

The background of the entire page is a solid blue color. Overlaid on this are various white line drawings of technical components, such as gears, brackets, and rectangular plates with holes, arranged in a scattered, overlapping pattern.

PARTE I:

BRIEFING STORICO-TECNICO

La storia del nostro passato su questo mondo risale fino ai documenti che narrano della nascita della civiltà, lungo un arco di tempo che spazia per 1300 anni. La natura cruda e selvaggia del pianeta Kharak [A1] favorì la nascita di miti e leggende, che parlavano di luoghi dove la semplice sopravvivenza non rappresentava una sfida così grande. La maggior parte di questi miti ricadeva nell'ambito della religione [A2]: fu solamente con l'avvento dell'Età della Ragione [A3] che i grandi avanzamenti nel campo della biologia e della chimica rivelarono una sconcertante diversità di fondo tra la nostra composizione biochimica e quella della maggior parte degli organismi viventi di Kharak. Ironicamente, fu proprio la nascita del Movimento Daiamide, al quale sono dovuti moltissimi avanzamenti nel campo delle scienze, a dare vita a una scuola filosofica che fece tornare di attualità le vecchie leggende sulle nostre origini, ora generalmente accettate con il nome di Teoria della XenoGenesis. Si scoprì presto che il nostro DNA è completamente diverso da quello di tutte le forme di vita organica di Kharak, con l'eccezione di alcuni batteri e di una singola specie di foraggiatori: fu inevitabile cominciare a prendere seriamente in considerazione l'idea di essere alieni nel mondo che chiamavamo casa. Una volta accettato questo fatto, molte nuove domande reclamarono una risposta.

KHARAK È UN PIANETA MOLTO VECCHIO (6,7 MILIARDI DI ANNI), ORMAI VICINO ALLA FINE DI QUALSIASI ATTIVITÀ GEOLOGICA: LA MAGGIOR PARTE DELLE ASPERITÀ DELLA SUA SUPERFICIE SONO STATE EROSE, E VASTI DESERTI NE RICOPRONO UNA BUONA PERCENTUALE, SENZA PERÒ TOCCARE LE REGIONI POLARI. LE ZONE DEI POLI SONO INFATTI PROTETTE DALL'AVANZARE DELLA SABBIA DAI TRE MARI DEL NORD E, A SUD, DAL GRANDE OCEANO MAJIIRIAN. LA TEMPERATURA INTORNO ALL'EQUATORE ARRIVA A SFIORARE IL PUNTO DI EBOLLIZIONE DELL'ACQUA, E LE POCHE FORME DI VITA PIÙ EVOLUTE DEI MICROBI CHE ABITANO QUESTA REGIONE, TRASCORRONO LA LORO VITA NELLE PROFONDITÀ DELLA SABBIA, OPPURE ENTRANO IN LETARGO DURANTE I MESI PIÙ CALDI DELL'ANNO. LE REGIONI POLARI, FORTUNATAMENTE, RAPPRESENTANO INVECE UN AMBIENTE IDEALE PER LA NOSTRA GENTE; PURTROPPO I TERRENI COLTIVABILI SONO LIMITATI E QUESTO FATTO, INSIEME ALLA SCARSITÀ DELLE RISORSE DISPONIBILI, NON HA MAI PERMESSO ALLA NOSTRA POPOLAZIONE DI SUPERARE I 300 MILIONI DI INDIVIDUI.

I PRIMI TEMPI DELLA STORIA DI KHARAK SONO SEGNATI DAI CONFITTI TRA I DIVERSI CLAN, SCATENATI DA DISPUTE TERRITORIALI O DI CARATTERE RELIGIOSO: QUESTO PERIODO RAGGIUNSE IL CULMINE NEL 520, QUANDO I DUE CLAN PIÙ POTENTI DEL NORD, I SHIDDIM E I GAALSIIEN, SI FRONTEGGIARONO PER UNA DIVERGENZA CIRCA I MOTIVI DELLA NOSTRA PRESENZA SU QUESTO MONDO. I SHIDDIM CREDEVANO CHE NOI FOSSIMO UN TEMPO UNA RAZZA DI SEMIDEI, STANZIATA NEL PARADISO, E CHE FOSSIMO STATI PUNITI DAGLI DEI PER LA NOSTRA SUPERBIA, VENENDO COSÌ CONFINATI SU QUESTO PIANETA. I GAALSIIEN VEDEVANO UN'ARROGANTE ERESIA IN QUESTA CONVINZIONE, IN QUANTO I LORO SACERDOTI SPIEGAVANO CHE NOI ERAVAMO STATI CREATI FIN DALL'INIZIO PER SOFFRIRE SULLA SUPERFICIE DI KHARAK, E NON POTEVAMO ASPIRARE A NULLA DI PIÙ. QUESTO IMMENSE CONFLITTO FINÌ PER COINVOLGERE ANCHE LA ZONA SUD DEL PIANETA: PIAN PIANO QUESTA DISPUTA TEOLOGICA, PER QUANTO INSIGNIFICANTE, DIEDE ORIGINE A UNA GUERRA NELLA GUERRA, GRANDE O PICCOLA, E QUESTO CLIMA DI TERRORRE REGNÒ SUL PIANETA PER CIRCA 300 ANNI, DURANTE I QUALI SI FORMARONO I FEUDI DEI VARI CLAN. SOLTANTO LA SCOPERTA DELLA GUIDESTONE RIPORTÒ LA PACE SU KHARAK.



Fig 1.1:
Il desertico pianeta Kharak,
visto dallo spazio.

TOR	LA MISSIONE SILUMIIN
810 CIRCA	1024 CIRCA

A3

A4

LE GUERRE DELL'ERESIA LASCIARONO LA NOSTRA GENTE SULL'ORLO DELL'ESTINZIONE, A CAUSA DELLA DISTRUZIONE DI RISORSE E INFRASTRUTTURE PERPETRATA NEL CORSO DEI TRE SECOLI DI CONFLITTO RELIGIOSO. NELL'810, CON TUTTE LE FAZIONI IN LOTTA ORMAI ESAUSTE E DIVORATE ALL'INTERNO DALL'ANARCHIA, UN PICCOLO CLAN DI TIIR, IL CLAN NABEL, RIUSCÌ A PREVALERE SUGLI ALTRI, ESSENDO STATO IL PRIMO A SVILUPPARE DEGLI ESPLOSIVI CHIMICI, CHE GLI GARANTIRONO UNA SERIE DI VITTORIE SCHIACCIANTI CONTRO GLI ESERCITI RIVALI. GLI UOMINI DI TIIR PREDICAVANO LA VISIONE DI UN MONDO BASATO SULLA SCIENZA E SULLA LOGICA E OFFRIVANO PROTEZIONE A TUTTI COLORO CHE DECIDEVANO DI ABBRACCIARE IL LORO CREDO. BASTARONO POCHE, SANGUINOSE BATTAGLIE PERCHÉ FOSSE CHIARO CHE NESSUN CLAN AVREBBE MAI POTUTO SCONFIGGERE I NABEL: NEL GIRO DI SOLI 20 ANNI TIIR VENNE PROCLAMATA CAPITALE, ED EBBE INIZIO L'ETÀ DELLA RAGIONE.

L'ESPLORAZIONE SPAZIALE IN QUEL PERIODO NON INCONTRAVA I FAVORI DI TUTTA LA POPOLAZIONE: MOLTISSIMI CITTADINI DELLE CLASSI INFERIORI VEDEVANO COME UNO SPRECO LE RISORSE E LE TECNOLOGIE IMPIEGATE NELLA CORSA ALLO SPAZIO. SECONDO LA LORO OPINIONE, SI SAREBBE DOVUTO PRIMA CERCARE DI MODIFICARE L'AMBIENTE DI KHARAK, IN MODO DA RENDERLO IN GRADO DI ACCOGLIERE PIÙ PERSONE E DI SOSTENERLE MEGLIO, ARRESTANDO NEL CONTEMPO L'AVANZATA DEI DESERTI. MENTRE FERVEVANO I PREPARATIVI FINALI PER IL LANCIO DELLA PRIMA NAVICELLA ORBITALE, UN OSCURO TEOLOGO DI NOME PER DOINE RIUSCÌ A UNIFICARE INTORNO A SÉ QUESTI SENTIMENTI, RIDANDO NUOVA VITA AGLI ANTICHI MITI, CHE PARLAVANO DI DEI PRONTI A PUNIRE CON GRANDI TRAGEDIE OGNI NUOVO ATTO DI SUPERBIA DELLA NOSTRA SPECIE. QUESTO NUOVO FERVORE RELIGIOSO SI DIFFUSE RAPIDAMENTE IN ENTRAMBE LE REGIONI POLARI E CULMINÒ CON UNA FOLLA INFEROCITA CHE TENTÒ DI DISTRUGGERE IL VEICOLO LANCIATORE SILUMINN, QUANDO QUEST'ULTIMO ERA GIÀ SULLA RAMPA DI LANCIO. SOLTANTO LA SAGGEZZA DEGLI ALTI TECNOCRATI RIUSCÌ A IMPEDIRE UN BAGNO DI SANGUE: ESSI SI POSERO TRA LE TORRETTE DIFENSIVE DEL CENTRO SPAZIALE E I RIVOLTOSI, IMPEDENDO COSÌ AI SOLDATI DI APRIRE IL FUOCO, E RIUSCIRONO A FARE APPELLO ALLA RAGIONE DELLA FOLLA PER TUTTE LE 14 ORE CHE ANCORA MANCAVANO AL LANCIO DELLA NAVETTA. PER DOINE RIUSCÌ A SUPERARE IL CORDONE DI SICUREZZA E SI MISE A PREGARE PER LA SALVEZZA DI KHARAK PROPRIO SOTTO IL PROPULSORE PRINCIPALE DEL RAZZO, FINO A QUANDO QUEST'ULTIMO, AL MOMENTO DELL'ACCENSIONE, NON LO VAPORIZZÒ. MORÌ DA MARTIRE DELLA CAUSA.



Fig 1.2:

Una visuale del cuore della nostra galassia a spirale. La banda orizzontale scura è un ammasso di detriti interstellari, che impedisce una chiara visione della brillante regione del nucleo, a circa 35.000 anni luce di distanza.

LA QUESTIONE XENOGENETICA E LE PRIME MISSIONI SPAZIALI

Ormai era chiaro che la nostra specie fosse relativamente giovane nella sua presenza su Kharak: questa teoria, però, non servì a portare la pace sul nostro mondo. Il modo in cui arrivammo sul pianeta, così come la ragione che ci spinse sulla sua superficie, furono come sempre materia di accese contese, arrivando a provocare una nuova rinascita religiosa, nel periodo dei primi voli orbitali [A4]. L'età delle esplorazioni orbitali portò alla luce i primi segni del nostro essere alieni su Kharak: i primi astronauti inviati nella volta celeste riportarono presto notizie di strani relitti metallici in orbita intorno al pianeta. Una missione di recupero, studiata per poter esaminare questi oggetti, portò a risultati sorprendenti: anche se non si riuscì a trovare nulla di più grande di pochi centimetri, molti campioni vennero spostati in un'orbita bassa, dalla quale precipitarono senza danneggiarsi nelle sabbie del Deserto Alto. Bastarono poche analisi per comprendere che i relitti erano componenti di qualche antica e sofisticata struttura meccanica; gli esami atomici più avanzati rilevarono tracce di elementi e di isotopi sconosciuti su Kharak e, come si sarebbe scoperto in seguito, in tutto il suo sistema stellare.

Questi relitti fornirono nuovi elementi per scoprire le nostre origini, ma non confermarono niente in modo definitivo, se non che una qualche antica astronave aliena era stata un tempo in orbita intorno al nostro pianeta. Questa scoperta, anche se non decisiva da

questo punto di vista, diede un grande impulso allo studio di nuove leghe metalliche e alle tecniche produttive, semplicemente grazie al fatto che dimostrò che potevano essere creati materiali compositi di grandissima resistenza. In poco tempo anche lo sviluppo dei propulsori spaziali compì grandi passi avanti, prima con l'uso di elementi pesanti e instabili e successivamente con l'impiego di motori a fusione d'idrogeno, sviluppati unitamente a sistemi di scudi sempre più leggeri e contenuti nelle dimensioni. La combinazione di tutte queste tecnologie permise al programma spaziale di trasformare i suoi primi, timidi passi in grandi balzi in avanti: la nostra razza era ormai rivolta verso lo spazio, sicura che li avrebbe trovati le risposte a tutte le sue domande. Fu proprio allora che un capriccio del destino riportò l'attenzione di tutti sulla superficie del nostro pianeta adottivo.

LA SCOPERTA DELLA KHAR-TOBA

Nel 1106 venne messo in orbita un potente radar satellitare, nella speranza di individuare frammenti di maggiori dimensioni in qualche settore del nostro sistema stellare: un errore nel suo programma di posizionamento fece voltare il radar del satellite verso la superficie di Kharak, che venne così analizzata con un dettaglio senza precedenti. Leykab Jaraci, uno dei tecnici addetti al progetto, notò una fortissima risposta radar in una zona dove, in teoria, non avrebbe dovuto esserci nulla: un'analisi più dettagliata mostrò che il satellite aveva senza ombra di dubbio scoperto un'antichissima città, sepolta 75 metri sotto la sabbia del deserto, una città costruita intorno a un'enorme e misteriosa struttura metallica.

Entro il 1110 il Ministro della Scienza era ormai convinto, grazie alle ripetute scansioni radar, a organizzare una spedizione nel Grande Deserto. Nonostante le proibitive condizioni ambientali, in grado di rendere quasi inutili le tute di protezione, quei primi coraggiosi esploratori riuscirono a scoprire quella che divenne in seguito nota come la Prima Città, Khar-Toba [A5]. Già il ritrovamento di quest'antica città rappresentava il coronamento dei sogni di ogni archeologo, ma un segreto ancora più grande attendeva di essere svelato: la grande struttura metallica centrale venne infatti identificata come lo scafo in rovina di un'avanzatissima astronave. Anche se ormai non era rimasto più niente del vascello che un tempo solcava le stelle, con l'eccezione delle sue strutture portanti, il vero tesoro si trovava in una camera schermata, molto al di sotto della superficie. La prima esplorazione dell'antico labirinto di condotte energetiche della città fu condotta nel 1112; gli ingegneri penetrarono nella camera schermata,

KHAR-TOBA FU LA PRIMA CITTÀ COSTRUITA DAI NOSTRI PROGENITORI DOPO IL LORO NAUFRAGIO SU KHARAK. A QUANTO PARE L'ANTICA ASTRONAVE ERA RIMASTA IRREPARABILMENTE DANNEGGIATA NELLO SCHIANTO, E NON POTEVA NEMMENO ESSERE USATA PER RAGGIUNGERE UNA DELLE ZONE POLARI, DOVE IL CLIMA ERA PIÙ CLEMENTE. LA CITTÀ CREBBE COSÌ INTORNO AL RELITTO, SVILUPPANDOSI IN BUONA PARTE SOTTOTERRA, DOVE I SUOI ABITANTI CERCAVANO RIPARO DALLE ALTISSIME TEMPERATURE E DALLE TEMPESTE DI SABBIA CHE RENDEVANO INABITABILE LA SUPERFICIE DEL DESERTO. GLI EDIFICI PIÙ VICINI ALL'ASTRONAVE FURONO CREATI CON IL MATERIALE RECUPERATO DA QUEST'ULTIMA, MA CON LA CONTINUA ESPANSIONE DELLA CITTÀ SI PRESE A LAVORARE A MANO LA SABBIOSA PIETRA LOCALE, PER COSTRUIRE STRUTTURE PIÙ RUDIMENTALI. IL GRANDE PROPULSORE A FUSIONE DELL'ASTRONAVE, INTANTO, VENIVA TRASFERITO DALLA SUA CARCASSA ALLA CAMERA SCHERMATA SOTTERRANEA, DOVE VENNE INFINE RITROVATO, PER FORNIRE ENERGIA ALL'INTERA CITTÀ: SULLA FINE DI KHAR-TOBA SI POSSONO FARE SOLO IPOTESI. LA PIÙ ACCREDITATA VUOLE CHE LA CITTÀ SIA ANDATA IN ROVINA DOPO L'ULTIMA, DEFINITIVA EMISSIONE DI ENERGIA DEL REATTORE A FUSIONE CHE LE DAVA VITA.

che conteneva i resti del sistema di propulsione dell'antica astronave: dopo averlo faticosamente trasportato nella capitale, procedettero a un suo attento esame, che portò a un'altra serie di fantastiche scoperte e innovazioni scientifiche. Ma l'elemento che riuscì da solo a catapultare la nostra scienza nel futuro di 500 anni fu l'analisi del modulo collegato al propulsore: un modulo di induzione iperspaziale in stato solido, apparentemente ancora funzionante. Dopo oltre dieci anni di studio, i nostri scienziati furono pronti per avventurarsi nella galassia. Fino al 1135, però, nessuno sapeva ancora quanto fosse lontana la nostra meta.

La scoperta dell'impianto propulsivo e del modulo iperspaziale fece ritenere ormai esaurito il potenziale delle rovine di Khar-Toba e, con questi preziosi manufatti al sicuro nei laboratori di ricerca delle zone polari, la vecchia città venne abbandonata da tutti, salvo che da un gruppo di appassionati archeologi, che continuarono il loro lavoro sopportando delle condizioni di vita davvero estreme. Da questi pochi studiosi, guidati da una giovane donna, di nome Mevath Sagald, giunse la risposta che tutta la nostra civiltà attendeva dalla notte dei tempi e il nostro nuovo obiettivo, ottenuti dalla scoperta di quello che venne identificato come il mitico Tempio-Osservatorio di Khar-Toba. La giovane archeologa, non appena entrò nella camera sacra del tempio, comprese immediatamente l'enorme importanza dell'unico blocco di pietra nera che si trovò davanti.

LA GUIDESTONE

La giovane Sagald aveva trovato qualcosa che era tanto trascurabile a uno sguardo superficiale quanto fondamentale per il futuro della nostra gente. Procedendo con lo studio della pietra, l'archeologa scoprì che essa era stata un tempo un artefatto riccamente ornato e che andò quasi interamente distrutto a causa dell'intenso calore: qualunque fosse il messaggio che custodiva, ormai era irrimediabilmente perduto. I nostri antenati avevano cercato di attraversare il tempo per farci sapere qualcosa... Sulla superficie superiore della pietra si trovava un semplice schema della nostra galassia e una singola linea, che conduceva da un punto dell'anello esterno a un luogo nei pressi del nucleo galattico. Accanto a un'estremità della linea, chiaramente identificabile come la posizione attuale di Kharak, si trovava una singola serie di numeri, un vettore in tre dimensioni... dall'altro lato c'era una sola parola, antica ma ancora comprensibile da parte di tutti i membri dei clan:

Hiigara... Casa.



FIG 1.3:

La Guidestone.

La Guidestone: trovata nelle rovine di Khar-Toba, si ritiene risalga a 3.000 anni fa. Sulla sua superficie scura sono incisi precisi dati interstellari e le coordinate planetarie di Kharak. In una piccola zona, accanto alla regione che rappresenta il nucleo della galassia, è chiaramente visibile un'unica, antica parola: "Casa".

L'effetto sulla nostra cultura di quel semplice artefatto, che ora è conosciuto come la Guidestone, fu incredibile e senza precedenti. Gli scienziati hanno datato il reperto a un periodo risalente a 3.000 anni nel passato, e si sono detti convinti di poter identificare il sistema stellare dal quale proviene. Dopo una storia di guerre, lotte e sopravvivenza stentata, la conferma che Kharak non era mai stata la nostra vera patria ha ispirato un'era di cooperazione tra i clan, senza pari nella vita della nostra razza [A6].

Negli ultimi 250 anni non ci sono stati conflitti degni di nota: abbiamo dedicato tutto il nostro potenziale industriale e scientifico verso un unico obiettivo comune:

Ritornare a Hiigara, il nostro pianeta natale.

L'ASTRONAVE MADRE

Nei primi mesi del 1159 sono stati approvati i piani definitivi per l'astronave che avrebbe percorso il cammino tracciato dalla Guidestone. Il progetto aveva subito un tale ritardo semplicemente perché nessuno, né scienziato né leader religioso, sapeva spiegarci i motivi per cui i nostri antenati si erano messi in viaggio verso Kharak, e quindi nessuno poteva dirci che cosa potevamo aspettarci una volta tornati a casa. Si è deciso infine di creare un'astronave in grado di affrontare qualsiasi eventualità, compresa la fondazione di una nuova colonia: conosciuto semplicemente come Astronave Madre, questo vascello doveva essere un mezzo di trasporto, una sentinella, una fabbrica spaziale e, cosa ancora più importante, la casa temporanea di milioni di persone, addormentate nel sonno criogenico. Avrebbe dovuto addentrarsi nei recessi più sconosciuti della nostra galassia e affrontare qualunque minaccia si potesse presentare: doveva essere la più grandiosa opera mai realizzata dalla nostra razza. I capi di tutti i clan abbandonarono le loro futili competizioni intestine e indirizzarono tutte le risorse del pianeta allo sviluppo dei più avanzati progetti, che venivano poi realizzati dai vari complessi industriali che sorgevano nelle zone polari. Nel frattempo, i clan più avanzati nello sviluppo tecnologico dell'agricoltura si dedicarono ad approvvigionare

SE MEVATH SAGALD AVESSE RIPORTATO LA GUIDESTONE NELLA CAPITALE DEL SUO CLAN, KHARAK SAREBBE PROBABILMENTE PRECIPITATO NUOVAMENTE NEL CAOS DELLE GUERRE INTESTINE, PER IL POSSESSO DI QUEL TESORO SENZA PARI. FORTUNATAMENTE, LA GIOVANE ARCHEOLOGA CAPÌ CHE QUELLO CHE AVEVA TROVATO ERA MOLTO PIÙ IMPORTANTE DELLA FEDELITÀ AL SUO CLAN. SI PRESENTÒ CON LA GUIDESTONE A UN INCONTRO TRA I PIÙ INFLUENTI ALTI MINISTRI E PER LA NOTTE SEGUENTE MOLTE TRA LE MENTI PIÙ ACUTE DEI DAIAMIDI ESAMINARONO LA GUIDESTONE, CONFERMANDO NON SOLTANTO LA SUA AUTENTICITÀ, MA ANCHE LA SUA INCREDIBILE IMPORTANZA. CONSCI DI QUESTA STRAORDINARIA SCOPERTA, GLI ALTI MINISTRI FECERO RITORNO AI LORO CLAN PER PORTARE LA SCONVOLGENTE NOTIZIA CHE I NOSTRI ANTENATI NON SI ERANO SVILUPPATI SU KHARAK. DAI CLAN PIÙ POTENTI E BELLICOSI A QUELLI PIÙ PICCOLI E DEDITI ALL'AGRICOLTURA LA DECISIONE FU UNANIME: L'INTERA FORZA PRODUTTIVA E SCIENTIFICA DI KHARAK VENNE SUBITO MESSA ALL'OPERA PER SEGUIRE IL PERCORSO TRACCIATO DALLA GUIDESTONE. PER LA PRIMA VOLTA DALLA NOSTRA VENUTA SU QUESTO MONDO, ERAVAMO UN SOLO CLAN.

quanto necessario alla sopravvivenza di tutti coloro che lavoravano alla realizzazione dell'Astronave Madre.

LE SFIDE DELLA COSTRUZIONE

Il progetto dell'Astronave Madre era così imponente che ci vollero 20 anni soltanto per realizzare le infrastrutture necessarie per la sua messa in opera. Enormi asteroidi vennero prelevati dalle profondità dello spazio e parcheggiati in orbita planetaria, dove astronavi da lavoro condotte da abili piloti usarono laser ad alta energia per ridurli in parti più maneggevoli, che sarebbero poi state utilizzate per la realizzazione dell'enorme Sistema Disassemblatore di Fase. L'SDF utilizzava una serie di masse di fusione per ridurre i blocchi ricavati dai planetoidi nei loro componenti fondamentali: questi venivano poi lavorati in centri di produzione robotici, che realizzavano le avanzatissime leghe necessarie per la costruzione del vascello. L'esperienza acquisita nel corso dei lavori permise di creare astronavi di raccolta sempre più perfezionate, che diedero poi origine a quelle che sarebbero state imbarcate a bordo della stessa Astronave Madre.

Il passo seguente fu la costruzione in orbita dello Scaffold: qui sarebbe stata costruita l'Astronave Madre. Ci vollero altri 10 anni per completare questa struttura, che era la più grande mai realizzata. Vennero create nuove specializzazioni di macro-ingegneria per realizzare questo enorme cantiere spaziale: lo Scaffold misura 25,6 chilometri di lunghezza e si trova posizionato in orbita media sopra il nostro pianeta. Facilmente visibile dalla superficie, è l'unica luna che Kharak abbia mai avuto ed è un normale compagno di viaggio nella notte per almeno quattro generazioni di cittadini. Soltanto i più anziani, ormai, si ricordano i tempi in cui i cieli erano oscuri, senza nessuna struttura scintillante di metallo che ricordasse alla nostra razza il suo destino.

Nei successivi 25 anni, l'Astronave Madre prese lentamente forma all'interno dello Scaffold, procedendo dalla realizzazione delle sue sezioni centrali verso quelle più esterne, fino a quando, nell'ultimo anno di lavoro, venne interamente rivestita dalla sua spessa corazza di ceramica. Per 80 anni, più di 10.000 tecnici, assistiti da 25.000 robot, avevano lavorato senza sosta al progetto; molte delle masse di fusione, utilizzate inizialmente per disgregare e lavorare i planetoidi trasportati nell'orbita del pianeta, vennero cannibalizzate dall'astronave stessa, diventandone parte integrante.



Fig. 1.4:

Uno dei primi progetti di Astronave Madre; questo vascello servirà come base per tutte le operazioni durante il viaggio transgalattico.

Durante l'avanzamento del progetto, 2.357 persone persero la vita per il futuro della nostra razza: i nomi di questi eroi sono incisi sul nucleo centrale dell'iperguida dell'Astronave Madre. Non ci dimenticheremo mai di loro e i loro spiriti coraggiosi precederanno per sempre questo vascello nelle profondità dell'iperspazio.



Fig. 1.5:

Quattro generazioni hanno assistito al silenzioso orbitare dello Scaffold intorno a Kharak, privo di lune. In questa immagine si possono vedere veicoli di rifornimento e servizio che stazionano intorno al corpo principale.

L'ASTRONAVE MADRE

SEZIONI E SISTEMI

In una nave spaziale di tali dimensioni e con così tante funzioni, è necessario riservare interi settori ai diversi compiti svolti.

Il cantiere della flotta:

Fin dall'inizio l'Astronave Madre è stata progettata per essere un cantiere di costruzione mobile, con capacità pari a quelle dell'enorme cantiere orbitale dove venne creata. L'immenso ponte di costruzione automatico è in grado di realizzare in tempi molto brevi qualsiasi mezzo, dai piccoli Scout alle grandi astronavi, anche se ancora in fase di progettazione. Esistono diversi settori per la costruzione, che permettono di preparare contemporaneamente dozzine di componenti di grandi dimensioni, da assemblare poi nel medesimo tempo, riducendo notevolmente il tempo necessario per il completamento delle astronavi più grandi. I componenti delle navi spaziali sono basati sulle tecnologie modulari che vengono impiegate ormai da tempo: un altro espediente per velocizzare i lavori e costruire più astronavi nello stesso momento. Il cantiere della flotta è in grado di costruire in contemporanea una flotta di Scout, uno squadrone di Corvette e gli armamenti necessari per equipaggiare entrambi. Esiste poi un hangar di notevoli dimensioni, dove possono essere riparati tutti i vascelli spaziali più grandi, ogni volta che hanno bisogno di riparazione, e dove le navi ausiliarie trovano riparo durante i balzi nell'iperspazio dell'Astronave Madre.

Nessuna delle meraviglie tecnologiche appena descritte sarebbe però stata realizzata, se non fosse stata disponibile l'immensa quantità di materiale garantita dai Collettori di Risorse: queste navi spaziali, realizzate partendo dal modello delle prime astronavi orbitali da lavorazione dei materiali, usate per disgregare i materiali necessari per le prime fasi della costruzione dello Scaffold e dell'Astronave Madre, sono progettate per raccogliere e processare una vasta gamma di materiali spaziali, dai planetoidi solidi al gas delle nebulose. I Collettori, una volta carichi, ritornano sull'Astronave Madre, dove trasferiscono il contenuto della loro stiva nel Sistema Disassemblatore di Fase: quest'ultimo è molto più piccolo ed efficiente di quello in orbita intorno a Kharak, ma funziona con il medesimo sistema delle masse di fusione. L'impianto è in grado di ridurre qualsiasi materiale nei suoi componenti grezzi, vaporizzando i vari elementi in base al loro peso atomico, mediante un campo deviatore magneto-idrodinamico, e dividendoli poi in appositi scomparti di stoccaggio. Il vastissimo settore dei magazzini delle risorse (circa tre chilometri cubici di spazio totale) si trova appena sotto la superficie esterna dell'Astronave Madre, che segue per il 65 per cento della sua estensione: questa soluzione è stata adottata per facilitare l'intervento dei tecnici in caso di rottura di qualche paratia interna delle cellule di stoccaggio e per fornire un addizionale strato di armatura alla nave spaziale.

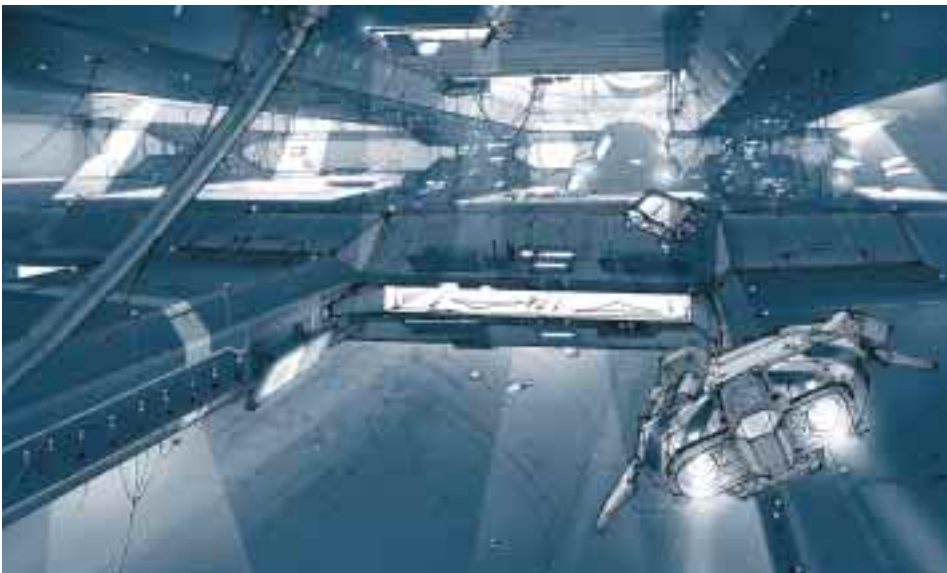


Fig. 1.6:

Una visione dell'hangar di costruzione dell'Astronave Madre. Si tratta del più grande volume interno mai realizzato, dove è possibile costruire astronavi di ogni dimensione. In questa immagine l'enorme hangar principale è visibile in lontananza, dietro la lastra di lavorazione nell'area di assemblaggio. Le astronavi d'assalto sono dislocate in questi grandi sotto-ponti, mentre tutte le sezioni dell'hangar sono sempre affollate di veicoli di servizio. Questi ultimi, molto versatili, espletano innumerevoli compiti vitali, dalla semplice manutenzione ai più complessi assemblaggi.

La navigazione:

L'Astronave Madre può viaggiare con due diversi metodi: il primo è basato sulla normale tecnologia della propulsione a fusione, assicurata da una serie di grandi reattori a fusione in grado di emettere un flusso di plasma altamente energizzato attraverso un ugello di scarico a controllo magnetico. I molti jet di manovra sono riforniti di plasma direttamente dal flusso principale, attraverso una serie di condotti a contenimento magnetico: in questo modo parte dell'energia generata per la propulsione viene impiegata per il controllo della nave spaziale.

Il sistema di guida secondario dell'Astronave Madre è decisamente meno conosciuto, ma è quello che rende possibile questo viaggio. Nella sezione inferiore di poppa dell'astronave si trova un vasto settore schermato, che contiene il modulo iperspaziale [A7]: questo è una copia del modulo che venne trovato sotto le sabbie del deserto a Khar-Toba, reso dodici volte più grande per adattarlo a una nave delle dimensioni dell'Astronave Madre. Anche se il modulo iperspaziale è stato largamente sperimentato su una serie infinita di astronavi equipaggiate con moduli di diverse dimensioni, ancora oggi il nostro controllo e la nostra comprensione dei suoi meccanismi interni sono in qualche modo limitati. Purtroppo, anche a causa di questo problema, ancora oggi è necessaria una smisurata quantità di energia per generare l'onda dell'iperspazio, cosa che impedisce l'uso del modulo iperspaziale a tutte le astronavi di dimensioni non sufficienti a ospitare almeno tre reattori a fusione di grande potenza.

Esiste inoltre un altro effetto negativo della nostra conoscenza limitata dell'iperspazio: siamo infatti in grado di generare solo un effetto di propulsione lungo un tunnel lineare, con un controllo relativamente poco preciso sulla distanza di percorrenza. Il modulo dell'Astronave Madre è progettato per avere un raggio di 2.500 anni-luce in un singolo balzo, che può essere compiuto soltanto dopo che tutta l'energia necessaria per coprire questa sbalorditiva distanza è stata immagazzinata negli appositi accumulatori di carica.



Fig. 1.8:

L'enorme Modulo Iperspaziale in costruzione in orbita. Il nucleo del dispositivo è interamente solido e i sistemi di propulsione e controllo sono i più complessi mai realizzati. Solamente la parte superiore del contenitore può essere vista poiché sporge sopra tutte le strutture circostanti.

IL MODULO DI INDUZIONE IPERSPAZIALE IN STATO SOLIDO È UN DISPOSITIVO DI OSCILLAZIONE QUANTICA, IN GRADO DI GENERARE UN'ONDA IPERSPAZIALE ATTRAVERSO TUTTE LE STRUTTURE CHE LO CIRCONDANO. COSÌ FACENDO ESSO INDUCE UN FENOMENO NOTO COME 'TUNNEL QUANTICO'. PURTROPPO, VISTO CHE IL MODULO È UNA SEMPLICE COPIA DELL'ORIGINALE, ANCORA OGGI NON È POSSIBILE SPIEGARE CON ESATTEZZA IL SUO SISTEMA DI FUNZIONAMENTO: TUTTO QUELLO CHE I NOSTRI SCIENZIATI SANNO DEGLI EFFETTI DEI VIAGGI NELL'IPERSPAZIO È STATO RICAVATO DALL'ESAME DI LIMITATI DATI PRATICI. LA TEORIA DELL'IPERSPAZIO È PRATICAMENTE INESISTENTE.

I RISCHI PROVOCATI DALL'USO DI UNA TECNOLOGIA DELLA QUALE COMPRENDIAMO COSÌ POCO, E CHE TROVA TRA L'ALTRO IMPIEGO IN UNA PARTE VITALE DELLA MISSIONE, NON SONO EVITABILI. INOLTRE I MATERIALI GREZZI NECESSARI PER LA REALIZZAZIONE DEL MODULO IPERSPAZIALE SONO ESTREMAMENTE RARI SU KHARAK, COSA CHE HA PERMESSO LA COSTRUZIONE DI POCHISSIMI PROTOTIPI, PRIMA DEL MODULO DELL'ASTRONAVE MADRE.



Ogni volta che si vuole coprire una distanza inferiore a quella massima, bisogna interrompere bruscamente l'effetto onda, prosciugando l'energia del modulo e ritornando a navigare nel normale spazio-tempo [A8].

Il modulo iperspaziale è stato programmato con tre sistemi di blocco primari; il primo è quello del Raggiungimento Obiettivo, ed è basato su una tecnologia di navigazione di nostra produzione, che sceglie un punto di riferimento nello spazio normale e scarica l'energia del modulo non appena l'algoritmo tempo-distanza iperspaziale rivela che siamo giunti nei pressi delle coordinate della destinazione programmata. Il secondo sistema, Rilevamento Anomalia, entra in azione quando viene rilevata un'anomalia gravitazionale: in questo caso il vascello ritorna immediatamente nel normale spazio-tempo, dove può iniziare una nuova raccolta di risorse o, se l'anomalia è stata provocata da un'altra astronave, investigare sulla situazione. Esiste infine il Blocco di Sicurezza, che si attiva non appena i sistemi di controllo della nave si accorgono di una qualsiasi anomalia nell'effetto dell'onda iperspaziale o nell'integrità strutturale dell'Astronave Madre. Tutti e tre i sistemi di blocco primari agiscono sul computer di navigazione e sono in grado di riportare la nave spaziale nel normale spazio-tempo nel giro di pochi istanti.

Il Comando della Flotta:

Man mano che il progetto dell'Astronave Madre si avvicinava al completamento, e che la sua enormità e la sua complessità diventavano evidenti, gli specialisti della coerenza dei sistemi si trovarono di fronte un problema apparentemente senza soluzione. Persino nelle simulazioni delle funzioni di base dell'astronave, c'erano così tanti dati da analizzare e così tante operazioni da compiere che il personale della sala di controllo raggiungeva le centinaia di unità, con problemi di ordine gerarchico e organizzativo facilmente immaginabili. Era evidente che, in presenza di una situazione di emergenza, l'intero sistema sarebbe inevitabilmente andato incontro alla paralisi.

Molti scienziati tentarono di rimediare alla situazione, ma tutti i sistemi di intelligenza artificiale progettati non erano sufficientemente affidabili: il progetto era sull'orlo del fallimento, quando una giovane esperta di neuronica presentò il suo piano azzardato. A quel tempo, Karan Sjet

ALTRE LIMITAZIONI DELL'IPERGUIDA

A8

UN ALTRO PROBLEMA PROVOCATO DAL NOSTRO LIVELLO ATTUALE DI COMPrensIONE DELL'IPERSPAZIO È CHE POSSIAMO RILEVARE SOLTANTO ALCUNE LETTURE GRAVITAZIONALI DELLO SPAZIO NORMALE CHE ATTRAVERSAMO. QUESTO SIGNIFICA CHE È POSSIBILE RILEVARE UNA MASSA CHE, SECONDO I NOSTRI DATI DI NAVIGAZIONE, NON DOVREBBE ESISTERE, MA CHE PER COMPRENDERE CHE COSA HA PROVOCATO L'ANOMALIA DOBBIAMO INTERROMPERE L'ONDA, TOGLIENDO ENERGIA AL MODULO IPERSPAZIALE. ANCHE I POZZI GRAVITAZIONALI HANNO UN EFFETTO DESTABILIZZANTE SUI BALZI NELL'IPERSPAZIO: LE NUMEROSE ASTRONAVI SPERIMENTALI ANDATE PERDUTE CI HANNO INSEGNATO CHE IL MODULO IPERSPAZIALE DEVE ESSERE DISATTIVATO BEN PRIMA DI RAGGIUNGERE LA CURVA GRAVITAZIONALE DI UN QUALSIASI SISTEMA STELLARE.

era impegnata nel lavoro sui circuiti biologici sperimentali, progettati con lo scopo di replicare i meccanismi del cervello umano. Quando venne a conoscenza della grave difficoltà che bloccava lo sviluppo dell'Astronave Madre, capi immediatamente che le sue ricerche avrebbero potuto rappresentare la soluzione del problema.

La neuroscienziata Sjet suggerì di utilizzare un cervello umano – il suo – per risolvere la difficoltà di gestione delle informazioni destinate ai controllori dell'Astronave Madre [A9].

Ora l'eroica studiosa, nota come Comando della Flotta, è in grado di gestire centinaia di allarmi e di aggiornamenti al secondo, analizzando anche quali rimedi possono essere messi in atto in maniera automatica e quali, invece, richiedono l'attenzione diretta dell'equipaggio. Se la nave spaziale dovesse essere attaccata da un nemico, il Comando della Flotta analizzerebbe istantaneamente i sistemi dell'intera astronave, producendo la risposta adeguata. Il Comando della Flotta si occupa anche del monitoraggio di tutti gli altri vascelli spaziali e dell'aggiornamento della loro posizione. Anche i risultati di tutte le ricerche compiute a bordo vengono analizzati nel suo nucleo centrale, insieme alle informazioni preliminari di tutti i progetti di costruzione.

Il servizio informazioni:

È compito del servizio informazioni della flotta analizzare tutti i dati trasmessi dalle sonde e dai sensori di osservazione. Appena sotto il ponte principale si trova una grande camera sferica, che contiene tutte le stazioni di comunicazione/analisi, dove i dati vengono immessi nel canale di proiezione olografica: quando l'Astronave Madre è in navigazione, il canale di proiezione olografica viene costantemente tenuto sotto controllo dai migliori scienziati, diplomatici, linguisti e ufficiali tattici, personale selezionato per la sua capacità di far fronte agli imprevisti. Il servizio informazioni della flotta non ha accesso solamente a tutti i sistemi dei sensori dell'Astronave Madre, ma anche agli archivi della flotta: qualsiasi cosa si presenti dalle profondità dello spazio, questi uomini sono pronti a interpretare i dati raccolti e a fornire l'analisi più accurata resa possibile dalla situazione, offrendo diversi comportamenti alternativi e preziosi suggerimenti di carattere tattico.

L'ASPETTO NEGATIVO DEL PROGETTO ERA CHE LE RICERCHE ERANO A DECINE DI ANNI DALLA REALIZZAZIONE DELLA PIÙ SEMPLICE INTERFACCIA NEURONICA: L'UNICO SISTEMA PER INTERFACCIARE QUALCUNO CON I SISTEMI DELL'ASTRONAVE MADRE ERA COLLEGARLO DIRETTAMENTE, TRAMITE UN CANALE NERVOSO, A UNO DEI DIRAMATORI DI DATI DELLA NAVE SPAZIALE, USANDO UN BIO-CIRCUITO COME PONTE. PER POTER DIVENIRE IL NUCLEO DI COMANDO VIVENTE DEL VASCELLO SPAZIALE, UN VOLONTARIO AVREBBE DOVUTO SOTTOPORSI A UNA DELICATA OPERAZIONE CHIRURGICA, DURANTE LA QUALE LA MAGGIOR PARTE DELLA SUA SENSIBILITÀ NERVOSA SAREBBE STATA DIROTTATA NEL CANALE DI NERVI NECESSARIO ALL'OPERAZIONE. IL SOGGETTO SAREBBE DIVENUTO PER SEMPRE PARTE INTEGRANTE DELL'ASTRONAVE MADRE. KARAN SJET SI RIFIUTÒ DI PERMETTERE A CHIUNQUE ALTRO DI UTILIZZARE LA SUA TECNOLOGIA: ORA QUESTA DONNA CORAGGIOSA È LA MENTE DELL'ASTRONAVE MADRE E LA VOCE DEL COMANDO DELLA FLOTTA.

La criogenica:

L'elemento fondamentale per rendere possibile la creazione di una nuova colonia erano i sistemi di supporto vitale. Le risorse necessarie per mantenere in vita per molti anni nello spazio profondo 600.000 persone sono semplicemente impossibili da immagazzinare e trasportare. L'Astronave Madre avrebbe dovuto essere così grande che nessun numero di reattori a fusione avrebbe potuto muoverla. Per risolvere il problema del volo spaziale di lunga durata, i nostri scienziati imboccarono la via della sospensione criogenica [A10]. Una volta sviluppata e perfezionata questa tecnologia, gli ingegneri cominciarono a installare nelle camere criogeniche le 600.000 capsule crioniche che avrebbero mantenuto in vita i coloni durante il viaggio.

I volontari che si offrirono per l'ibernazione dovettero accettare di sacrificare 12 anni della loro vita per la semplice preparazione all'inserimento nelle camere criogeniche. Il procedimento prevede l'inserimento nelle capsule criogeniche, dove essi vengono lentamente congelati, in un periodo di tempo pari a due settimane: le capsule vengono quindi portate nelle aree di contenimento, speciali locali nascosti sotto la superficie planetaria di Kharak, fino a quando non ve ne sono 100 pronte per essere inserite in un modulo criogenico e inviate nello spazio a bordo di un apposito veicolo da trasporto. Una volta giunti nello spazio, i moduli criogenici vengono inseriti nelle enormi camere criogeniche, ognuna delle quali può contenere al suo interno mille moduli, per un totale di 100.000 individui.



Fig. 1.7:

L'interno della sezione criogenica. Le capsule sono disposte a grande distanza l'una dall'altra; viste le temperature estremamente precise necessarie per il mantenimento dei sistemi criogenici delle capsule, nella zona sono presenti grandi quantità di uno speciale liquido stabilizzante. Nell'eventualità di una totale mancanza di energia, o di qualsiasi malfunzionamento di uno dei sistemi ausiliari, il complesso criogenico è comunque in grado di mantenere l'ibernazione per sei mesi, se le pareti a isolamento termico non vengono danneggiate.

DA MOLTI ANNI I BIOGENETISTI STUDIARONO GLI ANIMALI DEL DESERTO, IN GRADO DI ENTRARE IN UNA SORTA DI ANIMAZIONE SOSPESA SOTTO LA SABBIA DEL DESERTO, DURANTE I MESI PIÙ CALDI DELL'ESTATE. IL MECCANISMO BIOLOGICO USATO DALLE FORME DI VITA DI KHARAK VEDE LE CELLULE PRIVARSI QUASI COMPLETAMENTE DI ACQUA, PER EVITARNE LA VAPORIZZAZIONE DURANTE L'ESPOSIZIONE ALLE ALTE TEMPERATURE: AL MOMENTO DELLA SUA RIPRODUZIONE IN LABORATORIO, SI PRESENTÒ IL PROBLEMA ESATTAMENTE OPPOSTO, VALE A DIRE LA DISTRUZIONE CELLULARE PROVOCATA DALL'ESPANSIONE DELL'ACQUA, TRAMUTATA IN GHIACCIO DAL CONGELAMENTO CRIOGENICO. CI VOLLERO ANNI PRIMA CHE SI POTESSE CONDURRE I PRIMI ESPERIMENTI CORONATI DAL SUCCESSO, FINO A QUANDO, NEL 1185, REI MAGANN VENNE CONGELATO IN UNA CAPSULA CRIOGENICA E INVIATO, A BORDO DI UN VASCELLO-SONDA, LUNGO UN PERCORSO ELLITTICO CHE AVREBBE CIRCUMNAVIGATO L'INTERO SISTEMA STELLARE DI KHARAK. IL VIAGGIO DELLA NAVETTA DURÒ SEI MESI, E VENNE PIANIFICATO PERCHÉ DURANTE QUESTO PERIODO DI TEMPO MAGANN NON SI SVEGLIASSE MAI, NÉ CONSUMASSE UN QUALSIASI ELEMENTO DI SUPPORTO VITALE: L'ESPERIMENTO EBBE COMPLETO SUCCESSO, CON L'UNICO EFFETTO COLLATERALE DI UN LIBRO DI POESIE, SCRITTO DA MAGANN STESSO, DOVE EGLI DESCRIVEVA IL LUNGHISSIMO E VIVIDO SOGNO VISSUTO DURANTE L'INTERO PERIODO DI SONNO CRIOGENICO.

Le sei camere criogeniche, attualmente in orbita, saranno caricate a bordo dell'Astronave Madre non appena la guida iperspaziale avrà superato un collaudo positivo: fino ad allora, resteranno in una zona orbitale sicura, nei pressi dello Scaffold.

La vasta zona dell'Astronave Madre dedicata al contenimento dei coloni è in assoluto la più protetta e la meglio corazzata: la cripta criogenica si estende per più di tre chilometri di lunghezza ed è larga quasi un chilometro. Tutto quello che serve per mantenere stabile il supporto vitale è una costante fornitura di energia alle unità di raffreddamento, perché una variazione di temperatura, anche di un solo grado, può essere fatale per coloro che giacciono dormienti nelle capsule, specialmente se si verifica nel corso del delicatissimo processo di risveglio. Alla luce di questo fatto, anche se le 600.000 capsule ricevono la loro energia dai reattori principali dell'Astronave Madre, come sistema di sicurezza all'interno della cripta criogenica si trovano alcuni reattori a fusione ausiliari, ognuno dei quali è in grado di fornire l'energia necessaria per tutte le 600.000 persone presenti. L'imbarco e lo stoccaggio delle camere criogeniche è in corso ormai da più di dieci anni.

I VASCELLI AUSILIARI TECNOLOGIE

Considerata l'incredibile quantità di ricerche e di nuovi progetti necessari per la costruzione dell'Astronave Madre, le tecnologie dei nostri mezzi ausiliari sono in uno stadio relativamente arretrato. Contiamo però di porre rimedio a questo difetto nel corso del viaggio, grazie alle ricerche che sarà possibile effettuare a bordo delle apposite astronavi ausiliarie, che verranno anch'esse costruite dopo la partenza. Di seguito sono comunque descritte tutte le funzionalità attuali dei nostri sistemi secondari, come pure quelle di alcuni progetti di ricerca particolarmente avanzati, che dovrebbero essere ormai divenuti realtà al momento del lancio dell'Astronave Madre. In questo momento, il vascello ausiliario di maggiori dimensioni che siamo in grado di realizzare è il Collettore di Risorse, mentre per quanto riguarda i mezzi militari siamo ancora limitati al piccolo Scout monoposto.

Le manovre:

Tutti i vascelli più piccoli sono basati sul medesimo principio delle masse di fusione che muove l'Astronave Madre durante la sua normale navigazione, ovviamente su scala molto ridotta. I motori del Caccia e della Corvetta sono così piccoli che devono portare a bordo delle masse reattive, da far passare attraverso il reattore a fusione che li trasforma nel plasma propulsivo. Purtroppo questo problema limita



Fig. 1.9:
Uno dei primi prototipi di Scout durante i test svolti in un'area desertica.

di molto il raggio di questi mezzi: la realizzazione di motori più grandi e autosufficienti permetterà la costruzione della nuova classe Nave da guerra, sempre che si riescano a completare con successo anche le ricerche sul suo scafo.

Le manovre di alterazione del vettore di movimento si ottengono deviando piccoli quantitativi del flusso di plasma principale: per questo scopo, sugli scafi delle navi più grandi, esistono numerosi ugelli di manovra. Dal momento che la massa di un'astronave ha un effetto diretto sulla sua inerzia nello spazio, i caccia più piccoli sono in grado di eseguire manovre complesse molto agilmente anche con quantitativi ridotti di plasma. Le loro manovre difensive e offensive sono possibili in base a questo principio. Purtroppo è molto probabile che, con il crescere delle dimensioni, l'agilità dei movimenti calerà: ci aspettiamo che la nuova Nave da guerra abbia una manovrabilità decisamente ridotta.

L'armamento:

Non sappiamo assolutamente se, nelle profondità dello spazio che ci separano dal cuore della galassia, siano in attesa dei pericoli di carattere militare; l'Astronave Madre, a ogni buon conto, trasporta tutti i nostri più avanzati sistemi d'arma, che speriamo ci mettano in grado di fronteggiare qualsiasi minaccia. La nostra tecnologia nelle armi spaziali si basa su due principi, che dirigono entrambi una letale quantità di energia contro il bersaglio: il primo, e più noto, è quello delle armi a energia cinetica. Sono ormai più di mille anni che la nostra razza va affinando l'uso di questi pericolosi e potenti proiettili.

Nello spazio il principio del loro funzionamento rimane valido, facendoli anzi risultare più efficaci, perché la mancanza dell'attrito atmosferico permette di sparare, tramite l'accelerazione magnetica, proiettili a velocità altrimenti impossibili. I cannoni spaziali utilizzano dei proiettili realizzati con elementi pesanti, ricoperti da un guscio di superconduttore, che vengono sparati da degli acceleratori magnetici di natura piuttosto semplice, conosciuti come acceleratori di massa. Attualmente è possibile raggiungere velocità nell'ordine dei 10.000 metri al secondo, ma sono già in progetto cannoni che potranno sparare proiettili di dimensioni maggiori, cannoni che vedranno il loro uso sulle nuove astronavi. I nostri Caccia sono armati con acceleratori di massa multipli a fuoco rapido di dimensioni ridotte, montati nella configurazione multi-canna rotante.

Un altro tipo di arma è stato sviluppato nel corso delle esplorazioni spaziali: esso è basato sull'emissione di raggi di particelle ad alta carica energetica. Le armi a Ioni, per come sono concepite ora, sparano dei raggi di ioni positivi, emessi da un acceleratore di particelle: questi cannoni sono in grado di indirizzare enormi quantitativi di energia contro bersagli di dimensioni anche molto piccole. Purtroppo il grande costo necessario per la creazione di raggi energetici potenti e a lungo raggio impedisce ai reattori a fusione che usiamo attualmente, di generare anche una schermatura efficace per questi sistemi. In effetti, le armi a raggi sono talmente mastodontiche che le astronavi che le utilizzano devono letteralmente essere costruite intorno a esse.

Le distanze e le velocità del combattimento spaziale hanno reso la tecnologia missilistica completamente obsoleta per il compito di portare sul

bersaglio una testata esplosiva. In questo momento non esiste alcun progetto per armi basate su missili, anche se, nel recente passato, sembra sia emersa la possibilità di un significativo balzo in avanti nella loro tecnologia, che farebbe nuovamente tornare i missili tra le armi di una qualche efficacia.

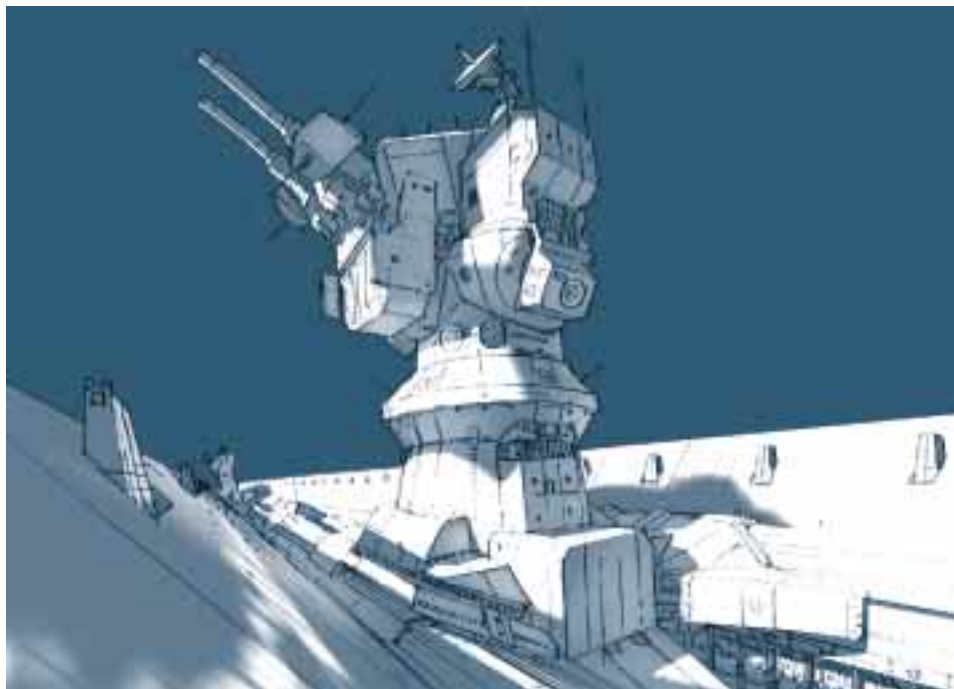


Fig 1.11:

I primi acceleratori di massa erano enormi, inefficienti e inaffidabili. I progettisti continuarono ad affinare i diversi componenti superbalistici, fino a realizzare le compatte e potenti armi odierne, installate sull'Astronave Madre e sui vascelli della sua scorta.

Corazze e sistemi difensivi:

La prima priorità per i progettisti delle astronavi è il mantenimento in vita dell'equipaggio, all'interno delle zone pressurizzate delle astronavi. Considerando degli ipotetici attacchi nemici e degli incontri con fenomeni naturali di natura disastrosa, gli scafi delle nostre astronavi sono stati creati per essere molto resistenti: essi sono formati da diversi strati indipendenti, in modo da restare efficaci anche dopo aver ricevuto numerosi colpi. Attualmente i vascelli da combattimento sono rivestiti da uno scudo d'ablazione superficiale, progettato per vaporizzarsi istantaneamente al contatto con un proiettile dotato di energia cinetica o con un raggio energetico. La nube di vapori ad altissima velocità che ne consegue serve per disperdere i detriti di un proiettile solido o per interferire con la struttura del raggio energetico, dissipandone la potenza. Al di sotto dello scudo d'ablazione si trova prima un sottile strato di corazza ad assorbimento energetico e, infine, la corazza principale dell'astronave, un robusto polimero composto a struttura cristallina, irrobustito con della ceramica speciale. Questa corazza è il materiale più resistente che siamo mai riusciti a realizzare, ma è anche capace di flettersi quando subisce gli impatti più devastanti: i posti di pilotaggio, in particolare, sono protetti da un doppio strato di questa armatura cinetica.



Fig. 1.10:

Le astronavi di classe Fregata sono pesantemente corazzate; sotto l'armatura esterna in ceramica si può osservare la lega composita, più scura, che forma il nucleo della corazza..

Visto che siamo ancora privi di uno scudo energetico realmente efficace, questo sistema di difesa combinato contro proiettili e raggi fornisce alle nostre astronavi un'ottima possibilità di sopravvivenza ai danni, permettendo di mantenere nei limiti dell'accettabile il rapporto massa-spinta.

PRIORITÀ DELLA MISSIONE

L'equipaggio dell'Astronave Madre sarà decisivo per il futuro della nostra razza; la missione che lo attende è infatti importantissima. Non è possibile tornare indietro, i 120 anni di espansione tecnologica e industriale hanno mostrato senza ombra di dubbio che Kharak non è più in grado di ospitarci. Da sempre aspro e difficile da affrontare, il nostro mondo adottivo è stato ora depredato anche delle scarse risorse naturali di cui disponeva, mentre le sottili fasce temperate intorno alle regioni polari si vanno lentamente assottigliando. Per sopravvivere, dobbiamo abbandonare Kharak.

LA GUIDESTONE E LE SUE RELAZIONI CON LA STRUTTURA GALATTICA

Anche se la mappa della Guidestone è molto approssimativa, ci permette di giungere a conclusioni relativamente sicure, che possono essere applicate alla nostra conoscenza della cartografia galattica.

Le coordinate galattiche:

Kharak si trova in uno dei bracci esterni della nostra galassia a spirale, in una zona stellare popolata in larga misura da stelle intorno alla metà del loro ciclo vitale. Anche se il nucleo della nostra galassia non è visibile in quanto nascosto da dense nubi di polvere cosmica, siamo in posizione ideale per studiare altre galassie: da queste ricerche è poi possibile risalire, per induzione, a osservazioni sulla nostra. Per quanto possiamo osservare, la nostra è una normale galassia a spirale di tipo A, con un paio di bracci stellari che si allontanano ricurvi dal nucleo centrale. Nel cuore della nostra galassia, si suppone, si annidi un enorme buco nero.

La mappa della Guidestone sembra indicare che il nostro vero pianeta natale si trovi nella sfera interna della galassia, in una zona ricchissima di risorse, dove i sistemi stellari sono più vecchi e vicini tra loro. Se nelle stelle intorno a noi vivono altre specie intelligenti e già in grado di navigare nello spazio, le possibilità di incontrarle cresceranno man mano che ci avvicineremo al nucleo della galassia. Quest'osservazione deve essere tenuta nella giusta considerazione, sotto l'aspetto strategico.

Le origini della Guidestone:

La mappa fornisce un'indicazione di massima: dovremo cercare un sistema stellare al margine del nucleo della galassia, ma questa zona è così vasta e ricca di stelle che sarà necessario esaminare la struttura stessa della Guidestone, per poter restringere il campo di ricerca a una dimensione realistica.



Fig. 1.12:

La posizione di Kharak, nel braccio esterno della spirale della galassia, è evidenziata da un cerchio nella carta di navigazione stellare.

La linea orizzontale indica la rotta che l'Astronave Madre seguirà nell'avvicinamento al nucleo della galassia.

La pietra nera della Guidestone riporta i segni inconfondibili della creazione in un ambiente vuoto. La maggior parte dei nostri scienziati presume che essa provenga da una luna, piuttosto che da un pianeta. L'analisi della struttura atomica suggerisce che la roccia che la compone si sia formata mediante l'accumulo di diversi strati di materiale: alcuni di questi strati sono composti da isotopi ad alta energia, che possono aver avuto origine solamente in seguito al bombardamento di fotoni altamente energizzati, elementi che vengono prodotti soltanto nei fenomeni galattici di natura più violenta. Osservando le altre galassie, abbiamo notato delle periodiche emissioni di masse di particelle energizzate, generate quando il buco nero al centro della galassia assorbe una stella di dimensioni molto elevate: se applichiamo questa scoperta alla nostra galassia, possiamo calcolare con buona approssimazione la distanza del nostro pianeta natale dal nucleo galattico, basandoci sulla densità degli isotopi per ogni strato della Guidestone. Questo calcolo, combinato con la mappa e con le coordinate fornite, restringe il campo di ricerca a 350 sistemi stellari, tutti situati nel medesimo settore galattico.

LE PRIORITÀ DI COMANDO

Il personale di controllo sarà responsabile delle funzioni primarie dell'Astronave Madre e di tutti i vascelli ausiliari. I comandanti di squadra si occuperanno dell'esecuzione degli ordini, che verranno impartiti dal Comando. I singoli piloti si occuperanno in modo indipendente di stabilire le manovre di attacco e di evasione necessarie nelle varie situazioni. I mezzi d'assalto avranno la possibilità di notificare al Comando ogni situazione di carenza di carburante, ma non avranno il permesso di fare rifornimento di loro spontanea iniziativa.

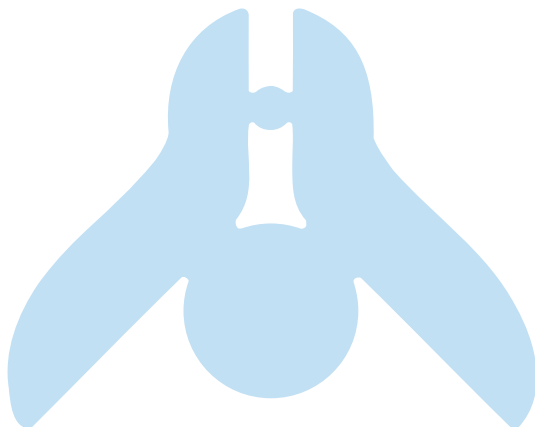
Considerata la possibilità di incontrare delle razze in grado di navigare nello spazio, l'Astronave Madre avrà a bordo un'apposita sezione diplomatica, da utilizzare per stabilire dei contatti pacifici. Questi ambasciatori riferiranno tutti i dati raccolti al servizio informazioni della flotta, che esprimerà anch'esso la propria opinione: toccherà quindi al Comando la responsabilità di scegliere tra la pace e la guerra.

Il Comando sarà anche a capo della catena di costruzione di nuovi mezzi ausiliari e del monitoraggio di tutte le risorse presenti a bordo dell'Astronave Madre, come pure dell'allocazione nei vari settori dei vari Collettori di Risorse. I sistemi automatici del cantiere della flotta cercheranno di distribuire equamente le risorse tra tutti i compiti di costruzione che avranno ricevuto, ma interromperanno i lavori non appena le risorse si esauriranno. Il Comando avrà l'autorità di cancellare dei progetti, per poter concentrare le risorse su quelli più importanti, in attesa dell'arrivo dei rifornimenti di risorse necessari per far ripartire automaticamente tutti i lavori che erano stati sospesi.

Anche se gli scienziati avranno il pieno controllo dei loro dipartimenti e dei vascelli scientifici, sarà il Comando a indicare le linee generali della ricerca per ogni gruppo di scienziati, come pure l'obiettivo finale da perseguire. Il Comando potrà anche, a propria discrezione, collegare insieme diversi gruppi di ricerca, per concentrare le loro risorse e velocizzare i lavori, finendo così per ridurre il tempo necessario per completare la ricerca e rendere disponibile la nuova tecnologia.

Per decenni gli sforzi e l'intera forza economica e industriale del nostro pianeta sono stati tutti rivolti a questa missione. La costruzione di questa flotta ha privato il nostro pianeta di tutte le sue risorse, materiali ed energetiche: quelli tra noi che resteranno su Kharak andranno incontro a un'esistenza sempre più dura e proibitiva. Ma, fino a quando la nostra razza potrà contare sulla possibilità di ritornare al suo vero pianeta natale, i nostri sacrifici non saranno vani.

Buona fortuna.



LA STORIA DEI CLAN

La società su Kharak è organizzata in una serie di libere associazioni di famiglie, molte delle quali ai nostri giorni contano centinaia di migliaia di membri. Un gruppo di molte famiglie viene definito con il termine kiith (plurale: kiithid), struttura che, secondo molti archeologi, affonda le sue radici indietro nel tempo, fino a risalire al nostro arrivo su Kharak. L'interpretazione delle antiche leggende e la traduzione dei testi ritrovati nelle rovine di Khar-Toba ha permesso di capire che il viaggio dei nostri progenitori verso questo mondo fu così arduo da cancellare qualsiasi forma di struttura sociale esistente tra loro, con l'eccezione dei più basilari legami famigliari. Quando il reattore che forniva energia a Khar-Toba si spense per l'ultima volta, gli abitanti della città con ogni probabilità si allontanarono divisi in piccoli gruppi di amici e parenti. Le durissime condizioni di vita e il trascorrere di centinaia di anni cristallizzarono quello che all'inizio era un sistema puramente pratico per prendersi cura innanzitutto delle persone che stavano a cuore, trasformandolo in un autentico schema rituale di alleanze e vincoli di fedeltà, divenuto noto come il sistema kiith.

Ogni kiith è basato su una gerarchia, non molto rigida, dove la posizione sociale di ogni individuo dipende dal suo ruolo nella famiglia. Originariamente il sistema considerava come elemento principale l'anzianità, ma con il cambiare della vita su Kharak, susseguente all'introduzione di nuove tecnologie, anche i kiithid sono cambiati, tanto che ora l'ordine di importanza all'interno delle famiglie viene stabilito più dalle ricchezze e dall'influenza personale, che dall'età. L'organizzazione interna dei vari kiith è estremamente simile e modellata su quella di una famiglia patriarcale: quando in un kiith esistono più famiglie, una principale, una secondaria e le altre sottomesse, resta sempre in vigore il medesimo sistema, con la famiglia più importante che prende tutte le decisioni sul destino del kiith e quelle meno potenti che devono prestarle giuramento di fedeltà. La famiglia predominante all'interno del kiith viene identificata come la kiith-sa.

La struttura appena descritta non è comunque strettamente costrittiva in quanto, anche se non è semplicissimo, le varie famiglie sono libere di cambiare le proprie alleanze a seconda della loro convenienza, all'interno del kiith. La posizione delle famiglie predominanti varia, in meglio o in peggio, anche a seconda del numero di famiglie minori che giurano loro fedeltà. Esiste anche un'altra eventualità, molto più rara: un vero e proprio cambio di kiith da parte di una famiglia, quando pure non si tratta della fondazione di un nuovo kiith.

Nei tempi antichi, una kiith-sa poteva proclamare guerra a nome di tutto il kiith, richiedere alle altre famiglie di dedicare tempo e finanze ai suoi progetti o addirittura decidere di spostare l'intero kiith verso altre regioni. Ai tempi nostri, però, la kiith-sa agisce esclusivamente come leader politico e finanziario, mettendo in pratica i voleri dell'intero kiith, stabiliti solitamente con la formula del referendum. Le kiith-sa dell'intero Kharak si incontrano regolarmente nel Grande Consiglio Daiamide, che si tiene nella capitale Tiir, per dibattere di questioni politiche di rilevanza globale e risolvere eventuali conflitti legali sorti fra due o più kiith.

Tradizionalmente, i kiithid concentrano la loro potenza in uno o due campi specifici, nei quali tutte le famiglie che li compongono concentrano la loro energia: questo è il sistema più efficiente e veloce per ottenere in tempi brevi i risultati cercati. Per esempio, il kiith Sjet è da sempre quello più avanzato nello sviluppo delle scienze, da ormai più di mille anni, e ancora oggi dispone dei laboratori computerizzati più importanti del pianeta, che vengono spesso utilizzati anche dagli altri kiith che svolgono ricerche di tipo scientifico. Le alleanze tra i diversi kiith sono spesso basate sui mutui interessi e spesso si concludono con la creazione di legami molto forti, che possono addirittura portare alla riorganizzazione interna dei vari kiith. Durante l'ultimo secolo di storia, quando le famiglie predominanti dei kiith Hraal capirono che il futuro era nell'esplorazione orbitale, tentarono dapprincipio di convincere il kiith-sa Hraal a investire nelle tecnologie aerospaziali e poi, quando il loro tentativo fallì, se ne andarono in blocco dal loro kiith e ne crearono un altro, più piccolo e specializzato nella realizzazione di tecnologie spaziali. Il nuovo kiith, LiirHra, è riuscito col tempo a imporsi e a divenire il principale responsabile della progettazione e della costruzione dell'Astronave Madre.

Nell'era moderna, i kiithid hanno gradatamente trasferito il loro potere ai singoli individui, ma bisogna comunque notare che esiste ancora un fortissimo vincolo di identità sociale. La società di Kharak oggi vive tutta protesa verso un solo obiettivo, e il nuovo senso del destino della nostra razza ci ha fatto comprendere che siamo tutti membri di famiglie che appartengono a un unico, grande kiith. Sfortunatamente le tradizioni sono molto dure a morire, e ancora oggi sono molti i cittadini che mettono al primo posto gli interessi della loro famiglia e al secondo quelli di Kharak.

IL KIITH GAALSIEIN

Di tutti i kiithid, nessuno ha perso di più nel corso dei secoli del kiith Gaalsien. La storia di questo kiith è molto lunga e alcuni dei documenti più antichi di Kharak riportano il suo sigillo. Anche se il dibattito sulla sua origine avvenuta direttamente nel momento del naufragio della Khar-Toba è ancora aperto, è chiaro che quando la civiltà riuscì a rifiorire su Kharak il kiith Gaalsien era già una forza politica e spirituale in grado di esercitare una grande influenza.



La religione su Kharak ha visto, nel corso dei secoli, la comparsa e la sparizione di infiniti culti minori: la maggioranza dei cittadini, comunque, ha sempre creduto e crede nel Grande Forgiatore Sajuuk, colui le cui mani hanno forgiato ciò che è. Gran parte delle sette religiose non disputano infatti dell'esistenza o meno di Sajuuk, ma della sua natura e del motivo per il quale il suo volere ci ha condotti su Kharak. La visione predominante, fino all'Età della Ragione, era una qualche variante sul tema della punizione divina: la logica alla base del ragionamento era che nessun dio avrebbe potuto abbandonare i suoi figli su un pianeta inospitale come Kharak, se non fossero accaduti eventi tanto gravi da meritare una tale punizione. Molte

tecniche ancora oggi vitali per la sopravvivenza, come la conservazione delle risorse e il cauto utilizzo di ogni nuovo strumento potenzialmente pericoloso, furono inserite nei dogmi della fede ai tempi dell'antico Kharak: ogni atto che infrangeva queste regole veniva punito come atto di arroganza. Questo credo religioso aiutò effettivamente la nostra razza a sopravvivere durante la grande marcia di trasferimento attraverso i deserti centrali, ma una volta che i nostri antenati furono giunti nelle regioni polari, i medesimi vincoli di fede impedirono l'introduzione di utili innovazioni, rese possibili dal diverso ambiente nel quale ora vivevano i kiith. In generale, la chiusura mentale verso qualsiasi avanzamento tecnologico era direttamente proporzionale a quanto un culto religioso vedeva in Sajuuk un dio crudele e vendicativo.

Dei tre principali kiithid religiosi, Gaalsien, Ferriil e Somtaaw, era Gaalsien quello che predicava la più rigida dottrina della punizione. Il dogma della giusta sofferenza e dell'umiltà recitava che Sajuuk aveva esiliato la nostra razza su Kharak per via di una punizione divina, dovuta all'arroganza dei progenitori. I teologi dei Gaalsien insegnavano che qualsiasi deviazione dai metodi di sopravvivenza tradizionali avrebbe finito per prolungare il periodo di purgatorio che separava la nostra gente dalla nuova elevazione in paradiso. Nei primi tempi trascorsi su Kharak dai naufraghi della Khar-Toba, un dogma rigido come questo permise al kiith Gaalsien di sopravvivere e prosperare, nonostante i vari disastri ecologici che si verificarono nel periodo compreso tra il 75 e il 250: quando quei tempi turbolenti si conclusero, e moltissimi cittadini si trasferirono nelle più temperate regioni polari, furono altri kiith a divenire sempre più potenti, mentre l'antica influenza dei Gaalsien andava lentamente spegnendosi. Molti archeologi ritengono che fu proprio il kiith Gaalsien a far scoppiare deliberatamente le Guerre dell'Eresia, nel tentativo di riportare sotto il suo controllo tutti i kiith minori, con l'infuriare della guerra.

Fortunatamente per coloro di noi che hanno una grande fiducia nella tecnologia, fu il kiith Naabal a emergere vincitore dalla Guerre dell'Eresia, e il dogma della punizione e della sofferenza cominciò lentamente a essere dimenticato dai cittadini di Kharak. Nonostante questo, i Gaalsien, ora privi di potere e distrutti per sempre dai 300 anni di guerra, radicalizzarono ulteriormente le loro convinzioni religiose, come per compensare con la loro rettitudine il comportamento peccaminoso del resto del pianeta. Nel momento di massimo splendore dell'Età della Ragione, nel 710, i Gaalsien erano ridotti a meno di 30 famiglie vassalle, e soltanto la grande città-tempio di Saju-ka, nel deserto, era rimasta sotto il loro controllo diretto. Forse fu il senso di essere stati superati dalla storia, o forse fu il semplice desiderio di compiere un sacrificio così grande da spingere Sajuuk alla compassione: fatto sta che, nell'anno 717, la kiith-sa dei Gaalsien commise un atto di un'infamia tale da essere ricordato ancora ai nostri tempi.

In quel periodo, Saju-ka era la gemma delle arti di Kharak: nei suoi grandi templi e nei ricchi saloni erano conservate la maggior parte delle opere realizzate in onore del dio Sajuuk, e nelle sue librerie si trovavano quasi tutte le opere realizzate dalla nostra razza, radunate davanti agli occhi del signore in modo che egli potesse ammirarle e giudicare la nostra redenzione. Anche se inizialmente la città di Saju-ka era stata edificata nella prima, inospitale vallata raggiunta durante la migrazione verso nord, con il passare del tempo

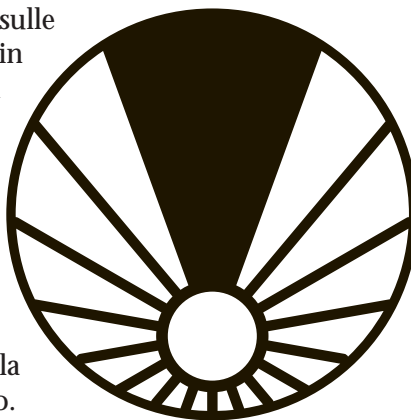
il deserto si era fatto strada fin lì, e nel periodo intorno al 700 le sabbie avrebbero già sommerso completamente Saju-ka, se non fosse stato per la complessa rete di barriere frangivento, dighe e percorsi di sabbia progettata dal grande ingegnere Gar Naabal. Una terribile notte, mentre infuriavano le tempeste di sabbia primaverili, Saju-ka scomparve dalla faccia del pianeta: con un singolo atto di divina follia, la Gaalsien-Sa Miirpat ordinò a tutte le famiglie vassalle di distruggere l'intero sistema di contenimento delle sabbie. La luce delle terribili esplosioni era ancora visibile, quando la sabbia affamata del deserto cominciò a invadere le strade di Saju-ka: nel giro di due giorni, la città venne completamente sepolta, mentre migliaia di persone morivano nel tentativo di salvarsi con la fuga.

L'intero kiith Gaalsien venne immediatamente espulso dai Daiamidi di Tiir, e fu dichiarato fuorilegge: questa punizione passò però praticamente ignorata agli occhi dei Gaalsien, che si allontanarono nelle lande desolate nel corso di quella notte da tregenda, abbandonando per sempre il progresso tecnologico che, ai loro occhi, avrebbe nuovamente attirato sul pianeta la collera di dio. Fin da allora, il kiith Gaalsien vaga per le regioni centrali del nostro pianeta, sopravvivendo soltanto grazie alle procedure descritte tanto rigidamente nei loro rituali. Occasionalmente i membri del kiith compiono delle incursioni contro alcune comunità o dei centri di ricerca scientifica che sorgono nei deserti, lasciando come segno del loro passaggio dei deliranti documenti teologici che avvertono dell'avvicinarsi dell'imminente fine. Più volte delle spedizioni militari hanno tentato di localizzare il kiith Gaalsien, ma ogni volta l'operazione è fallita, tanto che intorno ai vagabondi del deserto si è creata un'aura leggendaria. È come se nella mente dei cittadini di Kharak sia nata la convinzione che il kiith Gaalsien possa davvero contare sulla benevolenza di Sajuuk. Molti sono pronti a giurare che essi hanno persino ritrovato la città perduta sotto le sabbie, e che nei palazzi di Saju-ka echeggiano di nuovo le litanie delle preghiere, mentre offerte votive vengono innalzate nell'oscurità.

Alcuni atti di sabotaggio, verificatisi durante la costruzione dell'Astronave Madre, sembrano riportare chiaramente il segno di un'origine Gaalsien, ed è probabile che anche tra le famiglie che vivono nelle regioni polari ve ne siano alcune segretamente affiliate a questo antico kiith religioso.

IL KIITH PAKTU

Prima dell'anno 462, il kiith Paktu era un kiith contadino di poca importanza, stanziato sulle alture sopra il Mare del Sale. Nell'anno in cui nacque il leader più famoso di quel kiith, Majiir Paktu, il solco religioso che divideva i due più influenti kiithid di quel periodo, i Gaalsien e i Siid, raggiunse un'ampiezza invalicabile. Fu nel 462, infatti, che il famoso Concilio dei Siidim annunciò il nuovo dogma, che segnava l'abbandono delle vecchie credenze religiose, quelle che vedevano la nostra razza punita ed esiliata dal paradiso.



La verità, proclamarono i relatori del Concilio del 462, era che soltanto i Sidiim erano di origine divina, mentre tutti gli altri kiith erano nati di Kharak e pertanto inferiori, in quanto il loro sangue era contaminato dalle sabbie del pianeta.

Obbedendo alle leggi del nuovo dogma, la superficie di Kharak fu bagnata dal sangue di orrendi massacri perpetrati contro i kiith non Siidim, contro la gente spregiativamente nota come 'Gritiidim', o 'figli della sabbia'. La legge più crudele che venne adottata dai Siidim era l'Atto dell'Acqua Pulita, che proibiva a tutti i kiith non Siidim di vivere alla fonte di un fiume o di un ruscello, perché altrimenti avrebbero finito con il contaminare l'acqua pura destinata a dissetare i Siidim che vivevano più a valle. Centinaia di famiglie furono trasferite a forza dai soldati dei templi Siidim, che le strapparono dalle loro antiche dimore e le spostarono in territori molto meno ospitali, mentre i disgraziati portavano con loro tutto ciò che erano in grado di trasportare. Nel 488, anche il kiith Paktu venne privato delle sue terre.

Nello stesso tempo, nei templi del vicino kiith Gaalsien cresceva l'ossessione per la penitenza e per la sofferenza che, sole, avrebbero potuto redimere Kharak. I Siidim divennero l'ovvio argomento dei sermoni dei sacerdoti Gaalsien: per ogni loro peccato di orgoglio, il dio di Kharak avrebbe aggiunto una dura espiazione a quelle che già attendevano la nostra razza. I kiith minori del nord, sofferenti sotto il giogo dell'espressione Siidim, finirono in molti casi per preferire l'alleanza dei Gaalsien alle deportazioni forzate dei Siidim: molti accolsero i soldati e i sacerdoti Gaalsien nelle loro capitali, soltanto per trovarsi sottoposti a una legge religiosa di durezza incredibile, mentre i loro libri e i loro possedimenti 'licenziosi' venivano bruciati nelle pubbliche piazze, come ammenda agli occhi di dio. Pesanti tributi di cibo e di mangime per animali erano pretesi dalle armate Gaalsien e spesso gli sfortunati oppressi dovevano sottoporsi a sacrifici estremamente duri, ordinati dai sacerdoti Gaalsien, che non riuscivano a sopportare l'idea che soltanto loro, i puri di cuore, dovessero soffrire per tutti.

Gli scontri tra i kiith Sidiim e Gaalsien si andarono intensificando con il passare del tempo, tanto che persino i kiith più sperduti si videro costretti a scegliere da quale parte schierarsi: nessuna forza del pianeta era sufficientemente potente per sfidare il volere dei due kiithid. Intrappolati tra i proverbiali incudine e martello, i Gritiidim furono infine spinti a pensare l'impensabile: intraprendere una migrazione verso sud, attraversando i deserti, alla ricerca di nuove terre.

In quel tempo Majiir Paktu era ormai divenuto il leader della kiith-sa Paktu: anche se la Prima Migrazione non fu certo una sua idea esclusiva, è certo che il destino di tutta la gente del kiith Paktu era nelle sue mani. Oggi per noi è molto difficile immaginare quello che egli può aver provato, mentre la sua popolazione costruiva i primi vascelli a vela per navigare sulle sabbie, al margine del deserto: anche se moltissimi erano pronti a giurare che, oltre le sabbie infuocate, si trovassero nuove terre coltivabili, nessuno di coloro che avevano tentato la traversata dei deserti era mai ritornato per portarne conferma.

L'unico racconto che parlava di una terra a sud del deserto era stato narrato da un folle viaggiatore Mannanii, che farneticava di mari senza confini e di 'erba tanto alta da toccare il cielo'.

La Migrazione offriva una speranza di riuscita davvero molto esile, talmente sottile che nessun cittadino la prese nemmeno in considerazione, prima che la situazione nelle terre del nord divenisse davvero senza via di uscita.

Il resto, come si usa dire, è storia. Quasi 50 kiithid si diressero a sud dalla pianura di Albegiido, nel 490, prendendo la strada dei grandi deserti centrali, scivolando sopra le sabbie roventi sospinte dai venti delle tempeste stagionali, le Chak m'Hot. Quando gli uomini, le donne e i bambini della Prima Migrazione raggiunsero le pendici delle Montagne Hunon, nella regione polare meridionale, erano rimaste soltanto 17 famiglie, e tutte quante avevano perso i loro componenti più deboli. Ancora di più furono coloro che morirono nella scalata degli Hunon: senza alcuno che potesse guidarli attraverso i passi più agevoli, gli emigranti caddero vittime di acque avvelenate, rovinose frane, periodi di siccità e morsi di animali velenosi.


Con il passare degli anni, molti di quei coraggiosi si fecero prendere dalla disperazione nei rossi canyon delle Montagne Hunon, rifiutando di procedere oltre. Forse Majiir Paktu non era un leader riconosciuto da tutti all'inizio della Migrazione, ma certamente lo era a quel punto: egli tenne alla sua gente un lungo discorso, invitandola a non arrendersi. "Io sento il profumo del mare!" disse, "Ormai siamo quasi giunti alla costa!"

Ma i cittadini ormai non gli credevano più, e moltissimi si voltarono per intraprendere la durissima marcia a ritroso verso le navi della sabbia, ancora ancorate ai margini del deserto. Le leggende narrano che allora nel cielo sopra l'assemblea apparve un uccello, uno spirito del mare, che prese a compiere larghi giri sotto al sole.

I kiithid superstiti della Prima Migrazione seguirono allora lo spirito del mare e Majiir Paktu attraverso le montagne e, quando arrivarono sulla vetta dell'ultima, altissima cima rossa, si trovarono ad ammirare ai loro piedi l'enorme distesa spumeggiante di un mare che si estendeva a perdita d'occhio. Quello specchio d'acqua, che rappresentava la salvezza, ricevette allora il nome di Mare Majiirian, in onore alla persona che aveva condotto lì gli emigranti.

I superstiti della Prima Migrazione stabilirono le loro dimore sulle coste del Mare Majiiran e al nord nessuno seppe più nulla di loro per più di due anni, durante i quali essi edificarono le loro dimore e le loro fortezze. Nella primavera del terzo anno, però, Majiir Paktu e un gruppo di volontari decisero di tentare una nuova traversata dei pericolosi deserti centrali, per portare la novella delle nuove terre a tutti coloro che ancora pativano la guerra e l'oppressione nella zona polare del nord.

Majiir Paktu non riuscì a sopravvivere al nuovo viaggio, ma sette suoi compagni ce la fecero. Questi sette membri del kiith Paktu attraversarono a piedi tutte le terre del nord, spargendo la notizia della nuova terra, dalla quale essi erano tornati. Quando la voce prese a diffondersi, avvampò come un fuoco in un fienile.



Dozzine di famiglie costruirono le speciali navi per veleggiare sulle sabbie e partirono dall'ormai leggendaria pianura di Albegiido, anno dopo anno, nel tentativo di sfuggire alle Guerre dell'Eresia e alla follia dei signori dei kiithid Siidim e Gaalsien.

Eppure i Siidim e i Gaalsien non avevano ancora finito di tormentare la gente che era fuggita dalla loro tirannia. Anche se per molti anni essi rimasero all'oscuro della Migrazione, entrambi i kiithid persero grandi estensioni di terre coltivabili, a causa della guerra. Nel 650 entrambi i potenti kiithid del nord giunsero alla conclusione che coloro che erano fuggiti nelle terre del sud erano ancora loro vassalli, e come tali dovevano loro ancora territori e tributi.

Nel periodo dal 652 al 700 si contarono almeno tre tentativi principali di assalire la regione polare del sud. L'ultimo di questi fu quello di maggior successo, perché l'esercito condotto da Liam Gaalsi riuscì a raggiungere e superare le Montagne Hunon praticamente senza perdite e, nella prima parte del 698, si presentò nei territori del sud pronto a sottomettere ancora una volta i kiithid ribelli e la loro kiith-sa.

In quel giorno Kim Paktu, nipote di Majiir Paktu e leader della kiith-sa Paktu, raccolse un esercito di 30.000 armati sulle coste del Mare Majiiran. Tutti i guerrieri indossavano i colori del kiith Paktu e ogni portastendardo issava il suo vessillo.

“Queste sono le mie genti.” disse Kim Paktu, “E queste sono le nostre terre. Voi qui non avete alcun vassallo.”

Pur trovandosi di fronte un esercito numericamente preponderante e infinitamente meglio equipaggiato, Liam Gaalsi condusse ugualmente in battaglia le sue truppe. Furono pochi i suoi guerrieri a sopravvivere a quello scontro impari: anche se molti membri del kiith Paktu persero la vita, alla fine gli uomini del sud riuscirono ad avere la meglio. Quello fu l'ultimo tentativo di conquista dei territori delle zone polari del sud.

Da allora e fino ai nostri giorni i Paktu sono ancora la kiith-sa dei kiithid del sud, anche di quelli che non sono collegati a loro da una linea di sangue. Lo stendardo dei Paktu è bianco, del colore dei vascelli della sabbia che condussero le loro genti attraverso i grandi deserti centrali, con al centro un sole striato di rosso, in memoria del sangue di coloro che caddero per la libertà, nel tentativo di raggiungerla oppure difendendola dagli invasori. Contro la sagoma del sole, infine, si staglia quella dello spirito del mare, simbolo eterno di speranza e di fede.

I Paktu credono fieramente nella loro indipendenza e sono nemici giurati di sacerdoti e dittatori. Sono persone ottimiste, aperte alle innovazioni e molto avventurose: anche nelle situazioni più difficili, ci sarà sempre qualcuno pronto a ripetere l'antico motto di questo kiith: “Io sento il profumo del mare!”

IL KIITH SOBAN,

“IL KIITH DELLO SPIRITO”

Nella società di Kharak, la maggioranza dei cittadini si sente legata al suo kiith da un forte vincolo. Sia nei legami famigliari, sia nel più grande cerchio della parentela meno stretta, come pure nelle associazioni professionali e nelle alleanze, molti di noi sono legati in vari modi. Se mai una delle kiith-sa dovesse scomparire, ci troveremmo subito appartenenti ad un altro kiith, per via di matrimoni o di semplice comunanza di interessi, e potremmo stringere immediatamente delle nuove alleanze.



Non sempre però le cose sono andate in questo modo: prima della nascita della federazione del sud e dell'arrivo dei Naabel, erano pochissimi i cittadini che avevano dei legami all'esterno del loro kiith e, quando questi legami esistevano, erano molto spesso di dominio e di sottomissione. Un kiith era ridotto vassallo di un altro, e doveva consegnare dei tributi ai suoi signori, in cambio dei quali otteneva la protezione dell'esercito del kiith dominante e i benefici del commercio con i suoi ricchi mercati.

In questa struttura non vi era alcuno spazio vitale per coloro che non appartenevano a un kiith. Nei tempi moderni è difficile pensare a quanto poteva essere tremendo il destino degli uomini e delle donne senza kiith in quell'epoca, ma i documenti narrano storie raccapriccianti: l'esilio dal proprio kiith equivaleva a una condanna a morte, o almeno così fu fino al 416, l'anno nel quale venne fondato il kiith Soban.

Le origini di questo kiith, noto come la 'Grande Fratellanza', sono avvolte nel mistero: sembra che due kiithid vassalli, le cui terre si trovavano nella zona del secondo mare, vennero invasi dai soldati di un vicino kiith, molto più potente. I vassalli combatterono valorosamente per difendere le loro case e riuscirono a sterminare moltissimi invasori prima di cadere: costoro, per vendicarsi, punirono con inaudita ferocia i sopravvissuti, nonostante questi si fossero ormai arresi. In quei giorni terribili furono violati molti tabù della società di Kharak: tutti i figli dei superstiti furono massacrati, come pure i capi, uomini o donne che fossero, di ogni famiglia. Coloro che rimasero in vita furono scacciati dalle loro case e fuggirono attraverso il Deserto Lucente, portando alla loro kiith-sa il racconto di quelle tremende atrocità.

Il leader di questo gruppo di fuggiaschi era Soban, colui che divenne in seguito noto come Soban il rosso. Quando egli arrivò nella capitale della sua kiith-sa, riferì ai suoi signori tutti gli orrori commessi dal kiith invasore e chiese la giusta vendetta, offrendosi di guidare l'esercito che avrebbe dovuto scacciare gli invasori e farli pentire della propria audacia. Soban attese che gli uomini e le donne della sua kiith-sa si unissero a lui per attraversare nuovamente, come un turbine, il Deserto Lucente.

L'aiuto sperato, però, non arrivò mai. La kiith-sa di Soban, preoccupata delle possibili conseguenze di una tale azione, o forse più semplicemente conscia di non essere abbastanza potente da vincere contro il kiith degli invasori, si rifiutò di accompagnarlo nell'attacco. Nel giro di pochi anni, anzi, i membri di quella piccola kiith-sa divennero vassalli del kiith invasore, mischiando il loro sangue a quello degli assassini della gente di Soban.

Quando vide questi avvenimenti, Soban stracciò il vessillo del proprio kiith, in segno di vergogna. Tutti i suoi seguaci fecero lo stesso, abbandonando completamente il proprio kith: fu un gesto assolutamente inconcepibile per quel tempo, specialmente considerato che a compierlo furono uomini e donne privi di terra. Secondo la leggenda, Soban dichiarò allora priva di significato la parola kiith, perché aveva visto con i suoi occhi che una qualsiasi kiith-sa era capace di chiudere le orecchie di fronte alle urla del sangue dei propri figli. Egli giurò che non sarebbe mai più stato membro di un falso kiith: l'unico kiith al quale sarebbe stato fedele sarebbe stato il kiith dello spirito, la fratellanza che accomuna le menti e le ambizioni di coloro che sono simili.

Soban e i suoi seguaci scelsero un nuovo colore come simbolo: un rosso vivo e profondo, il colore del sangue che scorre nel cuore. Anche se non erano certo numerosi, il loro primo atto come kiith fu un riuscito attacco contro le fortezze che un tempo erano state le loro abitazioni. Quando l'armata di Soban si allontanò dalle rovine fumanti, non un singolo stelo d'erba era rimasto verde e nessuna pietra era rimasta in piedi: tutto era stato raso al suolo e tutti gli invasori erano stati sterminati, in un modo così violento che per molti anni il kiith Soban venne seguito da una sanguinaria fama. Da allora il kiith Soban divenne un kith di stampo militare, che con il passare degli anni sviluppò una serie di rituali davvero particolari. Anche se in quel periodo esistevano molti altri kiith guerrieri, essi erano tutti simili nei loro scopi e nella loro organizzazione: la loro potenza militare serviva a strappare quanto da essi desiderato dalle mani dei kiith più deboli. I Soban, invece, furono sempre privi di una loro terra e vissero sempre come dei mercenari.

I mercenari di Soban rappresentano una curiosa eccezione nella storia di Kharak: per secoli, essi presero parte a ogni conflitto che ha insanguinato la superficie del pianeta, e le abilità dei loro soldati e dei loro comandanti erano contese a caro prezzo. Quando qualcuno assoldava un gruppo di mercenari di Soban, costoro indossavano i colori del loro nuovo kiith e combattevano al suo servizio, senza considerare i rischi o i costi personali ai quali si esponevano. Non appena la guerra era finita, e si parla di ore, se non di minuti, i mercenari di Soban deponavano le armi, si toglievano i loro colori adottivi e facevano ritorno al loro kiith. Anche se l'ultima battaglia si svolgeva a migliaia di chilometri dalla loro casa, essi si mettevano in marcia: i contratti per disporre della loro potenza militare non venivano mai rinnovati senza l'intervento diretto della loro kiith-sa.

Da allora e fino ai giorni nostri, i membri del kiith Soban sono completamente estranei alla normale struttura delle famiglie. Nessun 'matrimonio' è permesso tra di loro, almeno non nel senso comune di questo termine; e anche se gli uomini e le donne di Soban sono liberi di formare qualsivoglia alleanza tra di loro, non esiste nemmeno un bambino che possa dirsi di Soban. Tutti i figli che nascono dai Soban, infatti, sono

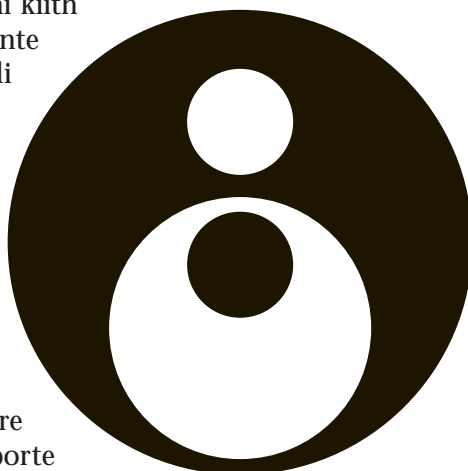
lasciati come trovatelli ad altri kiith, a meno che i loro genitori non decidano di abbandonare il kiith Soban per allevarli.

Nonostante siano ormai più di 200 anni che su Kharak non ha luogo una guerra di grandi proporzioni, le abilità dei membri del kiith Soban sono ancora molto preziose, ed essi non sono mai a corto di denaro e di influenza. I Soban sono spesso utilizzati da altri kiith più importanti, come i Naabel, ogni volta che si presenta la necessità di ottenere delle informazioni o di organizzare un servizio di sicurezza: inoltre, quasi tutti gli ammiragli e i generali degli eserciti di Kharak hanno ricevuto il loro addestramento in accademie militari gestite da ufficiali Soban. Da molti anni, infatti, queste strutture sono aperte a tutti: è possibile pagare per apprendere gli insegnamenti e la disciplina che un tempo appartenevano esclusivamente al kiith Soban.

Nel nostro mondo esiste comunque un gruppo di Soban ancora fedele alle sue tradizioni più antiche, ed esisterà sempre fino a quando ci saranno uomini e donne che si rifiuteranno di riconoscere come stanno ormai le cose. Alcuni cittadini di Kharak si uniscono ancora oggi al kiith Soban di loro spontanea iniziativa, rinunciando a tutti i legami che li uniscono ad altri kiith e associazioni: altri sono invece obbligati a scegliere i Soban, dopo essere stati esiliati dai loro kiith per avere violato un qualche tabù. Prima di 'indossare il rosso', come viene definita l'adesione al kiith Soban, ogni aspirante deve eseguire il rituale che compivano i primi Soban centinaia di anni fa: egli deve stracciarsi di dosso i colori di qualsiasi altro kiith, in un potente gesto di rifiuto e di abbandono. Per molti questa è la ribellione definitiva, per altri l'unica ancora di salvezza: per tutti, però, valgono la disciplina e la solidarietà del kiith Soban, due elementi per i quali l'intero Kharak deve essere riconoscente a questi valorosi.

IL KIITH SJET

Il kiith Sjet è a suo modo un'eccezione nella struttura del potere dei kiithid: anche se si tratta di un antico e rispettato kiith, la cui esperienza è stata più volte richiesta da tutte le kiith-sa di Kharak, esso non ha mai tramutato questa sua importanza in un vero potere politico. Il kiith Sjet è uno dei pochi kiith che possono affermare legittimamente di discendere direttamente dagli abitanti dell'antica città di Khar-Toba. La traduzione delle iscrizioni ritrovate sulle pareti del tempio-osservatorio dove era custodita la Guidestone rivelò molti riferimenti a un gruppo di filosofi-astronomi, la cui famiglia aveva nome Sjet. Persino il simbolo del kiith, una serie di cerchi concentrici che rappresentano le sfere celesti, si può trovare scolpito sulle porte del tempio. Ormai è un fatto assodato che il kiith Sjet era quello che un tempo aveva la





responsabilità della custodia della Guidestone, compito che svolgeva nel tempio-osservatorio appositamente costruito, da dove gli antichi Sjet scrutavano anche la volta celeste. Proprio questo è il vero potere del kiith Sjet: la sua immutabile natura di porsi domande, osservare, fare ipotesi e registrare.

Nei tempi antichi i Sjet furono i primi a tracciare il percorso dei pianeti del sistema di Kharak, derivando un calendario dalle loro scoperte; anche la comprensione del ciclo progressivo di 13 anni delle tempeste di sabbia che sconvolgono l'equatore di Kharak è opera loro, insieme alle importanti osservazioni sulla caduta della pioggia a esse collegata. Buona parte degli imparziali resoconti sulle Guerre dell'Eresia e sulla seguente riforma sono stati scritti dagli scribi dei Sjet, che li hanno registrati insieme alle loro osservazioni sul progressivo inaridimento del terreno e sul lento avanzare delle sabbie desertiche.

Durante i periodi turbolenti della nostra storia, il kiith Sjet è sempre stato visto come un prezioso alleato e consigliere, nonché come un ambito vassallo. Qualsiasi kiith che si fosse reso colpevole dell'omicidio o dell'interrogatorio di un Sjet, inoltre, sarebbe stato bandito da ogni rapporto con i filosofi-scienziati per un periodo di almeno 100 anni, durante i quali le sue conoscenze sarebbero divenute inevitabilmente obsolete. Tutti i kiith che desideravano divenire anch'essi membri dei Sjet doveva prestare un giuramento di fedeltà direttamente alla Sjet-Sa e dovevano prestare un servizio assoluto per due generazioni, prima di venire istruiti nelle sacre arti. L'avvenimento più simile a uno scandalo mai accaduto nel kiith Sjet, risale al periodo dell'Età della Ragione, quando si scoprì che alcuni vassalli dei Sjet, durante le Guerre dell'Eresia, avevano prestato un secondo giuramento di fedeltà, segreto, al kiith Naabal. Questi emissari segreti dei Naabal usarono la loro posizione e l'immunità del kiith Sjet per muoversi liberamente tra tutte le fazioni in guerra, raccogliendo importanti informazioni strategiche. Quando l'inganno venne scoperto ci furono gravi ripercussioni, ma la kiith-sa dei Sjet, la famiglia Fliir, capì che, in una situazione estrema come quella della guerra, anche il vergognoso comportamento dei traditori poteva in un certo modo essere giustificato. Anche se i Fliir riuscirono a convincere tutte le famiglie dei Sjet dell'inutilità di pesanti sanzioni, come l'esilio di tutte le famiglie coinvolte nello scandalo, da allora e fino a oggi i rapporti tra alcuni Sjet e il kiith Nabal non sono più buoni come un tempo e il dibattito sull'uso della scienza come forma di potere è ripreso più animato che mai.

Con l'avanzare dell'Età della Ragione, il kiith Sjet andò espandendo sempre più il campo dei suoi studi, allontanandosi dai modelli tradizionali della meccanica celeste e della matematica. Diverse famiglie cominciarono a investigare sui meccanismi dell'origine della vita su Kharak: nel giro di un secolo, il kiith Sjet fu in grado di presentare ai Daiamidi di Tiir, un documento che sosteneva, con dati inoppugnabili, la sostanziale differenza biologica esistente tra la nostra razza e la maggioranza delle forme di vita di Kharak. Questa prova scientifica del dogma religioso dell'Esilio fu un vero shock per l'intera società di Kharak e rese chiaro per sempre che il kiith Sjet sarebbe sempre stato alla ricerca della verità, per quanto spiacevole potesse essere.



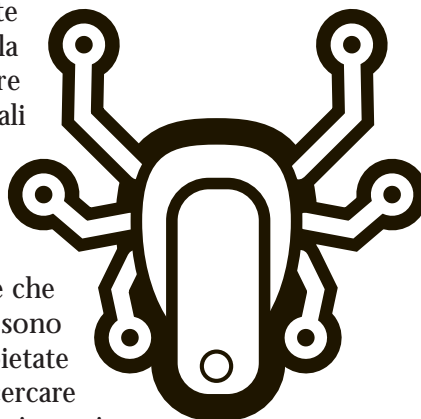
Con l'inizio del progetto per la realizzazione dell'Astronave Madre, il kiith Sjet trovò finalmente un obiettivo nel quale la scienza pura poteva essere applicata senza il pericolo di suoi usi per fini perversi. La spinta della nuova missione fu così forte che i Sjet superarono la loro sfiducia verso il kiith Naabal e unirono le loro avanzate teorie alle scienze applicate degli studiosi Naabal. I supercomputer dei Sjet sono stati responsabili della simulazione degli effetti delle onde d'urto quantiche generate dal modulo iperspaziale, mentre i loro laboratori biologici aiutarono a perfezionare il procedimento della congelazione criogenica, la chiave che ci permetterà di colonizzare le stelle. Fu una scienziata Sjet, inoltre, ad arrivare alla conclusione che l'Astronave Madre non avrebbe mai potuto divenire operativa, senza una radicale ristrutturazione della sua struttura di comando.

Karan Sjet, l'unica figlia della kiith-sa dei Sjet, la famiglia Hurr, discendeva per linea diretta dai leader storici dei Sjet. Il suo incarico, in qualità di neuroscienziata, era il controllo della divisione di ricerca che si occupava della progettazione dei sistemi di comando e controllo dell'Astronave Madre. Molti altri uomini avrebbero tentennato, di fronte alla responsabilità di dire a un intero pianeta che la loro missione era impossibile, ma Karan era fedele allo spirito del kiith Sjet e non solo riportò la dura notizia ai Daiamidi, ma arrivò anche a suggerire una terribile soluzione. Ancora una volta, da vera Sjet, Karan distolse lo sguardo dalla paura per rivolgerlo alla verità, e chiese che l'unica soluzione da lei scoperta, utilizzare un essere umano vivente per il controllo dell'Astronave Madre, fosse applicata a lei stessa.

Ora la nostra gente è sul punto di intraprendere un nuovo viaggio nel mistero, ma lo è soltanto perché nell'astronave batte il cuore di una Sjet, che ci aiuterà a rispondere alle nostre domane all'infinito e ci darà il coraggio di scoprire la verità e affrontare i terribili misteri dell'universo, costi quello che costi.

IL KIITH NAABAL

La storia del kiith Nabaal è praticamente ignota fino al suo drammatico arrivo sulla scena, alla conclusione delle Guerre dell'Eresia. Nei resoconti dei principali kiith della prima epoca il nome dei Naabal compare di tanto in tanto, ma soltanto per definire dei commercianti o degli eretici. Il kiith Gaalsien fu il più spietato nella persecuzione delle famiglie che vivevano sotto il vessillo dei Naabal, e ci sono prove certe che furono proprio tali spietate persecuzioni a spingere i Naabal a cercare rifugio in una vallata nascosta, annidata nei pressi della minuscola calotta di ghiaccio che ricopre il polo nord di Kharak. Basandosi sul fatto che l'emblema dei Naabal, la sagoma di Kharak su uno sfondo di piccoli cerchi e strisce, richiama vagamente dei simboli ritrovati sui pannelli dell'astronave naufragata a Khar-Toba, alcuni archeologi hanno costruito una teoria che vede i Naabal come discendenti diretti di un gruppo di ingegneri, responsabili dei sistemi di guida dell'astronave che ci ha portati



su questo pianeta più di mille anni fa. Anche se questa ipotesi serve adeguatamente allo scopo di collegare lo sconosciuto passato alla presente, nuova età di esplorazioni spaziali, sono in molti a ritenere troppo esili le prove addotte, perché le si possano considerare seriamente.

Il kiith Naabal stesso non sembra particolarmente interessato alle sue lontane origini, in quanto per i suoi membri la storia comincia solamente negli anni precedenti all'intervento dei Naabal, quando i kiith riuscirono a porre fine alle Guerre dell'Eresia e a creare il Daiamide. In quei tre secoli di caos, il kiith Naabal aveva praticamente interrotto ogni contatto con il resto di Kharak: i mercanti o i profughi che, accidentalmente, raggiungevano la sua vallata, però, venivano sempre accolti come fratelli e ricevevano un luogo dove ricostruire le loro vite. Le cronache non parlano di nessun rifiuto a questa offerta, per cui non si sa con chiarezza nemmeno quali sarebbero state le alternative... Piccoli gruppi di esploratori, sempre composti da membri di famiglie fedeli direttamente alla kiith-sa, venivano inviati all'esterno in rischiose missioni, per recuperare magari dei preziosi testi a rischio di distruzione a causa dell'infuriare della guerra. Fino a quando alla guida dei Naabal non assurse la kiith-sa degli Ifriit, la filosofia isolazionistica di questo kiith non mutò radicalmente: la famiglia Ifriit capì che la guerra era giunta pericolosamente vicina alla distruzione dell'ultima cosa che permetteva la vita su Kharak. La continua devastazione dei campi coltivabili, la distruzione delle dighe e delle barriere antisabbia non si limitava infatti a privare i nemici di preziose risorse: se fosse continuata in modo sistematico, avrebbe apposto la parola fine ai giorni della civiltà di Kharak.

Anche se il kiith Naabal era dichiaratamente pacifista, buona parte delle sue conoscenze poteva trovare un'applicazione diretta in campo militare e perciò, quando la kiith-sa degli Ifriit propose ai suoi vassalli di intervenire nella guerra, ci vollero soltanto pochi anni perché fosse organizzato un potente esercito. I Naabal conoscevano da più di cento anni i segreti degli esplosivi, del vapore e della raffinazione dei metalli e, quando fecero la loro comparsa sui campi di battaglia provenienti dalla loro capitale segreta, Tiir, fu come se dal cielo fossero discesi i guerrieri di Jaakul. Veicoli dalla propulsione a vapore abbattono, con i loro cannoni, le mura difensive delle fortezze dei dispotici kiithid nemici, mentre forti manipoli di soldati, armati con fucili a ripetizione e protetti da robuste corazze, riuscirono a sbaragliare avversari persino 20 volte più numerosi di loro. I membri della kiith-sa dei Naabal parlavano agli abitanti di ogni fortezza, villaggio o città liberato dal loro esercito, offrendo loro i frutti della scienza e della tecnologia Naabal, a patto che essi deponessero le armi e uscissero dall'insensata spirale di distruzione nella quale erano precipitati. Al contrario delle altre grandi forze coinvolte nelle Guerre delle Eresie, i Naabal non pretesero la rinuncia ai legami tra i vari kiithid: chiesero soltanto la fine della guerra. I kiithid minori, ormai ridotti in miseria da quasi 300 anni di battaglie, accettarono con gratitudine l'offerta dei Naabal, e presto l'esercito di questo kiith divenne inarrestabile, grazie alla partecipazione dei membri di tutti i kiithid che avevano come unico obiettivo la conclusione della Guerra dell'Eresia.

Nel giro di tre brevi anni, lo scopo dei Naabal fu raggiunto. L'ultimo atto della kiith-sa dei Naabal, gli Ifriit, prima di cedere il titolo, fu la fondazione del Daiamide di Tiir, un luogo dove tutti i kiithid, potenti o deboli che



fossero, si potessero riunire per risolvere le loro dispute e decidere gli indirizzi della politica dell'intero Kharak.

Nei successivi decenni, i Naabal ricostruirono tutte le strutture di Kharak che erano state danneggiate dalla guerra, migliorandole grazie all'uso delle loro avanzate conoscenze costruttive e metallurgiche. Tutti i kiithid che lo volevano venivano accolti tra i Naabal, era sufficiente che esprimessero il desiderio di imparare nuove arti e intraprendere nuovi commerci: nel medesimo modo, ogni kiithid che voleva andarsene era perfettamente libero di farlo. Molti dei più potenti kiithid industriali del mondo moderno hanno avuto la loro origine sotto l'ala protettrice dei Naabal. Per l'Età della Ragione, 200 anni più tardi, il kiith Naabal aveva sostituito le pericolosissime rotte a vela attraverso i deserti, che collegavano le zone polari del nord e del sud, con delle vetture a vapore che si muovevano su rotaia, e aveva concesso alla kiith-sa dei Paktu, la più importante del sud, un seggio permanente nel Daiamide.

Il kiith Naabal sembrava destinato a vedere spegnersi lentamente la propria importanza, ma la scoperta della Khar-Toba cambiò nuovamente le cose: da quel momento in poi, i Naabal strinsero delle alleanze permanenti con i kiithid Sjet e Saban, cominciando ad avere un'influenza diretta nelle esplorazioni di Khar-Toba e nello sfruttamento delle nuove tecnologie recuperate dagli scavi. Ancora una volta, la kiith-sa dei Naabal si dimostrò cauta nel distribuire la ricchezza e la conoscenza, ma rimase ferma nella conduzione del progetto dell'Astronave Madre, con l'obiettivo finale di riportare la nostra razza sul suolo del suo pianeta natale.

Durante gli ultimi cinque anni dei lavori di costruzione dell'Astronave Madre, il kiith Naabal ha cominciato nuovamente a ritirarsi dalla scena pubblica, sia politica che finanziaria. Gli analisti finanziari hanno notato forti investimenti dei Naabal nelle strutture spaziali extra-Kharak, specialmente nella cintura asteroidale e nel futuro centro di ricerca da realizzare sulle lune della gigante gassosa Haarsuk. Altri specialisti hanno fatto rilevare la percentuale leggermente maggiore alla norma di membri del kiith Naabal, tra coloro che si offrono volontari per sottoporsi al processo di congelamento necessario per l'imbarco a bordo dell'Astronave Madre. Tutti concordano nel ritenere che questi fatti sono una prova lampante del fatto che, qualunque sarà il nostro futuro, i Naabal intendono avervi una parte importante.

IL KIITH MANAAN

Il kiith Manaan, i cui membri sono noti come 'i viaggiatori', è forse il più strano di tutto il pianeta Kharak. Anche se i legami sanguigni tra i Manaan non sono molto forti (si basano più che altro sull'aspetto fisico e sulle tradizioni), essi sono stati considerati da sempre tutti membri di una sola famiglia, specialmente da coloro che non fanno parte del kiith, i quali per secoli hanno visto questi nomadi come un gruppo di uomini che vivevano contro la morale, riproducendosi tra loro



e minacciando i possedimenti e la virtù dei giovani e delle ragazze di buona famiglia.

L'antipatia nei confronti dei Maanan è facilmente spiegabile: durante un lungo periodo, quando la maggioranza degli abitanti di Kharak viveva lavorando duramente i campi, per strappare lo stretto necessario alla sopravvivenza, i Maanan vivevano una tipica esistenza nomade, spostandosi di luogo in luogo e fermandosi lungo i corsi d'acqua per rifocillarsi. Se nei pressi dell'acqua sorgeva un villaggio, i Maanan si aspettavano di ricevere ospitalità: anche se raramente si sono dimostrati ostili verso i contadini e gli abitanti della città, essi hanno sempre opposto una fiera resistenza a ogni tentativo di 'civilizzarli' o di farli stanziare in una zona. Guidati da una sete di ignoto che pochi altri cittadini erano in grado di comprendere, i Maanan non si fermavano mai a lungo in un unico luogo: quando erano stanchi di stare fermi, si limitavano a raccogliere le loro cose e ad andarsene, lasciando dietro di sé la sicurezza (e il duro lavoro) che era rappresentata dalle case e dalle fortezze.

I primi resoconti storici sui 'nomadi Maanan' risalgono all'anno 340, quando le fortezze che sorgevano ai margini del Deserto Bianco si lamentarono per le continue razzie da essi compiute ai danni delle loro fattorie. Secondo i rapporti inviati alla loro kiith-sa, gli abitanti delle terre al confine con il Deserto Bianco avevano chiuso i cancelli delle loro città davanti ai nomadi, impedendo loro anche di montare i propri campi nelle vicinanze dei corsi d'acqua. Anche se i Maanan mantennero un atteggiamento pacifico, ritirandosi in ordine, essi ritornarono nella notte e attaccarono 'a centinaia', vincendo facilmente la resistenza dei pochi soldati di guardia. Alla fine della razzia, i Maanan furono accusati di aver depredato quasi una tonnellata di cibo e un'enorme quantità di acqua, che casualmente equivaleva quasi alla perfezione al tributo annuale che gli abitanti del Deserto Bianco dovevano versare come tributo alla loro kiith-sa.

Il racconto della città al confine con il Deserto Bianco non era però credibile per molte ragioni, anche se in quell'epoca venne accettato senza domande da tutti gli abitanti di Kharak, cosa che avvenne anche per molti altri secoli. L'attacco notturno delle 'centinaia' di Maanan è semplicemente assurdo, considerato che i membri di questo kiith, per tradizione, non si spostavano mai in gruppi di dimensioni più ampie di quelle di una famiglia, gruppi che potevano comprendere al massimo una dozzina di uomini. Per mettere insieme 'centinaia' di Maanan si sarebbe dovuto ricorrere a un'Adunanza, la loro particolare forma di ritrovo annuale sulle sabbie di Ferin Sha (il 'Luogo della Danza'). E non solo Ferin Sha era a più di 300 chilometri dal Deserto Bianco, ma quest'Adunanza non era certo un luogo dove pianificare assalti e omicidi, ma piuttosto una gioiosa festa dove si beveva e si mangiava in quantità. I combattimenti, di qualsiasi tipo, erano completamente banditi a Ferin Sha, in quanto quel terreno era sacro per tutti i Maanan e non poteva assolutamente essere lordato con del sangue.

Dobbiamo pertanto dire che la reputazione dei ladri del kiith Maanan era completamente immeritata? Sfortunatamente, no. Se la maggioranza dei Maanan era completamente estranea ai saccheggi, esistevano alcuni gruppi che erano dotati di una grande forza, e non avrebbero sicuramente avuto alcun problema a farsi consegnare qualche barile d'acqua. La maggioranza

dei nomadi era probabilmente colpevole di piccoli furtarelli compiuti qua e là, che fossero il rubare un portafoglio o un po' di frutta con il favore delle tenebre. La domanda vera da porsi non è se i Maanan fossero o no dei ladri, ma perché, se la maggioranza dei cittadini di Kharak li riconosceva come tali, fossero così tanti gli insediamenti disposti ad accoglierli e a offrire loro assistenza. La risposta si può dare in una sola parola: divertimento.

I Maanan sono sempre stati dei commercianti, ma prima della Grande Migrazione non avrebbero mai potuto mettersi in competizione con le tradizionali rotte commerciali delle più potenti città del nord, almeno quando si trattava di trasportare delle normali mercanzie. Per poter sopravvivere, questo kiith di viaggiatori doveva portare ai loro possibili ospiti qualcosa che essi non avrebbero potuto ottenere in nessun altro modo: i Maanan erano soliti trasportare rare spezie o medicinali provenienti da aree remote, oppure trafficare in oggetti proibiti. Dal momento però che le loro carovane venivano regolarmente perquisite, quando varcavano le porte di una città, essi spesso ricorrevano a una merce meno tangibile, ma altrettanto preziosa: la musica, le risate, gli spettacoli, qualcosa che distraesse i cittadini dalla durezza della loro vita di ogni giorno. Per moltissimi anni il kiith Maanan è riuscito a sopravvivere grazie alla sua capacità di divertire gli abitanti di Kharak. Cantanti e poeti, maghi, danzatori, attori... si diceva persino che essi fossero in grado di praticare la magia nera. La cosa certa era che erano indubbiamente in grado di far sparire il vostro portafoglio e la vostra bella figlia quindicenne.

Dopo l'inizio della Grande Migrazione, la vita dei Maanan cambiò radicalmente. Anche se essi non ebbero un ruolo importante nell'attraversamento dei deserti, un piccolo gruppo di questi nomadi accompagnò i Paktu sui vascelli della sabbia che partirono da Albegiido nel 490. La maggior parte dei Maanan che prese parte al viaggio tornò nelle zone polari del nord nel 497, a bordo delle loro tre navi della sabbia modificate, sulle quali avevano applicato nuove tecnologie per i sistemi di guida e numerose miglitorie alla struttura originaria.

Durante il periodo iniziale delle Guerre dell'Eresia, i Maanan che ancora risiedevano nella zona nord subirono dure persecuzioni, a opera dei Siidim e dei Gaalsi; il loro stile di vita libero e improntato alla gioia era infatti il massimo della dissolutezza per entrambi i potenti kiithid, e uno dei pochi dogmi dottrinali che le due fazioni in guerra condividevano era che i Maanan erano un abominio intollerabile agli occhi di Sajuuk. L'ultima celebrazione a Ferin Sha ebbe luogo nel 513: nel corso dei festeggiamenti, un drappello di forze Siidim attaccò il Luogo della Danza, massacrando tutti coloro che vi si erano riuniti.

Dopo il tremendo e vile assalto a Ferin Sha, la maggioranza dei superstiti dei kiith Maanan decise di impugnare la spada della vendetta a bordo delle loro navi della sabbia. I razziatori Maanan, che un tempo erano stati più che altro un mito, divennero ora una dura e terribile realtà per le roccaforti Siidim che sorgevano ai confini del deserto: nessuno era al sicuro dai pirati che veleggiavano sulle sabbie. Bastava vedere all'orizzonte la sagoma di una vela Maanan per scatenare il panico e il terrore negli sventurati malcapitati. Nel giro di un centinaio di anni, comunque, i Maanan esaurirono la loro sete di sangue e ritornarono a utilizzare le loro navi per scopi più remunerativi.

Quando la matrona della loro kiith-sa, Jora Maanan, dichiarò la fine della guerra contro i Siidim, alla fine del 656, i Maanan costruirono un nuovo Luogo della Danza a sud, nei territori controllati dai Paktu, e convertirono la loro intera flotta all'uso commerciale.

Lo spirito avventuroso e vagabondo dei Maanan non è scomparso neppure ai giorni nostri: questo kiith controlla ancora un'enorme ricchezza ed è quello, tra tutti i kiithid di Kharak, che può dare più facilmente i natali a diplomatici e uomini politici. I Maanan rappresentano inoltre buona parte dei piloti di Scout e sono sempre pronti a offrirsi volontari quando arriva il momento di condurre in volo un mezzo sperimentale. Nel loro codice genetico, evidentemente, è scolpita in profondità la necessità di essere i primi a posare gli occhi su qualsiasi nuova scoperta.

ESTRATTI DEI DATI TATTICI DELLA FLOTTA 7.12.1302

(Ammiraglio della Flotta Paktu e Ammiraglio Riif-Sa)

(Argomento: composizione della flotta)

Ammiraglio Riif-Sa:

Se esaminiamo i dati di combattimento a nostra disposizione, la risposta al problema che stiamo discutendo è quantomeno ovvia. Sia la flotta difensiva, sia quella offensiva, devono essere composte in larga misura da Navi da Guerra, con i Caccia utilizzati esclusivamente come mezzi di scorta o di attacco a grande distanza. Soltanto le Navi da Guerra hanno la potenza di fuoco e la portata necessarie per arrecare danni rilevanti a un'ipotetica forza nemica.

Ammiraglio della Flotta Paktu:

Anche se le argomentazioni del mio collega sono valide, io credo in dottrine tattiche che si basano sulle situazioni normali, piuttosto che su quelle di emergenza che si possono presentare a una flotta. Tutti noi soldati vorremmo essere al comando di flotte che comprendono soltanto le astronavi più grandi e più potenti, ma la realtà è che il tempo e le risorse, spesso, non permettono la creazione e il mantenimento di un grande numero di vascelli come le Navi da Guerra. Per non parlare poi nemmeno della diversità di costi implicita nella perdita di una singola astronave di questo tipo, comparata con le perdite che può subire in battaglia uno squadrone di caccia, restando nel frattempo sempre in grado di combattere. No, anche se devo ammettere che trovo attraente la prospettiva di comandare una schiera di Navi da Guerra, ho intenzione di appoggiare una diversa strategia per la flotta, una strategia che preveda l'uso di una grande quantità di mezzi d'assalto veloci, supportati da un numero ridotto di Navi da Guerra.

Ammiraglio Riif-Sa:

Oh no, tu non lo farai, Chiisur! Sono secoli che dobbiamo sopportare le vostre paure, fin dai tempi in cui eravamo solo dei selvaggi che imparavano a solcare le sabbie e a commerciare. Io non sto parlando di piani immaginari e di battaglie leggendarie, dannazione! Io sto parlando di piani operativi, dove ogni Nave da guerra è scortata da sei Intercettori o da tre Corvette

multi-cannone. Quando tutte le Navi da Guerra avranno i propri gruppi di combattimento, si potrà procedere all'organizzazione di divisioni d'attacco, mediante l'uso della teoria delle armi e delle classi miste. Le divisioni di Fregate dovranno essere composte da due o tre navi a cannoni ionici in una stretta formazione a V, con una Fregata d'Assalto in posizione inferiore e un'altra posta sopra al gruppo: in questo modo si creerà una potente forza d'assalto, dotata di grande potenza di fuoco e protetta da una sfera difensiva anti-caccia, garantita dalle torrette delle Fregate d'Assalto e dai vari caccia di scorta che si posizioneranno intorno a ogni astronave. Nessuna forza attaccante potrebbe sopravvivere a un passaggio contro un simile schieramento di astronavi, che dal canto suo disporrebbe della potenza necessaria per avere facilmente la meglio anche contro una Nave da guerra. Quando saranno invece utilizzate astronavi di dimensioni maggiori, come i Cacciatorpedinieri e gli Incrociatori, la dottrina militare pone questi vascelli, innegabilmente costosi e insostituibili, al centro di una formazione di navi di scorta, che va da quattro a otto Corvette multi-cannone e che ha il compito di fornire un'efficace difesa di punta. La chiave della vittoria in queste situazioni è che i comandanti nemici ordinano invariabilmente di attaccare l'astronave nemica più potente che li minaccia, e questo comporta il fatto che la possente nave al centro della nostra formazione si rivela doppiamente utile, in quanto diviene sia il cuore della potenza di fuoco della nostra forza d'attacco, sia una specie di esca, in grado di attirare sotto il fuoco incrociato delle torrette delle navi di scorta i mezzi attaccanti nemici.

Ammiraglio della Flotta Paktu:

Ancora una volta non ho nessun dubbio sulla potenza di questa splendida collezione di Navi da Guerra, ma voglio sottolineare di nuovo il rapporto tra i costi e i vantaggi. Siete a conoscenza del numero di Intercettori che si possono realizzare, con le medesime risorse necessarie per una Fregata d'Assalto? Molti obietteranno che un mezzo d'assalto leggero dispone di solo una minima frazione della potenza di fuoco della Fregata, e sicuramente non può sostenere più di uno o due colpi di un cannone pesante. Io però vi chiedo: quanti danni sono in grado di infliggere 75 Intercettori, nel tempo necessario perché uno solo di loro venga distrutto?

Nel mio schema tattico, gli stormi di caccia collaborano in massicce formazioni e attaccano ad ondate, ognuna delle quali ha un proprio obiettivo specifico. I vantaggi insiti in questa strategia sono la flessibilità e la velocità, che risultano essere decisamente superiori rispetto a quelle che si avrebbero con le forze prospettate dall'Ammiraglio Riif-Sa, che sacrificano questi elementi per disporre di una maggiore concentrazione della potenza di fuoco.

Nella mia flotta offensiva, un gruppo di assalto è costituito da tre ondate di Caccia distinte: la prima a colpire è un gruppo di 20 o 30 Scout in formazione a X, con l'ordine di volare in modalità evasiva. Lo scopo di questi Scout è sia intraprendere con i caccia pesanti nemici una serie di lunghi e snervanti duelli aerei, sia attirare su di sé il maggior fuoco difensivo possibile. La grande velocità e l'estrema maneggevolezza degli Scout porteranno gran parte delle torrette nemiche a mancare il bersaglio. Circa 10 secondi dopo la prima ondata, quattro stormi di Intercettori, ognuno dei quali formato da otto a sedici caccia, arriverà sull'obiettivo e attaccherà i



caccia nemici, che saranno colti di sorpresa in quanto ancora impegnati con gli Scout.

L'obiettivo primario degli Intercettori, comunque, saranno le Corvette nemiche. A questo punto, con l'intera flotta nemica impegnata nel cercare di colpire degli attaccanti piccoli e sfuggenti, arriverà il potente assalto dei bombardieri, cinque o otto mezzi disposti in formazione a V, che concentreranno i loro colpi su tutte le Navi da Guerra posizionate nei settori esterni del gruppo nemico.

In appoggio a questo attacco vi saranno due Fregate di Supporto, difese da un numero di Corvette multi-cannone variabile da cinque a dieci. Tutti i mezzi d'assalto avranno l'ordine di rientrare alle navi di supporto, per le riparazioni, non appena subiranno danni nell'ordine del 60-70%, per ridurre al minimo le perdite. Questa tattica ha anche il grande beneficio di attirare i caccia nemici verso il nostro gruppo di supporto, dove il fuoco di difesa di punto delle Corvette li farà a pezzi. La nostra forza d'attacco risolutiva sarà composta da una o due Fregate con cannoni a ioni, accompagnata da un gruppo di Corvette Pesanti, e avrà il compito di concentrare gli attacchi sulle più importanti Navi da Guerra nemiche ancora operative.

Ammiraglio Riif-Sa:

Incredibile! E sarebbero i miei schemi tattici a essere campati in aria? Vi servirebbero troppe astronavi di tipo diverso per condurre una battaglia come questa! Gli stormi dei Caccia verrebbero fatti a pezzi mentre i rinforzi ancora devono arrivare: non può assolutamente funzionare! La mia strategia fa un più corretto affidamento sui comandanti delle astronavi, che dovranno scegliere i bersagli più rilevanti da attaccare e variare in continuazione gli schemi offensivi, anche con il contributo delle informazioni provenienti dal Comando della Flotta.

Ammiraglio della Flotta Paktu:

Posso capire, vista l'età del mio stimatissimo collega, che egli non si senta più in grado di porsi alla guida di un piano d'attacco come quello da me congegnato, ma...

Ammiraglio Riif-Sa:

Vorreste dire che sarei troppo vecchio? Come osate, stupida matrona!!!

.....

(Riunione tattica temporaneamente sospesa per consultazioni)

