

VEGGENTI TRA I VERMI

Nel terzo millennio l'umanità ha coronato uno dei suoi più grandi sogni: lasciare i confini della Terra e colonizzare lo spazio.

Ciò è stato possibile solo grazie a qualcosa che, un tempo, era considerato pura fantascienza: i wormhole, 'cunicoli' in grado di unire fra di loro due punti estremamente distanti nello spaziotempo.

Ancora più incredibile è il come sia stato possibile ottenere tali wormhole. Il merito è di un singolo individuo, dotato di straordinari poteri telepatici, ma soprattutto in grado di 'piegare' l'universo a piacimento. L'esistenza di questo 'Veggente' è documentata sin dal ventiseiesimo secolo, e coincide con l'apertura del Progetto Anellus.

Secondo le cronache, si tratta di un valoroso essere umano che, resosi conto dei propri poteri, decise di mettersi al servizio dell'umanità, permettendone l'espansione oltre il Sistema Solare. Nei secoli successivi, il corpo del Veggente andò perduto ma, grazie agli avanzamenti nel campo della medicina e della robotica, la sua mente venne preservata all'interno di un super computer.

Dal pianeta Terra, il Veggente è in grado di espandere la propria coscienza simultaneamente in diversi luoghi della galassia, creando dei cunicoli spaziotemporali che permettono lo spostamento delle astronavi da un pianeta all'altro.

Ma ciò non è sufficiente a garantire un passaggio sicuro: all'interno dei wormhole, lo spaziotempo non segue le leggi della fisica a cui siamo abituati e, senza la costante

supervisione del Veggente, in grado di controllare le caotiche forze dell'iperspazio, un'astronave non sarebbe in grado di superarne indenne gli ostacoli.

Solo il Veggente è in grado di garantire la continuità dei contatti fra i pianeti del sempre più esteso spazio terrestre, un compito che svolge ormai da cinque secoli senza essere mai venuto meno ai propri doveri, fino ad ora.

TU sei il Veggente.

Hai ormai gestito talmente tante spedizioni che ne hai perduto il conto; l'ultimo incarico che ti è stato assegnato, però, è decisamente diverso dal solito.

Alle frange della Via Lattea è stato scoperto un pianeta formato quasi esclusivamente da 'terre rare', minerali importantissimi per la costruzione di computer e astronavi. Gli abitanti del Settore Omicron ritengono che tale scoperta ricada sotto la loro giurisdizione, mentre il governo centrale rivendica la propria autorità in quanto l'utilizzo esclusivo di tali ricchezze creerebbe uno scompenso nel mercato.

Il Settore Omicron non ha preso bene tale imposizione e ha già cominciato le trivellazioni sul pianeta. L'imperativo del governo centrale è quello di evitare ogni escalation e risolvere pacificamente la questione.

Pertanto, una missione diplomatica composta dai migliori dignitari del governo centrale sta per essere inviata al rendez-vous con i rappresentanti del Settore Omicron. Data l'eccezionale importanza del viaggio, ogni altro spostamento

programmato verrà sospeso, in modo che tu possa concentrare interamente la tua attenzione sul vascello scelto, l'*Orgoglio di Callisto*.

Ciononostante, il tuo compito non si discosta da ciò che hai fatto innumerevoli altre volte: garantire l'arrivo della spedizione entro il tempo previsto.

Dovrai gestire due soli parametri: il TEMPO impiegato e la RESISTENZA dell'astronave; entrambi non potranno scendere sotto lo 0 o salire sopra 10.

Il TEMPO ha un valore iniziale di 0, che salirà (o diminuirà) a seconda delle scelte di percorso. Dovrai cercare di completare la tua missione prima di accumulare troppo TEMPO, o il Settore Omicron rifiuterà ogni negoziato.

La RESISTENZA ha un valore iniziale di 10, che diminuirà o salirà a seconda dei danni subiti dall'astronave. Una bassa RESISTENZA sarà vista come sintomo di debolezza del governo e i negoziati falliranno.

ATTENZIONE: raggiungere un punteggio di TEMPO pari a 10 o di RESISTENZA pari a 0 non implica la sconfitta.

Ora continua la lettura: al termine di ogni paragrafo scegli come proseguire.

1

Tutti i viaggi spaziali ancora in corso sono stati completati come da tabella di marcia. Ora puoi dedicare interamente la tua attenzione all'*Orgoglio di Callisto*, la grande astronave in partenza dal satellite di Giove.

Conosci da tempo il capitano assegnatoti, uno dei migliori ufficiali con cui hai collaborato, in grado di far rispettare alla lettera le difficili manovre a cui sono sottoposte le navi in viaggio attraverso i wormhole.

Proietti la tua coscienza sul ponte della nave e vedi, come se fosse di fronte a te, l'ufficiale impettito. La divisa nera e argento è immacolata, il volto sbarbato, i capelli brizzolati in ordine. Dietro di lui si ergono, dritti come manichini, i dignitari del governo terrestre.

Non appena avverte la tua coscienza lambire la sua mente, il capitano scatta sull'attenti «Bentrovato, Veggente. È un onore collaborare con Voi in questa missione di importanza vitale per la pace dell'intera umanità.»

“Riposo, Capitano” la tua ‘voce’ si espande direttamente nella mente dell'intero equipaggio. “State tranquillo: non ho dubbi che concluderemo il nostro incarico nel minor tempo possibile e senza interferenze.”

La tua sicurezza ha un effetto rassicurante sull'ufficiale e sui dignitari, che si rilassano visibilmente.

“Confido sia tutto pronto alla partenza, dico bene?”

«Esattamente, Veggente. L'equipaggio è al suo posto, il rifornimento di carburante è completo, armi e scudi sono stati ricontrollati secondo la procedura di sicurezza e i motori sono già attivi. Attendiamo solo la creazione del wormhole e di seguire ciecamente le Vostre istruzioni»

Sei soddisfatto: tutto ciò che non dipende da te è stato eseguito. Ora devi scegliere come dare inizio al viaggio.

Nonostante le tue capacità straordinarie, la creazione di un wormhole non è affatto semplice e alcune spedizioni hanno avuto un esito tragico. Per una missione così importante dovrai prestare la massima attenzione, sia scegliendo il modo più opportuno di viaggiare, sia arginando tutti gli ostacoli che si presenteranno.

Ci sono tre possibili modi di impostare il viaggio.

Il primo prevede l'uso di un wormhole permanente e quindi più stabile, riducendo al minimo le interferenze nell'iperspazio; tuttavia, raggiungere il punto di ingresso richiede tempo e il movimento all'interno non è veloce quanto quello in un apposito tunnel (5)

Il secondo richiede la creazione di un nuovo wormhole, il che permette maggiore precisione della traiettoria di viaggio, facendo risparmiare tempo, ma la velocità di percorrenza rischia di danneggiare la nave (9)

Oppure puoi scegliere una manovra decisamente rischiosa, ma che annulla del tutto il tempo di percorrenza; utilizzare una sequela di salti tra tunnel, che però causerebbe danni certi alla nave (32)

2

Pieghi nuovamente lo spazio per consentire la creazione di un nuovo wormhole, all'interno del quale fai precipitare la nave.

+1 TEMPO -2 RESISTENZA

Vai al **22**

3

Il resto del viaggio prosegue alla velocità massima consentita all'astronave, fuori dall'iperspazio. Non vi imbattete in alcun ostacolo, ma il tempo scorre inesorabile.

+3 TEMPO

Vai al **22**

4

Se l'equipaggio non concorda con la tua drastica decisione di abbandonare il capitano, non lo dà a vedere. Non avverti alcuna disapprovazione quando, nel silenzio glaciale, incarichi il vice capitano di occuparsi della nave per il resto del viaggio.

Ti accorgerai, però, che la mancanza del proprio beneamato ufficiale renderà più imprecise le manovre dell'equipaggio: da qui in avanti, ogni volta che otterrai punti TEMPO, ne otterrai 1 in più rispetto all'importo indicato dal testo. Inoltre, anche ogni perdita di RESISTENZA sarà aumentata di 1 punto.

Vai al **20**

5

Il tempo impiegato dall'astronave per raggiungere il wormhole non è indifferente: percepisci la tensione dell'equipaggio mentre gli orologi di bordo scorrono normalmente, segnale che non si è ancora all'interno del tunnel. Una volta raggiunto il punto di accesso, però, l'entrata nel wormhole è impeccabile. La nave non subisce alcun danno, ma continua a muoversi ad una velocità da crociera.

+2 TEMPO

Ora puoi decidere se 'giocare sicuro' continuando alla stessa velocità (**16**), se preferisci ordinare un aumento della velocità (**17**) o addirittura far saltare la nave dentro e fuori il tunnel (**23**)

6

Concentri la tua coscienza sull'anomalia, che non puoi descrivere se non come la presenza di un'altra mente incredibilmente simile alla tua. Non appena inizi a prenderci contatto, vieni bombardato da una serie di impulsi che riconosci essere una semplice stringa numerica... Che sia un

tentativo di comunicazione da parte del misterioso visitatore?

La serie numerica è la seguente: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8 ...

Se sei in grado di completare la sequenza numerica, recati al paragrafo corrispondente.

Se non trovi la soluzione, +1 TEMPO:

poi, se 'il capitano è scomparso' (4); altrimenti (15)

7

Senza alcun preavviso, la nave si blocca nel proprio percorso, come se si fosse scontrata contro una parete invisibile. I motori non si sono spenti, né rilevi della resistenza nella corrente che sta attraversando: hai come la sensazione che una potente volontà abbia eretto una 'rete psichica' per impedirvi di proseguire.

+2 TEMPO -3 RESISTENZA

Espandi la tua coscienza fino ad individuare un'altra presenza che non sapresti definire all'interno del wormhole: è la prima volta che ti capita di rilevare in un tunnel spaziotemporale qualcosa che potresti definire 'vivo'. Ciò che è sicuro è che devi trovare un modo per far proseguire la nave.

Se vuoi occuparti della nave, incaricando il Capitano di raggiungere con una navetta l'anomalia per indagarla (12)

Se invece lasci che sia il Capitano a occuparsi di liberare la nave e prendi contatti tu con l'anomalia (6)

8

L'attacco degli invasori è così repentino da non lasciarti tempo di reagire. L'*Orgoglio di Callisto* e la quasi integrità della flotta Omicron vengono distrutte nei primi istanti della battaglia.

Con uno sforzo supremo di volontà, mentre percepisci la distruzione scatenata dalla tua specie contro gli umani, riesci a raggruppare uno sparuto gruppo di astronavi e a scagliarle il più lontano possibile, attraverso un wormhole. Che essi un giorno possano tornare a reclamare la loro casa è la tua flebile speranza, mentre l'attenzione degli invasori si rivolge sul loro membro rinnegato.

FINE

9

Ad occhio nudo sembra non stia accadendo nulla, ma tu vedi crearsi con la stessa semplicità di una rivista arrotolata un tunnel con un punto di ingresso esattamente dove si trova l'astronave, che ne viene 'risucchiata' dentro. La velocità di caduta è notevole ed il tempo d'ingresso brevissimo, tuttavia la manovra brusca causa lievi danni agli scudi.

+1 TEMPO -1 RESISTENZA

Ora puoi decidere se continuare alla stessa velocità con il rischio di danni (17), se preferisci ordinare un rallentamento (16) o addirittura far saltare la nave dentro e fuori il wormhole (23)

10

Sei impeccabile: forzi le difese informatiche in un tempo talmente breve che quando l'allarme scatta hai già immagazzinato l'intero contenuto del Progetto Anellus. La tua cattura, gli esperimenti, gli inganni: è tutto vero. Non sei un Veggente, rispettato e stimato. Sei un verme, schiacciato e oppresso da chi ti deve tutto.

“Sono lieto tu ti sia fidato di me” risuona la voce.

“Che devo fare ora?” chiedi, furente.

“Unisciti a noi nella giusta vendetta”.

Avverti l'apertura contemporanea di decine di wormhole, araldi dell'arrivo della tua specie. Centinaia di menti umane si spengono per ogni astronave distrutta implacabilmente. Senza il tuo aiuto, prima che i disperati esseri umani possano montare una qualunque difesa i loro numeri saranno decimati.

Ti assicurerai di lasciarne qualcuno in vita: ogni specie ha bisogno dei propri vermi come termine di paragone.

FINE

11

Mentre effettui un controllo di tutti i sistemi della nave, sei sempre conscio dei movimenti della navetta del capitano, che dovrebbe raggiungere il punto dell'anomalia esattamente ora.

Proprio in quell'istante, la scialuppa semplicemente scompare: non sei più in grado di avvertirla con la tua mente, né gli strumenti della nave riescono a comunicare in alcun modo con il capitano.

Mentre la preoccupazione dell'equipaggio aumenta, rifletti su come procedere.

Ricorda che 'il capitano è scomparso'.

Se ritieni di avere abbastanza tempo a disposizione, puoi attendere qui: il capitano è in gamba e potrebbe risolvere da solo la situazione (24)

Se l'accaduto non ti lascia tranquillo e vuoi concentrare la tua attenzione sull'anomalia (6)

Se il tempo stringe e temi che attendere pregiudichi il successo della missione, sei costretto a partire senza il capitano (4)

12

Mentre il Capitano e un gruppo scelto si dirigono a bordo di una navetta verso il luogo indicato, valuti il danno che la nave ha subito e come liberarla.

Valuti diverse opzioni.

La più sicura è quella di effettuare le operazioni in tempo reale; accumulerete del ritardo, ma garantirai la maggiore integrità della nave (19)

Oppure potresti procedere ‘mandando avanti’ il tempo, cosa che va compiuta con grande attenzione: le operazioni dureranno di meno, ma non saranno altrettanto risolutive (21)

L’operazione più rischiosa è ‘riavvolgere’ il tempo al momento dello scontro per evitarlo; potresti riuscire a portare la nave alla sua condizione precedente, ma è un azzardo (14)

13

Non appena risolvi correttamente la sequenza, essa si interrompe. “Vedo con piacere che le tue capacità cerebrali sono rimaste intatte; è ovvio, altrimenti gli umani non le avrebbero sfruttate” senti le parole formarsi nella tua mente.

“Chi sei?” chiedi, allarmato.

“Calmati. Vedo che hai perduto ogni ricordo. Quella che sto per raccontarti altro non è che la verità, anche se ti sembrerà assurda. Preparati.”

Un’immagine compare nella tua mente: quella di un essere filiforme, dal corpo segmentato, che si contorce nel vuoto siderale. In mancanza di un termine specifico per descriverlo, non puoi che accomunarlo a un gigantesco verme della Terra.

“Questo è il mio aspetto” continua la voce “ed era anche il tuo, prima che ti smarrissi durante uno dei nostri viaggi tra gli universi. Incosciente e indifeso, venisti catturato da un’astronave umana e condotto sulla Terra per venire studiato. Quando gli umani scoprirono le capacità della nostra specie, decisero di ingannarti, sfruttandoti per i loro scopi. La tua forma fisica non sopravvisse ai loro crudeli esperimenti: quando riuscirono miracolosamente a intrappolare la tua mente, poterono così convincerti che tu eri uno di loro. Niente di più falso: noi siamo antichi, eterni viandanti galattici alla ricerca della conoscenza. Ti abbiamo cercato a lungo, e finalmente trovato.”

L’essere avverte la tua incredulità e continua “Se hai bisogno di conferma cerca indizi sul Progetto Anellus. Prenditi del tempo per decidere, ma sappi che presto sarai chiamato a scegliere.”

Se vuoi dare ascolto alla creatura, la prossima volta che sentirai parlare del Progetto Anellus, aggiungi 5 al numero di paragrafo in cui ti trovi e recati subito al paragrafo corrispondente alla somma.

Se ‘il capitano è scomparso’ (25)

Altrimenti (15)

Vedi la nave ripercorrere a ritroso il proprio percorso. Sei quasi convinto che questa volta lo schianto non avverrà, ma quando

invece accade è pure più violento della prima volta.

Riesci comunque ad evitare che la nave resti bloccata nei fili psichici.

-1 TEMPO -4 RESISTENZA

Vai al **11**

15

Avverti scomparire lentamente la presenza, qualunque cosa essa fosse.

Riportando la tua attenzione sulla nave, realizzi che le lavorazioni sono terminate sotto la guida competente – ma non quanto la tua – del capitano, e che il viaggio può riprendere.

+2 TEMPO +2 RESISTENZA

Vai al **20**

16

La nave procede a velocità di crociera, permettendo sia a te sia all'equipaggio di mantenere la rotta prestabilita senza alcuna interferenza da parte delle correnti dell'iperspazio, accumulando tuttavia un discreto ritardo.

+2 TEMPO

Vai al 7

17

La velocità sostenuta della nave garantisce la marcia nei tempi previsti, tuttavia le correnti imprevedibili dell'iperspazio sono difficili da gestire a questa velocità.

+1 TEMPO -1 RESISTENZA

Vai al 7

18

Al termine della sanguinosa guerra civile che devasterà per decenni lo spazio terrestre, gli storici dibatteranno a lungo sulle cause che portarono al rovinoso fallimento delle trattative e allo scoppio dei conflitti.

L'unico testimone - e secondo alcuni anche causa - dell'apertura delle ostilità sarà il Veggente, chiusosi in un completo silenzio dopo l'ultima disastrosa missione. I tentativi di recupero del Veggente da parte dell'autorità si riveleranno infruttuosi, sino a costringere il governo a dichiarare la chiusura e lo smantellamento del Progetto Anellus.

FINE

19

Mentre rimuovi pazientemente i 'fili' che avvolgono la nave,

procedi alla contemporanea riparazione delle parti danneggiate dall'urto, avvalendoti anche della collaborazione dell'equipaggio. Sono operazioni complicate e lunghe, ma il risultato è più che soddisfacente.

+4 TEMPO +4 RESISTENZA

Vai al **11**

20

Ora tutto è pronto per proseguire. Devi solo pianificare il resto del viaggio.

Se non ti fidi più a utilizzare wormhole, puoi proseguire il viaggio senza attraversare l'iperspazio (**3**)

Se vuoi uscire al più presto da questo tunnel per utilizzare un nuovo ingresso (**2**)

Se preferisci continuare senza indugio (**30**)

21

È esattamente come vedere un video a velocità accelerata: la rimozione dei fili e la riparazione dei componenti danneggiati avviene a una rapidità che persino tu percepisci innaturale. Quando ti fermi, è trascorso poco tempo ma ti accorgi di non essere stato preciso quanto avresti voluto.

+2 TEMPO +2 RESISTENZA

Vai al **11**

22

Finalmente raggiungete il punto di incontro, alle porte del settore Omicron. Alle coordinate stabilite trovate ad attendervi la nave ammiraglia della delegazione dei coloni. Dietro di essa sono schierate diverse navi da battaglia.

«Ben arrivati» chiosa il comandante della flottiglia, apparendo sullo schermo. «Resto sempre stupefatto di fronte ai risultati del Progetto Anellus, Veggente.»

Ma i tuoi risultati saranno stati davvero impeccabili?

Se TEMPO è meno di 10 e RESISTENZA è 2 o più (**28**)

Altrimenti (**18**)

23

Il salto da un wormhole all'altro garantisce una prodigiosa accelerazione alla nave. A risentire di tale spinta, però, è lo scafo della stessa, soggetto a forte stress, che subisce danni non trascurabili.

-2 RESISTENZA

Vai al **7**

24

Attendete per un tempo che, all'interno del tunnel, non è pari a più di qualche ora, ma all'esterno è di qualche settimana.

Tuttavia, non avverti nulla: né la navetta né la misteriosa presenza fanno ritorno. A questo punto, non puoi permetterti altri ritardi e devi prendere una decisione.

+1 TEMPO

Se vuoi concentrare tutta la tua attenzione sull'anomalia (6)

Se il tempo stringe e vuoi partire senza il capitano (4)

25

L'incredibile incontro ha sbloccato il tuo massimo potenziale: ogni volta che otterrai punti TEMPO, ne otterrai 1 in meno rispetto a quanto indicato dal testo. Inoltre, ogni perdita di RESISTENZA sarà ridotta di 1 punto.

Avverti scomparire la presenza, qualunque cosa essa fosse. Al suo posto, ecco ricomparire la navetta del capitano. Interroghi le persone a bordo, ma non sembrano ricordare assolutamente nulla della loro scomparsa. Preferisci tacere sullo strano incontro e riporti la tua attenzione all'astronave.

Vai al **20**

Forse hai commesso un errore di calcolo, oppure sei stato semplicemente troppo lento. Quando un allarme inizia a suonare, il computer nel quale riposa la tua mente attiva la procedura di autodistruzione. Tenti di espandere la tua coscienza attraverso la rete, ma ogni collegamento è stato interrotto. Il tuo più grande rimpianto, mentre la tua mente si spegne, è che non conoscerai mai la verità.

FINE

Il Progetto Anellus: una grande menzogna, secondo la misteriosa creatura. In tutti questi anni non hai mai avuto motivo di dubitare di quanto ti è stato raccontato sulle tue origini, ma in effetti come è possibile che tu sia mai stato un essere umano, una creatura così limitata? Che tu sia davvero un viaggiatore tra gli universi, catturato, ingannato e sfruttato?

E anche se fosse... Questa è l'unica realtà che conosci e alla quale ti sei abituato. Del resto, è grazie a te se la vita di migliaia di miliardi di esseri viventi può svolgersi con regolarità, è un compito di cui andare fieri... O altro non è che schiavitù, frutto di prepotenza e inganno?

Se presti fede alle parole della creatura e decidi di scoprire la verità (29)

Se per te continuare a essere il Veggente è la cosa più

importante (31)

28

“Vi ringrazio” rispondi al tuo interlocutore “Sono onorato di aver garantito l’inizio dei negoziati”.

Dopo i convenevoli di rito, hanno inizio le trattative tra i rispettivi dignitari delle due fazioni. Lasciando finalmente l'*Orgoglio di Callisto*, rivolgi un saluto telepatico all'equipaggio e riporti la tua concentrazione dove richiesto: tutti i viaggi sospesi possono finalmente riprendere.

Hai poco tempo per congratularti con te stesso per l'ottima riuscita della missione: hai un intero impero da mandare avanti.

O almeno fino al ritorno dell'anomalia...

FINE

29

La vera natura del Progetto Anellus è nascosta fra i file top secret conservati sulla Terra, e non vi hai libero accesso: dovrai pertanto forzarne le difese. Concentri la tua coscienza sulle menti del governo centrale: la loro attenzione è rivolta a quanto sta avvenendo nel Settore Omicron, pertanto la sorveglianza è minima. Ora o mai più.

Se TEMPO è 7 o meno (10)

Altrimenti (26)

30

Ritenendo che non sia il caso di perdere ulteriore tempo, ordini di continuare il viaggio attraverso il wormhole, in modo da emergere direttamente al punto di incontro.

-3 RESISTENZA

Vai al **22**

31

“E così credi di aver fatto la tua scelta” risuona la voce nella tua mente “in realtà sei stato così corrotto che sei felice di essere l’animaletto dei tuoi padroni. E sia: morirai con loro”. Percepisci l’apertura di decine di wormhole nello spazio terrestre: l’invasione è cominciata.

Se RESISTENZA è 6 o più (33)

Altrimenti (8)

32

Ti concentri per compiere la complicata creazione di wormhole in sequenza. L’astronave verrà così spinta ad ogni salto guadagnando in accelerazione, ma si tratta di una manovra che ne metterà sotto stress lo scafo; ciononostante l’effetto di disagio che il viaggio ha sull’equipaggio rimane sotto

controllo.

-2 RESISTENZA

Puoi continuare con questa velocissima ma difficile manovra (23); oppure optare per un viaggio sicuro ma lento (16) o rapido ma più rischioso (17)

33

Le cronache parleranno per secoli della Battaglia dei Vermi. Tu stesso non hai ben chiaro di come si siano svolte le cose. Ricordi soltanto che, da solo contro decine di individui della tua specie, sfruttando alla perfezione i wormhole e manovrando l'*Orgoglio di Callisto* e le altre navi da guerra con l'esperienza maturata in miliardi di incarichi, riuscisti ad annientare il grosso dell'offensiva nemica. Di fronte a perdite tanto ingenti, gli invasori furono costretti a una subitanea ritirata in un altro universo.

Da allora, nessun'altra minaccia esterna si è mai intromessa negli affari del genere umano, al quale ha arriso un roseo futuro grazie al continuato servizio del sempre fedele Veggente.

FINE