

TERRA PROMESSA

1

Prologo

Sei un colono della nave generazionale¹ O'Neill, un sistema chiuso contenente un ecosistema autosufficiente, reso possibile dall'operato del suo equipaggio. Ogni passeggero a bordo fa parte dell'equipaggio ed a ognuno è assegnata una mansione essenziale al funzionamento della nave. Chi non può più adempiere al proprio compito è ritenuto un peso e per questo viene sacrificato in nome della specie umana.

Quale fosse lo scopo della nave è andato perduto nel corso delle generazioni. L'unica cosa che è stata tramandata divenendo un mito è il Grande Viaggio, secondo il quale scopo della nave è giungere alla Terra Promessa.

Nessuno sa cosa sia un pianeta o lo spazio, la nave è tutta la loro realtà.

Vai al **2**

2

Test attitudinale

Stai svolgendo il test attitudinale per riassegnare le mansioni tra i membri dell'equipaggio. Dopo centinaia di domande, ti appresti a rispondere all'ultima domanda, sempre uguale a ogni test:

¹ Astronave-arca interstellare che viaggia a velocità inferiore alla luce. Poiché potrebbe richiedere da centinaia a migliaia di anni per raggiungere le stelle vicine, gli occupanti originali di una nave generazionale invecchierebbero e morirebbero, la sciando che i loro discendenti continuino il viaggio.

Ritieni di avere una attitudine per:

- a. Il *carisma*
- b. La *forza*
- c. La *scienza*

(L'attitudine che scegli durante il test influenzerà il corso della tua vita a bordo della nave, puoi avere **solo una attitudine per ogni volta che ripeti il test**).

Concluso il test, vai al **3**

Se è la **quarta volta** che esegui il test attitudinale, vai al **17**

3

Ti spetta il Convertitore. Non riesci più sopportare i cunicoli claustrofobici in cui devi lavorare.

"Non buttarti giù. Quell'esame è truccato. Per quante volte lo ripeterai finirai sempre qui. La possibilità di rifare il test la danno solo per rabbonire quelli come te che non si sono ancora rassegnati. Ah, ma prima o poi i Rinnegati metteranno fine a tutto questo", dice la tua collega Nikita.

"Alla fine qui svolgiamo un lavoro utile", le dici.

"Questo è quello che vogliono farti credere. Dove pensi che vada a finire questa roba?" dice indicando il nastro trasportatore di fronte a voi su cui scorre una montagna di rifiuti che siete intenti a smistare come da vostra mansione.

"Vanno al Convertitore, ovvio. I rifiuti vengono bruciati per fungere da carburante per i motori della O'Neill."

"Tu l'hai mai vista la sala motori?"

"Beh, no..."

"Ecco, appunto! Tutta questa storia del Grande Viaggio e della Terra Promessa millantata dal capitano e dagli ufficiali non è che uno strumento di controllo. Ma qui ai Ponti Inferiori non siamo tutti stupidi come credono."

Secondo Nikita c'è un complotto in atto. Secondo gran parte dell'equipaggio il Grande Viaggio è una sorta di viaggio spirituale e la Terra Promessa è l'aldilà, ma per altri si tratta di un effettivo viaggio che la nave sta compiendo. Ma la sola idea che possa esistere qualcosa al di fuori della nave risulta inconcepibile ai più.

Tu non sai bene a cosa credere, sai solo che vorresti abbandonare quel luogo angusto.

Mentre Nikita sproloquia, tra la montagna di rifiuti che scorre sul nastro trasportatore passa uno dei tanti cadaveri destinati al Convertitore, sul quale scorgi tre oggetti che attirano la tua attenzione.

Vorresti prenderli tutti, ma il nastro scorre così veloce che ne riesci a salvare solo uno dalle fiamme del Convertitore:

Se raccogli il *tesserino identificativo*, vai al **6**

Se raccogli il *chip* elettronico, vai al **5**

Se raccogli il *taser*, vai al **25**

4

Riesci a prevalere su Markus grazie alla tua superiorità fisica. Mentre è privo di sensi lo perquisisci in cerca di qualcosa che possa tornarti utile per la tua scalata verso il Ponte di Comando. Gli prendi il *tesserino identificativo*.

Ti dirigi verso un ascensore situato in una zona isolata.

Vai al **22**

5

Nikita non si è accorta del tuo furto, intenta anche lei a raccogliere qualcosa.

Il *chip* che hai raccolto sembra far parte di un macchinario ben più grosso e complesso. La sigla che identifica a quale

macchinario appartiene è usurata e illeggibile, l'unica parte comprensibile è da dove proviene: Ponte di Comando.

Se possiedi l'attitudine per la *scienza*, vai al **19**

Altrimenti, vai al **36**

6

La tua mano è talmente rapida che Nikita non si accorge del furto. Anche lei sembra aver raccolto qualcosa che ha deciso di tenere per sé, ma la ignori.

Rimiri il *tesserino* che stringi tra le mani. Il codice identificativo è rovinato, non permettendo di risalire al suo proprietario originario, e noti con stupore che appartiene a un supervisore del Ponte 7, uno dei Ponti Superiori a cui solo gli ufficiali possono accedere. Con quello nelle tue mani intravedi finalmente il modo per abbandonare i Ponti Inferiori.

Nascondi il tesserino, quando ecco senti che qualcuno si sta avvicinando.

Vai al **7**

7

Si tratta di Markus, un amico di vecchia data che ha avuto più fortuna di te riuscendo a diventare un Controllore, un addetto alla sicurezza della nave. Tra le sue mansioni non rientra la ronda di questo settore, ma ogni tanto scende al Convertitore per vedere cosa combini, dato che hai la tendenza a cacciarti nei guai da cui poi Markus prontamente provvede a cavartene fuori.

"Come va?" ti dice, "Ho saputo che hai tentato di nuovo il test. Se ti vedo ancora qui vuol dire che non è andata come speravi, o sbaglio?"

Se possiedi sia il *tesserino* sia *carisma*, vai al **13**

Altrimenti vai al **41**

8

Ti liberi dalla morsa di Markus. Entri nell'ascensore prima che gli altri Controllori possano raggiungerti e premi un tasto a caso per fuggire da lì.

L'ascensore inizia a salire, ma tutto d'un tratto si blocca e torna indietro.

Il codice di sicurezza in possesso dei Controllori gli permette di prendere il controllo dell'ascensore, come avrai fatto a dimenticartene?

Vai al **24**

9

Nel giro di due generazioni la disciplina a bordo della nave è svanita e con essa il suo scopo. La O'Neill senza un equipaggio in grado di governarla è solo un relitto che vaga senza meta nello sconfinato mare che è l'universo. I pochi superstiti non saranno mai in grado di raggiungere la Terra Promessa.

FINE

10

Ti avventi su di Markus, stai puntando al suo tesserino, se riuscissi a entrarne in possesso potresti finalmente accedere ai Ponti Superiori della nave. Ma Markus non si lascia sopraffare tanto facilmente.

Se vuoi sfruttare la tua *forza*, vai al **4**

Se possiedi il *taser* e vuoi sparare, vai al **11**

11

Mentre lottate metti mano al taser. Miri e... spari. Ma la tua poca dimestichezza con le armi ti fa mancare il bersaglio e Markus è sopra di te ancora una volta.

Se lotti sfruttando la tua *forza*, vai al **4**

Altrimenti vai al **24**

12

Riesci a sbloccare il portellone e a varcarlo. Si chiude alle tue spalle prima che i Controllori riescano a raggiungerti. Sei in un altro ascensore, ma in questo non vi sono comandi e senza che tu faccia niente si avvia.

Man mano che l'ascensore prosegue il suo viaggio hai la sensazione che la terra ti venga a mancare sotto i piedi, ed effettivamente stai fluttuando. Un senso di vuoto ti afferra lo stomaco e ti fa girare la testa fino a farti perdere i sensi.

Vai al **39**

13

"Sbagli", dici mostrandogli il *tesserino*. "Ho appena ricevuto tesserino e mansione nuovi, ma non so come fare per accedere ai Ponti Superiori."

"Oh, ma è fantastico. Ti mostro io come si fa, devo giusto tornare al lavoro."

Ti scambi uno sguardo loquace con Nikita, che comprende subito la situazione e mantiene il silenzio.

Markus ti scorta fino all'ascensore, unico modo per potersi spostare tra vari ponti della O'Neill.

"Inserisci qui il tesserino", fai come ti dice e sullo schermo appaiono codice, mansione e a quali ponti ti è concesso accedere.

"Vedo che sei diventato un supervisore del Ponte 7, congratulazioni."

Inserisce sul tastierino un codice di sicurezza di cui prendi nota mentalmente e lo segui dentro l'ascensore.

L'ascensore arriva al Ponte 7. "Io scendo qui. Tu?" dice Markus. Se decidi di seguire Markus, vai al **16**

Se prosegui la salita fino al Ponte 11, vai al **31**

14

"Che cosa ci fai qui? Non possiedi i permessi per accedere a questo Ponte!" ti intima Markus.

Vai al **37**

15

Provi a inserire sequenze casuali ma prima di riuscire a trovare quella giusta vieni raggiunto dai Controllori che in preda alla furia della battaglia ti massacrano fino a ucciderti.

FINE

16

Ti inoltri nel labirinto di corridoi che compongono il Ponte 7. Si tratta del ponte scientifico, qui vengono custoditi numerose capsule contenenti semi e campioni di DNA di cui ti domandi a cosa servano.

Markus sta discutendo con i colleghi e con un membro della divisione scientifica.

"Cosa succede?" chiede Markus.

"C'è stato lo smarrimento di un tesserino identificativo appartenente a un supervisore del Ponte 7."

Lo sguardo di Markus vaga riflessivo finché non si pianta su di te.

Se possiedi il *tesserino identificativo*, vai al **40**

Altrimenti vai al **14**

17

A lungo hai tentato di cambiare il corso della tua vita, ma alla fine hai dichiarato la resa. È stata una vita tranquilla, ma avresti voluto qualcosa di più. Il tuo viaggio non è ancora terminato, a breve giungeranno i Controllori per scortarti lungo il tuo ultimo viaggio al Convertitore: hai fatto parte dell'equipaggio per tutta la vita e ora entrerai a far parte della nave, alimentando i motori per un'ultima volta per coloro che verranno dopo di te.

FINE

18

"Questo colono lo ha ritrovato. Abbiamo fatto in fretta!", dice Markus ai colleghi.

Quando gli altri Controllori si allontanano Markus ti scorta nuovamente all'ascensore.

"Per questa volta ti ho voluto coprire le spalle. Un'altra volta potresti non avere la stessa fortuna."

Digita il codice per l'ascensore e ti rispedisce al Convertitore.

Ritorna al **2** per sostenere il *test attitudinale*.

19

Comprendi che si tratta di un tipo di *chip* impiegato nei circuiti per le comunicazioni a lunga distanza, ma non riesci ad afferrare

quale senso avrebbe un tale macchinario per comunicare sulla nave. Sai solo che quell'oggetto ha un grande valore. Lo riponi al sicuro in tasca quando senti qualcuno avvicinarsi. Vai al **7**

20

La violenza della folla erompe e si riversa su di te. Ti picchiano a sangue, ti rubano tutto ciò che possiedi e partono per la loro rivolta, mentre rimani esanime in quel luogo dove nessuno troverà mai il tuo corpo.

FINE

21

Hackerare il tastierino dell'ascensore e fargli credere di essere in possesso di un *tesserino* e codice di sicurezza è stato facile. Tuttavia, riesci ad avere accesso solo a una ristretta selezione dei Ponti della nave.

Se vuoi salire al Ponte 7, vai al **16**

Se vuoi salire al Ponte 11, vai al **31**

Se vuoi salire al Ponte di Comando, vai al **27**

22

Inserisci il *tesserino* nei comandi dell'ascensore e inizi a premere pulsanti nella speranza di indovinare il codice giusto fino e con un po' di fortuna le porte dell'ascensore si aprono. Una volta dentro si presenta un nuovo problema: per accedere ai Ponti Superiori è necessario un codice di sicurezza. Tenti ancora a caso ma ogni tentativo risulta inutile.

Mentre rifletti su cosa fare, ecco l'ascensore parte senza che tu faccia niente. Credi che sia stato un colpo di fortuna e non ti fai troppe domande.

Vai al **27**

23

Sono passati anni da quando sei il nuovo capitano. Non sai se raggiungerai la Terra Promessa, ma consapevole di questo prosegui il viaggio nella speranza che le future generazioni possano essere ripagate del sacrificio della generazione attuale.

FINE

24

Sei in arresto per aver violato il codice di condotta della O'Neill. Scontata la pena dovrai ripetere il test attitudinale per vedere se sei ancora un membro utile dell'equipaggio, in caso contrario la tua sorte non sarà favorevole.

Vai al **2**

25

Come avrà fatto quel *taser* a finire in quel posto? Gli unici membri dell'equipaggio a cui è consentito portare armi sono i Controllori.

Che quel cadavere appartenesse a un Controllore? C'entravano in qualche modo i Rinnegati di cui farneticava Nikita?

Se qualcuno ti trovasse con quell'arma addosso potresti passare dei guai seri, ma la sensazione di potere che ti trasmette stringere in mano quell'arma è troppo esaltante. Alla fine, decidi di tenerlo e nascondere. Noti che anche Nikita nasconde qualcosa

nelle sue tasche. Giusto in tempo, perché senti avvicinarsi qualcuno.

Vai al **7**

26

Adagi dolcemente Nikita mentre attorno a te la battaglia infuria. Osservi l'oggetto che ti ha lasciato con le sue ultime volontà: si tratta del *chip/tesserino* (**prendi un solo oggetto che non possiedi**) che pensavi fosse andato perduto per sempre nel Convertitore.

Il tuo sguardo si posa sul portellone che conduce al Ponte di Comando.

Vai al **43**

27

L'ascensore risale rapido i numerosi ponti della nave, ma appena arrivi al Ponte 7 si arresta di colpo. La luce si spegne e la pulsantiera non risponde più ai tuoi comandi. Qualcun altro ne ha preso il controllo. Fuori dalla porta senti un vociare e intuisce che si tratta di altri Controllori. Devono aver rilevato delle anomalie a causa del tuo armeggiare con l'ascensore. Sembra che la prigionia ti aspetti, ma dall'alto scende una luce. Il portellone di emergenza è stato aperto e due figure malconce ti osservano e ti tendono una mano.

"Sbrigati, se non vuoi che quelli ti arrestino."

Accetti il loro aiuto, vai al **28**

28

Segui i tuoi salvatori attraverso le intercapedini della nave accovacciati nella semioscurità, finché giungete in uno spazio più ampio che ti permette di stare in piedi. Ti ci vuole qualche momento perché gli occhi si abituino e ti renda conto che sei in presenza di un'intera folla che ti osserva. Tra di loro c'è anche Nikita.

Una donna viene verso di te.

“Noi siamo i Rinnegati”, ti dice, gli stessi di cui ti aveva parlato Nikita.

"A lungo abbiamo aspettato che giungesse questo momento. Le nostre forze sono pronte ad attaccare e deporre il tirannico capitano, ma il Ponte di Comando dove è sempre rifugiato è inespugnabile se non si possiede la chiave."

Capisci che si sta riferendo al modo in cui hai avuto accesso all'ascensore.

La folla pende dalle tue labbra, aspetta una risposta. Sosterrai la loro rivolta?

Se provi a placare gli animi, vai al **38**

Se ti unisci unirti alla rivolta, vai al **34**

29

Comprendi di non poter convincere i Rinnegati alla resa e con la tua abile parlantina allora gli inciti ancora di più, facendogli credere di appoggiare la loro causa.

Ti unisci alla rivolta e vai al **34**

30

Riuscite a sopraffare il Controllore, ma anche Nikita si accascia al suolo. Nella colluttazione è stata gravemente ferita come suggeriscono i suoi vestiti insanguinati.

"Mi dispiace non poter vedere lo stupore del capitano dipinto nei suoi occhi. Prendi, sarà più utile a te che a me", dice Nikita con il sorriso sulle labbra passandoti qualcosa mentre si spegne tra le tue braccia.

Vai al **26**

31

Fuori dall'ascensore ti ritrovi in un flusso di persone che ti trascina lungo quei corridoi labirintici e ti conduce nella sala mensa degli ufficiali.

L'ambiente non è il paradiso che Nikita ha provato a descriverti in tutti quegli anni ma di certo non è angusto come il Convertitore. Lungo le pareti vi sono grandi schermi neri costellati di puntini luminosi, solo in un secondo momento capisci che si tratta di vetrate che si affacciano all'esterno della nave. La sola idea che possa esistere un "esterno" della nave ti destabilizza.

Il posto pullula di Controllori e ufficiali. Per non destare sospetti prendi posto a tavola. Di fronte a te si siede un uomo dall'aria sciupata.

"La prima volta che lo vedi lascia sempre di stucco, vero?" ti dice.

Non sai cosa rispondergli.

"Lo spazio, dico. Riconosco lo sguardo di qualcuno che ha vissuto per tutta la vita nei Ponti Inferiori senza aver mai visto le stelle. Dicono che le stelle sono così lontane e la nave così piccola che è per questo che sembra ferma anche se in movimento. Tutte menzogne ovviamente, ecco perché c'è bisogno di un cambio al potere." Ti dice sogghignando. Capisci far parte dei Rinnegati di cui ti ha parlato Nikita.

Uno scalpiccio preannuncia l'arrivo di una folla armata che assalta la mensa.

Vai al **33**

32

Markus non si è accorto che lo stai seguendo. Ti nascondi e lo osservi mentre inserisce il suo tesserino e il codice di sicurezza per accedere ai Ponti Superiori della nave sul tastierino dell'ascensore. Ora sai cosa fare.

Ti dirigi verso un altro ascensore situato in una zona che sai essere isolata.

Non sembra esserci nessuno in vista. Inizi ad armeggiare con la pulsantiera dell'ascensore.

Se possiedi e vuoi usare il *tesserino*, vai al **22**

Se invece vuoi usare la tua attitudine per la *scienza*, vai al **21**

Altrimenti vai al **45**

33

La rivolta ha inizio. I Rinnegati riescono a dare filo da torcere a Controllori e ufficiali.

Mentre la battaglia infuria, intravedi tra le fila dei Rinnegati la tua amica Nikita in difficoltà che combatte contro un Controllore.

Se decidisci di andarla ad aiutare, vai al **30**

Se la ignori e sfrutti la confusione per dirigerti verso il Ponte di Comando, vai al **43**

34

I Rinnegati si dividono e assaltano i Ponti Superiori. Il gruppo di cui fai parte è diretto al Ponte 11.

Vai al **33**

35

"Capitano, lei mi chiede di compiere un atto di fede verso un ideale, mentre io le chiedo di avere fede nel suo equipaggio e nei suoi coloni. Se la vita su questa nave è l'unica conosceranno mai gli lasci almeno sceglie come viverla, il Grande Viaggio continuerà allo stesso modo, glielo assicuro."

Il capitano riflette sulle tue parole, poi dice: "Adesso sei tu il capitano, la decisione spetta a te."

Vai al **9**

36

Non hai alcuna idea a quale tipo di macchinario possa appartenere quel *chip*, ma il fatto che proviene dal Ponte di Comando lo rende di grande valore. Non sai bene cosa ne farai, ma per il momento lo riponi al sicuro.

Vai al **7**

37

Corri senza mai voltarti indietro. Senti dietro di te i passi dei tuoi inseguitori. Riesci a destreggiarti tra quei corridoi labirintici e finalmente arrivi all'ascensore, ma prima che tu possa varcame la soglia ti afferrano alle spalle. Si tratta di Markus, gli altri Controllori arriveranno a breve.

Se ti divincoli usando la tua *forza*, vai al **8**

Altrimenti vai al **24**

38

Sei al centro della folla di Rinnegati.

"Non siate precipitosi. Che possibilità avete di fare irruzione sul Ponte di Comando? Mettete a rischio la vostra vita senza avere una reale possibilità di riuscire nell'impresa", dici alla platea.

Ma quelle persone attendono da troppo tempo la loro rivalse, non demorderanno così facilmente.

Se sfrutti il tuo *carisma*, vai al **29**

Altrimenti vai al **20**

39

Quando riprendi i sensi sei legato a una sedia con una cintura di sicurezza che ti impedisce di fluttuare in modo incontrollato.

Un cielo stellato ti si para dinanzi. L'idea che quelle migliaia di puntini luminosi siano in realtà a grandissima distanza nello sconfinato vuoto siderale risulta ancora molto astratto.

"Bello spettacolo, non è vero? Anche io la prima volta non credevo ai miei occhi" dice la voce di un uomo che fluttuando entra nel tuo campo visivo. È molto anziano e dall'uniforme che indossa capisci che si tratta del capitano della O'Neill.

"Che posto è questo?" domandi.

"Siamo sul Ponte di Comando, nello specifico al belvedere del capitano, ti ho fatto portare qui per parlarti, ho pensato che la vista delle stelle avrebbe aiutato."

"Mi stava aspettando?"

Il capitano fa cenno di sì con la testa. "Aspettavo chiunque dei rivoltosi fosse stato in grado di giungere fin qui. Se il malessere da assenza di gravità ti è passato puoi slegare la cintura e seguirmi, voglio mostrarti una cosa".

Ti sleghi e con una spintarella fluttui nella sua direzione. Vi dirigete verso una console di comandi.

"Devi sapere che quando la O'Neill ha iniziato il suo viaggio il ruolo di capitano veniva nominato dagli ufficiali. Non è durato molto. Dopo alcune generazioni i coloni della nave si

rivoltarono. Non vi erano più testimoni diretti della partenza dalla Terra e si insinuò l'idea che fosse tutto un complotto per soggiogarli. Nacque così l'idea che il Grande Viaggio e la Terra Promessa fossero concetti astratti e non un vero viaggio e una vera meta. La verità è che non concepivano l'idea di dover vivere solo in funzione di dare un futuro ai propri discendenti, un futuro e un pianeta che loro non avrebbero mai potuto vedere e ormai senza possibilità di fare ritorno sulla Terra. Così il capitano venne destituito e si costituì un nuovo comando. Le generazioni passarono e l'idea del Grande Viaggio assunse i connotati del mito. Ogni due o tre generazioni si scatena una nuova rivolta e un nuovo capitano viene posto in comando. Quindi è di questo che si tratta, è per questo che sei qui: un atto di fede."

Le parole del capitano ti confondono.

"I coloni desiderano una vita diversa, ma una volta divenuto capitano comprendi che la O'Neill e il suo equipaggio sono tutt'uno. Ha bisogno che ogni suo "ingranaggio" sia al suo posto per poter funzionare e conseguire il suo scopo: completare il Grande Viaggio."

Il capitano si toglie la giacca e te la poggia sulle spalle.

"Quale nuovo capitano della O'Neill compirai questo atto di fede?"

Se decidi di portare a termine il Grande Viaggio, vai al **23**

Se decidi di liberare i coloni dalla loro condizione di "ingranaggi", vai al **9**

Se possiedi sia attitudine per la *scienza* sia il *chip*, vai al **44**

Se sfrutti il tuo *carisma* per convincere il capitano, vai al **35**

Se sfrutti la tua *forza* per assalire il capitano, vai al **42**

"Mi mostreresti quel tesserino?"

Se glielo mostri, vai al **18**

Se ti rifiuti, vai al **37**

41

"Indovinato, non è andata", dici con aria abbattuta.

Mentre Markus ti parla la tua attenzione è rivolta al *tesserino* appuntato sulla sua divisa e un moto di invidia ti ribolle dentro.

"Purtroppo, non posso trattenermi. A quanto pare ci sono problemi al Ponte 7 che richiedono la mia attenzione", dice Markus e si allontana verso l'ascensore.

Se vuoi seguirlo di nascosto, vai al **32**

Se vuoi assalirlo per rubargli il *tesserino*, vai al **10**

42

Le parole del capitano non fanno altro alimentare il fuoco della tua ira nei confronti di quel sistema che ti ha imbrigliato per tutta la vita. Ti avventi su di lui ma nella lotta danneggiate i comandi. La nave non è più governabile.

Vai al **9**

43

Corri in modo forsennato verso il portellone che conduce al Ponte di Comando. Schivando colpi e scavalcando cadaveri, giungi di fronte al pannello che ne controlla l'apertura.

Un gruppo di Controllori ti ha adocchiato e sta caricando verso di te.

Se possiedi il *tesserino* o attitudine per la *scienza*, vai al **12**

Altrimenti vai al **15**

44

"Lei ha perso la fede capitano, non è vero?" gli dici.

Il capitano rimane interdetto.

"Ho ritrovato questo chip per le comunicazioni che stava per finire nel Convertitore. Per paura che la meta non esista ha preferito convincersi di avere ancora uno scopo e proseguire per sempre il Viaggio."

Il capitano ti guarda con sguardo colpevole.

Riposizioni il *chip* nel quadro comandi a cui appartiene.

"Alla fine, è solo un atto di fede..." dici.

Proprio in quel momento un segnale radio viene captato dal chip.

"Qui parla la nave Rama. Mi ricevete? A tutte le navi in ascolto, vi inviamo le coordinate del pianeta Eretz. Il Viaggio è finito.

Ripeto, il Viaggio è finito!"

FINE

45

Non hai modo di attivare i comandi dell'ascensore, unico modo per accedere ai Ponti Superiori.

Puoi solo sperare che in futuro si ripresenti un'occasione favorevole.

Vai al **2**