folla e ti trovi a meno di cinque metri da lui nel grande salone scintillante di luci laser.

Se hai doti di **ASTUZIA** e di **CORAGGIO** a livello alto prosegui alla nota **266**; se sussiste una sola delle due condizioni vai alla nota **168**, in caso contrario alla nota **32**.

75 ■■■■

Non hai diritto nemmeno a un regolare processo. Il Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni, informato tramite una trasmissione privata via ultraonde del tuo tentativo di attentato, decreta la tua condanna a morte, che viene eseguita all'alba di quello stesso giorno a bordo della nave anacreoniana che volevi far saltare su Terminus.

Purtroppo da morto non puoi seguire lo sviluppo della storia della Fondazione. La tua avventura termina qui, ricomincia da capo seguendo una strada più promettente.

76 ■■■■

Ti avvicini a Yohan Lee, disteso nel suo letto di ospedale. Gli stringi la mano senza parlare, mentre una lacrima di commozione spunta nei tuoi occhi. Sei sinceramente dispiaciuto di vederlo in quello sta-



... ti mescoli alla folla... nel grande salone scintillante di luci laser. (74)

to, perché sai quanto Lee abbia fatto per la vostra causa. Aumenta di due unità il tuo punteggio di LEALTÀ sul *Diario di Gioco*.

Se hai ora almeno dieci punti tra TALENTO e LEALTÀ, leggi la nota 261, altrimenti vai a leggere la nota 90.

77 ■■■■■

Vista la decisa opposizione di Hardin e Lee al tuo progetto di portare il pane della scienza ai Quattro Regni, già tributari della tecnologia della Fondazione, non ti resta che dissociarti dal loro partito e tentare di scavalcarli raccogliendo consensi su Terminus in occasione delle prossime elezioni.

Azzera innanzitutto il tuo punteggio di LEALTÀ sul *Diario di Gioco* e porta invece al massimo valore la tua SPREGIUDICATEZZA.

Ti presenti alle elezioni con un programma politico ben definito nel senso degli aiuti scientifici ai Quattro Regni: se hai almeno diciannove punti tra POTERE, AMBIZIONE, ASTUZIA e CARISMA i sondaggi ti danno in testa alla nota 39; in caso contrario le cose sembrano mettersi male: dopo una riunione con i tuoi più fidati collaboratori per la messa a punto della campagna elettorale, prosegui alla nota 323.

78 ■■■■■

Hai perlomeno la soddisfazione di saltare alla gola del Re di Anacreon e di riuscire a soffocarlo prima che le pistole laser delle sue guardie ti inceneriscano.

Nonostante questo tuo gesto eroico, però, non verrai ricordato tra i padri della Fondazione, che con le tue scelte poco oculate hai fatto conquistare

dal malvagio Wienis, fratello del defunto sovrano e suo successore sul trono di Anacreon.

Hai sbagliato proprio strada, ricomincia da capo.

79 ■■■■■

I sei vecchi non accettano le tue parole, poiché temono che tu stia macchinando qualcosa ai danni del Reggente Spock, cioè ai loro danni. Per questa ragione nella grande sala dove il Reggente ti ha concesso udienza vengono fatti entrare tre cani mostruosi, incroci di specie che non sono riportate nemmeno sull'*Enciclopedia Galattica*. Un brivido di terrore ti percorre la schiena mentre i sei vecchi e il Reggente stanno per ritirarsi dalla stanza e sciogliere i cani.

Se volti in fretta le pagine, forse sei ancora in tempo per dire qualcosa alla nota **41** prima che chiudano per sempre la porta.

80 ■■■■■

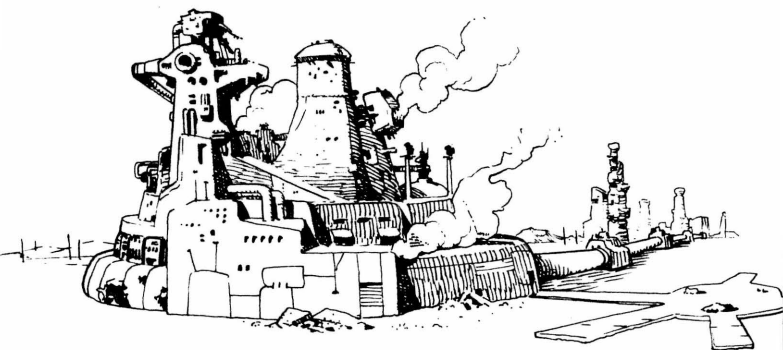
Raduni i dissidenti del partito di Hardin in una cantina fuori città ed esponi il tuo piano. Aumenta di quattro punti il tuo CARISMA, ma azzerla la tua LEALTÀ sul *Diario di Gioco*.

Il nuovo partito viene formato alla fine della riunione e comincerà la sua attività ufficiale il giorno successivo. Non c'è possibilità né desiderio da parte vostra di giungere ad alcun compromesso con Hardin e i suoi. Francamente, è solo per riguardo ai servizi da lui resi alla città che cercate di offrirgli una facile via d'uscita, anche per tranquillizzare la coscienza di alcuni dei membri più giovani della vostra frangia.

Il vostro programma politico è chiaro: tutti i rapporti pacifici con i Quattro Regni devono cessare

immediatamente e Terminus deve diventare – grazie alla sua tecnologia – la potenza più temuta della Periferia della Galassia.

Se hai un punteggio di POTERE medio o alto e al tempo stesso una DECISIONE alta vai alla nota 128, altrimenti leggi la nota 38.



81 ■■■■■

La Fondazione, su tuo suggerimento, ha deciso di abbandonare al loro destino i Custodi su Konom. Come era facile sospettare, la tassazione dei beni del Tempio è stata solo il primo passo imposto dal Reggente. Una volta consacrato Re – e divenuto quindi semidio agli occhi del suo popolo – il malvagio sovrano di Konom non perde tempo e in pochi mesi smantella sistematicamente ogni vestigio dell'organizzazione religiosa sul suo pianeta. Poco importa se con la scomparsa dei Custodi – alcuni fuggiti, altri imprigionati – gli impianti nucleari e tutta la rimanente strumentazione ad alto contenuto tecnologico non avranno più manutenzione e deperiranno.

Konom è perduto per sempre al predominio della Fondazione.

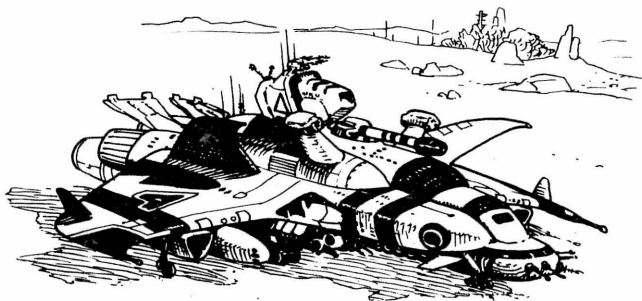
Sottrai sedici punti dal *Diario di Gioco*, da prendere a tua scelta tra le doti di SUCCESSO, INTUIZIONE e ASTUZIA. Se non hai punteggio sufficiente per effettuare la sottrazione, leggi la nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Purtroppo le brutte notizie continuano a bussare alla tua porta, nel caso specifico con un ticchettio furtivo sul portone di casa, una calda notte dell'estate di Terminus, mentre te ne stai tranquillo, ignaro di quello che sta per succedere. Potrai leggere maggiori dettagli alla nota **51**.

82 ■■■■■

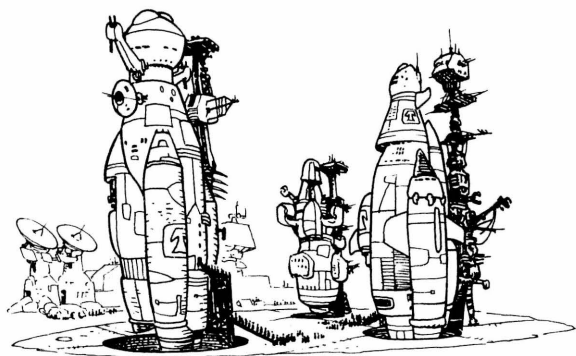
È giunto il momento della decisione: hai campo libero per attuare il tuo progetto.

Per scacciare le astronavi di Anacreon da Terminus puoi seguire due tattiche fondamentalmente diverse: attaccare direttamente la loro base sul tuo pianeta (vai in questo caso alla nota **46**) oppure compiere un'azione a sorpresa contro il Palazzo del Re di Anacreon spostando la guerra sul suo stesso territorio (vai alla nota **206**).



Hai dovuto concentrarti molto per arrivarci, ma il senso del discorso di Manos Kamari è questo: nell'intento di ottenere la devozione assoluta dei loro popoli, i sovrani dei Quattro Regni hanno accettato la religione della scienza e adesso chiedono di essere resi simili a divinità. Questa stessa religione è il cap-pio che si stanno stringendo da soli al collo, poiché affida la linfa vitale della loro civiltà, l'energia atomica, nelle mani del clero, che prende gli ordini dalla Fondazione e non certo da loro.

Prosegui la lettura alla nota 19.

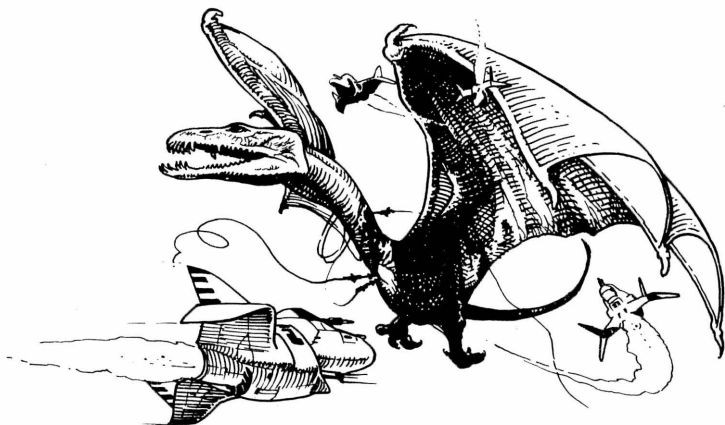


Purtroppo il trucco non ha funzionato. Re Leopoldo si accorge del minuscolo termorecettore che hai incastrato tra le pietre del suo anello, prima che tu abbia potuto farne uso. Si insospettisce immediatamente e ordina una severa indagine tra tutti gli stranieri presenti su Anacreon.

La sua polizia segreta, famosa per brutalità e de-

cisione, non scherza: solo in seguito ad un colpo di fortuna riesci a sfuggire dall'affollato spazioporto prima che tutti i voli interplanetari vengano banditi. Aggiungi tre punti alla tua FORTUNA sul *Diario di Gioco*.

Riesci così a rientrare a Terminus, ma un'amara sorpresa ti attende alla nota **130**.



85 ■■■■■

Perdi quattro punti di FORTUNA, tre di CARI-SMA e uno di ABILITÀ (se non hai punteggio sufficiente per eseguire le sottrazioni, leggi la nota **140** e ritorna poi a questo punto) per la sfortunata coincidenza di esserti trovato su Anacreon alla caccia al nyak nella quale ha perso la vita Re Leopoldo.

La sua successione presenta qualche problema, perché il prescelto in linea gerarchica è il giovanetto suo nipote, anche lui – come il nonno – di nome Leopoldo, soggetto però alla reggenza di suo zio Wienis, fratello dell'erede al trono defunto prima di diventare Re.

Ti è subito chiaro che Wienis cerca di far in modo di preparare la successione a suo figlio Lefkin, che ha ereditato gli occhi azzurri della madre, ma ha il naso adunco e un difetto all'occhio sinistro che lo fanno somigliare terribilmente a suo padre.

Le istruzioni che dai via ultraonde al Sommo Custode di Anacreon, con il codice crittografico segreto riservato ai messaggi di importanza capitale, sono molto semplici: leggile in chiaro alla nota **101**.

86 ■■■■■

Hai dato il segnale e i tuoi uomini hanno piazzato il potente esplosivo plastico sotto la grande nave della flotta anacreoniana. Purtroppo il lieve rumore dovuto all'innesco dell'esplosivo viene captato da un trasduttore sonar della nave, sicché l'allarme scatta immediatamente. Siete circondati in pochi attimi da un nugolo di soldati armati con mitraglie laser molto piú potenti dei vostri disintegratori. Non c'è niente da fare se non arrendervi o fare gli eroi: se hai un alto punteggio di **DECISIONE** e **INIZIATIVA** vai alla nota **170**, altrimenti leggi la nota **264**.

87 ■■■■■

Provi a esporre le linee essenziali di un trattato di commercio di materiali tecnologici che la Fondazione vorrebbe concludere con Smyrno. I presenti ti ascoltano appena, evidentemente sono assai lontani dal problema.

Se ritieni di lasciar perdere e – depositata una copia del trattato – ritirarti tranquillamente senza sollecitare la firma, leggi la nota **155**. Se al contrario insisti dicendo che non intendi muoverti di lí fino a

che la questione non sia stata esaminata a fondo, vai alla nota **79**.

Attenzione però! Se le doti di INTUIZIONE, SUCCESSO e TALENTO sono in questo momento tutte e tre a livello basso, le alternative precedenti non si applicano: non hai scelta e devi leggere la nota **103**.

88 ■■■■■

Purtroppo la tua attività viene considerata con molta poca condiscendenza da qualcuno che è assai vigile. Chi sorveglia il Piano Seldon non è contento della piega che stanno prendendo gli eventi, perché teme che la spinta psicostorica venga deviata dall'obiettivo principale e dai binari tracciati dagli studi del Maestro.

Se hai le tre doti di TALENTO, INTELLIGENZA e INTUIZIONE a livello medio o alto, sarai però un osso duro da scalzare: leggi la nota **160**; in caso contrario è tutto più semplice per i tuoi avversari: vai alla nota **10**.

89 ■■■■■

Sei tornato ancora una volta da Hardin e Lee per esporre le linee definitive della tua politica estera: — Certo, è meglio prendere per Custodi le loro stesse persone: una religione imposta dall'esterno non funzionerebbe — concludi, abbassando il capo.

I due, profondamente convinti della bontà di questa decisione, si scambiano un'occhiata di intesa ed apprezzano la tua autocritica: aggiungi per questo un punto di LEALTÀ sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota **157**.

90 ■■■■■

La rappresaglia di Anacreon è immediata e tremenda. Sotto il comando del principe Wienis un'imponente flotta da guerra, comprendente venti grandi astronavi, fa rotta su Terminus e rade al suolo ogni forma di vita. La storia della Fondazione è finita per sempre.

La tua miope idea politica di misurarti con Anacreon ha portato frutti nefasti. L'avventura termina qui, ricomincia prestando maggiore attenzione alle conseguenze delle tue scelte.

91 ■■■■■

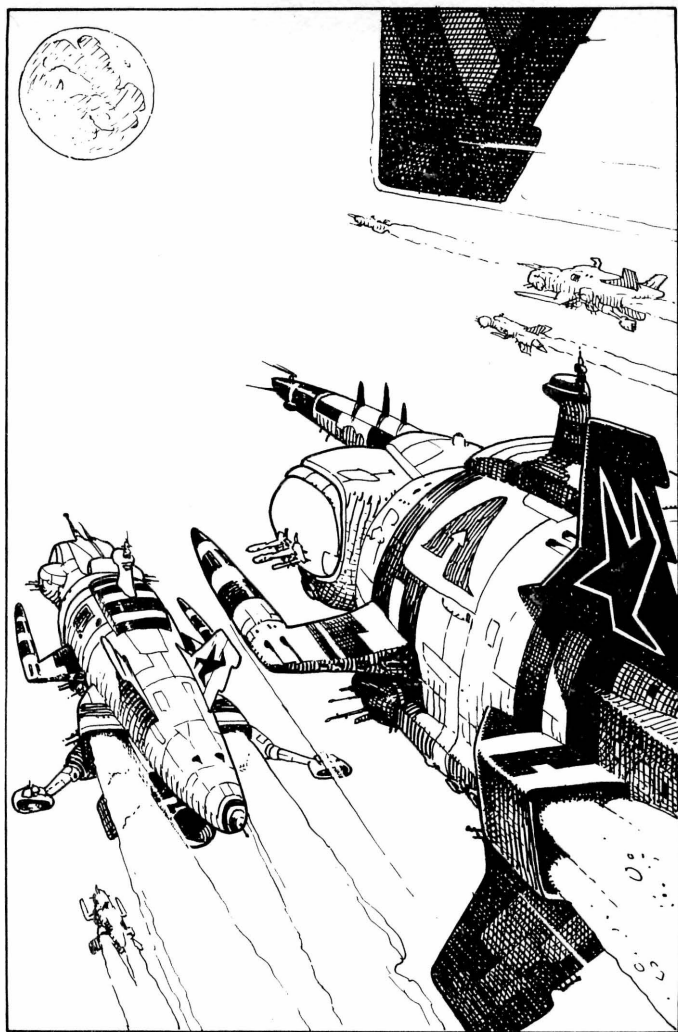
Dallo spazioporto di Smyrno, prima di decollare, ti metti in contatto via ultraonde con Salvor Hardin. Il Sindaco è estremamente contrariato dal tuo comportamento e dalla scarsità dei tuoi risultati.

Togli quindici punti dal *Diario di Gioco*, che potrai sottrarre a tuo piacimento tra le doti di ABILITÀ, COMPETENZA, INIZIATIVA, SUCCESSO, TALENTO. Se non ti fossero sufficienti i punteggi presenti, leggi la nota **140** e poi ritorna a questo punto.

Se dopo questa energica strigliata sei disposto a correre qualche rischio per non tornare sulla Fondazione senza un trattato firmato, vai alla nota **33**, in caso contrario preparati alle manovre di decollo alla nota **301**.

92 ■■■■■

Sei deciso a giocarti il tutto per tutto nella consultazione elettorale (vai alla nota **238**) o pensi a una mossa sleale, facendo intervenire il Re di Anacreon



... un'importante flotta da guerra, comprendente venti grandi astronavi, fa rotta su Terminus... (90)

al tuo fianco per scalzare Hardin (prosegui alla nota 326)? Attenzione però: puoi seguire la seconda alternativa solo se possiedi un'alta SPREGIUDICATEZZA.

93 ■■■■■

— Vogliamo eliminare Salvor Hardin, non la Fondazione. Se ci darete una mano, avrete pieni poteri su Terminus. Abbiamo un piano: se siete d'accordo, raggiungerete la Fondazione insieme con due nostri agenti...

Ti fidi delle parole del ciambellano del Re di Anacreon e accetti di cercare di far fuori Salvor Hardin? Se sí, prosegui alla nota 31, se invece ti ribelli leggi la nota 107.

94 ■■■■■

Hai deciso di recarti su Anacreon per parlare con il sovrano. Segna questo viaggio – se non lo hai ancora mai fatto – nell'opportuna tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

Non vai però direttamente sul pianeta dal quale il Regno prende il nome. Vi arrivi dopo alcuni giorni perché ti sei preso il tempo per fermarti su numerosi pianeti del suo sistema, onde farti un'idea delle condizioni di vita locali.

Durante il viaggio ti sei reso conto della vastità del Regno. Eppure non è che un granello di sabbia, paragonato all'Impero Galattico del quale una volta era parte. Il pianeta centrale, Anacreon, è il più grande e il più popolato: tutti gli altri sistemi solari si uniformano ai suoi usi e costumi.

Sbarchi finalmente su Anacreon alla nota 24 e riesci in poco tempo ad avere accesso al sovrano.



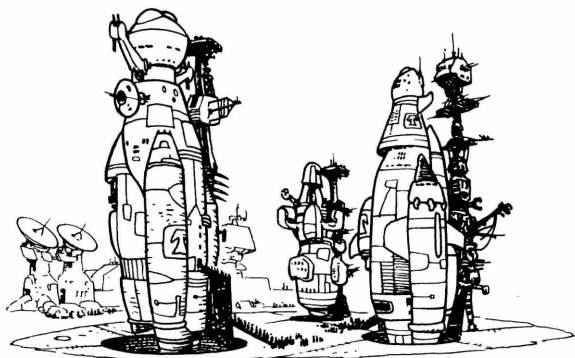
95 ■■■■

Sentite le tue istruzioni, i Sommi Custodi ritornano ai loro rispettivi pianeti. Il colloquio di Poly Verisof, rappresentante della Fondazione su Anacreon, è però molto spiacevole: Re Leopoldo lo accusa a più riprese di voler fomentare la rivoluzione per il solo fatto che non offre collaborazione predicando nel suo Tempio l'obbedienza al monarca.

Dopo alcuni episodi di violenza, stroncati dalla polizia segreta di Anacreon, Verisof è convocato nuovamente dal Re. Prima di recarsi a questa penosa udienza, sappi però che il Sommo Custode ti ha mandato un messaggio segreto via ultraonde. Il messaggio è codificato secondo il sistema crittografico standard per le comunicazioni di più alto livello di segretezza della Fondazione, e già questo ti dà un'idea della sua delicatezza.

Solo se in questo momento hai più di dieci punti di INTUIZIONE e se lo hai già incontrato una volta in precedenza puoi passare in gran segreto dal discepolo prediletto di Muller Holk, all'Istituto di logica dell'Università di Terminus, per chiedere lumi: lo troverai alla nota **217**. Ritornerai poi in questo punto preciso.

Se lo ritieni utile e se sei capace di decifrarlo, leggi il messaggio alla nota **313**; in caso contrario, vieni a conoscere il contenuto dell'incontro tra Verisof e il Re di Anacreon alla nota **35**.



96 ■■■■■

La tua proposta è stata giudicata molto interessante dal Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni, che ti ha invitato in visita ufficiale sul suo pianeta adducendo motivi di buon vicinato, desiderio di rinsaldare amicizie e verificare comuni volontà di intenti, e altre vuote formule diplomatiche.

Hai accettato subito, naturalmente, e te ne sei molto vantato in Consiglio Cittadino: aumenta di tre punti la tua **COMPETENZA** e di un'unità il tuo **TALENTO**.

Una volta sbarcato su Anacreon (ricordati di segnarlo - se non lo hai ancora mai fatto - nell'opportuna tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*) ti sei purtroppo reso conto che le cose stavano un po' diversamente da come avevi previsto.

Sei stato scortato come un prigioniero dallo spazioporto fino al cospetto di Sua Maestà Re Leopoldo. Senza nessun commento ti ha posto davanti un trattato da firmare, traboccante di timbri e di cerallacche. Lo leggi con trepidazione, trattenendo il respiro. In un attimo ti sono chiare le sue mire: vuole la vostra tecnologia, ma non è disposto a cedere sul controllo del pianeta.

Non acconsenti, naturalmente, a firmare e finisci rinchiuso nella più tetra delle prigioni di Anacreon alla nota **286**.

97 ■■■■■

La tua spiegazione sembra aver convinto sulle prime i giovanotti, che ti lasciano andare guardandoti però con molto sospetto.

È il caso di tagliare la corda a tutta velocità, prima che ci ripensino, dirigendoti verso il Palazzo del Reggente di Smyrno alla nota **139**.

98 ■■■■■

— Abbiamo incrociato un nyak enorme nelle regioni selvagge di Samia. Non ne avevo mai visto uno simile. L'abbiamo inseguito per almeno due ore, percorrendo più di millecinquecento chilometri. Poi mi sono spostato in direzione del sole lanciandomi in picchiata. Risalendo l'ho colpito proprio sotto l'ala sinistra. Sembrava impazzito, volava qua e là. Mi sono piazzato alla sua sinistra aspettando che venisse giù. È precipitato ed è passato vicinissimo, ma purtroppo l'ho mancato. Non riesco ancora a perdonarmelo.

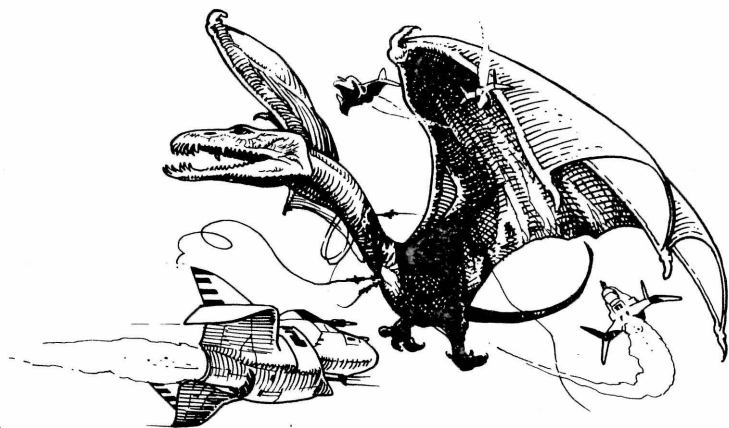
Questo è il racconto che fai in una taverna di Anacreon della sfortunata partita di caccia. I pre-

senti, tutti appassionati intenditori di questo tipo di caccia, se ne vanno scuotendo il capo.

Dimezza subito i tuoi punti di ABILITÀ, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Hai capito abbastanza delle abitudini anacreoniae e puoi tornartene sulla Fondazione per dare inizio all'azione vera e propria che hai in mente per incominciare a trattare con la potenza straniera.

Prosegui la lettura alla nota 30.



99 ■■■■

La situazione è disperata. È già chiaro che le tasse sono soltanto il primo passo che porterà poi all'abolizione dell'autonomia del clero e alla distruzione della gerarchia religiosa. Il Sommo Custode è seriamente preoccupato per il male – spirituale e materiale – che si impadronirà della sventurata popolazione del sistema di Konom. Continua a torcere la testa e ad invocare ogni poche parole lo Spirito Galattico.

Tu vedi il problema da un punto di vista diverso e

molto più realistico. Secondo i calcoli del Piano Seldon, la Fondazione avrebbe dovuto raggiungere a questo punto il predominio sui Regni confinanti nei Domini Esterni ed essere sul punto di confrontarsi, nel suo piano di espansione verso il centro della Galassia, con i resti del vecchio Impero Galattico, il quale, pur debole e corrotto, è ancora incomparabilmente potente.

Certo è che la psicostoria è inadeguata per definire le azioni individuali, come la termodinamica per descrivere il moto di una singola molecola: pertanto non è possibile prevedere qualche piccola deviazione che – se amplificata in maniera adeguata – può avere un risultato catastrofico. L'idea del Reggente di Konom di sbarazzarsi della religione sul suo pianeta è appunto una di queste tendenze pericolose e imprevedibili.

Se ritieni di intervenire a qualsiasi costo per eliminarla, leggi la nota **147**, in caso contrario prosegui alla nota **69**.

100

Arriva improvvisamente un corriere trafelato, che entra spalancando la porta dello studio del Sindaco, dove vi trovate in riunione. Con la voce ancora rotta dalla fatica della corsa racconta a Hardin e a tutti i presenti di come ormai i giovani fedeli alla causa abbiano preso possesso dello spazioporto, della stazione di telecomunicazioni galattiche, della sede del *Quotidiano di Terminus* e di altri quattro o cinque punti chiave della città.

Un unico grido di gioia si leva da tutte le bocche. Corri a prendere una bottiglia, che avevi portato appositamente per festeggiare questo momento.

— Ah, vino di Locris! — esclama Salvor Hardin

compiaciuto. — Antica riserva delle cantine imperiali.

— È stato imbottigliato dieci anni prima della rivolta zeoniana — rispondi. — Ma non sarebbe meglio aspettare anche l'arrivo di Yohan Lee per brindare?

In quell'istante la porta si spalanca di nuovo ed entra un altro dei vostri uomini, questa volta con la faccia stravolta. Evidentemente è latore di una gran brutta notizia.

Deponi il bicchiere, dimentica il brindisi e recati subito alla nota **34** per scoprire cos'è successo.

101 ■■■■■

Se il Reggente Wienis avrà l'ardire di toccare il ragazzo che siede sul trono di Anacreon, la Fondazione interverrà imprigionandolo e processandolo davanti ad una corte ecclesiastica per i suoi crimini. Il discorso si conclude con una specie di sigillo che garantisce l'autenticità della trasmissione e lo schermo ritorna opaco.

Poly Verisof, Sommo Custode e rappresentante della Fondazione su Anacreon, nella cella più segreta del Tempio di Argolid annuisce gravemente: è d'accordo in tutto con i tuoi ordini.

Aumenta di un punto il tuo CARISMA sul *Diario di Gioco* per il riconoscimento e dimentica alla svelta tutta questa vicenda.

Come se non ne avessi abbastanza, un altro guaio si profila, purtroppo, alla nota **61**.

102 ■■■■■

Non sai come fare a proporre l'alleanza con Anacreon ai tuoi concittadini, giacché è evidente che la

flotta anacreoniana non si staccherà dal suolo di Terminus.

Se possiedi **FORZA** o **TALENTO** a livello alto leggi pure la nota **292**, in caso contrario passa alla nota **40**.

103 ■■■■■

Hai preso una posizione estremamente dura sulla questione del trattato. Hai offeso il Reggente, dandogli dell'idiota, nonché i vecchi cerimonieri, chiamandoli incompetenti.

In realtà sono loro sei i veri signori del sistema di Smyrno. Le conseguenze della tua imprudenza ti saranno chiare alla nota **79**.

104 ■■■■■

Hai chiesto un colloquio a Salvor Hardin dopo la tua sconfitta alle elezioni.

Hardin osserva dalle finestre del suo studio il tuo arrivo a bordo di un trabiccolo a tre ruote. Una volta entrato nella stanza e dopo i primi convenevoli, il discorso si fa assai concitato.

Lo accusi di avere rovinato la tua carriera politica e lui, di rimando, accusa te di averlo tradito. Volano parole grosse e purtroppo venite alle mani. Pur essendo Hardin un tipo atletico, non può avere la meglio con un colosso come te.

Leggi alla nota **8** le conseguenze della tua bravata.

105 ■■■■■

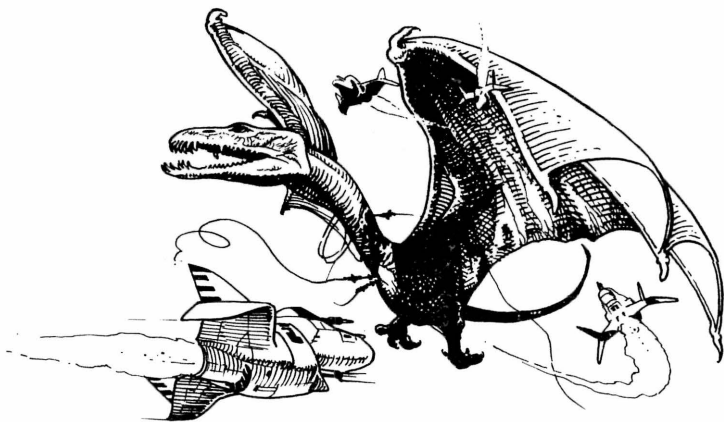
Si era già sparsa la voce che tu avresti partecipato alla battuta di caccia al nyak su Anacreon ed erano

già stati fatti numerosi preparativi per accoglierti degnamente. Per questa ragione, al momento dell'arrivo dell'ologramma con il tuo rifiuto a partecipare, nessuno crede alla scusa, che poi corrisponde a verità, della tua mancanza di coraggio nell'affrontare la prova fisica della caccia su un piccolo aereo monoposto: tutti si scervellano per cogliere il sottile significato politico del tuo rifiuto e la tua immagine ne esce assai malconcia.

Diminuisce di otto punti sul *Diario di Gioco*, presi nelle proporzioni che preferisci, dalle doti di CARISMA, TALENTO, SUCCESSO e COMPETENZA.

Se non hai punteggio sufficiente per effettuare la sottrazione, passa subito a leggere la nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Leggi quindi la nota **127**.



106 ■■■■

— Avete ragione, forse è meglio rinunciare alla violenza — hai riconosciuto a capo chino.

Diminuisce di sette punti con una ripartizione a tua scelta i punteggi di CARISMA, SUCCESSO e AMBIZIONE sul *Diario di Gioco* e azzerà completamente le doti di INTUIZIONE e ASTUZIA, prima di andare ad ascoltare la diplomazia di Hardin alla nota 312.

107 ■■■■■

Ti ribelli al piano e affermi solennemente che non tradirai mai il Sindaco Hardin. Aumenta al massimo del punteggio le tue doti di LEALTÀ e RESISTENZA per questa risposta.

— In tal caso distruggeremo la Fondazione prima che gli altri tre Regni abbiano il tempo di muovere una sola nave! — esclama il Re di Anacreon.

Dalla sua espressione ti rendi conto che non scherza: estrae dalla tasca della tunica un piccolo comando. La sua mano, distante molti anni-luce dal Tempio di Valerid su Lucreza, può manovrare quel comando: alla velocità istantanea delle ultraonde un altro meccanismo scatterebbe allora sulla nave ammiraglia della flotta anacreoniana pronta a partire per bombardare Terminus. Devi impedirlo. Slanciati alla nota 78.

108 ■■■■■

— I Quattro Regni! — incomincia Lee con una voce ridotta a un filo. — Regni! Ai vecchi tempi erano prefetture, divisioni cioè di una stessa provincia, che a sua volta faceva parte di un settore, e il settore era un elemento di un quadrante, che era parte dell'Impero Galattico che tutti li comprendeva. Ma l'Impero ha perso ormai il controllo...

Si interrompe in preda a una crisi profonda. Si

vede che il suo fisico è assai debilitato. Dopo qualche minuto riapre gli occhi con un'espressione molto strana.

— Mettiamoli uno contro l'altro — ti grida quasi in tono di supplica — non perdiamo tempo, scacciamo Anacreon dal nostro pianeta!

Guadagna subito due punti di COMPETENZA sul *Diario di Gioco*.

Lee non aggiunge altro, ma si protende verso di te, lasciandosi cadere nelle tue braccia. Passa alla nota 275.

109 ■■■■■

E	P	N	E	A	A
R	N	V	O	E	T
T	O	R	S	T	A
I	D	G	U	A	R
A	E	A	T	I	T
P	E	E	L	C	L

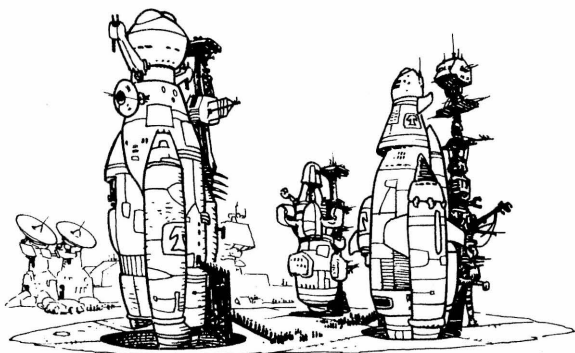
Se non hai idea di quale sia il numero della prossima nota da leggere, non c'è niente da fare: purtroppo devi recarti alla nota 125.

Molti sono gli epigrammi attribuiti ad Hardin. Una buona parte sono apocrifi. Tuttavia questo è proprio vero, giacché lo hai sentito con le tue orecchie e te lo ricorderai per tutta la vita.

Al tuo rifiuto a seguirlo, la faccia di Hardin si rabbuia e la frase con cui ti bolla si scolpisce per sempre nella tua memoria: «Chi non capisce quando si trova davanti a un'occasione unica nella vita, può fare a meno di continuare ad aspettarla.»

È evidente che la tua prudenza ha gettato al vento ogni speranza di concludere con successo questa avventura.

Ricomincia, se vuoi, da capo la lettura del libro.



E così parti per Smyrno. L'affollato spaziorporto della capitale del pianeta ti accoglie in una giornata fredda d'autunno: il tempo è sempre così su Smyrno, a causa della debole intensità del suo sole morente. Per prima cosa ti fai annunciare al Reggente

Spock, nominalmente legato dell'Imperatore, ma di fatto signore assoluto del pianeta: annota sul *Diario di Gioco* il nome di Smyrno tra i *Pianeti visitati*. Incontrerai il Reggente Spock alla nota **173**.

112 ■■■■■

Passati alcuni giorni, ti rechi a colloquio privato da Salvor Hardin. Senza perifrasi, incominci subito a chiedergli di affidare a te il ruolo di suo braccio destro al posto di Lee, immobilizzato per un bel po' di tempo in un letto di ospedale.

Hardin ti guarda con espressione pensierosa. Sai che è un profondo conoscitore dell'animo umano e che – pur essendo ancora giovane – è dotato di eccezionali doti di capo.

In effetti sta proprio misurando le tue doti: se hai un livello di CARISMA medio o alto e non meno di tre punti di INIZIATIVA, recati alla nota **256**; se una sola di queste due condizioni è vera vai alla nota **48**; se purtroppo non possiedi nessuna di queste doti in quantità sufficiente, devi proprio leggere la nota **185**.

113 ■■■■■

La padrona di casa vi indica una botola, proprio sotto il tavolo della cucina: vi affrettate a scappare prima che la porta di casa venga aperta con la forza. La Toga Rossa è appena scivolata sotto la botola, quando cinque uomini armati irrompono nella cassetta: ormai è troppo tardi, non troveranno nessuno.

Nello stretto e umido cunicolo il Sommo Custode si sente male e sviene. Devi soccorrerlo come puoi, ma a tua volta lo spavento ti gioca un brutto tiro di

cui porterai a lungo le conseguenze: sottrai per questo tre punti di SALUTE dal *Diario di Gioco*, facendo attenzione a che il tuo punteggio non sia finito a zero o sotto zero, perché in questo caso sei morto e i morti non leggono.

Se sei ancora vivo, prosegui alla nota 243.

114 ■■■■■

Ed eccoti finalmente a tuo agio nel tuo studio di Sindaco di Terminus. Una coppa di vino di Locris è quello che ci vuole per festeggiare l'ambito traguardo. Porta al massimo il tuo punteggio di AMBIZIONE sul *Diario di Gioco*.

Ti trovi davanti un grave problema, ereditato dai precedenti, turbinosi avvenimenti: la testa di ponte su Terminus della flotta spaziale anacreoniana è ancora lì dov'è sbarcata, a non grande distanza dall'abitato della capitale, in posizione da poter facilmente controllare lo spazioporto.

Prima di riunire i tuoi più stretti collaboratori per affrontare il problema devi scegliere una linea di comportamento (tra parentesi troverai le note con cui proseguire la lettura): vuoi trattare (182) o vuoi usare la forza (258)?

115 ■■■■■

I Custodi della religione della scienza e della tecnologia – che verrà diffusa in tutti i Domini Esterni come mezzo di controllo della popolazione, in modo da eliminare ogni possibilità di rivolta interna – saranno tutti personaggi fidati della Fondazione.

Immagini già Sommi Custodi con la Toga Rossa che esprimendosi in linguaggi incomprensibili ai non iniziati gestiscano l'ingente patrimonio tecnologico

che la Fondazione ha cominciato a riversare sui pianeti vicini.

Hardin e Lee hanno qualche perplessità sull'accettazione, da parte delle popolazioni dei Quattro Regni, di una casta religiosa proveniente completamente dalla Fondazione e ad essi preclusa. Tuttavia hanno abbastanza fiducia in te – visti gli ottimi risultati che fin qui hai conseguito – per lasciarti decidere in autonomia.

Se vai avanti su questa strada prosegui alla nota **25**; in caso contrario, se ti rimangi la tua decisione, diminuisci il tuo punteggio sul *Diario di Gioco* di undici unità, da scegliere tra CARISMA, ABILITÀ e SUCCESSO (se non hai punti sufficienti da sottrarre, consulta subito la nota **140**) e leggi poi la nota **89**.



116 ■■■■■

— Non dire sciocchezze, non ne saresti minimamente capace! — La mancanza di fiducia di Lee, accompagnata dal suo tono di derisione, ti ferisce profondamente: diminuisci quattro punti sul *Diario di Gioco*, scegliendoli come meglio credi tra TALENTO,

CARISMA e DECISIONE. Se non hai punteggio di doti sufficiente per questa sottrazione, leggi immediatamente come cavartela alla nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Lascia perdere questi pensieri ed ascolta piuttosto l'idea di Lee per scacciare gli anacreoniani alla nota **242**.

117 ■■■■■

Alla fine ti sei deciso ad andare in missione segreta su Konom per conferire con il Sommo Custode della Fondazione su quel sistema. Dal vostro colloquio deriverà la linea di risposta della Fondazione alle pretese del Reggente.

Purtroppo il tuo atteggiamento poco fermo su questa faccenda davanti ai più importanti rappresentanti della Fondazione e al Sindaco ti costa quattro punti di INTUIZIONE, tre punti di SUCCESSO e due di FORZA: togliili subito sul *Diario di Gioco*. Se non avessi punteggio sufficiente, leggi la nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Prosegui comunque alla nota **67**.

118 ■■■■■

— Ed è per questa ragione che io vi chiedo di agire, e subito, per scacciare le astronavi nemiche che calpestando indegnamente il suolo sacro del nostro pianeta. — Hai pronunciato queste parole quasi con rabbia, poi, dopo una pausa studiata, hai concluso, cambiando tono e fissando un punto lontano, un ologramma tridimensionale appeso come un quadro alla parete in fondo alla grande sala: — Parafrasando il sommo Hari Seldon, in guerra non occorre essere gentili: bisogna semplicemente essere i più forti.

Scrosciano gli applausi mentre, visibilmente affaticato, ti metti a sedere a fianco dei tuoi piú stretti collaboratori. La votazione che segue le tue parole porta il risultato sperato.

In un'infuocata riunione del Consiglio Cittadino di Terminus, il massimo organo che regge la capitale del pianeta, sei riuscito a far approvare la tua mozione che propone una soluzione di forza contro Anacreon.

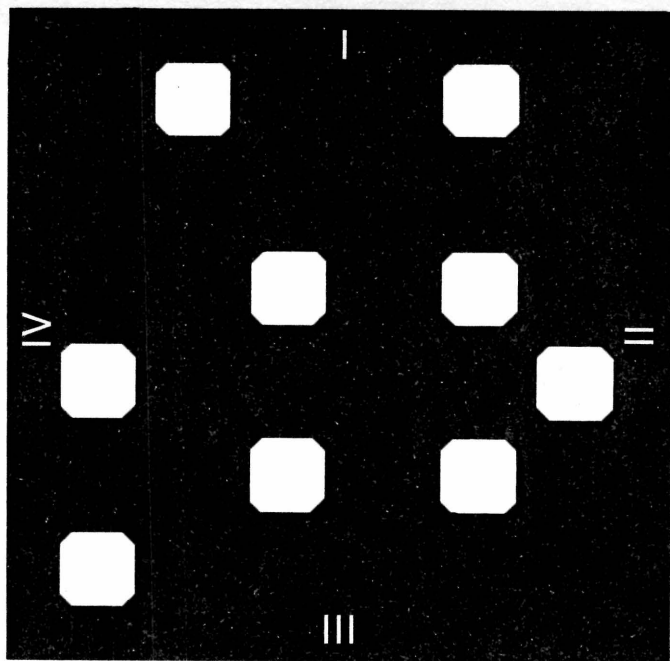
Aggiungi sette punti da ripartire a tua scelta tra POTERE, SUCCESSO e FORZA sul *Diario di Gioco* e leggi la nota 82.



119 ■■■■■

Aggiungi un altro punto di RESISTENZA sul *Diario di Gioco* per la tua capacità di interessarti ancora a questo noioso argomento.

Hai raccolto l'oggetto. È uno strano quadrato di mylar, su cui compaiono segni che sembrano provenire da un antico alfabeto in uso in un'epoca remota che si perde nella storia preimperiale.



Al momento non hai idea di cosa fartene. Puoi semplicemente dimenticartelo, oppure imprimertelo bene nella mente, o ancor meglio segnare il numero di questa nota in un angolino del *Diario di Gioco*, semmai ti tornasse utile più avanti.

Prosegui ora in ogni caso alla nota **259**.

120



Terminus deve rivendicare un proprio ruolo, stretto com'è tra i Quattro Regni, più grandi, più popolosi e soprattutto più ricchi di materie prime.

Consigli Hardin sull'opportunità di agire con la forza (vai in questo caso alla nota **64**) oppure preferisci puntare sulla diplomazia (leggi la nota **312**)?

121 ■■■■

I giovani di Smyrno non credono alle tue spiegazioni e prendono a colpirti con tutti gli oggetti che trovano sotto mano. Nel buio della taverna fumosa non riesci più a difenderti e vedi la situazione precipitare alla nota **41**.

122 ■■■■✕

— Hai capito come sfrutteremo questa situazione?
— ti chiede Hardin ammiccando.

Purtroppo devi confessare a te stesso e a lui che non ti è venuta nessuna idea. Cadi molto per questo nella stima del Sindaco: azzera i tuoi punteggi di INIZIATIVA, ABILITÀ e ASTUZIA e prosegui alla nota **296**.

123 ■■■■

La religione sui Quattro Regni offre un appoggio deciso ai sovrani. Su Smyrno – in un momento di grande tensione, mentre i dimostranti protestano sotto il Palazzo Reale e le guardie fanno fatica a contenere la folla che vuole invadere l'edificio – il Sommo Custode in persona si presenta sul balcone regale, preceduto dal suo assistente che regge una bolla laser, e arringa la folla:

— Non c'è da meravigliarsi se sento le mie viscere torcersi: ora vedo con i miei occhi quanto grande è la vostra stoltezza. Non volevo credere al Re vostro signore, quando mi diceva che alcuni facinorosi era-



... un giovane capocenturia... monta su una fontana in mezzo alla folla e si mette a gridare... (123)

no divenuti strumenti del demonio e rivolgevano il popolo contro il suo legittimo sovrano. Miei fedeli — aggiunge poi allargando le palme delle mani in una solenne benedizione — in nome dello Spirito Galattico e del grande Hari Seldon suo profeta, rientrate subito nelle vostre case e non permettete che pochi diabolici corruttori dell'anima umana annientino i benefici portati dalla Fondazione e trasmessi graziosamente nelle mani del vostro Re, trasformando questo ridente pianeta in un nido di peccatori.

La folla, dapprima rumoreggiante, tace perplessa. Soltanto un giovane capocenturia ha il coraggio di sfidare il Sommo Custode. Monta su una fontana in mezzo alla folla e si mette a gridare: — Voi permettete che questo saltimbanco, questo arlecchino dalla Toga Rossa, si prenda gioco di voi? Tremate di fronte a una religione fatta di nuvole e raggi di luna? Costui è un impostore e lo Spirito Galattico di cui vi parla è una frode e un trucco per...

Non riesce a proferire altre parole. Coprendosi le orecchie con le mani per non ascoltare questi incitamenti blasfemi, alcuni popolani si issano sulla fontana e lo fanno ruzzolare in mezzo alla folla, dove il malcapitato viene ridotto al silenzio.

Questo tentativo del popolo di rovesciare il Re di Smyrno fallisce perciò miseramente grazie al supporto della religione. I Custodi di tutti i pianeti, venuti a conoscenza dell'accaduto tramite una trasmissione speciale a ultraonde, festeggiano senza ritegno e proclamano sacro il giorno della "pronunciazione di Smyrno". L'eco di questi memorabili avvenimenti nei Domini Esterni giunge persino su Lucreza. Dopo questo fatto, il potere della religione della Fondazione detta legge su tutti i Quattro Regni.

Proseguì alla nota 49.

124 ■■■■■

Un tuo compagno, il piú giovane del gruppo, incurante del fatto che il suo gesto significhi morte certa per tutti, non segue il tuo pusillanime esempio e – anziché gettare la pistola disintegratrice – prende la mira e spara contro l'esplosivo plastico già innescato sotto la chiglia della nave della flotta anacreoniana.

L'esplosione che ne segue è terrificante, e cancella dalla superficie del pianeta tutti gli invasori anacreoniani, ma sfortunatamente anche te e il tuo valoroso gruppo di compagni.

Sei morto: azzera pure le tue doti sul *Diario di Gioco*. Non hai nemmeno la soddisfazione di sapere che la tua missione ha portato un esito felice per la Fondazione, come potrai leggere alla nota 90.

125 ■■■■■

Purtroppo questa nota costituisce la conclusione della tua avventura. Sei arrivato vicinissimo al successo pieno, ma la tua incapacità nell'usare il codice segreto non ti ha consentito di cogliere il traguardo finale.

Non hai saputo superare l'ultimissimo ostacolo. Ricomincia da capo, prestando maggiore attenzione alle indicazioni raccolte durante lo svolgimento del racconto ed esplorando qualche strada secondaria per catturare le informazioni che ti sono mancate questa volta.

126 ■■■■■

L'unica persona di cui ancora ti fidi è il tuo consigliere personale Magnus Fraeser. Ti piace per il suo modo di fare, sempre deferente e arrendevole, unito

al fatto che prende molto sul serio la minaccia della Seconda Fondazione e ti invita continuamente a guardarti le spalle.

A poco a poco non vuoi vedere nessun altro e vivi asserragliato nel tuo studio, in preda al terrore di venir avvicinato da un agente della Seconda Fondazione incaricato di assassinarti.

Se hai un livello alto di SALUTE, leggi la nota 2, in caso contrario vai alla nota 42.

127 ■■■■■

— Il potere spirituale è certamente sufficiente per respingere gli attacchi di quello temporale, ma non è sufficiente per contrattaccare — esclama con voce preoccupata Salvor Hardin nel corso dell'ennesima chiacchierata nel suo studio alla presenza tua, di Yohan Lee e di pochi altri dei suoi collaboratori più fedeli.

Ormai avete tutti una certa età e le vicende recenti della storia della Fondazione vi hanno plasmato come un gruppo compatto e omogeneo, che si riconosce nella linea politica del Sindaco.

— A causa dell'inevitabile crescita delle forze contrarie conosciute come Regionalismo o Nazionalismo, il potere spirituale non sarà in grado di prevalere per sempre — commenta Yohan Lee. — Non sto dicendo niente di nuovo, sono certo. La storia lo ha sempre dimostrato, addirittura, per quanto ne sappiamo, in età preimperiale.

— Ci vuole qualcosa di nuovo, ma francamente non so a cosa rivolgermi...

In quel momento la porta si apre. Lasci il tuo ragionamento a metà, mentre uno dei vostri uomini porta una copia appena stampata del *Quotidiano di Terminus* alla nota 61.

128 ■■■■■

Il vostro partito ha la meglio. Nel corso delle seguenti elezioni costringete Hardin a dare le dimissioni e a ritirarsi in esilio ai margini dell'abisso di Whas-salian.

Il tuo risultato personale è strepitoso: aumenta di sei il punteggio di SUCCESSO e di quattro quello di FORZA sul *Diario di Gioco*.

Prosegui alla nota 254.

129 ■■■■■

La proposta è accettata integralmente e con entusiasmo. Puoi ripartire da Smyrno con un trattato decisamente favorevole alla Fondazione firmato dal Governo rivoluzionario costituente, che in pochi giorni riuscirà ad assumere il controllo della capitale del pianeta spazzando via i vecchi incapaci che reggevano il potere da decenni.

La missione non si era certo presentata come un viaggio di piacere, e solo le tue doti l'hanno guidata a una conclusione positiva.

Soddisfatto per il risultato, ritorni su Terminus alla nota 37.

130 ■■■■■

Rientrato su Terminus, purtroppo hai trovato una brutta sorpresa. Sef Sermak, uno dei tuoi avversari più accaniti, approfittando della tua assenza ha sollevato un tumulto al Consiglio Cittadino e ha fatto mettere ai voti una mozione di sfiducia contro di te. L'insufficienza delle tue doti ha fatto il resto.

Sei stato dichiarato deposto dalla carica di Sindaco. Vai alla nota 184.

Passano i mesi e gli anni e la sagacia dimostrata da Salvor Hardin con il tuo aiuto nella soluzione della difficile crisi anacreoniana incomincia a mostrare i suoi frutti. Raddoppia il tuo punteggio di ASTUZIA sul *Diario di Gioco*.

Nella tua veste di assistente del Sindaco per la pianificazione economica e i rapporti con gli altri Regni (sei praticamente il Ministro degli Esteri della Fondazione, mentre Yohan Lee assiste Hardin sulle questioni di sicurezza pubblica su Terminus ed è un po' il Ministro degli Interni) hai modo di renderti conto molto bene di come stiano cambiando le cose sugli altri sistemi.

Indubbiamente il fenomeno piú interessante nella storia dei Domini Esterni di questo squarcio di secolo è lo sviluppo di un particolare tipo di società sotto l'amministrazione di Salvor Hardin.

Vedi di cosa si tratta alla nota 73.

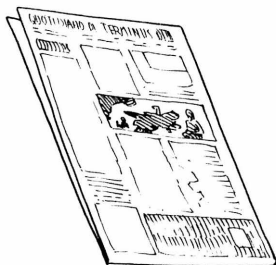
Accetti con entusiasmo e sei con Hardin nella sua delicata missione. La partenza avviene un mattino nebbioso d'inverno, dallo spazioporto di servizio, quasi in incognito. Nella foschia appare la sagoma dell'astronave in attesa. Arrancando nella neve, apri il portello stagno. Hardin si gira tendendo la mano a salutare i suoi fidi che ti hanno accompagnato. In questa rischiosa missione, dalla quale dipende la sopravvivenza della Fondazione, sei però il solo a seguirlo, e questo è per te motivo di immenso orgoglio, oltre che di gratitudine verso il capo.

La prima meta del vostro viaggio è Daribow alla nota 216.

Nonostante la buona idea che hai avuto, non hai doti a sufficienza per proporla, tanto ti sembra veramente rivoluzionaria.

Nella riunione a tre con Salvor Hardin e Yohan Lee, decisiva per l'impostazione della politica estera della Fondazione nei prossimi anni, rispolveri in mancanza di meglio la possibilità di fornire una sana istruzione scientifica ai Quattro Regni, togliendoli dall'ignoranza e dalla barbarie grazie alla fondazione di università e istituti scientifici.

Conoscerai le reazioni dei tuoi due interlocutori alla nota 175.



Salvor Hardin ti sconfessa e ti rimuove da un giorno all'altro dalla tua poltrona di direttore del *Quotidiano di Terminus*. È uno smacco che non ti saresti mai aspettato e che fa crollare a zero il tuo punteggio di CARISMA e LEALTÀ sul *Diario di Gioco*. In più, dimezza subito i tuoi punti di SUCCESSO e DENARO, arrotondando all'intero inferiore laddove necessario.

In questa situazione, non puoi scegliere altro par-

tito che combattere una lotta senza quartiere contro Hardin alla nota 208.

135 ■■■■■

Comunichi senza esitazione al Sindaco Hardin e ai colleghi che andrai di persona su Konom, per conferire con il Sommo Custode in questo momento di grande tensione e difficoltà. Naturalmente viaggerai in incognito, su una veloce astronave di servizio.

Tutti ti guardano con ammirazione. Aggiungi quattro punti ripartendoli a scelta tra le doti di DECISIONE, INIZIATIVA e RESISTENZA e atterra su Konom alla nota 67.

136 ■■■■■

— Mi devi scusare, sono un uomo di Yohan Lee. Mi sono infiltrato in questa azione con il preciso intento di farla fallire. Il tuo piano, per quanto generoso e ben congegnato, non poteva avere successo.

Guardi Gullit Crast con un'espressione a metà tra la sorpresa e il disprezzo. Ti passa un braccio intorno alle spalle e continua amichevolmente:

— Ma pensa: possiamo rischiare a tal punto? Possiamo mettere in gioco il presente con questo atto disperato per la prospettiva di un futuro nebuloso? Attualmente, il nostro futuro non è affatto nebuloso. È stato calcolato da Seldon e pianificato. A detta di Lee, la psicostoria dà una spiegazione soddisfacente del fenomeno.

Crast riprende fiato e continua: — Sai che la scienza sociale di Hari Seldon ha valore solo se si prende in considerazione una massa, la popolazione di un intero pianeta, e a condizione che la popolazione non conosca le conseguenze delle sue azioni.

In questo senso tu eri libero di scegliere la via della forza per cacciare gli anacreoniani da Terminus, ma qualcuno che veglia sullo sviluppo del Piano ha pensato diversamente.

— Chi è stato? — chiedi con tono feroce.

Per conoscere la risposta, leggi la nota 18.



137 ■■■■■

Hai raccontato per filo e per segno il tuo incontro con Verisof. Ora l'intero Consiglio Cittadino aspetta che tu suggerisca cosa fare. Salvor Hardin siede sul suo scranno con espressione triste, guardando il grande ologramma di Hari Seldon sulla parete di fondo. All'altro lato della stanza, riservato al partito d'opposizione, Sef Sermak, Lewis Bort e Dokor Walto discutono animatamente.

Yohan Lee si avvicina al Sindaco e gli tocca leggermente la manica, indicandogli con un gesto nervoso il suo orologio.

Hardin alza lo sguardo. — Salve, Lee. Sempre preoccupato? Cosa c'è che non va?

— Non possiamo aspettare oltre. Tagliamo corto: urge una decisione.

È il momento della verità. Salvor Hardin, Sindaco di Terminus, circondato da una specie di lieve alone di dignità derivante dalla sua carica di capo della Fondazione mantenuta per tanti anni, ti fa cenno di concludere il tuo discorso con una proposta, che verrà messa ai voti.

Proponi di ignorare l'avvertimento di Verisof e di attendere lo svolgersi degli eventi (vai alla nota 59), oppure di mandare alcuni emissari della Fondazione in missione nel Corridoio Rosso con l'incarico di eliminare i sovrani dei Quattro Regni (vai a leggere la nota 15)?

138 ■■■■■

Il momento è delicato. Si stanno prospettando alcuni contrasti tra le diverse fazioni del partito di Governo, che preludono a una vera e propria crisi politica.

Orienti la linea del *Quotidiano di Terminus* decisamente a favore di Hardin (leggi in questo caso la nota 252) o cogli l'occasione per attaccarlo frontalmente nei tuoi articoli di fondo (leggi la nota 54)?

139 ■■■■■

— Benvenuto straniero! Che strano aspetto avete per chi si estranea dalla realtà come il sottoscritto.

Gli occhi scuri del Reggente Spock luccicano sotto le sopracciglia brizzolate. Per un momento sembra sorridere ironicamente alla propria battuta, ma l'espressione gli svanisce presto dalla faccia. Le labbra grosse si piegano in un sorriso idiota, mentre appoggia la mano sulla spalliera del trono, un tempo appartenuto al Governatore Imperiale di

stanza su Smyrno. Le parole sembrano amichevoli, ma gli occhi sono vuoti di luce e lo sguardo è assente.

— Non sarà per caso venuto ad annoiarmi con l'elenco dei più minuti particolari sul commercio con Anacreon o con le ultime novità sull'eterna disputa dei pianeti sparsi nel Corridoio Rosso, vero? — chiede, rivolto alla sua Corte.

— Reggente, questo straniero viene dalla Fondazione, non da Anacreon — gli sussurra il cerimoniere anziano, che più degli altri gli si trova vicino.

— La Fondazione? Bene, bene, allora non è di Anacreon. Quindi è un amico, no? Cosa vuole? Dica, cosa vuole, allora?

Se intendi esporre al Reggente e alla sua Corte, formata da sei cerimonieri tutti con barba e capelli bianchi, i contenuti del trattato che la Fondazione intende proporre a Smyrno vai alla nota **87**; se rispondi che si tratta soltanto di un doveroso omaggio alla sua regale presenza e cerchi la prima occasione per andartene senza accennare al trattato leggi invece la nota **53**.

140 ■■■■■

Se ti si chiede di diminuire i punteggi di alcune doti sul *Diario di Gioco* in misura superiore ai valori in tuo possesso, sei costretto a diminuire del *doppio* i punteggi che ti mancano, prendendoli da altre doti.

Se ad esempio devi diminuire tre punti tra CARI-SMA e COMPETENZA, ma possiedi soltanto un punto della seconda dote mentre il CARISMA è a zero, dovrai innanzitutto azzerare la COMPETENZA e poi compensare i due punti mancanti con quattro punti provenienti da una o più doti a tua scelta.

Se non hai punteggio sufficiente per soddisfare

queste condizioni, devi purtroppo considerare conclusa la tua avventura e ricominciare dall'inizio.

Se invece accumuli un punteggio superiore a dieci, i punti che oltrepassano il dieci devono considerarsi perduti.

Ritorna alla nota dove ti trovavi quando ti è stato chiesto di leggere queste istruzioni.

141 ■■■■■

— Non perdiamo la calma — esclama Salvor Hardin, imponendo il silenzio. — La situazione su Konom è grave, ma sta a noi effettuare la prossima mossa. Ci sono sostanzialmente due alternative: riconoscere la sovranità del potere temporale del Re di Konom sul suo sistema, oppure ribaltarla per affermare invece il predominio del potere religioso che fa capo a noi. Voi cosa ne pensate?

Nella tua carica di plenipotenziario agli Esteri della Fondazione, sei il primo a parlare: è probabile che gli altri si conformeranno ai tuoi suggerimenti.

Se scegli la prima alternativa e abbandoni i Custodi in balia del Re di Konom leggi la nota 55, se invece vuoi recarti in missione segreta sul pianeta per aiutarli a resistere al Re, vai alla nota 17.

142 ■■■■■

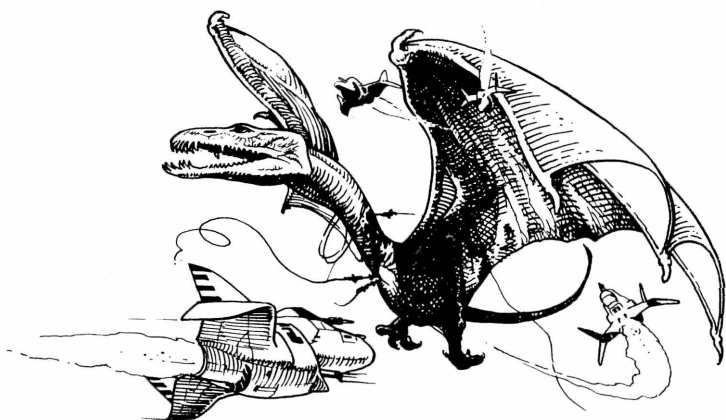
Vuoi trattare con Anacreon. Come prima cosa decidi di recarti sul pianeta (segna questo viaggio – se non lo hai ancora fatto – nella tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*) per capire meglio la loro mentalità e studiare da vicino il tuo avversario.

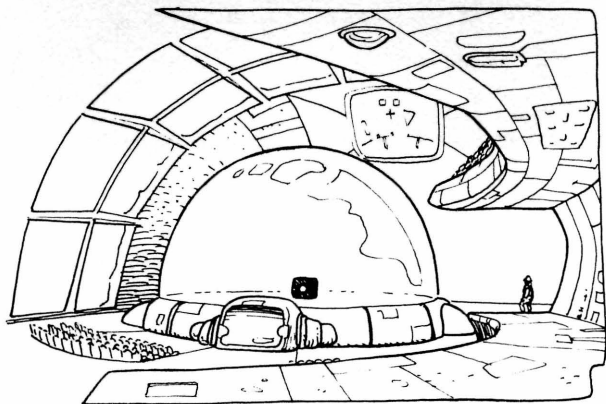
La cosa ideale sarebbe partecipare a una battuta di caccia al nyak. Sei fortunato: mentre ti trovi sul pianeta si svolge una battuta reale, a cui partecipa il

sovrano in persona. Aumenta per questa coincidenza di due punti la tua FORTUNA sul *Diario di Gioco*.

Leopoldo I, Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni, non aveva ancora sedici anni quando diede conferma della sua bravura cogliendo il suo decimo trofeo, che lo consacrava tra i cacciatori provetti del Regno. Aveva abbattuto il suo primo nyak quando non era ancora tredicenne e ora, in vecchiaia, non ricorda nemmeno più quanti uccelli facciano parte del suo trofeo. È divenuto ormai quasi troppo vecchio per sopportare le correnti d'aria e per affrontare i pericolosi tuffi al di sotto dei colpi d'ala del nyak e il rullio dell'aeroplano nelle sue vertiginose salite: per questo ha cominciato a odiare quello sport.

Nella battuta di caccia alla quale partecipi un enorme nyak si avvicina proprio al tuo aeroplano: se hai un alto punteggio di ABILITÀ, oppure di FORZA, leggi la nota 156, in caso contrario vai alla nota 98.





143 ■■■■

Sono passati alcuni anni da quell'avvenimento, e ora la Fondazione può veramente dire di aver preso il controllo completo sui Quattro Regni. Ti ritrovi per una cerimonia celebrativa dell'anniversario della Fondazione, il 14 marzo, nella Volta del Tempo, gremita come ogni anno. Tutti i sedili sono occupati e gli uomini rimasti in piedi si allineano in silenzio lungo le pareti.

Ogni anno vi siete riuniti qui, nell'attesa della ricomparsa di Hari Seldon. Quasi trent'anni fa, nel cinquantesimo anniversario della Fondazione, è stata aperta la Volta del Tempo, e la registrazione di Hari Seldon ha spiegato ai presenti ciò che stava succedendo. Fu il giorno del colpo di stato di Salvor Hardin ai danni degli Enciclopedisti.

Seldon non è mai più apparso, ma questa volta tutti restano stupiti dal fatto che sotto la Volta si materializza a poco a poco un messaggio. Sembra un messaggio crittografato, e deve essere di essenziale importanza per la Fondazione.

Hardin e Lee lo esaminano per primi, ma non riescono a interpretarlo. Una riunione d'urgenza è convocata nello studio del Sindaco alla nota **223**.

144 ■■■■■

Hardin non è assolutamente d'accordo con te sulla proposta di usare la forza per scacciare gli anacreoniani e domare i Quattro Regni: ti rendi conto che non esiste margine di discussione.

Si prospettano tre alternative (scegli il numero di nota indicato tra parentesi): se te la senti, puoi forzare la mano ad Hardin, cercando di prendere tu il comando della situazione ed esautorarlo (**270**); puoi andare avanti per la tua strada, cercando altri amici che ti sostengano nella tua idea, dopo aver abbandonato con sdegno lo studio del Sindaco (**80**); puoi infine piegare il capo, rinfoderare la tua idea e ubbidire a quello che sembra tanto un ordine (**106**).

145 ■■■■■

Se hai un alto livello di **ASTUZIA** e di **TALENTO** puoi leggere la nota **45**; se sussiste una sola di queste due condizioni, prosegui alla nota **21**, in caso contrario vai alla nota **175**.

146 ■■■■■

Hai avuto il coraggio di inscenare una violentissima campagna diffamatoria contro Hardin. Ripartisci a tuo piacere un aumento di cinque punti tra **AMBIZIONE**, **INIZIATIVA** e **SPREGIUDICATEZZA**. Porta però subito a zero la tua **LEALTÀ** sul *Diario di Gioco*.

L'eco della tua attività si fa notare e ben presto sei il piú tenace oppositore politico del Sindaco. Leggi la nota 176.

147 ■■■■■

L'idea è semplice: il Reggente di Konom non diventerà mai Re. In qualità di sovrano sarebbe considerato una divinità dai suoi sudditi, che gli ubbidirebbero fino alla morte. Ma in qualità di Reggente è ancora un essere umano e perciò...

Messo a punto il piano insieme con il Sommo Custode di Konom, sei in procinto di salutarlo e ritornartene in incognito su Terminus, quando senti bussare imperiosamente alla porta.

Se hai un alto punteggio di FORTUNA vai alla nota 113, in caso contrario leggi la nota 9.



148 ■■■■■

Seguendo i confini dell'antica Prefettura, il Regno di Anacreon abbraccia otto sistemi solari, sei dei quali possiedono piú di un mondo abitato. La popo-

lazione, diciannove miliardi di persone, benché non abbia ancora raggiunto la densità degli anni imperiali, è giovane e in rapido aumento.

Ora l'intero Regno è in lutto: Re Leopoldo, il Signore dei Domini Esterni, è morto. Suo nipote, che si chiama anch'egli Leopoldo, deve ancora raggiungere la maggiore età: è un giovane appassionato di caccia al nyak. La sua prima decisione, una volta succeduto al trono, è stata di nominare Reggente il principe Wienis, suo zio, un uomo con i capelli scuri, la carnagione olivastrea, e un difetto all'occhio destro. Ha anche un curioso naso a becco. C'è chi mette in dubbio l'autenticità della firma del giovane Leopoldo in calce al documento, ma Wienis ormai ha assunto pieni poteri sul pianeta.

Le conseguenze sono purtroppo molto serie per Terminus, come leggerai alla nota 90.

149 ■■■■■

Cogli un attimo di pausa per cercare di spiegare al gruppo di giovani infuriati la tua situazione, inventando una scusa credibile.

Se hai un punteggio medio o alto di ABILITÀ e di INTUIZIONE puoi andare alla nota 97. Se sussiste una sola di queste due condizioni, vai alla nota 63; in caso contrario leggi la nota 121.

150 ■■■■■

L'umidità della cella durante la lunga prigionia purtroppo ti è fatale. La tua salute non regge e muori senza aver dato un contributo decisivo alla grandezza della Fondazione, stroncato più dall'insuccesso che dalle condizioni di prigionia. Ricomincia da capo questa avventura.

— Dobbiamo favorire l'istituzione di una specie di religione della tecnologia sui Quattro Regni — proponi, guardando bene negli occhi i tuoi interlocutori.

— Vuoi istituire una gerarchia religiosa, con complicati riti senza significato, al solo scopo di mettere in soggezione quei barbari ignoranti? — chiede Yohan Lee.

— Forse è un'idea meno stupida di quanto sembri a prima vista — commenta Hardin, interessato.

— Ma se uno di loro si accorge del trucco e ha abbastanza cervello per approfondire le sue nozioni empiriche, che cosa gli impedirebbe di imparare la verità tecnica e di venderla al migliore offerente? Che valore avremmo noi allora per i Quattro Regni? — chiede ancora Lee, preoccupato.

— Non credo possa verificarsi questa ipotesi, Lee — risponde Hardin per te. — I migliori uomini dei pianeti appartenenti ai Quattro Regni verranno mandati qui su Terminus ogni anno per ricevere un'istruzione religiosa e per approfondirla con lunghi ritiri spirituali. Quelli che più si distingueranno rimarranno sulla Fondazione ad approfondire le loro cognizioni.

La tua idea sembra veramente buona.

Aumenta di un punto la tua **COMPETENZA** e di due il tuo **SUCCESSO** e prosegui alla nota **43**.

Re Leopoldo di Anacreon apprezza la tua proposta e l'accordo è presto firmato. Le astronavi di Anacreon si ritirano dalla Fondazione e questo tuo risultato personale ti permette di portare al massimo il tuo punteggio di **SUCCESSO** sul *Diario di Gioco*.

Aumenta di cinque punti le tue doti sul *Diario di Gioco*, ripartendole a tua scelta tra FORZA, CORAGGIO e TALENTO.

Questo successo ti consente di avvicinare il sovrano per l'ologramma di rito dopo la cattura: riesci a strappare il permesso di parlargli alla nota 24.

157 ■■■■■

Esponi la tua idea: i Custodi verranno reclutati ancor giovani sui vari pianeti e spediti su Terminus dove verranno istruiti durante un paio di anni di vita seminariale. Poi verranno rispediti sui pianeti di origine a esercitare le loro funzioni.

— Non c'è alcun rischio nel reclutare il clero direttamente sui Quattro Regni per poi istruirlo come vogliamo noi, Lee — approva Hardin dopo aver sentito la tua proposta. — Ti sbagli se pensi che costoro, senza alcuna conoscenza dei principi scientifici fondamentali, e, peggio ancora, con nozioni distorte dall'educazione religiosa ricevuta, possano penetrare la teoria dell'energia atomica, le leggi dell'elettronica e la struttura dell'iperspazio. È necessaria una mente eccezionale con un addestramento di decine d'anni per giungere a qualche risultato.

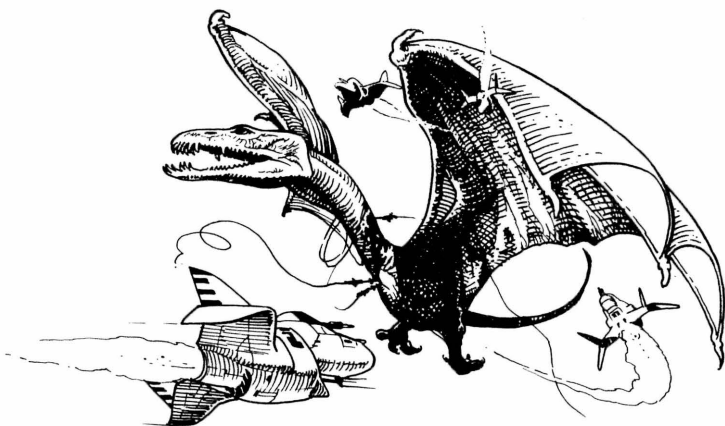
Guadagna un punto di COMPETENZA e uno di TALENTO sul *Diario di Gioco* per questo deciso appoggio del Sindaco al tuo piano e procedi alla nota 47.

158 ■■■■■

Hai deciso di andare avanti secondo la tua idea originaria: porta al massimo il tuo punteggio di DECISIONE sul *Diario di Gioco*.

Adesso non nevica più, ma per terra c'è uno spes-

In caso contrario puoi scegliere: abbandonato il Palazzo del Reggente ritieni di dovertene ritornare su Terminus senza aver concluso alcunché di utile (vai anche in questo caso alla nota 91) o preferisci fare un tentativo piú pericoloso in un altro senso (leggi la nota 33)?

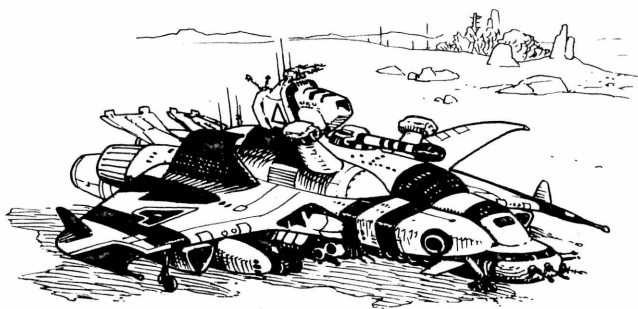


156 ■■■■

È proprio un nyak enorme delle regioni selvagge di Samia quello che hai incrociato. Non ne avevi mai visto uno simile: su Terminus questi uccelli si vedono soltanto nello zoo degli animali provenienti dai Domini Esterni. L'uccello ha sfiorato la tua astronave, poi è fuggito. L'hai inseguito per almeno due ore, percorrendo quasi mille chilometri. Poi ti sei spostato in direzione del sole, lanciandoti in picchiata. Risalendo l'hai colpito proprio sotto l'ala sinistra. Sembrava impazzito e volava qua e là. Ti sei piazzato allora alla sua sinistra, aspettando che venisse giù. Nel precipitare ti è passato vicinissimo, e allora l'hai preso.

si volta a versarti è veramente provvidenziale (guadagna un punto di FORTUNA sul *Diario di Gioco*), perché ti dà il tempo di pensare per l'ultima volta a quale sia la strada migliore da seguire.

Hai tre possibilità (tra parentesi il numero di nota con cui proseguire): vai avanti secondo il tuo piano originale ed esponi a Rodric i termini della trattativa che pensi di poter condurre a termine con gli anacreoniani (292), ritieni che sia più adatto andare direttamente su Anacreon per esporre lo stesso piano a Re Leopoldo in persona (56), oppure abbandoni la tua idea originaria e convochi una riunione del Consiglio Cittadino per conoscere i suggerimenti anche degli altri consiglieri (174)?



155 ■■■■■

Ti sei preso, purtroppo, una potente intossicazione alimentare, dovuta alla diversità del cibo di Smyrno, cui non eri minimamente abituato.

Se non hai un alto punteggio di SALUTE, l'unica cosa da fare è cercare di tornare quanto prima su Terminus per farti curare dagli esperti di patologia dell'Università: leggi la nota 91.

In cambio, però, la Fondazione incomincia a mandare tecnici e materiali su Anacreon, ma – via via che Re Leopoldo diventa più potente – le sue richieste aumentano e si rivolgono a sempre nuove armi.

La politica di aiuti verso Anacreon cui hai sconsigliatamente dato avvio ha come risultato concreto la totale sottomissione di Smyrno, Konom e Daribow alla potenza del Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni. Ormai i Quattro Regni sono riuniti di fatto sotto lo scettro di Re Leopoldo.

Man mano che questa situazione si fa più chiara, l'atmosfera nel Consiglio Cittadino su Terminus è sempre più tesa e la tua popolarità incomincia a scemare. Dimezza i tuoi punteggi di ABILITÀ, CARISMA e POTERE sul *Diario di Gioco*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Prosegui poi alla nota **316**.

153 ■■■■■

Se hai un punteggio meno che alto di CORAGGIO non puoi certo pensare di salire su un piccolo aereo da caccia e seguire il Re di Anacreon nella battuta. Devi restare su Terminus e rimedi pure una brutta figura alla nota **105**. In caso contrario prosegui pure alla nota **23**.

154 ■■■■■

L'espressione sardonica di Rodric, che ti riceve dopo averti fatto fare una lunga anticamera, ti consiglierebbe di tenere per te la proposta che avevi in animo di fare.

Il bicchierino di liquore di Siwenna che il comandante in capo delle forze anacreoniane su Terminus

so strato di neve e l'autoslitta avanza a fatica nelle strade deserte. La luce grigia dell'alba è gelida mentre ti avvicini allo spazioporto. I tuoi compagni sono di cattivo umore e manifestano le loro preoccupazioni ad alta voce.

Ti appoggi rabbrivendo allo schienale del sedile. Fa caldo all'interno della slitta, ma ti innervosisce osservare dal finestrino il panorama coperto di neve.

— Un giorno — dici — condizioneremo il clima di Terminus. Non è affatto una cosa impossibile.

Arrivi allo spazioporto e sali su un'astronave, insieme ai due agenti che costituiscono la tua guardia del corpo. Sono armati di disintegratori atomici e hanno un'espressione sufficientemente risoluta per usarli. Aggiungi un'unità di CORAGGIO e due di FORZA ai tuoi punteggi sul *Diario di Gioco*.

Dopo un itinerario studiato per sfuggire alla guardia della flotta di Anacreon, giungi sulla capitale del pianeta nemico alla nota **74**, dopo averlo annotato, se si tratta della prima volta, nell'opportuna tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

159 ■■■■■

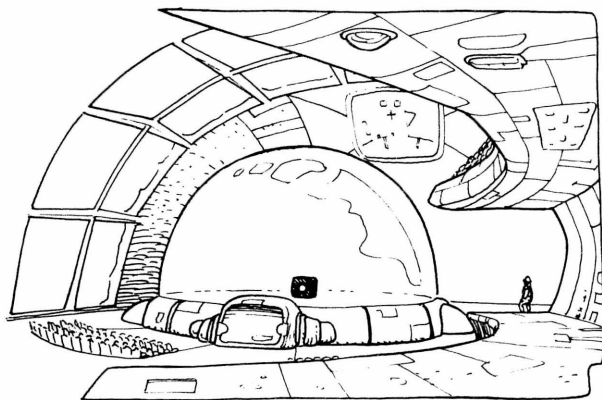
Presenti ai giovani un piano molto suggestivo, che ti permette di aumentare di tre punti la tua ASTUZIA e di due la tua ABILITÀ. La Fondazione aiuterà Smyrno, provvedendo ad armare il Regno e curando in modo particolare l'efficienza della sua flotta. Una flotta che, dopo il dono di un'astronave imperiale che attualmente è in corso di restauro su Terminus, potrebbe essere quasi invincibile. La flotta di Anacreon, anche insieme a quelle di Konom e Daribow, non arriverà ad avere la potenza della nuova flotta di Smyrno.

Naturalmente questi aiuti non sono possibili fino

a quando resta al potere il Reggente Spock e quella ciurma di cerimonieri incapaci: la contropartita per rimettere in sesto l'economia e gli armamenti su Smyrno è una rivoluzione che porti al potere gente giovane, motivata e leale verso il proprio pianeta esattamente come quei bravi ragazzi con cui hai la fortuna di parlare.

Il tuo *bluff* li prende alla sprovvista, anche perché dici loro proprio quello che volevano sentirsi dire. Una ragazza di nome Valina ti getta le braccia al collo e ti bacia chiamandoti salvatore di Smyrno, mentre un giovane di nome Boyce, che sembra il capo, mette ai voti la tua proposta.

Leggi il risultato della votazione alla nota **129**.



160 ■■■■■

Quando tutto sta procedendo nel migliore dei modi e sembra che tu sia ben incamminato per realizzare i tuoi obiettivi, incominciano improvvisamente a succedere dei piccoli intoppi.

Da principio è un'astronave di rifornimenti pro-

veniente da Arcturus che si perde negli spazi siderali e non raggiunge la Fondazione con un carico di tungsteno importantissimo per la vostra industria nucleare. Qualche giorno dopo, mentre stai organizzando le contromisure, avviene un grave incidente a un reattore, proprio a causa dell'insufficiente manutenzione. Poi, come in una sequenza preordinata, succedono altri fatti apparentemente inspiegabili.

Ne parli con Magnus Fraeser, uno dei tuoi più fedeli collaboratori, una sera d'inverno, davanti al caminetto fotonico del tuo salotto, che spande tutt'intorno un gradevole tepore simulando le lingue di fuoco di una fiamma.

Fraeser ti ascolta con grande attenzione, poi ti riferisce un racconto che aveva sentito, molto tempo prima, dalla viva voce di Salvor Hardin:

— Quando nella Volta del Tempo apparve Hari Seldon, nel cinquantesimo anniversario della Fondazione, il quattordici marzo di tanti anni fa, le sedie della grande sala erano quasi tutte vuote. Poche persone assistettero alla sua apparizione, mentre le luci della sala si abbassavano: erano presenti solo Salvor Hardin e gli Enciclopedisti, che proprio quel giorno furono esautorati dal colpo di stato di Hardin e Lee. Le parole di Seldon furono chiare: l'Enciclopedia era stata soltanto un pretesto per costringere centomila uomini a trasferirsi dalla capitale imperiale, Trantor, che a quell'epoca non era ancora in rovina, a quest'angolo sperduto della Galassia.

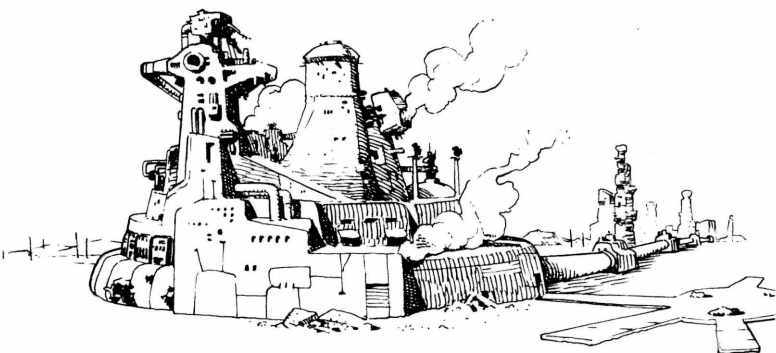
— Sí, questo lo so, me ne hai già parlato altre volte — rispondi.

— Già, ma non ti ho detto come si concluse l'apparizione di Seldon, almeno a quanto mi fu raccontato da Hardin. Al termine del suo discorso, Hari Seldon aprì un libro che teneva posato sulle ginocchia. La sua faccia si fece solenne. «Non dimentica-

te che esiste un'altra Fondazione all'altro capo della Galassia, su "Estrema Stella"» disse. Poi abbassò lo sguardo sul libro e scomparve, mentre le luci nella Volta del Tempo ritornavano a brillare.

— E allora, perché mi hai raccontato queste vecchie storie? Cosa diavolo vuoi insinuare? — chiedi, adirato.

Se hai un alto livello di INTUIZIONE lo potrai capire da solo alla nota 6, in caso contrario leggi la nota 60.



161 ■■■■

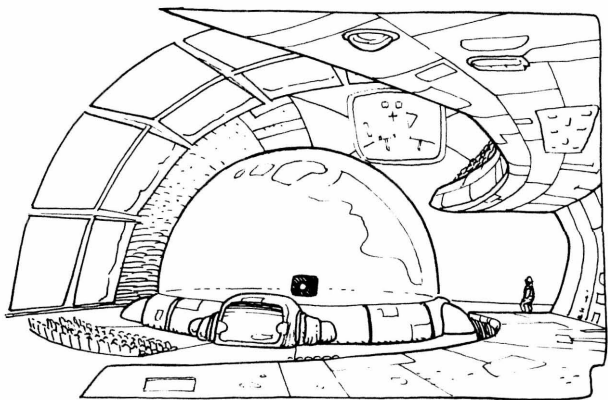
Con la nascita di nuove generazioni sui pianeti ormai asserviti dei Quattro Regni, diventano evidenti due fenomeni opposti: da un lato le popolazioni sono assolutamente dipendenti dalle innovazioni tecnologiche importate a suo tempo dalla Fondazione: energia, tecnologia, medicina sono talmente vitali che basta mezza giornata di guasto in una grande centrale nucleare che rifornisce l'intera capitale di Smyrno per dare origine a proteste e dimostrazioni che sfociano in tafferugli gravissimi: il bilancio è di centinaia di morti, mentre si segnalano atti racca-

priccianti di vandalismo nelle vie deserte della capitale rimasta al buio.

Dall'altro lato, però, i giovani, ormai fanatici seguaci delle cerimonie religiose per mezzo delle quali vengono diffuse queste tecnologie, sono sempre più insofferenti del fatto di non poter accedere alla casta privilegiata dei Custodi.

Nonostante i segni sempre più inquietanti di difficoltà, che ti vengono segnalate dai tuoi Custodi sparsi sui Quattro Regni, ti intestardisci a non ammettere all'educazione religiosa persone che non siano native della Fondazione.

Purtroppo si tratta di un grave errore, come leggerai alla nota 13.



162 ■■■■■

Il Piano concepito da Hari Seldon, il più grande studio di psicostoria mai esistito, per abbreviare il periodo di Medioevo che seguirà la caduta del Primo Impero Galattico è semplice, ma geniale.

Per accorciare da trentamila a soli mille anni i se-

coli bui, Seldon ha fatto esiliare dalle autorità di Trantor, la capitale dell'Impero, ventimila famiglie sull'inhospitale pianeta Terminus, con l'intento di creare su di esso un rifugio scientifico, noto come Fondazione Enciclopedia Numero Uno. L'attività di questa comunità consiste nella catalogazione dell'immenso scibile dell'umanità e nella realizzazione della monumentale *Enciclopedia Galattica*.

Dopo cinquant'anni da questo esodo, in condizioni dunque molto diverse, soltanto qualche ora fa l'immagine del grande Hari Seldon è comparsa nell'atmosfera sacrale della Volta del Tempo per annunciare che l'Enciclopedia era un falso obiettivo, e che tutta la manovra aveva un altro fine, che però non poteva rivelare...

È stato quello il momento in cui Salvor Hardin ha deposto il Consiglio Cittadino dei Fiduciari dell'Enciclopedia concentrando su di sé tanto il potere politico quanto quello amministrativo su Terminus.

Se questa breve sintesi ti è sufficiente, recati alla nota **100**, altrimenti leggi la nota **188**.

163 ■■■■■

— Bisogna riparare le astronavi al più presto possibile, e non appena i lavori saranno completati muovere alla volta di Terminus. La Fondazione è la fonte del potere e della grandezza. La forza di Anacreon, tutte le sue navi, le città, la gente e il commercio dipendono da quanto la Fondazione sarà costretta a dargli — commenta Boyce.

— E noi faremo in modo che gliele dia contro voglia — sghignazza Valina.

— Per fare questo, naturalmente, dovremo passare sul cadavere di quell'inetto del Reggente Spock — conclude Boyce.

Hai sentito abbastanza. Scappi veloce fuori dalla taverna dopo aver aumentato complessivamente di tre unità i tuoi punteggi di COMPETENZA e TALENTO (ripartiscili come vuoi tra le due doti) sul *Diario di Gioco*. È chiaro che su Smyrno esiste un partito che teme Anacreon e che è pronto a far guerra contro la Fondazione.

Meditando su come usare questa notizia, ti avvii a Palazzo alla nota 139.



164 ■■■■■

È tale e tanta la sorpresa, quando ti rendi conto di essere stato giocato dal Re di Anacreon e di aver seppellito con le tue stesse mani il futuro della Fondazione e del Piano di Hari Seldon, che non riesci quasi a proferire parola.

Scatti improvvisamente verso una guardia armata, e nell'ombra i tuoi occhi brillano di una luce di follia. La tua voce si fa rauca e le parole incoerenti. Raggiungi la guardia, gli strappi dalle mani un disintegratore atomico ancora carico, arma ben più

pericolosa della pistola laser d'ordinanza contenuta nella fondina. Con un grido disperato e le lacrime agli occhi lo punti su te stesso, premendo il grilletto. Il raggio ti colpisce e cadi al suolo, con la testa disintegrata.

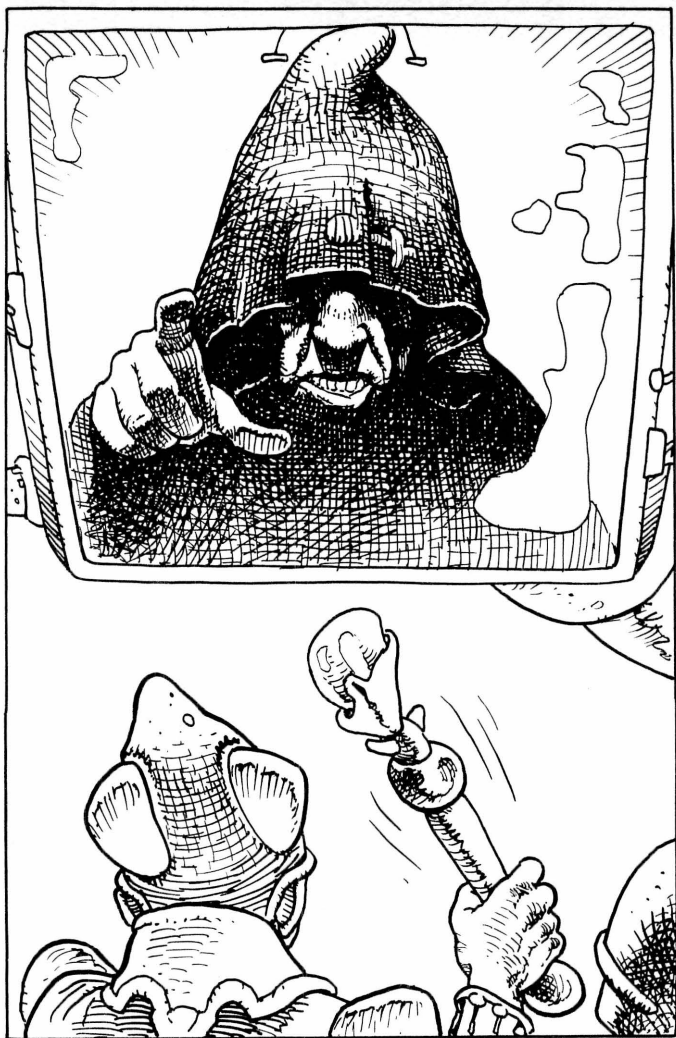
La tua avventura è finita con questo doloroso insuccesso. Ricomincia subito da capo.

165 ■■■■■

— Già subito dopo la sacrilega strage allo spazioporto militare il clero ha deciso di porre il pianeta in interdizione — incomincia a declamare la voce profonda di Theo Aporat, ripetuta da tutti i televisori del Palazzo Reale, misteriosamente accesi, mentre inquadrano la figura — spettrale nel suo saio nero — dell'alfiere del Tempio di Argolid. La faccia non è visibile, nell'ombra del saio, ma le parole salgono come dall'oltretomba: — Ogni Custode entrerà in sciopero, a meno che non venga dato un contrordine dal Sommo Custode. Già da un quarto d'ora, in ogni Tempio di Anacreon c'è un Custode che arringa la folla. Non c'è uomo né donna sul pianeta che non conosca ora la strage sacrilega che il Re di Anacreon ha ordinato contro i suoi stessi sudditi, profanando con un attacco indegno e non provocato i luoghi sacri della religione...

Non escono altre parole dal televisore installato nella sala del trono, perché Re Leopoldo lo distrugge con un colpo ben assestato di scettro.

Questo non era previsto dai tuoi piani: la scena che vedi successivamente nel tuo studio su Terminus, grazie alla microcamera nascosta nel copricapo di Verisof e al collegamento a ultraonde, ti fa rabbrivire. Se vuoi sentirti ancor peggio, corri a leggere la nota 57.



... i televisori... inquadrano la figura - spettrale nel suo saio nero - dell'alfiere del Tempio di Argolid. (165)

166 ■■■■■

Appena in tempo! Sei riuscito a impedire ad Hardin di chiamare le guardie, ma hai dovuto tramortirlo con un terribile colpo del suo candelabro da scrivania.

Quando lo vedi accasciarsi al suolo privo di vita, con un rivolo di sangue che gli esce dalla bocca, ti prende un attimo di smarrimento: il suo cuore non batte più; anche se involontariamente, lo hai proprio ucciso con le tue mani.

Azzera il tuo punteggio di LEALTÀ sul *Diario di Gioco*.

Se hai il massimo punteggio di SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **248**, in caso contrario leggi la nota **8**.

167 ■■■■■

I barbari considerano la scienza come una specie di magia nera. Potrebbe non essere sbagliato sfruttare questo loro atteggiamento e permettere che una gerarchia ecclesiastica si formi praticamente da sola. I preti potrebbero avere l'incarico di custodire e far funzionare gli impianti atomici: non è certo una questione di poca importanza.

Sei hai almeno un po' di INIZIATIVA e di SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **65**; se invece entrambe queste doti sono a livello basso, leggi la nota **133**.

168 ■■■■■

“Niente deve essere mai fatto per la prima volta” ti viene da pensare, parafrasando un motto attribuito al grande Salvor Hardin.

Se hai un punteggio di FORZA a livello alto prosegui alla nota 266, altrimenti alla nota 32.

169 ■■■■■

Effettivamente forse Hardin ha ragione. Sottrai dieci punti prendendoli come meglio credi dalle tue doti di DECISIONE, COMPETENZA e TALENTO (se non hai punteggio sufficiente, leggi subito la nota 140).

Sei riuscito a parlare con l'indaffarato Hardin solo per una mezz'ora. Poi il Sindaco se n'è andato a presenziare a un ennesimo rito di spedizione di un carico di macchinari su Anacreon. Anche quella mezz'ora però è stata sufficiente, e a questo punto ti è chiarissimo come proseguire. Vai senza indugio alla nota 65.

170 ■■■■■

Di fronte alla minaccia di una forza di soldati nemici molto superiore alla vostra, con un armamento ben più micidiale, non esiti un attimo e ti immoli per la grandezza della tua patria: fai scattare nel taschino della tua tuta di keflar il trasduttore psionico che comanda l'esplosivo plastico che i tuoi uomini hanno piazzato sotto la chiglia dell'astronave di Anacreon.

Il tuo gesto eroico cancella in un istante, in una nuvola azzurrina che brilla di luce propria nel buio della notte, ogni traccia degli anacreoniani dalla superficie di Terminus. Purtroppo anche tu perisci nell'esplosione, con il tuo valoroso manipolo di compagni.

Da morto, le tue doti non ti servono più: azzerale pure tutte sul *Diario di Gioco*. Leggi la nota 90 per

conoscere le conseguenze del tuo sacrificio nella storia della Fondazione.



171 ■■■■■

L'argomento è scottante e viene dibattuto nel Consiglio Cittadino, convocato in sessione plenaria.

Devi sorbirti la lunghissima disquisizione di Manos Kamari, che si è iscritto a parlare sul tema della divinizzazione dei sovrani dei Quattro Regni. Nel momento stesso in cui si alza per prendere la parola è già chiaro a tutti che perderà il filo del discorso nel giro di mezzo minuto, perché semplicemente non riesce ad esprimersi in maniera logica e compiuta. Solo se hai almeno venti punti tra ABILITÀ e ASTUZIA riesci a capire il senso di quello che dice, alla nota **83**.

Dopo un'ora di chiacchiere apparentemente senza senso, Salvor Hardin, che pure è suo amico personale, gli chiede per cortesia di interrompere l'esposizione, scioglie l'assemblea e aggiorna la riunione alla nota **19**.

172 ■■■■■

Complimenti! Sei stato appena eletto Sindaco di Terminus al posto del compianto Salvor Hardin. Aggiungi dieci punti, da ripartirsi tra CARISMA, POTERE e SUCCESSO sul *Diario di Gioco*, per l'ambizioso traguardo che sei riuscito a raggiungere. Prosegui poi la lettura alla nota 114.

173 ■■■■■

Mentre ti rechi al Palazzo del Governatore Imperiale, ormai trasformato in sede del Reggente Spock, incroci un paio di giovani del luogo che stanno entrando a passo veloce in una specie di taverna fumosa. Da alcuni frammenti di discorso che hai udito sembra che parlino di argomenti che potrebbero interessarti.

Prosegui diritto per la tua strada verso il Palazzo alla nota 139 oppure entri anche tu senza parere nella taverna alla nota 27? Attenzione però, il tuo livello di INTUIZIONE deve essere medio o alto per quest'ultima scelta.

174 ■■■■■

Dopo aver riferito al Consiglio Cittadino lo scarso esito dei contatti che finora hai stabilito con gli anacreoniani, leggi sul volto di tutti i presenti un'espressione di sfiducia nel tuo operato e senti che la tua poltrona di Sindaco sta incominciando a traballare.

Diminuisce le tue doti sul *Diario di Gioco* di cinque unità, ripartite a tuo piacimento tra CARISMA, POTERE e DECISIONE. Se non hai punteggio di doti sufficiente per questa sottrazione, leggi imme-

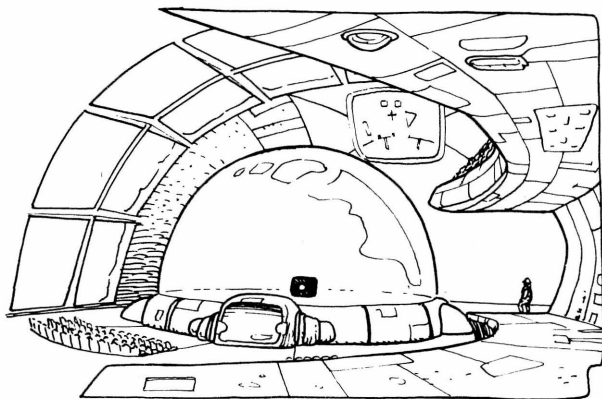
diatamente come cavartela alla nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Dopo una lunga e animata discussione sulle alternative che restano, prendi la parola alla nota **50**.

175 ■■■■■

Hardin e Lee sono contrari al tuo progetto di estendere gli studi scientifici anche sugli altri sistemi. Non ti hanno spiegato compiutamente la ragione, ma senti che sono rimasti molto dispiaciuti dalla tua proposta.

Sottrai cinque punti sul *Diario di Gioco* prendendoli a tua scelta tra le doti di **AMBIZIONE**, **ABILITÀ** e **COMPETENZA** e prosegui alla nota **77**.



176 ■■■■■

Aumenta di tre unità sia la tua **AMBIZIONE** che la tua **INIZIATIVA** per i successi che hai colto nell'opposizione frontale alla politica di Hardin.

Sono imminenti le elezioni per il rinnovo del Con-

siglio Cittadino, il massimo organo che regge la società di Terminus. Senti che non puoi perdere questa occasione, anche se parti in svantaggio rispetto ad Hardin che è Sindaco uscente e che, soprattutto, può contare ancora sul ricordo non lontano della comparsa di Hari Seldon alla Volta del Tempo.

Ti ricordi l'episodio? Se sí, procedi alla nota **92**, in caso contrario vai alla nota **12**.

177 ■■■■■

Vedi il sovrano di Konom annuire soddisfatto alle tue parole: aggiungi per questo due punti di COMPETENZA e uno di INTELLIGENZA sul *Diario di Gioco*.

— Chi teme lo Spirito Galattico è uomo degno di fede — proclama solennemente stringendoti la mano.

Approfittando della sua benevolenza, gli sottoponi il testo del trattato commerciale che la Fondazione avrebbe piacere di stipulare.

Il Re rimane perplesso, come se stesse valutando accuratamente le tue doti: se hai un punteggio di CORAGGIO e di INTELLIGENZA medio o alto prosegui alla nota **345**; se una sola di queste due condizioni è vera vai alla nota **321**, in caso contrario leggi la nota **293**.

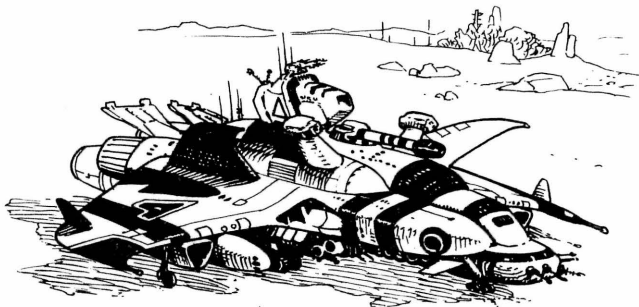
178 ■■■■■

— Il problema immediato consiste nel far sloggiare la flotta di Anacreon dal suolo del nostro pianeta — incominci con fare incerto. Hardin ti guarda con interesse e ti incoraggia a parlare. — Però l'obiettivo finale è quello di assoggettare tutti i Quattro Regni...

— E non dimenticare — ti interrompe — che non

riusciremo mai a farlo con la forza delle armi: io considero la violenza un sistema antieconomico per raggiungere qualsiasi fine. Esistono soluzioni migliori, anche se meno dirette.

Assenti con il capo meditando su questa massima e segui il Sindaco alla nota **296**.



179 ■■■■■

Il trattato firmato dal Re e dal ciambellano di Dari-bow che riporti su Terminus viene ratificato con entusiasmo dal Consiglio Cittadino. Salvor Hardin, profondamente contrario, viene messo in minoranza e si ritira in volontario esilio su Lucreza, un sistema lontanissimo da Terminus dove trascorrerà il resto dei suoi giorni.

In qualità di nuovo Sindaco e capo della Fondazione puoi aggiungere altri tredici punti alle tue doti sul *Diario di Gioco*, da ripartirsi come meglio credi tra AMBIZIONE, INTELLIGENZA e FORZA.

Purtroppo dopo un paio di anni i tuoi continui rinforzi rivolti verso uno solo dei Quattro Regni comportano qualche serio problema alla nota **281**.



180 ■■■■■

— Noi ricostruiremo insieme un Impero — incomincia Re Leopoldo con voce solenne — non solamente il Regno di Anacreon e dei Domini Esterni, ma una Signoria che comprenderà tutti i miliardi di soli della Galassia. Noi lo faremo insieme, caro Sindaco, con la forza di Anacreon e la scienza della Fondazione, affinché i miei... ehm, i nostri eredi siano i dominatori dell'universo, i creatori del Secondo Impero così come previsto dal profeta Seldon.

— Non c'è modo di sapere se sia questo il destino previsto dal Maestro — cerchi di schermirti. — Quando è comparso, alcuni anni or sono...

— Cosa? Seldon è risuscitato?

— No, no, Maestà, è soltanto comparsa una sua immagine olografica nella Volta del Tempo. Non sappiamo se il sigillo radioattivo sia programmato in modo da consentire altre aperture. A meno di smontare la Volta... ma forse c'è un meccanismo di autodistruzione contro questi tentativi. Da allora mi sono recato alla Volta a ogni anniversario, il quattordici marzo, ma non è più ricomparso.

— Insomma, poco importa, signor Sindaco. Volete collaborare o no a questo grande destino che il futuro ci riserva?

Devi una risposta al tiranno di Anacreon: se rispondi sí vai alla nota **236**, in caso contrario alla nota **282**. Se sei dubbioso, prendi tempo e non rispondi alla nota **70**.

181 ■■■■■

Ti rendi conto che qualcosa non va e che il Re è fortemente turbato dalla tua risposta. Se hai un alto livello di INTUIZIONE puoi fare marcia indietro, se lo desideri, spiegando che anche su Terminus sarebbe auspicabile condizionare il tempo atmosferico e l'agricoltura ne trarrebbe indubbi benefici: vai in questo caso alla nota **311**.

In caso contrario leggi pure la nota **339**.

182 ■■■■■

Hai deciso di usare la diplomazia anziché la forza delle armi per scacciare le truppe di occupazione di Anacreon dal suolo del tuo pianeta.

Se hai almeno due doti a livello medio o alto tra ASTUZIA, INTELLIGENZA e RESISTENZA recati alla nota **278**; se ne possiedi una sola vai alla nota **142**, in caso contrario devi leggere la nota **30**.

183 ■■■■■

— Il problema vero è quello di controbilanciare i preparativi ostili intrapresi da Anacreon — spieghi a Salvor Hardin in privato, mentre vi concedete un giro panoramico in iperslitta nei dintorni della capitale. — Questo Regno può esserci di grande utilità.

— Io non sono favorevole a una politica di aiuti indiscriminati a Daribow per indebolire Anacreon — ti risponde Hardin.

Lo guardi con stupore, come se gli avesse dato di volta il cervello. Se hai un punteggio alto di FORZA oppure di RESISTENZA leggi la nota 267, altrimenti passa alla nota 341.

184 ■■■■■

E così ti capita di essere spedito in esilio perpetuo su Orsha II: annotalo sul *Diario di Gioco*, nell'apposito spazio riservato ai *Pianeti visitati*.

È un pianeta triste, molto lontano dal centro della Galassia, in un settore prevalentemente abitato da agricoltori dediti alla coltivazione dell'orzo e del mais: è chiaro che avevi ben altre ambizioni quando hai aperto per la prima volta questo libro.

La tua avventura finisce qui: se vuoi puoi ricominciare tutto da capo, ma stando più attento ai punteggi delle tue doti.

185 ■■■■■

Hardin scuote il capo e dice che non c'è niente da fare se uno non ha le doti adatte.

La sua conclusione ti fa saltare i nervi, perciò afferra il primo oggetto che trovi sul tavolo del suo studio, nella fattispecie una grande tabacchiera d'argento, che era stata di Lewis Pirenne quando era lui la personalità più influente su Terminus, e cerchi di scagliargliela addosso.

Naturalmente non riesci a colpirlo. Hardin ti guarda con un'espressione interrogativa, incredulo che tu abbia potuto perdere il controllo al punto da fare una cosa del genere. Poi, quasi a malincuore,

preme il pulsante vicino al visafono che serve per chiamare le guardie.

Devi ammettere che la tua carriera al fianco di Salvor Hardin si è interrotta fin troppo bruscamente. Ricomincia subito da capo, prestando più attenzione alla fase di creazione iniziale del personaggio.

186 ■■■■

Hardin ti guarda stizzito: evidentemente ha qualche idea, ma avrebbe voluto confrontarla con te prima di esternarla al Re di Daribow. È questo il motivo per cui ti ha chiesto di accompagnarlo, dopo tutto!

Dimezza, arrotondando all'intero inferiore se necessario, i tuoi punteggi di AMBIZIONE, INIZIATIVA e LEALTÀ sul *Diario di Gioco*.

Prosegui alla nota 212.

187 ■■■■

Non è stata ancora servita nemmeno la prima portata dei dessert – che del resto non reggeresti sicuramente – che un dignitario seduto proprio di fronte a te, dall'altra parte del grande tavolo in mogano di Lucreza sontuosamente apparecchiato, si accascia sul suo piatto con un rantolo sordo.

Lo guardi con cinismo (guadagna per questo cinque punti di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Gioco*), perché tutte le tue speranze di sopravvivenza sono legate alla sua morte. Si tratta di un vecchio e nel suo occhio brilla uno sguardo carico d'odio. Si rialza per un istante e solleva minaccioso una mano verso di te. Con uno sforzo disumano rantola: — Bada, straniero... — poi cade riverso sul tavolo, morto per troppo cibo, mentre già i servitori ti avevano raggiunto con la prima portata dei dessert.



Si rialza per un istante e solleva minaccioso una mano verso di te. (187)

Immediatamente un truce colpo rimbomba sull'antico gong: il Grande Banchetto è giunto alla sua conclusione. Il Re e la Regina di Konom si alzano con un'espressione contrariata. Noti soltanto ora un piccolo tubicino di keflar che esce dalle vesti di entrambi e che evidentemente li ha aiutati a smaltire il cibo ingerito.

I sovrani ti fanno cenno di seguirli alla nota **209**.

188 ■■■■■

Potrai vivere e conoscere molto da vicino i particolari della partenza da Trantor e dell'insediamento dei coloni sul nuovo pianeta leggendo il *Galactic Foundation Game* intitolato *L'esodo su Terminus*, nel quale sarai protagonista delle più importanti decisioni riguardanti il trasferimento di centomila uomini da un angolo all'altro della Galassia e dell'avvio della fase di realizzazione dell'*Enciclopedia Galattica*.

Se vuoi incominciare a calarti in questa seconda avventura, che non richiede comunque la conoscenza di quanto è successo in precedenza e si posiziona circa cinquant'anni dopo quegli eventi, devi leggere adesso la nota **100**.

189 ■■■■■

Non hai sufficienti doti di comando per guidare l'opposizione a un mostro sacro per la Fondazione come Salvor Hardin. Grazie anche ai tuoi successi, dopo gli accordi con i tre Regni la sua popolarità si è enormemente accresciuta su Terminus. Sulla Piazza dell'Enciclopedia, di fronte al Municipio, sono state organizzate fiaccolate in ogni strada: nemmeno il nome di Hari Seldon è stato mai tanto acclamato.

Dimezza le tue doti di INTUIZIONE, INIZIATIVA e ASTUZIA (facendo attenzione ad arrotondare all'intero inferiore se necessario) e recati alla nota numero 237.

190 ■■■■■

È incredibile: Re Leopoldo non si è accorto di nulla. Trepidante hai raggiunto i tuoi complici fuori dal Palazzo. All'interno di uno spaziotaxi noleggiato per l'occasione avete stabilito la vostra centrale operativa: appena tu arrivi, viene chiuso il circuito che genera un improvviso aumento della temperatura del termorecettore.

In un attimo Re Leopoldo viene trasformato a distanza in una torcia vivente.

La tua audacia è stata ripagata dal risultato che ti prefiggevi: porta al massimo i tuoi punteggi di CORAGGIO e di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Gioco* e leggi alla nota 148 il risultato della tua impresa.

191 ■■■■■

— Non ci penso nemmeno a limitare i nostri aiuti al solo Regno di Daribow — rispondi sorridendo in maniera beffarda. — In questo modo però ho tranquillizzato il gran ciambellano e l'ho convinto ad accettare le mie condizioni. Col tempo si accorgerà che le cose non stanno proprio così.

— E protesterà di certo in maniera veemente con la Fondazione! — osserva Hardin sorridendo.

— Sí, l'ho previsto, ma ormai non potrà più fare a meno dei nostri generatori di energia. Qualche volta in politica bisogna saper barare per ottenere i propri scopi.

Hardin ti guarda con ammirazione e conclude che stai crescendo bene alla sua scuola. Sei salito molto nella sua valutazione: guadagna otto punti, da ripartirsi a tua scelta tra **CORAGGIO**, **DENARO** e **INTUIZIONE** sul *Diario di Gioco*.

Prosegui poi alla nota **287**.



192 ■■■■■

Con mosse decise e senza dire una parola comandi ai tuoi uomini di piazzare la potente carica di esplosivo plastico sotto la chiglia dell'astronave anacreoniana. Appena finito il lavoro, dai subito l'ordine di ritirata e strisci ancora alla testa dei tuoi uomini per guadagnare una posizione sicura prima di attivare il congegno a distanza che farà saltare i nemici.

Passano poco più di cinque minuti e vi ritrovate al buio dietro uno sperone roccioso, una specie di piccola grotta che sorge nei paraggi. Secondo i tuoi calcoli, questo debole riparo dovrebbe essere sufficiente: premi meccanicamente il sensibile trasduttore di impulsi che tieni cucito all'interno della tua tuta di keflar, mentre chiudi gli occhi e ti tappi le orecchie per proteggerti dalla terribile esplosione.

Con il fiato sospeso leggi immediatamente la nota 5.

193 ■■■■■

Dopo una breve pausa di silenzio ti rivolgi a tua volta a Dokor Walto:

— Narrano che Bor Alurin fosse il braccio destro di Seldon per lo sviluppo della dottrina psicostorica e che con Seldon sia venuto qui su Terminus.

— Già — risponde Lewis Bort — però pare che qui su Terminus Bor Alurin si sia limitato in questi anni a tramandare solo nozioni psicostoriche elementari, tanto nel lavoro preparatorio all'*Enciclopedia* quanto con i suoi allievi diretti. Perché tutto questo?

— Forse — riprendi con amarezza — perché uno psicostorico avrebbe capito tutto troppo presto, mentre Seldon ha voluto che noi procedessimo alla cieca, senza essere coscienti della direzione verso cui la nostra storia si sta muovendo: solo così sono valide le ipotesi del primo teorema di Seldon...

— Ma Alurin non ha parlato, nemmeno in punto di morte? — chiede il giovane Sermak, con una punta di sospetto.

— No — confermi gravemente — non ha detto nulla.

— Perché mai? — si chiede ancora Sermak pensieroso.

— Era uno dei loro, non poteva essere diversamente, Sef! — Un'illuminazione ti coglie all'improvviso: — Bor Alurin ha agito in quel modo per ordine esplicito di Seldon. Il Maestro ha potuto prevedere e calcolare con esattezza la difficoltà delle comunicazioni galattiche, il nostro conseguente isolamento, la minaccia costituita dai Quattro Regni e

la nostra incapacità di difenderci, dovuta alla mancanza di metalli su questo pianeta.

— Soprattutto quest'ultimo fatto — prosegue Lewis Bort — deve farci riflettere: Hari Seldon ha palesemente agito in modo da essere esiliato insieme ai nostri nonni proprio su un pianeta così disagiato.

— Lo deve aver fatto con un disegno preciso che a noi non è affatto evidente, ma che ai nostri discendenti, forse, sarà chiarissimo — concludi, finalmente risoluto sul da farsi.

Prosegui alla nota **323**, dopo aver aumentato di due unità i tuoi punti di **COMPETENZA** sul *Diario di Gioco*.

194 ■■■■■

Nel tumulto che segue, vieni imprigionato dai capi del partito avverso. Dokor Walto, Lewis Bort e Sef Sermak ti interrogano brevemente in una stanzetta e poi decidono di spedirti in prigione per il resto della tua vita.

Se la tua **SALUTE** è a livello alto ce la fai a resistere: dopo alcuni anni trascorsi in una delle più cupe segrete di Terminus puoi chiedere la grazia alla nota **184**; in caso contrario leggi subito la nota **150**.

195 ■■■■■

C'è un attimo di pausa, nel quale cerchi di riprenderti alla bell'e meglio, poi ricominciano a sfilare i servitori con piatti cucinati esclusivamente con i prodotti dei satelliti della prima cintura del Regno di Konom. Alla quindicesima portata di questa serie ti senti veramente male.

Se hai un alto punteggio di **SALUTE** puoi prose-

guire alla nota **307**, altrimenti purtroppo devi leggere la nota **219**.

196 ■■■■■

Il ciambellano è in dubbio. Certamente il tema che gli sta piú a cuore sono gli armamenti, anche perché due settimane fa una nave mercantile di Daribow ha incrociato all'interno della prima cintura di satelliti il relitto di un'astronave da battaglia della vecchia flotta imperiale. Tuttavia sei stato abbastanza abile a fargli balenare l'idea che l'energia è il vero motore dell'industria, e che una volta risolta questa mancanza anche l'industria pesante potrebbe riprendere a funzionare.

Se hai almeno quattro punti di SPREGIUDICATEZZA e sei di INTELLIGENZA ce la fai a deviare il discorso degli armamenti e a proseguire come piú ti preme alla nota **272**. In caso contrario affronti innanzitutto il problema degli armamenti alla nota **232**.



197 ■■■■■

Hai perso un'occasione: diminuisci di due unità il

tuo punteggio di SPREGIUDICATEZZA (leggi la nota **140** se non hai punti a sufficienza da sottrarre).

La tua risposta negativa getta nello sconforto Poly Verisof, Sommo Custode della Fondazione su Anacreon. Dovrà recarsi al Palazzo Reale per riferire all'irascibile Re Leopoldo il rifiuto della Fondazione di aiutarlo nell'opera di consolidamento del potere suo e della sua stirpe, cui tiene molto per ragioni facilmente comprensibili.

Prosegui alla nota **35**.



198 ■■■■■

— Non posso accettare la vostra cortese offerta, Maestà — rispondi con voce sinceramente contrita.

— Vi prego perciò di perdonarmi e di credere nei sentimenti della mia migliore stima per Vostra Altezza.

Ti giri e ti avvii verso l'uscita, mentre il Re di Anacreon ti fulmina gridandoti dietro: — E avete l'ardire di venire nel mio Palazzo per rifiutare la protezione e l'alleanza del più grande e più potente dei Quattro Regni, la cui autorità si estende per otto

sistemi solari dei Domini Esterni? Non sapete che io posso fare del male a voi e alla Fondazione?

— Il male è sempre fine a se stesso — rispondi senza girarti, ricordando all'improvviso una famosa massima che si dice attribuita al grande Salvor Hardin.

Non sai quello che ti aspetta alla nota 346.



199 ■■■■■

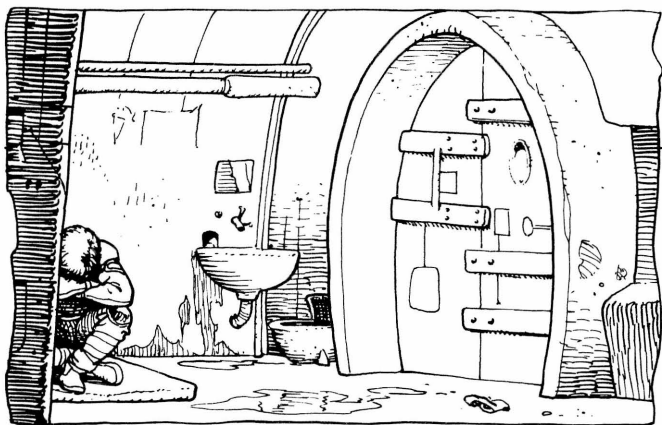
Nella grande sala del Consiglio Cittadino sei invitato a prendere posto sul palco degli oratori per un discorso di risposta alla nomina, che hai appena ricevuto, a plenipotenziario della Fondazione incaricato di negoziare con Konom e Smyrno importanti trattati commerciali e tecnologici.

Tutti gli occhi dei consiglieri sono puntati verso di te e perfino il grande ologramma tridimensionale di Hari Seldon sembra guardarti dalla parete in fondo alla sala.

— Signor Sindaco, amici tutti, vi ringrazio innanzitutto per la fiducia che intendete riporre in me af-

fidandomi questa delicata missione. Vi prego di credere che mi sento onorato per questa scelta al di là di quanto sia capace di esprimere con le parole. — Ti schiarisci la voce in una breve pausa prima di proseguire. — Purtroppo, però, non sono in grado di accettare questo incarico. Non mi sento minimamente all'altezza e penso che la Fondazione farebbe bene ad assegnare una simile responsabilità a chi più di me ha le doti adatte a questa missione.

Hai concluso il tuo breve discorso, pronunciato tutto d'un fiato. Le tue parole hanno fatto piombare la sala del Consiglio in un silenzio attonito, che fa fatica a disperdersi. Finalmente si alza in piedi, lentamente, un consigliere delle ultime file: tutti si voltano a guardarlo, in attesa. È un omone che non conosci, di almeno centoventi chili, completamente pelato. Si gratta un paio di volte la testa, si schiarisce ben bene la voce e incomincia a parlare alla nota 349.



— Voi state facendo il doppio gioco! — esclama il

ciambellano di Daribow, additandoti con la mano ossuta. — A me, guardie!

In un attimo ti trovi circondato da sei uomini armati: ed è così che la via della prigione ti diventa fin troppo familiare.

Non c'è nulla da fare, finisci alla nota 333.

201 ■■■■■

Da principio non rispondi. Solo dopo un paio di minuti, ricevuti i segnali in codice da tutti e tre gli ambasciatori, fai sentire la tua voce che arriva stentorea e un po' distorta nei tre Regni:

— Questo è il testo dell'ultimatum congiunto che i tre Regni invieranno a propria firma, entro mezz'ora da questo momento, a Leopoldo Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni... — Finita la lettura del breve comunicato, concludi mettendo a disposizione il canale a ultraonde per l'olotrasmissione del messaggio.

Il risultato è un tuo capolavoro: leggilo alla nota 309.

202 ■■■■■

È stato tutto fin troppo facile. L'assassinio per mezzo di un arpione per la caccia al nyak di Anselm Haut Rodric, sottoprefetto di Pleuma e braccio destro del Re di Anacreon, ti è riuscito alla perfezione. Sei stato anche capace di far perdere le tue tracce e di andartene dal pianeta senza essere intercettato dalle numerose pattuglie della polizia segreta.

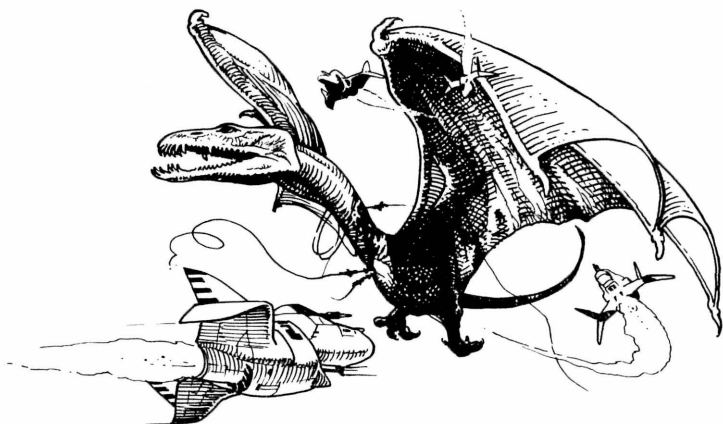
Non hai modo però, ritornato su Terminus, di festeggiare con Salvor Hardin e Yohan Lee la tua audacia e il tuo coraggio: la contromossa di Anacreon è immediata e furiosa. Con un'ostinazione spietata

una grande flotta di astronavi da guerra, incurante di qualunque precauzione, giunge a portata di Terminus e comincia un feroce cannoneggiamento laser di precisione, che distrugge tutti gli edifici della capitale del pianeta.

Buona parte della popolazione fa in tempo a salvarsi riparando nelle foreste, ma l'enorme patrimonio di conoscenze accumulato nel Palazzo dell'Enciclopedia è distrutto per sempre.

La Fondazione non avrà mai più la forza per sollevarsi da questo colpo, anche perché Hardin stesso è rimasto ucciso nell'attacco, mentre cercava di portare in salvo i suoi archivi.

Pesa su di te il fallimento di un piano di dimensioni cosmiche: ricomincia da capo e cerca di essere più sottile e meno impulsivo.



203 ■■■■■

Aumenta di quattro punti sul *Diario di Gioco*, ripartendoli come credi tra le doti di CORAGGIO e CARISMA.

L'opposizione di Hardin al tuo piano ti costringe a cercare compagni di partito per portare a termine l'operazione.

Se hai almeno sedici punti tra INIZIATIVA e POTERE puoi leggere la nota **295**, in caso contrario ritirati alla nota **189**.



204 ■■■■■

Il dissidio cresce nella grande sala del Consiglio Cittadino. Perfino l'ologramma del grande Hari Seldon sembra meno sereno sulla parete in fondo alla sala. Si va ai voti: hai poche speranze, ma la sconfitta schiacciante non lascia adito a ulteriori manovre.

Dimezza subito i tuoi punteggi di POTERE, SUCCESSO, RESISTENZA e INTUIZIONE sul Diario di Gioco, arrotondando all'intero inferiore laddove necessario.

Solo doti eccezionali ti potrebbero permettere di riprendere in mano il controllo della situazione: se tra INTELLIGENZA, INIZIATIVA, ASTUZIA e SALUTE almeno tre doti sono a livello medio o al-

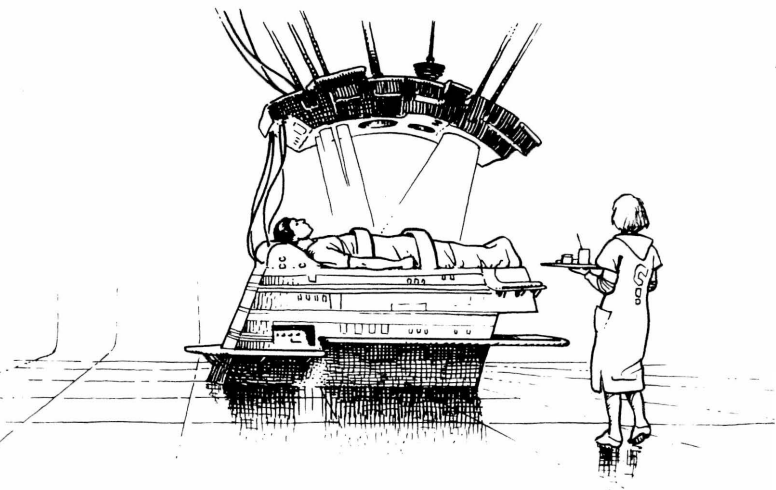
to, puoi leggere la nota **94**, in caso contrario devi andare alla nota **314**.

205 ■■■■■

È arrivata finalmente l'ora del Grande Banchetto. Sei naturalmente l'ospite d'onore e siedi come promesso alla destra della Regina, ma la sua espressione premurosa e ambigua ti fa sospettare qualche pericoloso tranello: aumenta per questo di un punto la tua INTUIZIONE sul *Diario di Gioco*.

Con stupore osservi i volti emaciati degli altri invitati: ti pare che non mangino da parecchi giorni, ma non riesci a comprenderne la ragione.

Se hai un alto punteggio di INIZIATIVA leggi la nota **315**, in caso contrario prosegui alla nota **329**.



206 ■■■■■

— La guerra! Ma se abbiamo appena concluso trat-

tati di pace con Smyrno, Konom e Daribow! — esclama Yohan Lee, che si trova purtroppo ancora all'ospedale, quando lo informi delle tue decisioni.

— È Anacreon il nostro bersaglio. Sposteremo il terreno di operazione direttamente sul loro pianeta.

— Ma siamo inferiori dal punto di vista degli armamenti e degli uomini. Da noi, inoltre, ogni decisione è effetto di una mediazione politica: gli abitanti di Terminus sono cittadini, non sudditi. Ricordati che su Anacreon il Re è un dio! Non ha bisogno di accusarci di aggressività per suscitare nel popolo la carica emotiva necessaria. Al momento di combattere, Leopoldo darà l'ordine, e il popolo correrà alle armi, non c'è dubbio. È il sistema di questa maledetta società. Non si chiedono spiegazioni a un dio.

Aumenta di due punti la tua COMPETENZA sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota 294.

207 ■■■■

Ti è chiaro che il messaggio è diretto a te: sei stato l'unico su Terminus in grado di svelarlo. Sarai tu a partire per quel pianeta, terra di mercanti e centro di traffici intergalattici, trasferendoti per sempre e cercando di studiare e anticipare le difficoltà che la Fondazione è destinata ad incontrare in futuro. Comunicherai naturalmente i tuoi risultati a cadenza prefissata al Sindaco sul canale riservato a ultraonde, utilizzando il medesimo codice segreto che padroneggi così bene.

L'addio con Hardin e Lee è commovente, ma sereno, perché tutti sapete che la tua partenza fa parte del Piano Seldon. Di comune accordo decidete che, per il bene della Fondazione, su Terminus si ignorerà completamente la tua attuale destinazione e si cer-

cherà perfino di dimenticare che tu sia mai esistito, vista la segretezza della missione cui sei stato destinato dalla mano stessa di Hari Seldon.

Procedi alla nota **233**.

208 ■■■■■

Sei costretto a fare ricorso a tutte le tue doti per ingaggiare una battaglia politica senza quartiere per la supremazia su Terminus. Devi cercare di togliere di mezzo nientemeno che un avversario esperto come Salvor Hardin.

Se il tuo punteggio di SALUTE è alto, leggi la nota **176**, in caso contrario vai alla nota **335**.

209 ■■■■■

In uno studiolo appartato, non lontano dalla sala del Grande Banchetto, il Re di Konom ti apostrofa con tono scortese:

— Poiché su Konom la parola di un Re non può essere ritirata, secondo gli antichi e saggi precetti, e poiché sventuratamente capita che voi siate ancora vivo al termine del Grande Banchetto, tirate fuori il vostro maledetto trattato acciocché io lo firmi.

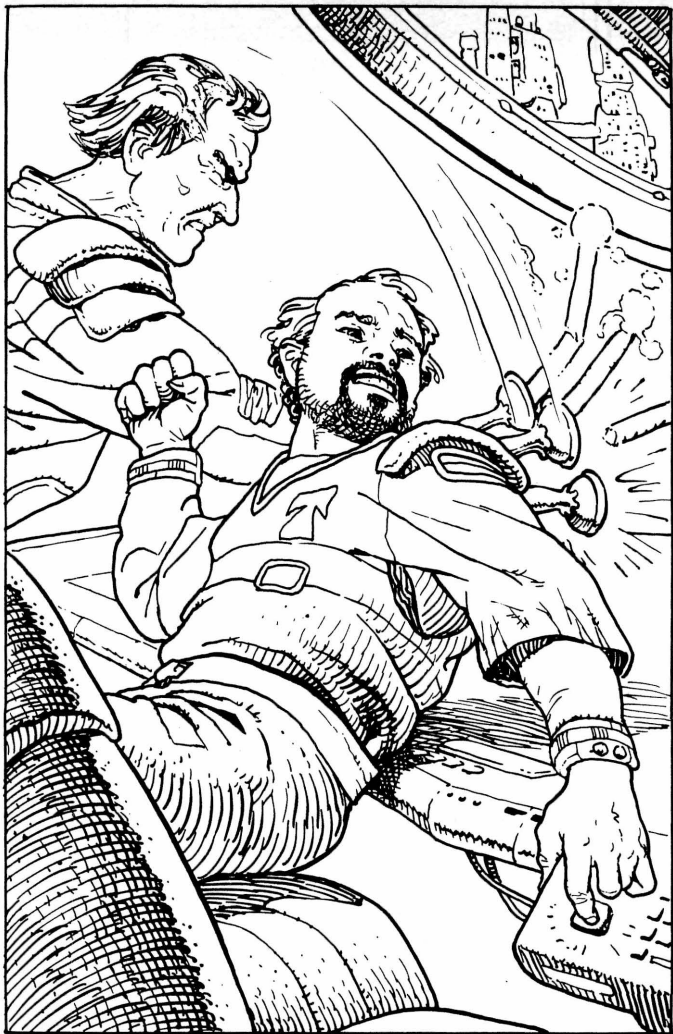
Non credi alle tue orecchie.

Per la felicità che ti invade in questo momento porta al massimo dei punteggi la tua dote di FORTUNA sul *Diario di Gioco*.

Con la preziosa firma sul trattato prosegui subito alla nota **291**.

210 ■■■■■

Purtroppo non sei stato abbastanza pronto a calare il grande candelieri da tavolo in bronzo di Siwenna



... non sei stato abbastanza pronto a calare il grande candeliere da tavolo in bronzo di Siwenna sulla testa di Hardin... (210)

sulla testa di Hardin con la speranza di tramortirlo. Il Sindaco è riuscito a raggiungere il pulsante per la chiamata delle guardie e un nugolo di gente armata ti ha circondato e ti ha ridotto all'impotenza.

Hardin appare molto provato da questa avventura e si biasima per averti sottovalutato. C'è mancato davvero poco che tu non abbia avuto successo, ma per questa volta non c'è niente da fare: lui resterà Sindaco e deciderà sul futuro di Terminus, mentre tu finirai i tuoi giorni in esilio sul terzo pianeta del Corridoio Rosso senza speranze di fuga. La tua avventura è terminata qui, devi proprio ricominciare da capo.

211 ■■■■■

Il giovane crittografo con i baffi si accomoda e si mette a tenere una lezione universitaria nel tuo studio.

— La crittografia, o tecnica di protezione dei dati riservati, è una disciplina matematica che ha il compito di studiare modelli teorici e successivamente fornire soluzioni pratiche per rendere più sicure e non accessibili ad altri che agli autorizzati le informazioni memorizzate o trasmesse — incomincia con tono accademico. — Questa definizione mette in luce che la crittografia non si rivolge esclusivamente al mondo degli elaboratori moderni, ma è di origini antichissime.

Con un ampio gesto della mano sembra voler tornare indietro nei secoli, prima di aggiungere: — Il concetto stesso di scrittura è di per sé “magico” o “segreto”, interpretabile soltanto da una particolare casta di persone. Successivamente applicazioni di carattere militare, legate in particolare alla trasmissione di ordini via corriere, che in epoca

preimperiale richiedevano percorsi lunghi e poco sicuri, hanno dato impulso allo studio di questa disciplina, che annovera tra i suoi cultori nomi molto illustri.

— Dove sono impiegate le tecniche crittografiche al giorno d'oggi? — chiedi, spazientito.

— Di norma nei grandi sistemi di elaborazione dati per proteggere la riservatezza di informazioni come cartelle sanitarie, transazioni finanziarie, progetti militari, formule chimiche. La diffusione sempre crescente di mezzi di comunicazione elettronici e la possibilità di accesso ai dati estesa a qualunque utilizzatore nella rete di comunicazione via ultraonde rende sempre più importante lo studio di questi argomenti, per realizzare un sistema che garantisca un buon margine di sicurezza.

Il giovane non ha ancora finito: si avvia a una lavagnetta olografica, nell'angolo della stanza, e incomincia a darti alcune definizioni più formali: — La *crittologia*, cioè lo studio di sistemi di comunicazione segreti, si suddivide in due branche, in competizione tra loro: la *crittografia*, che si occupa della costruzione di crittosistemi e rappresenta la parte costruttiva della crittologia; la *crittoanalisi* che studia i possibili attacchi ai crittosistemi, cioè le operazioni di decifrazione, e ne rappresenta la parte distruttiva. La storia della crittografia insegna come spesso sistemi ritenuti a torto inattaccabili avessero invece difetti nascosti. I sistemi di crittografia si basano su algoritmi divisibili in diverse classi: una differenza sostanziale tra queste risiede nell'uso e nella forma delle chiavi.

Poi, notando la tua espressione di stupore, aggiunge: — La chiave per crittografare è analoga alla chiave di una cassaforte: il meccanismo della serratura rappresenta l'algoritmo di cifratura/decifrazio-

ne. Vorrei a questo punto passare ad argomenti più pratici, con l'esempio di alcuni cifrari storici...

Non gli dai il tempo di continuare e lo interrompi: in questo momento hai affari ben più importanti che stare ad ascoltare lezioni accademiche sulla crittografia.

Aumenta comunque di un punto la tua **COMPETENZA** e di quattro la tua **RESISTENZA** sul *Diario di Gioco* per l'eccezionale pazienza dimostrata fino a questo punto.

Dopo aver rinviato la prosecuzione della lezione a un miglior momento, congedi lo studioso. Solo dopo che è uscito ti accorgi di uno strano oggetto sul pavimento, vicino alla lavagna olografica, evidentemente dimenticato dal giovane.

Se ti interessa esaminarlo più da vicino leggi la nota **119**; se hai invece fretta di partire per l'importantissima missione che ti è stata affidata, vai subito alla nota **259**.

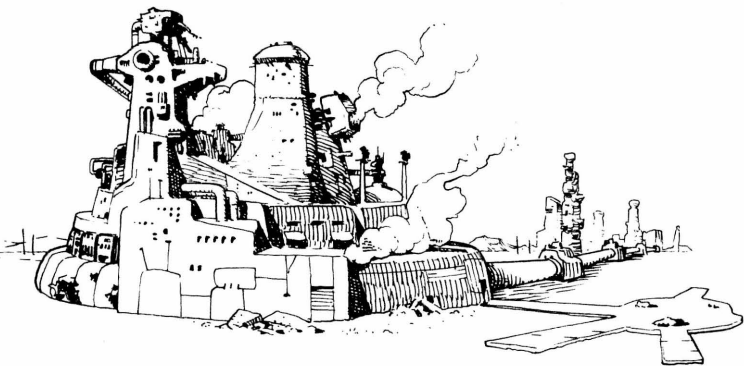
212 ■■■■■

— Ebbene, forniremo tutto l'aiuto possibile al Regno di Daribow che ci è amico — esordisce Hardin su tuo consiglio. — Per qualsiasi dettaglio operativo, Maestà, prego il vostro ciambellano di discutere direttamente con il mio assistente. Questi non sono certo temi degni di occupare il nostro tempo prezioso — aggiunge, ammiccando all'indirizzo del Re.

Il monarca sorride in maniera accondiscendente. E così ti ritrovi a dover prendere delle decisioni importanti sulla politica di aiuti della Fondazione. Aumenta di un punto il tuo **TALENTO** sul *Diario di Gioco*.

Se acconsenti a parlare di armamenti leggi la nota **304**, se invece preferisci introdurre tu stesso il te-

ma dell'energia con il gran ciambellano recati alla nota 348.



213 ■■■■■

Gli effetti delle tue missioni su Daribow, Konom e Smyrno si vedono molto presto. Veloci astronavi commerciali della Fondazione coprono con un solo Balzo nell'iperspazio la distanza che separa Terminus dai tre Regni e scaricano a getto continuo prodotti di alta tecnologia su quei mondi semi-imbarbariti. Dai piccoli generatori di corrente alle grandi centrali termonucleari, la politica commerciale della Fondazione è tutta orientata a far crescere i fabbisogni di energia. Per dei pianeti che ormai dall'epoca imperiale hanno dimenticato cosa sia l'abbondanza energetica, il ritorno della luce nelle case e nelle strade e la rinascita dell'industria sono avvenimenti di quelli che lasciano il segno.

In breve, il disegno politico di Salvor Hardin da te così sagacemente messo in atto ha attirato tre dei Quattro Regni nell'orbita della Fondazione, legandoli tra l'altro con trattati molto vincolanti.

Resta però il problema della presenza della flotta anacreoniana su Terminus, comandata dal sottoprefetto di Pleuma Anselm Haut Rodric, che ha ricevuto da poche settimane altri rinforzi e non sembra proprio intenzionata a sgomberare il campo.

Consigli il Sindaco di far valere l'alleanza così ben cementata per promuovere una crociata contro il Re di Anacreon (vai alla nota **273**) oppure preferisci usare vie diplomatiche e indirette per ottenere questo risultato (leggi la nota **237**)?

214 ■■■■■

La prigionia è senza finestre e – poiché non hai nessuna intenzione di tradire la Fondazione – dopo una lunga agonia sei inevitabilmente destinato a perire in questa cella alla nota **150**, a meno che tu non possieda un alto livello di ASTUZIA, nel qual caso puoi recarti alla nota **318**.

215 ■■■■■

Il Re di Anacreon ti guarda e non sorride. Non intende rivolgerti la parola. Parla però in sua vece il ciambellano che lo accompagna:

— Agli inizi di quest'anno, Anacreon ha stabilito una base militare su Terminus, il pianeta della Fondazione. Era una base d'importanza vitale per la nostra difesa e avrebbe contribuito a difendere anche voi. Siamo stati costretti ad abbandonarla per le basse macchinazioni del capo della Fondazione, un viscido codardo, uno studioso senza una goccia di sangue nobile nelle vene. Re Leopoldo, Signore dei Domini Esterni, è stato umiliato da questo plebeo. Ci manca solo che abbia l'ardire di venire su Anacreon con il suo diabolico sorriso, la sua mente in-

fernale, e alle spalle la potenza di tre Regni uniti da una vile alleanza contro la grandezza di Anacreon.

È chiaro dalla sua espressione truce che Re Leopoldo aspetta solo il momento di vendicare questo affronto. Ti rendi conto che non è stata un'idea saggia quella di cercare di incontrare gli anacreoniani dopo lo smacco che la Fondazione li ha costretti a patire: diminuisci di tre unità la tua ASTUZIA e di due la tua INTUIZIONE sul *Diario di Gioco*. Se non hai punteggio sufficiente, leggi la nota 140 e poi ritorna a questo punto.

Tremi al pensiero che il tuo interlocutore conosca quanta parte del merito attribuito a Salvor Hardin sia in realtà tuo.

Vai a scoprirlo alla nota 299.

216



Quando insieme ad Hardin mettete piede per la prima volta nella capitale del Regno di Daribow (annota questo viaggio nell'apposita tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*), vi rendete immediatamente conto che quasi tutte le attività produttive del pianeta si sono fermate. Non si tratta di qualche rito pagano-religioso, ma di una ragione più grave e profonda: manca l'energia per far funzionare gli impianti. Daribow sta regredendo a un Regno di agricoltori e di pastori, mentre i palazzi, gli impianti e le fabbriche di età imperiale sono ormai completamente in rovina.

Questa situazione, che né tu né Hardin avreste mai immaginato, salta agli occhi con evidenza.

Se hai un livello alto di INTELLIGENZA oppure di TALENTO leggi la nota 178, se possiedi almeno una di queste doti a livello medio prosegui alla nota 340, in caso contrario vai alla nota 122.

217 ■■■■

Il giovane crittografo con i baffi, il discepolo prediletto del grande Muller Holk, ti dice che il codice crittografico è molto semplice, e te lo avrebbe già spiegato se tu gliene avessi lasciato il tempo, in occasione di un precedente incontro.

È sufficiente appoggiare il quadrato di mylar sul testo, rivolgere verso l'alto il lato indicato con il primo numero e leggere nelle finestrelle l'inizio del testo nascosto; bisogna poi ruotare il quadrato, mettendo verso l'alto il secondo lato e ripetere l'operazione e così via, fino ad aver letto di seguito quattro spezzoni di frase. Spazi e segni di interpunzione sono aboliti nel messaggio, tuttavia non dovrebbe essere difficile ricostruirlo ugualmente.

Lo ringrazi assai calorosamente per la sua spiegazione e ti complimenti per le sue capacità, che non avevi avuto modo di apprezzare a sufficienza in occasione del primo incontro.

Ritorna ora alla nota **95**, nel punto esatto in cui ti trovavi prima di venire qui.

218 ■■■■

La tua proposta al rappresentante del Re di Anacreon su Terminus è molto rischiosa.

Se hai complessivamente almeno diciassette punti tra **ASTUZIA**, **POTERE** e **RESISTENZA** vai alla nota **152**; se ne possiedi almeno dodici leggi la nota **62**, in caso contrario prosegui alla nota **96**.

219 ■■■■

Non ce la fai più e ti senti veramente male. Le portate continuano ad arrivare inesorabili, e finalmente

hai capito perché i commensali all'inizio del Grande Banchetto avevano un'aria così emaciata: non mangiavano da una settimana almeno in preparazione dell'avvenimento. È chiaro che questa malvagia tradizione ha per scopo l'eliminazione fisica di un ospite straniero indesiderato, giacché tutti i locali, al corrente delle regole, si sono premuniti, mentre Re e Regina sembrano avere stomaci di ferro, visto che hanno mangiato fino in fondo tutti i piatti senza dar segni di stanchezza.

Mentre la mente ti si ottenebra per il troppo cibo e le troppe bevute (dimezza i tuoi punteggi di INTELLIGENZA e TALENTO sul *Diario di Gioco*, arrotondando all'intero inferiore se necessario), le tue alternative in questo delicato frangente sono soltanto due: ti sforzi disperatamente di andare avanti a mangiare, confidando nella clemenza del Re o nell'intervento provvidenziale dello Spirito Galattico (leggi la nota 245) oppure ti alzi in piedi e – benché vacillante – sbraiti in faccia al Re e alla Regina che ne hai abbastanza e che non intendi crepare a quel modo (vai alla nota 317)?

220 ■■■■■

— Bisogna ricordare che la Fondazione deve aiutare ogni nazione che richieda assistenza scientifica — rispondi con tono risentito. — La missione ideale del nostro Governo e la via morale indicatoci dal nostro fondatore, Hari Seldon, ci proibiscono i favoritismi. Non possiamo comportarci altrimenti, Eccellenza.

Il ciambellano ti guarda con occhio assai scettico, come se stesse valutando la tua forza.

Se hai un punteggio di FORZA almeno medio vai alla nota 331, altrimenti leggi la nota 200.

221 ■■■■■

Controlla le tue annotazioni sulla tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

Se sei già stato su Konom leggi la nota **213**, altrimenti ti manca ancora questa visita per completare la tua missione: prosegui in questo caso alla nota **325**.

222 ~~■■■■■~~

— Voglio visitare gli altri tre Regni, uno dopo l'altro — risponde Hardin. — Farò presente ad ognuno di loro che permettendo ad Anacreon di impadronirsi del segreto atomico si taglierebbero inevitabilmente la gola; gentilmente suggerirò loro di comportarsi nella maniera più ovvia.

Dopo una lunga pausa, durante la quale hai avuto modo di riflettere sulla portata strategica del piano del Sindaco, questi ti stupisce chiedendoti:

— Te la senti di accompagnarmi in questa pericolosa missione?

Se accetti senza fiatare, sfoglia presto le pagine del libro fino alla nota **132**; se vuoi prendere tempo per pensarci, vai alla nota **298**; se rifiuti adducendo qualche scusa plausibile prosegui con la nota **110**.

223 ■■■■■

Hardin e Lee hanno provato a interpretare il messaggio in tutti i modi senza cavare un ragno dal buco. Sono già stati consultati i migliori studiosi dell'Università di Terminus: purtroppo il giovane critografo con i baffi, il discepolo prediletto del grande Muller Holk, è scomparso pochi giorni fa per i postumi di un increscioso incidente stradale: è stato

travolto da uno spaziotaxi su cui viaggiava un consigliere che si recava a tutta velocità al Municipio.

— Eppure — afferma Hardin con convinzione — sono sicuro che con questo messaggio Seldon ci sta indicando qualcosa, che so, forse il luogo dove scoppierà la prossima crisi e dove potremmo anticipare il corso degli eventi...

— Se sapessimo dove — aggiunge Lee — potremmo mandarci qualcuno dei nostri uomini migliori.

Se hai almeno trenta punti tra **COMPETENZA**, **INTELLIGENZA**, **RESISTENZA** e **TALENTO** senti dentro di te come una molla che scatta: il messaggio è destinato proprio a te, cerca di decifrarlo subito alla nota **109**; in caso contrario purtroppo non sei all'altezza di quest'ultimo compito e devi andare alla nota **125**.

224 ■■■■■

Purtroppo hai sovrastimato le tue capacità e le tue doti: dimezza subito i tuoi punti di **ASTUZIA** e **RESISTENZA** sul *Diario di Gioco*. Arrotonda i punteggi all'intero inferiore qualora ciò sia necessario.

Non sei decisamente il capo adatto per sfidare gli anacreoniani con la forza: prima di essere messo in minoranza nel Consiglio Cittadino di Terminus ed essere costretto a dare le dimissioni, ti conviene ripiegare su una soluzione diplomatica alla nota **142**.

225 ■■■■■

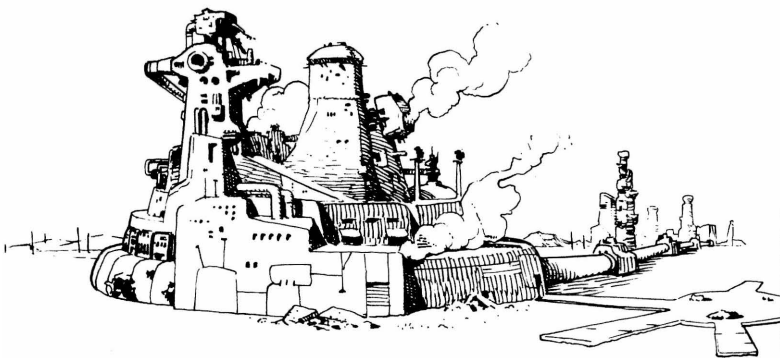
E così sei di nuovo in viaggio verso Terminus dopo aver concluso un trattato per la fornitura di tecnologia nucleare a Daribow, per il quale però hai profuso una certa parte delle tue sostanze oltre che del tuo impegno: sottrai per questo tre punti di **DENA-**

RO sul *Diario di Gioco*, avendo cura di leggere la nota **140** se il tuo punteggio dovesse risultare negativo.

— Volevano armi e tecnologie di guerra, e invece noi gli daremo energia e tecnologie di pace — commenti soddisfatto durante il volo di ritorno, proprio mentre l'astronave sta per compiere il Balzo nell'iperspazio necessario per ritornare in fretta su Terminus.

— Non tutti quelli che viaggiano verso le Indie scoprono l'America — risponde Hardin con aria assorta. Alla tua espressione di meraviglia, il Sindaco ti spiega che si tratta di un modo di dire antichissimo, risalente addirittura all'epoca preimperiale: il significato, entrato nel modo di dire comune, è che non sempre è possibile conoscere in anticipo i risultati di un'azione.

Prosegui la lettura con la nota **287**.



Se hai **DECISIONE** o **INTELLIGENZA** a livello alto, prosegui pure alla nota **138**; se possiedi almeno

una di queste doti a livello medio leggi la nota 274; se infine ti trovi a livello basso in entrambe, devi recarti alla nota 322.

227 ■■■■

Grazie a un complicatissimo sistema di ultraonde che i tuoi nemici non saranno certo in grado di intercettare, il tuo segnale arriva a destinazione: aggiungi un punto di DECISIONE per questo brillante risultato.

Su Konom, Daribow e Smyrno nello stesso preciso momento, fatte salve le correzioni dovute alle deformazioni locali dell'ora galattica, tre capotecnici si presentano alle rispettive Corti al gran completo, per illustrare la gravità della situazione politica su Terminus.

Tutti e tre svolgono più o meno lo stesso discorso, accuratamente preparato con te in precedenza: la presenza della base militare di Anacreon sulla Fondazione è una minaccia diretta alla loro stessa sopravvivenza.

May Santieski è particolarmente drammatica nella sua esposizione nel Palazzo dell'ex Governatore Imperiale di Smyrno: — Se le risorse scientifiche e tecniche della Fondazione dovessero cadere sotto il tirannico controllo del Re di Anacreon, sarebbe la fine per tutti. Voi dovrete essere riconoscenti a Re Leopoldo di avervi concesso le briciole, mentre tiene per sé chi sa quali scoperte al solo fine di riuscire un giorno a conquistare la Galassia.

L'effetto di quelle parole sui notabili smyrniani è terribile. Da più parti si inneggia alla guerra e qualcuno propone già di inviare un ultimatum al Re di Anacreon per costringerlo a ritirare le sue astronavi da Terminus.

La Fondazione ha però nella manica ancora un colpo di scena, come vedrai alla nota **265**.

228 ■■■■■

Riesci a placare il tumulto, ma le tue doti escono molto ridimensionate da questo incidente: dimezza i tuoi punteggi di ABILITÀ, POTERE e RESISTENZA, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Per cercare di recuperare in parte la popolarità perduta, fai annunciare da uno dei tuoi fidi che ti rechi su Anacreon con il proposito di rivedere il trattato. Segna Anacreon, se non ci sei mai stato in precedenza, nella tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

La missione si rivela infruttuosa e la notizia del risultato negativo giunge su Terminus via ultraonde prima ancora del tuo sbarco dall'astronave ufficiale della Fondazione.

Arrivi allo spaziorporto di Terminus alla nota **130**.

229 ■■■■■

Se hai un alto punteggio di INTELLIGENZA dovresti capire che può essere pericoloso affrontare di persona il Re di Anacreon dopo gli ultimi avvenimenti, che lo hanno costretto a un'umiliante ritirata: spedisce in questo caso una copia olografica del trattato da firmare alla nota **347**, sperando che il testo sia sufficientemente chiaro e convincente.

In caso contrario, abbi perlomeno l'accortezza di non recarti nella tana del lupo su Anacreon, ma di cogliere l'occasione per incontrare Re Leopoldo alla grande cerimonia che è imminente per festeggiare il decimo millennio dalla prima colonizzazione dei

Domini Esterni, partita da Lucreza agli albori dell'era imperiale.

Vai in questo caso a leggere la nota **303**.

230 ■■■■■

Abbandoni Hardin e ti dirigi direttamente verso il Palazzo del Re di Daribow. La tua decisione è presa: tuo malgrado scavalcherai Salvor Hardin (azzera per questo la tua **LEALTÀ** sul *Diario di Gioco*).

Visto che hai il potere per trattare, non ti farai sfuggire questa occasione per dare un aiuto significativo alla storia della Fondazione, stipulando una stretta alleanza con Daribow a spese degli altri Regni.

Aggiungi nove punti sul *Diario di Gioco*, da ripartire come preferisci tra le doti di **CORAGGIO**, **FORZA** e **POTERE**.

Suggelli l'alleanza con Daribow alla nota **179**.

231 ■■■■■

Nonostante tutta la tua attività, il tuo partito non ce la fa e Salvor Hardin vince di nuovo – e con largo margine – le elezioni alla carica di Sindaco di Terminus. Dopo questo insuccesso senti una forza dentro di te che ti spinge ad andarlo a trovare nel suo studio. Ti accoglie con sufficienza e ti fa notare che avresti guadagnato parecchio ad ascoltare i suoi consigli e a non fare di testa tua.

Se hai almeno cinque punti di **AMBIZIONE** e altrettanti di **INIZIATIVA** vai alla nota **210**, altrimenti leggi la nota **185**.

232 ■■■■■

Sondando più in profondità l'opinione dei tuoi in-

terlocutori sullo scottante tema degli armamenti, giungi a una conclusione molto evidente. La richiesta di Daribow è in questi termini: vogliono l'aiuto della tecnologia della Fondazione per costituire una flotta spaziale in grado di sottomettere i Quattro Regni. In cambio offrono tutto il loro apporto per scacciare le astronavi anacreoniane che hanno invaso Terminus.

Se ti sembra una linea promettente per gli interessi della Fondazione, vai alla nota **183**, in caso contrario alla nota **277**.

233 ■■■■■

Il tuo ruolo sul nuovo pianeta è tutto da scoprire, visto che per il momento vivi come privato cittadino, ma sei certo che questa è la strada prevista da Hari Seldon, con un grande seguito nelle prossime avventure.

Su Terminus, nel frattempo, la vita della Fondazione continua tranquillamente. Hardin e Lee, anche se non ti nominano, non ti hanno dimenticato e sanno che il loro successo è dovuto in maniera decisiva al tuo aiuto.

Se sei curioso di sapere cosa stia succedendo sulla Fondazione, nel Palazzo del Municipio, proprio in questo momento, leggi la nota **350**.

234 ■■■■■

Non sembra che Hardin sia rimasto molto contento della tua iniziativa. Ti spiega paternamente, passandoti una mano sopra una spalla, che sei ancora troppo giovane per pensare a scavalcare una gerarchia consolidata come quella del partito, e che è decisamente meglio che tu metta da parte questi pensieri.

Alle tue concitate spiegazioni e controproposte, Hardin risponde: — Vedo che non vuoi capire. Eppure vedi, dal punto di vista teorico hai perfettamente ragione, ma in pratica quello che dici non ha nessun significato.

Dopo un attimo di pausa, riprende: — Se dimentichi tutta questa storia, ti posso offrire il posto di direttore del *Quotidiano di Terminus*...

Se accetti leggi subito la nota **44**, in caso contrario rifiuti sdegnosamente alla nota **185**.

235 ■■■■■

E così hai dovuto fare marcia indietro e ritornare ancora una volta dal ciambellano di Daribow. Perdi cinque punti, che puoi togliere a tua scelta dalle doti di DECISIONE, INIZIATIVA e INTELLIGENZA sul *Diario di Gioco*. La lettura della nota **140** a questo punto è obbligatoria se non hai punteggio a sufficienza per effettuare le sottrazioni.

— La Fondazione ha la missione di aiutare tutti i Regni che hanno bisogno di assistenza scientifica — gli spieghi. — Il nostro Sindaco, il signor Hardin, non permetterebbe mai di ratificare un accordo preferenziale con Daribow che violi nei fatti la strada indicataci dal nostro fondatore, Hari Seldon. Non possiamo comportarci diversamente, Eccellenza, il nostro è un Governo che si basa sul consenso di tutti i cittadini.

— Da noi su Daribow invece — risponde il ciambellano — il Re è re per diritto divino e i sudditi ci credono. Noi ringraziamo lo Spirito Galattico che sia così, perché, secondo le storie che raccontano, il sovrano è un semidio. E questo ci torna comodo: elimina ogni possibilità di rivolta e assicura l'assoluta ubbidienza dei sudditi.

“Proprio un bel modo di governare” pensi in silenzio.

Nello stesso momento, il ciambellano ti guarda con occhio critico, come se stesse valutando le tue doti.

Se hai un punteggio di INIZIATIVA e di RESISTENZA almeno medio vai alla nota **331**, altrimenti leggi la nota **200**.

236 ■■■■■

— Esistono tre categorie di persone: quelle che lavorano fino alla morte, quelle che si preoccupano fino alla morte e infine quelle che si annoiano fino alla morte. Io spero di non appartenere a nessuna di queste tre categorie — ti viene da rispondere scherzando, per giustificare la tua apparente arrendevolezza alle argomentazioni di Re Leopoldo. In realtà la massima non è tua, l’hai presa a prestito dai famosi detti di Salvor Hardin.

Il Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni è il primo a rimanere stupito dalla facilità con cui ti ha convinto.

Azzera i tuoi punteggi di RESISTENZA e di LEALTÀ sul Diario di Gioco. Leggi ora la nota **268**.

237 ■■■■■

D’accordo con il Sindaco Hardin, fai in modo che in ciascuna astronave carica di tecnologia diretta verso i Regni di Daribow, Konom e Smyrno non ci siano meno di due “ambasciatori” della Fondazione, sotto le mentite spoglie di tecnici di manutenzione delle apparecchiature.

Sono personaggi apparentemente di secondo pia-

no, certo molto meno appariscenti e brillanti dei funzionari commerciali che hanno la responsabilità completa del carico delle astronavi, nonché della conduzione delle trattative, dell'installazione dei prodotti e della determinazione delle merci di scambio.

Tuttavia questi ometti in tuta blu giocano un ruolo importantissimo, perché, onnipresenti a fianco delle centrali grandi e piccole di cui sono i conduttori, non perdono l'occasione per far notare ai responsabili locali di quale difficile manutenzione abbisognino gli impianti e quanto il loro buon uso dipenda dalla disponibilità di un canale di comunicazione sempre aperto e disponibile con la Fondazione. Guai se qualcuno troncasse questo canale: l'intera tecnologia venduta e faticosamente installata sui tre Regni diverrebbe di colpo inutile.

Vai a vedere i risultati di questa azione alla nota 343.

238 ■■■■■

Devi impegnarti a fondo, perché restano soltanto pochi giorni prima delle elezioni e il lavoro ancora da fare è enorme. Vuoi visitare personalmente non meno di trecento famiglie di "grandi elettori" solo nella capitale, ma hai anche in programma numerosi comizi nelle altre zone del pianeta.

Se hai un punteggio alto di SALUTE e anche di POTERE vai alla nota 324, altrimenti devi leggere la nota 335.

239 ■■■■■

Le flotte da guerra della Federazione dei Domini Esterni - questo è il nome di quel vasto territorio

che al tempo dell'Impero abbracciava i confini delle antiche Prefetture di Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow – effettuano la loro prima missione congiunta procedendo a radere al suolo il pianeta Terminus.

Distrutta la religione, come Verisof aveva predetto nessun'altra forza permette di controbilanciare il precario equilibrio di poteri tra la Fondazione – che si trova solamente all'imbocco della strada che dovrebbe portarla al Nuovo Impero – e i Regni vicini, molto più potenti di essa per popolazione e risorse economiche.

La distruzione di Terminus, purtroppo, oltre a mettere fine alla tua esistenza, provocherà la continua espansione della giungla della barbarie agli estremi confini del vecchio Impero.

La tua avventura non è terminata con successo. Devi proprio ricominciarla da capo, perché ci sei arrivato abbastanza vicino.

240 ■■■■■

— Non ho mai avanzato una simile proposta, signor Sindaco — rispondi. — La mia idea è questa: dobbiamo interrompere i rapporti che oggi ci legano con i Quattro Regni immediatamente, finché siamo in tempo. Accelerare i nostri sforzi di preparazione tecnologica in modo da rendere Terminus più forte, e attaccare per primi.

Hardin osserva con interesse i tuoi muscoli contratti. Poi ti guarda dritto negli occhi e continua in tono misurato:

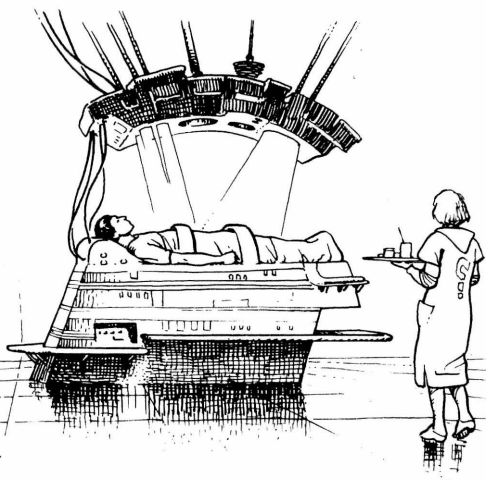
— Hai notato la massima sulla parete dietro la mia scrivania? Dice: «La violenza è l'ultimo rifugio degli incapaci.»

Se hai almeno dieci punti tra CORAGGIO e

FORZA ribatti che è una massima priva di senso e che bisogna in tutti i casi attaccare: vai alla nota **144**. In caso contrario mediti sulla grande verità contenuta nella massima sulla parete, ti penti di aver perso una splendida occasione di tenere la bocca chiusa e prosegui la lettura alla nota **330**.

241 ■■■■■

Il Re di Konom ti guarda attentamente, stupito dalla tua risposta. È chiaro che sta misurando le tue doti: se hai **COMPETENZA** e **LEALTÀ** a livello medio o alto prosegui alla nota **311**, se una sola di queste condizioni è vera leggi la nota **181**, in caso contrario prosegui alla nota **339**.



242 ■■■■■

Nell'ospedale si sta facendo buio, ma le luci non sono ancora accese.

— Hardin mi ha esposto in sintesi le linee essenziali di un suo piano — continua nella penombra Lee con fare confidenziale. — Sulle prime non ci credevo, pensavo fosse necessario ricorrere a un'azione di forza diretta. Anacreon, che è pur sempre il più potente dei Quattro Regni, voleva da tempo stabilire, come in realtà ha stabilito qualche settimana fa, una base militare su Terminus.

— Già i governanti che abbiamo defenestrato con il nostro colpo di stato, gli Enciclopedisti, per quanto ottusi avevano capito perfettamente che si sarebbe trattato di una mossa preliminare per la conquista dell'intero pianeta — ribatti con veemenza.

— È vero. La tentazione di radunare le forze disponibili e di combattere è grande. La soluzione più facile e più soddisfacente dal punto di vista dell'orgoglio personale è quasi invariabilmente anche la soluzione più stupida. È stato Hardin a convincermene. Torna da lui, stagli vicino e capirai...

Con la benedizione di Lee, portati alla nota 306.



che non si dica, mentre tu sei già tornato su Terminus. Puoi osservare le immagini del Grande Tempio di Konom olotrasmesse con correzione dei disturbi spaziotemporali, secondo una nuova e recentissima tecnica, messa a punto dagli studiosi dell'Università di Terminus.

Nella navata centrale del Tempio, il Sommo Custode con la Toga Rossa sta per alzare la corona sul capo del Reggente, con gesti misurati e solenni.

In quel preciso momento la grande navata piomba nell'oscurità più totale: tace anche il leggero ronzio dei motori nucleari. Mentre esulti per la perfezione nell'esecuzione del piano, comodamente seduto nella tua poltrona, vedi le sagome dei Custodi del Tempio estrarre dalla tasca delle tonache tante piccole torce laser che illuminano tutte insieme il volto del Sommo Custode di una luce rossa, granulosa, ultragalattica, dovuta alla radiazione laser a 6328 ångstrom.

Con un ampio cenno rivolto a tutti i presenti, il Sommo Custode dichiara: — Lo Spirito Galattico non vuole questa incoronazione.

Una confusione indescrivibile si sparge subito in tutto il Tempio. Mentre il Reggente urla ordini alle sue guardie, la figura risplendente di luce rossa del Sommo Custode incomincia ad oscillare e poi a levarsi in aria, per effetto di un piccolo generatore atomico portatile nascosto nel basamento dell'altare.

Guardando senza un moto di pietà i soldati che si sono inginocchiati tremanti e pieni di terrore davanti a lui — e che lo implorano supplicando: «Salvate la nostra anima, Sommo Custode. Siamo poveri uomini che ignorano i crimini del loro capo!» — l'alto rappresentante della Fondazione tace, lontano e irraggiungibile.

Non un lume risplende nel Tempio e la paura serpeggia tra tutti i presenti come una realtà palpabile. I soldati s'affollano attorno all'altare sollevato, cinto da un alone di luce granulosa, allungandosi per sfiorare la Toga Rossa e implorando misericordia. Il Sommo Custode, però, non abbassa lo sguardo.

È un momento di grande tensione, che coinvolge anche te, seppure a tanti parsec di distanza. Scopri come va a finire alla nota **279**.

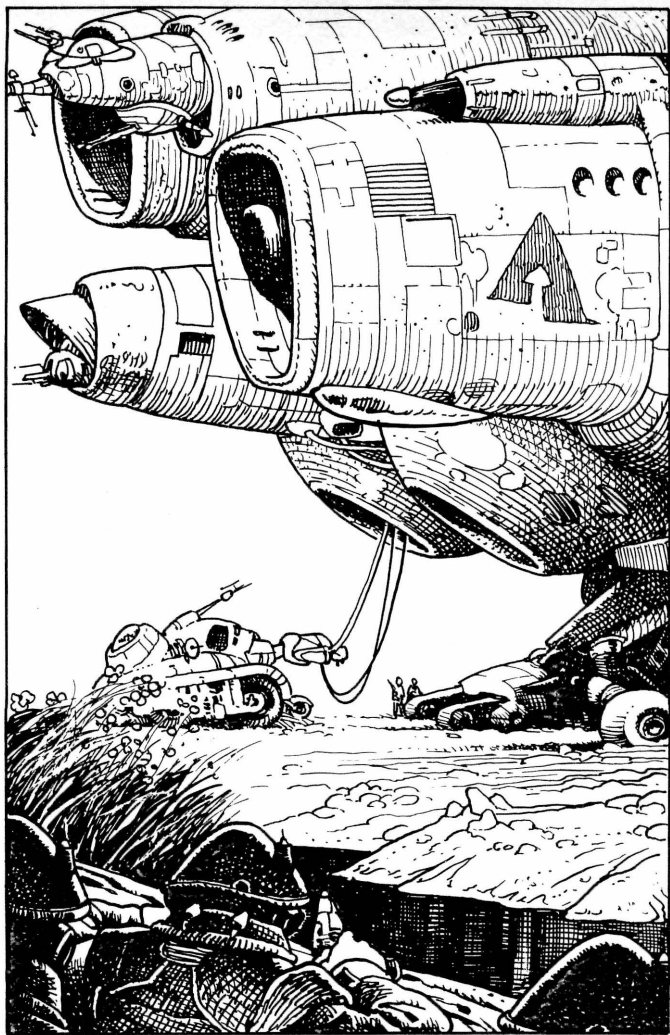


244 ■■■■■

Sei acquattato nell'ombra della notte, insieme ai tuoi uomini, a pochi passi dalla grande astronave della flotta anacreoniana che è il simbolo tangibile del vassallaggio che il tuo pianeta è costretto a riconoscere al Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni.

L'esplosivo che avete portato con voi sarebbe sufficiente a disintegrarla completamente e a cancellare ogni traccia della presenza anacreoniana su Terminus.

Si tratta ora di agire: sta a te dare il segnale di inizio della pericolosa operazione.



Sei acquattato nell'ombra della notte... a pochi passi dalla grande astronave della flotta anacreoniana. (244)

Stai giocando il tutto per tutto: controlla sul *Diario di Gioco* i tuoi punteggi di CORAGGIO, FORTUNA e SPREGIUDICATEZZA. Se almeno due di questi sono a livello alto, leggi la nota 192; se uno solo soddisfa questa condizione, prosegui alla nota 86; in caso contrario devi recarti alla nota 342.

245 ■■■■■

E così sei stato zitto e hai continuato a mangiare, o meglio ad assaggiare le porzioni che una dopo l'altra arrivano inesorabili davanti a te. A poco a poco hai cominciato a non vedere più distintamente, né a sentire bene i suoni delle voci intorno a te.

Con un ultimo sforzo hai portato alla bocca un boccone prelibato di gazzella di Konom, quando improvvisamente il tuo stomaco ha ceduto e sei morto così, sul tavolo del Grande Banchetto, per aver mangiato a crepelle.

Il malvagio Re di Konom è riuscito a beffare la Fondazione e il trattato che era tanto importante non verrà mai firmato. Hai fallito la tua missione: ricomincia quest'avventura dall'inizio.

246 ■■■■■

Non hai il tempo di interrogarti a lungo sull'accaduto perché senti la voce di Gullit Crast fuori dalla caverna:

— Gettate le armi ed uscite uno alla volta, se volete salva la vita!

Rabbrividisci al pensiero di essere stato tradito, ma ormai non c'è nulla da fare: è evidente che il tuo compagno si è fermato presso l'astronave mentre tu guidavi l'allontanamento, ha disinnescato l'esplosivo e ha dato l'allarme. All'uscita della caverna, in-

fatti, mentre i soldati anacreoniani accorsi in gran numero armati fino ai denti stringono ai tuoi polsi il sottile anello fluorescente delle manette di radio-berrillio, Gullit Crast ti si avvicina per sussurrarti all'orecchio quanto potrai leggere alla nota 136.

247 ■■■■■

Theo Aporat appartiene all'alto clero di Anacreon. Data la sua carica e la relazione di parentela che ha con il suo superiore Poly Verisof (ne ha sposato la figlia secondogenita), è stato nominato alfiere capo del Tempio di Argolid, il più grande e il più inviolabile santuario della Fondazione nel Regno di Anacreon. È lì che vengono montate le parti più delicate dei macchinari appena arrivati da Terminus ed effettuate tutte le riparazioni più difficili.

Ma la sua nomina non è solo dovuta a una questione di rango o di parentela: Theo Aporat infatti sa come funziona la cripta. Ha lavorato direttamente agli ordini dei saggi venuti dalla Fondazione che l'hanno costruita molto tempo prima, dotandola di un sensibilissimo congegno di autodistruzione in caso di manomissione.

Aporat è l'unico, insieme con il Sommo Custode, autorizzato a entrare nella cripta: il controllo dell'accesso avviene con un sofisticatissimo sistema di scansione dell'impronta retinica, che comanda una doppia porta blindata in grado di resistere anche a un attacco condotto con armi laser.

Aporat ha studiato ogni parte dei meccanismi della cripta sotto gli ordini degli uomini della Fondazione. Ha attivato i sistemi di comunicazione, riadattato l'armatura portante lievemente danneggiata dall'ultimo terremoto, rimesso in efficienza i raggi di protezione. Gli è stato permesso di aiutare gli uo-

mini sapienti della Fondazione persino quando hanno installato uno strumento così sacro che non era mai stato collocato su alcun altro pianeta al di fuori di Terminus: l'impianto dei comandi a ultraonde.

Con quello stesso impianto, allo scatto del telesensore che Verisof tiene nel risvolto della Toga, Aporat mette in atto l'interdizione.

Con gesti esperti, fa scattare gli interruttori inserendo gli altoparlanti così che in ogni sala del Palazzo Reale, lungo più di tre chilometri, si possa ascoltare la sua voce e vedere la sua immagine, incappucciata in un saio nero. Le sue parole, ne è sicuro, rimbombano dalla sala del trono fino alle cucine del Palazzo.

Ora che conosci i retroscena della manovra di Poly Verisof, leggi come continua la vicenda alla nota 165.

248 ■■■■■

Getti a terra un po' del tè dalla tazza di Hardin per simulare un banale incidente, rimetti a posto il lampadario, dopo averlo ripulito delle macchie di sangue, e ti precipiti a chiamare le guardie, facendo finta di non conoscere il pulsante sulla scrivania del Sindaco.

Sembra proprio che Hardin sia scivolato e abbia battuto la testa contro lo spigolo della scrivania: la notizia della sua morte desta una grande impressione su Terminus, ma nessuno mette in dubbio la tua versione dei fatti. Vista l'indisponibilità di Yohan Lee, ancora in ospedale per molto tempo, è naturale che sia tu il successore designato dal partito di Governo.

Aggiungi cinque punti di FORTUNA e altrettanti da dividere a tuo piacere tra AMBIZIONE e SPRE-

GIUDICATEZZA e subentra nella carica di Sindaco alla nota **172**.

249 ■■■■■

Se hai doti di **DENARO** e **FORZA** a livello medio o alto riesci – anche grazie a una non insignificante somma che gli passi sotto banco – nel tuo intento di imporre al ciambellano la decisione della Fondazione e di archiviare per sempre la richiesta di armamenti da parte di Daribow alla nota **225**; in caso contrario leggi la nota **297**.

250 ■■■■■

Se hai almeno sei punti di **INTELLIGENZA** e otto tra **DECISIONE** e **TALENTO** riesci ad architettare in tutta fretta un nuovo piano per eliminare il Re di Anacreon alla nota **52**; in caso contrario devi ritornartene mestamente su Terminus e leggere alla nota **130** come prosegue la tua avventura.

251 ■■■■■

Mentre stai sbrigando gli ultimi preparativi per la partenza verso i due Regni che sono l'obiettivo della tua missione, uno scocciatore dell'Università di Terminus insiste per essere ammesso nel tuo studio e raccontarti i risultati di certe sue ricerche.

È sicuramente un momento poco adatto e né il nome dello studioso, né l'argomento ti sono familiari.

Se decidi di riceverlo, armati di tanta pazienza alla nota **211**; in caso contrario, rimanda a un momento migliore l'incontro e vola alla tua missione leggendo la nota **259**.

Aumenta subito di quattro punti la tua LEALTÀ sul *Diario di Gioco* e azzera al tempo stesso la SPREGIUDICATEZZA.

Trai poco giovamento dall'allinearti con Hardin, che ti tratta con sufficienza e ti fa capire che sei soltanto una pedina, e anche piccola, nel suo gioco. Per te, che coltivi il valore dell'amicizia, si tratta di un'offesa enorme, che ti porta subito su posizioni molto distanti.

L'eco della tua attività si diffonde e ben presto ti trasformi nel più serio oppositore politico del Sindaco, come vedrai alla nota 176.

253 ■■■■

— Ammetto di essere stato io a proporre l'idea di organizzare una rivolta contro il Palazzo e nominare un Re favorevole alla Fondazione — risponde Sef Sermak. — È un'ottima idea e penso che lo sia ancora. L'unico guaio è che non è realizzabile. Sono troppo fedeli al loro Re Leopoldo.

— Il grande Hari Seldon deve aver previsto anche questo nel suo piano — mormora a bassa voce Lewis Bort. — È la psicostoria la vera chiave del problema.

Scuoti la testa e concludi: — No, così non va.

— Perché, cosa credi che preveda la psicostoria a proposito del nostro movimento?

— Non lo so, ma sono perplesso, perché ora siamo già in sei, me compreso, ad avere qualche idea su quanto sta per succedere, e ho invece la maledetta paura che Seldon volesse tenere tutti all'oscuro. Anche la psicostoria estremamente perfezionata di Seldon aveva dei limiti. Non poteva applicare la sua

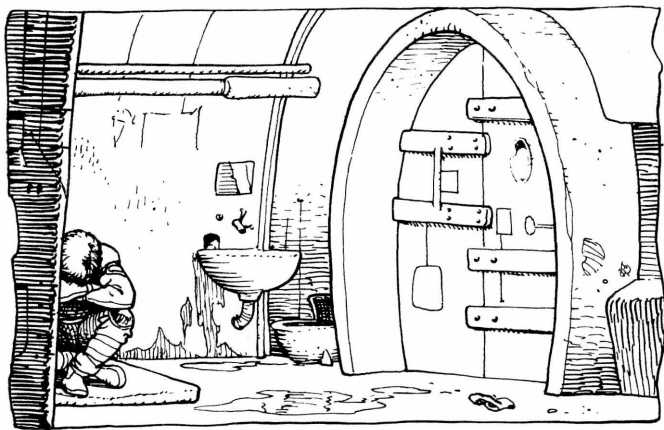
scienza all'individuo, così come non è possibile applicare la teoria cinetica dei gas alle singole molecole — concludi con disperazione.

Nessuno su Terminus può dirsi purtroppo esperto di psicostoria. Se ne conosci già la ragione o se comunque la cosa non ti interessa prosegui alla nota 323, in caso contrario leggi come inciso la nota 193.

254 ■■■■■

Sei stato eletto Sindaco di Terminus al posto di Salvor Hardin.

Porta al valore massimo il tuo POTERE sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota 114.

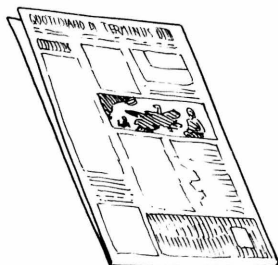


255 ■■■■■

La più cupa delle prigioni di Konom, sul quinto satellite della cintura esterna, sarà per sempre la tua casa e la tua tomba. Non rivedrai mai più la Fondazione e non saprai quale futuro il piano psicostorico

di Hari Seldon abbia destinato ai tuoi compagni, traditi dalla tua leggerezza nell'affrontare questa prova.

Ricomincia da capo la lettura per ottenere un risultato migliore.



256 ■■■■■

Si direbbe che la valutazione di Hardin sulle tue doti e capacità sia buona: aggiungi subito cinque punti, da ripartirsi a tua scelta tra LEALTÀ, DECISIONE e INIZIATIVA.

— La tua grinta mi piace. Voglio affidarti un compito importante, che metterà alla prova tutte le tue abilità: te la sentiresti di diventare direttore del *Quotidiano di Terminus*?

Devi rispondere su due piedi. Se opti per il sí vai alla nota 66, se decidi invece di rifiutare l'offerta vai alla nota 334.

257 ■■■■■

Si tratta di stringere le fila di un'azione di tale complessità da far paura. Il piano per rovesciare definitivamente le sorti del confronto con Anacreon richiede la coordinazione di non meno di una dozzina di persone su diversi sistemi a numerosi parsec di di-

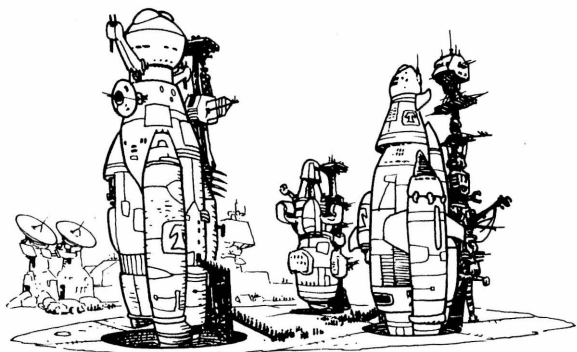
stanza, collegati con trasmissioni segrete via ultraonde.

Francamente non te la senti di dare da solo il via alla grande operazione: vuoi parlarne prima con il Sindaco Salvor Hardin.

Se hai un alto punteggio di INTUIZIONE lo trovi subito alla nota **285**, in caso contrario devi andare alla nota **319**.

258 ■■■■■

Possiedi doti di CORAGGIO a livello medio o alto e di FORZA a livello alto? Controlla: sono vere entrambe le condizioni procedi alla nota **118**, se è vera una sola vai alla nota **308**, altrimenti devi leggere la nota **224**.



259 ■■■■■

Hai ricevuto dunque l'incarico di attrarre nell'orbita della Fondazione i Regni di Konom e Smyrno. Il primo è un sistema arretrato, dedito all'agricoltura e alla pastorizia, dove persino nei tempi del massimo

splendore dell'Impero la scienza era poco conosciuta e presa per magia. Smyrno, invece, è un mondo tutto dedito al commercio, che possiede il più grande spaziorporto dei Domini Esterni ed era un centro di traffici tra i più importanti in questo settore della Galassia.

Su quale dei due pianeti intendi recarti per primo? Se scegli Konom prosegui alla nota **325**, se preferisci Smyrno vai alla nota **111**.

260 ■■■■■

— È semplice, basta eliminare Rodric — rispondi con aria truce. Lee ti guarda un attimo, come se stesse misurando la tua **AMBIZIONE**.

Se possiedi questa dote a livello alto, vai alla nota **28**, in caso contrario leggi la nota **116**.

261 ■■■■■

Yohan Lee sta male. La diagnosi dei medici è ancora confusa. Certe complicazioni insorte dopo il ricovero rendono ancora più lungo del previsto il periodo di degenza. È inutile dire che il suo morale è sotto i tacchi: continua a lamentarsi della sorte, che lo ha tolto dalla scena politica del pianeta nel momento in cui c'è maggiormente bisogno.

Leggi la nota **36**.

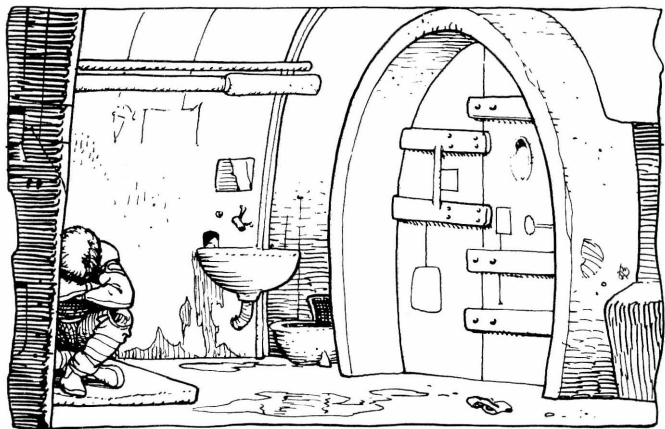
262 ■■■■■

L'appoggio del Re di Anacreon si fa sentire: aumenta al massimo il tuo punteggio di **DENARO**.

Con questi mezzi non ti è difficile comperarti i voti che ti servono e presentarti alle elezioni decisamente in vantaggio sul Sindaco uscente. I sondaggi

dell'ultima ora ti danno in testa con un buon margine e puoi dormire tranquillo la notte che precede le elezioni.

Vedi subito il risultato alla nota 4.



263 ■■■■■

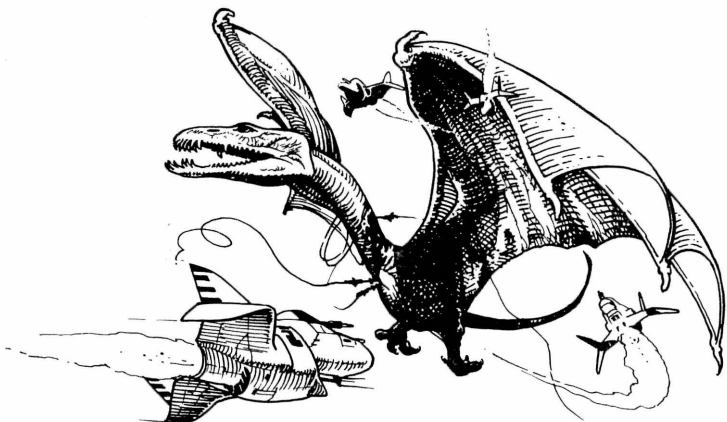
“Beati quei popoli che non hanno bisogno di eroi” ti viene da pensare ricordando una famosa massima di Salvor Hardin, mentre consumi i tuoi anni migliori in una cupa cella della capitale di Daribow, lontano dalla Fondazione e da ogni notizia del mondo civile.

Dimezza il tuo punteggio di SALUTE, arrotondando all'intero inferiore se necessario: se non ti resta nemmeno un punto, considerati pure morto in questo momento e ricomincia da capo.

Non saprai mai quale piega abbiano preso gli eventi: l'unica grazia che ti è magnanimamente concessa il giorno dell'incoronazione del nuovo Re di Daribow – si tratta del ciambellano che tu hai cono-

sciuto tanti anni prima – è di commutare la tua prigione a vita in esilio perpetuo su un pianeta sperduto.

È comunque un'occasione da accettare al volo alla nota **184**.



264 ■■■■■

Non te la senti di far saltare l'esplosivo con la certezza di uccidere te e i tuoi compagni, perciò getti le armi, alzi le mani e ti consegni alle truppe di Anacreon.

È una resa vergognosa, che stupisce dolorosamente i tuoi uomini i quali da te aspettavano un comando. La tua paura ti costa tutti i tuoi punti di **AMBIZIONE**, **CORAGGIO**, **DECISIONE**, **DENARO**, **POTERE**, **RESISTENZA**: azzera subito tutte queste doti sul *Diario di Gioco*.

Mentre i soldati anacreoniani stringono ai tuoi polsi il sottile anello fluorescente delle manette di radio-berillio, non puoi vedere cosa sta succedendo alle tue spalle, vicino alla chiglia della nave: ti conviene perciò leggerlo alla nota **124**.



265 ■■■■■

— Un momento. — La voce di May Santieski è ferma e autorevole. — Un ultimatum di Smyrno ad Anacreon da solo non serve, perché gli anacreoniani ritengono, e non a torto, di avere una flotta ben più potente della vostra...

Si odono dei rumori fra i presenti e qualcuno dà segni di inquietudine a questa affermazione. May riprende però a parlare, calcando ancora il tono di voce: — ... non a torto, dico. Un'azione sconsiderata trascinerebbe Smyrno in una guerra sanguinosa e soprattutto inutile. La violenza, come dice sempre il nostro Sindaco Salvor Hardin, è l'ultimo rifugio degli incapaci.

— E allora come dobbiamo fare? — chiede tra il preoccupato e il risentito il più giovane dei membri della Corte presenti.

— L'unico modo a nostro avviso per ottenere il risultato senza colpo ferire consiste nel presentare a Re Leopoldo un ultimatum congiunto, nel quale gli altri tre Regni minaccino con effetto immediato il blocco completo di tutti i rapporti commerciali con

Anacreon. Non sarà nemmeno necessario minacciare la guerra — conclude May con aria molto astuta. — La sopravvivenza stessa di Anacreon è legata al commercio con gli altri sistemi dei Domini Esterni.

Una volta constatato che i presenti sono d'accordo, la tua ambasciatrice su Smyrno estrae la radio-trasmittente a ultraonde per mezzo della quale hai avuto modo di seguire il discorso fin qui svolto e si mette in contatto con te alla nota **201**.

266 ■■■■■

Il Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni se ne sta solitario, circondato da un cordone di guardie, assiso sul trono grande e massiccio, di platino e radio incastonato di gioielli.

Tutta la cerimonia dell'udienza è estremamente interessante: su Terminus, non esiste nessuna celebrazione paragonabile a questa. Alla conclusione tutti i presenti sfilano davanti a Re Leopoldo baciandogli l'anello. È il momento che aspetti. Con un'abile mossa infili un piccolo termorecettore tra le pietre dell'anello.

Vedi alla nota **310** qual è il risultato della tua operazione.

267 ■■■■■

— Sono costretto a dissentire su questo tema — rispondi in tono formale a Salvor Hardin. — E poiché è stato assegnato a me l'incarico di trattare i "dettagli", negozierò sulla base di queste posizioni.

— Ma non capisci la minaccia che Daribow armato con tecnologie superiori alle capacità degli altri tre Regni costituirà per la Fondazione? Ripensaci, non commettere questo errore fatale.



Il Re di Anacreon... se ne sta solitario... assiso sul trono grande e massiccio, di platino e radio incastonato di gioielli. (266)

È il momento di una decisione storica: se dai ragione a Hardin e ritiri la tua proposta, leggi il risultato di questa brusca marcia indietro alla nota **341**, in caso contrario forzi la mano al tuo capo alla nota **230**.

268 ■■■■■

Hai preso una strada rischiosa: sarà difficile farla ratificare al Consiglio Cittadino di Terminus.

Se hai almeno due doti a livello medio o alto tra **ASTUZIA**, **CARISMA** e **INTELLIGENZA** vai alla nota **22**; se ne possiedi una sola leggi la nota **102**, altrimenti devi andare alla nota **40**.

269 ■■■■■

— Non avete capito il nesso? — Il Re scoppia in una clamorosa risata, che ti costringe a dimezzare il tuo punteggio di **INTELLIGENZA** sul *Diario di Gioco*, arrotondando all'intero inferiore se necessario. — Eppure lo spirito è semplice: bisogna essere veloci a cogliere le occasioni. Per questo io mi fido di voi e credo sia bene per il mio popolo che il trattato da voi proposto sia firmato e che Konom viva in pace con la Fondazione. Questa sera, dopo il Grande Banchetto, tradizionale da noi per sancire i fatti importanti della vita del nostro sistema, suggerirò le vostre proposte con l'anello dei miei avi.

Hai un intero pomeriggio prima della cena alla nota **205**.

270 ■■■■■

Salvor Hardin è un uomo d'azione e nonostante il tuo fisico atletico ti trovi in difficoltà per sopraffarlo. Si sta protendendo disperatamente verso il tasto,

fissato sulla sua scrivania, con il quale potrebbe chiamare le sue guardie del corpo.

È essenziale che tu glielo impedisca subito. Se hai almeno sei punti di FORZA e almeno cinque di CORAGGIO vai alla nota 166, se una sola di queste due condizioni è vera vai alla nota 328, in caso contrario alla nota 210.

271 ■■■■■

— Chi è questo spione che sta ad ascoltare i nostri discorsi? — Un giovane, che i compagni chiamano Boyce, ti prende per il bavero della tuta rovesciandoti addosso la minestra, prima di trascinarti al centro della stanzaccia.

— Una spia, benissimo — fa eco una ragazza di nome Valina, balzando velocissima a perquisirti mentre altri due giovani ti tengono fermo.

Le tue vaghe giustificazioni sono inutili quando la ragazza riesce ad afferrare i tuoi documenti: il tesserino a lettura ottica di mylar che costituisce il tuo documento di identità personale ti qualifica inevitabilmente come cittadino della Fondazione. Con un urlo belluino balza su un tavolo e comunica a tutte le tue credenziali. I giovani, accecati dall'ira, si scatenano in una sarabanda bestiale, tempestandoti di pugni, calci e legnate.

Dimezza subito il tuo punteggio di SALUTE, arrotondando all'intero inferiore se necessario: se non ti resta nemmeno un punto considera pure conclusa qui la tua avventura e ricomincia da capo.

In caso contrario, recati tutto pesto alla nota 121.

272 ■■■■■

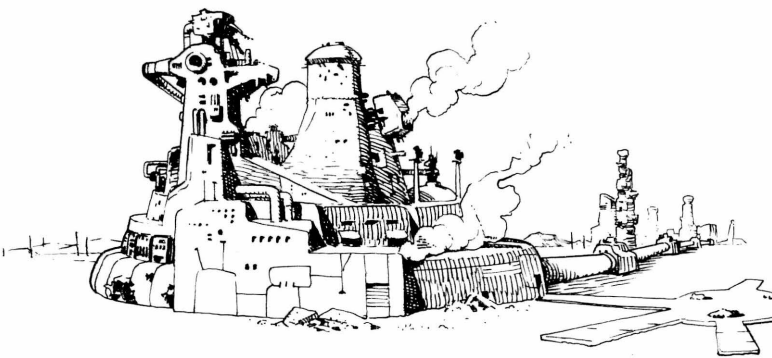
Dopo aver dimostrato il tuo profondo stupore per

l'assenza di energia atomica su Daribow, offri al giovane ciambellano – che è in realtà il plenipotenziario del Re – la disponibilità della Fondazione per rimettere in esercizio alcune vecchie centrali, abbandonate fin dall'epoca imperiale, nonché per costruirne di nuove.

Il ciambellano, convinto, accetta con entusiasmo e per dimostrarti la sua amicizia ti regala un anello di platino di inestimabile valore. Aggiungi un punto di ABILITÀ e due di DENARO sul *Diario di Gioco*.

Nel congedarti, però, il ciambellano pretende una tua assicurazione che la Fondazione non fornirà aiuto scientifico agli altri Regni nemici: Smyrno, Konom e Anacreon.

Se accetti senza problemi, tranquillizzalo alla nota 305. Se non sei d'accordo leggi invece la nota 220.

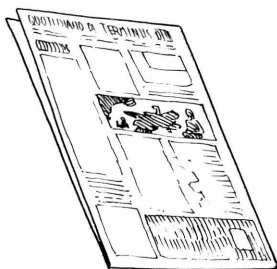


273 ■■■■■

Salvor Hardin non è d'accordo con te e ti spinge a lasciar perdere l'uso della violenza, «l'ultimo rifugio degli incapaci», secondo un suo famoso modo di dire.

Se accetti il suo consiglio, portati alla nota **237**, dopo aver diminuito di cinque punti complessivi le tue doti di RESISTENZA e TALENTO sul *Diario di Gioco*. Se non hai punteggio a sufficienza per queste sottrazioni, leggi la nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Se al contrario intendi proseguire sulla tua strada, leggi la nota **203**.



274 ■■■■■

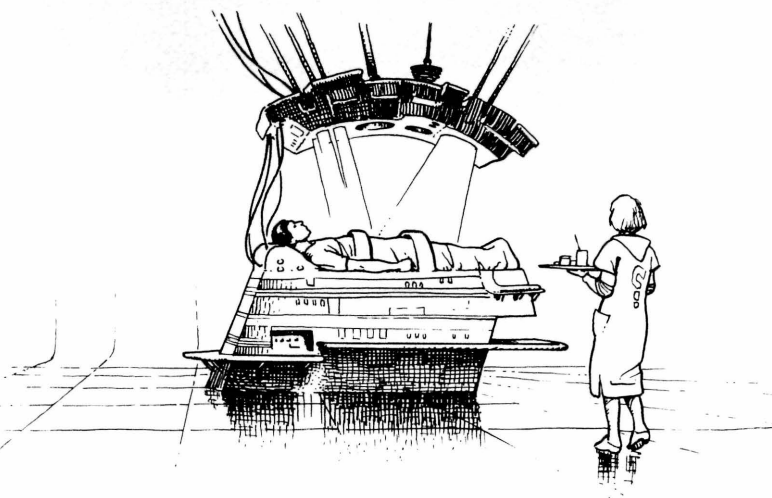
È un momento di tensione politica nella Fondazione e l'ago della bilancia tra le opposte fazioni sembra essere il *Quotidiano di Terminus* che tu dirigi. Ti schieri decisamente a fianco di Salvor Hardin (in questo caso vai alla nota **72**) o al contrario lo attacchi frontalmente (leggi la nota **146**)?

275 ■■■■■

Yohan Lee è spirato. Un medico si precipita verso di te gridando di rabbia. In pochi secondi sei circondato da guardie della sicurezza che ti portano via con l'accusa di aver causato la morte del braccio destro del Sindaco Hardin.

Con questi precedenti, capisci anche tu che non sarà facile fare una grande carriera nella Fondazio-

ne. Ricomincia da capo questo libro, ma facendo più attenzione.



276 ■■■■■

È molto probabile che – se rifiuti la proposta di Anacreon – Re Leopoldo se la prenda a male e faccia intervenire le guardie armate: non dimenticare che ti trovi nel Palazzo della sua capitale. Se invece accetti l'alleanza con gli anacreoniani, ti sarà verosimilmente difficile scacciare la loro flotta da Terminus, come hai promesso al Consiglio Cittadino prima di partire per questa missione.

Guadagna due punti di **COMPETENZA** e uno di **INIZIATIVA** sul *Diario di Gioco*. Se ora accetti, leggi la nota **302**, se invece rifiuti vai alla nota **198**.

277 ■■■■■

Rispondi al ciambellano che non se ne parla nemme-

no, perché la Fondazione non è disposta a fornire aiuti militari a una sola potenza straniera. Il ciambellano appare molto accigliato. È inutile che cerchi di rabbonirlo, accennando agli aiuti energetici che siete disposti a concedere: non ti ascolta nemmeno.

Leggi la nota 249.

278 ■■■■■

Insieme con i tuoi più stretti collaboratori hai elaborato un piano per scacciare gli invasori. Per metterlo in pratica, ti devi recare nella capitale del nemico e conferire con Re Leopoldo, Signore di Anacreon e dei Domini Esterni.

L'idea, ancorché esposta senza dovizia di particolari, viene approvata all'unanimità dal Consiglio Cittadino. Guadagni due punti di COMPETENZA e uno di TALENTO sul *Diario di Gioco*.

Parti dunque per Anacreon: non dimenticare di prenderne nota, se non lo hai già fatto in precedenza, sulla tabella dei *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

Leggi poi la nota 24.

279 ■■■■■

Improvvisamente, nel silenzio, si leva un grido tra i soldati: — Il Reggente, il Reggente fugge! — È un attimo. Nella semioscurità scoppia un tafferuglio violentissimo e in pochi attimi il corpo senza vita del Reggente è coricato a terra, al centro della navata, ucciso dai suoi stessi soldati. La corona che non ha fatto in tempo ad essere posata sul suo capo giace tristemente ammaccata e riversa ai suoi piedi.

In quel momento lo sguardo del Sommo Custode si rivolge pietoso verso il basso ad abbracciare la

folla dei fedeli: si riaccendono subito come per miracolo le luci sfavillanti del Tempio parato a festa e l'incubo si dissolve.

La magistrale esecuzione del piano è un successo anche tuo, che hai contribuito alla sua messa a punto in prima persona, affrontando il rischio di recarti su Konom: aggiungi due punti di INTELLIGENZA sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota **143**.

280 ■■■■■

— Il Re di Anacreon muore dalla voglia di attaccare la Fondazione, e non si prende nemmeno la briga di nasconderselo. Lo sbarco delle sue astronavi sul nostro pianeta è da considerarsi un atto di guerra! — grida Lewis Bort.

— E poi è in grado di raderci al suolo, se si tiene conto degli armamenti — aggiunge Sef Sermak. — Il vecchio Re aveva ai suoi tempi costruito una magnifica flotta da battaglia, e Leopoldo, negli ultimi anni non ha dormito. Le tasse che voleva imporre su tutti i transiti nello spazio galattico dei Domini Esterni avrebbero dovuto accrescere gli armamenti. Fallito quel mezzo, ha raddoppiato l'imposta sul reddito.

— Non è affatto questo il momento di pensare alla guerra — rispondi con convinzione. — Bisogna spingere i Quattro Regni l'uno contro l'altro. Bisogna aiutarli a turno, offrire loro scienza, tecnologia, commercio, educazione, assistenza medica. Il mio sogno è fare in modo che la Fondazione diventi più preziosa come centro di cultura che come obiettivo militare. Questo sistema potrebbe funzionare per trent'anni almeno.

Vai a vedere alla nota **204** cosa pensano gli altri consiglieri della tua linea d'azione.



... e in pochi attimi il corpo senza vita del Reggente è coricato a terra... La corona che non ha fatto in tempo ad essere posata sul suo capo giace tristemente ammaccata e riversa ai suoi piedi. (279)

È vero che Daribow, armato con le tecnologie della Fondazione, ha scacciato con facilità la flotta di Anacreon che aveva invaso Terminus. È anche vero, però, che dopo aver sottomesso uno ad uno i tre Regni restanti, il ciambellano di Daribow, che è in realtà l'anima nera del Re, rivolge il suo interesse proprio contro la Fondazione, infrangendo il patto siglato con te in occasione del tuo viaggio sul suo pianeta.

Non ha senso, purtroppo, lamentarsi: la fantasia è sempre al primo posto, sia nella creazione scientifica che in quella politica, con la differenza che in politica contano solo i risultati e non le strade percorse per conseguirli.

L'occupazione di Terminus da parte delle truppe di Daribow mette fine all'era della Fondazione con una sistematica deportazione della popolazione verso i satelliti dei Quattro Regni. Si disperde così la massa critica prevista dal Piano di Hari Seldon. Se ne sei particolarmente orgoglioso, puoi dire in giro che è proprio tuo il merito di questo disastro.

La tua avventura termina qui: se vuoi, ricomincia dall'inizio.

— Maestà, devo declinare l'offerta che graziosamente mi avete rivolto. Non conoscendo il Piano esatto di Hari Seldon, non posso decidere su quale strada spingere la Fondazione. Noi non abbiamo nulla da temere da parte dei Quattro Regni. Non serviamo interessi particolari: ci comporteremo con tutti allo stesso modo e saremo amici di tutti coloro che saranno amici della scienza.

Per il Re di Anacreon, un vecchio ormai prossimo al suo giubileo sul trono, sei semplicemente l'ambasciatore di una potenza temuta e nello stesso tempo bramata. Nel complesso ti considera un ospite scomodo, per cui cambia rapidamente tono di voce e ti domanda: — Che cosa succederebbe se Smyrno decidesse di attaccare la Fondazione per conto proprio, impadronendosi di tutto il potere? Di quanto tempo credete avrebbe bisogno per farci tutti suoi vassalli? Per quanto tempo siederei ancora su questo trono? Che ne sarebbe dei miei discendenti?

Sono domande serie, che attendono una tua risposta. Gli rispondi: «Questi sono problemi vostri, Maestà, io devo seguire il Piano di Hari Seldon» (vai in questo caso alla nota 346)? Oppure preferisci tranquillizzare il Re, parlandogli dell'equilibrio che pensi di mantenere tra ciascuno dei Quattro Regni (leggi allora la nota 26)?



Con un ultimo, disperato sforzo riesci ad arrivare alla fine della serie di piatti ancora vivo. Per fortuna

non ci sono altri pianeti che gravitano intorno al sole di Konom, pensi, sperando che finalmente la tortura sia finita. In quel momento il cerimoniere del Grande Banchetto batte trucemente su un antico gong con una mazza coperta di pelo e annuncia nello strano dialetto di quel sistema: — Arrivano i dessert!

Senti che per te è la fine: leggi subito la nota **219**, a meno che tu non abbia un punteggio medio o alto di RESISTENZA, nel qual caso vedi un po' cosa succede alla nota **187**.

284 ■■■■■

L'attualità dell'interesse per il tema degli armamenti deriva dal fatto che due settimane fa una nave mercantile di Daribow ha incrociato all'interno della prima cintura di satelliti, e quindi in pieno spazio galattico di sua pertinenza, il relitto di un'astronave da battaglia della vecchia flotta imperiale, che probabilmente fluttuava nello spazio da trecento anni. Il problema è che su Daribow nessuno ha la più pallida idea di come rimettere in esercizio l'astronave.

Dopo essere venuto al corrente di questo ritrovamento, aumenta di un punto il tuo TALENTO sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota **232**.

285 ■■■■■

Hardin appare molto sorpreso dalla tua esitazione e ti biasima aspramente. Togli subito diciassette punti sul *Diario di Gioco*, da sottrarre come meglio preferisci dalle doti di INTELLIGENZA, COMPETENZA e DECISIONE. Se i punteggi non ti sono sufficienti, leggi come al solito la nota **140** e ritorna poi a questo punto.

La tua scarsa convinzione per poco non ha fatto

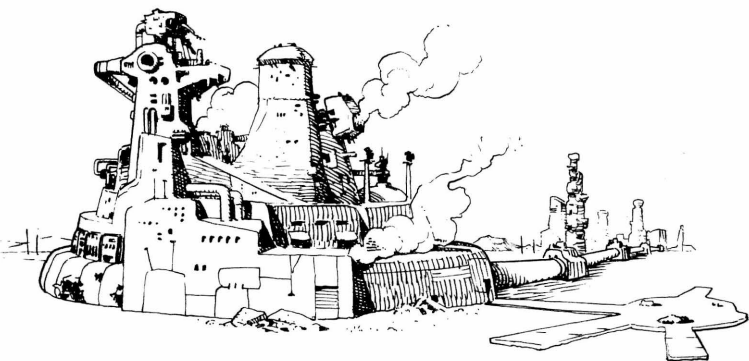
fallire tutto il piano. Per fortuna Hardin è intervenuto in tempo, dando lui stesso il comando che rende operativa la trappola.

Leggi come prosegue il racconto alla nota **227**.

286 ■■■■■

Resti rinchiuso in una prigione senza finestre fino a che non decidi di firmare il trattato che significherebbe la fine della Fondazione.

Se hai un punteggio alto di SALUTE, vai alla nota **214**, altrimenti leggi purtroppo la nota **150**.



287 ■■■■■

Il trattato di fornitura di tecnologia a Daribow dà respiro alla fiorente industria che si è sviluppata su Terminus, permettendo tra l'altro di guadagnare un'importante somma di crediti che è utile per pagare gli acquisti di metalli che la Fondazione è costretta ad importare dai lontani sistemi del centro della Galassia. Inoltre permette alla Fondazione di poter contare, se non su un alleato, su un Regno che non ha convenienza a muoverle guerra.

— Con un trattato simile in vigore, a nessuno su Daribow converrebbe occupare la Fondazione — fa notare Hardin al Consiglio Cittadino. — La loro industria, l'illuminazione e il riscaldamento delle loro città, perfino i loro mezzi di locomozione dipendono dalla Fondazione.

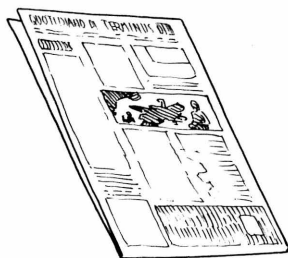
— Per il Grande Spirito, hai ragione. Se ne staranno ben alla larga — annuisce un consigliere.

Aggiungi subito due punti di SUCCESSO sul *Diario di Gioco*.

— Bisogna allora convincere Smyrno e Konom a firmare trattati dello stesso tipo — prosegue un altro consigliere.

Mentre tutti i presenti commentano favorevolmente la proposta, Salvor Hardin sorride compiaciuto.

Poi impone il silenzio con un ampio gesto della mano e comincia a parlare alla nota 337.



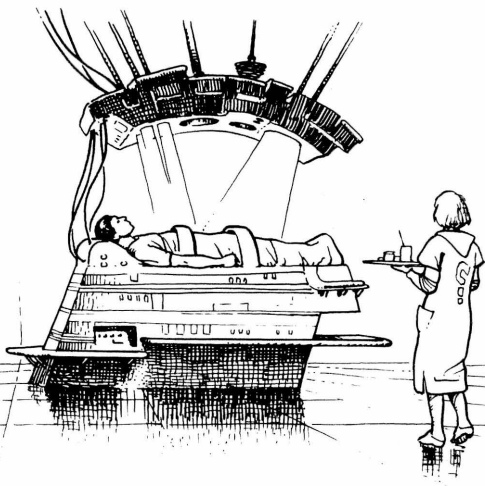
288 ■■■■■

— C'è un lavoro che mi piacerebbe affidarti — mormora Hardin guardandoti fisso negli occhi. — Te la sentiresti di prendere l'incarico di direttore del *Quotidiano di Terminus*?

Se accetti vai alla nota 66, in caso contrario recati alla nota 44.

Visto che le difficoltà di reclutamento locale ti sembrano insormontabili, ti decidi per una gerarchia di Custodi degli impianti tecnologici che sia reperita unicamente su Terminus e poi mandata in missione sui vari pianeti.

Continua alla nota 25.



Lee si sforza di muovere le labbra in un sussurro appena percettibile. I medici ti hanno già detto che ogni sforzo potrebbe essere fatale per la sua tempra tanto debilitata, ma Lee sembra voler assolutamente comunicarti qualcosa di importante.

Lo incoraggi a parlare e accosti il tuo orecchio alla sua bocca (prosegui in questo caso alla nota numero 108) oppure vai a chiamare un'infermiera alla nota 332?

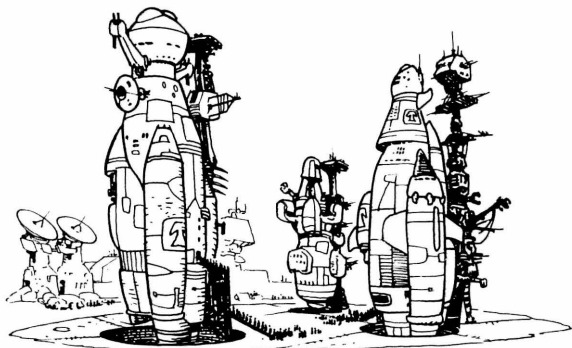
Sull'astronave che ti ritrasporta verso Terminus hai modo di scontare i postumi del Grande Banchetto. Le spiacevoli conseguenze, che comporteranno strascichi per qualche settimana, lasceranno tracce indelebili sul tuo fisico.

Dimezza il tuo punteggio di SALUTE, arrotondando all'intero inferiore se necessario: se non ti resta nemmeno un punto considera pure conclusa la tua avventura a questa nota e ricomincia da capo.

Ciò che piú importa, però, è aver ottenuto la firma del trattato che consentirà alla Fondazione di accedere ai ricchi mercati agricoli di Konom e dei suoi satelliti. In cambio di tecnologia e di energia Terminus riceverà approvvigionamenti in quantità e non dipenderà piú dagli umori degli altri Regni per la propria sussistenza.

Il risultato che hai conseguito è così importante che puoi aumentare di cinque punti, da ripartire come meglio credi, i tuoi punteggi di RESISTENZA e TALENTO sul *Diario di Gioco*.

Dopo tutti questi pericoli, atterri sano e salvo allo spaziorporto di Terminus alla nota 327.



— Caro Rodric — incominci con tono sicuro, anche se in realtà tu sei il primo a sapere che stai bluffando — mi voglio scusare innanzitutto per il fatto che questa mia visita giunge così in ritardo.

Il comandante in capo delle forze anacreoniane su Terminus fa un lieve cenno di degnazione con il capo. Dopo una breve pausa riprendi, con tono mellifluido: — Certo avrei dovuto pagare questo tributo di ospitalità e di omaggio alla vostra grandezza già da tempo, da quando cioè avete avuto graziosamente la cortesia di far atterrare la vostra astronave sul nostro pianeta. — Rodric non si accorge della profonda ironia che si cela dietro alle tue parole.

Rinfrancato da questo successo (aumenta di un punto le tue doti di ABILITÀ e SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Gioco*), riprendi a parlare alla nota 58.

Il vecchio sovrano ti guarda con aria astuta e insinua:

— Trattati tecnologici, eh? Lo Spirito Galattico, eh? Voi credete meno di me alle menzogne che raccontate! Quante volte ho detto che non bisogna stare a sentire sciocchezze da chi parla con lingua biforcuta? — continua poi rivolto ai suoi cortigiani.

— Cosa volete dire, Maestà? — chiedi con il tono più rispettoso possibile, tradendo appena l'enorme preoccupazione che ti attanaglia.

— Il vostro modo di esprimervi nei confronti dello Spirito Galattico suona come... be'... una specie di sacrilegio. Voi uomini della Fondazione! — esclama con una certa nota di disprezzo nella voce. —

Voglio dire, se esiste davvero lo Spirito Galattico, a lui probabilmente non piacerebbe che uomini risoluti e di poca fede come voi si prendessero gioco di lui.

— Ma cosa vi riempite la testa con questo Spirito Galattico! Scommetto che...

Non riesci a completare la frase. Il Re di Konom leva solennemente le mani e le guardie ti sono subito addosso.

Azzera il tuo punteggio di CORAGGIO e prosegui alla nota **255**.

294 ■■■■■

Pensi di ascoltare i consigli di Lee e di evitare un attacco frontale su Anacreon, concentrandoti invece sulle astronavi sbarcate a Terminus (vai alla nota **46**), o persisti nella tua idea alla nota **158**?

295 ■■■■■

E così fondi il Movimento Antimmobilista, insieme al giovanissimo Sef Sermak, figlio del compianto Josef, nonché a Lewis Bort, Dokor Walto e pochi altri. In breve tempo, grazie anche alle tue grandi doti, sei il più attivo tra gli elementi dissidenti che hanno dato vita al partito. Aggiungi sette punti sul *Diario di Gioco*, da ripartirsi a tuo piacimento tra le doti di AMBIZIONE, ABILITÀ e TALENTO.

Una sera nel tuo appartamento alla periferia della capitale hai convocato un incontro dei tuoi più stretti collaboratori, che segue la riunione costitutiva della nuova ala del movimento nella quale si era deciso di attaccare pubblicamente Salvor Hardin. Quel giorno Dokor Walto era assente, per la ragione che si trovava nella capitale di Anacreon. Era andato a

visitarla come privato cittadino. Non si era incontrato con nessun funzionario e non aveva fatto niente di importante. Si era limitato soltanto a osservare la vita del popolo e a studiarla.

— Gli armamenti... — comincia Dokor Walto, quando tutti gli amici hanno preso posto — è una vecchia storia! Quello che conta è il popolo. Gli anacreoniani secondo me sono nati per fare la guerra e sono ottimamente addestrati: saranno un osso duro anche se lanceremo loro addosso gli altri tre Regni riuniti.

La diagnosi del tuo amico dà molto da pensare a tutti i convitati. Prosegui alla nota 253.

296 ■■■■■

Insieme a Salvor Hardin sei stato ammesso in udienza privata dal Re di Daribow. È un vecchio di poche parole, assistito da un giovane ciambellano con l'aria molto intraprendente.

La prima richiesta che viene fatta riguarda una fornitura di armi.

Hardin resta un attimo perplesso: ti avvicini al suo orecchio per sussurrare qualche suggerimento (leggi la nota 212) o aspetti che decida da solo (vai alla nota 186)?

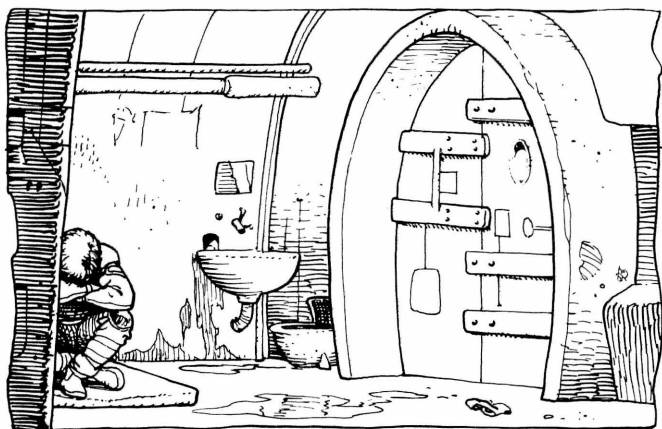
297 ■■■■■

Il Re di Daribow in persona ti convoca per una ragione che non riesci nemmeno a sospettare. Mentre Salvor Hardin ritorna precipitosamente sulla Fondazione, richiamato dalla trasmissione di un messaggio riservato in ultraonde, ti rechi al Palazzo Reale, pronto a discutere la politica di sostegno energetico.

Un'amara sorpresa ti attende quando vedi a fian-

co del Re il suo ciambellano e quattro carcerieri: l'accusa che ti viene rinfacciata prima di essere tradotto nelle prigioni di Daribow è di cospirare con Anacreon e Smyrno ai danni del Signore al cui cospetto ti trovi.

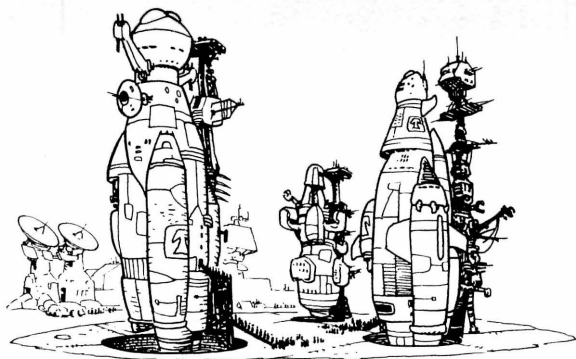
Provi a insinuare che l'accusa è ridicola e non si regge in piedi e a riproporre le tue migliori offerte di aiuto in campo energetico, ma è tutto inutile: leggi la nota **333**.



298 ■■■■■

L'indecisione di fronte a questa importantissima scelta ti costa assai cara: azzeri i tuoi punteggi di **DECISIONE**, **INTUIZIONE** e **ASTUZIA** sul *Diario di Gioco*.

Passata una nottata insonne senza aver concluso granché, ti ritrovi al punto di scegliere: vai con Hardin in missione segreta sui tre Regni nemici alla nota **132** o lo ritieni troppo pericoloso e gli comunichi il tuo rifiuto alla nota **110**?



299 ■■■■■

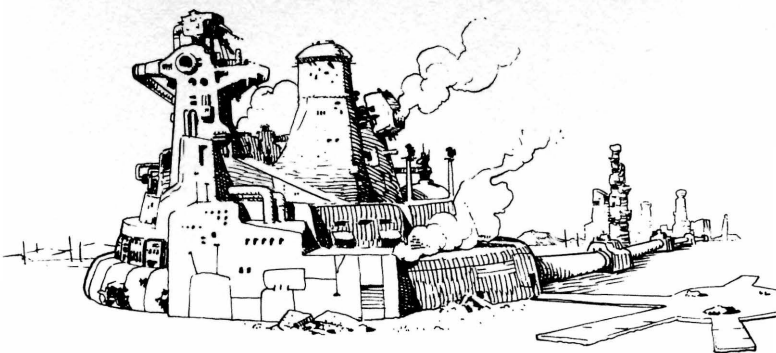
Finalmente Leopoldo, Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni, apre bocca e parla: — Sappiamo anche quanto nefasto sia stato il vostro ruolo nell'aggregare contro di noi le potenze di Smyrno, Konom e Daribow. Per questo crimine, voi siete condannato a morte.

Un sudore freddo incomincia a inondarti le guance, mentre cerchi di difenderti farfugliando: — Chi... come...

— May Santieski ha confessato tutto — esclama il ciambellano con evidente compiacimento. — Un nostro agente l'ha rapita nella confusione dello spaziorpoto di Smyrno ed è stato facile, *poi*, venire a conoscere tutta la verità.

Ecco perché è ormai un po' di tempo che non hai notizie di May. Il tono truce del ciambellano, ma soprattutto lo strano accento che ha messo sulla parola *poi*, ti fanno capire che non riceverai altre notizie della povera ragazza.

— Cosa volete da me? — chiedi in tono sbrigativo alla nota 93.



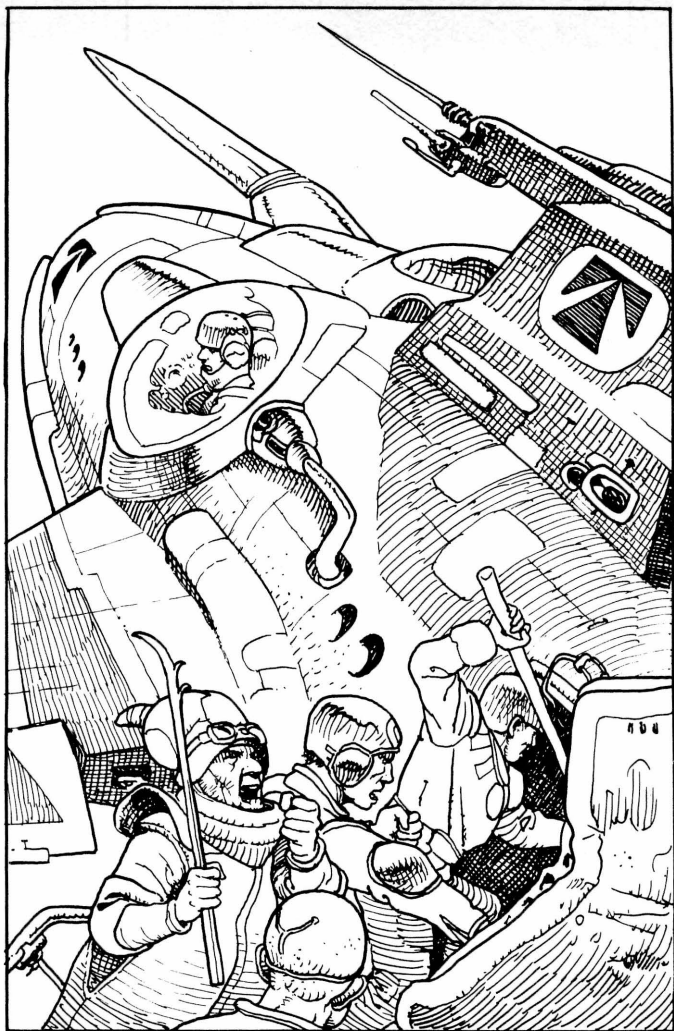
300 ■■■■■

Ti guardi rapidamente in giro e scorgi nell'oscurità un'espressione ugualmente interrogativa sui volti dei tuoi compagni. Ma, un momento... manca Gullit Crast! Dove sarà finito il più silenzioso e intelligente dei tuoi compagni? Lo saprai alla nota **246**.

301 ■■■■■

Non fai in tempo ad accendere i motori di sottosostentamento dell'astronave che un gruppo di giovani scalmanati invadono lo spaziorporto e bloccano la tua manovra. Accortisi dalla sigla del mezzo che vieni da Terminus, si danno da fare per forzare il portello e prima che tu possa reagire ti hanno strappato dal posto di comando e trascinato all'esterno. Nella fredda penombra consentita dal pallido sole di Smyrno senti numerose voci che gridano minacce alla Fondazione e odi parole di guerra.

Cerchi di esporre il tuo punto di vista, ma l'espressione degli abitanti di Smyrno non ti promette niente di buono. Sembrano assetati di sangue e



Accortisi dalla sigla del mezzo che vieni da Terminus, si danno da fare per forzare il portello... (301)

un'indicibile paura ti prende e ti fa tremare come una foglia.

Se nonostante ciò riesci ancora a voltare le pagine, leggi la nota 41.

302 ■■■■■

Resti silenzioso e indeciso. Re Leopoldo capisce che sei sul punto di cedere alle sue lusinghe.

— Mi rendo conto perfettamente che la Fondazione, lasciata a se stessa, non vorrà mai collaborare. Ma lo Spirito Galattico, per usare un detto popolare, aiuta coloro che si aiutano. Voi aiutate me, signor Sindaco, e io aiuto voi... — continua in tono insinuante.

— Avrò difficoltà a indurre il Consiglio Cittadino a ratificare la decisione della Fondazione a collaborare con Anacreon — provi a schermirti.

— La politica di pace con tutti vi spingerebbe a commettere molti errori gravissimi, sottovalutando l'audacia dei vostri avversari — prosegue il Re minaccioso. — Non tutti hanno paura delle azioni dirette.

Alla fine devi accettare la proposta di Re Leopoldo, anche se non era questo l'obiettivo con il quale ti eri presentato al suo cospetto. "Meglio essere scontenti, ma vivi, piuttosto che contenti, ma morti" ti viene da pensare, citando una delle famose massime di Salvor Hardin che su Terminus vengono ripetute come proverbi popolari.

Proseguì la lettura alla nota 268.

303 ■■■■■

Sbarchi su Lucreza dopo un viaggio di molti parsec, che è stato ridotto a dimensioni ragionevoli soltanto

con due Grandi Balzi nell'iperspazio. Annota pure nella parte dedicata ai *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco* il nome di questo nuovo sistema su cui hai messo piede.

Incontri Leopoldo, Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni, in un palco del Tempio di Valerid, al termine di una toccante cerimonia nella quale una riproduzione delle vecchie caravelle spaziali ha simulato la straziante partenza per l'ignoto dei primi coloni, scopritori dei Domini Esterni, diecimila anni prima.

Mentre i canti melodiosi negli antichi dialetti di questo settore della Galassia si smorzano e tacciono, ti presenti al cospetto del Re alla nota **215**.

304 ■■■■■

Il tema degli armamenti è al centro degli interessi di Daribow.

È incredibile: una civiltà cade, l'energia atomica viene dimenticata, ma la prima richiesta sono le armi. "Stiamo tornando al tempo della clava e delle frecce, eh?" pensi dentro di te, mentre con volto imperturbabile ascolti compunto il gran ciambellano di Daribow che ti espone il suo punto di vista.

Guadagna un punto di INTUIZIONE sul *Diario di Gioco* e prosegui la lettura alla nota **232**.

305 ■■■■■

— Ma sei impazzito a promettere al Re di Daribow che i nostri aiuti scientifici e tecnologici saranno riservati al loro Regno? — ti chiede Salvor Hardin quando gli riferisci il testo del trattato che hai concordato con la potenza straniera.

Se hai un alto livello di SPREGIUDICATEZZA

ti salvi facilmente da questa accusa alla nota **191**, in caso contrario vai alla nota **235**.

306

Salvor Hardin sta parlando con te da un bel po', comodamente seduto nella poltrona del suo studio. D'un tratto si interrompe e allunga una mano per prendere un sigaro. Non è, purtroppo, un sigaro di Vega, ma può andar bene ugualmente.

— Siamo andati molto lontano dal punto centrale del discorso. L'elemento essenziale, vedi, è questo — e agita sotto il tuo naso il sigaro puzzolente. — Io ormai non spero più di poter gustare tra le labbra il sapore aromatico del tabacco di Vega di cui mio padre mi ha sempre parlato. Sono lontani i giorni in cui il pianeta Terminus aveva ancora contatti con il resto dell'Impero Galattico; i sigari di Vega appartengono al limbo nel quale finiscono tutte le cose dei bei tempi antichi...

— E a quel medesimo limbo si avvia anche l'Impero Galattico — dici concludendo il pensiero di Hardin, che è avvolto in una grande voluta di fumo azzurrino.

— Appunto. E questo significa che dobbiamo arrangiarci da soli. Qui e ora. Non dimenticare che io ho incontrato di persona Lord Dorwin, in occasione della sua visita su Anacreon: e se questi sono i Cancellieri dell'Imperatore...

— Capisco il problema — rispondi. — Vedo principalmente due alternative...

Vai a leggerle alla nota **120**.

307

La tua volontà di ferro ti permette di superare anche

questa prova. Dopo un'altra brevissima pausa, durante la quale nessuno dei numerosi commensali ha dato segni di volersi nemmeno alzare dal tavolo, ecco sfilare un'altra interminabile serie di piatti, questa volta espressione della cucina della seconda cintura di satelliti di Konom.

All'undicesima portata, mentre la Regina è quasi costretta a imboccarti per farteli assaggiare con parole mielate, senti che per te è troppo: solo se il tuo punteggio di SALUTE è veramente al valore massimo puoi leggere per il rotto della cuffia la nota **283**; in caso contrario ti tocca proprio andare mestamente alla nota **219**.

308 ■■■■■

Se possiedi almeno dieci punti tra POTERE e SUCCESSO il Consiglio Cittadino è dalla tua parte e puoi procedere sulla via che hai deciso per risolvere la questione anacreoniana alla nota **118**; in caso contrario vai alla nota **224**.

309 ■■■■■

Non passa un mese dalla ricezione dell'ultimatum congiunto dei tre Regni, che l'ultima nave della flotta da guerra di Anacreon abbandona il suolo della Fondazione. È un tuo successo personale importante: aggiungi nove punti sul *Diario di Gioco*, da ripartirsi a tuo piacere tra le doti di ASTUZIA, ABILITÀ, CORAGGIO, INTUIZIONE e TALENTO.

Se a questo punto ritieni opportuno conoscere lo stato d'animo di Anacreon, prima di proporre un trattato di fornitura di tecnologia analogo a quello già stipulato con gli altri Regni, leggi la nota **229**; in

caso contrario, ignori completamente il loro pensiero e spedisce alla nota **347** al Re di Anacreon una copia olografica del trattato da firmare e restituire, senza nemmeno illustrargli i benefici derivanti dall'accordo.

310 ■■■■■

Il piano che hai architettato per sbarazzarti del Re di Anacreon è veramente audace. Porta al massimo il tuo punteggio di CORAGGIO sul *Diario di Gioco*.

Se hai un alto punteggio di FORTUNA e ASTUZIA vai alla nota **190**, se una sola di queste due condizioni è vera leggi la nota **336**, in caso contrario leggi la nota **84**.

311 ■■■■■

Segna sul *Diario di Gioco* due punti di ASTUZIA e uno di ABILITÀ, poiché sei riuscito a convincere il re di Konom, che ti sorride benevolmente e ti racconta un aneddoto:

— Sul nostro pianeta, la caccia costituisce una tradizione antichissima, che risale addirittura al periodo preimperiale. C'è un vecchio modo di dire, che si riferisce a quei tempi mitici in cui gli animali vivevano liberi in grandi praterie che i nostri progenitori chiamavano savane.

Dopo una breve pausa per sorseggiare un goccio di succo d'uva, che costituisce la bevanda più diffusa su Konom, il sovrano riprende: — Ogni mattina, quando il pallido sole del nostro sistema sorge sulla savana, il leone si sveglia sapendo che, per sopravvivere, quel giorno dovrà correre abbastanza velocemente da raggiungere una gazzella e divorarla.

Il Re non sembra notare la tua smorfia di disgu-

sto a quel barbaro racconto: su Trantor prima e su Terminus poi trenta generazioni almeno di tuoi antenati non hanno mai visto animali feroci in libertà, costretti a lottare per il cibo.

— Anche la gazzella — riprende il sovrano — quando si sveglia all'alba del nuovo giorno sa che la sua sopravvivenza fino alla sera dipenderà dalla velocità con cui riuscirà a sfuggire al leone.

Il Signore di Konom ti guarda ora fisso negli occhi e conclude solennemente: — Alle prime luci dell'alba, nella savana, estesa al tempo dei nostri più lontani antenati su tutto questo felice pianeta, non importa essere leoni o gazzelle: ciò che importa è correre più veloci.

Resti un po' frastornato dal racconto del Re, di cui ti sfugge il senso: per coglierlo, leggi la nota 269.

312

— Quando Hari Seldon diede vita alla Fondazione, lo fece con il falso scopo di pubblicare su questo pianeta una grande *Enciclopedia*; per cinquant'anni noi abbiamo proseguito per quella via senza conoscere i suoi veri piani. Quando li abbiamo scoperti, qualche settimana fa, era ormai troppo tardi per tornare indietro — incomincia Hardin.

— Lo so bene, e allora? — rispondi, dopo aver aumentato di un punto la tua COMPETENZA sul *Diario di Gioco*.

— Ora che le comunicazioni con le regioni centrali del vecchio Impero sono interrotte, ci troviamo ad essere un piccolo mondo di scienziati concentrati in una città priva d'industrie, circondati da Regni recentemente creati, ostili e barbari. Una piccola isola d'energia atomica di eccezionale valore, in un oceano di barbarie. E proprio in questo momento, la vi-

ta del pianeta viene turbata dal colpo di stato del nostro partito ai danni degli Enciclopedisti e contemporaneamente dallo sbarco delle prime truppe di conquista di Anacreon.

— Che cosa proponete di fare? — chiedi preoccupato.

Per leggere la risposta, vai alla nota 222.

313 ■■■■■

E N L R O I

E N M C O E

E O N P C R

E E A I C L

O O A L F D

A L O N R V

Se hai capito la frase e sei d'accordo, fai marcia indietro alla nota 123. Se no, vai alla nota 35.

314 ■■■■■

La successiva mozione di sfiducia ti priva della carica di Sindaco. Azzera i tuoi punteggi di POTERE e DENARO sul *Diario di Gioco*. Sull'onda dell'entu-

siasmo per questi risultati i tuoi oppositori politici decidono di esiliarti su un pianeta lontano, anche se tu personalmente sei sempre piú convinto che la politica degli aiuti che intendevi seguire era veramente la strada giusta.

Le tue speranze sfumano alla nota **184**.

315 ■■■■■

Un terribile sospetto ti è balenato nella mente. Riesci ad allontanarti con un pretesto dal tavolo prima che inizino a servire le bevande e il cibo.

Fermi un cuoco sulla porta delle cucine reali, riconoscendolo dalle insegne d'oro del suo casato (su Konom questa professione è considerata sacra e viene trasmessa in linea ereditaria). Gli chiedi, nella maniera piú semplice possibile, di quante portate si compone il Grande Banchetto.

Per tutta risposta ti guarda meravigliatissimo. Fa per risponderti, ma d'improvviso – riconoscendo il tuo accento straniero – si illumina per qualche sua idea e scappa, ridendo di gusto, senza aver soddisfatto la tua curiosità.

Ritorni piú preoccupato che mai alla sala del Grande Banchetto alla nota **329**, a meno che tu non possieda un medio o alto livello di FORTUNA, nel qual caso, proprio prima di rientrare nella sala, incontri uno sguattero alla nota **3**.

316 ■■■■■

— Forse non avete afferrato quanto sia precaria la nostra posizione — ti fa notare una sera Dokor Walto, uno dei principali oppositori politici, durante un'agitata seduta del Consiglio Cittadino. — I nostri problemi non sono finiti con la partenza degli

anacreoniani. Anzi, sono forse cominciati proprio allora.

— I Quattro Regni costituivano piú che mai una grave minaccia: ciascuno di loro, infatti, voleva diventare una potenza atomica, ma non osavano attaccarci per paura degli altri tre — provi a difenderti.

— Anziché rimanere in equilibrio sul filo del rasoio, dove il piú piccolo spostamento poteva essere fatale, avete preferito mettervi sotto l'ala del Signore di Anacreon, ma con che risultato? Quel Regno è diventato troppo forte e con le nuove armi riuscirà presto a soddisfare tutti i suoi bisogni d'un colpo solo, annettendosi Terminus con la violenza — ribatte Doktor Walto.

Nemmeno una bomba esplosa al centro della sala avrebbe gettato maggiormente nel panico i consiglieri.

Se hai un alto livello di FORZA, vai alla nota **228**, in caso contrario leggi la nota **194**.

317 ■■■■■

Il Re di Konom sbianca in volto, mentre insieme a tutti gli altri commensali si alza in piedi.

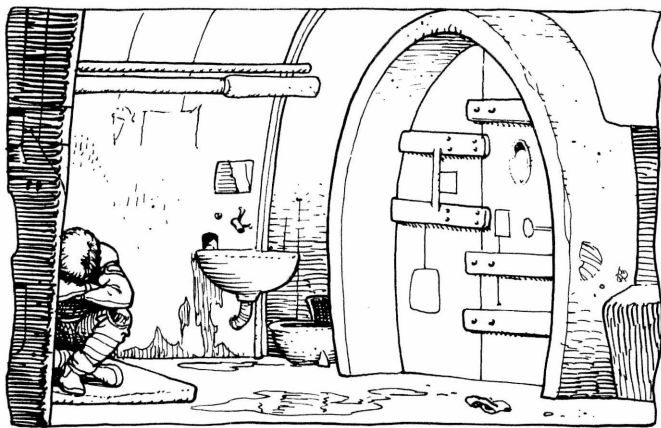
— Non vi siete reso conto che il vostro comportamento è un sacrilegio gravissimo? Voi avete contravvenuto alle regole dell'educazione dell'ospite e avete profanato i frutti del Regno di Konom. Secondo il nostro antico codice d'onore esiste una sola pena degna di questo crimine.

Un brivido ti percorre da capo a piedi, perché pensi che si tratti della tua condanna a morte. Cancella subito i tuoi punteggi di FORTUNA e CORAGGIO sul *Diario di Gioco*.

Non si tratta però della morte: corri a leggere svelto la nota **255**.

Incredibile! Con un colpo d'astuzia hai approfittato dell'ingresso di un carceriere che ha cercato di portarti per l'ennesima volta il trattato da firmare. Gli hai rovesciato addosso il tavolino e sei riuscito a scappare dalla prigione di Anacreon e a imbarcarti su un'astronave-merci diretta proprio verso la Fondazione.

Porta al massimo il tuo punteggio di FORTUNA e di ABILITÀ sul *Diario di Gioco*. Procedi poi alla nota 130.



Purtroppo non trovi Salvor Hardin, che è fuori città per una visita alle ultime zone inesplorate di Terminus, dove tra breve incominceranno i lavori di urbanizzazione. Dai vari pianeti ti giungono richieste sempre più disperate di un segnale, ma la tua poca fiducia in te stesso non ti permette di agire. La man-

canza di coordinazione in questo delicatissimo frangente fa fallire una trappola galattica che aveva la precisione di un antico orologio a bilanciere, di epoca preimperiale.

Dimezza i tuoi punteggi di ABILITÀ, ASTUZIA e INIZIATIVA arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Purtroppo quando vorresti agire è ormai troppo tardi: Konom e Smyrno hanno già consegnato ultimatum separati al Re di Anacreon, imponendogli di abbandonare la Fondazione. Poiché le forze di Anacreon sono tranquillamente superiori a quelle dei due Regni messi insieme, la risposta dei tuoi nemici non si fa attendere e vuol essere un monito terribile anche per gli altri Regni.

Hai sbagliato e non puoi fare altro che assistere allo sfascio della Fondazione alla nota **90**.

320 ■■■■■

Rodric si è fatto una gran risata nel sentire le tue proposte e i tuoi timidi tentativi di proporre un accordo. Azzera il tuo punteggio di CORAGGIO sul *Diario di Gioco*.

— Se volete discutere di queste cose, dovete recarvi a conferire di persona con il Re di Anacreon! — esclama alla fine del tuo discorso.

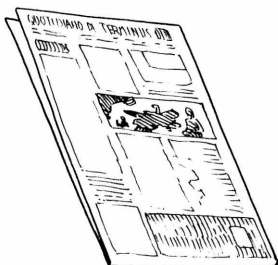
Segui il suo consiglio e ti rechi alla nota **56**, oppure lasci perdere e convochi un incontro con i tuoi colleghi del Consiglio Cittadino alla nota **174**?

321 ■■■■■

C'è qualcosa che non torna al vecchio sovrano: da un lato il tuo ossequio verso gli antichi miti, dall'altro le profferte di vendita di tecnologia, non gli per-

mettono di capire se stai parlando con sincerità oppure se stai recitando.

Devi assolutamente rimuovere in gran fretta questo dubbio: se hai un alto punteggio di DECISIONE vai alla nota **345**, in caso contrario leggi la nota **293**.



322 ■■■■■

Nel momento in cui si prospettano alcuni contrasti tra le diverse fazioni del partito di Governo, orienti la linea politica del *Quotidiano di Terminus* decisamente sulla scia di Hardin.

È chiaro però, dagli articoli di fondo che scrivi e dall'eco che suscitano nell'opinione pubblica, che non hai le doti per sostenere un ruolo così delicato nella battaglia politica che si profila.

Perdi due punti di TALENTO sul *Diario di Gioco*. Se non hai punteggio di doti sufficiente per questa sottrazione, leggi immediatamente come cavartela alla nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Recati alla nota **134**.

323 ■■■■■

La riunione si scioglie con la decisione di cercare di approfittare delle prossime elezioni per rovesciare il

Consiglio Cittadino e con esso il sindaco Salvor Hardin. Azzera per questo tentativo la tua LEALTÀ sul *Diario di Gioco*.

La tua attività durante la campagna elettorale è incredibile e ti permette di portare al massimo il tuo punteggio di RESISTENZA.

Se in questo delicato frangente hai un alto punteggio di SALUTE leggi la nota **231**, altrimenti devi andare alla nota **335**.

324 ■■■■■

Complimenti, ce l'hai fatta! Hai superato di un soffio Salvor Hardin nelle elezioni politiche su Terminus e gli sei dunque succeduto nella carica di Sindaco della capitale del pianeta.

La tua prima mossa nella nuova veste è naturalmente – secondo le migliori tradizioni in vigore anche in epoca preimperiale – quella di far votare una mozione in cui Hardin viene esiliato a vita su un satellite-prigione della terza luna di Daribow, adducendo sue presunte attività sovversive.

Aumenta di dieci punti a tua scelta tra le doti di CARISMA, TALENTO, POTERE e prosegui alla nota **114**.

325 ■■■■■

Atterri su Konom in uno spazioporto pressoché deserto: annotalo subito sul *Diario di Gioco*, nella tabella riservata ai *Pianeti visitati*.

Ti è difficile ottenere informazioni, perché le poche persone che incontri parlano un dialetto strettissimo, alquanto lontano dal galattico standard cui sei abituato.

Nonostante ciò riesci ad ottenere un'udienza dal

Re di Konom, che ti sembra piú che altro un grosso proprietario terriero. Ascolta con poca attenzione le tue offerte di trattati commerciali e scambio di energia contro materie prime, e alla fine ti chiede se sei capace di condizionare il tempo atmosferico.

Rispondi che è senz'altro possibile, ma su Terminus non si è mai posto il problema a causa dello scarso interesse per l'agricoltura (vai in questo caso alla nota 241) oppure rispondi che solo lo Spirito Galattico comanda il tempo e che sarebbe una profanazione fare altrimenti (leggi la nota 177)?

326 ■■■■■

Cancella tutti i tuoi punti di LEALTÀ sul *Diario di Gioco* e aumenta invece al massimo punteggio le doti di AMBIZIONE e DECISIONE.

Il Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni accoglie con gioia la tua proposta, perché è desideroso di consolidare in maniera definitiva la sua presenza su Terminus.

Su tuo suggerimento (aumenta per questo di due punti la tua ASTUZIA), non viene concertato un intervento diretto, che potrebbe riuscire sgradito ai cittadini di Terminus, bensí un appoggio indiretto alla tua campagna elettorale.

Insomma, hai trovato uno *sponsor* occulto e potente alla nota 262.

327 ■■■■■

Controlla le tue annotazioni sui *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*: se sei già stato su Smyrno leggi la nota 213, altrimenti devi visitare ancora quel Regno per convincerlo ad entrare nell'orbita della Fondazione: vai in questo caso alla nota 111.

328 ■■■■■

Hardin sta sfuggendo alla tua presa. Devi giocare il tutto per tutto. Hai un alto punteggio di DECISIONE? Se sí vai alla nota 166, altrimenti leggi la nota 210.

329 ■■■■■

Il Grande Banchetto inizia con una sontuosa serie di ventidue antipasti, vanto dell'allevamento, della caccia, della pesca e dell'agricoltura di Konom. Hai dovuto assaggiare almeno un boccone di ciascuna portata, perché l'inflessibile Regina vigila sul tuo piatto e non permette che i servitori lo riportino via fino a che non te ne sei servito. Sei già pieno da star male, e il succo d'uva (non esiste vino, perché la fermentazione è considerata un processo impuro, su questo pianeta) contribuisce a farti dolere forte lo stomaco: se hai un livello di SALUTE medio o alto prosegui alla nota 195, in caso contrario leggi la nota 219.

330 ■■■■■

È abbastanza evidente che non hai le doti di combattività necessarie per proporre una soluzione basata sulla forza. Hardin te lo fa notare con il suo solito stile impeccabile, ma non per questo ti ferisce meno nell'orgoglio. Azzera i tuoi punti di SUCCESSO, AMBIZIONE e CARISMA sul *Diario di Gioco*.

Torna con più miti pretese a discutere della soluzione diplomatica del conflitto alla nota 312.

331 ■■■■■

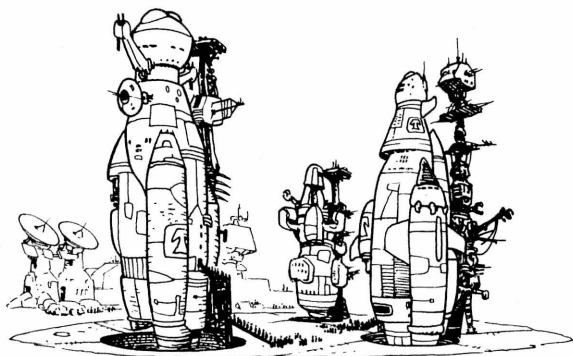
Riesci a far digerire a chi comanda su Daribow il te-

sto del tuo trattato: Hardin lo controfirma e insieme vi preparate a ritornare trionfalmente su Terminus.

Una copia olotrasmessa del *Quotidiano di Terminus* che ricevete sulla vostra astronave prima del decollo dall'affollato spaziorporto di Daribow vi informa che il Consiglio Cittadino plaude al vostro successo, attribuito ufficialmente a Hardin, ma in buona parte merito tuo.

Guadagni per questo quattro punti di CARISMA e tre di TALENTO.

Prosegui alla nota 225.



332 ■■■■■

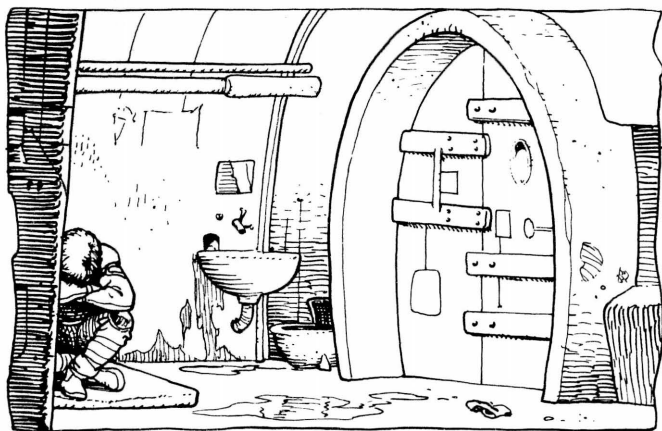
L'infermiera giunge appena in tempo per scongiurare una crisi che poteva essere fatale per Yohan Lee. La aiuti a sollevarlo e a trasportarlo subito in sala rianimazione.

Guadagni tre punti, da ripartire a tuo piacimento tra DECISIONE, FORZA e INTUIZIONE.

Con la tua tempestività gli hai salvato la vita: te ne sarà molto grato quando, dopo qualche settimana, lo incontrerai di nuovo alla nota 36.

333 ■■■■■

E così sei finito in una cupa galera, senza speranze di fuga. Se hai un alto punteggio di SALUTE recati alla nota **263**, in caso contrario devi leggere la nota **150**.



334 ■■■■■

Hardin ti guarda stupito e poi, cambiando tono di voce, ti fa capire che da te non si sarebbe aspettato quella reazione. Sottrai subito complessivamente quattro punti sul *Diario di Gioco* tra i tuoi punteggi di INTUIZIONE, CARISMA e TALENTO. Se non hai punteggio di doti sufficiente per questa sottrazione, leggi immediatamente come cavartela alla nota **140** e ritorna poi a questo punto.

Procedi quindi nella lettura alla nota **44**.

335 ■■■■■

Lo stress cui ti sei sottoposto in una campagna elet-

torale senza quartiere per far passare dalla tua i membri piú influenti dell'aristocrazia di Terminus è eccessivo per le tue forze e cadi stremato prima del traguardo.

Ti sei messo fuori gioco da solo: ricomincia questa avventura con una migliore scelta iniziale.

336 ■■■■■

Purtroppo il termorecettore che eri riuscito a sistemare nell'anello del Re senza insospettirlo non ha avuto l'effetto sperato. Il Re si è tolto l'anello subito dopo l'udienza, cosicché al tuo comando a distanza ha preso fuoco uno scrigno di gioielli, che successivamente ha incendiato un prezioso mobile di antica scuola imperiale. Il sovrano, però, si trovava in un'altra stanza ed è rimasto illeso.

L'incidente, assolutamente inspiegabile per un popolo come quello di Anacreon che non possiede le conoscenze scientifiche della Fondazione, viene presto dimenticato, ma tu ti trovi a dover rapidamente imbastire un altro piano per raggiungere l'obiettivo che ti eri proposto.

Azzera il tuo punteggio di FORTUNA sul *Diario di Gioco*.

Il tempo stringe, leggi presto la nota **250**.

337 ■■■■■

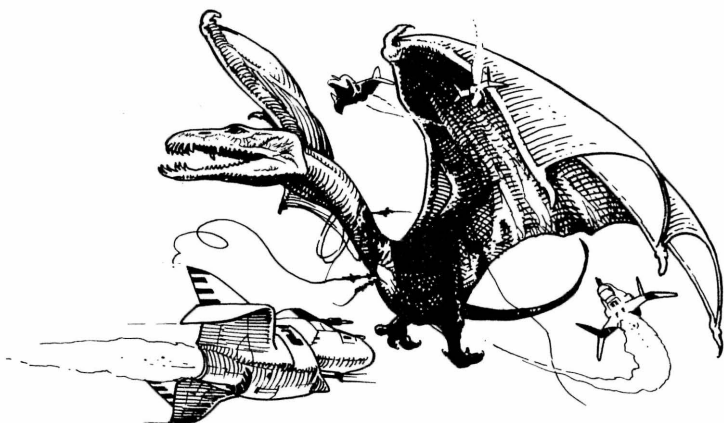
Hardin stupisce tutti i presenti facendo il tuo nome per portare a termine questa pericolosa, ma importantissima missione. Si affretta a sottolineare che il tuo comportamento su Daribow e l'esperienza che hai maturato accompagnandolo in quell'occasione è garanzia sufficiente di un buon risultato.

Aumenta di tre punti il tuo SUCCESSO e di due

la tua **LEALTÀ** sul *Diario di Gioco* in seguito a questa pubblica attestazione di stima da parte del Sindaco.

La proposta viene approvata all'unanimità, mentre incredulo ti avvii ad essere protagonista di un evento che potrà incidere profondamente sulla storia della Fondazione.

Se però tutte e tre le doti di **ABILITÀ**, **INIZIATIVA** e **LEALTÀ** sono a livello basso, francamente non te la senti di assumerti il peso di questo incarico: leggi la nota **199**. In caso contrario continua la lettura con la nota **251**.



338 ■■■■■

Parti da Terminus con un'astronave di linea e in abiti civili, diretto alla volta di Anacreon, ufficialmente per partecipare a una battuta di caccia al nyak, un uccello di proporzioni smisurate, che viene condotta su aerei armati di fucili ad arpione. Quest'alibi ti permette di portare con te una serie

di arpioni acuminati, destinati in realtà a ben altro scopo.

Atterri sul pianeta verso l'ora del pranzo e cerchi la tua strada nello spaziorporto affollatissimo.

Anacreon è diventato la più ricca delle Prefetture periferiche: più di un Imperatore è venuto in passato in visita ufficiale al Palazzo del Viceré.

Dei fasti di quel tempo su Anacreon non è rimasto niente, dopo anni di decadenza. Il Palazzo del Viceré è un mucchio di rovine. Da duecento anni non si è più visto su Anacreon un Imperatore. Ma la caccia al nyak è tuttora lo sport reale per eccellenza: la prima qualità che i monarchi di Anacreon devono possedere è una buona mira nell'uso del fucile lancia-arpioni. Ciò rende popolare questo sport e permette alla gente di girare per strada armata di arpioni senza destare sospetti nel vigile spiegamento di forze di polizia che pattugliano in permanenza la capitale.

Aggiungi tre punti di CORAGGIO sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota 202.

339 ■■■■■

— Guardie! — grida il sovrano di Konom, perdendo l'espressione di totale apatia che aveva mantenuto fin dall'inizio del vostro incontro. — Arrestate questo blasfemo: ha osato dire che un pianeta può sopravvivere senza agricoltura. Ascoltate: quest'uomo vuole insinuare che la nostra società agricola è superata, vuole distruggere la fonte da cui viene ogni bene, per sottometterla alla sua anima peccatrice contaminata dalla tecnologia. E poiché queste sono le sue intenzioni, io, in nome dello Spirito Galattico, lo condanno alla prigione perpetua sul quinto satellite della cintura esterna di Konom.



— *Guardie!* — grida il sovrano di Konom... — *Arrestate questo blasfemo...* (339)

Un brivido di terrore percorre le tue membra, mentre il sovrano continua infuriato: — Guai a chi disprezza l'agricoltura: sia condannata la sua anima all'eterno freddo dello spazio!

Provi a ricordargli che tu sei il plenipotenziario di una potenza straniera e che sei giunto su Konom in missione ufficiale, protetto pertanto dagli articoli della terza convenzione trantoriana. Il tuo dotto riferimento non fa però colpo sul sovrano, che ribatte:

— Si deve negare il potere a colui che è stato abbandonato dallo Spirito Galattico. Nemmeno il divino Re può conservare lo scettro senza il consenso dello Spirito. Sia tolto a quest'uomo ogni segno di comando. — La sua voce diventa austera e profonda. L'assistente personale del Re ascolta con venerazione, il ginocchio piegato, e gli ufficiali della guardia impallidiscono di paura. — Siccome quest'uomo ha avuto l'ardire di atterrare sul nostro pianeta per una missione così sacrilega, la benedizione dello Spirito l'abbandonerà.

Azzera i tuoi punti di FORTUNA e di CORAGGIO sul *Diario di Gioco* e prosegui alla nota 255.

340

Grazie agli studi per la pubblicazione dell'*Enciclopedia*, la Fondazione è in grado di padroneggiare l'energia atomica, così come svariati altri campi scientifici e tecnologici di punta, studiati in epoca imperiale.

Se hai un punteggio medio o alto di COMPETENZA e anche di INTUIZIONE puoi andare alla nota 178, in caso contrario leggi la nota 122.

341

La parola di Hardin vale molto più della tua, così,

a malincuore, sei costretto a rinfoderare la tua idea e a ubbidire. Dimezza sul *Diario di Gioco* le tue doti di DECISIONE, CARISMA, COMPETENZA e INTUIZIONE per questo insuccesso, arrotondando laddove necessario i punteggi all'intero inferiore.

Su istruzioni precise del Sindaco ritorni dal ciambellano del Re di Daribow per comunicare l'indisponibilità della Fondazione per un aiuto militare e il desiderio invece di fornire un aiuto energetico.

Continua alla nota 249.



342 ■■■■■

Al momento di agire, non te la senti di dare l'ordine di piazzare l'esplosivo plastico sotto la grande nave della flotta anacreoniana. In preda a una crisi di nervi, fai cenno ai tuoi uomini di ritirarsi. La tua poca attenzione durante la fuga purtroppo è quasi causa di un grave incidente: traditi dal rumore e ricercati dai fari-laser della nave, abbandonate in una buca dietro a un albero il potente esplosivo e strisciate con le vostre tute mimetiche in keflar verso un vicino laghetto, dove avete lasciato i respi-

ratori e una parte dell'attrezzatura per coprirvi la fuga.

Purtroppo due soldati anacreoniani inciampano nel plastico e l'esplosione, abbastanza lontana da non danneggiare la nave della flotta di Anacreon, è tuttavia abbastanza forte per uccidere insieme ai due incauti nemici anche tre dei tuoi compagni.

Riesci a salvarti quasi per miracolo: porta al massimo il tuo punteggio di ABILITÀ e di FORTUNA sul *Diario di Gioco*, mentre fai perdere le tue tracce con un volo su astronave di linea alla volta di Pleuma. Annota questo nome nell'opportuno spazio destinato ai *Pianeti visitati* sul *Diario di Gioco*.

L'eco del fallimento dovuto alla tua incapacità di portare fino in fondo il piano è però molto vasto su Terminus, come leggerai alla nota 130.

343 ■■■■■

May Santieski è l'unica donna nominata capotecnico di manutenzione di impianti su larga scala ed è stata da te assegnata alla missione su Smyrno, che per qualche ragione è quella che ti sembra più critica. La ragazza ha però un doppio incarico che sostiene ormai da quattordici giorni brillantemente. Per i notabili locali, la Santieski è un tecnico pluriqualeficato, rappresentante della Fondazione, considerata dai barbari la fonte del mistero e il centro di irradiazione della tecnologia. In tale veste, ella riceve un omaggio anche spropositato, composto di visite di alti rappresentanti della classe dirigente del pianeta, che le diventa ogni giorno più pesante, dato il suo spirito completamente contrario a tutto il cerimoniale cui è soggetta.

Finalmente, dopo altri tre giorni di paziente attesa, ricevi il messaggio in ultraonde che tanto aspet-

tavi: May ti segnala che la trappola è ormai pronta. Non manca che un tuo cenno per farla scattare: se hai CORAGGIO o FORTUNA a livello alto vai alla nota 227, in caso contrario leggi la nota 257.

344 ■■■■■

È un incarico gradevole e anche ben retribuito: aumenta subito di due il tuo punteggio di DENARO sul *Diario di Gioco*. A poco a poco apprendi tutti i segreti del mestiere e finalmente capisci perché sei stato messo in quella posizione.

Te ne lamenti una sera con uno dei tuoi più stretti collaboratori:

— Hardin non vuole esporsi in prima persona e chiede a noi di montare delle campagne di stampa per i suoi fini.

— Lo aveva già fatto fin dal tempo degli Enciclopedisti, mi pare.

— Sí, ma quella volta non deteneva il potere e aveva bisogno di un paravento. Ora, invece, non capisco perché non imponga da solo le sue idee.

— È il suo stile, no? Una volta, durante un ricevimento al Palazzo dell'Enciclopedia, l'ho sentito affermare: «Non vale mai la pena che un uomo di prim'ordine sprechi il suo tempo a sostenere l'opinione della maggioranza. Per definizione, ce ne sono già tanti altri che se ne fanno carico.»

— Già, è un'altra delle sue celebri frasi. Mi dà solo fastidio che i "tanti" siamo noi...

Ti interrompi improvvisamente, perché ti sta balenando un'idea. Vai a leggerla alla nota 226.

345 ■■■■■

Il Re ha deciso di accordarti la sua fiducia e in se-

gno di benevolenza ti ha invitato a una cena, nella quale saranno serviti tutti i migliori prodotti dell'agricoltura e della pastorizia del Regno.

Ti è sembrato di aver capito che al termine del Grande Banchetto verrà firmato il trattato che ti sta tanto a cuore, dopo di che potrai ritornare felicemente su Terminus.

Nel congedarti dalla sala delle udienze il sovrano ti ha salutato con le parole «Preparatevi a stasera!», pronunciate con tono assai ambiguo, mentre alcuni dei cortigiani presenti sorridevano.

Prosegui alla nota 205.



346 ■■■■■

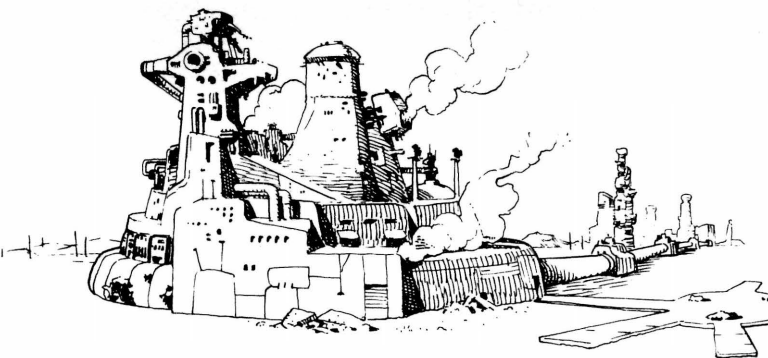
Il Re di Anacreon e Signore dei Domini Esterni si ferma allibito, come se non avesse compreso il significato delle tue parole. Dopo qualche secondo di silenzio glaciale, la sua ira esplode violentissima:

— Maledetto Sindaco! Quale insulto deve subire la nostra casata, per di più da un plebeo, dalla feccia della società! Guardie, arrestate quest'uomo!

È inutile che opponi resistenza: quattro soldati ar-

mati di pistole laser e fucili disintegratori sono pronti a circondarti e a trascinarti nella più cupa e umida prigione di Anacreon.

Spogliati pure di tutte le tue doti sul *Diario di Gioco*: tanto non ti servono più, mentre mestamente ti avvii a leggere la nota **150**.



347 ■■■■■

Non te lo saresti aspettato tu stesso, ma una volta ricevuta la vostra proposta commerciale il Re di Anacreon si è affrettato a firmarla e a rispedirla per via olografica, dando nel frattempo ordine di far partire alla volta della Fondazione una capace astronave da trasporto, carica di metalli pregiati come il vanadio, il tungsteno o il molibdeno, in qualità di acconto per le future forniture di macchinari della Fondazione.

Aggiungi due punti di ABILITÀ e uno di COMPETENZA sul *Diario di Gioco* per questo risultato. È evidente che Anacreon teme soprattutto di essere tagliato fuori dal sentiero di sviluppo tecnologico sul quale gli altri Regni suoi nemici sono già

avviati e si affretta quindi a recuperare il tempo perduto.

Proseguì alla nota 131.

348 ■■■■■

Guadagni subito un punto di INTUIZIONE per aver individuato così presto il cuore del problema.

Se tra le tue doti di CARISMA, POTERE e DECISIONE ce ne sono almeno due a livello medio o alto, riesci a convincere il gran ciambellano di Daribow ad accantonare il tema degli armamenti e a seguirti in un complicato ragionamento sui fabbisogni energetici del suo Regno alla nota 272; se possiedi a livello medio o alto una dote soltanto tra quelle indicate, leggi la nota 196, in caso contrario recati alla nota 284.

349 ■■■■■

— Evidentemente il Sindaco Hardin tra le sue numerose doti non ha quella di conoscere a fondo la tempra degli uomini — incomincia a dire il consigliere, con tono molto polemico. — Ci stupisce molto che un personaggio giovane e ambizioso, presentato come il braccio destro del Sindaco nella pericolosa ma magistrale missione portata a termine su Daribow, getti la spugna in questo modo. Credo che ciascuno dei presenti si sarebbe sentito onorato di ricevere un tale incarico e avrebbe fatto ricorso a tutta la sua tenacia per portarlo a termine nel migliore dei modi, anche perché siamo tutti qui per servire la Fondazione, non per cercare una vita comoda e se possibile carica di onori.

Guardi in silenzio l'omone che parla con un'espressione interrogativa. Certo, non ha torto, ma la

coscienza dell'insufficienza delle tue doti rispetto al compito che ti sta davanti ti schiaccia e ti impedisce di prendere la parola per difenderti.

— In definitiva, caro Sindaco, questo Consiglio Cittadino approva la vostra idea di proseguire cercando di stipulare trattati analoghi con gli altri Regni, ma vi prega di affidare questa missione a un vero uomo e non a un bambino. — Il tono sarcastico di queste ultime parole non sfugge a nessuno. Si notano dapprima alcuni cenni di assenso da parte dei consiglieri nelle prime file, poi un timido accenno di battimani, poi un applauso scrosciante. Salvor Hardin, visibilmente imbarazzato, ma convinto dalle parole udite, non spenderà più una parola per difenderti.

La figuraccia che hai rimediato ti costringe a dimezzare i punteggi di tutte le tue doti sul *Diario di Gioco* (ricordati di arrotondare all'intero inferiore laddove necessario).

Dopo questo episodio ti incontri con Hardin nel suo studio privato alla nota **185**.



Una delegazione!

Anche se Salvor Hardin l'ha previsto, non per questo il loro arrivo è piacevole.

Yohan Lee è per le misure drastiche: — Non riesco a capire, Hardin — dice — perché dobbiamo perdere tempo. Non possono agire fino alle prossime elezioni, legalmente almeno, e questo ci dà un anno di tempo. Perché non li eliminiamo subito?

Hardin scrolla la testa. — Lee, non cambierai mai. In quarant'anni che ti conosco, non hai imparato l'arte sottile di aggirare gli ostacoli.

— Non è il mio modo di combattere — borbotta Lee.

— Sí, lo so. Ed è forse per questa ragione che sei l'unico uomo di cui mi fidi. — S'interrompe e allunga una mano per prendere un sigaro. — Siamo andati molto lontano, Lee, da quando abbiamo organizzato il colpo di stato contro gli Enciclopedisti, tanto tempo fa. Sto invecchiando. Ho sessantadue anni. Non ti sei mai accorto di come sono volati gli ultimi trent'anni?

Complimenti! Hai raggiunto l'unica conclusione di questo libro coerente in tutto e per tutto con i principi della psicostoria: puoi procedere adesso all'autovalutazione del tuo risultato, che è riportata nella tabella seguente.

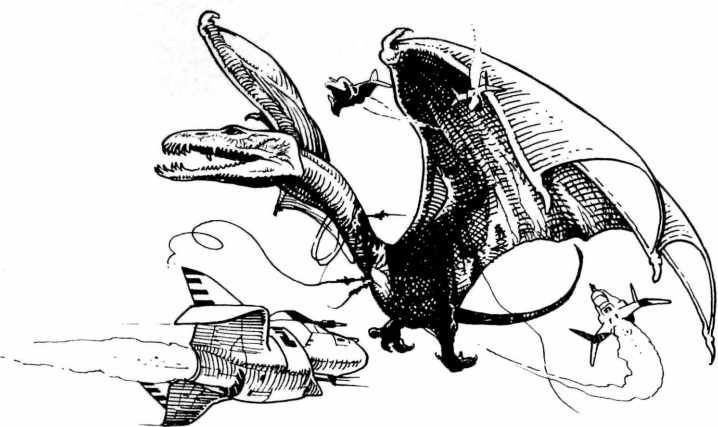


TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE FINALE

Se hai completato con successo la tua avventura alla nota numero **350** e vuoi valutare la bontà della strada che hai scelto per arrivare al traguardo finale, somma i punteggi complessivi di tutte le venti doti che ti ritrovi a fine gioco sul *Diario di Gioco*. Aggiungi poi tre punti per ciascuno dei *Pianeti visitati* che hai annotato nell'opportuna sezione del *Diario*, ad eccezione di Orsha II che non vale nessun punto.

La valutazione finale sulla tua conoscenza del mondo della Fondazione e sulla tua comprensione del Progetto Seldon è espressa nella tabella seguente, che riporta anche il numero di Punti Seldon che hai guadagnato con la soluzione di questa seconda avventura e che ti saranno utili nei successivi *Galactic Foundation Games*.

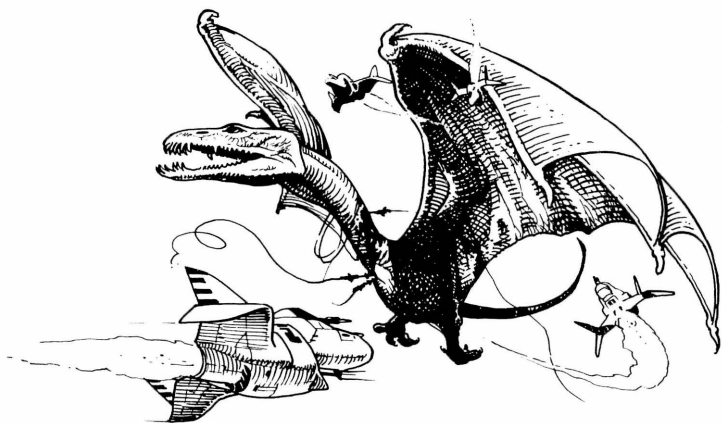
<i>Punteggio</i>	<i>Risultato</i>	<i>Punti Seldon</i>
100 o più	Ti chiami per caso Isaac Asimov?	3
tra 90 e 99	Potresti essere tu stesso uno scrittore di fantascienza	3
tra 80 e 89	La psicostoria per te non ha segreti	3
tra 70 e 79	Sei un appassionato di fantascienza	2
tra 60 e 69	Hai buona preparazione e buon fiuto	2
tra 50 e 59	Hai raggiunto il traguardo seguendo un buon percorso	2
tra 40 e 49	Te la sei cavata abbastanza bene	2
tra 30 e 39	Leggi di più: sull'Impero Galattico sono stati scritti altri <i>Galactic Foundation Games</i>	1
tra 20 e 29	Hai scarso intuito psicostorico, devi studiare di più	1
tra 10 e 19	La tua conoscenza della Fondazione lascia a desiderare	1
tra 0 e 9	Consolati con il fatto che sei arrivato in fondo!	1

GALACTIC FOUNDATION GAMES

- 1 L'ESODO SU TERMINUS**
(vale 2 Punti Seldon)
- 2 LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI**
(vale 3 Punti Seldon)
- 3 L'ASCESA DEI MERCANTI**
(vale 3 Punti Seldon)
- 4 LA REPUBBLICA DI KORELL**
(vale 2 Punti Seldon)
- 5 IL LEONE DELLA XX FLOTTA**
(vale 2 Punti Seldon)
- 6* LA SUCCESSIONE DI CLEON**
(vale 3 Punti Seldon)
- 7* LA MINACCIA DEL MUTANTE**
(vale 2 Punti Seldon)
- 8* LA SECONDA FONDAZIONE**
(vale 3 Punti Seldon)

* Disponibili da novembre '92

Soluzione



La soluzione dell'avventura con l'indicazione del percorso da seguire è contenuta qui dentro.

In nome dello Spirito Galattico, non aprire queste pagine finché non avrai trovato la TUA soluzione, altrimenti...



Soluzione

Come giungere alla fine dell'avventura con il massimo del punteggio previsto e cioè con almeno 100 punti?

La via da seguire è questa: distribuire innanzitutto all'inizio con accuratezza i punteggi tra le doti, evitando di disperderle troppo, nel modo seguente: DENARO 5; FORZA 2; LEALTÀ 1; SALUTE 12.

Dopo il colpo di stato ti trovi in riunione con il Sindaco quando arriva la notizia dell'incidente a Lee (1, 100, 34). Lo vai a trovare all'ospedale e lo salvi per un pelo, con l'aiuto di un'infermiera (76, 290, 332): guadagni per questo 3 punti di FORZA. Ascolti i consigli di Lee (36, 14, 68, 242) e ti rechi da Hardin (306, 120), spingendolo a puntare sulla diplomazia per tenere a bada i Quattro Regni (312, 222).

Accetti di accompagnarlo su Daribow (132, 216, 122, 296), dove gli suggerisci di lasciare a te le trattative con il locale gran ciambellano (212). Proponi dapprima aiuti energetici (348, 284, 232) e – vista la situazione – non sei propenso ad aiutarli sugli armamenti (277, 249). Le tue

doti ti consentono di concludere comunque felicemente la missione su Daribow e di essere candidato ad altre missioni (225, 287, 337).

Trovato il tempo per interessarti di crittografia e per raccogliere un'antica griglia che avrà un'importanza capitale alla fine di quest'avventura (251, 211, 119), decidi dapprima di recarti su Smyrno per conferire con il Reggente Spock (259, 111, 173, 139). Esposto il tuo piano (87, 155), ti ritiri e capiti in una taverna dove ti accordi con un gruppo di giovani rivoluzionari (33, 159, 129, 37). Il premio di Hardin per l'esito della tua missione consiste in 4 punti di **COMPETENZA**.

Parti allora per Konom dove dimostri scarso interesse per l'agricoltura (221, 325, 241), ma le tue doti ti fanno ugualmente entrare nella benevolenza del sovrano (311, 269).

La tua ottima **SALUTE** ti permette di uscire vivo dal truculento rito del Grande Banchetto (205, 329, 195, 307, 283, 187, 209) e ciò ti permette di tornartene su Terminus con la firma di un prezioso trattato che ti fa guadagnare 5 punti di **TALENTO** (291, 327).

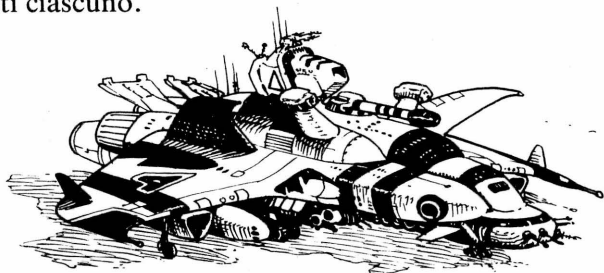
Suggerisci allora di usare la diplomazia contro Anacreon e prepari una trappola (213, 237, 343, 227, 265, 201) che costringe Re Leopoldo a ritirare le sue astronavi da Terminus (309), permettendoti così di guadagnare altri 2 punti di **TALENTO** e 7 di **INTUIZIONE**. Con la sigla di un accordo da parte di Anacreon, la supremazia della Fondazione sui sistemi vicini è ormai completa (347, 131, 73). Intuisci allora come trasformare la tecnologia in gerarchia religiosa (29, 167, 65, 151), con Custodi provenienti dai Quattro Regni (43, 71, 157, 47, 95).

Tramite un messaggio segreto («Non ce la faremo a convincere il Re Leopoldo») di cui – con l'aiuto di un esperto di crittografia – comprendi il codice (217, 95, 313), ti convinci che bisogna adoperarsi per divinizzare i regnanti e guidi la “pronunciazione di Smyrno”, guadagnando così 3 punti di COMPETENZA (123, 49).

Rifiutato un invito su Anacreon, in un momento assai difficile ti rechi in missione segreta su Konom (127, 61, 141, 17, 55, 117, 67). Insieme con il Sommo Custode metti a punto un piano magistrale per risolvere felicemente la crisi (99, 147, 113, 243, 279).

L'ultima difficoltà consiste nell'interpretare il messaggio di Hari Seldon (143, 223, 109): la conoscenza della griglia e del codice acquisita in precedenza ti permette di decifrare il messaggio («Partirai per Vega alla nota 207»), e di raggiungere il traguardo (207, 233, 350).

Il tuo punteggio finale è di 100 punti, così ripartiti: ABILITÀ 10, ASTUZIA 10, COMPETENZA 12, DECISIONE 1, DENARO 2, FORTUNA 12, FORZA 3, INTELLIGENZA 2, INTUIZIONE 7, LEALTÀ 5, RESISTENZA 5, SALUTE 3, SPREGIUDICATEZZA 5, SUCCESSO 4, TALENTO 10, più 3 pianeti visitati, Daribow, Smyrno e Konom, che valgono 3 punti ciascuno.



*Saprai resistere ai Quattro Regni che
assediano minacciosi Terminus
e la Fondazione? Riuscirai a controllare
questi vicini barbari e pericolosi,
estendendo l'influenza della Fondazione?*

*Una buona dose di fiuto e una matita
sono tutto ciò che ti serve per vivere
un'avventura appassionante
in cui il protagonista sei tu.*

È un'avventura che vale tre Punti Seldon.

Lire 10.000

ISBN 88-04-36095-X



9 788804 360957