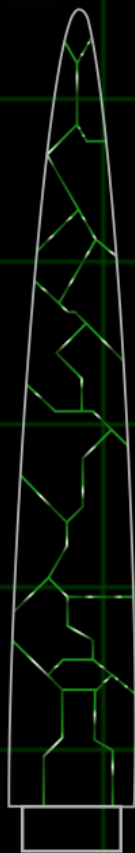
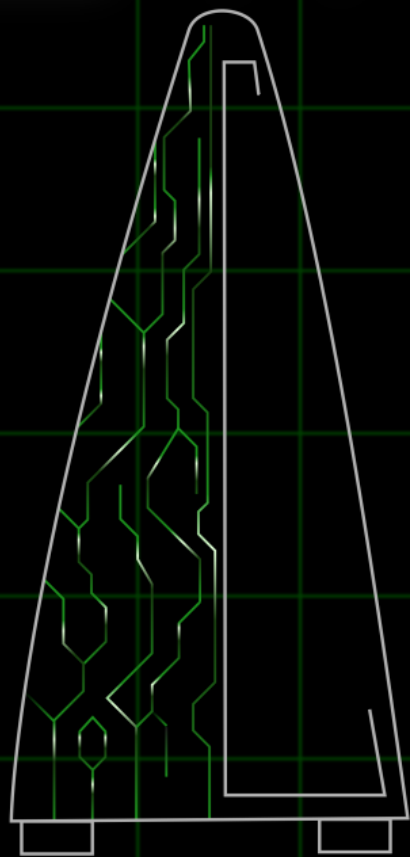
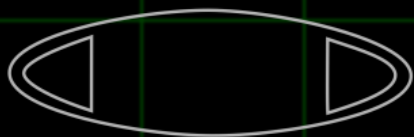


STAR



3



LIBROGIOCO

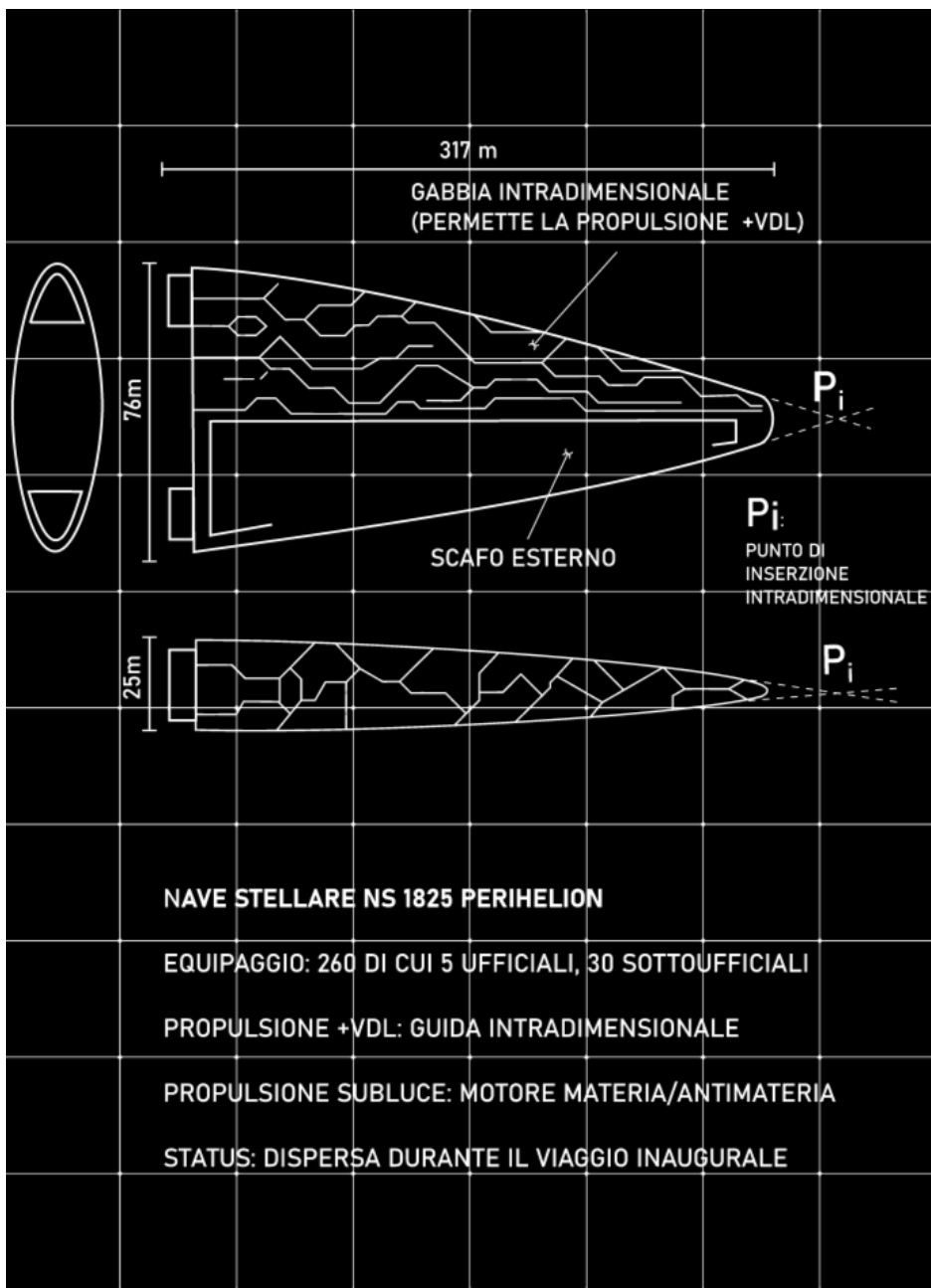


Fig. 1 – “La nave dispone di 3 punti struttura”

Introduzione

Sono mesi che la nave stellare Perihelion, prima nave +VDL della flotta, viaggia per tornare dai limiti della galassia, dove siete stati catapultati durante la missione inaugurale.

In quanto capitano, tu hai la responsabilità di decidere il percorso della nave, andando ai **paragrafi** scritti in grassetto delle *sezioni in corsivo*.

Nei paragrafi identificati da un **numero sottolineato**, puoi *consultare* il tuo primo ufficiale (aggiungi 100 al paragrafo) oppure l'ufficiale scientifico (aggiungi 200 al paragrafo). Se lo fai, ignora il testo del paragrafo di provenienza.

La tua nave dispone di 3 punti struttura. Tale valore potrebbe variare durante il viaggio; quando arriva a zero la nave è distrutta e dovrai ricominciare da capo. Puoi tenere traccia dei punti che ti rimangono contandoli sulle dita.

Con apprensione state per entrare in un wormhole che dovrebbe portarvi nel settore della Terra.

"Timoniere: rotta 278-135..."

...che ti porterà dritto al paragrafo 1

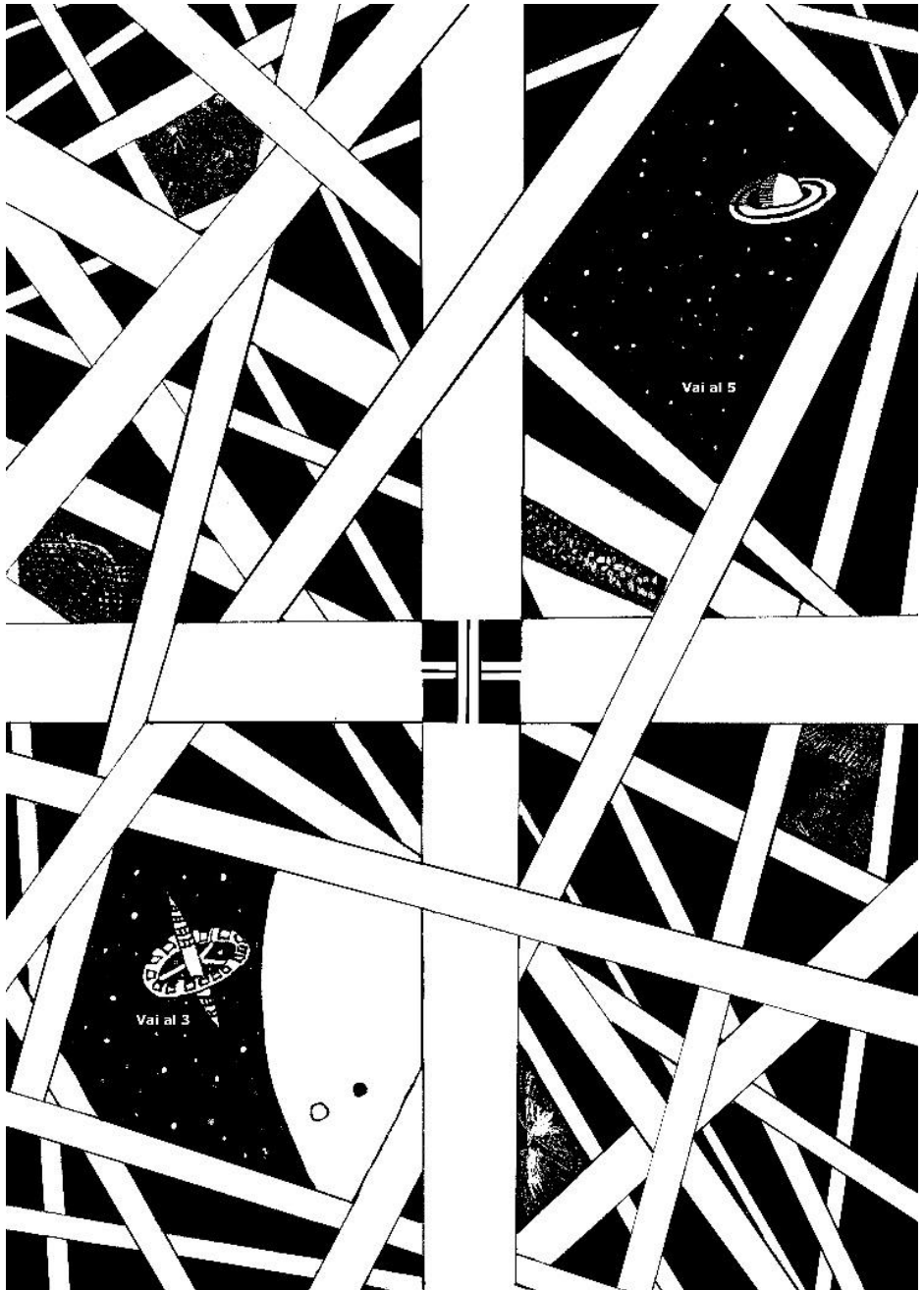


Fig. 2 – “Il computer fatica a convertire in immagini...”

1

AROO AROO AROO

”Allarme rosso, reattore al centoventi per cento, tutta l'energia ai deflettori.”

Il timoniere lotta per tenere la nave in asse col wormhole ed evitare i fasci di plasma bianco che ingombrano il non-spazio in cui siete entrati.

“Situazione, Saak.”, ordini.

La donna, ufficiale scientifico, impassibile come solo quelli della sua specie possono essere, enumera.

“Reattore oltre il limite. Potenza degli scudi in calo. Sollecitazione sul timone a livello critico. Rottura imminente.”

I motori soffrono per tenere in assetto la nave, il timone è sul punto di depolarizzarsi, la nave trema: devi uscire ora, prima di perdere il controllo di rotta.

Il computer della nave fatica a convertire in immagini i dati acquisiti dai sensori, ma in fig.2 ti puoi fare un'idea delle opzioni.

2

Combatti al meglio delle tue possibilità, ma la tua nave e il tuo equipaggio sono debilitati dal lungo viaggio.

Un colpo fatale penetra lo scafo e distrugge il reattore.

La tua avventura finisce qui...

3

Il timoniere inserisce le coordinate e la nave oltrepassa l'invisibile parete che porta allo spazio reale, le vibrazioni si smorzano e scompaiono: lo schermo mostra che siete nel sistema di una nana bruna.

Dalla quantità di stelle che vi circonda, deduci che siete in prossimità del nucleo galattico, ma la radiazione è troppo intensa e l'astrometria rileva a malapena una posizione approssimativa.

“In orbita al quarto pianeta c'è una base spaziale, potrebbe essere l'occasione per capire dove siamo.”

Fai rotta verso la base spaziale, al 26

4

Dai ordine di tornare indietro per aggirare l'ostacolo e trovare un'altra rotta verso la Terra.

Ma questo viaggio verrà raccontato, forse, in un'altra storia...

5

Il timoniere inserisce le coordinate e la nave oltrepassa l'invisibile parete che porta allo spazio reale.

Le vibrazioni si smorzano e scompaiono.

Dopo qualche giorno di navigazione, un veicolo vi intercetta materializzandosi a proravia.

Lo schermo mostra una sfera di metallo scarna di allestimenti e priva di propulsori.

Se tenti di contattare l'oggetto, vai al 18

Altrimenti la puoi ignorare al 22

6

Dai massima energia ai motori. La nave procede verso la barriera.

Cinque secondi...tre...uno...

Al contatto, la barriera si avvolge attorno alla nave riflettendo l'astronave miliardi di volte.

Poi tutto diventa nero...

Perdete i sensi e vi ritrovate al paragrafo 1

7

“Allarme Rosso. Energia agli emettitori Soliton.”

“Capitano, picco di energia nella base!”

Appena date energia alle armi, una tempesta di scariche tesla abbatte gli scudi e cancella dalla realtà intere sezioni di corazza.

Sottrai uno ai punti struttura della nave.

Decidi che non è il caso di un confronto di forza. Prima che sia troppo tardi ripieghi al 34

8

Senza darti tempo di reagire, la sonda si schianta sullo scafo con un boato che risuona per tutta la nave.

“Danni allo scafo minimi, tutti i sistemi sono operativi.”

Riprendete la navigazione al 31

9

Lo schermo mostra un sistema ternario di stelle di neutroni in rapido avvicinamento.

Le masse, di colore rosso scuro - quasi nere rispetto al bagliore della nebulosa che le ospita - orbitano a velocità impossibile attorno al loro centro di massa.

Il timoniere devia tutta l'energia per correggere la rotta e attraversare il sistema senza collidere con i corpi celesti, ma l'infernale forza di gravità spezza lo scafo dell'astronave come un guscio di noce.

La tua avventura finisce qui...

10

Dai l'ordine di abbordaggio.

La stazione si rivela una tomba in cui migliaia di sarcofagi sono allineati lungo oscure navate.

Il caposquadra si avvicina al loculo più vicino con l'analizzatore in mano.

"Rilevo deboli segnali energetici che provengono dalle strutture, suggerisco..."

L'immagine scompare. Ogni tentativo di ristabilire il collegamento è vano.

Dopo alcuni giorni di ricerche infruttuose, decidi che non ci sono speranze e riprendi la rotta al 34

Sottrai uno ai punti struttura della nave.

11

Dai ordine di abbassare gli scudi e le difese della base si spengono.

Vai al 10

12

Combatti al meglio delle possibilità: il tuo equipaggio sa che è in gioco la sopravvivenza e spingete la nave al limite.

Gli avversari sono molto tenaci ma infine si arrendono e scambiano il polverizzatore con un cessate il fuoco.

Fai installare il componente e scappate via prima che possano chiamare i rinforzi.

Sottrai uno ai punti struttura della nave a causa del combattimento.

Prosegui il viaggio al 28

13

Stazionare a una distanza di cinque km dal costruito, e aprite le comunicazioni.

Un messaggio registrato vi intima di disattivare armi e scudi prima di attaccare.

Minacciosi archi di energia verde baluginano fra le guglie del costruito.

Uno di questi saetta verso la nave, protetta dagli scudi.

“Archi tesla, un colpo di avvertimento”, suggerisce Striker, “Meglio esser cauti”.

Che si fa, capitano?

Ti allontani e riprendi la rotta al 34?

Attivi le armi e rispondi? Vai al 7

Disattivi gli scudi e vedi cosa succede: vai al 11

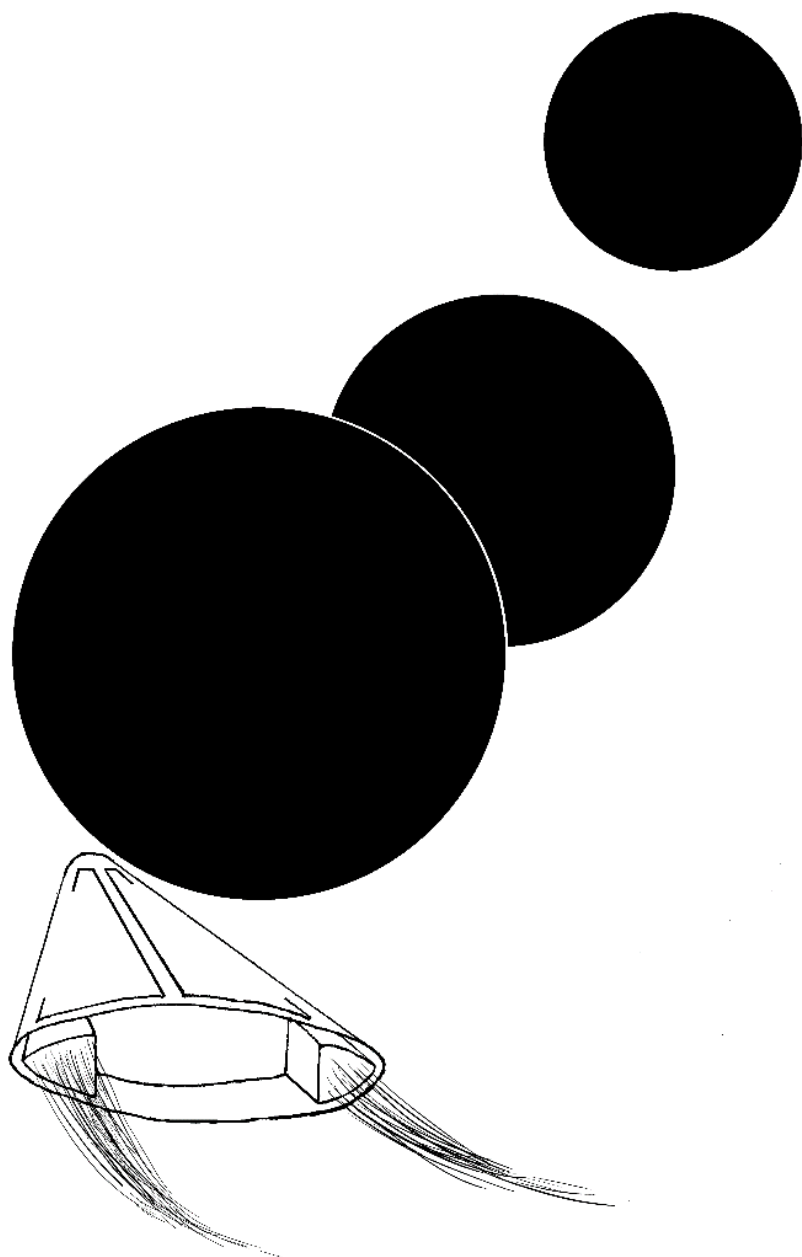


Fig.3 – “Il timoniere corregge la rotta”

15

L'ufficiale imposta la rotta e la nave dirige attraverso il plasma sempre più denso e caldo.

Ingenti livelli di radiazione rendono difficoltoso per la sala macchine adattare i deflettori.

Lo schermo trasmette un'immagine inconsueta: tre sfere scure orbitano fra di loro nella luce accecante della nebulosa.

Si tratta di stelle di neutroni.

Le forze di marea ti sollevano dalla sedia. Allacci le cinture.

“Pozzo gravitazionale a dritta di prora, siamo stati catturati! Impatto fra 25 secondi!”

Il timoniere corregge la rotta e finite al 9

16

È passata qualche ora e ancora attendi con ansia notizie sulla squadra di soccorso.

Dopo un giorno di ricerche, ti rassegni e decidi di ripartire.

Ricordati che d'ora in poi non potrai più consultare il primo ufficiale.

Dai l'ordine di continuare il viaggio, al 34

17

Una piccola delegazione diplomatica viene teletrasportata sul mercantile.

L'equipaggio è umanoide, di aspetto metallico, il corpo segnato da creste, spine e bozze molto pronunciate (e affilate).

La loro metà inferiore è amalgamata alle postazioni di comando.

Uno di loro si separa dalla postazione e si avvicina alla squadra.

L'immagine diventa confusa e mossa e la visuale piomba a livello del pavimento. L'ufficiale di cui hai la visuale si accascia a terra, gli alieni si avvicinano.

“Capitano, non riusciamo ad agganciare i nostri, il materiale dello scafo disturba la portante del teletrasporto.”

Dopo alcuni minuti, si apre un portello nell'astronave aliena e i corpi dell'equipaggio vengono espulsi in direzione della vostra nave.

Più tardi scoprirete che sono morti intossicati da radiazioni.
La sonda salta via.

*Sottrai uno ai punti struttura della nave.
Non puoi far altro che proseguire il viaggio al 29*

18

L'ufficiale alle comunicazioni contatta la nave su tutti i canali.

Per tutta risposta, l'oggetto si precipita verso di voi all'8

19

Una squadra della sezione ingegneria guidata da Saak si teletrasporta a bordo della nave cargo, e tu li segui in prima persona sullo schermo. L'interno del mercantile è illuminato di blu; i vostri ospiti si muovono strisciando sui loro enormi ventri.

Si rivelano professionali, e dopo i convenevoli (offrono alla squadra perfino un piacevole idromassaggio e del cibo) mostrano un fornito catalogo olografico.

L'ufficiale scientifico segnala che a magazzino dispongono di un polverizzatore nuovo di zecca, ma il prezzo, scopri, è alto.

I mercanti vogliono in cambio l'intero sistema di armamenti della nave oppure l'ufficiale scientifico, che godrà, ti assicurano, dello status di libero cittadino con pieni diritti.

Se decidi di acconsentire alla cessione delle armi, sottrai due ai punti struttura della nave e prosegui il viaggio al 28

Se lasci l'ufficiale scientifico, vai al 25

In alternativa, puoi richiamare a bordo la squadra e proseguire il viaggio al 35

20

Formi una delegazione e ti prepari ad accogliere gli ospiti.

L'essere si rivela essere un umanoide piuttosto tozzo, punteggiato di escrescenze affilate. La sua pelle è metallica, dorata. Gli occhi liquidi.

Alla vostra vista, l'alieno si accuccia proteggendosi con le braccia.

Ti avvicini per rassicurarlo sulle vostre intenzioni pacifiche, ma ti accorgi che non si sta proteggendo, bensì fondendo con il pavimento, scomparendovi!

Organizzi una squadra di ricerca e ordini di riprendere la navigazione per allontanarti da questo spazio pericoloso.

Vai al 31

21

Sfuggite al pozzo gravitazionale e vi lasciate alle spalle le stelle di neutroni grazie all'effetto fionda che accelera la nave fuori dalla nebulosa.

Striker, provato, lascia il timone.

Proseguite la navigazione al 36

22

Riprendi la navigazione, ma la sonda ti insegue

Vai all' 8

24

“Allarme rosso.”

Attivi le armi e attendi.

Infine la sonda si precipita verso di voi. A un tuo ordine l'oggetto viene vaporizzato.

Le conseguenze al 29

25

A malincuore, decidi che l'unica scelta possibile è abbandonare l'ufficiale scientifico.

Saak accetta razionalmente la scelta ritenendo che poter studiare per primo questa nuova civiltà sia un'opportunità.

Ricordati che non potrai più consultare l'ufficiale scientifico.

Vai al 28

26

Arrivate a portata di teletrasporto.

Lo schermo mostra una tortuosa architettura biomeccanica di un nero lubrico, arrossato della debole luce di un sole mai davvero nato.

“Squadra a bordo.”

Segui l’azione sullo schermo, dagli occhi del tenente. La struttura è buia e dormiente; trachee e cavità, processi e creste si susseguono interminabili. Infortuni troppo frequenti testimoniano la vostra estraneità all’architettura aliena.

Esausta, la squadra raggiunge una enorme cupola, come l'interno di un riccio di mare, la cui volta è nascosta dall'oscurità. Al centro, un grosso congegno né organico né meccanico punta in alto.

Hai un brutto presentimento.

Non vuoi arrischiare i tuoi uomini. Dai l'ordine di rientrare e prosegui il viaggio al 34

27

“Pace e tanta prosperità, stranieri!”

Il visore rimanda un'immagine di una razza vagamente umanoide, dalla pelle rossa e lucida, la testa bulbosa ed enormi occhi neri senza pupilla. Gli arti inferiori sono atrofizzati.

“Siamo Gli Xy^f!luh, del pianeta Bt<Upu^oth” (il traduttore automatico arranca un po' con i nomi propri, ma riesce in qualche modo a renderne il suono).

“Scusate se vi importuniamo: vi abbiamo visti comparire all'improvviso. Siamo mercanti e forse potremmo fare affari insieme.”

Se accetti di vedere la mercanzia vai al 19

Se invece non ti fidi cortesemente declina e tira dritto al 35

28

Ti lasci finalmente alle spalle questo settore insidioso e incroci verso il centro galattico.

Vai al 36

29

I sensori mostrano numerosi oggetti simili a quello appena affrontato comparire in prossimità.

Ritieni prudente riprendere il viaggio.

Imposti la rotta per il 36

30

La base spaziale è di un esotico metallo scuro. D'apparenza geometrica, i sensori restituiscono solo immagini di dettaglio. La sua geometria, nel complesso, è incomprensibile.

I sensori penetrano pochi metri, appena sufficienti ad individuare un'area per lo sbarco.

“Qui sala quattro. Teletrasporto riuscito.”

Segui la visuale del caposquadra in un dedalo di corridoi dai soffitti invisibili, piani inclinati laddove basterebbe uno scalino, fenditure che danno su spazi illimiti. Attorno a certi angoli, la luce curva in traiettorie bizzarre; ovunque graffiti incomprensibili.

Al cuore della struttura, la squadra trova un bassorilievo che la luce è riluttante ad illuminare.

Se decidi di non rischiare oltre, richiama gli uomini e riprendi la rotta al 34

Se ritieni che quei bassorilievi valgano il rischio, vai al 38

31

Riprendete la navigazione.

Dopo alcune ore, una serie di avarie ai sistemi obbliga a un arresto totale.

Da tutti i ponti arrivano segnalazioni di brecce nello scafo, causate da umanoidi metallici che asportano e divorano pezzi di nave.

Ordini alla sicurezza di contrastare la minaccia, ma è troppo tardi. Di lì a poco gli alieni arriveranno al supporto vitale e lo troveranno molto appetitoso.

La tua avventura termina qui...

32

Ritieni troppo pericoloso attraversare la nebulosa e opti per aggirarla. Dopo settimane di viaggio, un messaggio ti sveglia nel cuore del tuo turno di riposo.

Dalla sala macchine comunicano che la nave è in arresto perché si è rotto il “Polverizzatore +VDL”.

Mentre ti dirigi in plancia l'ufficiale alle comunicazioni annuncia la chiamata di una nave nelle vicinanze, che si qualifica come mercantile.

La ricevi sullo schermo al 27

33

“Teletrasporto di emergenza, allarme rosso.”

La squadra si smaterializza in un baluginio sotto gli occhi del capitano della nave mercantile, che è furibondo,

“Che succede? Pretendo una spiegazione!”

Nel tempo che le armi si carichino, Striker accusa il capitano dei mercanti.

“Voi siete pazzi! Tutte le navi Bt<Upu°thariane condividono la stessa impronta quantica, vi pentirete di questo tradimento!”

Fai cenno di tagliare la conversazione.

Il combattimento inizia. La tua nave sarà sufficientemente forte?

Se la tua nave ha ancora almeno due punti struttura, vai al 12

Altrimenti le cose si mettono male al 2

34

Da alcune settimane state viaggiando con la propulsione +VDL in una regione ad alta densità di materia ed energia.

Il signor Saak ti informa che la rotta impostata attraverserebbe una nebulosa emissiva, probabile residuo di una nova, che emette violente radiazioni X e gamma.

In alternativa, suggerisce, potreste circumnavigare il fenomeno.

“Alla via così”. Ed entrate nella nebulosa, al 15

“Circumnavighiamo”. Il che ti costringe a una deviazione al 32

35

“Nave mercantile: state alla larga. Non vogliamo avere a che fare con voi.”

Il vascello saluta e salta via, lasciandovi soli.

Tracci una rotta a velocità subluce in direzione di un sistema stellare relativamente vicino, alla ricerca degli elementi necessari per il componente di ricambio, confidando al peggio in un incontro con un altro mercantile meno sospetto.

Purtroppo, scoprirai di essere in una zona della galassia poco frequentata.

Senza propulsione +VDL, il viaggio per trovare il materiale per le riparazioni richiederà quindici anni, ma questa è un'altra storia...

36

La navigazione prosegue per settimane alla massima velocità.

Con meraviglia passate attraverso uno spazio densissimo di stelle antiche, e il timoniere è costretto a continue correzioni di rotta.

“ARRESTO TOTALE”. L'ordine è stato dato da Striker...

La nave si ferma.

Le sezioni non riportano nulla di anomalo.

Ordini di riprendere la navigazione al 6?

Decidi di tornare indietro al 4?

37

La nave trema e vibra come se dovesse spezzarsi.

Fai rotta verso una anonima finestra di realtà, incuneata fra uscite che danno su universi particolarmente minacciosi. Da una si protende perfino un tentacolo di oscurità che tenta di afferrarvi.

Un attimo dopo la nave si riversa nello spazio reale.

Siete immersi nella accecante nebulosa di materia che circonda l'uscita del wormhole.

“Signor Saak, posizione?”

“L'astrometria conferma che siamo nel settore terrestre.”

Grida di gioia erompono in plancia. Il settore comunicazioni trasmette un messaggio iperspaziale in ingresso.

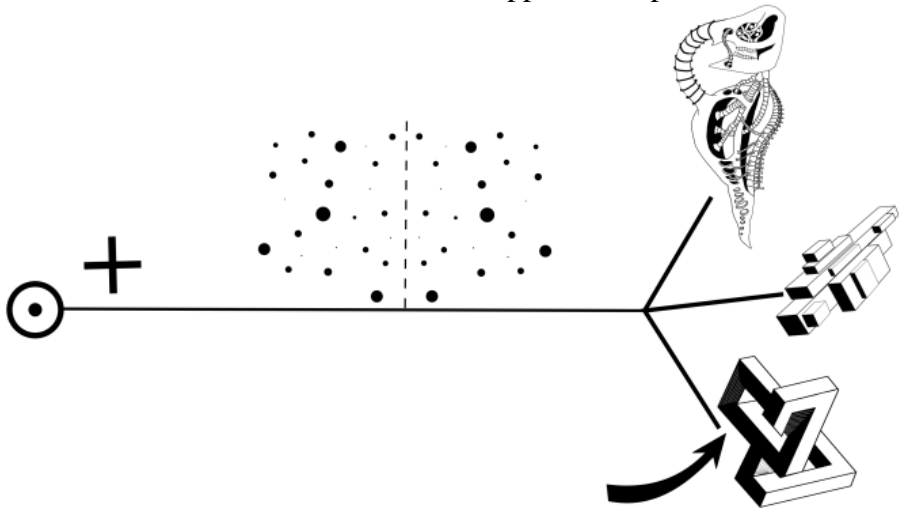
“Perihelion, qui Terra. Bentornati a casa!”

Ti rilassi e lasci al tuo primo ufficiale il comando della nave fino a casa.

...e quindi uscimmo a riveder le (nostre) stelle...

38

La luce della torcia si limita a sfiorare appena il criptico bassorilievo...



Teletrasporti indietro la squadra prima che accada qualcosa di terribile.

Riprendi la navigazione al 34

101

“Capitano. Il wormhole è un’entità erratica. Rischiamo di uscire in un universo parallelo.”

Mentre soppesi le parole del primo ufficiale, uno scossone ti riporta al presente.

La nave perde l'assetto, e vi ritrovate al 3

103

Consulti il primo ufficiale: “Cosa ne pensi, Ted?”

“Suggerisco la massima precauzione: la base potrebbe essere presidiata da un’intelligenza artificiale.”

Annuisci: “Allarme giallo”.

Cautamente imposti la rotta per la base al 13

105

“Capitano, l'aspetto di questa sonda ha qualcosa di strano. Non sembra avere propulsori o antenne, eppure ci ha intercettati.”

“E’ opaca ai sensori. Si direbbe frutto di una tecnologia superiore.

Raccomando cautela.”

Se tenti di contattare la sonda, vai al 18

Altrimenti la puoi ignorare al 22

In alternativa, puoi attivare le armi e vedere che succede 24

110

“Potremmo mandare una squadra di soccorso. Mi offro volontario: recuperare le coordinate astronomiche è di vitale importanza.”

Soppesi attentamente la proposta e infine prendi una decisione.

“Formi una squadra di ricognizione”. Striker esegue l'ordine al 16

“E’ troppo pericoloso. Timoniere, imposti la rotta per il 34”

115

AROO, AROO, AROO... l'allarme rosso ruggisce in plancia
Striker balza oltre la sua postazione e rileva l'ufficiale di rotta.

“Motori avanti tutta, energia di riserva al timone, spinta d'emergenza!”

AROO, AROO, AROO...

Gli smorzatori inerziali lottano per mantenere la gravità artificiale mentre la stella trascina a sé la nave.

“Detonare torpedini di dritta!”

BOOM!

La detonazione nella santa barbara spinge all'ultimo la nave oltre il margine della stella...

*Sottrai uno ai punti struttura della nave.
Proseguite il viaggio al 21*

119

“Capitano, trovo strano che una specie mai vista prima compaia all'improvviso e disponga di un componente fondamentale per la nostra navigazione.”

Striker si assenta per fare delle verifiche e dopo poco ritorna.

“Il componente danneggiato presenta una traccia quantica identica a quella della nave aliena. Sono stati loro ha sabotarci.”

Riapri le comunicazioni con la nave dei mercanti.

Quale sarà la tua prossima mossa?

Se decidi di cedere le armi, sottrai due ai punti struttura della nave e prosegui il viaggio al 28

Se lasci l'ufficiale scientifico, vai al 25

In alternativa, puoi richiamare a bordo la squadra e proseguire il viaggio al 35

Oppure puoi dare retta a Striker, combatterli e riprenderti ciò che è tuo, vai al 33

126

“Capitano, i sensori biometrici captano numerose forme di vita che convergono sulla squadra di ricognizione.”

“Ostili?”

Striker valuta i dati che arrivano alla sua postazione.

“A giudicare dal numero di arti, di mandibole, dalla velocità, direi di sì.”

“Tirateli fuori di lì!”

Dopo pochi secondi, arriva la conferma.

“Squadra di ricognizione salva in sala teletrasporto quattro”. Un moto di sollievo percorre la plancia

Il viaggio può ora riprendere al 34

136

Osservi Striker. È molto teso e guarda intensamente lo schermo. La fronte madida di sudore e la mascella serrata.

“Capitano, c'è qualcosa di strano. Guardi le stelle a prua e a poppa. Sono speculari.”

Adesso che lo noti anche tu hai l'ennesima riprova che Ted possiede un istinto incredibile.

“Capitano, l'astrometria conferma che a proravia si estende una barriera invisibile di una qualche natura: riflette perfettamente ogni forma di energia usiamo per sondarla.”

*“E di conseguenza anche la luce delle stelle alle nostre spalle”, pensi.
Torna al 36*

201

“Capitano. Stiamo viaggiando a velocità sconosciuta. Se restiamo in balia del wormhole, rischiamo uscire in un punto imprecisato della Via Lattea, se non oltre.”

“È il momento di uscire”.

*Se ritieni di essere in possesso delle coordinate corrette, questo è il momento di comunicarle alla Navigazione.
Altrimenti torna all' 1*

203

“Cosa ne pensa, signor Saak?”

“Approvo. Ma i sensori non riescono a penetrare la struttura: sembra costituita di una lega incredibilmente densa. È antica di milioni di anni. Non sappiamo cosa ci aspetta.”

Cautamente, vi portate a raggio di teletrasporto al 30

205

“Capitano, la stazione scientifica segnala che l'equipaggio è costituito da forme di vita basate sul silicio e sul titanio.”

Tentate di contattarle.

“La nave non sembra avere apparati di comunicazione compatibili con i nostri. Suggestisco un incontro...più personale”.

Teletrasporti una squadra nella loro sonda? Vai al 17

Oppure li teletrasporti sulla Perihelion? Li troverai in sala teletrasporto 20

In alternativa, puoi sempre ignorare la sonda al 22

210

“Capitano, forse possiamo tentare un teletrasporto di emergenza dando più energia al sistema.”

L'ufficiale scientifico prepara la manovra.

Dopo mezz'ora di fluttuazioni energetiche, dalla sala arriva il rapporto.

“L'equipaggio è stato tratto in salvo. Bobine di teletrasporto distrutte.”

Sottrai uno ai punti struttura della nave.

Vi preparate a ripartire, al 34

215

“Capitano, i sensori a medio raggio rivelano un sistema triplo di stelle di neutroni a proravia.”

AROO AROO AROO

“...raccomando di inviare una network di sonde scientifiche per mappare il gradiente gravitaz...”

AROO AROO AR-CRASH

La strategia di Saak sicuramente avrebbe portato eccellenti risultati, se nel frattempo non vi foste schiantati a 250000 km/s sulla superficie di una delle stelle.

Il tuo viaggio finisce qui, trasformato in materia esotica assieme a tutta l'astronave...

219

“Capitano, il singolo vale meno dei molti. Se lo ritiene necessario, resterò io con loro”

Torna al 19 e opera una scelta

Il signor Saak ha un'intuizione.

“Capitano, la cupola ricorda la forma della nostra sezione astrometrica. Squadra di ricognizione: riuscite a ripristinare l'energia?”

In breve tempo la squadra riattiva la struttura. Un caleidoscopio di luci e colori illumina la volta e delinea una mappa stellare che, pur lacunosa, suggerisce che il settore della Terra è nel quadrante galattico numero **14**.

Teletrasportate indietro la squadra e vi preparate a ripartire al 34

“Capitano, davanti a noi c'è una barriera di natura *senziente*. Reitera all'infinito un messaggio.”

“Stiamo cercando di decifrarlo...si direbbe lungo **ventitremila** caratteri.”

“**Ventitremila** caratteri?!?”

“Sì, capitano, distribuiti in un massimo di **23** pagine. A volte meno, ma mai di più.”

“Pagine, eh? Di che formato, signor Saak?”

“Non capisco la domanda, capitano.”

“Lasci perdere. In ogni caso, abbiamo poche opzioni.”

“Avanti tutta, attraverso la barriera!” vai al 6

“Invertiamo la rotta e cerchiamo un'altra strada!”, vai al 4