

Venti Solari

2220, l'anno del tuo 42° compleanno, un buon anno tutto sommato. Su Eridan-III, l'economia gira bene, soprattutto nell'ambito delle celle a super-condensatori, il tuo settore. Per festeggiare il florido periodo hai deciso di concederti un lusso che da troppo tempo ti negavi, quel piacere che hai sempre chiamato "il mio antidepressivo": una lunga navigazione in solitaria sul tuo clipper solare, un tipo di veliero cosmico con gigantesche vele solari in grado di sfruttare i venti stellari. I tuoi conoscenti, tutti desiderosi di possedere uno yacht a propulsione ionica, non capiscono la tua passione per la navigazione "naturale", ma Joseph, il tuo migliore amico dai tempi dell'accademia, la capisce...lui la capisce davvero!

Joseph ti ha sempre detto: "Arthur, tu sei un vero navigatore, gli altri, sono solo dei passeggeri..."

Impaziente di partire sei andato alla banchina dello spaziorporto dove ti aspettava la tua nave, l'Esperia (*scegli il modello*).

Argo: Scudi 2 - Manovrabilità 2

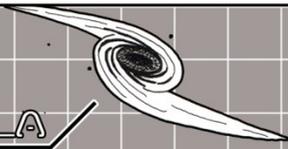
Goliath: Scudi 3 - Manovrabilità 1

Zefiro: Scudi 1 - Manovrabilità 3

Così sei partito, lasciandoti impegni e preoccupazioni alle spalle, per trascorrere tre settimane in solitudine nella vastità dello spazio. In quel luogo dove esisti solo tu, la tua nave e la natura silente del cosmo.

Dopo undici giorni, stringendo venti solari e navigando come gli antichi esploratori, è successo quello che l'Agenzia Cosmica reputava impossibile. Di fronte a te si è aperta Scilla, un'anomalia spaziale estremamente rara ed imprevedibile che ti ha risucchiato in un luogo sconosciuto. Vai all'**1**

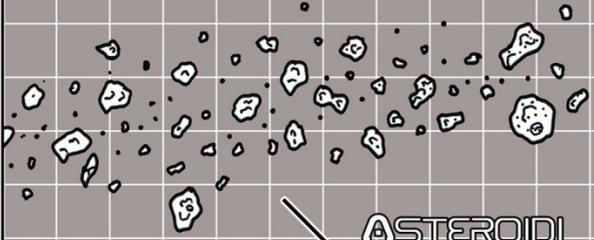
SCILLA



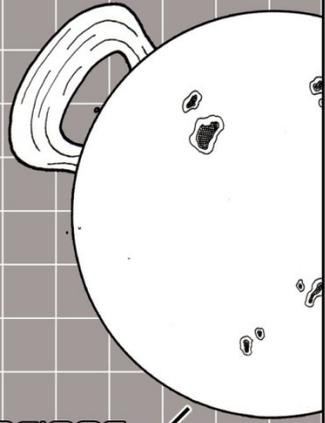
NEBULOSA



PIANETA VERDE

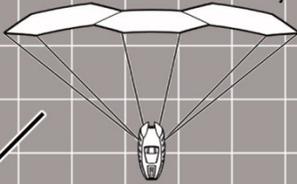


ASTEROIDI



NANA ARANCIONE

ESPERIA



1 - Sono ormai trascorse cinque settimane da quando sei stato risucchiato da Scilla ed in questo periodo hai avuto modo di studiare il luogo in cui ti trovi. Sembra una sorta di sistema stellare binario, ricco di corpi celesti minori. Ti sei reso conto che il tunnel si apre spesso in questo luogo, ma è impossibile stabilire dove. Quindi ti sei messo in orbita di sicurezza intorno alla stella principale in attesa del momento propizio per una fuga...ed ora è giunto quel momento!

Scilla si è aperta e si trova in un punto favorevole; comincia la tua corsa contro il tempo per varcarla prima che si richiuda.

Dispieghi la ciclopica vela solare e con il pieno vento stellare in poppa lasci l'orbita.

Consulta la mappa che ti sei preparato e scegli la via migliore.

Se vuoi andare a destra verso la seconda stella vai al **14**

Se vuoi andare a sinistra verso gli asteroidi vai al **16**

2 - Decidi di ritirare la vela per sicurezza. Guai se si sgonfiasse ed avvolgesse lo scafo! Viaggiando solo dell'inerzia guadagnata oltrepassi la nebulosa.

Se hai fatto la manovra di Clarke vai al **28**, altrimenti vai al **27**

3 - Lo sgonfiarsi di una vela con vento sfavorevole è una delle cose peggiori per un clipper solare. Impazzisci per un tempo che sembra eterno ed alla fine riesci a rimetterti in assetto, pregando di non aver perso la tua occasione. Vai al **27**

4 - Questa non è una nave, è una danzatrice! Con il vento della stella principale ancora teso manovri alla perfezione nel corridoio prestabilito e superi gli asteroidi. Vai al **9**

5 - Frammenti di roccia e ghiaccio iniziano a perforare la vela ed altri colpiscono la carlinga della nave. I tuoi scudi non sopportano gli urti. Raggiungerai Scilla in tempo, ma tu non ne godrai, sei morto per decompressione.

6 - Sganci la vela e per fortuna si allontana. Passi subito al controllo della rotta, ma ti rendi conto di non essere nella direzione giusta. Senza vela non puoi più manovrare ed avanzi impotente verso il tuo fallimento.

7 - Per andare verso il pianeta devi fare una manovra molto rapida e complessa.

Se hai manovrabilità di almeno 2 vai al **17**, altrimenti vai all'**11**

8 - Stringi verso la stella e ti rendi conto che forse hai esagerato. Le eruzioni solari sono talmente violente che il terrore ti pervade. Non dovevi sfidare la potenza del cosmo, ma ormai è troppo tardi.

Se hai scudi 3 vai al **19**, altrimenti vai al **24**

9 - Ci siamo, ti stai avvicinando al Pianeta Verde. Effettui mille controlli e correzioni per centrare il corridoio migliore per la fionda gravitazionale.

A questo punto hai due opzioni...

Passi in zona equatoriale, sfiorando gli anelli, per massimizzare la rotta. Vai al **22**

Ti tieni in zona di sicurezza lontano dagli anelli. Vai al **15**

10 - Appena ti addentri nel miscuglio di polveri e gas ti rendi conto che è più denso di quanto ti aspettassi. La vela si affloscia e rallenta, rischiando di avvolgere la nave.

Se hai manovrabilità di almeno 2 vai al **26**, altrimenti vai al **21**

11 - La tua nave non è abbastanza agile da permetterti di puntare verso il pianeta. Sbagli la rotta e manchi il bersaglio. Non raggiungerai mai Scilla in tempo, il tuo viaggio finisce qui!

12 - Alcuni piccoli frammenti di roccia e ghiaccio perforano la vela, ma niente di preoccupante. Senti gli urti di altre micro-meteorite sullo scafo, ma i tuoi scudi reggono. Termini la fionda e ti dirigi perfettamente in direzione di Scilla ad una velocità da record. Vai al **28**

13 - Hai sopravvalutato le capacità della tua nave. A metà del percorso non riesci a schivare un asteroide grosso come uno stadio da Hyperball, che distrugge te e il tuo sogno di fuga.

14 - Navigando con il vento in poppa ti avvicini alla seconda stella, una nana arancione che hai già notato sprigionare violente eruzioni. Sei indeciso su come approcciarla. Potresti tentare la famigerata manovra di Clarke, passando vicino per sfruttare una poderosa fionda gravitazionale e la forza del vento, ma rischi che i tuoi scudi non reggano.

Se lo fai vai all' **8** e segna che hai fatto la manovra di Clarke

Se preferisci passare in una zona di sicurezza vai al **20**

15 - La rotta che hai preso ti permette di affrontare la fionda in tutta sicurezza, ma ti proietta con un angolo troppo accentuato. Ti trovi in una brutta situazione. La vela solare tende a sgonfiarsi a causa del passaggio nel cono d'ombra del gigante e tu hai bisogno di cambiare subito rotta o mancherai Scilla.

Se hai manovrabilità di 3 vai al **18**, altrimenti vai al **3**

16 - Gli asteroidi si avvicinano, sono una marea e tu ci devi passare proprio in mezzo. Spremi il computer di bordo alla ricerca di una rotta ed alla fine la trovi. Non è semplice, anzi, ma se l'Esperia fa il suo dovere potresti farcela.

Se hai manovrabilità 3 vai al **4**, altrimenti vai al **13**

17 - La manovra è perfetta, degna di un esperto come te. L'Esperia risponde alla grande e punti verso la zona del Pianeta. Vai al **9**

18 - La tua Esperia è una gran nave, lo sapevi che la manovrabilità è più importante degli scudi. Nonostante la situazione riesci ad inclinare la vela per riguadagnare pressione e riprendi la rotta. Scilla è dritta davanti a te. Vai al **28**

19 - Ti viene quasi da baciare la plancia dell'Esperia quando ti rendi conto che gli scudi reggono. Il vento sulla vela è mostruoso e la fionda ti sta lanciando oltre le tue aspettative. Hai pochissimo tempo per decidere se manovrare per puntare verso il Pianeta Verde, per cercare una seconda fionda, o lasciarti spingere verso Scilla, attraversando la nebulosa.

Se ti dirigi verso il pianeta vai al **7**, se miri a Scilla vai al **25**

20 - Non vuoi rischiare, una stella non si prende alla leggera, ma anche a questa distanza ha una potenza spaventosa.

Se hai scudi 1 vai al **24**, altrimenti vai al **19**

21 - Tenti una manovra di emergenza, ma sei troppo lento. La vela ti avvolge e perdi ogni possibilità di governare. Il tuo viaggio termina con un fallimento condito d'umiliazione.

22 - Passando vicino agli anelli hai la rotta migliore. Ti ritrovi a guardare questo stano gigante gassoso chiedendoti di cosa sia composto per avere questo colore smeraldino, quando scatta un allarme. Corri alla plancia e noti una miriade di piccoli puntini sull'olo-schermo.

Se hai scudi di almeno 2 vai al **12**, altrimenti vai al **5**

23 - Non puoi permetterti di perdere la vela, cerchi di ritrarla e ce la fai. Viaggiando d'inerzia oltrepassi la nebulosa. Vai al **27**

24 - Hai sbagliato i tuoi calcoli. L'enorme energia della stella infrange i tuoi scudi uccidendoti all'istante. Nessuna piet  per chi sfida gli dei!

25 - Ti avvicini alla nebulosa, ma gli strumenti non riescono a dirti quanto sia densa. Puoi tenere la vela aperta e sperare che le polveri non la facciano sgonfiare, oppure chiuderla e contare sull'inerzia guadagnata.

Se la tieni aperta vai al **10**, altrimenti al **2**

26 - Sei in una situazione critica. Se la vela ti avvolge non potrai più manovrare, devi fare qualcosa. Se decidi di sganciare la vela, perdendola, vai al **6**, altrimenti vai al **23**

27 - Ci sei, tra mille peripezie ti avvicini a Scilla e preghi di fare in tempo. Controlli gli strumenti un'ultima volta e poi lanci un urlo soffocato. Ti viene quasi da piangere nel guardare impotente il tunnel che lentamente si chiude di fronte a te. Hai fatto del tuo meglio, ma non è bastato...

28 - Ormai i giochi sono fatti. Non hai più nessun sistema per aumentare ulteriormente la velocità, a parte il vento solare che continua a spingere il tuo clipper. Non ti resta che sperare che quel dannato tunnel non si chiuda prima del tuo arrivo. Mentre preghi che non accada, ti trovi a pensare che, dopo tutto quello che hai fatto, sarebbe proprio una meschinità del fato se accadesse. E non accade!

Ti infili nel varco ad una velocità pazzesca, che non avresti mai pensato di raggiungere con l'Esperia. Lanci un urlo e poi ridi...peccato che non ci siano quelli della Lega Navale per certificare l'impresa. Va beh, dici ad alta voce, il mio premio l'ho appena riscosso, sono libero! Compiaciuto consulti gli strumenti astrometrici alla ricerca della rotta verso casa...ma le stelle nel cielo non sono le tue...