

P-616

Quella che hai di fronte a te è una storia interattiva. Questo significa che il protagonista sei tu: alla fine di ogni paragrafo ti verrà chiesto di fare una scelta. Una volta che hai deciso come comportarti, prosegui la lettura al paragrafo indicato.

Prologo

La ISS Explorer è il fiore all'occhiello della Flotta della Federazione. È una nave veloce, agile, richiede poca manutenzione, ma soprattutto è versatile. Può esplorare pianeti distanti anni luce grazie al suo reattore a fusione interno; inoltre è dotata delle migliori strumentazioni di analisi, capaci di valutare la composizione chimica di materiali organici e inorganici in pochi secondi. Per questo motivo la Federazione l'ha scelta per la prima esplorazione di P-616, un pianeta misterioso di cui si hanno solo vaghe immagini satellitari. I ricercatori della Federazione hanno dotato la navicella con le armature da esterno: potenti tute equipaggiate con tutto il necessario per l'esplorazione di un pianeta sconosciuto.

Anche tu sarai a bordo della Explorer. Il tuo ruolo, però, non ha niente di entusiasmante: in quanto responsabile del reattore, il tuo compito è quello di stare tutto il tempo chiuso in una stanza a monitorare i parametri del nocciolo, girare le leve giuste al momento giusto e sperare che non verrai ucciso dalle radiazioni prima del tempo. In Accademia te lo hanno garantito, ma non è che ti fidi più di tanto. Stai proprio

ripensando agli anni in Accademia, mentre ti allacci le cinture di sicurezza nel misero sedile che ti hanno concesso nella stanza a pareti stagne. Poi il calo di energia, le luci che sfarfallano e si spengono. Il rumore dei motori cessa all'improvviso. Un terribile schianto anticipa le tenebre che calano su di te.

Continua a leggere al paragrafo [1](#).

1. Ti alzi con la testa dolorante ed esci dalla stanza del reattore per dirigerti sul ponte di comando. La capitana giace riversa sul pannello di controllo. Ne sollevi la testa solo per constatare che numerose schegge di vetro le hanno lacerato le squame di tutto il corpo. Le poggi le dita sul collo e sulla gobba, come ti hanno insegnato in Accademia: assenza di entrambi i battiti. Lo stesso è capitato al biologo e alla navigatrice. Dell'addetto agli armamenti, invece, rimane solo qualche tentacolo. Un container deve averlo schiacciato. Torni in sala macchine per valutare i danni, solo per renderti conto che il reattore ha una grossa falla e manca del tutto di fluido refrigerante.

Se vuoi uscire per esplorare il pianeta, prosegui al [14](#).

Se preferisci aggiustare il reattore, continua al [3](#).

2. La voce del casco ti annuncia l'elaborazione di un messaggio di pace agli alieni. Il più alto di loro abbassa lo strumento e viene imitato dai compagni. Si avvicina con passi lenti e domanda cosa sta succedendo. Racconti della Explorer, dell'atterraggio di emergenza e di come il suo pianeta neccessiti della gaiaformazione. In risposta l'alieno punta di nuovo l'arma-non-al-plasma contro di te. Il traduttore ti comunica che la creatura non ha intenzione di sottomettersi ad una razza aliena ed è pronto a combattere per la sua libertà. Poi ti chiede chi sei e quali sono le tue intenzioni.

Se vuoi rispondere alla prima domanda, vai al [15](#).

Se vuoi rispondere alla seconda, vai all'[11](#).

3. Sostituisci la guaina e saldi il rivestimento esterno, ma per il fluido refrigerante niente da fare: durante l'atterraggio si è

disperso nell'atmosfera; avviare il motore in queste condizioni causerebbe una esplosione dopo pochi minuti. Hai bisogno di recuperare del liquido e del mercurio. Indossi dunque l'armatura da esterno e ti dirigi alla ricerca dei materiali.

Se esplori alla ricerca di un liquido, prosegui al [4](#).

Se preferisci cercare il mercurio, dirigiti al [12](#).

4. Muovi qualche passo e il ronzio elettronico delle strumentazioni si fa più insistente. Attraversi gruppi di alberi cinerei fino ad arrivare ad una pozza di liquido, che viene analizzata dall'armatura. Acqua. Afferri un bocchettone dal retro dell'armatura per estrarre il tubo collegato; lo immergi nello specchio d'acqua e pronunci il comando per azionare l'aspirazione. Due taniche piene basteranno. Un segnale acustico ti avvisa di un pericolo; il palmare indica forme di vita intelligenti in avvicinamento. Per precauzione imposti i tuoi arti bionici alla velocità massima, mentre concludi il rifornimento. Quando assicuri la chiusura ermetica, un gruppo di alieni ti si para di fronte. Il più alto di loro si avvicina mentre tende un arto flaccido verso di te con il quale impugna uno strano strumento. Il visore segnala la natura offensiva del congegno, una sorta di arma primitiva degli abitanti di P-616.

Se vuoi intimorire l'alieno, dirigiti all'[8](#).

Se preferisci evitare lo scontro scappando, vai al [10](#).

5. Dopo un paio di edifici decadenti, ti trovi di fronte a delle montagne grigie, dalla cui cima esce un denso fumo nero. Ad ogni passo che fai in direzione di questa nuova struttura, la percentuale di tossicità dell'aria aumenta di qualche grado. Un

allarme si attiva sul visore, suggerendo l'immediato allontanamento dall'edificio. Decidi quindi di aggirare le montagne artificiali, per cercare un'entrata con un tasso di tossicità inferiore. Ti muovi lungo il perimetro, fino a che incontri una gigantesca statua caduta accanto alla montagna grigia, bloccando il passaggio; questa rappresenta un alieno con un braccio alzato che impugna un cono fiammeggiante, la parte che si è scontrata con la montagna grigia. Prosegui passando oltre alla testa della statua - sulla quale è stata scolpita una corona con sette spuntoni - per poi trovare un punto adatto ad arrampicarti. È il secondo braccio della statua, che tiene una tavola con diversi appigli. Muovi qualche passo verso la tavola e lo scanner ti segnala che gli appigli sono lettere dell'alfabeto di P-616: JULY IV MDCCLXXVI. FINE

6. Configuri i tuoi arti inferiori sulla velocità massima. In breve tempo strutture in rovina ricoperte di vegetali spugnosi sostituiscono l'arido terreno. Una luce tremolante proviene dall'interno di un edificio ancora integro, l'esatto punto indicato dal visore. Il palmare ti segnala la presenza di onde sonore e la voce robotica all'interno del casco annuncia l'elaborazione dei dati per la traduzione. Ti avvicini per entrare nella struttura e di fronte a te ci sono quattro alieni attorno ad un falò. Tutti impugnano un oggetto che ti ricorda le armi della fanteria, con le forme più squadrate e senza il serbatoio per il plasma. Il tuo scanner emette una serie di ronzii che segnalano il completamento del processo di traduzione.

Se vuoi palesare la superiorità della tua tecnologia, vai all'[8](#).

Se vuoi pronunciare qualche frase amichevole, continua al [2](#).

7. La curiosità ti spinge a esaminare le piante con lo scanner, rilevando un livello di ozono oltre il massimo tollerabile da un organismo vivente. Un dubbio si insinua dentro di te. Estrai da un vano dell'armatura una sonda di profondità, la colleghi allo scanner per eseguire un'analisi approfondita della crosta del pianeta. Mentre la percentuale di completamento sullo schermo avanza, il tuo cuore accelera i battiti. 98%... 99%... Analisi completa. Con un nodo alla gola chiedi i risultati al palmare: le percentuali di metalli pesanti presenti non solo nel suolo, ma anche nelle piante e negli esseri viventi sono a livelli inaccettabili per la sopravvivenza sul pianeta a lungo termine. Una massiccia gaiaformazione allungherebbe la vita del pianeta solo di qualche decennio. Non c'è niente che si possa fare per salvarlo. P-616 è condannato al decadimento. FINE

8. Appoggi una mano al suolo. L'energia dell'armatura viene direzionata al guanto e con il minimo sforzo crei un cratere attorno a te. Le creature sollevano i loro congegni, carichi e pronti al fuoco. Un segnale acustico ti avvisa di un attacco subito. Ti basta un comando e un campo di forza ti si materializza davanti, accartocciando i piccoli cilindri metallici che ti stanno vomitando addosso. Gli alieni sbarrano gli occhi, qualcuno inizia a tremare. Elabori un pensiero che subito viene esplicitato dal traduttore dell'armatura:

«Dove si trova la vostra maggiore fonte di energia?»

L'alieno più alto fa un cenno al resto del gruppo e indica, con un movimento della testa, delle grosse montagne fumanti. Ti avvii, quando il traduttore ti riporta una domanda:

«Che ne sarà di noi?»

Se vuoi rispondere, vai all'[11](#).

Se preferisci ignorare la domanda e proseguire, dirigiti al [5](#).

9. Comandi all'armatura di preparare un raggio letale di onde soniche. Allunghi la mano verso l'alieno e l'energia si accumula nel tuo palmo. Quando viene rilasciata, la creatura crolla a terra esanime. Volgi lo sguardo al palmare: l'elevata concentrazione di mercurio è all'interno dell'alieno. Chiedi allo scanner una maggiore precisione e come risposta compaiono le immagini digitalizzate dei tessuti adiposi del mostro, con una densità di mercurio dello 0.0001%. Decidi di estrarlo con tagli al laser mirati nelle zone più grasse della carcassa. Ora hai gli elementi necessari per il fluido.

Se vuoi tornare alla Explorer, dirigiti al [13](#).

Se preferisci indagare più a fondo sul mercurio, prosegui al [7](#).

10. Ti allontani dal pericolo. Le sagome degli alberi sfrecciano ai tuoi fianchi mentre segui le indicazioni del visore. Con l'avvicinarsi della meta impostata dal visore la velocità di movimento rallenta fino a cessare. Edifici semidistrutti, ricoperti da una sostanza verdognola, sostituiscono la vegetazione che ti circondava. Comandi l'attivazione dello scanner per la ricerca del mercurio e il visore indica dei sassi sparsi sul terreno, grandi quanto un bullone. Ne afferri una manciata: sono piatti e rotondi, hanno incisi dei simboli rovinati dal tempo. In ogni caso contengono mercurio, quindi ne recuperi una decina da conservare in un vano posteriore dell'armatura.

Se vuoi esplorare le strutture più grandi, vai al [5](#).

Se vuoi tornare alla navicella, vai al [13](#).

11. Prima di rispondere, volgi lo sguardo al gruppo di alieni. Ancora stringono tra le mani le armi. Armi così obsolete non avrebbero alcuna possibilità contro la tecnologia della Federazione. Torni con lo sguardo al viso dell'alieno di fronte a te, mentre ricordi le direttive dei tuoi superiori. Prima che tu possa aprir bocca, il traduttore automatico dell'armatura invia i tuoi pensieri, sotto forma di suoni, agli altoparlanti del casco:

«La Federazione ha messo gli occhi su questo pianeta da diversi anni. Le risorse presenti nel sottosuolo hanno un incredibile valore, ma l'elevato tasso di tossicità ha fatto desistere qualunque piano di colonizzazione. Fino ad ora. Tramite le ultime immagini del satellite, la Federazione ha individuato la presenza di forme di vita intelligente sopravvissute alla contaminazione di metalli pesanti. Una tale resistenza alle radiazioni è un bene ancora più prezioso delle materie prime. La missione dell'Explorer è semplice: colonizzare P-616 per schiavizzare la razza autoctona ed estrarne i materiali più preziosi. In seguito, la popolazione del pianeta - voi - sarà istruita a dovere per tutti gli impieghi ad alto rischio.» FINE

12. Attivi lo scanner dell'armatura e imposti la ricerca su "mercurio". Dopo qualche secondo di analisi, lo strumento segnala una concentrazione di mercurio a cinque microsecondi luce alle tue spalle. Ti volti e il segnale ti conduce in mezzo a una foresta di alberi cinerei. Entrando scosti i rami sul tuo cammino, che si sbriciolano al solo contatto con il guanto.

Svoltato l'ennesimo albero, dal tronco più largo dei precedenti, ti trovi di fronte a una pozza di liquido scuro. Controlli il palmare: la ricerca è impostata su “mercurio”. Immergi un guanto nella pozza e sul palmare compare la scritta “acqua”. Ne approfitti per riempire un paio di taniche, quando dalla pozza emerge un alieno quadrupede; ha il corpo ricoperto da squame e dal lungo muso spuntano denti affilati. Lo scanner segnala il pericolo e in automatico imposta la velocità degli arti bionici al massimo.

Se vuoi attaccare l'alieno, procedi al [9](#).

Se vuoi cercare il mercurio altrove, cambia direzione al [10](#).

13. Rientri nella navicella e ti dirigi in sala macchine. Svuoti le taniche di acqua nella vasca di miscelazione, assieme al mercurio; ci vorranno un paio d'ore per completare il procedimento. Ne approfitti per sistemare il nocciolo. Toglierlo così bruscamente ha danneggiato il recipiente a pressione ma, ad un'attenta analisi, valuti che sono solo graffi della corazza esterna. Estrarre il nocciolo durante il viaggio è stata una mossa azzardata, ma necessaria per non mettere in allarme il resto dell'equipaggio. Controlli i dati di bordo e risulta solo un calo di potenza improvviso, che potrai giustificare alla Federazione con l'entrata nella pesante atmosfera del pianeta. Tutto secondo i piani. Quando tornerai basterà comunicare l'inabitabilità di P-616 e, soprattutto, la scarsità di risorse. FINE

14. Indossi l'armatura prima di abbassare il ponte. L'aria è appesantita da un pulviscolo scuro e una voce robotica annuncia l'attivazione delle torce. Con la visibilità migliorata

scendi dalla navicella. Il terreno scricchiola mentre muovi qualche passo verso un albero grigio: prima forma di vita del pianeta. Sfrutti lo scanner per analizzare la qualità dell'aria, scoprendo che è respirabile, ma l'elevata presenza di ossidi ti convince che non sarebbe saggio togliere il casco. Infilati una mano nella terra arida e lo scanner conferma che il pianeta ha bisogno di una massiccia gaiaformazione. Poi il palmare sul tuo avambraccio si accende con un segnale acustico; i sensori dell'armatura hanno rivelato la presenza di un assembramento di forme di vita a otto microsecondi luce di distanza.

Se vuoi dirigerti verso le forme di vita, prosegui al [6](#).

Altrimenti continua l'esplorazione al [4](#).

15. Slacci il cinturino del casco e lo sfili. L'alieno spalanca gli occhi e la sua bocca rimane semi aperta.

«Io sono come te, ma vengo da un futuro lontano. Ho dedicato tutta la mia vita ad un solo scopo: essere sulla Explorer durante la missione che l'avrebbe portata qui. Questo perché mio nonno - e suo nonno prima di lui - narrava di come una razza aliena approdata sul nostro pianeta era in grado di curare le malattie che lo divorava. Io dovevo esserci, per consegnarti questo.»

Estrai un dente di grafene e lo porgi al tuo interlocutore.

«Qui ci sono tutte le informazioni necessarie per essere nel posto giusto, al momento giusto, per imbarcarsi sulla Explorer. Devi tramandarlo ai tuoi eredi, e devi dire loro di fare altrettanto. Ora il futuro di questo pianeta è in mano tua.» FINE