

Il Mondo

Siamo in un lontano futuro. L'umanità ha raggiunto le stelle e colonizzato pianeti. Immense stazioni orbitali si trovano intorno ai vari pianeti, abitati principalmente da umani (chiamati Abitanti delle Stazioni Orbitali). La terra è sotto un unico governo, chiamato Consiglio Terrestre. La tecnologia è molto sviluppata, anche grazie all'aiuto dei Tecnodroidi e degli AlienBeast. Pur avendo avuto ed avendo tuttora dei problemi, per ora l'umanità è in pace.

Attualmente, oltre agli umani, l'universo conosciuto è popolato dai Mutati, dai Tecnodroidi e dagli AlienBeast.

Umani

Siamo noi. Non esistono cyborg né impianti cibernetici. Disponiamo di una tecnologia molto avanzata ma questa non è presente all'interno dei nostri corpi, anche grazie alla medicina sviluppata in collaborazione con i Tecnodroidi che ha permesso di far a meno delle varie protesi e rigenerare qualsiasi tessuto che sia stato danneggiato! Magari ci vuole un po' di tempo, ma esistono dispositivi di rigenerazione completa e totale!

Gli **Abitanti delle Stazioni Orbitali** non sono altro che Umani che hanno deciso di vivere nelle Stazioni che orbitano intorno ai pianeti.

Mutati

Creati attraverso l'ingegneria genetica, i Mutati sembrano esseri umani, se non fosse per alcune differenze. La prima cosa da sapere è che tutti i mutati sono stati creati con un genoma particolare, nel tentativo di renderli dipendenti dagli esseri umani; come potete leggere meglio nella storia, ciò non ha mai funzionato; tuttavia tale genoma ha reso i Mutati più altruisti, più disposti ad aiutare gli altri, insomma mediamente più buoni della media umana (ma questo non significa che siano santi). Tutti i Mutati si sentono felici quando possono fare ciò per cui sono stati creati; essendo esseri viventi hanno sviluppato anche altri interessi ed emozioni, ma sono felici quando possono fare ciò per cui sono stati creati. Tutti i Mutati vivono completamente integrati nella società umana: lavorano insieme, vivono insieme, i bambini vanno a scuola insieme. Non a tutti gli umani questo va bene; d'altronde i razzisti ancora esistono. Allo stato attuale i Mutati conosciuti sono:

Classe Labour

In questa classe entrano tutti i Mutati creati per svolgere delle mansioni: operai, impiegati, addetti alle piste da sci, bagnini, vigili del fuoco e qualsiasi altro lavoro, con l'unica eccezione della polizia o dell'esercito (od i loro similari). Assomigliano in tutto e per tutto agli esseri umani se non fosse per i loro occhi da gatto! Alcuni di loro possono avere delle caratteristiche appositamente sviluppate per il loro lavoro.

Classe Servant

In questa classe entrano tutti i mutati creati per essere i servi: maggiordomi, camerieri, governanti, balie e tutti quei ruoli che ha normalmente la servitù. Tra tutti i Mutati questi sono quelli che sono i più gentili e delicati. Sembrano esseri umani tranne che per gli occhi: le loro pupille sono gemmate; rosa per le femmine ed azzurre per i maschi.

Classe Family

I Mutati di questa classe sono speciali; fortemente empatici, questi Mutati sono in grado di capire la gente e relazionarsi con loro. Sono in grado di legarsi ad umani, mutati e persino Tecnodroidi per creare legami molto simili a quelli della famiglia; furono creati per riempire i vuoti creati dalla guerra ed aiutare gli orfani. Tuttora si dedicano ad aiutare chiunque sia in difficoltà e la cui soluzione è semplicemente avere qualcuno di cui potersi fidare come se stessi. I bambini di questa classe creano legami stile fratello/sorella; gli adulti possono anche creare legami tipo madre/padre. Benché più raro, alcuni di loro sono considerati anche zii, cugini o qualsiasi altro legame familiare disponibile. Tutti i Mutati di questa classe hanno gli occhi viola e sono empatici.

Classe Protector

I Mutati di questa classe si distinguono facilmente per la loro pelle argentata. Decisamente più dura del normale, questi mutati sono stati creati per proteggere le persone. Sono persino in grado di “innestare” una vera e propria armatura di uno strano materiale virtualmente indistruttibile; innestata l’armatura la loro forza viene decuplicata (in alcuni individui anche centuplicata). Sono inoltre estremamente resistenti.

Potenziati

I Potenziati assomigliano in tutto e per tutto ad esseri umani dall’aspetto perfetto. Come dice il loro nome, i Potenziati hanno capacità fisiche e mentali superiori a quelle degli esseri umani. Ne esistono di tre generazioni. La **Generazione Zero** (attualmente estinta) fu creata per la guerra e, priva di qualsiasi genoma umanitario, anzi programmata per uccidere gli esseri umani, cercò di estinguere l’umanità. La **Prima Generazione**, a rapido sviluppo, è quella attualmente presente. Loro a 10 anni sono già adulti. Rispetto alla Generazione Zero, loro non vogliono lo sterminio umano, ma sono comunque abbastanza insofferenti verso la razza umana. Gli interessano invece molto i Mutati che considerano i degni eredi della terra. Attualmente i Mutati Leader sono in grado di farli ragionare ed evitare problemi. La **Seconda Generazione** è nuova. È iniziata a nascere spontaneamente dai Potenziati di Prima Generazione ed è a lento sviluppo: un bambino di otto anni ha un corpo di un bambino di cinque anni. Benché nascano quasi come fossero bambini di un anno, mantengono tale aspetto per tre anni, poi iniziano a crescere mantenendo sempre un divario tra età apparente ed età reale di tre anni. Attualmente non esiste alcun Potenziato di Seconda Generazione che abbia raggiunto la pubertà (né come anni veri né meno che mai con quelli apparenti). A differenza dei Potenziati di Prima Generazione, i Potenziati di Seconda Generazione non si sentono superiori agli esseri umani, ma utili: sono felici quando possono aiutare grazie alle loro capacità. I Potenziati di Prima Generazione non li sopportano e li abbandonano poche ore dopo la nascita. Per fortuna gli altri Mutati pensano a loro.

Mutati Maggiori

Non si sa perché i Mutati Maggiori furono creati (la loro origine si è persa durante le guerre), fatto sta che i Mutati Maggiori hanno delle capacità incredibile ed uniche. Tutti i Mutati Maggiori sono, in un certo senso, animali antropomorfi: il loro genoma umano e sapientemente mischiato col genoma animale. Tra tutti i Mutati sono quelli che si trovano a loro agio qualsiasi sia il compito che devono assolvere e sono felici ogni volta che rendono felice qualcuno, aiutano o si rendono utili. Gli

aspetti dei Mutati Maggiori variano a seconda dell'animale con cui il genoma umano è fuso (detto anche "animale base"). Attualmente i genomi usati conosciuti sono api, mantidi e farfalle/falene dal lato insetto, mentre dal lato mammiferi sono usati lupi, volpi, orsi e diversi felini (dal gatto alla pantera, al leopardo delle nevi e così di seguito).

Le donne-api (non si conoscono esemplari maschili) hanno un corpo dal manto giallo con linee nere, le gambe molto lunghe con un piede a tre dita (un incrocio tra gambe umane e zampe d'insetto si direbbe) le braccia nello stesso modo, la testa triangolare eppure simile ad un volto umano (in grado di fare tutte le espressioni facciali umane, ad esempio sorridere o fare la linguaccia), gli occhi grandi neri come la notte ma con due pupille bianche, sopra la testa un ciuffetto di capelli in disordine da cui spuntano due antenne; dietro le spalle le ali da insetto, troppo piccole per permettere di tenerli in volo a lungo, ma sufficientemente grandi da poter permettere brevi tratti o fare ampi salti. Il loro corpo è quasi umano: sono dotate di seno come le umane ma hanno anche una specie di appendice nella parte finale del corpo dove conservano il pungiglione...



Disegno 1: Un esempio di donna-ape

Gli uomini farfalla e falena sono simili alle donne-api; in genere i maschi sono falene e le femmine sono farfalle ma ci sono state delle eccezioni. A differenza delle donne-api, tali Mutati Maggiori sono dotati di quattro braccia.

Di aspetto simile sono anche gli uomini-mantide (anche qui sia maschi che femmine, anche se c'è una certa prevalenza di maschi), ma un paio dei loro arti sono in realtà gli Arti Raptatori delle mantidi. In genere tengono tali arti sollevati vicino alla testa, pronti a scattare in caso di bisogno. Il secondo paio di braccia è invece simile a quello degli uomini-farfalla/falena (o delle donne-ape, se per questo).

I Mutati Maggiori basati sui mammiferi invece hanno la testa dell'animale base, anche se modificata per poter fare tutte le espressioni facciali umane (ad esempio sorridere o fare la linguaccia); il loro corpo è interamente coperto da un manto simile a quello dell'animale base (ad esempio gli uomini-pantera hanno un manto interamente nero, mentre quelli leopardo delle nevi lo hanno bianco maculato di nero); hanno braccia e mani umane ma quest'ultime sono prive di unghie; quelli basati sui canidi (lupi e volpi) possono avere dei piccoli artigli; quelli basati sui felini possono avere artigli più sviluppati ma perfettamente retrattili; gli uomini-orso in genere non hanno artigli, ma quando chiudono la mano in "forma di zampa" compaiono grossi e lunghi artigli. Le gambe dei Mutati Maggiori basati sui mammiferi assomigliano a quelle umane ma i piedi sono simili a zampe dell'animale base, dandogli una postura digitigrade¹ (tranne gli uomini-orso che sono plantigradi²). Hanno tutti una coda; in alcuni individui questa è estremamente lunga e mobile; alcuni di questi l'hanno anche prensile. Con la sola eccezione degli uomini-orso, i Mutati Maggiori basati sui mammiferi hanno tutti i capelli e li portano lunghi, acconciati in diversi modi. Il colore dei capelli è lo stesso del manto che hanno sulla testa, con una predominanza di colore se il manto ha più colori (ad esempio gli uomini leopardo delle nevi possono avere i capelli bianchi o neri ma non di certo

¹ Che usano come unico punto d'appoggio le loro falangi. La locomozione digitigrada è responsabile per la distintiva forma adunca delle gambe, come quella dei cani e dei gatti.

² Che usano come punto di appoggio l'intero piede.

maculati). I bambini non hanno capelli, limitandosi al manto che copre la loro testa, anche se alcuni di loro hanno un ciuffetto come fosse parte del pelo un po' ribelle. Tutti i Mutati Maggiori basati sui mammiferi possono chiudere le mani in un terzo modo, rendendo la loro mano a tutti gli effetti una zampa dell'animale (ciò viene banalmente chiamato "forma di zampa"). Se a questo aggiungiamo la loro capacità di mettersi a quattro zampe, è facile capire perché da lontano possano essere scambiati per l'animale relativo.

Avendo tutti un manto che li ricopre, i Mutati Maggiori possono non indossare i vestiti. Questo è vero soprattutto per i Mutati Maggiori basati sugli insetti e per i bambini che in genere non indossano alcun abito. Gli adulti in genere tendono ad indossarne, ma è sempre molto più leggero rispetto al clima in cui si trovano.

Tutti i Mutati Maggiori hanno capacità eccezionali: forza, agilità e velocità straordinaria (pari a quella del loro animale base) nonché sensi supersviluppati (ad esempio gli uomini-lupo sono in grado di seguire le piste con l'olfatto). Nessuno di loro ha sensi minori a quelli di un essere umano (gli uomini-lupo, per rimanere nell'esempio, ci vedono esattamente come gli esseri umani).

Tutti i Mutati Maggiori, quando vogliono, sanno essere tenerissimi e morbidissimi; sono in molti a dire che assomigliano a giganteschi peluche viventi. Visto l'uso che è stato fatto di tale termine, quando lo sentono i Mutati Maggiori si sentono un po' offesi e cercano di mettere in chiaro subito che loro non sono affatto peluche! Nonostante questo, ammettono di possedere tale capacità e che sembrano stati creati apposta per essere accarezzati e gli piace essere accarezzati!

A dispetto di quanto credono alcuni esseri umani, i Mutati Maggiori non hanno gli istinti dell'animale base, anche se alcuni di loro hanno qualche piccolo comportamento che li ricorda (quelli basati sui lupi, ad esempio, scodinzolano quando sono felici, mentre quelli basati sui gatti fanno le fusa).

Mutati Leader

Non si sa perché i Mutati Leader siano stati creati né quando e come siano comparsi. Ad un certo punto c'erano. Fine.

I Mutati Leader vengono chiamati così perché, in un certo senso, comanda tutti gli altri mutati. Un Mutato Leader ha sotto la sua "ala protettiva" diversi pianeti con Mutati. Tutti i Mutati li riconoscono, si fidano di loro e li sentono molto vicini. Una cosa simile al legame dei Mutati di classe Family, anche se non è del tutto esatto. Un Mutato Leader può richiamare a sé tutti i Mutati ed essi rispondono al richiamo, pronti ad obbedire al volere del Mutato Leader, anche senza bisogno che questo dia ordini. Una cosa molto simile alla Mente Alveare dei Tecnodroidi, anche se non è del tutto esatto. Tutti i Mutati Leader sono in grado di comprendere tutti i Mutati, di parlare con tutti loro e di farsi dare retta da tutti. Tutti i Mutati sono in grado di capire se un Mutato Leader sta male da essere in pericolo di vita, se si trova in condizioni gravi o se fosse morto (in quest'ultimo caso sentirebbero un vero e proprio "grido di morte"). Qualsiasi cosa interrompa il legame tra i Mutati ed i Mutati Leader fa sì che ognuno se ne renda conto. Nonostante questo non vi è alcuna forma di comunicazione data da questo legame, solo sensazioni particolari nei casi detti.

I Mutati Leader assomigliano ad esseri umani tranne per il fatto che i loro occhi non hanno la "parte bianca"; inoltre hanno anche qualche altra cosa. Ad esempio Regina, la più famosa Mutata Leader

perché è colei che si trova sulla Terra, ha un paio di gigantesche ali da farfalla, splendide e delicate. Arrivano praticamente dalla testa ai piedi e le impediscono di fatto di indossare qualsiasi abito convenzionale (difatti indossa sempre una specie di bikini). Pur essendo così grandi queste ali non riescono a sostenerla in volo per lunghi tratti; può tuttavia volare per tratti brevi o fare lunghi balzi. Inoltre le permettono di planare, fornendole una sorta di paracadute o di un deltaplano naturale.

Tecnodroidi

I tecnodroidi sono i primi veri alieni che gli esseri umani hanno incontrato, dato che li hanno attaccati! La loro parte biologica è molto simile a quella umana. Sembrano difatti cyborg. Ma il metallo e le apparecchiature che hanno addosso non è metallo normale, ma Metallo Vivente, cioè un metallo che ha tutte le funzioni di un tessuto organico. Inoltre il loro corpo è pieno di miliardi di miliardi di nanoidi, nanomacchine in grado di riparare e trasformare il tecnodroide alla bisogna. Alcuni tecnodroidi hanno più metallo vivente che carne, assomigliando quasi a dei robot, altri sembrano cyborg appena usciti da un fumetto di fantascienza, altri hanno solo qualcosa, come guanti, stivali, body, ecc. che è in realtà fatto di Metallo Vivente, altri hanno appena delle placche accennate che tradiscono la loro natura, altri non hanno segni esteriori. Come detto i nanodi provvedono a riparare i tecnodroidi da qualsiasi danno, rendendoli molto difficili da uccidere; inoltre sono in grado di adattarsi ad ogni situazione e modificare il tecnodroide per renderlo adatto a qualsiasi scopo abbia in mente; possono installare armi, apparecchi di collegamento, armature, generatori, ogni cosa. La cosa che però ha reso i Tecnodroidi terribili agli occhi degli esseri umani è la loro capacità di Assimilare, cioè trasformare un individuo “biologicamente compatibile” in un Tecnodroide! Anche adesso, quando un tecnodroide estrae gli Iniettori, gli esseri umani fanno sempre un passo indietro. Tutti i tecnodroidi sono costantemente connessi alla Rete Tecnodroide: continuano a scambiarsi informazioni in modo continuo ed eterno. Quando un tecnodroide sa una cosa, tutti la sanno.

Attualmente i Tecnodroidi vivono interamente integrati nella società umana, con l'unica eccezione dei bambini. È raro vedere un bambino tecnodroide insieme a degli esseri umani. In genere vivono nelle loro comunità e vi è sempre un adulto pronto ad intervenire quando i bambini tecnodroidi incontrano altri umani (specialmente i bambini). Per quanto riguarda la tecnologia, loro l'hanno ampiamente condivisa con gli umani: è grazie a loro che si è riuscito a costruire le vasche di rigenerazione, guarire malattie prima considerate incurabili, costruire apparecchiature prima non pensabili ed in generale hanno fatto fare un passo da gigante alla vita umana. Ma tutta la tecnologia sviluppata con l'aiuto dei Tecnodroidi richiede un tecnodroide a supervisionare: è per questo che infermieri, medici, scienziati, ingegneri e tecnici tecnodroidi si trovano quasi ovunque. Allo stato attuale i tecnodroidi conosciuti sono:

Tecnodroidi bot

Sono veri e propri robot realizzati con metallo vivente e nanoidi. Quando erano nemici questi avevano anche diverse parti biologiche che li rendevano agli occhi degli umani decisamente grotteschi. Attualmente i Tecnodroidi Bot usano metallo normale al posto della parte biologica rendendo a tutti gli effetti dei robot.

Tecnodroidi Mente Alveare

Questi tecnodroidi parlano raramente. In perenne contatto tra di loro, non hanno una mente divisa, ma un'unica mente che pensa per tutti. O per meglio dire, tante menti che pensano come fossero una sola. Per noi esseri umani è veramente difficile dialogare con tali tecnodroidi mentre per i tecnodroidi ciò è considerata la normalità.

Tecnodroidi Individuali

Inizialmente si pensava che questi Tecnodroidi fossero una rarità, poi si è scoperto che esistono moltissimi tecnodroidi di questo tipo. Come dice il nome stesso, i tecnodroidi individuali hanno una personalità che varia da individuo ad individuo, esattamente come gli esseri umani. Il fatto di essere in perenne contatto con gli tecnodroidi rende le loro decisioni più rapide e la capacità coordinarsi veloce quanto quella del pensiero. Si pensa che i tecnodroidi individuali non possano mentirsi l'un l'altro, ma ciò potrebbe essere sola una congettura umana: i tecnodroidi non fanno niente né per confermare né per smentire questa ipotesi.

Regina Coordinatrice

Questa figura è esistita durante la guerra contro i tecnodroidi; coordinava tutte le mosse dei tecnodroidi ed impartiva i vari ordini necessari. Quando la guerra si è risolta in modo inaspettato e Klariss, la loro Regina Coordinatrice, fu distrutta, non si è più sentito parlare di tale figura. Non sappiamo se esiste una Regina Coordinatrice o se i tecnodroidi hanno costruito una società diversa.

AlienBeast

Gli AlienBeast sono la seconda razza aliena incontrata dagli esseri umani. Il loro aspetto non è per nulla umano: testa simile a quella di un drago, con grandi corna e piccoli occhi quasi invisibili, lunghe zanne sporgenti; il corpo è coperto da una corazza chitinoso e quattro gambe per nulla umane lo sorreggono, le braccia sono lunghe e possenti e le mani a quattro dita dotate di formidabili artigli; completa il tutto una coda segmentata e seghettata dotata di pungiglione.

Poco sappiamo sugli AlienBeast: sappiamo che hanno dei Consiglieri (una sorta di corpo diplomatico), sappiamo che nascono da delle uova, sappiamo che, qualsiasi cosa esca da quelle uova, è in grado di sterminare un intero equipaggio. Sappiamo che sono forti fisicamente ed hanno delle armi devastanti; sappiamo che quando combattono non guardano in faccia a nessuno. Sappiamo poco della loro tecnologia, pur usandola quotidianamente: bracciali di controllo e monoliti sono cose che ormai adoperiamo senza sapere esattamente come e perché funzionano.

Gli AlienBeast non sono affatto integrati nella società umana: vivono per conto proprio e non hanno intenzione di mischiarsi a noi. Tuttavia continuano a tener rapporti diplomatici, di commercio e tecnologici con vivo interesse.

Storia

Per ciò che ci interessa, la storia del mondo la iniziamo a narrare da quando vennero costruiti i primi Mutati. Già allora esistevano le Stazioni Orbitali ed erano dipendenti dalla Terra. Pur essendo la situazione decisamente incasinata, sulla Terra già stava nascendo i primi tentativi di un governo

planetario. È in questo periodo che la scienza bio-genetica riesce finalmente a rompere gli ultimi ostacoli e creare i primi Mutati. Si tratta, tuttavia, di un progetto militare ed i primi Mutati verranno conosciuti come Potenziate Generazione Zero! Creati apposta per la guerra e privi di qualsiasi genoma umanitario, i Potenziate in breve decidono di essere meglio di qualsiasi essere umano e che la pace si potrà raggiungere solo con lo sterminio totale dell'umanità! Non sappiamo di quale Guerra Mondiale si trattasse, sappiamo che verrà ricordata negli annali come Prima Guerra contro i Mutati. Fatto sta che per fermare i Potenziate, gli umani furono costretti ad unirsi. Per la prima volta come un sol popolo l'umanità affrontò i Potenziate. Vista la situazione che si andava delineando, i Potenziate decisero di ricorrere a quello che viene definito come Generatore Omega: un complesso macchinario in grado di alterare la struttura fisica della realtà e rendere il pianeta inabitabile a chiunque, tranne i Potenziate. In verità le cronache riportano che i Potenziate erano in errore ed anche loro sarebbero stati spazzati via dal Generatore Omega, se avesse funzionato. Per nostra fortuna, l'umanità riuscì a fermare i Potenziate prima che il Generatore Omega giungesse al pieno potenziale. La distruzione del Generatore Omega causò la dipartita di tutti i Potenziate Generazione Zero (almeno così riportano le cronache).

La Terra uscì dalla Prima Guerra con i Mutati unita e compatta. Vero è che ci vorranno ancora un paio di anni prima che si possa parlare davvero di Governo Planetario e Consiglio Terrestre ed altri tre prima che tutti i problemi di tale migrazione venissero risolti; ma cinque anni sono niente rispetto all'intera storia dell'uomo. Per recuperare da detta guerra, i terrestri usarono molto le Stazioni Orbitali, infondendo loro molti finanziamenti affinché fabbricassero ciò che ormai sulla Terra stava scarseggiando. Intanto, essendo gli umani usciti un po' col dente avvelenato per la questione Mutati, si decise di accantonare il progetto. Ma subito dopo la formazione del Consiglio Terrestre i lavori ripresero, anche se in ambito civile. Si cercò di rendere i nuovi Mutati dipendenti dagli esseri umani, inserendo nel loro genoma le caratteristiche che avrebbero dovuto renderli fedeli servi (o schiavi). Qualcosa non funzionò. Benché la questione rimase fumosa, a quanto pare il genoma non attecchì come sperato. Qualunque cosa sia successa, tale operazione rese i Mutati tutt'altro che servi obbedienti; tuttavia tutti i Mutati sono più generosi, altruisti, in una parola mediamente più buoni della media umana.

I primi Mutati che fecero la loro comparsa furono i Mutati di classe Labour, adattissimi per aiutare la formazione del Stato Terrestre; subito dopo furono creati i Mutati di classe Servant che, pur risultando molto gentili e delicati, fecero anche capire che i Mutati non erano servi di nessuno... Nonostante questo, pur essendo considerati comunque di "serie B", i Mutati furono di molto aiuto e vennero varate apposite leggi per permettere a loro di vivere accanto agli umani. Fu in questo periodo che la tensione tra la Terra e le Stazioni Orbitali crebbe: queste ultime, ormai sviluppata una tecnologia che permetteva loro di non aver più bisogno della Terra, volevano infatti affrancarsi. Questo però ai terrestri non andava bene: già avevano avuto tante difficoltà ad unirsi, ora qualcuno si voleva già separare? Non lo avrebbero mai permesso. La questione divenne sempre più problematica, fin quando, improvvisamente, scoppiò la Guerra contro le Stazioni Orbitali. Nessuno sa chi l'ha iniziata. Gli Abitanti delle Stazioni Orbitali dicono che furono di terrestri, perché alle loro richieste risposero con un missile Materia/AntiMateria. I terrestri dicono che furono gli Abitanti delle Stazioni Orbitali perché fecero giungere la loro "richiesta" attraverso un bombardamento orbitale. Chiunque sia stato il primo ad iniziare, la guerra scoppiò feroce. Fu durante tale periodo che fecero la loro comparsa i Mutati di classe Family, quelli di classe Protectori

ed i Potenziati di Prima Generazione. Le cronache riportano solo che questi Mutati crearono piccole zone dove difendere la gente da un conflitto che andava degenerando. La Guerra con le Stazioni Orbitali ebbe fine con l'arrivo di un'altra minaccia: i Tecnodroidi. Giunsero improvvisamente nel nostro sistema solare ed attaccarono tutti: terrestri ed Abitanti delle Stazioni Orbitali.

Gli umani si ritrovarono ben presto nei guai: i Tecnodroidi erano superiori in tutto e loro erano deboli per via della guerra. Sembrò quasi che la guerra coi Tecnodroidi sarebbe dovuta durare poco, con la vittoria di questi ultimi come conclusione; invece così non fu: l'arrivo dei Mutati Maggiori cambiò le carte in tavola. Intendiamoci: i Tecnodroidi erano sempre superiori ma questa vittoria schiacciante che si profilava, gli sfuggì velocemente di mano.

Qui bisogna fare un piccola parentesi; i Tecnodroidi erano sempre considerati dei mostri: la loro capacità di Assimilare la gente, il fatto che erano disposti a distruggere loro stessi pur di evitare che vengano fatti prigionieri, il fatto che sembrassero più macchine che uomini, rendeva, agli occhi di tutti gli umani, tali creature al pari di demoni. Ma in verità non fu così: come poi i Mutati spiegarono, quella dei Tecnodroidi era una società complessa e non semplicemente votata alla distruzione. E nonostante sembrassero un corpo unico, così non era. Basti pensare al fatto che il Generale d'attacco Kirat, e tutti quelli al suo comando, si rifiutò categoricamente di attaccare qualsiasi postazione evitentemente civile, di uccidere od assimilare bambini, di far del male gratuitamente. La distruzione dei loro soldati, come si scoprì più avanti, era effettuata per evitare che gli umani, da loro visti come mostri, torturassero i poveri prigionieri e relegandoli ad una fine triste e solitaria. Per loro era meglio morire in battaglia che sotto le mani di un torturatore umano... Già perché i Tecnodroidi vedevano gli umani come mostri: gente che si ammazza tra di loro, fa del male agli innocenti, gode della sofferenza altrui. Questo era stato detto loro da Klariss, loro Regina Coordinatrice (non è che poi avesse tutti i torti).

Quand'è che avvenne la svolta? Quando Klariss decise di sacrificare una Comunità Tecnodroide. Già perché durante il conflitto, i Tecnodroidi iniziarono a creare i primi avamposti; successivamente questi si svilupparono e nacque una comunità. Secondo Klariss, la comunità era stata invasa dai parassiti umani e che ne avevano decretato la fine. Di conseguenza era meglio distruggerla. Ma sulla rete Tecnodroide qualcosa di diverso venne comunicato: umani e Mutati avevano salvato la maggioranza della comunità (formata principalmente da bambini, medici e altri civili tecnodroidi). Là dove Klariss li aveva abbandonati (estromettendoli dalla Rete), umani e Mutati avevano offerto aiuto. Questo spezzò qualcosa all'interno delle credenze dei Tecnodroidi: per la prima volta Klariss aveva fatto uso dei suoi poteri per far deliberatamente del male ai Tecnodroidi; si era comportata come si erano comportati gli umani...

Senza entrare in infiniti dettagli, si scoprì che la distruzione della Comunità Tecnodroide fu ideata da Klariss per nascondere un tentato omicidio: un tecnodroide aveva scoperto che Klariss voleva distruggere i Tecnodroidi individuali, modificare la Mente Alveare e rendere tutti schiavi della sua volontà! Estromessa dalla rete, questo Tecnodroide fuggì e trovò rifugio sulla terra. I Tecnodroidi, a loro insaputa, giunsero sulla terra proprio per uccidere il Tecnodroide fuggito e non, come avevano pensato, per fermare una possibile invasione ai loro danni...

Non ci volle molto perché i Tecnodroidi si ribellassero alla loro Regina Coordinatrice: tradito il patto che li legava, loro non gli dovevano più obbedienza. La guerra si concluse con la distruzione di Klariss e dei suoi fedelissimi e con una stramba alleanza tra umani e tecnodroidi: in cambio di

poter costruire una Comunità Tecnodroide stabile sulla Terra che potesse vivere in pace con gli umani, i Tecnodroidi avrebbero fatto luce sulle cause della Guerra con le Stazioni Orbitali. E così fu: i responsabili furono in breve trovati e processati. Semplicemente avevano ragione entrambi: gli attacchi iniziali alle stazioni orbitali sono avvenuti dalla terra, ma non a causa dei terrestri ma a causa di alcuni governanti delle stazioni orbitali che volevano la guerra; viceversa gli attacchi iniziali alla terra sono si avvenuti dalle stazioni orbitali, ma non a causa degli Abitanti delle Stazioni Orbitali, ma a causa di alcuni governanti terrestri che volevano la guerra.

Ottenuta l'indipendenza, le stazioni orbitali rimasero forti alleati dei terrestri e continuarono ad aiutarli a creare un posto di pace. Ma i Mutati? I Mutati continuarono ad essere di "serie B". Non solo: essendo i Mutati Maggiori considerati dei grossi peluche viventi, non avevano alcun diritto. Anzi alcuni umani li usavano esattamente come si userebbe un pupazzo. Questo portò i Mutati Maggiori a considerare offensivo il termine "peluche". Come loro stessi ammettono più volte, loro sanno essere tenerissimi e morbidissimi con chi gli vuole bene, sono d'accordo che sembrano fatti apposta per essere accarezzati e che gli piace essere accarezzati. Quello che non sopportano è di essere considerati dei pupazzi!

La cosa portò a nuove tensioni tra Mutati ed umani che portò ai primi scioperi, proteste e manifestazioni da parte dei Mutati. La cosa raggiunse l'apice quando il Consiglio di Sicurezza decise di porre fine alle manifestazioni con la violenza: attaccarono i manifestanti, arrestarono Mutati, colpirono molto duramente. Nel giro di tre giorni, i Mutati decisero di ribellarsi ed iniziò la Seconda Guerra contro i Mutati. Questa, in verità, fu una guerra abbastanza strana. Sì, ci furono combattimenti, attacchi alla prigione per liberare i prigionieri, scontri a fuoco... ma la particolarità è che buona parte degli umani in realtà era dalla parte dei Mutati! Le guerre precedenti avevano creato diversi legami di amicizia, inoltre i Mutati di classe Family avevano costruito vere e proprie famiglie, senza contare che c'era chi sosteneva fin dall'origine che i Mutati, in quanto esseri viventi, avrebbero sempre dovuto avere pari diritti. A questo aggiungiamo la comparsa dei Mutati Leader che riuscivano a coordinare i Mutati affinché le missioni esponessero al minimo pericolo possibile chi non era contro di loro. I Pontenziati di Prima Generazione, guidati dai Mutati Leader, non persero mai il controllo, nonostante la continua campagna perpetrata contro di loro ed i Mutati in generale. Fu una guerra col minor numero di morti e feriti di tutta la storia dell'umanità. Fu una guerra che durò 40 giorni. Dopo le prime due settimane di scontri, il Generale Reskat del Consiglio di Sicurezza, esautorò il Consiglio Terrestre dei poteri ed istituì lo Stato di Emergenza. Ma ciò fu visto dalla maggioranza della gente come un vero e proprio golpe. Ci vollero ancora venticinque giorni di battaglie affinché il Generale ed i suoi uomini fidati fossero finalmente sconfitti. Con la distruzione del Consiglio di Sicurezza ed il ripristino del Consiglio Terrestre, molti cambiamenti furono portati: la diminuzione dei poteri militari, l'elezione a cui parteciparono anche i Mutati, la cancellazione delle leggi create contro di loro, l'ammissione dei pari diritti dei vari Mutati compreso quelli Maggiori e Leader... Ci vollero mesi affinché tutte le questioni fossero risolte, ma alla fine i Mutati divennero totalmente integrati con gli esseri umani.

Ma dopo anni di pace, una nuova minaccia si è profilata all'orizzonte. Gli umani trovarono un convoglio alieno alla deriva. La squadra andata ad investigare trovò decisamente aliena l'astronave e soprattutto scoprì quelle che sembravano uova. Iniziarono ad analizzarle. Non sappiamo cosa accadde. I pochi resoconti rimasti indicano che ad un certo punto le uova hanno iniziato a

schiodersi. Poi urla e silenzio. Quando una squadra di soccorso giunse, trovò dei mostri ad aspettarli. Si dice che lo scontro fu inevitabile e che l'astronave aliena fu distrutta. Neanche una settimana dopo, immensi vascelli stellari da guerra giunsero nei nostri sistemi: gli AlienBeast fecero la loro comparsa per farla pagare a coloro che avevano distrutto un loro Nido Viaggiante! Fu l'inizio della Guerra contro gli AlienBeast. La guerra fu devastante per entrambi: avendo avuto la brutta esperienza di invasione dei Tecnodroidi, pur essendo state poco usate, gli umani avevano preparato anche loro vascelli stellari da guerra. Attaccarono dunque il sistema conosciuto degli AlienBeast ed iniziò il massacro. La guerra probabilmente avrebbe portato molto più spargimento di sangue se non intervennero i Tecnodroidi. Difatti, durante un periodo di stallo nella guerra, i Tecnodroidi fecero la loro comparsa dalle loro Comunità ed offrirono una possibilità di salvezza all'umanità: in cambio della possibilità dei Tecnodroidi di integrarsi con gli umani, loro avrebbero portato la pace tra le due fazioni. Forse qualcuno pensò che avrebbero aiutato gli umani a distruggere gli AlienBeast ma così non fu. Tre giorni dopo l'inizio dei negoziati dei Tecnodroidi ci fu il cessate il fuoco. Due settimane dopo iniziarono le trattative. I tavoli erano accesi, i molti temevano che andasse tutto a rotoli, che qualcuno ricominciasse a sparare. Non avvenne: per quanto sempre sull'orlo della crisi, nessuno violò il "cessate il fuoco" (alcuni dicono che i Tecnodroidi assimilavano chi ci provava, ma loro dicono che sono illazioni, anche se non sembrano affatto offendersi). Infine, quasi inaspettatamente, si raggiunse un accordo per entrambe le parti. Da entrambe le parti si formarono gli organi di Diplomazia Aliena, si stabilirono come risolvere le questioni lasciate in sospeso, si appianarono ogni diatriba. Ed i Tecnodroidi offrirono la loro conoscenza Tecnologica per aumentare la tecnologia umana, riparare danni, curare persone... un enorme passo in avanti per l'umanità. Ed i Tecnodroidi si integrarono nella società. E gli AlienBeast? A circa un mese dalla fine del conflitto, si offrirono di riparare i danni causati, in cambio di scambi commerciali, tecnologici e diplomatici tra le due popolazioni. Pur non integrandosi mai con gli umani, gli AlienBeast divennero fidati alleati.

Una nuova era di pace accoglie l'umanità, fino alla comparsa delle Zone Extramondo!

Se non hai ancora letto la storia Zone Extramondo, fermati qui. Prosegui la lettura solo dopo che l'hai letta.

Le Zone Extramondo erano vere e proprie bolle che fondevano il nostro mondo con qualche mondo alieno... od almeno così si credeva. Imka, una creatura della Quinta Dimensione, usava le Zone per alterare la realtà e causare problemi agli esseri umani. In questo modo poteva raccogliere l'energia data dalla nostra rabbia e disperazione al fine di fondere la sua e la nostra dimensione. Fin da dopo la Prima Guerra contro i Mutati che Imka iniziò a sviluppare il suo piano: aveva scoperto il nostro mondo, aveva scoperto come poteva fonderlo ed aveva scoperto che gli umani erano facilmente manipolabili. Fu lei a causare di fatto la Guerra contro le Stazioni Orbitali (convincere chi voleva la guerra fu un gioco da ragazzi) e quella contro gli AlienBeast (le bastò far sì che gli umani incrociassero un Nido Viaggiante dopo averlo opportunamente portato allo stato critico); senza contare i Tecnodroidi, a cui bastò informare Klariss dell'esistenza della Terra come luogo di rifugio per la Tecnodroide che conosceva la sue vere intenzioni (vedi sopra la Guerra con i Tecnodroidi); in molti sostengono che fu lei a causare anche la Seconda Guerra contro i Mutati. Fatto sta che, raccolta sufficiente energia, iniziò a manipolare la nostra realtà. Le continue battaglie nel tentativo di distruggere le Zone Extramondo continuarono a fornire di energia Imka che alla fine poté giungere sulla Terra. Pilotando Tarka, un terrestre razzista e voglioso di potere, riuscì ad alterare la realtà affinché i Mutati fossero ancora schiavi ed estromettendo da questa nuova Zona Extramondo Tecnodroidi ed AlienBeast. Quando finalmente fu distrutta, usò di nuovo Tarka per espandere ulteriormente la sua forza, facendo credere a Tarka di poter fare il bello e cattivo tempo con tutti i mondi, grazie al potere delle Zone Extramondo; ma quando la coalizione umani, Mutati e Tecnodroidi riuscì a trovare un modo per metterlo sotto scacco, Imka abbandonò Tarka, permettendo la sua totale sconfitta. Se aveva pensato a nuovi episodi di violenza, dopo quanto era successo, questo sembrò non avvenire completamente: la tensione era alta, ma umani e Mutati erano ancora uniti. Quindi Imka sfruttò i Potenziati: approfittando del fatto che sia AlienBeast che Tecnodroidi avevano ritirato il loro appoggio agli umani al fine di mettere in chiaro alcuni punti che Tarka ed i suoi avevano pensatamente violato, intrappolò Regina, la Mutata Leader della Terra, in una Zona Extramondo e convinse i Potenziati ad attaccare gli umani; per far questo si rivolse a Hil, Potenziato che voleva l'appoggio degli altri Mutati a costo di far loro del male! Nonostante i piani di Imka, seppur lentamente, stavano prendendo piede, l'intervento degli AlienBeast cambiò le carte in tavola: un Monolite prese il controllo della Zona Extramondo ed intrappolò tutti quanti in una Zona fuori il controllo di Imka! La Zona, però, non sembrava stabile ed in un tentativo di capire cosa avveniva nel Monolite causò un cataclisma di proporzioni immani! Isolata nella nostra dimensione, Imka tenta il tutto e per tutto per scatenare la Terza Guerra contro i Mutati, ma fallisce a causa di Regina ed altri che, intrappolati nella quinta dimensione, riescono ad aprire un varco per parlare. Attirata in una trappola verbale, Imka rivela i suoi piani: schivazzare tutti gli esseri viventi e fondere le due dimensioni in una sola, in modo da trastullarsi con tutti. Hil, furioso per quello che considera un vero e proprio tradimento, tenta di uccidere Imka, fallendo. Allora distrugge il macchinario che assorbiva energia. L'esplosione è tale da lacerare il velo della realtà e permettere il ritorno di Regina e gli altri, ma allo stesso tempo inizia a far collassare la realtà stessa. Qui si scopre che anche Hil aveva un piano totalmente diverso: distruggere tutto! Perché lui è un Potenziato Generazione Zero! Creato per distruggere e finalmente pensa di esserci riuscito. Imka furiosa lo attacca, svelando il suo vero aspetto multidimensionale ed incastrando Hil e gli altri Generazione Zero in una battaglia. Approfittando che sono tutti impegnati, Regina chiama a raccolta tutti i Mutati ed in breve preparano una barriera: distruggendo la Soglia come distruggevano i Nuclei delle Zone Extramondo riescono a richiudere la pericolosa falla extradimensionale, intrappolando (anche

grazie ai nanoidi di Kirat, una Tecnodroide) Imka, Hil e la Generazione Zero nella quinta dimensione.

Gli AlienBeast che fino ad allora erano stati a vedere, restituiscono il Consiglio Terrestre, da loro detenuto, alla Terra e ricominciano ad aiutare gli umani, dicendo che hanno superato a pieni voti l'esame.

Anche i Tecnodroidi tornano sulla terra: erano già stati convinti da Giorgio, Potenziato di Seconda Generazione bambino, dicendo che la colpa degli adulti non può sempre ricadere sui bambini; nonostante questo, tuttavia si sono tenuti ai margini del nuovo conflitto, lasciando Kirat come unica rappresentante sul campo. Finito il conflitto anche loro tornano per aiutare la ricostruzione della terra.

Tutto questo porterà ad una certa dipendenza della Terra dai Tecnodroidi e dagli AlienBeast.

La storia attuale si conclude con il desiderio di Regina che vorrebbe che i Mutati e gli umani potessero davvero finalmente convivere in pace.