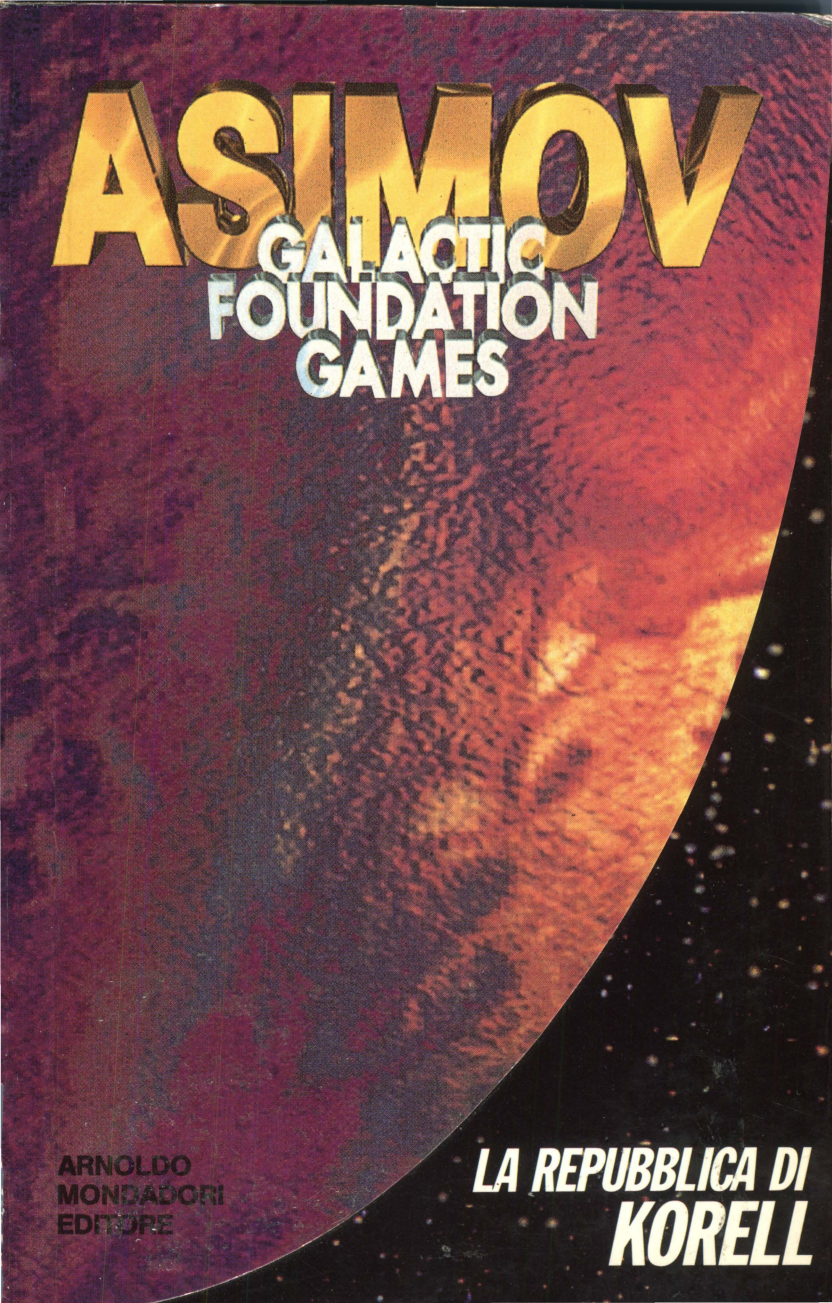
ASIMOV

GALACTIC FOUNDATION GAMES



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

LA REPUBBLICA DI KORELL

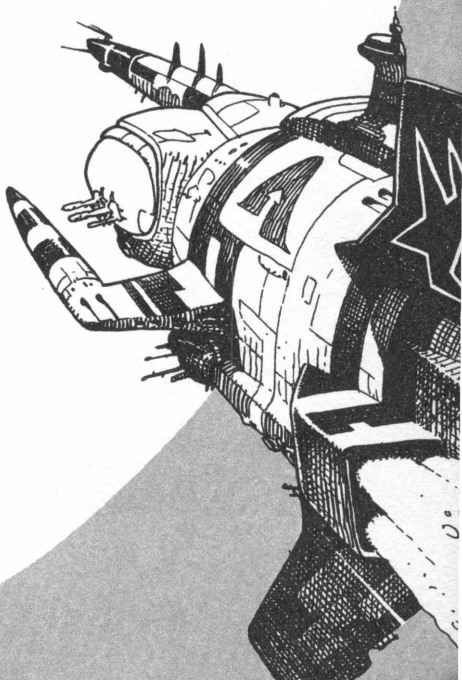
GALACTIC
FOUNDATION
GAMES

ISAAC ASIMOV

LA REPUBBLICA DI KORELL

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 88-04-36097-6

Prologo

Nel momento in cui l'immenso Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, si avvia verso una definitiva disgregazione, Hari Seldon, l'iniziatore di una nuova scienza chiamata psicostoria, vara un Piano di dimensioni cosmiche concepito per abbreviare da trentamila a soli mille anni il periodo buio destinato a seguire il crollo dell'Impero: per questa ragione, Seldon dà vita alla Fondazione Enciclopedica Numero Uno sul remoto e inospitale pianeta Terminus.

Le vicende connesse con l'esodo dalla capitale imperiale, Trantor, e lo stabilimento della Fondazione su Terminus sono narrate nel primo volume dei *Galactic Foundation Games*, intitolato appunto *L'esodo su Terminus*; la successiva espansione del dominio della Fondazione sui sistemi vicini è descritta invece nel secondo volume, dal titolo *La conquista dei Quattro Regni*. La necessità psicostorica fa emergere a questo punto un nuovo, potente mezzo di egemonia politica, il commercio: nel terzo libro della serie, intitolato *L'ascesa dei mercanti*, si racconta di un giovane, nativo di Smyrno, che percorre poco a poco tutte le tappe di quella pericolosa carriera fino a essere eletto Capo della Corporazione dei Mercanti, una figura con un peso politico senza eguali, capace di indirizzare in maniera determinante la storia della Fondazione.

Questa carica si trova rivestita di tanta importanza che – in virtú di una Crisi Seldon – questo Capo Mercante riesce a sconfiggere una potenza ben piú forte, e armata ancora con le poderose astronavi del vecchio Impero: la riconoscenza dei cittadini di Terminus è tale che il valoroso condottiero è chiamato ad assumere il titolo di primo Principe dei Mercanti

della Fondazione: secondo l'*Enciclopedia Galattica*, CXVI edizione, pubblicata nel 1020 E.F. dagli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, il suo nome è... il tuo!

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 psicostorici di Hari 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 nulla è lasciato al caso.

Il gioco

All'inizio di questa avventura sei un giovane come tanti, nato su un pianeta lontano e giunto su Terminus per completare la sua educazione e avviarsi a una carriera di mercante. Come tutti i tuoi compagni, naturalmente, non vedi l'ora di terminare gli studi, superare l'esame finale e intraprendere la tua prima missione nello spazio.

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.

L'avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle tue doti, dal tuo intuito e dalla capacità di orientarti negli sconfinati spazi della Periferia della Galassia. Non sottovalutare perciò la creazione iniziale del personaggio, durante la quale sceglierai le caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note perché non servirebbe 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*, attribuisce a chi giunge fino in fondo un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la tua comprensione del ciclo della Fondazione e ti qualifica per intraprendere nuove avventure.

Per questo quarto libro della serie non è richiesto come prerequisito alcun punteggio Seldon, ma se hai già acquisito alcuni punti nelle precedenti avventure ne avrai ora un vantaggio tangibile fin dalla fase di creazione del personaggio.

In ogni caso, questo libro mette in palio due Punti Seldon a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

DIARIO PERSONALE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME: Hober Mallow

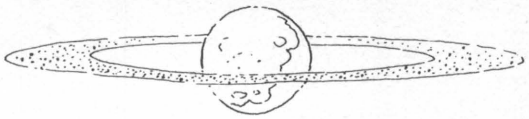
PIANETA DI NASCITA: Smyrno

EDUCAZIONE: Religiosa

PUNTI SELDON GUADAGNATI
IN PRECEDENTI AVVENTURE _____

DOTI	*COMPETENZA*	*TEMPERAMENTO*
☐ Abilità ☐ Astuzia ☐ Carisma ☐ Fortuna ☒ Intelligenza ☐ Intuizione ☐ Orientamento ☐ Prestigio ☐ Resistenza ☐ Salute ☐ Spregiudicatezza ☐ Talento	Punteggio iniziale _____	☐ Ambizioso ☐ Calmo ☐ Coraggioso ☐ Curioso ☐ Diffidente ☐ Impaziente ☐ Impulsivo ☐ Indeciso ☐ Indifferente ☐ Intraprendente ☐ Passionale ☐ Pauroso ☐ Previdente ☐ Prudente ☐ Razionale ☐ Riflessivo ☐ Riservato ☒ Sbrigativo ☐ Schivo ☐ Sognatore

ANNOTAZIONI



1 2 12

1 7 6

2 2 6

2 3 10

2 5 11

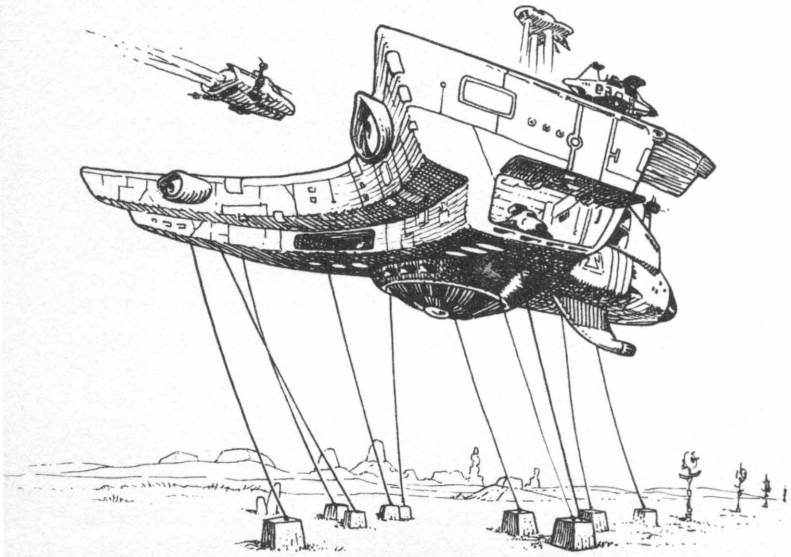
2 7 10 -9

Creazione del personaggio

In quest'avventura tu sei Hober Mallow, nativo di Smyrno, Capo della Corporazione dei Mercanti.

Prima di incominciare la lettura delle note, devi occuparti della creazione iniziale del personaggio, dalla quale dipende ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase devono venir trascritte sul *Diario personale*: è consigliabile utilizzare una fotocopia o scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con scelte diverse.

Annota innanzitutto sul *Diario* il punteggio Seldon che hai eventualmente acquisito con la lettura delle avventure precedenti di questa serie: si tratta di un valore che può andare da zero a otto punti.



Il tuo personaggio è caratterizzato dalla presenza di *cinque* tra le dodici doti seguenti, che resteranno inalterate durante tutta la durata dell'avventura:

ABILITÀ
ASTUZIA
CARISMA
FORTUNA
INTELLIGENZA
INTUIZIONE
ORIENTAMENTO
PRESTIGIO
RESISTENZA
SALUTE
SPREGIUDICATEZZA
TALENTO

Dovrai fissare inoltre il tuo *temperamento*, che potrà invece variare in seguito a certe esperienze, come sarà a suo tempo segnalato durante la lettura di alcune note. La variazione indicata andrà riportata immediatamente sul *Diario personale*: i successivi test, già a partire dalla nota stessa dove ti è stato chiesto di effettuare il cambiamento, faranno riferimento al valore cosí modificato.

In questo libro non potrai scegliere però liberamente né le doti né il temperamento, giacché entrambi derivano dalla tua esperienza precedente. Prima di abbandonare il servizio attivo per essere eletto Capo dei Mercanti hai viaggiato molto nei Domini Esterni della Galassia e hai visitato tutti i pianeti. Sta a te indicare ora quali tra questi abbiano influenzato di piú la tua formazione e il tuo carattere, facendo riferimento alla figura.

La visita di questi pianeti determinerà le doti nel modo seguente:

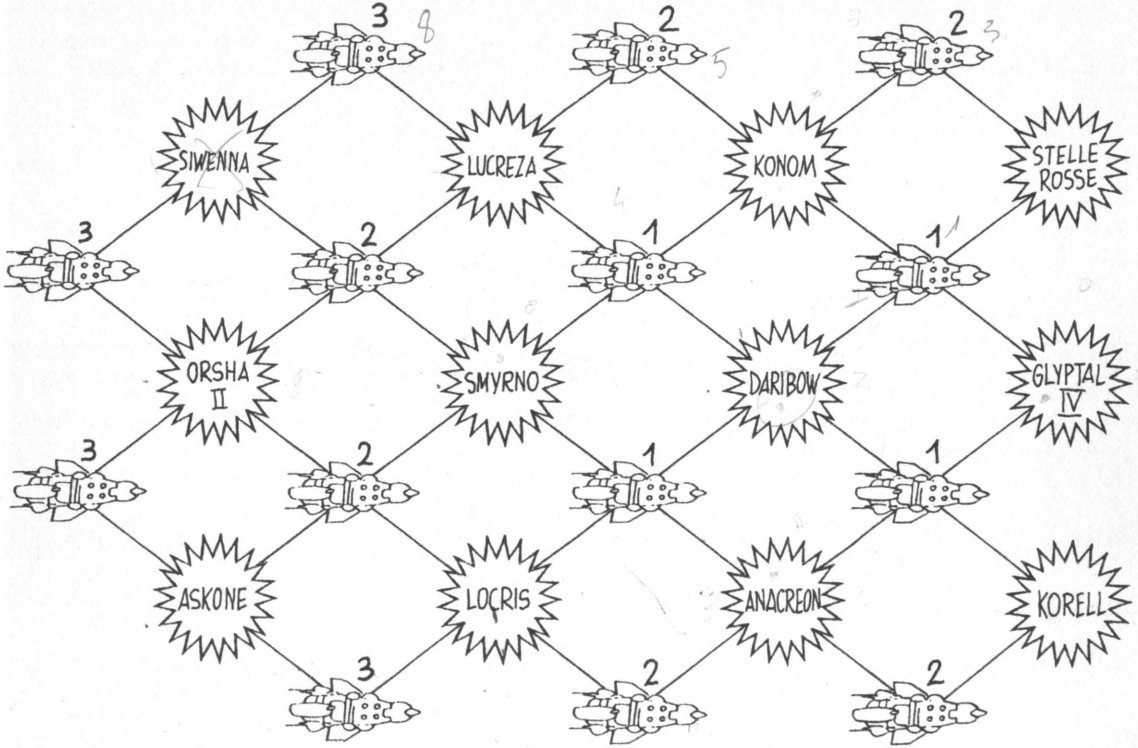

3
2
2
SIWENNA
LUCREZA
KONOM
STELLE ROSSE
3
2
1
1
ORSHA II
SMYRNO
DARIBOW
GLYPTAL IV
3
2
1
1
ASKONE
LOCRIS
ANACREON
KORELL
3
2
2

TABELLA DELLE DOTI ASSOCIATE AI PIANETI

ANACREON È il sistema piú grande e piú popoloso dei Quattro Regni: da qui il suo eccezionale **Carisma**.

ASKONE Le condizioni di vita estremamente difficili su questo sistema ai margini del grande flusso dei traffici galattici hanno sviluppato nei suoi abitanti una forte **Resistenza**.

DARIBOW L'**Intelligenza** è la caratteristica principale di questo sistema piccolo, ma importante nella storia dei Quattro Regni.

GLYPTAL IV Per trarre vantaggio dalla sua posizione, centro naturale di mercati nei Domini Esterni, è stato necessario sviluppare una grande **Astuzia** commerciale.

LOCRIS Non è in discussione che si tratta di un sistema che si è fatto conoscere per il suo **Talento**.

LUCREZA Riguardando indietro nella sua storia recente, appare chiaro che la **Fortuna** vi ha giocato un grande ruolo.

KONOM La dedizione per l'agricoltura e le specialità nei prodotti alimentari fanno sí che gli abitanti di questo sistema siano noti per la loro **Salute**.

KORELL Già in età imperiale, tutti gli atteggiamenti della lontana repubblica di Korell sono stati sempre improntati a grande **Spregiudicatezza**.

ORSHA II Senza **Orientamento**, un sistema cosí lontano e tagliato fuori dalle principali rotte di comunicazione della Galassia non avrebbe certo potuto permettersi lo sviluppo che ha avuto.

SMYRNO L'**Intuizione** è la dote per cui sono noti gli smyrniani in tutti i Domini Esterni.

SIWENNA È inutile negarlo, il solo nome del pianeta, antica residenza di un sottoprefetto imperiale e capitale del settore normannico, è sinonimo di **Prestigio**.

STELLE ROSSE L'evidente difficoltà connessa con l'attrazione gravitazionale di questo sistema binario ha permesso di sviluppare in particolare l'**Abilità**.

1) all'inizio parti senza doti e con zero "punti di temperamento";
2) scegli come posizione di partenza uno dei pianeti indicati, a tuo piacere;
3) leggi nella tabella dei pianeti la dote corrispondente al pianeta e scelto e annotala sul *Diario personale*;
4) spostati su una delle astronavi che collegano il pianeta dove ti trovi; è consentito passare anche piú volte su una stessa astronave;
5) somma a tuo favore i "punti di temperamento" riportati sull'astronave (che possono variare da un minimo di 1 a un massimo di 3);
6) spostati quindi su un pianeta diverso, purché collegato con l'astronave su cui ti trovi; non è permesso ritornare su uno stesso pianeta;
7) ripeti i passi da 3 a 6 altre tre volte;
8) ripeti ancora una volta il solo passo 3.

A questo punto avrai toccato cinque diversi pianeti (determinando in questo modo, tramite le didascalie associate ad essi in tabella, le tue cinque doti) e quattro astronavi (non necessariamente diverse) contenenti "punti di temperamento", da un minimo di quattro a un massimo di dodici. A questi puoi sommare tutto o parte del punteggio Seldon che hai acquisito nelle avventure precedenti.

Fissate le cinque doti, definisci ora il tuo temperamento iniziale - e annotalo sul *Diario personale* - tra quelli riportati nel seguito (devi riflettere bene, perché ne puoi segnare uno solo), tenendo però conto che puoi effettuare una scelta solo se i tuoi "punti di temperamento" sono maggiori o uguali al valore minimo indicato in ogni riga: cosí ad esempio per incominciare l'avventura con un temperamento CORAGGIOSO bisogna aver raccolto almeno otto punti di temperamento.

TEMPERAMENTO	VALORE MINIMO	TEMPERAMENTO	VALORE MINIMO
AMBIZIOSO	9	PASSIONALE	6
CALMO	8	PAUROSO	5
CORAGGIOSO	8	PREVIDENTE	9
CURIOSO	4	PRUDENTE	6
DIFFIDENTE	4	RAZIONALE	8
IMPAZIENTE	6	RIFLESSIVO	7
IMPULSIVO	6	RISERVATO	4
INDECISO	5	SBRIGATIVO	5
INDIFFERENTE	5	SCHIVO	4
INTRAPRENDENTE	10	SOGNATORE	5

All'inizio naturalmente non hai modo di decidere la convenienza di una certa combinazione di doti e temperamento: sarà soltanto l'esperienza a insegnartelo, suggerendoti magari di ricominciare con una scelta diversa.

Un'ultima variabile importante in questa avventura è la COMPETENZA, di cui potrai guadagnare punti durante lo snodarsi della vicenda. La tua competenza iniziale è di zero punti: se in precedenza non hai usato tutti i tuoi Punti Seldon per aumentare i punti di temperamento, puoi assegnarti un punteggio iniziale di competenza pari alla metà dei Punti Seldon restanti (arrotonda all'intero inferiore se necessario).

Un'avvertenza 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 generale dei *Galactic Foundation Games* consiste nell'arrivare al termine 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 autovalutare la tua conoscenza del mondo della Fondazione e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto. A tal fine cerca di massimizzare il tuo punteggio di COMPETENZA sul *Diario personale*, ricordando che questa variabile non deve mai scendere a valori negativi.

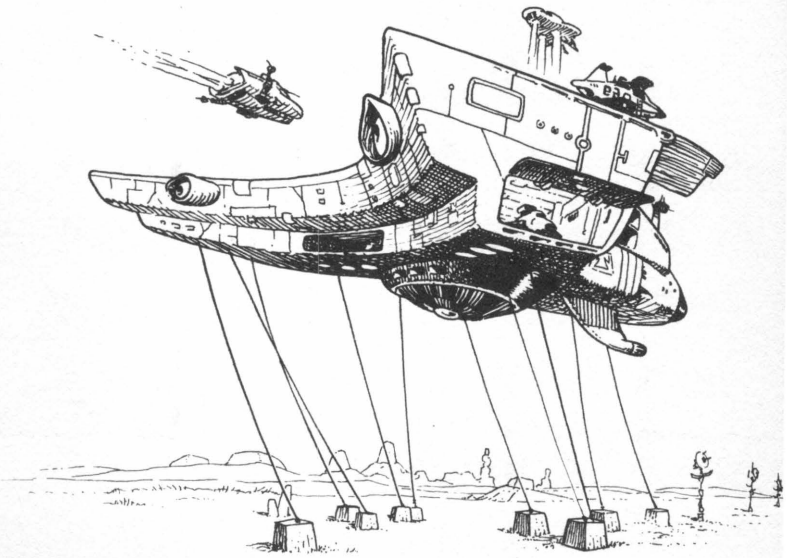
Sappi che il numero di avventure diverse che si snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al traguardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Progetto Seldon e un percorso solo conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio. 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 di Hober Mallow e cerca di agire in modo da seguire passo passo il Piano di Hari Seldon nell'interesse della Fondazione. Incomincia a leggere alla nota numero **1** e buona fortuna!

1

La sveglia suona alle sette del mattino nell'appartamentino al centoduesimo piano del grattacielo piú alto di Terminus, che sorge non molto distante dalla centrale piazza dell'Enciclopedia. Non è l'attico che hai sempre desiderato, ma in fondo sei contento di questa sistemazione. Hai preso in affitto questo appartamento ammobiliato un anno fa, quando sei sbarcato su Terminus dopo esserti ritirato dal servizio attivo: a quell'epoca non ti passava nemmeno per la mente la possibilità di ritrovarti in cosí poco tempo sulla prestigiosa poltrona di Capo Mercante.

La tua vicina di casa che abita nell'appartamento di fronte al tuo si chiama Frau Scholl ed è una vecchia signora sola e un po' pettegola. Alla nota **285** leggerai cosa pensa di te.



2

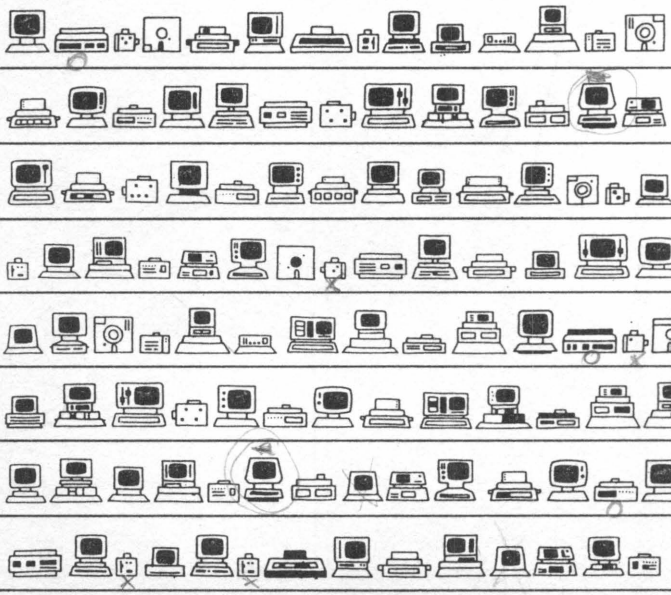
Il povero mercante ha ben ragione di essere imbarazzato. Nella figura vedi il campionario di personal computer e accessori che si allineano in bella mostra sugli scaffali del Magazzino.

Il mercante deve adesso istruire il piccolo robot programmabile, che effettua la movimentazione della merce, sulle coordinate degli oggetti che ha intenzione di acquistare.

M A G A Z

SCAFFALE 1

RIGA



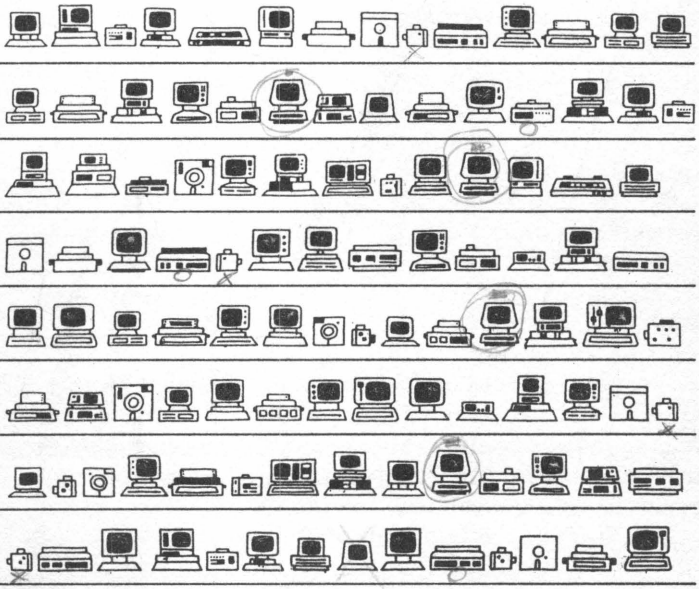
— Cosa ti serve? — gli chiedi premuroso.

— Non so — risponde pieno di dubbi. — Mi va bene qualunque cosa. L'unico problema sta nel fatto che devo portare almeno sei oggetti uguali, perché sto andando su Anacreon dove ci sono sei grossi importatori che si offendono a morte se vengono serviti in maniera differente.

Se vuoi aiutare il mercante nella faticosa ricerca, esamina con grande attenzione la figura e poi leggi la nota **140**; se la prospettiva ti attrae poco salutalo e recati pure alla nota **76**.

Z I N O

SCAFFALE 2



— L'unica cosa che forse vi potrà interessare del mio breve soggiorno su Korell — prosegue il giovane mercante — è la cena a palazzo alla quale ho partecipato.

— Ah, siete stato invitato al palazzo del Commodoro? — chiedi con interesse.

— Certo, e ho anche avuto modo di chiacchierare con lui. Nulla d'importante, s'intende, altrimenti l'avrei già riferito nel mio rapporto ufficiale...

— Non importa, ditemi che cosa ricordate, anche se vi sembra di scarsa importanza — lo incoraggi.

— Bene. Durante il giro di cocktail, in piedi al centro del vasto salone di ricevimento, fui presentato al Commodoro e non sapendo di che cosa parlare gli rivolsi una domanda piú neutra possibile.

— Cosa gli avete chiesto, se il tempo era sempre bello su Korell? — domandi ironico.

— No, gli chiesi quanti nipoti aveva.

— E cosa rispose il Commodoro?

— Mi dette una strana risposta, che dimostra quanto sia una persona arguta e di intelletto fine. «Ho tre nipoti» rispose con un sorriso beffardo «e il prodotto delle loro età fa trentasei. Posso ancora aggiungere che la somma dell'età dei tre *marmocchi* è curiosamente uguale al numero del segnaposto del vostro bicchiere.»

— Accidenti, e cosa voleva dire?

— Non so. Mi concentrai soltanto per un istante, osservando il calice di spumante di Siwenna con il mio segnaposto numerato, prima di replicare: «Non mi bastano queste informazioni per ricavare con certezza l'età dei ragazzi.»

— Come la prese il Commodoro?

— Mi guardò con ammirazione, dicendo: «Ha

l'occhio fino, il signor mercante! Avete ragione. Sappiate però che Amaranta, la piú grande dei tre, ha degli splendidi occhi azzurri, identici a quelli di sua madre.»

— Mi sembra un'informazione insignificante — esclami pensieroso.

— Vi sbagliate. È decisiva. Io gli risposi infatti che avevo capito quale età avessero i suoi tre nipoti.

Guardi il mercante con aria interrogativa.

— A voi trovare la soluzione — ti sfida il giovane. — Non riuscirete mai a tener testa al Commodoro se non avete un intuito fine come il suo.

Leggi alla nota **193** le alternative che ti si presentano per risolvere il problema.

4

Complimenti per l'intuito nel risolvere questo complicato garbuglio di alleanze: aumenta pure di tre punti la tua COMPETENZA sul *Diario personale* e leggi la nota **348** per la soluzione completa.

5

Chiedi al mercante notizie sulla Repubblica di Korell. Ti guarda sorpreso e poi risponde, a voce bassa, di esserci stato.

— Un postaccio! Difficile commerciare con quella gente. Devi invitarli a grandi pranzi a tue spese, ma nemmeno dopo molte bottiglie di birra scura di Siwenna puoi pensare di vederli cedere. Mi ricordo una volta in cui partecipò il Commodoro in persona...

— Si sa che ama farsi passare come uno del popolo.

— Già, soprattutto se c'è da mangiare a sbafo.

Comunque è una persona estremamente furba: pensate che alla fine del pasto si fece portare due caraffe da un litro, una piena d'acqua, l'altra di vino di Locris, della qualità piú costosa. Versò a questo punto una cucchiaiata d'acqua, presa dalla prima caraffa, in quella del vino. Con fare magistrale mescolò con cura nella seconda caraffa; prese poi un'identica cucchiaiata e la riversò nella caraffa dell'acqua, in modo che il livello fosse uguale alla fine in entrambi i recipienti.

Segui con attenzione il racconto, anche perché non hai ancora capito dove andrà a parare.

— Il Commodoro mi chiese a questo punto con fare ammiccante, facendo intendere che il suo giudizio sui possibili commerci con me dipendeva anche da quella risposta: c'è piú acqua nel vino o piú vino nell'acqua?

— Chissà...

— Potrebbero anche essere uguali, beninteso — replica il mercante, guardandoti fisso negli occhi. — Ma forse varrebbe la pena di pensarci: può darsi che lo chieda anche a voi, se lo incontrerete.

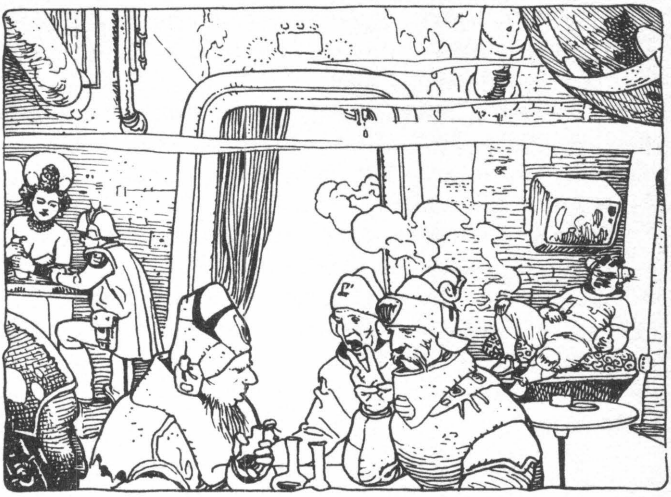
Il mercante si allontana per dirigersi al Magazzino, mentre tu te ne resti a contemplare la sua nave nell'hangar, cercando la soluzione del bizzarro indovinello. Meditaci sopra mentre sfogli le pagine fino alla nota **135**.

6

Al bancone del bar hai scoperto che ci sono due uomini: uno di professione tecnologo e di nazionalità siwenniana, l'altro, di Orsha II, che fa l'assicuratore per i danni derivanti dal volo. Nessuno dei due si chiama Antonio.

Inoltre scopri che il campo di ricerca di Jean non

è l'informatica e che lui dice di chiamarsi Steindler.
Prosegui alla nota **280**.



7

Hai risposto sette, poiché dai dati del problema, scrivendo un semplice sistema di due equazioni a due incognite, hai trovato che in famiglia c'erano quattro fratelli e tre sorelle.

La tua sagacia è molto ammirata dal mercante e ciò ti permette di aumentare di due punti il tuo punteggio di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui ora alla nota **100**.

8

All'uscita dal Grande Balzo nell'iperspazio Miguel Serrano, che fa da tenente navigatore della *Dark Nebula*, guarda spaventato dalla cupola panoramica.

"Per Seldon e la Galassia!" vorrebbe urlare, ma riesce appena a pronunciare con un filo di voce:
— Che roba è?

Si tratta di un'astronave, ma è una balena paragonata alle dimensioni minuscole della *Dark Nebula*. Su un fianco si vedono le insegne dell'Impero. Tutti i segnali d'allarme della tua astronave suonano contemporaneamente. Seguono alcuni ordini secchi e la nave si prepara a fuggire, se possibile. Dalla sala radio lanci via ultraonde disperati messaggi alla Fondazione: appelli d'aiuto e rapporti sul pericolo incombente.

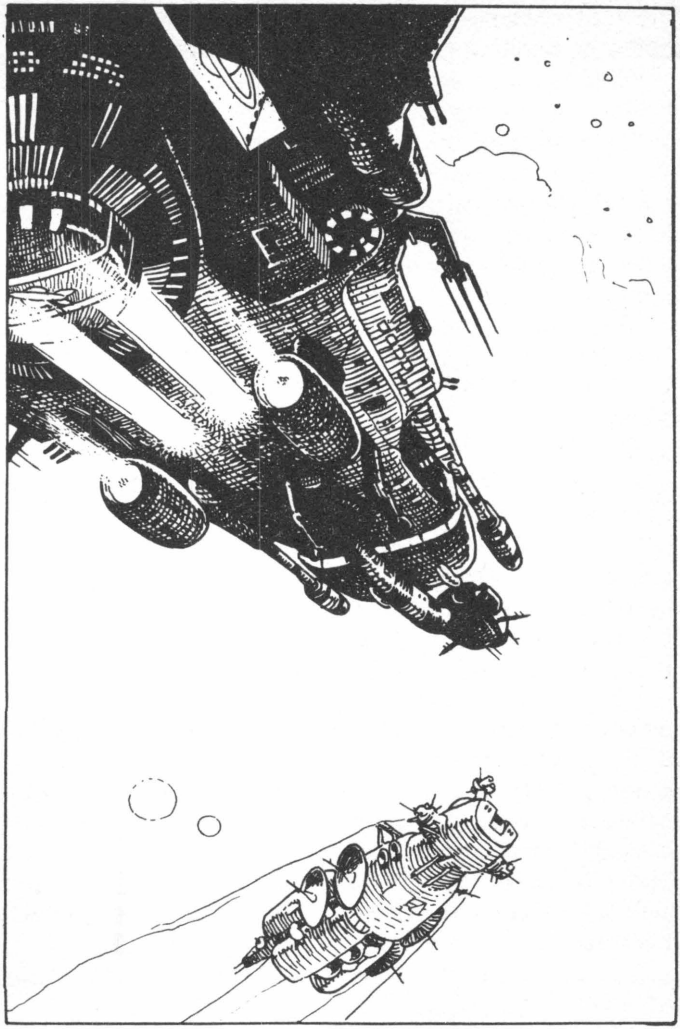
Se hai un temperamento PRUDENTE, RAZIONALE o RIFLESSIVO prendi in mano i comandi tu stesso e procedi alla nota **338**, in caso contrario leggi la nota **54**.

9

Solo in quel momento il tecnico pare rendersi conto della leggera luminescenza che circonda il corpo dello straniero, che sembra immerso in un bagno di madreperla. Toglie il disintegratore dalla fondina, lo punta guardando Gonzalo con espressione sorpresa e sospettosa, chiude il contatto. I raggi atomici incendiano le molecole d'aria, una sottile scia luminosa, partendo dalla canna, arriva a pochi centimetri dal cuore di Gonzalo e s'allarga formando una coroncina di scintille.

L'espressione paziente del mercante non cambia, mentre l'energia atomica che avrebbe potuto disintegrarlo urta contro il sottile scudo fluorescente perdendo tutta la potenza. Il tecnico lascia cadere a terra il disintegratore.

— Credete che l'Imperatore possegga uno scudo atomico personale? Voi potrete averne uno — propone Gonzalo.



... riesce appena a pronunciare con un filo di voce: — Che roba è? (8)

— Anche voi siete un tecnico? — chiede l'uomo che non si è ancora ripreso dallo stupore.

— No.

— E allora dove l'avete trovato?

— Non ha importanza. — Lo guarda con aria di superiorità. — Lo volete? — Si toglie una cintura sottile e la deposita sulla scrivania. — Eccolo qui.

Il tecnico si china ad afferrare la cintura, osservandola attentamente. — Non manca niente?

— Niente.

— Da dove viene l'energia?

La risposta è alla nota **264**.

10

— In una società ricca — incomincia un imponente professore che sta passeggiando con un codazzo di assistenti mentre sorseggia una tazzina di caffè — la gente non è costretta a lavorare manualmente e si dedica all'attività intellettuale. Aumentano le università e aumentano gli studenti. Per potersi laureare, bisogna trovare argomenti per le tesi di laurea. Gli argomenti sono una quantità infinita, perché è possibile scrivere tesi su ogni cosa. Risme su risme di fogli scritti si accumulano negli archivi, che sono piú tristi dei cimiteri, perché non ci entra nessuno nemmeno il giorno dei morti. La cultura scompare nell'abbondanza della sovrapproduzione, nella valanga dei segni, nella follia della quantità...

Il tono declamatorio dell'uomo ti dà francamente fastidio.

Cerchi di defilarti rapidamente alla nota **50**.

11

Il mercante siwenniano ha da raccontarti qualcosa a

proposito della famiglia del Commodoro Asper. Sembra che durante un banchetto abbia sentito egli stesso il Commodoro raccontare di aver avuto tanti fratelli quante sorelle, aggiungendo subito però che ogni sua sorella aveva un numero di sorelle pari alla metà di quello dei fratelli.

L'uomo ti guarda con ironia e con un'espressione di sfida, aspettando che tu risolva il problema per metterti alla prova.

Vai a leggere la nota **271**.

12

— D'accordo, e allora, Mallow?

— Andiamo alla conclusione piú ovvia, Tarki. Qualcuno potrebbe incitare il clero dei pianeti esterni a prendere posizione in una disputa interna della Fondazione.

— Per Seldon, sarebbe un'azione illegale! Metterebbe in pericolo la sicurezza dello stato. Non ha alcuna importanza per me che l'accusa sia o meno fondata. Gente simile va tolta di torno! — esclama Tarki con tono indignato.

— Io sarò tra questi — dichiari, mentre il segretario ti fissa a occhi sbarrati.

Ti concentri qualche attimo prima di spiegargli meglio che cosa intendi dire alla nota **226**.

13

La risposta esatta che hai dato ti permette di aumentare due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*. Soddisfatto per questo risultato, procedi ora alla nota **100**.

14

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 del suo braccio destro Yohan Lee, Salvor Hardin attuò il suo colpo di stato, esautorando gli Enciclopedisti e concentrando su di sé tanto il potere politico quanto quello amministrativo su Terminus.

Era un momento gravido di difficoltà per la Fondazione. La minaccia di Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow, i Quattro Regni che circondano Terminus, ricchi, ambiziosi, irrequieti, ma soprattutto bene armati, era il problema da risolvere, accentuato dallo sbarco sulla Fondazione di potenti astronavi della flotta anacreoniana.

Per i barbari dei Quattro Regni, ansiosi di disporre delle conquiste tecnologiche della Fondazione ma assolutamente incapaci di comprenderle, la scienza era divenuta simile alla mitologia, l'energia scarseg-

giava, la civiltà era ridotta al lumicino. In quel momento il pensiero di Hardin si mostrò in tutta la sua genialità: bilanciando sapientemente le concessioni tecnologiche ai Quattro Regni, riuscí a stabilire un delicato equilibrio che gli permise di diffondere la tecnologia ammantandola di un pesante cerimoniale religioso nel quale le popolazioni credettero ciecamente. In questo modo estese la sfera d'influenza della Fondazione sui pianeti vicini, parando al tempo stesso ogni possibile minaccia.

Ti piacerebbe saperne di piú? Leggi in questo caso la nota **311**.

In caso contrario recati alla nota **133**.

15

Scorrono nella tua mente in estrema sintesi i principali avvenimenti accaduti negli ultimi centottanta anni, dall'origine della Fondazione in poi.

È un momento di decadenza per l'Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, che domina venticinque milioni di pianeti abitati da oltre quattro milioni di miliardi di persone. La piú grande costruzione sociale della storia umana non ha piú 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'istruzione eccezionali ha capito la portata del pericolo che minaccia l'Impero: con l'ausilio potente di una nuova disciplina, con lui assurta 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, destinato a conservare il pa-

trimonio 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 psicostorici, guidi anche dopo la sua morte questo gruppo nella giusta direzione.

Fin qui è tutto molto scontato. Vai adesso a leggere la nota **99**.

16

La domanda lascia naturalmente senza parole il capoposto, che corre ad avvisare i suoi superiori.

Senti puzza di bruciato e ti viene l'idea di essere stato un po' troppo precipitoso: porta a IMPULSIVO il tuo temperamento sul *Diario personale*.

Se comunque vuoi sottoporti a un interrogatorio leggi la nota **166**, in caso contrario cerca di scappare alla nota **118**.

17

— Ferro, carbone, bauxite. Anche vanadio, molibdeno, magnesio, rubidio. Tutti prodotti che avete in abbondanza, Commodoro.

— Mi sembra senz'altro un buon affare, mercante La Guardia.

— Pare anche a me. E c'è ancora una cosa: potrei aiutarvi a rendere piú efficienti le vostre fabbriche.

— In che modo?

— Prendiamo per esempio le acciaierie. Posso

vendervi macchine e dispositivi particolari che lavorano l'acciaio in modo tale da ridurre il costo di produzione del novantanove per cento: potreste assicurarvi metà del profitto e lasciare ugualmente un notevole margine di utile ai proprietari. Potrei darvene la dimostrazione, se mi permetteste di visitare una fabbrica. C'è un'acciaieria in questa città? Mi basterà pochissimo tempo.

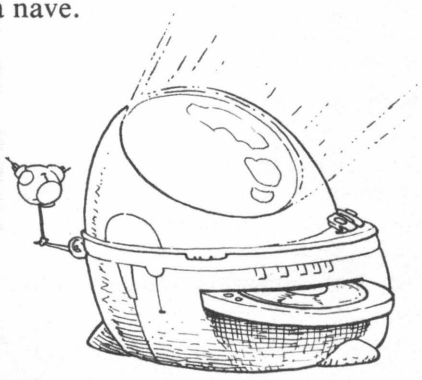
— Una visita può essere certamente organizzata, mercante. Ma domani, domani. Rimanete a cena con noi questa sera?

— I miei uomini... — comincia La Guardia.

— Fateli venire tutti — propone il Commodoro, espansivo. — Una simbolica, fraterna unione delle due nazioni. Avremo modo di scambiare discorsi amichevoli. Una raccomandazione, però — aggiunge, diventando improvvisamente serio. — Lasciate da parte la vostra religione. Non pensate che dopo il nostro incontro io abbia aperto la porta alle missioni.

— Commodoro — ribatte La Guardia — vi dò la mia parola d'onore. Sappiate che la religione si prenderebbe una buona parte dei miei guadagni.

— Allora siamo d'accordo. Vi farò scortare fino alla vostra nave.



Quando il mercante esce, la proiezione continua. Miguel Serrano previene la tua domanda e spiega:
— L'assistente del mercante ha lasciato la telecamera da ripresa nascosta in qualche angolo della residenza del Commodoro Asper. L'apparecchio era dotato del dispositivo di trasmissione automatica via ultraonde, ed ecco perché siamo in grado di vedere cos'è successo in seguito.

Lo potrai vedere anche tu alla nota **143**.

18

Mentre cerchi di sollevare l'uomo dal tavolo scopri con orrore che la sua tonaca è scarlatta. È davvero un missionario! Spalanca all'improvviso gli occhi e ti fissa senza proferir parola.

— Il vostro nome? — gli domandi.

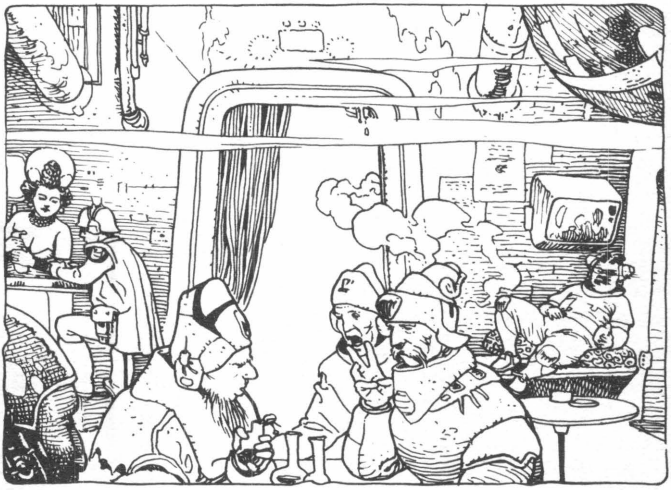
Il missionario sembra tornare in vita nel sentire la tua pronuncia. Allarga le braccia. — Figlio mio — mormora — possa lo Spirito Galattico proteggerti sempre.

Lo guardi con preoccupazione. "Quest'uomo è malato" pensi. "Forse è anche ferito."

Il missionario congiunge le mani in gesto di sup-

plica. — Voi, uomo illuminato, salvatemi da questi pagani. — Parla stentatamente. — Salvatemi da questi bruti, da questi barbari che mi perseguitano e che affliggerebbero lo Spirito Galattico con i loro delitti. Mi chiamo Jorel Padeborn, di Anacreon. Sono stato educato dalla Fondazione. Sono un sacerdote dello Spirito, iniziato a tutti i misteri fino alla classe cinque e spinto quaggiú su Korell da una voce interiore. — Singhiozza. — Ho sofferto per mano di costoro che non conoscono la luce. Voi che siete figlio dello Spirito, nel nome dello Spirito proteggetemi.

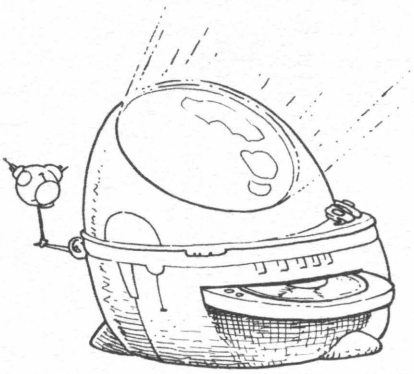
Il suo discorso ti convince poco. Se hai ASTUZIA o ORIENTAMENTO leggi la nota **62**, in caso contrario leggi la nota **148**.



19

Purtroppo non hai centrato la risposta, come potrai leggere alla nota **177**.

Prima di recarti ad essa, però, sottrai due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*: nell'ipotesi che sia scesa a valori negativi, devi andare a leggere invece la nota **235**.



20

— Oro? — chiede sorpreso David La Guardia. — Metallo non lavorato? Ma a cosa gli serve?

— È il loro mezzo di scambio.

— Davvero? E dove trovo l'oro, io?

— Dove puoi. Ascoltami, è importante. Non mi succederà nulla fino a quando il Commodoro sentirà odore di oro. Prometti di portargliene quanto ne vuole. Poi torna alla Fondazione, se è necessario, e raccogli quanto puoi. Di' ai signori della Corporazione che se io sono un agente della Fondazione, allora Anton Atanasoff non lo è.

La registrazione si interrompe bruscamente e lo schermo diviene tutto buio: evidentemente il colloquio è stato sospeso su un punto cosí delicato per l'intervento di qualche guardia.

Si riaccendono le luci nella sala di riunione. Qualcuno seduto vicino al rappresentante della Fonda-

zione chiede: — Quanto sono attendibili le dichiarazioni fatte da La Guardia?

— Al cento per cento — risponde subito Serrano. — Abbiamo sottoposto questo disco all'analisi di sincerità incrociata tra messaggi verbali e messaggi latenti. Lo psicologo dell'Università di Terminus che abbiamo interpellato garantisce una concordanza perfetta: dobbiamo assumere che quello che ha detto La Guardia sia vero alla lettera.

Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, in caso contrario vai alla nota **39**.

21

Se vuoi mantenere il tuo ascendente di Capo Mercante devi cercare di dare soluzione al problema delle pesate del Commodoro Asper.

Nella tabella che segue sono indicate le note da leggere in funzione della risposta che intendi dare.

NUMERO DI PESATE	*NOTA DA LEGGERE*
Una	**75**
Due	**185**
Tre	**201**
Quattro	**163**
Cinque	**265**

Se non sai che pesci pigliare sei costretto a dire un numero a caso, perché è evidente che non puoi sottrarti alla prova.

22

— Fate largo, fate largo a un inviato del *Quotidiano*

di Terminus! — la folla ondeggia stupefatta, ma alla fine ti fanno passare. È stata davvero una grande idea per raggiungere la schiera dei pochi eletti che riusciranno a incontrare oggi il Commodoro Asper.

Mentre stai per raggiungere le prime file, un uomo ti tira per la manica e fa cenno che vuole parlarti. Se accetti di fermarti un attimo e gli presti attenzione vai alla nota **239**, altrimenti prosegui direttamente alla nota **176**.

23

Hai deciso di proiettare il contenuto del disco ottico rosso. La prima testimonianza arrivata da Korell consiste nel racconto di Anton Atanasoff inciso su un piccolo registratore personale, fatto uscire e trasmesso in maniera molto ingegnosa dalla sua cella di prigionia.

Si vede il mercante al cospetto del Commodoro Asper. Il tiranno di Korell è un uomo del popolo e ci tiene a farlo sapere. I radi capelli grigi gli cadono sulle spalle e la camicia ha bisogno di una buona lavata. Parla con forte accento nasale.

— Qui, come vedete, non c'è ostentazione, mercante Atanasoff — dice. — Nessuna falsa messa in scena. In me voi vedete semplicemente il primo cittadino dello stato. Questo è il significato della parola Commodoro, il mio unico titolo. — Pare soddisfatto di sé. — In effetti — riprende — considero questo uno dei legami piú forti che unisce Korell alla Fondazione. Per quanto ne so, anche il vostro popolo gode di un governo repubblicano.

— È vero, Commodoro — risponde il mercante, serio, guardandosi bene dall'esprimere ad alta voce quello che veramente pensa in proposito. — È un elemento che non può non favorire la pace e l'amicizia tra i nostri due governi.

— Pace! — La faccia del Commodoro assume un'espressione commossa nel pronunciare quella parola. — Qui alla Periferia sono pochi coloro ai quali stia a cuore questo ideale di pace. Posso sinceramente affermare che, da quando sono succeduto a mio padre nella guida dello stato, la pace non è stata mai interrotta. Forse non dovrei dirlo io — e tossisce educatamente — ma mi hanno riferito che il mio popolo, i miei concittadini anzi, invece di chiamarmi Asper, preferiscono riferirsi a me con l'appellativo di *Ben Amato*.

Atanasoff dà un'occhiata fuori, nel giardino coltivato con cura. Le spesse mura rafforzate da speroni di ferro che circondano il palazzo sono state restaurate di recente. Quelle mura non armonizzano davvero con le parole del *Ben Amato* Asper.

C'è a questo punto una breve interruzione nella proiezione, che riprende alla nota **293**.

24

— Non lo metto in dubbio — dice il vecchio. — Po-

treste allearvi con il Commodoro, che è il vero padrone di tutti i traffici su questo pianeta.

— Sapete bene che non lo farei mai.

— Ma insomma, che cosa vi interessa?

Dopo un attimo di esitazione, incominci: — Mi piacerebbe farvi qualche domanda. Korell possiede ancora energia atomica? Un momento, aspettate prima di rispondere. So bene che non avete perso la conoscenza dell'energia atomica. Desidero sapere se i generatori nucleari su larga scala sono ancora intatti o se sono fuori uso.

— Fuori uso? Oh, no! Il pianeta sarebbe stato ridotto in rovina anche se fosse stato manomesso soltanto il piú piccolo generatore. Sono insostituibili, e costituiscono la fonte d'energia di tutto il pianeta. — Aggiunge poi con orgoglio: — I nostri impianti sono i piú grandi dopo quelli della stessa Trantor.

La notizia ti lascia di sasso. Se hai RESISTENZA oppure SPREGIUDICATEZZA leggi la nota **310**, in caso contrario leggi la nota **42**.

25

La tua risposta inesatta non è piaciuta molto né al tuo interlocutore, né alla piccola folla di mercanti radunatisi nel frattempo.

Perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*: se questo valore è sceso sotto zero leggi subito la nota **235**. Procedi in caso contrario alla nota **100**.

26

La tua curiosità è premiata. L'uomo ti invita a recarti a una grande conferenza sulla tecnologia nei Domini Esterni che è attualmente in corso di svolgimento su Siwenna. Sembra che a essa prendano parte tutti i migliori studiosi in campi diversi, con la presenza nientemeno che del grande Bler dell'Università di Trantor.

Con tono furtivo aggiunge ammiccando: — Chi fa il tecnologo vi proporrà un'alleanza paritetica; non dimenticate poi che la persona che lavora in giurisprudenza è un'esperta di problematiche galattiche.

È un messaggio sibillino che potrebbe rivelarsi utile piú avanti: forse conviene per ora annotarlo sul *Diario personale*.

Ringraziato il tecnico per la sua cortesia, porti il tuo temperamento a PRUDENTE sul *Diario personale* e ti affretti a rientrare allo spazioporto della nota **300**, dove Miguel Serrano ti attende nella cabina di pilotaggio della tua nave.

27

— Sono due gli agenti della Fondazione tra quei

mercanti — rispondi una volta ripresa la riunione. — Non sta a me rivelarvi i loro nomi. Con questo spero di essere stato abbastanza chiaro.

— Chi dovrà fare i nomi, allora? — chiede il rappresentante di Siwenna.

— Il Sindaco... — provi a rispondere.

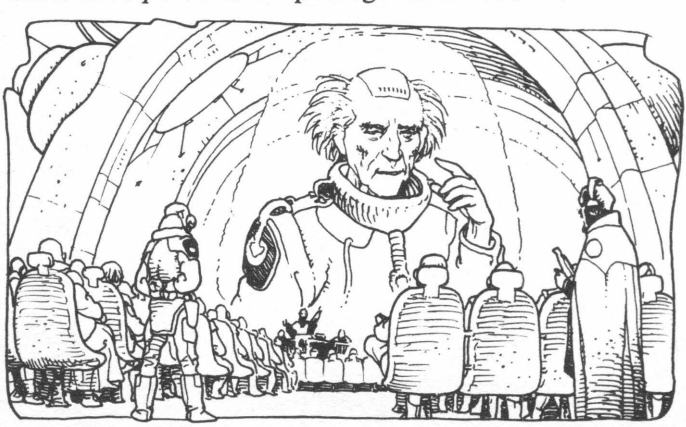
— Impossibile. La sua personalità è assolutamente negativa. È energico solo quando si tratta di evitare responsabilità. Non giungerà mai a darci queste informazioni che lui ritiene riservate, anche se si tratta della nostra pelle.

— Ma se si crea un nuovo partito che possa mettere in pericolo la sua rielezione, forse permetterà che lo si guidi.

— Può darsi, ma chi ha, qui dentro, un'attitudine all'azione politica?

— Lasciate fare a me — rispondi con convinzione. — Dai tempi di Salvor Hardin il potere religioso e quello civile non sono mai stati nelle mani di una sola persona. Può succedere adesso, se riusciamo a compiere un buon lavoro.

Porta il tuo temperamento a INDIFFERENTE sul *Diario personale* e prosegui alla nota **175**.



28

— Mi chiamo Hober Mallow — continui, ignorando la curiosa domanda del vecchio. — Vengo da molto lontano, dal pianeta Terminus.

Il vecchio annuisce sorridendo. — Il vostro accento me lo ha rivelato da tempo. — Continua a sedere immobile e non sembra minimamente interessato a continuare la discussione. — La mia casa è povera: poche sono le mie provviste. Potete dividere con me quello che possiedo, se il vostro stomaco riesce a digerire pane nero e semi di grano.

Scuoti il capo. — Grazie, ho già mangiato e non posso fermarmi a lungo. Ho bisogno solo che rispondiate a un paio di domande...

Il vecchio ti interrompe bruscamente: — Non so nulla, non vedo nulla, non esco mai da questa casa. Nella capitale troverete senza dubbio altri che potranno rispondervi meglio di me.

Ti rendi conto che è inutile perdere tempo in discussioni. Esci dalla casupola e ritorni sulla strada alla nota **44**. Se hai INTUIZIONE oppure INTELLIGENZA puoi fare una piccola riflessione dentro di te su questo incontro alla nota **316**.

29

— Vi posso riferire soltanto una storia che mi è stata raccontata di seconda mano da un mercante in una taverna dello spazioporto di Glyptal IV — incomincia l'uomo. — Vi avviso subito, però, che è tutto quanto so a proposito della Repubblica di Korell.

Lo guardi un po' di sbieco e il mercante riprende: — Sembra che il Ben Amato Commodoro Asper, come si fa chiamare dai suoi sudditi, abbia parecchi figli e voglia passare per un sovrano giusto. Illumi-

nato dallo Spirito Galattico, ha dimostrato un'infinita saggezza nello stendere il suo testamento, che prevede di dividere la sua eredità lasciando a ciascun figlio la medesima somma.

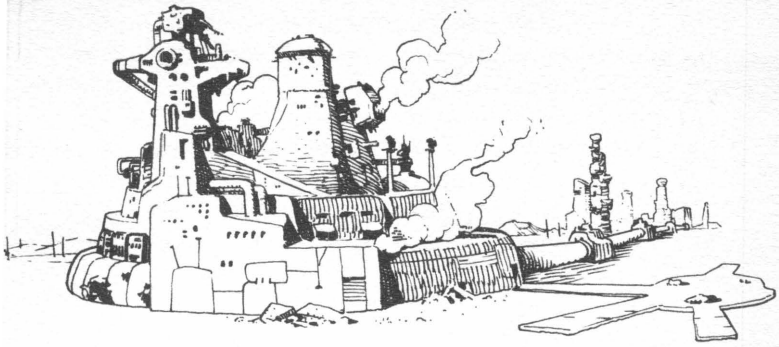
— E che c'è di strano? — chiedi spazientito.

— Vi racconto questa storia perché penso possa darvi qualche indicazione sulla mente contorta di quell'uomo — ribadisce il mercante, offeso. — Per dividere equamente l'eredità tra tutti i figli, sembra che il Commodoro voglia lasciare al maggiore un milione di crediti piú un decimo della parte rimanente. Alla secondogenita due milioni piú un decimo del nuovo resto. Al terzo figlio tre milioni piú un decimo del resto rimanente, e cosí via.

— Quanti sono in tutto i figli?

— Trovate voi la soluzione, se siete cosí impaziente! — esclama risentito il mercante.

Se vuoi dargli una risposta procedi alla nota **101**, se chiedi a lui la soluzione recati alla nota **211**.



30

Il tecnico sorride, nervoso, e si rilassa. Ti fa accomodare in una poltrona idrosostenuta e ti fissa con sguardo deferente. — Quale sarebbe il piccolo favore che desiderate da me, o eccellentissimo? Servire i membri della potente Accademia dei Quaranta è per noi tecnici un piacere, oltre che un onore.

— Voglio vedere i generatori.

— Non sapete che è proibito? Saremmo condannati a morte tutti e due.

— Non voglio toccarli o manometterli. Voglio soltanto vederli, anche a distanza.

— E se io non accettassi?

— In questo caso me ne andrei da quella porta, ma non potrei non menzionare il vostro nome nel mio rapporto all'Accademia.

— Uhm-m-m... — Il tecnico pensa un istante poi ti propone convinto: — Seguitemi.

Seguilo subito alla nota **208**.

31

— Già, avete ragione, ma non so se per averlo indo-

vinato o perché siete riuscito a fare il conto — ti risponde il mercante senza nasconderti la sua sfiducia.

La cosa però ha ormai poca importanza: vedi numerosi cenni di assenso da parte del piccolo capannello di persone radunatosi nel frattempo.

Porta il tuo temperamento a RIFLESSIVO e aumenta un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*.

Prosegui poi alla nota **100**.

32

Ritorni felicemente all'appuntamento con Miguel Serrano e da lí partite per tornare su Terminus alla nota numero **86**.

33

Se hai SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **205**, in caso contrario leggi la nota **257**.

34

Ti sei infilato in una sessione storica sulla storia dell'elettronica dall'epoca preimperiale ad oggi. È naturalmente una mole immane di materia: sono previsti quattro relatori per trattare i diversi temi e ciascuno di essi ha già incominciato a parlare in un angolo della grande sala.

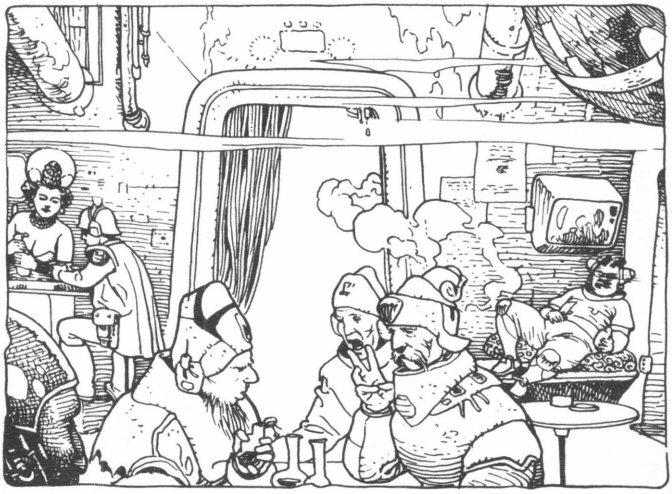
Poiché non sei un esperto dell'argomento, devi scegliere a caso dove recarti.

Troverai i relatori dei vari temi alle note **90**, **134**, **218** e **258**.

Se la vastità del tema ti ha spaventato, puoi ancora rinunciare e ritornare nell'atrio alla nota **10**.

35

Nella confusione della taverna dello spazioporto, in mezzo ai fumi dell'alcol, non è facile trovare qualcuno da cui ottenere informazioni interessanti. Se hai ABILITÀ oppure INTUIZIONE, tuttavia, ci riesci alla nota **325**; in caso contrario attacchi discorso soltanto con un vecchio ubriacone alla nota **199**.



36

La folla spinge da tutte le parti e non è facile districarsi. Se hai FORTUNA oppure RESISTENZA in un modo o nell'altro te la cavi alla nota **232**, altrimenti devi andare a leggere la nota **294**.

37

Dall'aria di sfida del tuo amico capisci che sta a te

ora dare la risposta. In tabella troverai la nota da leggere a seconda di quella che ritieni la soluzione.

MONETE DA ESTRARRE	*NOTA DA LEGGERE*
Una	**319**
Due	**75**
Tre	**163**
Quattro	**321**
Cinque	**201**
Piú di cinque	**265**

Il volto beffardo del tuo amico ti indica che non sono disponibili suggerimenti e che dovrai aguzzare l'ingegno per uscire da questo dilemma. Esamina le alternative e poi scegli a quale nota proseguire in base alle risposte indicate in tabella.

38

La tua astronave sta navigando nello spazio da due giorni dopo aver lasciato Korell. Chiami Serrano nella tua cabina e gli consegni una busta, un rotolino di pellicola e uno sferoide d'argento.

— Tra un'ora, Miguel, prenderai il comando di questa astronave: fino al mio ritorno, o forse per sempre.

Serrano resta in piedi, sorpreso, ma tu lo inviti a mettersi seduto.

— Stai comodo. La busta contiene l'esatta ubicazione del pianeta sul quale devi atterrare. Lí mi aspetterai per due mesi. Se prima della scadenza la Fondazione entrerà in contatto con te, il microfilm è il mio rapporto della missione su Korell. Tuttavia — e la tua faccia si fa piú seria — se io non ritornerò

allo scadere di due mesi, e tu non sarai venuto in contatto con nessuna nave della Fondazione, ritorna su Terminus, e consegna questa capsula come rapporto. Hai capito?

— Sissignore.

— In nessun caso dovrai modificare il mio rapporto ufficiale.

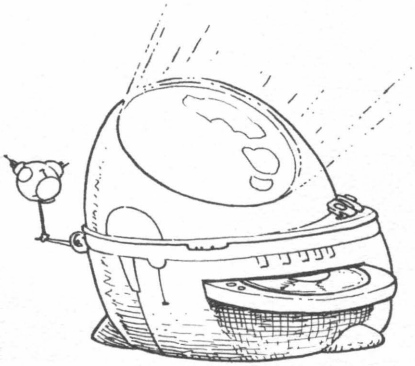
— E se mi faranno delle domande per sapere dove sei andato?

— Affermerai che non sai nulla. Ho abbandonato l'astronave di nascosto mentre tu stavi dormendo.

— Va bene.

Qui finisce il colloquio. Quindici minuti dopo una piccola astronave di salvataggio si stacca silenziosamente dai fianchi della *Dark Nebula* e si allontana in direzione di Siwenna con te a bordo.

Procedi alla nota **192**.



39

Finite le proiezioni tridimensionali dei contenuti dei dischi ottici, un'assistente entra furtiva nella sala riunioni e ti consegna senza parlare un bigliettino piegato con una comunicazione personale.

Non fai in tempo a leggere il contenuto che in quello stesso momento un rappresentante dal fondo della sala preme davanti a sé il pulsante di interrogazione ufficiale. Si alza in piedi e guardandoti fisso negli occhi chiede con fermezza: — Vogliamo sapere con esattezza quanti mercanti erano agenti della Fondazione su Korell.

Il momento è delicato: corri a leggere gli sviluppi alla nota **237**.

40

Se hai FORTUNA e SPREGIUDICATEZZA, il tuo gesto non viene notato e ti ritrovi cosí alla nota **304**; se possiedi una sola di queste due doti leggi la nota **164**; altrimenti vai alla nota **186**.

41

Purtroppo non hai fatto bene i tuoi conti.

Perdi due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*, quindi procedi fino alla nota numero **127**, dove potrai farti raccontare dal mercante la soluzione del quesito.

42

— Dove... dove... — incominci a chiedere, senza riuscire a controllare la tua emozione. — Energia atomica su larga scala a Korell? E chi può averla fornita, visto che ufficialmente si tratta di un mercato chiuso, che non accetta le tecnologie della Fondazione?

— Ci sono molti impianti su questo pianeta — osserva il vecchio, pensieroso.

Leggi la nota **168**.

43

— Altro che no! — sbraita il mercante. — Ci ho perso anche la camicia con quel maledetto Commodoro.

Sottrai subito due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* per questo abbaglio. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

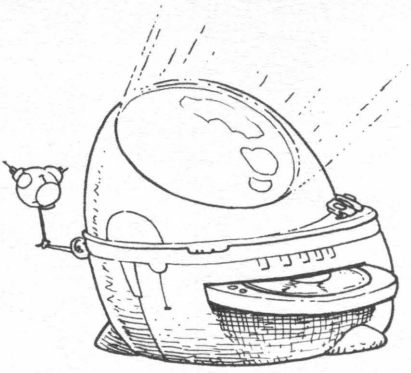
Vai a leggere la soluzione esatta alla nota **177**.

44

La strada che porta fuori dallo spazioporto passa attraverso una campagna brulla. Scorgi una casa isolata sulla destra, che sembra semiabbandonata in mezzo a un campo un po' fuori mano. Piú avanti, sulla sinistra, si apre il parcheggio di una grande fabbrica di macchine utensili. Proseguendo ancora si incominciano a intravvedere i primi edifici della città.

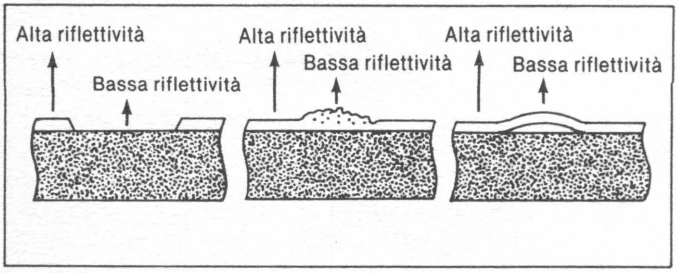
A questo punto hai davanti a te quattro possibilità: puoi visitare la casa (alla nota **270**), recarti al portone della fabbrica (alla nota **108**), ritornare indietro alla taverna dello spazioporto (alla nota **312**)

oppure proseguire lungo la strada che porta in città (alla nota **182**).



45

— La memorizzazione di un disco ottico WORM può avvenire secondo tre diverse tecniche: ablativa, vescicolare e a bolle che differiscono per il meccanismo fisico della scrittura di un'informazione — riprende Miguel Serrano mostrandoti uno schizzo.



— La tecnica ablativa, che è la piú usata, consiste nella creazione tramite il fascio laser di piccoli fori, detti *micropozzi* o *pit*, sulla superficie sensibile del supporto. La tecnica vescicolare prevede che alcune

bolle disposte ordinatamente sulla superficie del supporto vengano fatte scoppiare dalla luce laser, lasciando una specie di avvallamento che cambia la riflettività del mezzo. Infine nella tecnica a bolle la luce laser riscalda uno strato di polimeri sottostante la superficie del supporto, generando gas che creano una bolla sullo strato metallico. In tutti i casi un bit a uno viene riconosciuto in lettura a causa della variazione della riflettività della superficie del disco.

— Ma che dispositivo serve per leggere e scrivere su questi supporti? — chiedi incuriosito.

Potrai leggere la risposta alla nota **317**.

46

Avresti fatto probabilmente meglio a non offrirti di aiutare il tuo amico mercante: cosí infatti hai rimediato anche una brutta figura, che ti costa un punto di COMPETENZA che devi sottrarre subito sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Piú lento ma piú paziente di te, il mercante tuo amico riesce a trovare la soluzione e manda al robot l'ordine che potrai leggere alla nota **174**.

47

— Se il tentativo di venire a commerciare — disse Maoni in tono conciliante — fu deliberato, venerabile signore, è stata veramente un'azione poco giudiziosa e contraria alle regole del nostro commercio.

— Molto poco giudiziosa, è vero — ribatté il Supremo Ciambellano di Glyptal IV — e per questo il vostro amico perderà la vita.

Maoni sentí un groppo allo stomaco. — La mor-

te, venerabile signore, è una condanna assoluta e irrevocabile. Non esiste proprio una conclusione diversa di questa incresciosa vicenda?

Trascorse qualche istante prima che il vecchio desse una risposta guardinga. — Ho sentito dire che la Fondazione è ricca.

— Ricca? Certamente. Ma le nostre ricchezze sono proprio quelle che voi rifiutate di comperare. I nostri macchinari atomici ad esempio...

— Non ci servono perché non sono benedetti dalla nostra religione. Sono apparecchiature diaboliche, proibite dalla nostra fede. — Pareva che stesse recitando una formula. Abbassò le palpebre, poi riprese: — Non avete nient'altro che abbia valore?

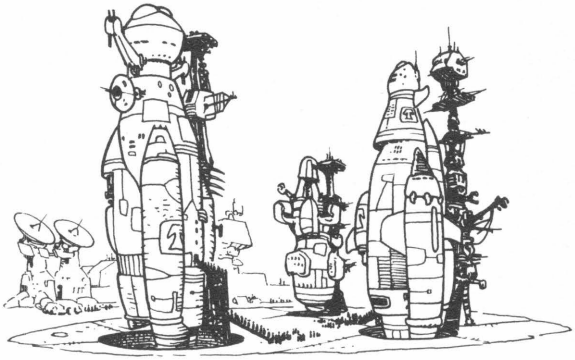
Il mercante era in difficoltà con la risposta, come vedrai alla nota **112**.

48

Il discorso del Commodoro si chiude. Chi si affolla nelle prime file - e tu tra questi - ha modo di toccare un lembo della tunica del Commodoro e ricevere

un saluto personale, ma non c'è spazio per domande riservate né per ottenere un appuntamento privato.

L'udienza è finita. Ti ritrovi purtroppo in men che non si dica fuori dal palazzo, di nuovo sulla piazza alla nota **182**.



49

Dall'astronave scende un giovane mercante che hai conosciuto non molto tempo fa nello spazioporto di Glyptal IV. È di rientro da Korell, perciò non puoi fare a meno di fermarlo e di invitarlo a bere qualcosa all'astrobar del piano di sopra per conoscere le ultime novità da quel sistema.

Purtroppo il giovane mercante non ti è di molto aiuto: si è fermato su Korell giusto il tempo necessario per scaricare la sua mercanzia e riempire le stive di un carico di metalli e ha prestato scarsa attenzione ai fatti della politica locale.

Se ti sembra di perdere tempo con lui, salutalo, paga le consumazioni e procedi alla nota **100**.

In caso contrario offrigli un'altra birra e lascialo parlare alla nota **3**.

50

Un'illuminazione improvvisa ti coglie passeggiando nell'atrio davanti alle sale di conferenza continuando ad ascoltare brandelli di discorsi: questo certamente è il luogo giusto per ordire un'alleanza che incalzi dappresso il Commodoro Asper. Sono presenti i migliori tecnologi e ricercatori dei Domini Esterni, e ti rendi conto che pochi simpatizzano per i regimi dittatoriali nei quali sono costretti a vivere.

La difficoltà sta però nel fatto che non puoi presentarti come un emissario ufficiale della Fondazione, ma devi cercare di sondare le opinioni senza scoprire troppo le tue carte.

Metti a punto un piano alla nota **122**.

51

— Non potete caricare quei fusti — gridi avvicinandoti. — Possibile che non abbiate sottomano uno strumento per trovare quello di peso diverso?

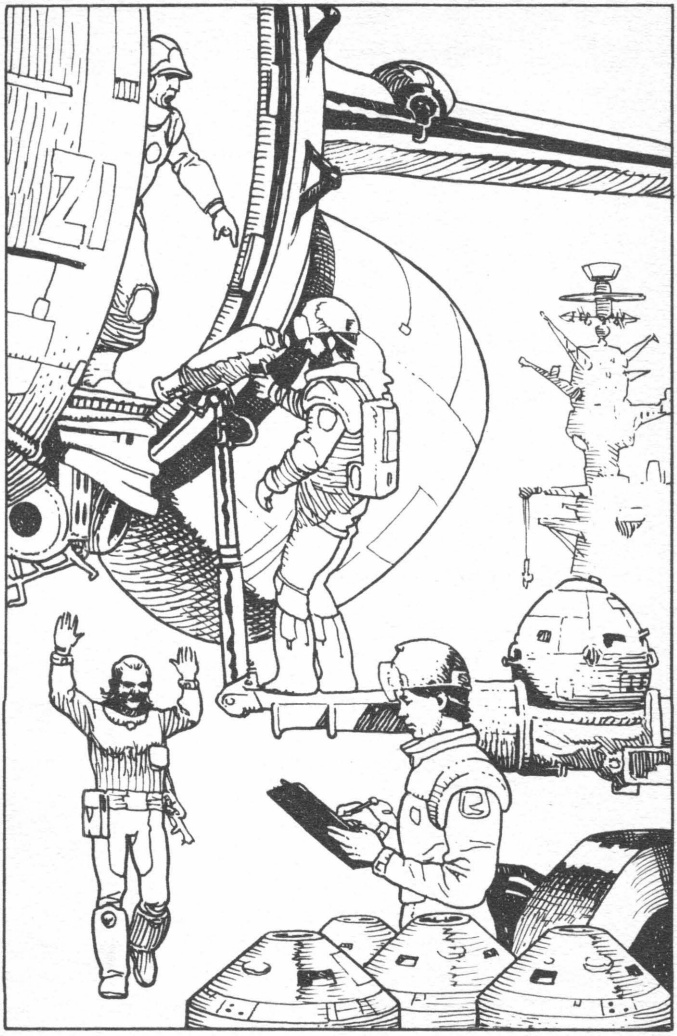
— Abbiamo qui solo una vecchissima bilancia a due piatti — risponde il tecnico piú giovane.

— Ma dobbiamo fare in fretta, perché la *Flying Dolphin* parte tra pochi minuti — fa eco quello che sembra il caposquadra.

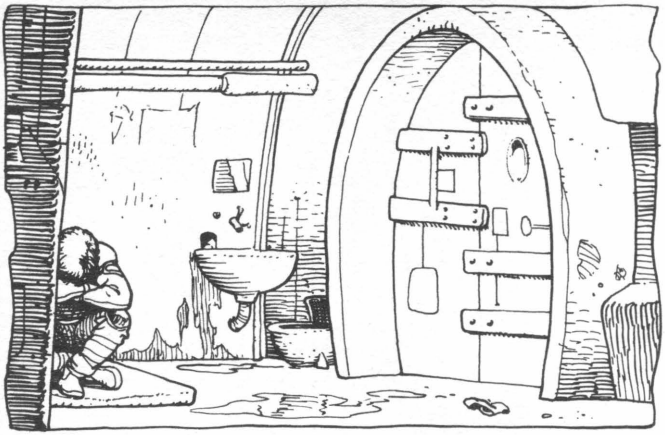
— Il fatto è che questi fusti sembrano tutti cosí maledettamente uguali — riprende il giovane con tono lamentoso. — Non sappiamo nemmeno se il fusto difettoso pesa di piú o di meno degli altri.

— Numerate i fusti da uno a dodici e portate qui la bilancia — ordini deciso.

Sarai tu a dare indicazioni su come fare le pesate, cercando - per fare in fretta - di effettuarne il numero minimo indispensabile. Mentre pensi a come fare, prosegui alla nota **277**.



— Non potete caricare quei fusti — gridi... (51)



52

Il tuo salvataggio ha del miracoloso.

Quando ormai stavi perdendo ogni speranza, un editto del Commodoro per festeggiare il compleanno della moglie Licia ti permette di uscire di prigione, tra il malcelato risentimento delle guardie, le quali evidentemente non sono molto contente di rivederti in circolazione.

Prima che ci ripensino, scappa velocemente alla nota numero **268**.

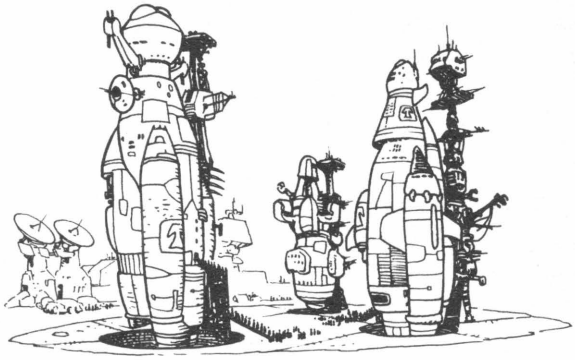
53

Ti fa un po' rabbia aver perso tanto tempo allo spazioporto senza esser riuscito a cavare un ragno dal buco.

Se vuoi, puoi ancora recarti dal tuo amico Miguel Serrano per raccontargli la strana storia ascoltata dal mercante ubriaco alla nota **137**.

In caso contrario porta il tuo temperamento a

INDIFFERENTE sul *Diario personale* e recati alla nota **100**.



54

Purtroppo la traiettoria di rotta è ormai impostata e nemmeno la correzione disperata dell'ultimo momento riesce a togliere la tua piccola astronave dalla linea dell'enorme mostro imperiale.

L'impatto è immediato e violentissimo e schegge della tua astronave semidisintegrata vengono scagliate in tutte le direzioni nello spazio del sistema di Korell.

La tua avventura è finita tragicamente a questo punto. Non ti resta che ricominciare da capo con maggiore attenzione.

55

Resti un po' a meditare sugli strani interessi del giovane Sasmel e a massaggiarti le dita indolenzite dalla sua energica stretta di mano, poi entri nell'enorme sala di riunione della Corporazione.

Il segretario e gli altri consiglieri si alzano tutti in

piedi in segno di saluto mentre prendi posto sulla tua poltrona di Capo Mercante.

Chiudi lo schermo visivo e ti appoggi allo schienale della poltrona. — Signori, buongiorno — esordisci con voce calma e profonda.

Prosegui alla nota **124**.

56

Mentre ti rendi conto che il tuo interlocutore è sparito senza lasciare traccia, uno strano pensiero ti sfiora: ma come sapeva quell'uomo che tu saresti venuto e come aveva fatto a calcolarne la probabilità?

Su Terminus nessuno è cosí versato in psicostoria da effettuare calcoli di questo tipo. "Era un agente della Seconda Fondazione!" ti viene da pensare mentre ti illumini per la sorpresa. Sembrava un uomo normalissimo, perfino sfuggente. Chissà se riuscirai a incontrarlo ancora.

Ciò che importa, però, è che ti ha fornito l'informazione di cui avevi bisogno.

Abbandoni la grande sala delle udienze mentre il discorso della Commodora non è ancora terminato e ti trovi nuovamente fuori dal palazzo, sulla piazza alla nota **182**.

57

Il mercante di Konom si recò su Korell e incontrò una volta il Commodoro Asper, per proporgli la vendita di un insieme di utensili atomici.

— Comprendo benissimo! — disse il Commodoro. — Io sono favorevole a tutto il commercio che la nostra economia può sostenere, ma non seguendo i vostri metodi. Io non sono un sovrano assoluto. —

Alzò la voce. — Sono solamente l'interprete dell'opinione pubblica. Il mio popolo non potrebbe mai accettare un commercio rivestito di paramenti sacerdotali.

L'uomo di Konom sollevò il capo. — Parlate della religione obbligatoria?

— Questo è ciò che accade nella realtà. Sicuramente ricorderete quanto è avvenuto su Askone vent'anni fa. Avete cominciato col vendere alcuni macchinari, poi il popolo di Terminus ha chiesto che fossero create missioni in modo che quei macchinari venissero usati nel modo migliore. Cosí fu costruito il Tempio della Salute. Seguirono le scuole religiose, i diritti d'autonomia del clero. E con quale risultato? Askone fa ora parte del sistema della Fondazione, e il Gran Maestro non può considerare suoi nemmeno gli indumenti intimi. No! La dignità di un popolo indipendente come il nostro non può sopportare questo oltraggio.

— Io ho altre proposte da farvi — ribatté il mercante.

— Davvero? Quali?

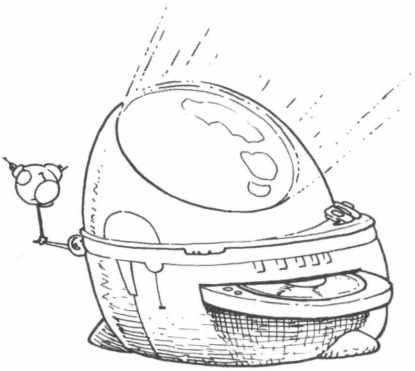
La risposta è alla nota **252**.

58

Se adesso metti insieme le diciassette indicazioni raccolte (alcune delle quali prima di sbarcare su Siwenna, altre al bar della conferenza), potrai riconoscere in maniera certa quali siano gli individui sospetti, quelli cioè che hanno mentito almeno una volta nel dichiarare le proprie generalità oppure le proprie intenzioni.

Nel rileggere con la massima attenzione le dichiarazioni ti torna in mente il fatto che nessun personaggio ha punti in comune con un altro e inoltre che è importante distinguere chiaramente ciò che si sa da fonte certa da ciò che si sa in quanto affermato dagli interrogati.

Togli un punto di COMPETENZA sul *Diario personale* e ritorna alla nota **298** che stavi leggendo prima di giungere qui.



59

Passano cinque minuti durante i quali Lindon spalanca a calci le porte dei servizi, ispeziona tutti gli angoli della sala-mensa, guarda dietro ogni tenda

che copre gli spessi oblò. Poi torna nella stanza parlando tra sé.

In quel momento si sente bussare al portello stagno sotto l'astronave.

Gli uomini sono pronti a reagire, ma Lindon sa di doversi arrendere. Un suo atto di resistenza condannerebbe l'intero equipaggio: le truppe scelte della guardia del Commodoro Asper sono asserragliate nello spazioporto e non aspettano altro che un pretesto per aprire il fuoco.

— Siete pregato di arrendervi e di uscire per essere processato con l'accusa di complotto contro la repubblica — tuona da fuori dell'astronave un ufficiale korelliano. — Avete dato asilo a un prete della Fondazione che si trova su questo pianeta senza autorizzazione e in esplicita violazione alla Convenzione.

La proiezione si conclude con il mercante che scende mani in alto dalla scaletta dell'astronave.

— Era dunque una missione preordinata con il Sommo Custode di Terminus per importare su Korell il seme della religione! — sbotta il rappresentante di Smyrno.

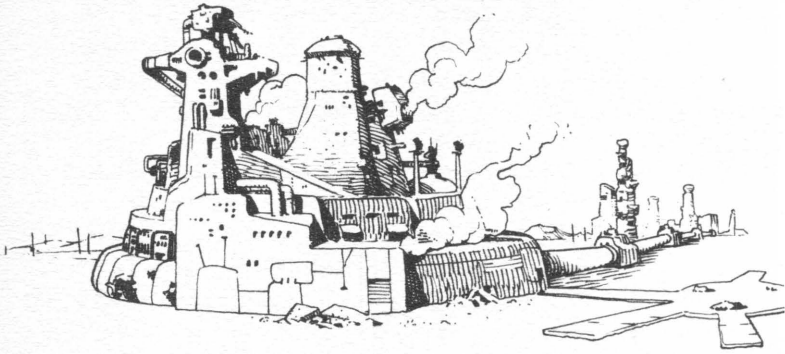
— Charles Lindon è certamente un agente della Fondazione — fa eco il suo vicino.

— Non siatene cosí certi — risponde Miguel Serrano. — Dopotutto è stato costretto ad accogliere il missionario sulla sua astronave. Poteva essere una trappola.

Prende allora la parola il rappresentante della Fondazione: — Mi spiace di non poter essere piú preciso, ma solo il Sindaco ha accesso a tutti i fogli di missione dei nostri agenti. Io posso dirvi però per certo che la Fondazione ha un solo agente tra Charles Lindon e David La Guardia.

Un breve brusio percorre la sala, che ricade poi in

un gelido silenzio. Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, altrimenti vai alla nota **39**.



60

Ringrazi il tecnico per il suo aiuto, gli prometti una lusinghiera relazione sulla sua competenza all'Accademia dei Quaranta e ti affretti a rientrare allo spazioporto di Korell, dove Miguel Serrano ti attende nella cabina di pilotaggio della tua nave ormeggiata alla nota **300**.

61

Ti sei distratto su una curva pericolosa: purtroppo hai perso il controllo della vettura e sei finito fuori strada.

Se tra le tue doti rientra la SALUTE puoi leggere la nota **331**, in caso contrario leggi la nota **111**.

62

— Voi siete un impostore! — accusi il missionario, che ti guarda sorpreso, drizzandosi a sedere. — Sie-

te un agente della polizia segreta di Korell e cercate di trarmi in inganno perché sapete che vengo dalla Fondazione!

Il missionario lancia un urlo. Alza le mani mostrando le palme mentre le maniche della sua toga scivolano giú scoprendo le braccia magre solcate da vene azzurre. Segue un momento di smarrimento, poi l'uomo chiama aiuto. È un attimo. La guardia del Commodoro che avevi notato in fondo alla taverna, intenta a parlare con l'ostessa, ti raggiunge e ti prende.

— È una trappola che funziona sempre, eh, Padeborn? — commenta soddisfatto. — Un finto missionario è proprio quello che ci vuole per fermare tanti veri ficcanaso della Fondazione appena sbarcati su Korell, eh?

Ammanettato, sei costretto a seguire la guardia verso il posto di polizia in città, adiacente alla residenza del Commodoro Asper.

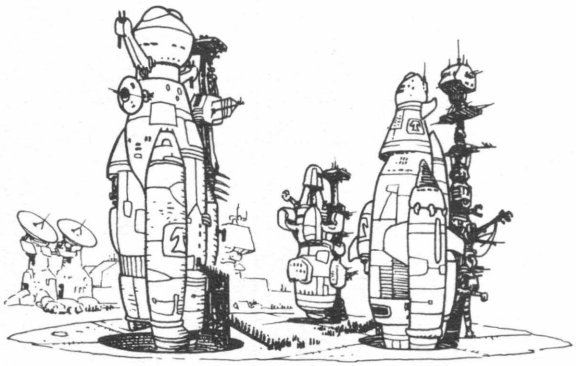
Ti ritrovi in cella alla nota **84** senza nemmeno sapere di cosa sei accusato.

63

Sei arrivato nell'hangar delle partenze, che ricordavi

molto piú caotico al tempo del tuo servizio attivo. Un giovane mercante che occupa lo stesso hangar dal quale la tua *Far Star* tante volte si è levata per le lunghe missioni nelle incalcolabili distanze della Galassia esterna si avvicina e ti chiede in cosa può esserti utile.

Se ti fidi di lui leggi la nota **5**, in caso contrario prosegui osservando con attenzione la manovra di attracco di un'astronave appena arrivata alla nota **49**.



64

Il capotecnico si rende subito conto che stai barando e lancia l'allarme, mentre inutilmente cerchi di fuggire. In breve tempo alcune guardie del Commodoro ti hanno preso e ammanettato.

Ti ritroverai trasportato in prigione nella loro sede, presso la residenza del Commodoro Asper alla nota **84**.

65

— Batista Gonzalo, David La Guardia e Xavier

Deauville sono i tre agenti della Fondazione — confidi in privato a Miguel Serrano.

— Corrisponde con le informazioni che avevo raccolto anch'io. Del resto è l'unica possibilità che resta aperta dall'esame delle dichiarazioni raccolte nei dischi ottici.

— A proposito, Miguel, c'è un'altra notizia che mi è giunta all'ultimo momento e che vorrei raccontarti...

Aumenta due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* e prosegui alla nota **279**.

66

Asper Argo, il Ben Amato Commodoro della Repubblica di Korell, sta guardando la moglie Licia con gli occhi d'un cane fedele. Certamente a lei non si addice l'appellativo di Bene Amata: anche lui se ne rende perfettamente conto.

— Ti prometto, Licia, che non avrai piú motivo di lamentarti di me — esordisce il Commodoro.

— E io dovrei crederti sulla parola? Se c'è una donna che è stata sacrificata alla politica e costretta a sposare un uomo contro la sua volontà, questa sono io. Avrei potuto scegliere meglio fra tutti i disgraziati che vivono nel mio povero paese.

— Stammi bene a sentire, mia cara Licia. Forse dovresti ritornare tra la tua gente. E dal canto mio, per conservare un buon ricordo di quella parte di te con la quale sono piú a contatto ogni giorno, ti farei tagliare la lingua. E per dare un tocco finale alla tua bellezza — sghignazza, guardandola con la testa piegata da un lato — ti farei tagliare anche le orecchie e la punta del naso.

— Te ne mancherebbe il coraggio, piccolo verme ciattolo. Mio padre polverizzerebbe la tua nazione

giocattolo in un batter d'occhio. L'avrebbe fatto anche qualche anno fa, se gli avessi detto che stavi trattando con quei barbari mercanti della Fondazione.

Stai a sentire che piega prendono gli avvenimenti alla nota **234**.

67

Sceso nel garage, mentre apri la macchina, monti, avvii il motore e ti dirigi verso il nuovo quartiere periferico dove da poco si è trasferita la Corporazione, ti colpisce all'improvviso un ultimo pensiero. È un argomento alquanto misterioso, di cui si parla e si scrive assai poco: al momento dell'abbandono della capitale imperiale, Trantor, Hari Seldon ha parlato in realtà di *due* Fondazioni Enciclopediche, la seconda delle quali dislocata «all'estremo opposto della Galassia», praticamente sull'«Estrema Stella». Nessun altro segno della Seconda Fondazione si è mai piú visto o sentito nei successivi centottant'anni di storia fino a oggi.

Non riesci a non pensare che ci sia sotto qualcosa di strano.

Se possiedi un temperamento PAUROSO o SOGNATORE devi leggere la nota **341**, in caso contrario non te ne dai piú pensiero e ti avvii alla riunione della nota **253**.

68

Nel grande atrio del palazzo della conferenza, dove si intersecano centocinquanta scale mobili, l'immancabile orchestrazione dell'Inno galattico trasmesso in sottofondo e appena percepibile tra il brusio dei convegnisti viene interrotta dall'altoparlante che a volume piú alto annuncia l'apertura della sessione del mattino.

Raggiungi un posto verso il centro dell'enorme sala, a fianco di un giovanotto di Siwenna. Dopo gli indirizzi di saluto di almeno cinque personalità diverse, il tuo vicino sbuffa:

— Non ne posso piú di questi saluti. Se non cominciano presto a parlare di qualcosa di serio mi alzo e anticipo il break.

— Conoscete il relatore della prossima presentazione? — domandi interessato.

— No, non di persona. So che è un professore dell'Università di Trantor, ma non credo abbia molti titoli specifici, oltre a quello, naturalmente, di conoscere bene gli organizzatori — aggiunge con una punta di ironia mentre la sala si oscura e un uomo attempato sulla sessantina, non molto alto e abbastanza corpulento, sale sul palco accompagnato da uno stacco musicale.

La conferenza è certo molto meno interessante dei rinfreschi.

Li potrai trovare alla nota **146**.

69

Ti rechi nell'astronave di un mercante che conosci da lunga data, per chiedergli notizie sulla Repubblica di Korell. Purtroppo non ti è di grande aiuto: è stato su Korell molti anni fa e l'unico particolare che ricorda riguarda un vecchio trasmutatore.

Leggi la nota **297** se ti interessa questa vicenda, altrimenti indugia un altro po' prima di accomiatarti alla nota **131**.

70

Pugnalato a tradimento dal segretario del Sindaco proprio sul tappeto del tuo appartamento di Terminus! Dopo aver superato brillantemente tante prove su lontani sistemi ostili, non avresti davvero mai creduto di morire cosí, tradito in patria.

Purtroppo la tua avventura di Capo Mercante termina proprio a un soffio dal traguardo piú alto: per un piccolo errore nella scelta iniziale delle tue doti hai fatto fallire le previsioni del grande Piano di Hari Seldon.

Ricomincia subito da capo: non puoi arrenderti a questo punto.

71

Se hai ASTUZIA oppure FORTUNA ottieni alcune notizie interessanti alla nota **113**, altrimenti ti risponde perché deve, ma non ne cavi granché di utile alla nota **299**.

72

Immerso nei tuoi pensieri, aspetti insieme agli altri

nella sala delle udienze l'ingresso del Commodoro Asper.

L'attesa non è lunga: vai alla nota **332**.

73

Dopo un tuo breve tentativo di risposta, il rappresentante di Siwenna ti toglie ancora la parola e continua:

— L'energia atomica rende pericolosi questi barbari, ma una sincera amicizia attraverso il commercio dà risultati migliori che non un potere instabile basato sull'odiata supremazia di un sistema religioso in mano allo straniero. Quando questo potere spirituale si indebolisce, può solo cadere del tutto senza lasciare altra eredità che odio e paura imperituri.

— È un discorso veramente interessante — rispondi, a tua volta polemico. — Ma ora, per tornare in argomento, quali sono le vostre intenzioni? Che cosa chiedete se vi propongo lo scambio delle mie idee con le vostre?

— Credete forse che le mie convinzioni siano in vendita? — sghignazza il siwenniano.

— E perché no? — rispondi gelido. — Il vostro mestiere di mercante non consiste forse nel comprare e vendere? — Porta per questa risposta il tuo temperamento a IMPULSIVO sul *Diario personale.*

L'uomo si fa rosso in viso per questa offesa, poi si alza e abbandona la sala. Dopo qualche attimo di silenzio glaciale, un altro rappresentante, all'estremità opposta del grande tavolo di riunione, si alza e a sua volta si dirige verso la porta, seguito dopo poco da parecchi altri. La riunione si scioglie bruscamente.

Miguel Serrano ti confida le sue impressioni alla nota numero **275.**

74

— Tanto quanto vorrà, non appena deciderà di acquistare i generatori atomici dall'Impero.

— Qui vi sbagliate, segretario, come si sbaglia anche il Commodoro. Non avete capito niente. — Scoppi in una fragorosa risata. — L'Impero non è in grado di rimpiazzare niente. L'Impero è sempre

stato una fonte di colossali risorse. Hanno sempre calcolato tutto in pianeti, in sistemi solari, in settori della Galassia. I loro generatori sono giganteschi, perché hanno sempre organizzato ogni cosa in proporzioni colossali. Ma noi, piccola Fondazione, composta da un singolo pianeta quasi privo di metalli, abbiamo dovuto sempre fare i conti con precauzione. I nostri generatori dovevano essere della grandezza di un pollice, perché non potevamo sprecare metallo. Abbiamo dovuto sviluppare nuove tecniche e nuovi metodi, sistemi che l'Impero non può seguire perché ormai è in decadenza e ha sorpassato la sua fase creativa. Con tutti i loro scudi atomici, grandi abbastanza da proteggere un'astronave, una città o un intero mondo, non riusciranno mai a studiare un apparecchio capace di proteggere un uomo solo. Per fornire la luce e il riscaldamento a una città hanno motori grandi quanto un edificio di sei piani, io li ho visti, mentre i nostri potrebbero benissimo stare in questa stanza. E quando io ho detto a uno dei loro specialisti atomici che una scatolina di cuoio della grandezza di una noce conteneva un generatore atomico, si è indignato, credendo che lo volessi prendere in giro. E perché questo?

Fai una pausa per riprendere fiato, poi continui a voce piú bassa: — Perché non capiscono nemmeno piú le loro macchine. Sono strumenti che funzionano automaticamente da generazioni. Gli incaricati della manutenzione sono una casta ereditaria chiusa. Non saprebbero che fare se anche una sola valvola si bruciasse in tutto l'enorme edificio. Del resto alla conferenza di Siwenna, con i migliori studiosi di tutti i Domini Esterni, non c'era nemmeno un vero esperto di energia atomica.

Mentre osservi con attenzione la faccia stupita del segretario, procedi verso la nota **330**.

75

Avresti fatto meglio a pensarci con maggiore attenzione. Comunque la risposta è errata: perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

Procedi poi alla nota **100**.

76

Prepari finalmente la tua partenza per Korell, naturalmente in incognito, dallo spazioporto di Terminus sulla *Dark Nebula*, una veloce astronave biposto. Miguel Serrano verrà con te e ti farà da secondo pilota.

Raggiungi lo spazioporto di Korell al piú presto alla nota **212**.

77

— Bene, avete finito? — chiedi al giovane Sasmel quando sei già sul punto di entrare nella sala riunioni.

— No, ancora un momento, vi prego — ti risponde, affannato. — Vorrei raccontarvi di un approccio radicalmente diverso al problema di trattamento dei documenti interni non testuali e dei documenti esterni costituito dall'elaborazione delle immagini. Il problema consiste nel rinunciare alla codifica dei singoli caratteri contenuti su un foglio di carta e trattare l'informazione semplicemente come un insieme di segni d'inchiostro. L'intero foglio viene digitalizzato e tradotto in una lunga sequenza di zero e uno, che potrà essere memorizzata ed elaborata in maniera convenzionale sui dischi di un elaboratore.

Il giovane Sasmel prende la tua aria stupita per un segno d'interesse e continua: — La codifica a matrice binaria di un'immagine è ottenuta in maniera automatica mediante la scansione operata da un lettore ottico o *scanner*, che attua il processo di campionatura dei punti dell'immagine, detti anche *pixel*. Questo tipo di codifica permette di memorizzare qualsiasi segno, poiché l'informazione contenuta sulla carta è trattata a livello di significante e non di significato.

Se non ne puoi piú di questi discorsi prosegui alla nota **55**, in caso contrario leggi la nota **290**.

78

— Non voglio farvi domande — aggiunge il vecchio. — Ma in città, dove gli abitanti sono ancora chiamati ribelli, sareste fermato dal primo soldato che incontrate. I vostri abiti e il vostro accento vi tradirebbero.

Si alza e tira fuori un libriccino da un cassetto.

— È il mio passaporto. Io passo con questo. — Te lo consegna. — La descrizione non corrisponde esattamente, ma c'è caso che non stiano a guardare troppo per il sottile.

— Ma voi? Voi rimanete senza.

Il vecchio alza le spalle. — Che importa? Pensate invece a controllarvi quando parlate. Il vostro accento è barbaro e ogni tanto vi esprimete con parole arcaiche. Meno parlerete e meno attirerete l'attenzione. Ora vi spiegherò come corrompere il tecnico della grande fabbrica che sorge non lontano da qui, lungo la strada principale.

Osservi il vecchio con attenzione. — Ditegli che siete un ispettore dell'Accademia dei Quaranta e mostrategli questo. Basterà. — Il vecchio ti porge un distintivo a forma di losanga. Lo degni di una rapida occhiata prima di metterlo in tasca. Annota il possesso di quest'oggetto sul *Diario personale*.

Uscito dalla casa fai per allontanarti, ma quasi subito torni indietro e ti fermi per un istante. Quando il mattino successivo il vecchio uscirà nel giardino, troverà una scatola, contenente alimenti sintetici come se ne possono trovare a bordo delle astronavi, di vari gusti e preparazioni. Sono ottimi e durano a lungo.

Puoi scegliere ora di recarti al portone della fabbrica (alla nota **108**), ritornare indietro alla taverna dello spazioporto (alla nota **312**) oppure proseguire lungo la strada che porta in città (alla nota **182**).

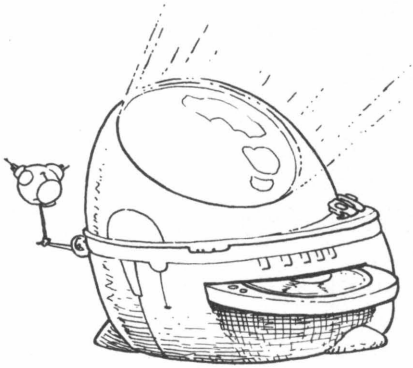
79

Non hai una risposta pronta, anche perché non hai capito tu stesso il messaggio sibillino che Anton Atanasoff ha affidato al disco ottico. Perdi un punto di COMPETENZA sul *Diario personale*. Se la

COMPETENZA è scesa a valori negativi, leggi subito la nota **235**.

È il tuo amico Miguel Serrano a commentare:
— Probabilmente le guardie di Korell lo stavano controllando, per questo si è espresso in maniera cosí velata. Il significato della sua frase è semplice: vuol dire che entrambi sono agenti della Fondazione, o entrambi non lo sono. È pur sempre un'informazione.

Per visionare un altro disco ottico ritorna alla nota **107**, altrimenti vai alla nota **39**.



80

— Accidenti! Ma i dischi ottici sono simili a quelli magnetici? — ti domanda.

— In un certo senso. Per ragioni di compatibilità, l'area di memoria dei dischi ottici è organizzata in maniera analoga. La superficie del disco è suddivisa in tracce concentriche, ognuna delle quali è suddivisa in settori. La scrittura avviene per settori, scrivendo cioè un intero settore per volta, completo dei byte destinati ai codici correttori, che solitamente sono i codici di Reed-Salomon.

Dopo questo sfoggio di cultura che ha stupito il tuo amico, se hai doti di ABILITÀ e INTUIZIONE prosegui alla nota **205**, in caso contrario leggi subito la nota numero **117**.

81

Nella tabella seguente troverai il numero di nota da leggere in funzione della risposta che intendi dare alla domanda che ti è stata fatta.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Fino a 14	**201**
15	**75**
16	**265**
17	**163**
18	**31**
19	**321**
20 o piú	**25**

Se non hai idea di cosa rispondere e vuoi chiedere al mercante la soluzione dell'enigma puoi ritornare alla nota che hai letto prima di questa.

82

Vieni a sapere che la donna di Lucreza si chiama Biba Steiner. Asserisce di fare il pilota e di proporre un'alleanza paritetica.

Maria Velasco, invece, è una biologa che lavora come ibernatrice. Afferma di proporre un'alleanza provvisoria.

Continua con la nota **298**.

83

— La tecnica del cambiamento di fase — prosegue Serrano, implacabile con la sua scienza — si basa sul fatto che la luce laser, irradiando la superficie del supporto, provoca un cambiamento di fase da uno stato cristallino a uno amorfo. La lettura dei dati consiste nel rilevare la differenza di riflettività fra i due stati. Poiché il passaggio di stato è un processo reversibile, è possibile cancellare e riscrivere le informazioni utilizzando un laser ad alta potenza: otto milliwatt in fase di scrittura e uno in fase di lettura.

— Sembrerebbe la soluzione ideale — commenti.

— Già, purtroppo questa tecnica non è completamente affidabile, poiché dopo un certo numero di cambiamenti di stato, si verifica nel materiale del supporto un fenomeno di *fatica*, che ne diminuisce le prestazioni e quindi l'affidabilità. Il problema da risolvere è il reperimento di un materiale che resista ai cicli termici ad alta temperatura (da cinquecento a mille gradi centigradi) necessari alla commutazione di fase, senza accusare sintomi di *fatica* rilevanti.

— Be', ti ringrazio per questa lezione — concludi.

— Vieni, Miguel, abbiamo altro di cui occuparci.

Prosegui la lettura alla nota **117**.

84

La cella è umida e buia e ti è sicuramente impossibile scappare, visto il numero di guardie che sostano in permanenza nelle vicinanze.

Se tuttavia hai FORTUNA e SPREGIUDICATEZZA leggi la nota **152**; se possiedi una soltanto di queste due doti recati alla nota **194**; in caso contrario devi andare alla nota **262**.

85

— Uhm... — Il Commodoro gira la cintura e la collana in tutti i sensi soppesandole con la mano. — Come sono fatte?

Deauville scuote il capo. — Questo è un problema che risolvono i nostri tecnici. Ma funzioneranno per voi senza l'aiuto dei preti.

— Be', dopotutto non è che gioielleria femminile. Che cosa ne facciamo noi? Non vedo come potremmo ricavarne soldi.

— Voi organizzate ricevimenti, banchetti, balli, non è vero?

— Oh, sí.

— Vi rendete conto del prezzo che una donna sarebbe disposta a pagare per un gioiello del genere? Almeno diecimila crediti. E poiché la batteria di questo oggetto non dura piú di sei mesi, sarà necessario sostituirla spesso. Ora, noi possiamo vendervene quanti ne volete per l'equivalente di mille crediti in ferro lavorato. Potete fare un guadagno netto del novecento per cento.

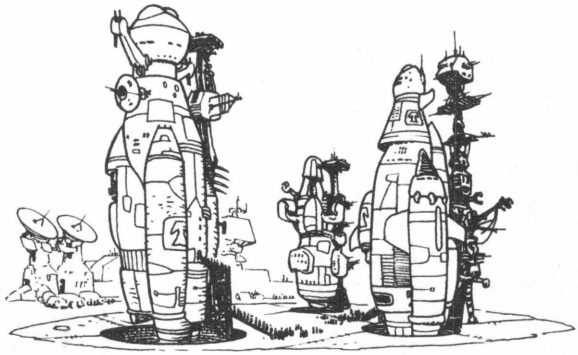
Improvvisamente l'espressione del Commodoro si rabbuia e il suo atteggiamento cambia. — Anton

Atanasoff, un altro brigante della Fondazione, mi aveva avvertito di stare in guardia da voi! — esclama adirato. — State cercando di mettermi contro il mio popolo per fare i vostri loschi interessi. Atanasoff ha proprio ragione: siete un perfido agente della Fondazione. Guardie, a me!

Mentre le guardie irrompono nella stanza, si sente ancora la voce di Xavier Deauville che sopra il trambusto grida: — Se io sono un agente della Fondazione, allora non lo è Anton Atanasoff, ma può anche essere il contrario, che lui lo sia e io no. È la mia parola contro la sua, voi non avete alcun modo di stabilirlo...

La scena s'interrompe a questo punto.

Se vuoi visionare un altro disco ottico devi ritornare alla nota numero **107**, in caso contrario recati alla nota numero **39**.



86

Il viaggio di ritorno su Terminus si svolge senza nessun inconveniente. All'arrivo allo spazioporto vieni accolto naturalmente in forma solenne e con gran-

dissimi festeggiamenti da parte dei mercanti che ti sapevano impegnato in questa delicatissima missione.

Se hai ora almeno otto punti di COMPETENZA oppure un temperamento INTRAPRENDENTE la missione è andata nel complesso bene e puoi leggere la nota **172**; in caso contrario comunichi subito che è tua intenzione ripartire presto per cercare alcuni indizi mancanti alla nota **130**.

87

Miguel Serrano, l'uomo che ti è seduto accanto, prende il bicchiere d'acqua che ha davanti e lo vuota tutto d'un fiato prima di prendere la parola con tono di voce molto basso: — C'è qualcosa che non va nella Repubblica di Korell. — Poi tace e guarda con aria preoccupata tutti i presenti.

— Forse hai ragione, Miguel, ma ci piacerebbe sentire qualcosa di piú. Aiutaci a capire cos'è successo.

— Da che parte devo cominciare? — Miguel Serrano corruga la fronte.

— Dall'inizio, naturalmente. Alcuni dei presenti non sanno niente di questa storia. Nemmeno io, del resto, sono aggiornato sugli ultimi particolari.

— Per la verità la situazione si è evoluta ancora fino a ieri sera.

— Bene, sentiamo.

— In questa complessa vicenda sono implicati cinque mercanti della Corporazione: Anton Atanasoff, Batista Gonzalo, Charles Lindon, David La Guardia e Xavier Deauville. Tutti e cinque sono in questo momento detenuti nelle prigioni della Repubblica di Korell.

La notizia ha l'effetto di una bomba nella sala. Se hai PRESTIGIO oppure CARISMA vai alla nota **171**, in caso contrario leggi la nota **267**.

88

Hai risposto che sono quattro gli agenti della Fondazione tra i mercanti arrestati su Korell. Ci sono stati moti vivaci in sala, che si sono placati soltanto quando hai promesso solennemente di intervenire in ogni modo per aiutarli. Al tempo stesso hai dovuto firmare una petizione dell'ala piú estrema dei rappresentanti, che impedisce ai mercanti di svolgere ulteriori missioni politiche per conto della Fondazione.

Ti consigli con il tuo amico Miguel Serrano ritornando verso casa alla nota **221**.

89

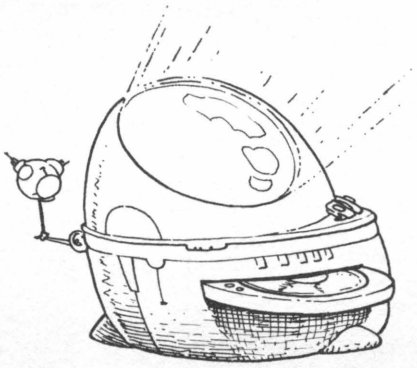
— Qualche anno fa — conclude Serrano — sono stati introdotti i primi nastri ottici, capaci di immagazzinare fino a sei Gigabyte su una cassetta di ridotte dimensioni e del costo di circa tre crediti. Il

nastro ottico, della larghezza di 1,2 centimetri, si compone di un substrato di mylar sopra il quale è depositato uno strato di dodici micron di materiale riflettente. Il tasso di trasferimento dei dati è per il momento dell'ordine di duecento Kilobyte al secondo.

— E per quanto riguarda i dispositivi riscrivibili? — chiedi interessato.

— Siamo ancora in una fase iniziale di rapida evoluzione, anche se alcune proiezioni indicano che durante il prossimo decennio questa tecnologia prenderà il sopravvento sui dischi ottici non riscrivibili, con prestazioni interessanti in termini di affidabilità e di tempo medio di accesso dell'ordine dei trenta millisecondi. I maggiori produttori sono impegnati sulla tecnologia magneto-ottica, che si prevede piú promettente a breve termine. Stanno studiando sistemi ottici basati su dischi da cinque pollici e un quarto, con capacità variabile fra 0,1 e un Gigabyte. Questi sistemi di piccole dimensioni, ma grande capacità, si prestano ottimamente per essere utilizzati su ogni elaboratore.

Adesso che hai soddisfatto la tua curiosità, prosegui alla nota numero **117**.



— Negli ultimi anni la tecnologia elettronica si è evoluta a un ritmo impressionante — incomincia questo relatore. — Il volume delle componenti si è ridotto a un milionesimo, mentre la velocità di calcolo aumentava di diecimila volte e l'affidabilità di un milione di volte. Dopo le storiche generazioni dei calcolatori a valvole e a transistor, quando si diffuse la tecnologia del circuito integrato fu possibile realizzare su un singolo frammento di silicio un insieme di transistor interconnessi tra loro: da quel momento si aprí una corsa all'integrazione spinta di componenti microelettroniche che non ha conosciuto soste fino ai giorni nostri.

Dopo una breve pausa per tirare il fiato riprende: — Si parla oggi di integrazione su larghissima scala intendendo che le dimensioni delle componenti di un circuito elementare hanno raggiunto il micron (un decimillesimo di centimetro), mentre un singolo *chip* può contenere alcuni milioni di bit, e questa capacità si quadruplica ogni pochi anni. Le tecniche di produzione di questi circuiti ad altissima integrazione rappresentano uno dei prodigi tecnologici della nostra epoca. Il complesso schema elettronico di un circuito viene progettato e disegnato sul computer con l'ausilio di potenti programmi di disegno fino alla generazione delle mappe, che corrispondono ai singoli strati che verranno scavati e sovrapposti in una sottile fetta di silicio, detta *wafer*, dello spessore di circa mezzo millimetro.

Hai sentito abbastanza.

Prima di perdere definitivamente la pazienza esci nell'atrio, in questo momento deserto, e ti avvii a passo svelto verso la nota **10**.

91

Il tuo colpo d'occhio è veramente eccezionale. Guadagna subito per questo tre punti di COMPETENZA sul *Diario personale* e procedi alla nota **76** dopo aver ricevuto sinceri ringraziamenti dal tuo amico.

92

— Per un certo periodo le ricerche nel campo vocale si orientarono al continuo perfezionamento dei primi modelli di apparato fonatorio biologico — continua la relatrice. — In periodi successivi le ricerche cambiarono però direzione e si rivolsero alla riproduzione meccanica dei suoni tramite dispositivi in grado di effettuare analisi spettrali. Attualmente le ricerche nel campo dell'elaborazione della voce sono particolarmente attive all'interno di vasti progetti di intelligenza artificiale.

Vedi a questo punto che l'interesse si ridesta nella sala.

— Oltre allo sforzo di realizzazione di dispositivi di emissione vocale collegati a un computer, un grande interesse è rivolto ai problemi di immissione vocale. La comparsa di un microfono al posto della tastiera ha fatto compiere un notevole salto di qualità sia alle procedure tradizionali, sia a quelle nuove: si pensi per esempio al comando a voce dei computer di rotta sulle astronavi.

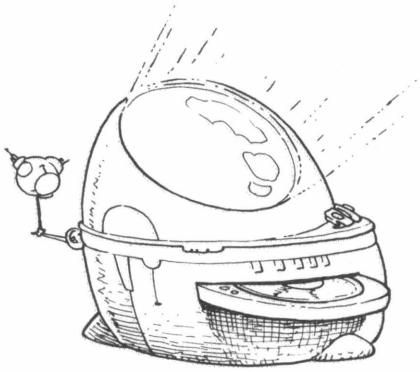
È un esempio che conosci bene e assenti soddisfatto. Sarebbe quasi impossibile fare i mercanti spaziali se non esistesse l'input vocale.

— Macchine di questo tipo, in grado cioè di riconoscere e demodulare la voce umana, possono essere suddivise in due filoni, a vocabolario limitato e illimitato rispettivamente. Nel primo caso solo un nu-

mero predefinito di parole può essere riconosciuto, spesso per vincoli di memoria disponibile, mentre nel secondo caso la macchina è in grado di imparare anche parole nuove, nomi propri o neologismi, trascrivendoli nella maniera piú naturale. Questa interpretazione meno restrittiva dell'input vocale non è piú allo stadio di prototipo, poiché fa ormai parte dei campi di ricerca piú avanzati dell'intelligenza artificiale...

Ti alzi e abbandoni la sala, poiché temi che la spiegazione si faccia ora troppo difficile per la tua preparazione di mercante: la platea è composta infatti quasi esclusivamente da ricercatori, tecnologi, docenti universitari.

Torna fuori nell'atrio alla nota **10**.



93

— È chiaro che i dischi ottici vanno visionati tutti con cura, forse potrebbe essere utile rivederli ancora una volta — continua Serrano. — Poi bisogna cercare di studiare le combinazioni escludendo i casi impossibili. Un Capo Mercante non può comunque

temporeggiare ancora: se non hai idee migliori, tira a caso una risposta!

Prima di giungere a questa pericolosa soluzione, val forse la pena di appuntare, sull'apposito spazio destinato alle ANNOTAZIONI sul *Diario personale* le affermazioni dei mercanti contenute nei sei dischi ottici: chissà che non portino direttamente a escludere tutte le risposte possibili meno una...

Rientra adesso nella sala di riunione a leggere la nota numero **237**.

94

Se hai CARISMA e INTELLIGENZA ti viene in mente la domanda giusta per il tecnico alla nota **276**, altrimenti recati alla nota **162**.

95

Nel cinquantenario dell'esodo su Terminus fu affrontata la prima Crisi Seldon. Nella Volta del Tempo, una speciale sala a cupola fatta costruire nel Palazzo dell'Enciclopedia proprio per volere di Hari Seldon prima della sua morte, sei persone attendevano la riapparizione del grande padre della Fondazione, scomparso quasi mezzo secolo prima. Si trattava di cinque rappresentanti supremi del Consiglio cittadino dei Fiduciari dell'Enciclopedia 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 sulla sedia a rotelle. La figura guardava dritto

davanti a sé, tenendo in mano un libro chiuso, appoggiato sulle ginocchia.

— Mi chiamo Hari Seldon — disse, e la sua voce era antica e serena. — Se la prima crisi è stata superata felicemente, dovreste 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. A ogni crisi la vostra libertà sarà sempre piú 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.

Prosegui alla nota **14**.

96

Non c'è nulla da fare, il tuo destino è rimanere in cella, senza nemmeno un regolare processo. Se hai RESISTENZA oppure SALUTE leggi la nota **156**, in caso contrario leggi la nota **292**.

97

Ottima idea, guadagna due punti di COMPETENZA sul *Diario personale* per aver risolto il problema in maniera cosí brillante. Leggi poi la nota **129** per confrontare il dettaglio della soluzione.

98

Nonostante i tuoi ripetuti tentativi, ti viene fermamente negato il permesso di incontrare il Commodoro Asper e perfino di essere ammesso nella sala delle udienze.

Devi ritornare sulla piazza antistante la residenza alla nota **182**.

99

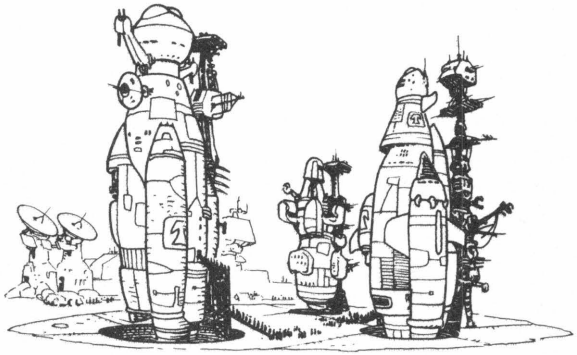
Per poter compiere la sua opera, Hari Seldon ha bisogno di uomini capaci e determinati, con le doti necessarie per seguire una strada impegnativa e tutta orientata al futuro. Seldon, la piú grande mente di tutti i tempi, è infatti già vecchio, quasi completamente calvo e zoppica leggermente: i suoi occhi limpidi e azzurri nascondono appena il peso di una malattia che ne ha ormai minato irrimediabilmente il fisico.

Il successo della sua impresa dipende perciò dai suoi piú stretti collaboratori, e in particolare dal suo braccio destro, Gaal Dornick.

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

Sotto la supervisione di Dornick viene organizzato l'esodo su Terminus e - dopo la morte di Seldon - avviato il lavoro per l'*Enciclopedia*.

Se questa breve sintesi della prima parte della storia della Fondazione ti è sufficiente, procedi alla nota numero **287**, in caso contrario puoi approfondire alla nota numero **169**.



100

Hai raccolto tutte le notizie che potevi trovare tra i

mercanti dello spazioporto. Si è trattato per lo piú di pettegolezzi sulle abitudini del Commodoro Asper, e anche per ottenere quelli hai dovuto vincere una notevole reticenza.

Ti rendi conto che non hai in mano molto e che sarà meglio andare a verificare di persona su Korell come stiano andando veramente le cose.

Prima di abbandonare lo spazioporto per preparare la tua partenza, decidi però di passare un momento al Magazzino, dove incontri un vecchio amico mercante, che sta preparandosi ad affrontare una nuova missione.

Per amor d'amicizia decidi di dargli una mano, anche perché ti sembra in difficoltà nella scelta del suo carico. Ne capirai il motivo alla nota **2**.

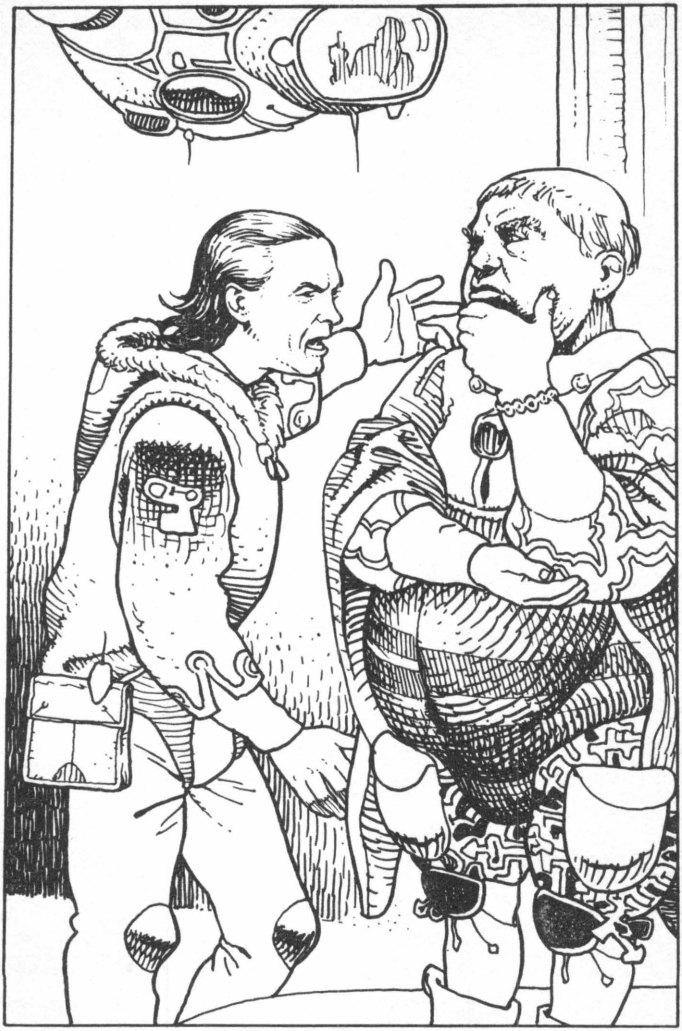
101

Nella tabella seguente troverai il numero di nota da leggere in funzione del numero di figli che pensi abbia il Commodoro Asper.

RISPOSTA	*NOTA DA LEGGERE*
Meno di 6	**25**
6	**265**
7	**163**
8	**201**
9	**149**
10	**75**
11 o piú	**321**

102

— Insomma, lasciate andare, io voglio soltanto fare

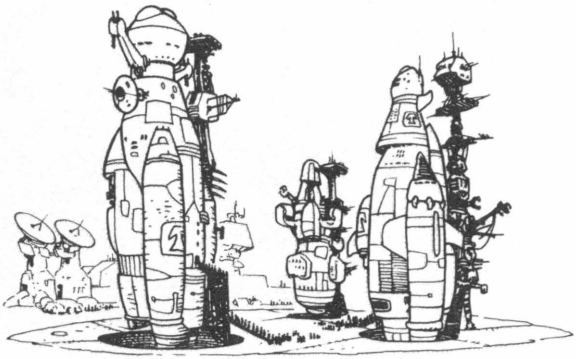


Il mercante ti guarda con maggiore rispetto e ti dà un suggerimento... (102)

il mio lavoro, commerciare con questo mondo come con tutti gli altri dei Domini Esterni. La politica la faccio fare ad altri: io bado ai miei guadagni. Si può sapere come devo fare su questo maledetto pianeta?

Il mercante ti guarda con maggiore rispetto e ti dà un suggerimento: — Cercate di partecipare a un'udienza del Commodoro: è la miglior vetrina del pianeta e non è difficile captare alcune notizie interessanti...

Lo ringrazi, porti ad AMBIZIOSO il tuo temperamento sul *Diario personale* e torni sulla piazza alla nota numero **182**.



103

Sei giunto finalmente allo spazioporto, ben deciso a dare il via alle tue indagini personali sulla Repubblica di Korell. Chiedi a tutti i mercanti presenti di raccontare qualunque notizia possa essere anche debolmente ricollegata alla situazione esistente su quel pianeta.

Si fanno avanti due individui, che non conosci.

Uno è un siwenniano dai capelli rossi, l'altro invece è un mercante di Konom ed è completamente calvo.

Se vuoi dare la parola al siwenniano recati alla nota **195**, in caso contrario salta alla nota **159**.

104

Sei ormai in navigazione nello spazio, appena fuori dalla cintura di asteroidi di Korell, quando ti prepari per il primo Grande Balzo nell'iperspazio.

Se hai ABILITÀ e anche FORTUNA vai alla nota **338**, altrimenti recati alla nota **8**.

105

Ti chiedi, in base agli hobby descritti, chi è lo studioso di leggende preimperiali.

Se pensi che sia il Commodoro prosegui alla nota **163**; se propendi per Licia vai alla nota **75**; se opti per il luogotenente recati alla nota **197**.

106

Messo a tacere il segretario del Sindaco (aggiungi per questo due punti di COMPETENZA sul *Diario personale*), devi concretizzare ora la manovra politica che ti porterà a conquistare il potere su Terminus.

Se hai INTELLIGENZA leggi la nota **334**, in caso contrario vai alla nota **320**.

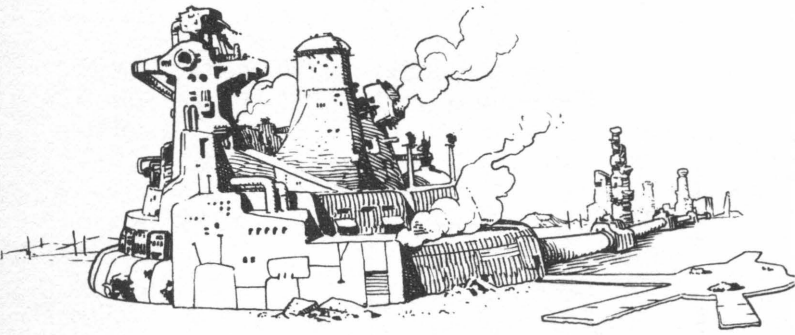
107

Nella tabella che segue sono indicate le note da leggere per proiettare all'assemblea il contenuto dei diversi dischi ottici.

Scegli quale disco visionare andando poi a leggere la nota indicata.

COLORE DISCO	*CONTENUTO*	*NOTA DA LEGGERE*
rosso	Testimonianza di Anton Atanasoff	**23**
verde	Batista Gonzalo e il tecnico	**191**
viola	Cella di David La Guardia	**219**
nero	Arresto di Charles Lindon	**245**
bianco	Vicissitudini di Xavier Deauville	**307**
giallo	Racconto di David La Guardia	**343**

Se però hai finito di esaminare le informazioni disponibili, o se comunque non ritieni opportuno visionare pubblicamente altri dischi ottici, puoi proseguire alla nota numero **39**.



108

Sei all'ingresso della vasta fabbrica di macchine

utensili che sorge tra lo spazioporto e la capitale di Korell. Per un complesso cosí imponente è necessario un generatore di energia dedicato.

Se hai qualche buona scusa per chiedere di parlare con il capotecnico leggi la nota **206**, in caso contrario leggi la nota **340**.

109

Se hai ORIENTAMENTO e RESISTENZA vai a leggere la nota **45**; se possiedi solo una di queste doti recati alla nota **339**; in caso contrario è meglio che tu legga la nota **289**.

110

— Ma un'astronave, una sola, basta a mandare in briciole la Fondazione. È sufficiente a far saltare in aria tutte le sue navi giocattolo! — esclama Licia adirata.

— Non potremmo attaccare quel pianeta nemmeno se avessimo molte astronavi di piú — risponde il Commodoro guardingo.

— E credi che il loro pianeta resisterà a lungo quando si accorgeranno che tutto il loro commercio è distrutto e non possiedono piú navi mercantili, cariche di cianfrusaglie e di immondizia?

— Sono cianfrusaglie che significano soldi — replica lui — e molti, anche.

— Ma se tu riuscissi a impadronirti della Fondazione, con tutto ciò che contiene? E se di riflesso ti guadagnassi il rispetto e la gratitudine di mio padre, non otterresti forse piú di quanto ti possa mai offrire la Fondazione? Sono passati anni dal giorno in cui atterrarono per la prima volta quei mercanti con le loro magiche macchinette. È passato troppo tempo.

— Mia cara! — e il Commodoro si volta, guardandola in faccia. — Sto diventando vecchio e debole. Non mi riesce piú di sopportare a lungo le tue chiacchiere. Dici di sapere che mi sono deciso. Ebbene, hai ragione. Mi sono deciso. Ci sarà la guerra tra Korell e la Fondazione!

— Bene! — Licia allarga le braccia e i suoi occhi brillano di gioia. — Finalmente sei diventato saggio, anche se in età avanzata. Quando sarai padrone di questo settore della Galassia, acquisterai sufficiente autorità nei confronti dell'Impero. Per prima cosa, potremo lasciare questo pianeta barbaro e trasferirci alla corte del Viceré.

Licia esce dallo studiolo sorridente, con le mani sui fianchi. I suoi capelli sono pieni di luce.

Dopo aver ascoltato questa pericolosa e importante conversazione rientra furtivamente nella grande sala delle udienze alla nota **72**.

111

La tua SALUTE non ha retto e sei morto sul colpo.

Devi proprio ricominciare da capo per ottenere un risultato migliore.

112

— Non comprendo. Che cosa volete, con esattezza? — disse Maoni.

Il glyptaliano allargò le braccia. — Mi proponete uno scambio e volete anche sapere da me quali sono i miei desideri. Questo è troppo. Temo che il vostro collega sarà giustiziato, secondo la legge di Glyptal IV. Camera a gas. Noi siamo un popolo giusto. Al piú povero dei contadini, per un delitto simile, non daremmo una pena maggiore. E io stesso non ne avrei una minore.

Maoni cercò disperatamente un appiglio. — Venerabile signore, potreste concedermi di parlare con il prigioniero?

— La legge glyptaliana — disse il Supremo Ciambellano, freddamente — non consente ai prigionieri di ricevere visite.

Maoni riuscí nel suo intento con un altro sistema: corrompendo cioè il suo interlocutore con dell'oro.

Devi purtroppo terminare velocemente la lettura dell'articolo perché la coda si è messa in moto e ormai non hai piú tempo per il giornale. Ti sembra nel complesso una vicenda conclusasi in maniera positiva grazie all'audacia di Ugur Maoni, anche se poteva trasformarsi in una tragedia.

Prendi mentalmente nota di proporre il mercante per una decorazione e parcheggi davanti al palazzo della Corporazione alla nota **335**.

113

— Sí, sono stato una volta su Korell — ti risponde

il mercante. — È trascorsa un'intera settimana prima che potessi organizzare un incontro a palazzo. Sentivo la tensione nell'aria. Avevo lasciato lo spazioporto sotto scorta armata, e, sempre sorvegliato da due guardie, ero trattenuto in un campo di quarantena fuori città.

— Non c'è altro da fare per entrare su Korell — interviene un secondo mercante che si è avvicinato e ha ascoltato l'ultima parte del discorso.

— Solo dopo la prescritta attesa sono giunto a parlare con il Commodoro. Sulle prime non voleva starmi ad ascoltare, ma poi, quando gli ho mostrato l'oro, ha perso completamente il controllo e ha sottoscritto tutti i trattati che volevo.

— L'oro che gli hai dato gli è durato abbastanza per rafforzare il suo potere — interrompe ancora l'altro uomo, con il piglio di chi sa di cosa sta parlando.

— Contate forse sulla gratitudine? — domandi con voce fredda. Lo trovi antipatico e molto invadente.

— No, conto su un intelligente tornaconto personale — risponde il secondo mercante. — Altri macchinari sono arrivati in seguito. Anch'io ho commerciato con il Ben Amato Asper e ho sempre trovato le porte del palazzo aperte, tranne quella volta che sono giunto nel momento sbagliato.

— Di cosa si trattava? — domandi incuriosito.

— Bah, erano solo questioni familiari, una festa in forma privata per un anniversario particolarmente importante. Il primo figlio di Asper, infatti, è nato nel giorno del compleanno del padre, la cui età era, in quel fatidico giorno, compleanno di entrambi, i 7/3 dell'età del figlio. Due anni prima l'età del figlio era 2/5 di quella del padre.

— Perché allora era un compleanno cosí impor-

tante? — chiedi. Un luccichio di sfida passa negli occhi del mercante.

— Perché non provate a indovinarlo voi?

È una sfida in piena regola. Se l'accetti, pensaci ed esprimi l'età del primo figlio del Commodoro alla nota **81**, in caso contrario leggi la nota **251**.

114

— Sí, certo — continua Sasmel. — I dispositivi di lettura ottica o *optical character reader*, capaci di leggere e interpretare i caratteri. Questo metodo è molto piú rapido dell'immissione dei dati per mezzo della tastiera: la velocità di scansione raggiunge le due pagine e mezzo al minuto, contro le ottantacinque parole al minuto di un buon dattilografo. L'immissione per mezzo di un lettore di questo tipo risulta quindi circa dieci volte piú veloce rispetto alla tastiera. Questa tecnologia, limitata dapprima al riconoscimento di pochi tipi di documenti, si è evoluta verso il riconoscimento intelligente di caratteri o *intelligent character reader*: sono disponibili sistemi di dimensioni limitate, in grado di effettuare in tempi brevi e con un buon grado di affidabilità la conversione di una vasta gamma di materiale stampato.

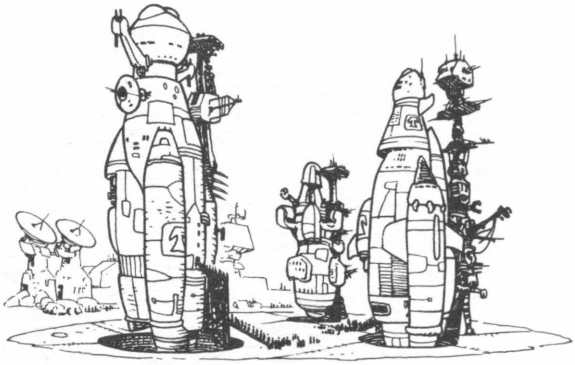
Se il tuo temperamento era IMPAZIENTE, dopo questa dotta spiegazione cambialo in IMPULSIVO sul *Diario personale*. Aumenta comunque di un punto la tua COMPETENZA per aver ascoltato questa spiegazione e prosegui alla nota **77**.

115

Se hai INTUIZIONE oppure TALENTO prosegui alla nota **205**; se possiedi una sola di queste doti leggi la nota **33**; in caso contrario recati alla nota **257**.

116

Scesi i gradini, la saletta separata e semibuia ti appare deserta. Se hai un temperamento IMPULSIVO, SBRIGATIVO o PAUROSO risali in fretta i gradini e ritorni alla nota **312**; in caso contrario leggi la nota **180**.



117

Serrano ti ha informato che la tua risposta non era purtroppo quella giusta. Perdi per questo un punto di COMPETENZA: se sul *Diario personale* sei finito sotto zero devi leggere la nota **235**.

La discussione nel tuo studio con Miguel Serrano è stata comunque assai utile. Hai deciso di accettare il suo consiglio e recarti allo spazioporto per cercare di riguadagnare la fiducia dei mercanti, un po' scossa dalle notizie che provengono da Korell. Potrà essere anche un'occasione per raccogliere qualche informazione in piú.

Domattina ti recherai pertanto di buon'ora allo spazioporto alla nota numero **247**.