

Introduzione alla Marina Militare Interstellare

Marco Ruocco

August 25, 2004

Contents

1	Introduzione	5
2	Aspetti fondamentali dell'Universo	7
2.1	I due livelli dell'esistente	7
2.2	Natura, Realtà, Universo e altri aspetti cardine	10
2.3	Spazio e tempo interstellare	14
2.4	Viaggi interstellari e interplanetari	18
2.5	Nascita, vita e morte sui pianeti abitabili e nello spazio	20
3	Cenni di Storia di operazioni della Marina Militare Interstellare	23
3.1	Dalle Origini	23
3.2	Era iniziale: da 100.000 anni fa	23
3.3	Primo Ancoraggio: 50.000 - 35.000 anni fa	25
3.4	Secondo Ancoraggio: 35.000 - 20.000 anni fa	27
3.5	Terzo Ancoraggio: 20.000 - 5.000 anni fa	29
3.6	Età Contemporanea	31
4	La natura del nemico	33
4.1	La definizione di Male	33
4.2	La provenienza del Male	35
4.2.1	Il Male nei Sistemi Planetari	36
4.3	Forme di attività nemica	37
4.3.1	Violazioni di Realtà come strumento	38
4.3.2	Invasioni planetarie	39
4.3.3	Dietro le linee arretrate	43
4.3.4	Ri-Creazione	45

5	Strategia militare	47
5.1	Aspetti generali	47
5.2	Operazioni Interstellari	50
5.3	Operazioni Interplanetarie	51
5.4	Operazioni Planetarie	53
5.5	Marina Planetaria sul pianeta Terra	54
5.6	Caratteristiche del Teatro di Guerra Totale	55
6	Tattica militare	57
6.1	Un diverso concetto di tattica	57
6.2	Tattica di corpi celesti attivi	60
7	Teatro moderno di azione	63
7.1	La nuova realtà da affrontare	63
7.2	Recuperi planetari	67
8	Metacomputing	69
8.1	La forma della risorsa	69
8.2	Azioni a piccola scala: i Coloni	70
8.3	Azioni a scala planetaria	72
8.4	Azioni a scala stellare	72
8.5	Azioni a scala Galattica o totale	74
9	Cronache stellari	75
9.1	La Battaglia del Vantaggio Dimensionale	75
9.2	Guerre robotiche	82
9.3	Le guerre del Tempo	87
9.4	Mitologie di generazioni perdute	89
10	Sistemi planetari	91
10.1	Un sistema come risorsa	91
10.2	Esempi di sistemi planetari	92
	10.2.1 Sistema Solare	93
	10.2.2 Vesta	97
11	Affrontare personalmente la vita in Marina	101
11.1	Proveniando dalla Terra	101
11.2	La dotazione di servizio	102
11.3	Organizzazione delle attività	103

<i>CONTENTS</i>	5
11.4 Sviluppo personale nel tempo	104
12 Conclusioni	107
13 Appendice 1: Armamenti	111

Chapter 1

Introduzione

Caro Amico, benvenuto nella Marina Militare Interstellare. Questo documento rappresenta il tuo primissimo grado di esposizione alle realtà galattiche, interstellari, stellari e planetarie in cui opera la Marina Militare Interstellare. La tua provenienza terrestre ti fa eccezionalmente isolato e ignaro dei fatti e delle verità illustrate e svelate da questo libro. A tuo favore potrai invece vantarti del gusto (che ti ritroverai quasi ancora adesso in bocca) di una esistenza svoltasi interamente su una superficie apparentemente piana (non troppo dissimile da una forma Euclidea), vissuta in gran parte dentro abitazioni dai muri solidi e consistenti, e allo stesso tempo (questo è forse il lusso più grande) ricca di illusioni e speranze, molto spesso malriposte, sulla condizione dell'Universo e sulla finalità delle cose che ti circondavano e che ti avrebbero circondato in futuro. Non è per scoraggiarti da subito (magari con una affettuosa quanto fastidiosa pacca sulla schiena), ma dovrai già incominciare sin da ora a pensare ad affrontare con coraggio la realtà dei fatti, da sempre vicina ad un abisso incomprensibile per tutto ciò che ci concerne (e ancora peggio per ciò che non ci concerne), iniziando, naturalmente, a piccole dosi, seguendo la narrazione guidata che ti proponiamo.

Questa "Introduzione alla Marina Militare Interstellare" riporta situazioni aggiornate al 7 Agosto 2004, data di chiusura delle variabili globali per questo documento. In questa data si sta attraversando una fase di repentino cambiamento della situazione univiale in tutte le nostre sfere d'azione (tranne quella trans-galattica), e, per nostra buona sorte, si tratta di un cambiamento fortemente rivolto in direzione del Bene. Il livello quasi precario di coerenza tra il prima e il dopo, che questo libro cercherà di fondere insieme, è una caratteristica inevitabile dato il calibro degli eventi in corso.

Speriamo di trovare in proposito la tua comprensione.

Il libro è come una fotografia dello stato presente: arresta la visione globale alla singola comprensibilità di un documento unitario, ma suggerisce a ben vedere un movimento complessivo di ben più ampio respiro, che deve essere da te sapientemente colto in modo che l'effetto che vorremmo imprimere su di te vada completamente a segno. Si tratta infatti dello stesso movimento profondamente vitale e intenso di comprensione più ampia dell'usuale che spero sarà capace di coinvolgerti a fondo nelle tue nuove missioni nella Marina Militare Interstellare.

Questo libro ti condurrà con ordine attraverso tutte le tematiche inerenti la Marina Militare Interstellare, e ti fornirà elementi di prezioso riferimento per tutte le consultazioni future, comprese quelle che riuscirai a tirar fuori dal tuo repertorio durante un trasporto interplanetario dell'ultimo minuto a poche ore dall'inizio di una missione. Ti accorgerai spesso di aver sorpassato con eccessiva leggerezza nella tua lettura uno o più passaggi cruciali, tra cui magari proprio quello che ti informava che sebbene le esplosioni più grosse ed eclatanti avvengono a livello interstellare, il bene che un pianeta può fare a noi e all'Universo, in condizioni ottimali, è enormemente superiore, ed enormemente più sensato. Questa informazione cruciale, come tu stesso ti accorgerai, seppure costituisca un appunto di realtà minuscolo nei confronti dell'intero contesto, è quello che ci ha consentito la radicale svolta in bene accennata poco sopra. Come nostro ulteriore appunto su questo argomento, abbiamo sempre riscontrato negli Allievi una certa predilezione per i grandi, o per meglio dire i grossi, eventi eclatanti, una forma di interesse che poi, con l'accumularsi del tempo di servizio e dell'esperienza va sempre scemando.

Spero che troverai questa lettura di tuo gradimento, se non proprio di facile comprensione. I vari componenti si incastrano a comporre un tutto organico dopo solamente un tuo piccolo sforzo di immaginazione. La coerenza narrativa con realtà di questo calibro non si può ottenere con un libro solo o con una serie di grossolane, seppur necessarie, semplificazioni. La Galassia è qui per te per essere esplorata, e tu stesso puoi sviluppare metodi a te utili a conoscere di più. Speriamo solo che tu non rimpiangerai troppo la tua vita sulla Terra, considerando quante cose ti sarebbero riuscite finalmente chiare se solo avessi avuto accesso a questo libro quando ancora eri immerso in quella realtà planetaria.

Chapter 2

Aspetti fondamentali dell'Universo

2.1 I due livelli dell'esistente

Primo livello fisico Proveniendo intellettualmente dalla scuola scientifica planetaria Terrestre, di fatto ancora arretrata, ti stupirai di come l'Universo risulti diverso da quello da te immaginato dalla Terra mentre lo vedevi con lo sguardo rivolto all'insù. La disparità di vedute, tra quello che comunemente si crede sulla Terra e quello che viene creduto dalla Marina Militare Interstellare, è tale che potremmo infatti essere d'accordo solo sulle apparenze di un livello costitutivo dell'Universo, quello puramente fisico. Esso riguarda ad esempio il fatto che i pianeti sono composti da vari tipi di rocce, le stelle emettono energia per mezzo di reazioni nucleari, le stelle morenti implodono a formare stelle pulsar o buchi neri, o ancora il fatto stesso che la vita biologica sia fisicamente molto improbabile.

Ci sono molte altre cose strettamente fisiche alla cui comprensione sulla Terra non si è ancora arrivati. Ad esempio, da noi è risaputo il fatto che, in un sistema stellare fisico, come può essere quello Solare, la distribuzione delle masse tra i pianeti dipende da fattori influenzabili localmente. Ovvero più chiaramente sosteniamo che la Terra si sia autonomamente scelta, entro certi limiti di estensione della propria influenza, diversi aspetti della sua conformazione planetaria fisica.

Un altro esempio può essere illuminante: non è nota sulla Terra l'esistenza di un etere fisico composto da non-particelle in grado di fluttuare a distanze

enormi senza badare ai limiti della velocità della luce. Questo aspetto costituisce il cardine semi-fisico del cosiddetto ambiente di pensiero che avvolge l'intero Universo, persino in tutta la gravità del suo consentire che alcune realtà siano tra loro connesse, quando invece sarebbe meglio che non lo siano. Come considerazione generale, la stragrande maggioranza dell'agire della Marina non è esclusivamente limitato al livello fisico.

Secondo livello fisico Il secondo livello di esistenza, che è di gran lunga il più importante e costituisce il fuoco della nostra azione in Marina, è quello che noi denomineremo funzionale e, in certi casi, mentale. Per funzionale si intende la capacità di un corpo celeste di avere una sfera di influenza più o meno grande sulla propria fisicità, una abilità di scambiare con altri corpi celesti informazioni preziose alla propria continuazione come agenti funzionali attivi, e un intendimento di finalità tattica o strategica (seppur non sempre di tipo militare) nei confronti del contesto più ampio entro cui esso opera.

Il livello mentale, estremamente più evoluto di quello funzionale, caratterizza solo una parte dei corpi celesti abilitati funzionalmente. A questi livelli l'essenza di un corpo celeste non funziona in modo dissimile alla sfera di pensiero di un comune essere umano, dotato di complessa finalità nel pianificare le proprie azioni e di una forte autocoscienza espressa a tutti i livelli. Il tutto è articolato anche nelle forme nell'attività fisica interna o di superficie (nel caso di un corpo planetario). Comunque, la maggior parte dell'attività di un pianeta si svolge in spazi non fisici ma bensì funzionali (ovvero in un certo senso virtuali) o energetici, che raggiungono livelli di articolazione e complessità pari o superiori alle strutture fisiche e intellettuali a cui l'essere umano è abituato a rapportarsi durante una vita civile trascorsa sul pianeta stesso.

Di fatto realtà planetarie o stellari di secondo livello così mature da essere vive e attive persino ad un grado mentale di esistenza sono più che rarissime. Leggermente più comuni sono le realtà funzionali, anche se la stragrande maggioranza delle forme attive in queste modalità sono realtà quasi esclusivamente fisiche che mostrano solamente qualche affinità basale col livello funzionale, nel senso che riescono solamente a non annullarlo o non invertirlo nel momento stesso in cui ci giungono in contatto. Inutile dire che l'Universo è di fatto un contenitore stipato di massa fisicamente esistente e attiva, ma da ogni altro punto di vista, incluso il livello funzionale, totalmente inerte.

Per illustrare meglio il concetto di esistenza funzionale o mentale si può

fare l'esempio del pianeta a noi più caro, la Terra. Il livello fisico, ormai da tutti riconosciuto, è quello che la vede di forma quasi sferica, con uno strato superficiale d'acqua (gli oceani) e con strutture rocciose che vanno a formare montagne. Non solo: esiste un'atmosfera che ospita fenomeni fisici come piogge, nuvole e fulmini. Si potrebbe in questo modo continuare all'infinito rimanendo sempre sul piano esclusivamente fisico. Il livello funzionale, in questo caso, non consiste nell'energia sviluppata da questi elementi fisici, o dal frutto della intensità d'azione da essi conseguita. Invece, il livello funzionale è l'espressione ultima di queste fisicità in un contesto di significato di più ampio respiro, che comprende il loro impatto complessivo, e non solo fisico, sulla realtà e il loro contributo al corretto funzionamento del pianeta, costituendo un veicolo di espressione completa del potenziale d'azione del pianeta stesso. In generale, mentre la fisicità fornisce il contesto materiale e d'azione, e i contenuti strettamente fisici di presenza nella realtà, la funzionalità costituisce l'esistenza, struttura, ambito d'azione, significato assoluto e finalità attuale e ultima del corpo celeste in questione. L'attività funzionale prodotta da un corpo non si disperde nello spazio una volta conseguita, ma viene bensì raccolta e indirizzata ad alimentare un sistema complesso e internamente coerente che viene usato per provvedere alla propria esistenza e al raggiungere realtà esterne con aiuti e benefici conseguenti ai propri sforzi.

Una analogia linguistica può essere a questo punto illuminante. Una frase in un qualsiasi linguaggio è caratterizzata da una determinata struttura grammaticale e sintassi, ma anche da un significato compiuto, che esiste grazie alla struttura grammaticale stessa ma non si esaurisce in essa, perché va ad attingere a sfere più elevate di contesto e di significato intrinseco. Questa analogia vede la Terra nella sua fisicità come una frase strutturata e regolata grammaticalmente in un modo determinato, mentre considera la Terra nella sua funzionalità (e mentalità) come il significato emergente dalla frase stessa, ovvero ciò che conta ed è importante da un punto di vista esistenziale (e ciò che di fatto è più in pericolo dall'ottica di qualsiasi vivente a questo livello). L'esistenza del livello funzionale assicura che tutte le attività del pianeta abbiano un significato che fa riferimento a regole e contesti diversi, ma analoghi per dignità di esistenza, rispetto a quelle della fisicità.

Inoltre non si può nemmeno affermare che il livello mentale, più complesso di quello funzionale, corrisponda ad una sorta di super-funzionalità, e che quindi sia sostanzialmente diverso da quello funzionale. In realtà, invece, si tratta della stessa identica funzionalità ma organizzata in modo più esplicito, diretto e finalizzato, quindi più sofisticato e più utile per portare avanti

operazioni più difficili e dall'ambito di realizzazione più ampio ed elevato.

Il fatto che un livello mentale di esistenza dia a tutti gli effetti lo status di persona ad un corpo celeste è solo apparentemente ostile ai tuoi principi fisici terrestri probabilmente inveterati. A ben vedere in realtà è talvolta più difficile per noi conferire status mentale (nel nostro senso del termine) a molte delle persone che hai incontrato durante la tua esperienza terrestre. Sebbene intelligenti ed operose, esse potrebbero non aver mai raggiunto quella versatilità mentale che invece caratterizza quei pochi pianeti tra i più avanzati in assoluto, perchè quelle persone erano probabilmente schiacciate, da quel punto di vista, dal contesto estremamente ostile in cui operavano o operano tutt'ora. Non è poi simpatico rivolgerti ad una massa miliardi di volte la tua come se ti fosse affine e non appartenente ad un piano di esistenza a te estraneo o superiore? Con le prime esperienze in Marina la veridicità di tutto questo ti risulterà ovvia.

2.2 Natura, Realtà, Universo e altri aspetti cardine

Natura In questo contesto si fa riferimento alla Natura come ad un agente universale indipendente, e lo svolgimento di questa intera sezione è implicitamente riferito alla sfera funzionale dell'esistente molto più che a quella fisica. Per Natura non si intende qui la totalità degli elementi presenti nell'Universo e comprensivi della loro espressione fisica. Natura è invece la logica attiva e positiva che presiede allo svolgimento della vita biologica e non biologica, nell'interagire conflittuale degli esseri viventi con le condizioni di realtà esistenti nell'Universo. La Natura è principalmente una capacità di scegliere, tra tutte le forme possibili di avvicinamento e supporto della vita, nonché le forme di vita stessa, quelle più consone allo sviluppo futuro delle forme viventi attuali. Queste ultime sono di fatto quelle in grado di provvedere alla continuazione della vita nell'Universo, possibilmente sotto l'egida benefica della Natura stessa, considerata nell'ambito più ampio possibile. Attualmente ci sono assai pochi esponenti della Realtà universale volenterosi o persino solo capaci di parlar bene della Natura, dal momento che la più spiccata attività del suo processo di selezione è dedicato allo studio di sottovarianti di mostruosità ipnotiche che, nonostante gli sforzi, continuano ad esistere e a costituire la maggioranza dell'esistente. Dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale

questa abbondanza abnorme di masse viventi è stata completamente abbattuta, lasciando tempo libero da dedicare alla seconda realtà problematica, ovvero l'uomo, che si attesta come l'unica creatura vivente capace di abbattere la vita nell'intero Universo e poi farla rifiorire con le migliori speranze con un gesto quasi istantaneo (quello del Vantaggio Dimensionale) che ha cambiato veramente tutto. Certamente, seppur fisicamente somiglianti, i "due" uomini in questione erano di orientamenti opposti, una caratteristica che la Natura rileva senza commentare.

Dal punto di vista della Marina la Natura non possiede connotati neutrali o addirittura "super partes" nei confronti delle condizioni attuali di realtà. Al contrario la si ritiene un livello di organizzazione e di regolamentazione di tipo assoluto e superiore, che cioè in principio non può essere definito con un orientamento specifico od ostile nei confronti del Male. Tuttavia la Natura è, nei fatti, positivamente compresa da una strategia che vedrebbe, nel migliore dei casi, il Bene come potenza egemone ed eventualmente capace di supremazia totale nel contesto universale.

Gli obiettivi della Natura, espressi in apertura di sezione, in realtà vanno estesi con la considerazione che nulla e nessuno si può opporre all'operato della Natura, ma bensì si può azzerare il suo operato una volta esso sia calato e realizzato nella Realtà dell'Universo. Questa capacità suprema di non avere opposizioni nel proprio potenziale creativo non si limita alle capacità decisionali o di conoscenza. L'operato della Natura è infatti comparabile a quello della Marina quando vorrebbe svolgere le proprie perlustrazioni non vista ed eseguire, invece massimamente vista, i propri interventi militari sulla realtà. La Natura è già divenuta capace di questa superiorità, ma non ha sviluppato proprie forze di mantenimento dell'ordine perchè non ne aveva bisogno, essendo già una forza egemone di imposizione dei propri principi. Un braccio militare reso disponibile a direttive assolute naturali consentirebbe quella necessaria difesa delle condizioni di realtà più utili alla vita, ma a ben vedere sarebbe un controsenso dal momento che è già quello che avviene a tutte le scale, non da ultimo in contesto militare, seppur non in maniera contenuta e riassunta in un'unica forma. Si potrebbe dire che la Natura informa tutte le attività Universali con i propri principi cardine, dal momento che negli eoni passati ha assolto tutte le proprie priorità fisiche e funzionali, ponendosi da allora al di sopra di esse. Una cancellazione della vita nell'Universo, non così impensabile fino a poco tempo fa, significherebbe semplicemente meno lavoro per la Natura, ma non una minaccia a lei diretta. Certamente costituirebbe una disfatta nel senso che non potrebbe continuare ad operare, ma

tale eventualità è semplicemente impossibile (o quasi).

Prima di estinguere la vita universale, l'unico spazio rimasto per intralciare il corso di Natura in qualche modo è quello di cancellare le sue ideazioni nel momento in cui esse si fanno reali, riducendo il suo grado, già infimo, di realizzazione del proprio potenziale. Un altro modo di danneggiare il corso di Natura è delimitare forzatamente l'operato dei meccanismi naturali in aree di azione dall'importanza irrilevante ma dal costo di gestione enorme. Questa era appunto la situazione più affermata fino a pochissimo tempo fa. Un indebolimento o limitazione della Natura non ha mai conseguenze reali o macroscopiche, come se si trattasse di una forza di tipo umano, planetaria o personale: piuttosto il risultato è una riduzione delle possibilità esplicative dei principi che ancora non sono stati forgiati in questa Realtà e in questo Universo. C'è molto da fare ma l'esistente è completamente spostato verso l'inutile, il dannoso e il controproducente, di fatto piegato alle volontà del nemico (ora scomparso) per le sue voluttà distorte.

Realtà C'è un modo generico e specifico di intendere realtà e Realtà, e ci concentriamo qui sul secondo, ovvero sulla Realtà che costituisce il pilastro più solido della nostra esistenza presente e futura a tutte le scale, oltre che di infinite altre cose. Anche in questo caso si fa riferimento alla sfera funzionale della Realtà, dal momento che le realtà fisiche sono ineccepibilmente intoccate. La Realtà è una sorta di contenitore di intenzioni, nel quale tutto viene calato, che sia il nostro Universo, o la Natura, o noi stessi. Queste intenzioni determinano il nostro funzionamento fondamentale e specifico, ma cessano di funzionare al termine della Realtà stessa, cioè quando il contenitore non contiene più. Anche se può sembrare eccessivo giungere a questo aspetto così specificamente critico in una non breve esposizione di cosa è la Realtà, di fatto la Marina affronta con enorme frequenza esclusivamente questo aspetto dell'esistenza della Realtà: le sue incrinature, le sue violazioni, le violenze ai suoi danni, le riduzioni della sua durata fino al momento della rottura del contenitore e la relativizzazione di tutto ciò che vi era contenuto. Nei fatti quest'ultima possibilità non sussiste; sussiste invece il fatto che l'azione militare dei nostri nemici usava regolarmente la violazione di aspetti di Realtà per i propri scopi. Tale cosa è assurda trattandosi di Realtà che comprendeva anche la loro stessa esistenza: certo loro avevano vie preferenziali di fuga, ma, purtroppo per loro, non più.

Illustrare l'architettura matematica dell'edificio (se così vogliamo chia-

marlo) della Realtà è oltre gli scopi di questo libro, e di molti altri che seguiranno sull'argomento. Questo non perchè si tratti di un problema impossibile da affrontare, ma perchè la sua comprensione richiede tempo, ed esperienza di Realtà stessa, prima che possa essere formalizzata in modo accettabile e comprensibile. La Marina lo ha fatto, ma non solamente con l'intenzionalità di curare opportunità militari, o con lo scopo di conoscere a fondo certe priorità e certi suoi funzionamenti specifici, la cui comprensione riuscisse ad incrementare le possibilità di un proprio successo. La conclusione della ricerca, a tutti gli effetti di tipo assoluto, è invece di più ampio respiro, e certamente non rassenerante. Le caratteristiche della Realtà sono assolutamente dissimili da come possano sembrare da un contesto planetario, da quest'ottica nemmeno utilizzabili come seppur remota indicazione. Infatti questi punti di osservazione non toccano i veri abissi del possibile, in massima parte contrari od opposti ad una condizione di Realtà che ci possa anche seppur minimamente ospitare anche solo come idee di qualche tipo. Il nostro Universo, pur dilaniato e distrutto da milioni di anni di Male attivo, è, al confronto di altre condizioni di Realtà, un contesto amico alla vita, e infatti nell'Universo ne troviamo un poco. Purtroppo in altre realtà nemmeno questo poco può sussistere, eppure sono Realtà che a tutti gli effetti sostengono la nostra come pilastri indistruttibili, nei quali il nemico non ha nemmeno la possibilità logica di metterci il naso.

L'edificio di Realtà è perfetto in ogni sua parte, ma inflessibile. Persino potenziali violazioni vengono intercettate prima che possano sussistere. Nei fatti è solo l'estremo grado di impossibilità del nemico a renderlo capace di interferire col funzionamento della Realtà, che sia in un contesto planetario o interstellare, ma non certo dal punto di vista assoluto. Certo è che la caduta funzionale della nostra Galassia avrebbe fatto lo stesso lavoro di incrinatura locale di Realtà che un loro contingente al massimo grado di violenza non avrebbe potuto ottenere nemmeno in anni di operazioni. Incidentalmente, il perchè non lo abbiano fatto nelle loro protettissime retrovie nelle svariate migliaia di anni a disposizione è sconosciuto ai più; e invece è conosciuto a quei pochi che comprendono le conseguenze dirette dell'interpretazione assurda da parte del nemico di cosa sia veramente una violenza sulla realtà: ovvero nient'altro che "un vantaggio fornito dalla propria potenza militare che trova le scorciatoie giuste in ogni occasione, con un po' di sforzo".

Scale di comprensione universali E' opportuno qui fornire un quadro d'insieme sulle scale di organizzazione del nostro Universo, ovvero i livelli spaziali ma anche funzionali in cui esso si articola. Il contesto ambientale minimo è costituito da un pianeta abitabile (1), il quale è inserito in un sistema stellare (2). La discontinuità funzionale a questo punto è notevolissima, e di fatto i primi due livelli sono strettamente isolati dagli altri. La vicinanza fisica ad altri sistemi non li rende per questo comunicanti, e non c'è concetto di gruppo stellare locale. Il sistema in questione, seppur autonomo, è collocato in una zona di Galassia (3), suddivisa in settori a seconda della posizione dal nucleo, e organizzata da particolari strutture nello spazio interstellare che rendono la comunicazione possibile e il livello in sé pensabile. La Galassia è direttamente legata funzionalmente al piano dell'Universo (4), perchè, analogamente alla situazione stellare, persino la vicinanza Galattica ad elementi del proprio gruppo galattico locale è di fatto funzionalmente inesistente. Esiste una molteplicità di Universi (dell'ordine delle migliaia), afferenti funzionalmente (almeno in linea di principio) al nostro, che di fatto è quello principale. L'intera totalità degli Universi è contenuta in questa Realtà (5), ovvero una delle tante Realtà caratterizzate da particolari caratteristiche che si articola in numerosi insiemi di Universi, tra cui il nostro. Ci sono al livello successivo (6) numerosissime Realtà oltre alla nostra e dissimili da essa. La totalità delle Realtà fa capo a un livello omogeneo che costituisce gli effetti dell'intera nostra esperienza ed è indipendente e autonomo (7). L'orientamento molto ben conosciuto di questo ultimo livello è la nostra garanzia di essere nelle mani di una situazione buona e benevola anche a larghissima scala, sebbene le condizioni di realtà locali e specifiche siano state per lunghi milioni di anni a noi totalmente avverse. Non bisogna pensare a questi livelli di raggruppamento, e soprattutto a quelli alti, a entità remote o irraggiungibili, oppure di fatto irrilevanti al nostro piccolo. Il tutto è un meccanismo sinergico e capace di valorizzare anche il più piccolo bene locale.

2.3 Spazio e tempo interstellare

Spazio La navigazione nello spazio interstellare è a tutt'oggi un'opera che richiede estreme abilità tecnologiche, perizia strordinaria nel comandare i mezzi, e una incredibile dose di coraggio considerate le basse probabilità di riuscita di un viaggio.

Contrariamente al concetto comunemente in auge in arene planetarie meno informate, lo spazio non è un posto per il libero movimento, dove basta muoversi fisicamente verso una stella oppure ancora meglio fare un "salto iperspaziale" verso un sistema planetario per vederselo sul monitor di prua dopo pochi secondi. Le intricatezze spazio-temporali fanno dello spazio interstellare (già molto più problematico di quello interplanetario), più come un qualcosa che divide anzichè come qualcosa che unisce.

Il circuito di pianeti interni di questa Galassia nel raggio protettivo della Marina è tenuto insieme solo da un tenue filo di speranza di comunicazione che solo abilissimi navigatori con navi aggiornatissime sono in grado di usare come un vero e proprio filo d'Arianna. Il 99.99 per cento dei sistemi planetari, sia con pianeti che quelli caratterizzati da stelle multiple, sono fisicamente introvabili, nel senso che i sistemi in questione non hanno sviluppato proprietà alcuna di raggiungibilità persino nel senso fisico del termine. In quei casi, tentare un avvicinamento forzato vuol dire, con ogni probabilità, la distruzione del mezzo. Naturalmente la probabilità di trovare morte e sofferenza in quei sistemi è altrettanto alta, e le speranze per essi di migliorare anche minimamente sono pressochè nulle, come vedremo dopo nell'apposita sezione strategica.

Il rimanente 0.01 per cento dei sistemi planetari è quello che noi consideriamo i nostri vicini, di fatto raggiungibili, se non proprio sempre come presenza fisica (primo grado di accesso), come accessibilità delle nostre armi e sensori ai loro spazi esterni e interni (secondo grado di accesso), in una sorta di raggiungimento di tipo prossimale e semi-metaforico, ad una utilità di livello inferiore. Un grado di accesso ancora più basso, che quando non solo non si giunge completamente a destinazione, ma anche non si ha l'accesso per i nostri strumenti, vede la nave in viaggio improvvisamente esposta al fuoco (non strettamente artificiale) dell'intero sistema, o più comunemente della stella molto spesso cronicamente in difetto di energia vitale. Esplosioni improvvise del mezzo in fase di riconcretizzazione della propria nave in orbita stellare sono argomenti buoni per mitologia da quattro soldi. Come in molte cose, l'accortezza di pianificazione e il rimanere nei limiti parametrici adeguati di sicurezza rende più probabili i nostri successi. Questa può a tutti gli effetti risultare una massima utile a tutta tua esperienza in Marina, ma non prenderla come un vincolo letterale.

Gli spazi interplanetari sono saldamente gestiti dalla stella principale del sistema, certamente solo quando essa è funzionalmente attiva. Purtroppo per la stragrande maggioranza delle stelle principali si tratta solamente di corpi

fisici dalla natura ormai fisicamente automatica e di fatto nulla in tutte le altre sfere di esistenza: in altre parole esse sono funzionalmente stelle morte. Alcune di esse solo recentemente sono state promosse allo status di stelle solamente "quasi irrimediabilmente compromesse" nel loro potenziale vitale.

Per le poche stelle attive capaci di isolare il proprio sistema dallo spazio esterno ci sono vantaggi sostanziali che si accumulano nel corso di miliardi di anni di evoluzione. In tempi remotissimi e remoti questo voleva dire limitare gli scambi con uno spazio esterno estremamente più ostile di quello interno (che statisticamente però è già profondamente inquinato da presidi nemici quasi autoctoni instauratosi in epoche passate).

In tempi moderni tale forma di scudo funzionale ha iniziato a significare una leggera diminuzione delle probabilità di una invasione militare in scala planetaria da parte del braccio militare del nemico, che in quest'epoca universale si esprimeva attraverso tecnologie afferenti di tipo navale. Questa risorsa di isolamento significava anche il negare l'accesso e l'atterraggio fisico in piccola scala su pianeti interni che avevano sviluppato vita biologica, magari vanificando intenzionalità maligne di modifica del corso naturale dell'evoluzione dei pianeti. Un classico esempio di sistema ermeticamente chiuso è il Sistema Solare, all'interno del quale le navi spaziali non hanno accesso fisico e non ne hanno mai avuto, e in cui il Sole continua l'opera di difesa delle strutture interne annullando la permeabilità dei confini e saturando le orbite di elementi funzionali e mentali energetici propri, enormemente più positivi del buio spazio interstellare.

Tempo Il tempo nella nostra Galassia è diverso dal tempo concepito su un pianeta in un sistema planetario. Anche nell'ambito di quella che potrebbe essere una teoria fisica, la concezione, percezione e quantità del tempo è estremamente variabile a seconda del contesto in cui ci si trova. Un giorno planetario è più o meno fissamente definito da una rotazione del pianeta attorno al proprio asse. Su una nave spaziale in orbita stellare attorno al sistema di quel pianeta, il tempo potrebbe scorrere un microsecondo per secondo o un anno intero per secondo a seconda della scelta degli Ufficiali di Relazione.

Un altro esempio vedrebbe un viaggio interstellare complesso di molti giorni, col tempo misurato secondo il tempo biologico degli ufficiali a bordo, i quali devono portare a termine compiti umani di esplorazione e studio con strumenti. Questo viaggio in realtà si svolge per esempio durante i pochi

secondi di una occultazione di un pianeta con una stella, solamente perchè il tempo sulla nave è disgiunto da quello planetario di arrivo.

Inoltre, quando si parla degli ultimi 10.000 anni di avvenimenti complessivi della Marina, non si intende un tempo quasi assoluto come può essere in un contesto planetario, ma è invece conteggiato secondo il fronte di eventi, ovvero secondo la quantità media di realtà spostate e portate a compimento in quel periodo.

Il tempo è un bene fondamentale ma così volatile da ricordare il fluire del denaro in una economia planetaria. Fortunamente il tempo ha basi di Realtà ben più solide di una economia planetaria, ma non per questo più favorevoli al nostro tipo di azione nell'Universo. In un certo senso siamo costretti a movimentare fisicamente la temporalità relativa di zone distanti della Galassia, quando sarebbe opportuno che il "servizio" fosse fornito dalla Realtà stessa, per mezzo di sincronie dell'esistente che sono impensabili alla condizione attuale dell'Universo.

Distorsioni, asincronie, immobilità: questa è la temporalità che deve fronteggiare la Marina, così diversa dalla temporalità coordinata di un pianeta, e così svantaggiosa da rendere vani qualsiasi tentativo di rendere il fluire naturale del tempo un bene diffuso come di fatto è l'acqua potabile nelle più fortunate aree di pianeti abitati come la Terra.

Spazio e tempo La relazione tra spazio e tempo, apparentemente dominio di studi superiori, è presto detta: nessuna. Infatti, almeno in un contesto interstellare, non ci sono punti di contatto tra l'azione che si può produrre in ambito temporale (si pensi ad esempio ai guadagni temporali tattici) e quella che si produce nello spazio. Questa non è una limitazione della realtà interstellare ma è bensì una vera e propria minaccia alla nostra stessa sopravvivenza. Il caso limite ci vedrebbe infatti chiusi e barricati in uno o due sistemi stellari con enormi quanto inutili risorse di tempo perchè non convertibili in una potenziale supremazia in ambito spaziale. La natura di questa disfunzione è troppo complessa per essere qui spiegata, anche se può essere fatta tranquillamente risalire agli eventi di eoni passati, durante i quali il sostrato stesso della nostra Galassia fu distrutto o seriamente danneggiato. L'unica cosa che rimane intatta è la non conflittualità tra le entità di spazio e tempo, danno che avrebbe infatti richiesto uno sforzo malignamente creativo e non semplicemente distruttivo. Se non altro, infatti, si può avere cura dei due fronti, spazio e tempo, in modo indipendente per la massimizzazione

dell'uno e dell'altro senza interferenze reciproche.

2.4 Viaggi interstellari e interplanetari

Viaggi interstellari Il viaggio interstellare fa riferimento ad un'unica prerogativa terrestre: l'esistenza di un percorso che congiunga, da entrambe le direzioni, due ambiti fisici e quindi due luoghi. Nello spazio questo invece non è sempre assicurato, a causa delle distorsioni locali nella percorribilità interstellare. Noi, in quanto abbiamo visto più di un pianeta e sappiamo come funzionano queste cose, imponiamo tassativamente che questo si possa fare. Più seriamente, non è possibile viaggiare nello spazio interstellare se non costruendo la membrana funzionale di accessibilità dello spazio ad ogni movimento e ad ogni piè sospinto. Questa infatti è l'attuale condizione dello spazio ereditata da ere precedenti, quando ancora non esistevano astronavi, e in cui un continuo processo di disintegrazione di realtà amiche aveva completamente isolato i sistemi planetari prima alleati e in contatto funzionale. Questa sciagura avvenne non solo obliterando le loro comunicazioni e il loro canale di scambio, ma anche inferendo sulle caratteristiche funzionali e fisiche dello spazio in modo ignobile, ma almeno comprensibile, se si considera la natura dei loro sistemi d'arma pseudo-stellari. Essi sono capaci solo di distruggere senza poter essere nemmeno concepiti all'interno di un'ottica strategica. Non da ultimo questa distruzione ha reso ostica o impossibile la navigazione ai loro successori armati di astronavi, annullando ogni possibilità di scontro in campo aperto e quindi causando di fatto ritardi nell'avanzamento fisico del nemico nel nostro angolo di Galassia, in modo a noi favorevole.

Una volta che la membrana viene ricostruita in forma locale, il compito dell'Incrociatore in viaggio non è di seguirne la traiettoria fino a destinazione, ma bensì riprendere da capo il segmento appena costruito per accumulare una sorta di crediti di percorso, spendibili in una direzione particolare, dipendente dalla membrana stessa e dalla propria navigazione. Di fatto non si percorrono gli anni luce in modo fisico. E' come se ci si imbuchi in una casella della posta e, ignorando il meccanismo di distribuzione, ci si ritrovi recapitati a destinazione, se l'indirizzo è corretto. Non si tratta di iperspazio nella comune accezione del termine, perchè non si accede a realtà super-spaziali (in campo militare viene usato raramente ma è possibile solo in condizioni così favorevoli da essere soddisfatte solamente in arene controllate). Piuttosto si tratta di decrementare la propria fisicità fino al punto che possa essere trattata

come massa di tipo funzionale; a quel punto i canali non fisici sono molto più efficienti e portano in maniera quasi istantanea (dell'ordine dei giorni) e complessa nelle vicinanze della destinazione. Qui avviene il processo inverso di ri-fisicizzazione nel momento d'ingresso nello spazio interplanetario.

Viaggi interplanetari Lo spazio interplanetario è di solito completamente diverso da quello interstellare, per due ragioni: per prima cosa, è possibile il viaggio fisico con continuità senza complicità di percorso; per seconda cosa, non è possibile trasferirsi funzionalmente come in un contesto interstellare. Il secondo aspetto è dovuto all'assenza di garanzie universali abbastanza sviluppate da prendersi cura del processo, di fatto rendendo lo spazio interplanetario cadetto rispetto a quello stellare, buono, scherzosamente s'intende, per una Marina d'acqua dolce.

Il viaggio interplanetario può essere quasi istantaneo al livello tecnologico che ci distingue, al punto da consentire l'attraversamento del sistema solare in poco più di una settimana. Nessuno vuol però fare un viaggio fisico come se la propria nave fosse un proiettile sparato in maniera rettilinea, sempre molto osteggiato dal sistema stesso come seria minaccia funzionale. In realtà muoversi integralmente a tutti i livelli (e quindi anche rispettando realtà mentali e funzionali oltre che quelle fisiche) richiede moltissima abilità e capacità tecnologiche di manovra. Basti pensare che un atterraggio funzionalmente non violento è quasi impossibile (gli atterraggi delle navi nemiche in invasione sono realtà orrende anche dal punto di vista dell'atterraggio fisico). Va infatti ricordato che le trame dello spazio locale, se bene sviluppate, non sono mai fatte per una presenza estranea al sistema. Esistono membrane già sviluppate di traiettoria che però servono ai corpi cometari, agli asteroidi, ai pianeti e satelliti stessi. Esse non sono fatte per le navi spaziali suppur nelle loro migliori intenzioni. L'unica possibilità, oltre che cercare di rendere minimo un danno inevitabile, è trovare quei varchi di traiettoria solo potenziali ma non ancora sviluppati dal sistema, riuscendo a seguire una rotta interna che funzionalmente porta al pianeta di destinazione, che non comporti la distruzione della rotta stessa al passaggio, e che consenta un orizzonte di eventi libero dalle incombenze di movimento e navigazione. Soprattutto le traiettorie di tipo potenziale espresse dalla proprietà gravitazionali del sistema sono quelle più adatte allo scopo, anche se difficili da seguire e da incastrare una sull'altra nel caso di inserzioni in orbita e altre operazioni ad alta risoluzione.

2.5 Nascita, vita e morte sui pianeti abitabili e nello spazio

Abbiamo già incontrato la questione secondo la quale non esiste solo vita biologica fisica, ma anche vita biologica funzionale, e inoltre vita non-biologica funzionale, pur essendo anch'essa fisica o basata su una fisicità estremamente reale (come può essere una montagna o un asteroide, seppure quando sono in condizioni migliori di quelle in cui li troviamo solitamente). Ci sono molti più esseri nell'Universo dotati di intelligenza di quanti possano addirittura vantare un supporto biologico e organico alla propria attività. La vita racchiude, su gradi organizzativi diversi, questi tre livelli di esistenza, ed è opportuno che ripensando alle tue esperienze assegni dignità di vivente anche non solo a chi ha la fortuna di vivere nel senso fisico del termine, ma anche a chi ha il dovere di farlo da un punto di vista solo funzionale.

Nascere su un pianeta è un processo riuscito a molti, ma non a tutti. In realtà, la parte cruciale sta nel fatto che nascere vuole un poco dire atterrare, ovvero il processo per molti mistico per cui l'intelligenza generale (ovvero l'anima) della persona si incontra col corpo poi partorito dalla madre. Da lì in poi, si rimane per tutta la tua vita nella realtà del pianeta. Ci sono due possibilità generali a caratterizzare il cammino di crescita di una persona che è nata in un contesto planetario. Entrambe le possibilità sono intese come pressochè indipendenti dai normali aspetti di crescita fisiologica e intellettuale del bambino, del ragazzo e dell'adulto. La prima possibilità consiste nel mantenere immutata la totalità delle proprie caratteristiche strutturali, maturate nel periodo precedente la nascita e quindi nel tempo passato di esistenza. Questa possibilità ha il vantaggio di conferire una quasi maturità funzionale immediata, o sicuramente molto precoce, alla persona, e a facilitare l'intera scalata verso un'esperienza e un assetto completamente maturo di esistenza mentale, sempre intesa al di là della sfera strettamente educativa. Il proprio compimento funzionale arriva insomma subito alla fine di un percorso quasi predefinito, e quindi facile. D'altra parte questo assetto ha come svantaggio la bassa ricettività di eventuali stimoli fondamentali positivi irradiati dall'ambiente planetario, dal momento che il proprio è un lavoro di maturazione di tipo superiore per certi versi già compiuto e che non ammette modifica alcuna. Al contrario, come seconda possibilità, è possibile impostare la propria esperienza futura nel contesto planetario come una fase di apprendimento ai massimi livelli, venendo così plasmato dall'ambiente

planetario in modo totale, pur conservando in qualche parte la struttura originaria prima della nascita. L'aspetto negativo principale di questa scelta è la enorme difficoltà di compimento funzionale all'interno della realtà da cui si viene accolti, e la necessità di provvedere, dalla base in su, allo sviluppo di tutti i supporti di tipo superiore.

La vita planetaria in un sistema misto è in pericolo dal momento stesso della nascita o dalle fasi che immediatamente la precedono. Basti pensare che la nascita di un singolo nemico richiede la non-nascita di un numero di alleati potenziale che va dai 5.000 ai 10.000, valore che si traduce in un effettivo mancato "atterraggio" di 5 o 10 nascituri alleati effettivi. A tutti gli effetti i nemici si sostituiscono a persone potenzialmente in fase di nascita, assicurandosi il proprio futuro sul pianeta e condannando le proprie vittime ad una uscita dalla realtà così come noi comunemente la intendiamo. Superato l'ostacolo della nascita (qui solamente tratteggiato nella sua enormità drammatica), le fasi di crescita costituiscono una prima esposizione a un mondo ricettivo sviluppato nella sua totalità dal nemico per fini esclusivamente ostili alla nostra causa.

Con lo sviluppo e la maturazione dell'individuo c'è la possibilità di incontrare una certa condizione per la quale egli si potrebbe potenzialmente accorgere o divenire pienamente conscio della fondamentale contrapposizione tra alleati e nemici nella propria sfera d'azione locale, e quindi nell'ambito dell'intero pianeta. Tale contrapposizione è alla base della realtà di tutti i sistemi misti, e soprattutto prescinde dalle artificiose costruzioni di altri tipi di contrapposizioni (sociali, politiche, militari, familiari) prodotte sul pianeta stesso, la maggior parte delle volte per obiettivi a noi non favorevoli, e neppure neutrali. Questo stato di autocoscienza è difficile da ottenere, soprattutto a causa dell'ingente apparato nemico che cerca di stroncare sul nascere sensibilità potenzialmente capaci di scalzarlo dal ruolo di gestore e recettore totale dei significati ultimi dell'attività sul pianeta. Questo orientamento sfavorevole la maggior parte delle volte non è stato mai reso veramente esplicito nonostante il susseguirsi delle civiltà e, in quella attuale, degli studiosi che di fatto non ne sono mai venuti a capo (o non hanno mai veramente provato a farlo).

Pur senza raggiungere la totale autocoscienza, l'attività di un alleato si scontra con ostilità nemiche articolate a vari livelli e con diverse tipologie di contrapposizione. E' da sottolineare come le proprie intenzioni originarie, e il modo in cui esse vengono concettualizzate e riscoperte una volta sulla Terra, possono essere attivamente frustrate da un nemico che chiude tutti i varchi

e incanala la persona in una direzione di controllabilità e prevedibilità utili esclusivamente allo sfruttamento, o peggio.

Dopo la morte si ritorna indicativamente nella direzione in cui si era arrivati per la nascita, sebbene il corpo rimanga per sempre sul pianeta. I flussi di arrivo e di partenza sono enormemente complessi, afflitti da difetti tremendi causa, a volte e solo su alcuni pianeti, di indicibili sofferenze, e caratterizzati da una vera e propria dimensione di esistenza, quella dei nascituri e dei defunti in un contesto planetario, estremamente poco conosciuta e complessa. In alcuni miti questa dimensione ulteriore costituisce un Regno dei Morti che è diverso da quello dei vivi come un manto erboso (la temporaneità della vita) è diverso dalla roccia sottostante (l'ancoraggio solido della vita). Questo Regno dei Morti per ora sembra esistere solo per starci temporaneamente, ma non sappiamo cosa rappresenti nella sua totalità, e ci sarà molto da imparare e da scoprire su questo tema.

Nello spazio interstellare (o meglio su una astronave della Marina) non si invecchia mai. Considerato un grado tecnologico enormemente superiore e un contesto di vita non erosivo delle proprie energie del corpo fisico, esistono rigeneratori capaci di ricostruire tessuti, integrare elementi nutritivi, riorganizzare biologie erratiche, e prolungare tutti in una vita di crescita fisica solo apparente, interrotta solo da eventi militari che potrebbero, in situazioni limite, distruggere il corpo. Su una nave spaziale si arriva comunque al punto di ricostruire interi corpi sulla base delle sole intelligenze generali delle persone, la qual cosa è utile nel caso si debbano recuperare vittime e dispersi in un teatro di combattimento.

Questo è un argomento molto importante e cruciale anche per noi, perchè il senso del concetto di vita nella realtà buia della nostra epoca è quanto di più incoglibile ci sia per uno in procinto di entrare in Marina. La sensibilità nell'indagare questo aspetto di persona attraverso le proprie esperienze alla lunga sicuramente paga, ma occorre badare di procedere sempre per gradi.

Chapter 3

Cenni di Storia di operazioni della Marina Militare Interstellare

3.1 Dalle Origini

Questo capitolo è dedicato ad illustrare il progresso dell'operato della Marina nella storia, da sparuto drappello di disertori di un pianeta misto, ad una unità militare indipendente capace di incrementare progressivamente la propria influenza nella Galassia, fino a forza autarchica ed egemone priva di vincoli strategici e non strategici. A tutti gli effetti si tratta di eventi originari apparentemente appropriati a caratterizzare, per gravità e precarietà, analoghe vicende terrestri di disertori militari e, insieme, rifugiati politici senza asilo alcuno. Questo non è tanto vero perchè la Marina si è rispecchiata nei loro valori, ma perchè la visione distorta dei propri avversari nei suoi confronti ha avuto a lungo la meglio sulla realtà dei fatti, a nostro discapito. La Marina non ha mai rinnegato le sue origini burrascose, caratterizzate anche dall'inganno e dalla cospirazione, questo sia chiaro non per fare il Male, ma per trovare finalmente l'occasione di incontrarlo alla pari.

3.2 Era iniziale: da 100.000 anni fa

Nelle epoche antiche prima dei centomila anni nel passato non si poteva ancora parlare di Marina nel senso appena moderno del termine. Eppure, il

corpo integrato di regolamenti e visione strategica era necessario e veniva desiderato sin da allora, e solo i millenni lo hanno portato finalmente a compimento, proprio nel momento del riscatto. Seppure ironico a parlarne, la Marina ha sottratto al nemico la possibilità di sviluppare una marina sua propria, nel senso che per prima ha regolamentato una attività militare che a quei livelli era interamente sregolata, assumendosene tutte le responsabilità.

Questa epoca, anche definibile come arcaica, non vedeva la condizione della Galassia o dell'Universo decisamente diverse da quelli delle ere successive, ma molti processi erano ancora in fase di definizione e il nemico non aveva raggiunto vette di estremizzazione tali da costituire una minaccia militare immediata a livello totale. In quest'epoca il nemico, seppur armato già di astronavi di tipo moderno, aveva un comportamento molto dissimile da quello attuale, ovvero tendeva ad accerchiare più che a sfondare, e ad assorbire più che annientare, dal momento che il concetto di risorsa non era ancora stato reso obsoleto dai propri conseguimenti strategici. Fino a partire da 100.000 anni fa le Invasioni planetarie erano all'ordine del giorno, analogamente ad epoche successive, con la sola differenza che nessuno aveva il potere alcuno di intervenire o di ostacolare il processo anche in misura minima. Per chi sapeva, si trattava di una realtà di convivenza forzata e atroce, ma senza soluzione.

Su pianeti abitati in modo misto, dell'ordine delle 100.000 unità nella Galassia, o almeno in quelli che avevano raggiunto lo sviluppo tecnologico minimo per costruire arsenali di navi stellari, si era sparsa una diceria secondo la quale sarebbe potuto esistere un corpo di polizia basato su forze planetarie ma la cui missione era quella di favorire e facilitare il processo di Invasione da parte del nemico, in modo tale che nessuno, dello stesso lato del nemico, si facesse male. Di tutta risposta venne fondato nello stesso contesto planetario un corpo operativo dagli obiettivi opposti, ovvero quelli di penetrare a fondo nelle difese nemiche e carpire informazioni preziose riguardanti il pianeta che sarebbe stato successivamente interessato dall'Invasione, per procedere eventualmente con evacuazioni di qualche tipo. Un corpo interamente di intelligence e non militare incominciò ad operare in maniera indipendente, rapidamente abbandonando la vera e propria scusa iniziale di intervento anti-Invasione e incominciando a costituire una sfera d'intervento strategico e militare sempre più sofisticata e preparata, al punto da diventare indipendente e auto-supportata, seppur dall'influenza sulla realtà ancora minimale, pari a una inezia, o nulla.

L'im maturità della situazione era tale che non ci si poteva porre efficace-

mente dei problemi a larga scala, ovvero appena più grande di quella di un pianeta o addirittura di un sistema planetario, figurarsi a livello interstellare, addirittura non pensabile, e la Galassia e l'Universo erano concetti da questo punto di vista di attualità relativa. Questa era la direzione di crescita della Marina, ovvero un tentativo di maturare per essere all'altezza dei livelli più alti, seppur allora interamente dominati dalla soverchianti forze del nemico. C'era molta più vita attiva nella Galassia di quanto non se ne possa registrare adesso, ma le sue ore erano contate, pur col fatto che il nemico dissolveva pianeti ad un ritmo ben più basso di quello che una struttura appena più famelica di vittoria strategica avrebbe tenuto, che così avrebbe significato una fine molto più veloce e quasi improvvisa per tutti.

3.3 Primo Ancoraggio: 50.000 - 35.000 anni fa

In 50.000 anni dall'inizio dell'era storica della Marina si sono succeduti miliardi di eventi se si considera per questo un qualsiasi pianeta anche non abitato; ma solo centinaia o magari migliaia a livello di Marina, dal momento che l'esperienza accumulata nelle sue fasi iniziali era assolutamente inadeguata a supportare i nuovi obiettivi, costringendo le azioni di Marina ad un minimo storico in quantità, in qualità e profondità. Era infatti nata in questo tempo la necessità impellente di ostacolare il nemico che aveva letteralmente divorato la metà di tutte le strutture vitali della Galassia, in uno sforzo orgiastico e continuo di Invasioni a danno di pianeti inermi o quasi, sicuramente tali nei loro confronti. La soluzione non era ancora disponibile, indipendentemente da quanto difficile fosse il suo conseguimento, ed era per questo una situazione senza uscita.

La Marina si trovò a spendere interamente le proprie risorse decisionali e di intelligence per designare un ancoraggio primario della propria azione nella Galassia, non solo costituito da un sistema planetario fortemente amico dove dislocare le proprie strutture di produzione militare, ma anche da un sistema di priorità e di confini da estendere sulla Galassia per regolamentare la propria azione in direzione di un miglioramento di questa situazione disastrosa. Si doveva quindi decidere chi doveva essere protetto, in che modo, e a quale costo, e quale invece fosse l'obiettivo generale da perseguire, cioè quello che non avrebbe introdotto solamente un miglioramento ma bensì un

tanto auspicato rovesciamento della situazione.

Venne così scelto un primo ancoraggio in una zona estremamente remota rispetto a quella attuale, ma anche rispetto ai fuochi di attività nella Galassia, e pertanto costituiva una vera e propria retroguardia dove la Marina potesse crescere indisturbata studiando le caratteristiche del nemico senza per questo essere costantemente lungo la traiettoria delle loro Invasioni.

La strategia funzionò per circa 15.000 anni, ovvero quanto bastò per raggiungere un grado di sviluppo tale da affacciarsi alla Galassia come forza strategica potenzialmente egemone. Prima, il Tutto a questo livello era costituito dall'errare maligno del nemico, il quale era egemone nella magnitudine del suo intervento sulla realtà ma anche, dal nostro punto di vista, strategicamente nullo, ovvero incapace di pensiero strategico coerente. Anche se la maggior parte delle azioni contro il nemico erano portate a termine a livello informazionale, ovvero consistevano in carpire informazioni dai loro movimenti e operazioni, si registrarono i primi scontri a fuoco a media scala, per i quali riportammo vittorie senza pari, limitando per sempre la capacità del nemico di condurre sortite isolate e dannose, ma non mortali, al di là del binario collaudatissimo e inarrestabile delle Invasioni.

Purtroppo, a parte le succitate vittorie e il livello altissimo dei nostri armamenti e del nostro personale, non riuscivamo a contrastare in modo alcuno le azioni del nemico senza rischiare di subire tracolli improvvisi dovuti alla potenza sproporzionata delle armi del nemico e alle sue stesse limitazioni strategiche. Infatti, un conto è essere di fatto intoccabili dal nemico per le nostre difese che non lasciano alcuna libertà d'azione; un altro conto è offrire al nemico un minimo scenario strategico d'azione, nel cui varco si potrebbero letteralmente infilare milioni di navi nemiche, capaci di spazzare via anche i nostri ancoraggi e le nostre basi in una offensiva tattica incontrastabile. Questa situazione non va considerata precaria quanto invece inevitabile, date le condizioni generali del teatro di combattimento.

Di fatto, questo ancoraggio-retroguardia era stato reso ancora più remoto e logisticamente isolato da una erosione continua di sistemi planetari vicini invasi dal nemico ad un ritmo sempre più crescente. Inoltre tutti i sistemi virtualmente interni al nostro raggio d'operazione erano entrati nel gruppo dei potenziali invasi a causa di un movimento erratico e imprevedibile del nemico, che aveva spostato il fronte con una spesa inimmaginabile di risorse. Si pensa questo accadde solamente a causa di una avaria a bordo di una nave scout nemica, fatto che in un modo inspiegabile aveva scatenato uno scontro a fuoco (si pensa automatico) tra le linee nemiche, la cui risultante

è stata appunto la scelta di leadership di un'altra nave scout che si dirigeva (aggiungeremmo noi: per un'altra avaria) in spazi abilitanti l'accesso alla nostra regione più ristretta. Tutto il fronte, per nostra sfortuna, si riorientò in modo a noi non congeniale.

Questa nuova incursione nei nostri spazi ci indusse a cambiare ancoraggio in favore di un altro, originariamente classificato di opportunità secondaria ma al momento diventato di opportunità primaria. Cambiare un ancoraggio non è affatto un compito difficile o più lungo di pochi anni-evento, e non c'è alcun rischio, o quasi, per tutti i mezzi coinvolti nell'operazione, comprese le strutture di produzione. Il costo principale consiste nel non poter sempre riaggiornare alla nuova locazione tutti gli aspetti strategici, in fine dettaglio, della Marina. Questo aspetto rende comunque preferibile un minimo grado di trasferimenti in un dato tempo, anche per sfruttare a fondo tutte le opportunità locali.

Anche se di fatto la nostra protezione sui sistemi planetari circostanti era nulla o quasi, tuttavia la modifica di alcune proprietà spaziali attorno ad essi aveva permesso il raggiungimento di diversi obiettivi, tra cui quello finale e decisivo di rendere l'intera zona inaccessibile (o quasi) dall'esterno, o meglio accessibile solo a chi era in grado e aveva le tecnologie di fare determinati tipi di movimenti spaziali. Il nemico, pur possedendo tecnologie del nostro stesso livello, lo reputavamo erroneamente incapace di accedere a queste modalità avanzate di navigazione. Avevamo torto: il nemico ebbe accesso a tali metodi ma li usò nel modo opposto di isolare ancora di più quella regione. Alla fine abbiamo riscontrato che riuscirono ad invadere i sistemi vicini all'ancoraggio solo per mezzo di violenze estreme nei confronti di quella realtà interstellare, violenze che avevamo considerato possibili ma per le quali non eravamo stati in grado di opporre una soluzione alcuna di risposta.

3.4 Secondo Ancoraggio: 35.000 - 20.000 anni fa

Le vicende che la Marina ha attraversato durante il secondo Ancoraggio sono presto dette. Non appena la produzione venne riattivata e il campo strategico fu ripristinato (nel primo anno di operazioni), si formò la possibilità, prima negata da avverse condizioni interstellari, di fare riferimento ad un terzo ancoraggio, collocato in una zona di Galassia protetta da tre lati e posta

da un solo lato su zone ricchissime di sistemi planetari di classe A+, risorse energetiche, risorse funzionali e simili. Chiaramente non è possibile avere più di un ancoraggio assoluto, così come una nave non può essere ancorata di fronte alla foce e al promontorio allo stesso tempo, usando una metafora terrestre.

La nostra scelta fu, prima di tutto, di esaurire le possibilità strategiche che l'attuale ancoraggio ci consentiva, che infatti costituiva un'ottima camera di incubazione riparata utile alla nostra crescita. Queste possibilità da noi tramutate in realtà rappresentano alcuni tra i più grandi conseguimenti mai raggiunti dalla Marina nella sua storia. Il primo di essi è stata la capacità di flettere in modo decisivo la traiettoria di una nave nemica diretta verso un obiettivo planetario. Questo venne raggiunto facendo solo uso di una particolare algebra degli spazi che di fatto nei millenni successivi divenne la riconosciuta capacità tecnologica della Marina di influenzare profondamente i movimenti di qualsiasi nave nell'intero Universo. Il secondo conseguimento è stata la capacità strategica di identificare nel nemico parti decisionali e parti servitrici, e tale capacità di discriminazione era arrivata ad essere utile persino al livello del puntamento automatico dei nostri sistemi d'arma. Il terzo conseguimento consisteva nell'avvenuto raggiungimento dei vertici operazionali e funzionali, e della maturità assoluta di tutti i nostri armamenti ed equipaggiamenti. Essi, sebbene poi costantemente accessoriati, costituivano i nuovi pilastri su cui si ergeva la Marina capace in quel momento, dati tutti e tre i conseguimenti, di concepire uno scontro a fuoco aperto col nemico senza temere di prevedere un esito negativo o peggio disastroso. Un quarto conseguimento di quest'epoca non va dimenticato: ovvero l'avvenuto salvataggio di milioni di persone su mondi ove l'Invasione si sarebbe a breve abbattuta. Fu un atto che non ci costò niente, e per questo lo eseguimmo, ma costituiva senza dubbio un precedente di orientamento buono che avevamo intenzione di mantenere in futuro a costo di rivedere la strategia generali. Per inciso, non si trattò di traghettare milioni di persone nello spazio interstellare, ma semplicemente obbligando il nemico a non sfondare e a non invadere erigendo barriere funzionali artificiali del più alto grado di intensità mai prodotto dalla Marina, esclusivamente perchè lo spazio locale naturalmente lo consentiva.

Il passaggio al terzo Ancoraggio si svolse in maniera indolore e con metodi di abbandono dell'ancoraggio precedente sempre più sofisticati, al punto di creare un muro valido per millenni di eventi (ma purtroppo non per sempre) all'avanzata sempre più inarrestabile del nemico. Una particolarità risale al secondo abbandono: nessuno fu triste nel veder (figurativamente) par-

tire le forze di Marina dal proprio angolo di Galassia, ma tutti si sorpresero nel vedere contemporaneamente le propaggini di Invasione del nemico prendere subito il suo posto in direzione opposta. In realtà si voleva dare una piccola spinta alle popolazioni protette di immaginare all'immediato futuro dopo la Marina come sistemi autonomi, e quella possibilità di Invasione chiaramente occupava l'immediato futuro, o almeno l'immaginario comune di esso, nonostante noi e nonostante tutto.

3.5 Terzo Ancoraggio: 20.000 - 5.000 anni fa

Il terzo Ancoraggio è quello usato anche attualmente in epoca contemporanea, e come detto sopra costituiva un'ottima base logistica per erigere una barriera di azioni militari si sperava veramente per interrompere l'avanzata del nemico. Dai 100.000 sistemi originari nella Galassia si era, in 80.000 anni, passati ad un irrisorio numero di 10.000, tutti presenti in un ampio raggio di svariate migliaia di anni luce, sistemi che costituivano l'ultima parte rimasta ancora viva, o meglio attiva, della Galassia (e poi si sarebbe recentemente saputo, con sicurezza spietata, dell'intero Universo). Era subito apparso chiaro come questo Ancoraggio era a tutti gli effetti l'Ancoraggio finale, nel senso che si era già nell'ultima zona difendibile della Galassia, ma si era anche paradossalmente supportati da una esperienza strategica e da mezzi tecnologici del più alto grado di forza di tutta la storia della Marina, e quindi della Galassia.

A parte le varie operazioni di pattugliamento e di raccolta di informazioni utili agli studi strategici nel nuovo scenario, ci si ripropose di dare spazio a forze fresche provenienti da esperienze planetarie diversificate e capaci, pur in un contesto di Marina, di svolgere operazioni dalla minima copertura strategica con eroismo e risultati fattuali senza precedenti. Si rispolverarono le antiche motivazioni di salvezza delle popolazioni minacciate da un Invasione, si lottò quanto più veementemente possibile contro il nemico virtuale del raggio d'azione del nemico, sempre erratico ma in veloce avanzata, che ormai quasi pregustava il crollo della vita nella Galassia.

Nel contempo ci si interrogava continuamente sul cosa fare, a livello di Marina, se e quando anche la Galassia fosse caduta con l'ultimo atto, ovvero l'ultimo pianeta attivo brutalmente invaso. Le migliori previsioni ci vedevano come un contingente indistruttibile mobile capace di errare non visto per lo spazio (nonostante un crollo funzionale imminente della Galassia), e di

fare scalo temporaneo su qualche superficie planetaria non eccessivamente compromessa, così procedendo di anno in anno senza meta fissa o ultima, abbandonando velleità di reazione e di egemonia a livello totale. All'opposto c'era chi sosteneva che "avremmo dato del filo da torcere" al nemico nel senso che avremmo oculatamente speso ogni nostra superiorità strategica o tattica per scatenare un'offensiva, a tutti gli effetti una disperata offensiva finale, per prendere posizioni utili a continuare, dopo una vittoria in campo aperto, una strategia di riconquista della Galassia. Di fatto ci saremmo limitati a "fare un po' di rumore", a tutti gli effetti come atto finale di una Marina capace anche di perdere il controllo, in situazioni disperate.

In effetti, seppur non retrocedendo di un solo grado in potenzialità militari, venivamo gradualmente ricacciati in zone sempre più anguste di spazio ma anche più difficili dal punto di vista decisionale, e disperavamo che le strategie interstellari messe in atto costituissero in effetti anche solo dei diversivi efficaci contro la mostruosa potenza del nemico continuamente preso da Invasioni e da altre oscenità, queste ultime di grado solo leggermente minore alle prime. Per questo si incominciò a pensare a diversificare la strategia richiamando dall'esterno della Marina forze in precedenza conosciute solo quanto basta per non farci affidamento temporaneo, ovvero i corpi planetari e stellari, depositari di sapienza, conoscenza e forza ma alieni dal punto di vista delle decisioni alla vuotezza morale della Marina, giustificabile solamente come mezzo di sopravvivenza a lungo termine, e non come caratteristica apprezzabile per situazioni persino appena sotto il livello critico.

Di fatto la Marina in questa epoca perse altri 5.000 sistemi planetari, riducendo però in modo drastico le possibilità di un atto conclusivo del nemico che era stato forzatamente reso incapace di atti di violenza contro la Realtà di tipo totale. In altre parole all'erosione continua almeno non si sarebbe aggiunta la possibilità, avvenuta di fatto in altri Universi passati, di vedersi spegnere le proprie difese da un crollo forzato di Realtà mentre proprio il nemico affondava un colpo incontrastabile alle nostre unità e linee di difesa. Nel contempo, tale crollo di Realtà diveniva sempre più probabile ma da un punto di vista necessario agli eventi dell'Universo, ovvero per lo stato di disperato abbandono dei cardini funzionali della Galassia che minacciavano un imminente crollo generale che poi non avvenne.

3.6 Età Contemporanea

Gli ultimi 5.000 anni sono identici alla precedente fase eccetto che nella contemporaneità, quando, con la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, è stato sbloccata la possibilità, ricercata da decine di migliaia di anni, di annullare il nemico nella sua totalità senza rimetterci alcuna risorsa di supremazia strategica o di potenzialità tattica. Di fatto mentre il pre-Battaglia era semplicemente un inasprirsi della condizioni della fase precedente (in bene nel senso della diversificazione di attività e risorse, in male nel progressivo schiacciamento del proprio raggio d'azione nei confronti del nemico avanzante), il dopo-Battaglia apre le problematiche interamente nuove di una Galassia che non è più a rischio di vita. Dal fronte militare, nonostante il dissolvimento del nemico, va notato che tutti i sistemi planetari sono abitati da popolazioni miste, spostando il teatro di conflitto appunto in un contesto planetario, prima considerato come semplicemente innocuo ma non per questo non assolutamente importante, anche se all'epoca irrilevante sulla scala interstellare in cui opera la Marina. Per questo diviene di attualità il recupero funzionale della Galassia, e la riconquista di sfere di influenza nella vita planetaria per rendere quei sistemi abili a produrre un'attività benefica e quindi capaci di curare l'intero Universo.

Chapter 4

La natura del nemico

4.1 La definizione di Male

In molte realtà planetarie, per quanto illuminate e conscie siano le esistenze in quei sistemi, si può trovare una notevole mescolanza tra Bene e Male, al punto che si tende a parlare di tenui sfumature in toni di grigio piuttosto che una contrapposizione netta tra i due orientamenti. Nello spazio interstellare, almeno nelle condizioni attuali di realtà, queste distinzioni sottili sono senza senso.

Il Male esiste ed è reale, è quasi sempre esistito nell'Universo ed è solido e stabile nella realtà in tutti i suoi molteplici aspetti. Il Bene, invece, non ha ancora raggiunto questo status estremamente privilegiato, e negli eoni di eoni che si sono succeduti, nei numerosi Universi che si sono susseguiti, nelle migliaia di altri Universi che coesistono quasi parallelamente al nostro, ha sempre, ma veramente sempre, perso questa possibilità di esistere in modo sufficientemente duraturo.

Se raccogliessimo una roccia da un asteroide qualsiasi, potremmo conoscere la sua storia d'uso e di affinità funzionale così come era stata impostata da parte di entità benefiche o malefiche operanti nel tempo su di essa, in un'analisi analoga a quella attraverso la quale un geologo terrestre conoscerebbe la sua composizione chimica dal punto di vista fisico. Se ripetessimo questo esercizio di analisi di orientamento funzionale all'intero Universo, scopriremmo che le modalità di azione di uno o dell'altro orientamento contrapposto, sono di fatto radicalmente diverse, ad un grado estremamente più alto di quanto non siano diversificate al loro rispettivo interno. Un orientamento maligno

è radicalmente diverso da uno benigno. Inoltre, solo quello benigno fornisce uno spettro di realtà vario come solo la migliore e più vitale realtà può risultare.

Il Male è statisticamente di una tonalità sola, anche se la sua impronta strategica è composta da elementi diversi fino ad un certo grado di analisi, e identici in modo totale a tutti i gradi successivi. Più specificatamente, si può concepire una essenza maligna che, pur condividendo le stesse caratteristiche di comportamento di ogni altro tipo di Male, riesce a sviluppare un orientamento apparentemente benigno, ovvero capace di condividere obiettivi come pace e uguaglianza (su un pianeta misto) o il miglioramento delle condizioni interstellari e del funzionamento di una mente planetaria (in ambito interstellare). A ben vedere sono virtù capaci di far quadrare una strategia di compromesso su cui poter fare leva per ingannare l'orientamento del Bene. Di fatto si tratta di un Male maturo da cui guardarsi ancora più attentamente di quello normale o usuale.

Tutto il Male è accumulato da obiettivi ben precisi, nella loro realtà di orrore senza fine, ovvero:

- la capitolazione permanente e definitiva del Bene. Si badi bene, non come finalità ragionata o di tipo militare, bensì come gratuità assoluta, priva ad esempio di un concetto alcuno di interruzione o sostituzione al Bene;
- l'estremizzazione e massimizzazione del piacere distorto, ovvero nel piegare la fisicità a semplice vezzo istantaneo di realtà mentali confacenti alla propria indole che ripudia il dolore come mezzo di controllo e lo ribalta nel piacere come mezzo di rimozione di controllo nei confronti dei cardini di Realtà. Un piacere parassiticamente eterno e senza motivo pur remoto di essere;
- l'estremizzazione e massimizzazione del dolore in durata e intensità per gli esponenti del Bene, non solo come forma di cattiva realtà da imporre ma anche come forma sommamente distorta esplorativa, militare, di propulsione, e di pura speculazione.
- il far naufragare completamente l'Universo nei suoi obiettivi costitutivi di promozione di certe qualità portanti della Realtà, organizzata non solo in sè stessa ma su cardini del Bene.

Nei fatti, tutta questa gamma di obiettivi è stata ampiamente raggiunta, esplorata precisamente in tutte le sue sfaccettature, variabili e dettagli, portata a compimento nel senso estremo del termine: tutto, per ora, eccetto il naufragio di questo Universo, per il qual obiettivo siamo ancora nella possibilità di contrastare l'inesorabile avvenire.

4.2 La provenienza del Male

Il Male ha una origine esterna ai piani originali di evoluzione universali, anche se il momento del suo ingresso in massa risale alla notte dei tempi (si stima ad un periodo non eccessivamente distante dalla origine del cosmo). Il Male è costituito quasi interamente da entità a tutti gli effetti impossibili, ovvero che non rientrano nei parametri di accettabilità della realtà specifica dell'Universo. Esistono anche entità maligne compatibili, fino ad un certo grado, con i parametri di realtà dell'Universo, ma a quanto pare sono per numero e influenza assolutamente minori rispetto alle entità "impossibili", evidentemente originariamente preferite come opzione strategica più efficiente. Di fatto, con parametri leggermente diversi da quelli per esse attuali, i nostri avversari sarebbero da tempo riusciti a sopraffarci: inspiegabilmente sono state preferite caratteristiche estreme nell'oscenità degli esseri e nella distorsione blasfema che essi introducono nell'Universo, e non nelle loro capacità militari o decisionali.

Eppure queste entità impossibili vennero introdotte in massa nell'Universo e si fecero ospitare a forza per mezzo di una colossale violazione di regole, un modo di operare per esse assai comune e sperimentato in tutti i contesti, militari e non, in tutte le realtà, e a tutte le scale di entità. Queste entità malvagie, una volta introdotte nell'Universo, si sono articolate e ricombinate in una quantità di modi impossibile da analizzare, risultando una specie comunissima sia a livello planetario, sia a livello del singolo essere vivente in scala umana, sia in qualche forma residuale statica sparsa nello spazio interstellare e lì assolutamente egemone. Si trovano a miliardi in scala umana nei sistemi planetari misti, a bordo di astronavi, o anche in estasi in orbite di attesa in attesa di nascere sul pianeta da loro scelto.

Di fatto dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale il nemico si trova nella situazione di assenza di iniziativa, potenzialità e volontà, e di massa operativa. Il tutto è dovuto al fatto che nessuno gli ha mai riferito che il tutto è ciò che poteva succedere se solo alcune condizioni fossero state soddisfatte,

la qual cosa è avvenuta come sarebbe potuta avvenire in migliaia di simili circostanze non altrettanto bacciate dalla fortuna.

4.2.1 Il Male nei Sistemi Planetari

Un pianeta di classe comparabile a quella della Terra è in grado di ospitare una frazione del Male universale per incrementare il grado di realismo del proprio contesto anche in un certo senso offerto ai propri abitanti. Questo tipo di Male è forzatamente presente sul pianeta non per volontà del pianeta stesso, ma bensì perchè i propri livelli mentali richiedono una certa abilità di rimanere a contatto con esso, avendo poi la possibilità col tempo di rimuoverlo pur non perdendo il necessario contatto con la sua origine. Da un certo punto di vista ogni pianeta inizia la propria esistenza con un carico di Male da smaltire, che il più delle volte rimane intoccato per le avverse condizioni contingenti.

Altro tipo di Male è quello che viene inferto direttamente al pianeta senza alcun accordo di relazione da parte di una entità distruttiva esterna e nemica, come quella che ha caratterizzato i milioni di anni passati di esistenza del Sistema Solare. Questo tipo di Male non è semplicemente di tipo energetico-funzionale e distruttivo, ma è anche di tipo invasivo, fatto di entità ostili parassitiche e incapaci di esistere se non ai danni delle entità viventi presenti all'interno del sistema. Questi attacchi invasivi sono solo parzialmente ostacolabili, dal momento che hanno una durata continuata di milioni di anni, e il risultato è sempre l'inondazione di entità maligne che si impadroniscono delle funzionalità dei pianeti colpiti senza di fatto usarle seppur in modo distorto ma invece togliendo la loro stessa facoltà d'uso al pianeta. Questo provoca sofferenza a tutti i livelli e cattiva funzionalità che può degenerare in problematicità cronica.

Ogni sistema è mediamente traboccante di Male, a tutti i livelli e in tutte le forme. In assenza di minaccia esterna, lo stesso Male è eliminabile, o almeno rimuovibile dalla posizione che lo abilita a toccare gli aspetti fondamentali della realtà. Certo è che la persistenza di certe entità maligne nei vari sistemi le rendono strutture apparentemente interne e autoctone, ma così non è. Nonostante quanto possa sembrare, la verità che emerge da questo mare ostile è che il Bene è una eccezionalità troppo rara nell'Universo perchè non venga sottovalutata.

4.3 Forme di attività nemica

La sezione precedente illustrava come la strategia (o tattica) contemporanea del nemico consisteva in un "traccheggiare" tra le linee dei sistemi protetti senza altro scopo che condurre un numero sufficiente di invasioni per proprio ludibrio personale. Uno sguardo alla situazione Galattica, e Universale, rivela dettagli agghiaccianti solo parzialmente leniti dal fatto che questa minaccia interstellare non esiste più dopo gli esiti della Battaglia del Vantaggio Dimensionale.

I circa 3000 sistemi planetari interni sono abitati in gran parte da popolazioni miste e in diversi stadi di evoluzione tecnologica. Si registra ovunque una forte dominanza del nemico, che conta su massicce infiltrazioni dei propri membri non svolte (per il momento) per mezzo di forza militare fisica, ma bensì per mezzo di nascite continue sul pianeta di destinazione, che sono di fatto proibite per l'oscenità in cui consistono, ma che vengono di fatto forzate con successo anche nei sistemi più protetti.

Apparentemente questo vastissimo gruppo di sistemi planetari non è che l'ultimo rimasuglio di vita, di tutti i tipi e non solo biologica, dell'intera Galassia, che si estende in tutte le altre direzioni per migliaia di volte l'estensione del complesso. Si pensava che ci potessero essere tracce di vita anche non biologica in altre zone della Galassia, che magari sono state abili a nascondersi, o a costituire una civiltà di resistenza. Purtroppo le nostre navi esploratrici, dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, hanno riportato notizie disastrose: dovunque il nemico abbia "guardato", si è tutto interamente trasformato in un cimitero, la qual parola è essa stessa un estremo eufemismo.

La Galassia è l'arena in cui sempre operiamo, ma lo stesso si possono dare sguardi all'intero Universo, similmente a come si può dare un'occhiata alla campagna da un colle senza per questo essere fisicamente nell'area sottostante. Per quanto assurdo possa sembrare a un novizio, non sono rimaste aree vitali in nessuna parte dell'Universo, tranne poche sacche di risorse energetiche che sono appunto risorse, e non esseri. La maggior parte delle Galassie (ce ne sono milioni) sono fisicamente attive ma funzionalmente spente, ovvero non sono raggiungibili e sono da tempo immemorabile cadute al nemico, prigioniere senza speranza di una sorte maligna, non magari operata dal braccio armato contro cui ci siamo scontrati, ma dalle insidie ovunque vittoriose delle ere precedenti. E' un miracolo che, nonostante questo, qualcuno e qualcosa sia sopravvissuto a tutti i livelli, di essere umano, di pianeta e di stella, e

anche di forza armata, ovvero la nostra Marina.

Emerge da queste agghiaccianti osservazioni che la strategia del nemico era di cancellare ogni forma di vita dalla Galassia, non per impadronirsene per i propri scopi, ma per poi abbandonarla come se dopo aver completato il lavoro prefissato. Ovvero, essi puntavano all'azzeramento delle capacità universali di produrre "spezia" preziosa per la continuazione della vita, in contesti più ampi e più elevati di quello in cui noi stessi siamo immersi. Gli incrociatori intercettori dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale incontravano in aree poco probabili del Reale delle navi nemiche di enormi dimensioni (paragonabili alla Luna terrestre) in condotti spaziali di accelerazione che servivano, secondo loro, a raggiungere l'apice del ludibrio, rimanendoci in un momento eterno, come premio finale di aver creato inferni permanenti, reali e sommamente ingiusti per miliardi e miliardi di esseri in centinaia di sistemi planetari invasi. La soddisfazione di abbattere queste ignari oscenità era solo pari a quella di lenire le sofferenze di quanti, catturati in quelle navi, fornivano con la propria mente e con somma sofferenza, il propellente blasfemo usato per far loro raggiungere quella malefica estasi.

Questo modo di fare del nemico richiede una localizzazione più complessiva rispetto al taglio caratterizzante questa Introduzione. Possiamo dire che l'annullamento delle capacità dell'Universo avrebbe condannato noi a miliardi di anni di sofferenza, e avrebbe impedito che qualche nostra buona idea o fatto efficace trapelasse verso l'alto a contribuire ad ulteriore vita e coerenza di struttura dell'Universo. L'importanza di questi fatti è vicina solo alla lungimiranza della Marina che vigila, sebbene talvolta quasi impotentemente, sulle più grandi aspirazioni, per ora sempre represses e annichilite, del genere umano.

4.3.1 Violazioni di Realtà come strumento

Di fatto quello della violenza sulla realtà è da sempre stata per il nemico una modalità preferita di azione, portata all'estremo in innumerevoli circostanze. Non si tratta da parte loro di un escamotage astuto nell'aggirare difese ben schierate ma potenzialmente espugnabili, ma bensì una vera e propria violenza ripetuta nei confronti della realtà. Ad esempio, da un punto di vista funzionale non si può essere in due locazioni contemporaneamente. Una violenza sulla Realtà vedrebbe un avversario colpire da un punto, barricarsi da un altro, e sopprimere la nostra reazione da un altro ancora. Portato all'estremo, questo vuol dire la capacità distruggere in un sol colpo anche

100 sistemi planetari senza esporsi al fuoco avversario, in una condizione di vantaggio che non potrebbe semplicemente esistere nella Realtà.

La Realtà poi si richiude forzando il nemico ad un solo valore di locazione, mentre l'atto impossibile seguito alla violenza e ormai portato a termine con successo, si accoda a milioni di altri per un risarcimento che non vede mai la luce. Le violenze si accumulano e si intersecano a cascata rendendo sempre la riequilibratura verso una condizione identica a quella originaria un aspetto del futuro lontanissimo. Considerati i volumi enormi di questo tipo di atti, e il modo in cui sono eseguiti a cascata ininterrotta, a tutti gli effetti fino ad oggi la violenza sulla realtà ha sempre pagato e ha sostenuto il nemico in atti che li hanno spinti ben oltre le loro capacità militari ordinarie. Quello che ancora non era stato provato dal nemico, e che a questo punto non verrà più provato, è operare violenza all'intero apparato di Realtà per renderlo temporaneamente fuori gioco. In quel caso si sarebbero attivati meccanismi di controllo operanti su scale a noi incomprensibili, producendo risultati che avrebbero sbilanciato tutto l'esistente pur di richiudere la falla. Se la falla non si fosse richiusa in tempo, la Marina avrebbe incominciato ad operare in Realtà seriamente danneggiate (ora lo sono lievemente, seppure ospitino Male e distruzione di grado estremo) e per questo ancora più ostili alla vita dell'Universo come lo conosciamo noi.

La violenza sulla realtà in Marina è sempre fattorizzata come eventualità possibile nei contesti di confronti militari tra Marina Interstellare e il nemico. Di fatto, un nemico non capace di violare i cardini di realtà è un nemico assolutamente docile e imprevedibile nel modo in cui si autosilura, senza necessità di interventi esterni di alcun tipo. Un nemico invece capace di non violare la realtà, disponendo di capacità elementari di controllo delle proprie azioni, sarebbe estremamente più coriaceo, ma allo stesso modo avrebbe impedito a se stesso di compiere enormi passi avanti nel senso contrario a quello della propria specie, in così poco tempo. Avrebbe in altre parole fatto la fine di chi si reputa in grado di condurre una guerra, ma in realtà non lo è. Anche per questa ragione il conflitto per la Marina era estremamente atipico, dal momento che si era portati più a credere ad un crollo della realtà che ad una sconfitta inferta sul campo.

4.3.2 Invasioni planetarie

Apparentemente una minaccia completamente annullata dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, le Invasioni planetarie, eseguite da parte del

braccio militare del nemico ai danni di pianeti amici, hanno scritto innumerevoli pagine di male aberrante e abominevole nella storia universale, anche recentissima. Non si tratta di Invasioni dovute alla ricerca di risorse naturali (che per loro erano comunque infinite), o alla conquista di preziosi punti di appoggio per successive invasioni in altri sistemi planetari, o per instaurare un governo oppressivo e rivolto ad annullare le libertà di un popolo ridotto in eterna schiavitù. Tutti questi sono modelli di invasione che richiederebbero un tipo di nemico molto diverso da quello che effettivamente era. Questi modelli possono infatti funzionare solo quando la pianificazione delle azioni avvenisse nella confusa arena di un sistema planetario misto, che distorce sempre l'intenzionalità maligna e non permette di operare nel modo che a livello interstellare viene invece concepito puramente, dovendo rendere conto, tra le altre cose, solamente al vuoto interstellare.

Al contrario, le Invasioni planetarie da parte delle forze del Male costituivano solamente un atto puramente ricreativo dove la ricerca del piacere distorto si sposava con un sadismo dalla violenza senza pari e stilisticamente ricercatissimo di una aberrazione estrema. Non ci si può opporre in alcun modo, o con alcuna difesa per quanto potente possa essere, ad una Invasione già iniziata. Ogni invasione è sempre disegnata per sfruttare al massimo estremo il canale funzionale di esistenza di un pianeta o di un sistema, non lasciando fisicamente spazio ad alcuna altra realtà se non a quella di morte, distruzione e sofferenza senza limiti conosciuti. Una Invasione rimuove ogni realtà a sé estranea, portando il rimanente a picchi incommensurabili di maturità maligna in modo per sempre indelebile per chiunque ne sia stato esposto, anche remotamente.

Se contiamo circa 3000 sistemi planetari nel nostro angolo di Galassia, in media 5 all'anno venivano colpiti da una Invasione che poteva protrarsi per diversi anni in tutta la sua assurda grandiosità di male senza controllo. In un dato momento, nel recentissimo passato, si stimava ci fossero circa 30 invasioni in corso contemporaneamente, in diversi gradi di maturazione.

Per il nemico la selezione del pianeta da invadere non costituiva una vera e propria scelta. Piuttosto esso veniva oziosamente spinto in una direzione di spazio piuttosto che nell'altra a seconda della convenienza immediata e della facilità di avvicinamento e di percorso per quella particolare destinazione, e forse soprattutto anche dal ghiribizzo dell'ufficiale in carica in quel momento. Non si può dire che le navi provenissero dalle linee nemiche: non c'erano infatti vere e proprie linee di contrapposizione, ma bensì una zona di spazio condiviso dove il nemico compiva le proprie scorrerie senza preoccuparsi

parsi di dare una forma di conquista al proprio morificare tutto l'esistente con esso in contatto. Da ultimo, l'obiettivo dell'invasione era influenzato dalla capacità della Marina Interstellare di mandare fuori raggio minimo alcuni sistemi planetari, in una sorta di scudo indiretto che dava discreti risultati, ma solo in quello per cui era stato impostato, dal momento che le invasioni avvenivano comunque, sebbene altrove.

Per quanto triste possa sembrare, la Marina Militare Interstellare non poteva opporsi direttamente ad una invasione planetaria. Meglio, avrebbe potuto fisicamente farlo ma le avrebbe causato la perdita del vantaggio strategico accumulato in migliaia di anni di combattimenti, e sarebbe stato solo uno sforzo diretto a fermare una singola invasione, ma non tutte le altre in corso o in fase di inizio. Con il ritrovato di conoscenza utilizzato nella Battaglia del Vantaggio Dimensionale queste azioni si sarebbero potute fare senza perdere posizioni strategiche, anche se in quella Battaglia si è conseguito ancora di più, cancellando ogni possibile minaccia di quel tipo per molto, moltissimo tempo.

Le truppe mobilitate dal nemico per una invasione sono sempre enormemente e da tutti i punti di vista eccessivamente ingenti, e per questo incontrastabili. Migliaia di navi, ciascuna delle dimensioni di un piccolo satellite, si dispongono nell'orbita del pianeta abitato o in altre orbite di parcheggio nel sistema, violentando visualmente il cielo dell'invaso con le loro architetture blasfeme e immediatamente capaci, al loro arrivo, di condurre al collasso chi le vede e ancora prima di capire che è finita. Esse infatti significano solamente l'eclatante arrivo, per tutti gli abitanti della nostra parte, della morte e della sofferenza, in uno scenario di giorno del Giudizio, ma al contrario.

Alcune di questi navi-pianeotidi atterrano sul pianeta scaricando un sistema di occupazione composto da centinaia di migliaia di invasori, ovvero soldati, tecnici, esperti logistici, ma anche semplici turisti arrivati fin lì per estreme volontà ricreative. Tutti questi agenti vengono dotati di supporti energetici e tecnologici dal grado di sviluppo incommensurabile, così come il loro costo di risorse, tali da consentire loro la realizzazione di qualsiasi cosa, anche dal punto di vista fisico, che soddisfacesse la loro fantasia. Non si trattava proprio mai di una contesa seppur minima per conquistare militarmente il pianeta: con le navi in orbita, nel caso di pianeti di bassa tecnologia spaziale, già si raggiungeva ampiamente questo obiettivo, dal momento che veniva disattivata, con una facile violenza sulla realtà, ogni velleità di resistenza. Successivamente con un'altra azione di violenza si induceva gli invasori a prendere in considerazione l'instaurarsi di un rapporto di sincera collaborazione con

l'invasione e gli invasori. Tuttavia, l'approvazione dell'invaso alla invasione in corso non veniva mai imposta con la forza, ma si aspettava nel tempo che quella serenità blasfema riemergesse spontaneamente, con persino notevole gratitudine, in tutti gli invasi senza eccezione. Un conseguimento di intesa di quel tipo, nonostante l'oscenità maturata tutt'attorno, era a loro utile per ottenere una ottima performance nell'atto di invasione, un po' come se si trattasse di uno sport deterioro di qualche tipo umanamente non definibile.

Le invasioni si possono immaginare come grandi circhi barocchi della sofferenza di molti che si svolgono sull'intero pianeta invaso, usato e perfezionato per l'occasione come un unico grandioso teatro, certamente suo malgrado ma paradossalmente non senza l'apporto spesso stupefacente della sua gioiosa collaborazione. A tanto infatti si spinge la capacità del nemico di piegare le nostre volontà in quelle condizioni solo virtualmente imposte e anzi serenamente accettate da tutti in modo blasfemo. Persino quella che era inizialmente una vittima imparava a compiere atti malvagi sui suoi alleati non solo senza volersi opporre, ma sinceramente e di buon grado. I nemici già presenti sul pianeta in quanto autoctoni si univano agli invasori per assistere o partecipare a quel circo planetario mostruoso, ottenendo poi alla fine il trasferimento verso altre realtà planetarie, per chi lo desiderasse.

I dettagli degli eventi che si succedono ad un ritmo oscenamente grande e in crescendo durante i 2 o 3 (o anche 4 in alcuni casi) anni di invasione planetaria, non sono fatti per questa Introduzione, e onestamente per nessuna forma di record o documento informativo. Esistono tuttavia certi riferimenti sicuri che permettono all'interessato a percorrere in via logica e non direttamente informativa l'entità di ciò che per secoli è accaduto senza che nessuno si potesse mai opporre.

Basti dire che ciò che rimane del pianeta al termine del processo non è concepibile in nessuno stato di esistenza o di realtà, e i suoi precedenti abitanti sono nella stragrande maggioranza ridotti a uno status di esistenza inferiore a quello delle rocce di un pianeta morto, pur conservando la vitalità necessaria a concludere in sofferenza i loro ultimi giorni (o migliaia di anni).

All'attività planetaria di invasione il nemico si dedica in modo primariamente morboso, aggiungendo qualche principio abbozzato di regolamentazione interna, uno sterminato registro di possibilità d'azione già studiate e sperimentate nei minimi dettagli, e un rigorosissimo, ma banale, sistema di punteggio che decide chi ha fatto la differenza nell'Invasione. Tale punteggio è solo funzione del grado di eccezionalità della realtà prodotta, e non del costo di risorse umane speso per raggiungerla. Si sa già che chi ha più potere

farà più punti.

Con questo assetto si sviluppano profili emergenti di esseri che hanno condotto due, tre, persino cinque Invasioni macchiando se stessi e la realtà di atti che non vanno qui ricordati. Queste personalità, al vertice delle performance, si sono assisi al ruolo di Creatori per il potere insito nei loro sistemi di supporto di realizzare qualsiasi loro decisione, inclusa la distruzione e la ricostruzione istantanea di lune orbitali naturali. Essi chiedevano le preghiere di chi, di lì a poco, sarebbe entrato in una spirale di dolore assoluto consci del fatto che era proprio quello che il loro Creatore aveva previsto per loro. Le personalità emergenti avevano riscontri sovrabbondanti del proprio status di eletti, nonostante disprezzassero l'Universo e volessero entrare in qualche altra forma di realtà, più godibile, in modo permanente. Non bastavano nemmeno i luoghi d'incontro o un'altra Invasione per placare la loro sete epidermica di, in ultima analisi, non esistere.

4.3.3 Dietro le linee arretrate

Nulla o poco si è saputo di quello che succedeva a bordo delle navi nemiche di invasione prima che si attivassero per andare a raggiungere una nuova preda planetaria inerme. Sono circolate voci secondo cui per le potenzialità imbarcate, pari alla vita di diversi sistemi planetari, si svolgessero astrusità del male più profondo ancora più spinte di quelle che caratterizzavano la successiva Invasione, e solo poco meno efficienti dell'Invasione stessa nel ridurre il Bene ad uno status di preda da annullare nelle sue più fondamentali espressioni di esistenza.

Certo invece è che tra le linee nemiche arretrate esistevano orrori incancellabili da qualsiasi realtà, nonostante oggi non siano più fisicamente esistenti. Queste strutture arretrate, mosse regolarmente con l'avanzamento del fronte (e quindi niente affatto stanziali in quelle realtà planetarie divelte), sono esistite totalmente indisturbate e sempre all'apice della propria attività maligna per almeno 150.000 anni, quando cioè furono pur remotamente avvistate per la prima volta, ma è possibile che la loro età si attesti addirittura attorno al milione d'anni, almeno come concezione e realizzazione preliminare.

Penitenziari I penitenziari orbitali erano strutture totalmente artificiali e autonome grandi come lune planetarie fisiche, ed erano istituti di pena nel senso letterale del termine. Non si trattava di luoghi di tortura, tutt'altro.

Erano invece luoghi dove si pensa venissero conservate risorse umane a noi amiche della più grande varietà e qualità, sia di livello umano, sia planetario e stellare. Queste risorse umane venivano usate per studiare metodi militari di attacco, difesa, propulsione e spinta gravitazionale basati interamente sul dolore, non più fisico ma propriamente di sostrato fondamentale, o anima. Il livello raggiunto stabilmente rendeva queste strutture un obiettivo militare primario anche se mai soddisfatto come tale perchè erano ben protette dietro le linee nemiche.

Durante l'avanzamento del nostro contingente che seguiva la Battaglia del Vantaggio Dimensionale questi penitenziari apparirono improvvisamente entro il raggio massimo d'azione delle nostre armi. La distruzione totale di queste strutture causò un'ondata di sollievo fondamentale, ma che a ben vedere proveniva da chi era stato appena liberato dall'insostenibile incombenza di carceriere. Gli internati e il loro esito finale è ancora coperto da segreto militare. I carcerieri erano arrivati a creare universi fisici, seppure di dimensioni ridotte, nei quali queste entità del Bene, trattate opportunamente e a lungo, erano obbligate a distruggere e rendere maligno l'esistente locale come se se fossero un cancro malefico inarrestabile, pur con la coscienza di non esserlo. Questo trattamento, assieme ad altri, produceva entità di dolore capaci in ciascun caso di incurvare lo strato fisico, che esso stesso, quasi conscio della situazione, si semi- ritraeva per tanta distorsione.

I penitenziari usavano proprietà a-gravitazionali che permettevano lo svolgimento degli esperimenti più estremi. L'incrociatore che si avvicinò per primo a quella mostruosità sospesa dovette disattivare tale proprietà a-gravitazionale per mezzo di un intervento preciso su una serie di placche metalliche della struttura. La riattivazione delle loro proprietà ottiche di riflessione prima negate dalla particolare copertura assorbente permise all'intera struttura di tornare ad emettere radiazioni, e quindi necessariamente di esistere come massa attraente al di là dei vincoli a-gravitazionali, che immediatamente decadde. Questa situazione espose il penitenziario al nostro fuoco terminale e quindi a una rapidissima distruzione fisica. Tuttavia lo spettro del passato rimase vivissimo in quella area di spazio come se nulla fosse successo, dal momento che quelle attività disumane condotte all'interno della struttura hanno modificato in modo permanente tutte le condizioni di realtà e quasi, nelle immediate vicinanze, lo stesso sostrato reale. Sebbene il male sia stato rimosso, gli effetti e le conseguenze, anche considerando i superstiti, continueranno per gli anni a venire.

Luoghi di incontro Una seconda tipologia di struttura esistente un tempo tra le linee nemiche, e soprattutto sui pianeti interni risparmiati alla distruzione su cui si concentravano le attività stanziali, erano i cosiddetti "luoghi di incontro". Dalle architetture sontuosissime e incredibili, questi luoghi vedevano le prede nemiche migliori, ovvero i pianeti e le stelle fisicamente o funzionalmente distrutti ma ancora attive come intelligenze indipendenti e in un corpo fisico, incontrarsi con i reduci vittoriosi di contese apocalittiche durante le Invasioni planetarie (magari inferte ai pianeti stessi in questo momento ospiti). All'aspetto fondamentalmente blasfemo di questi incontri, totalmente incoraggiati dal nemico ma anche spontaneamente bene accetti da ambo le parti (principalmente per la maturità delle condizioni universali in cui esse si svolgevano), si aggiungeva un apparato di produzione di energia e di realtà che sfruttava anche le tecnologie del dolore sviluppate nei penitenziari. Le vittime in questo caso erano quelle stesse entità, umane, planetarie o stellari, che avevano avuto a che fare, remotamente o direttamente, con le stesse prede di cui il nemico si era impadronito e fatto sue. La scala di grandezza di questi luoghi non era regionale, ma globale e planetaria, e per intensità di Male prodotto solo inferiore ai penitenziari e alle Invasioni planetarie.

4.3.4 Ri-Creazione

La Ri-Creazione è quel processo istantaneo in durata (almeno in condizioni normali) che, applicato ad un essere di questo Universo, restituisce una sorta di identificazione della sua essenza e garantisce una riconoscibilità futura a beneficio degli altri esseri dell'Universo. Il previso "Ri-" è legato al fatto che questo processo viene inizialmente eseguito quando un essere inizia la propria esistenza e si appresta ad entrare nell'Universo, e per la sua concezione non sarebbe necessario ripeterlo.

Fronteggiando un male di tipo impossibile, e quindi in origine esterno sia a questo Universo sia alla sfera del possibile, la Ri-Creazione assume ben altri contorni, finalità e importanza. Gli esseri impossibili non furono inizialmente posti sotto vincoli di identificazione: i vari atti di violenza sulla realtà che hanno introdotto il male di tipo impossibile nell'Universo furono appunto forzati e non subordinati ad operazioni di Ri-Creazione.

La Ri-Creazione di una entità impossibile ha durate astronomiche, dell'ordine degli anni, e fornisce, in questo Universo, solamente soluzioni parziali che necessitano di altri contesti reali più densi per giungere al termine. Un

essere impossibile in un Universo possibile non è identificabile se non con inaccettabili semplificazioni. Visualmente il processo ricorda il tentativo di sviluppare una forma geometrica solida che rappresenti l'essere Ri-Creato. L'impossibilità dell'essere risulta in molti casi in figure geometriche solide assurde: solidi irregolari aventi due superfici, quella interna all'esterno e quella esterna all'interno, aventi strutture d'angolo dai valori doppi e non risolvibili. A tutti gli effetti si sviluppano delle geometrie infernali che ben rappresentano il Male con cui la Marina e tutti noi abbiamo a che fare.

Nel tentativo di convergere a qualcosa di remotamente stabile e accettabile, l'essere che viene sottoposto a ricreazione vive, nostro malgrado, un supplizio inconcepibile e dall'intensità di orrore e sofferenza inarrivabili anche alle peggiori pene inflitte nei penitenziari. Ma non si tratta di tortura o volontà di vendicarsi sadicamente: è solamente il requisito di esistenza nell'Universo che non è mai stato soddisfatto, e che adesso viene pagato. Oppure anche, è semplicemente ciò che scaturisce da una semplice domanda che chiede "Chi sei?" da cui per una volta non si può più sfuggire.

Ri-Creazioni in larga scala stanno avvenendo da più parti nei confronti dei nemici imbarcati sulle navi distrutte, o anche tra gli esseri parassiti dei molti sistemi planetari attraversati. Idealmente tutto il Male impossibile, condotto per un orecchio all'uscita dell'Universo, passerà i primi passaggi preliminari di Ri-Creazione in attesa di ulteriore collocazione in modo che il processo di trovare ad esso una destinazione adeguata continui in un futuro indeterminato.

Chapter 5

Strategia militare

5.1 Aspetti generali

Le caratteristiche strategiche della Marina non devono essere viste in alcuna ottica se non quella che le vede frutto di un principio assoluto e forgiante dell'intera sua attività. Questo comporta un operato senza compromessi e privo di punti di riferimento altri che la Realtà (nella sua espressione più ampia) e se stessa.

Molti corpi di polizia planetaria operanti in sistemi misti tendono a cadere nell'errore di forgiare la propria strategia, e quindi i principi basilari del proprio operato, in funzione delle forze con cui si trovano in contrapposizione. Se, ad esempio, quelle forze si trovano contro un nemico territorialmente scarsamente organizzato ma che conduce atti di tipo terroristico su scala planetaria, essi sono capaci di cambiare le proprie priorità di funzionamento in modo da controbattere l'avversario sul suo stesso campo. Questo è profondamente diverso dal soggiogare quegli estremismi operando semplicemente in maniera psicologica dalle posizioni occupate precedentemente, oppure, ancora meglio, intervenire in quelle stesse realtà per mezzo di quei canali capillari che la propria strategia d'influenza originaria avrebbe dovuto già aver sviluppato per controbattere qualsiasi insorgenza da questo fronte. Per questo la strategia dovrebbe essere resa indipendente dai problemi immediati, proprio per mantenere la propria azione dotata della più estrema lungimiranza per affrontare realtà in veloce cambiamento.

Il corpo strategico di principi a cui fa riferimento la Marina Militare Interstellare definisce sia una sfera d'azione (ovvero quella Galattica-Universale e

quindi Reale), sia una regolamentazione virtuale che attribuisce senso e valore agli atti eseguiti successivamente al proprio interno. Questi due aspetti non vengono vincolati ad obiettivi fisici da raggiungere, ipoteticamente conseguiti i quali l'intero sistema cadrebbe ma vittorioso. Al contrario, la strategia di Marina finisce, nel suo complesso e quindi anche come idea, quando non sussistono più atti realizzabili di alcun tipo che possano essere regolamentati in valore dai principi strategici. Ovvero, la Marina continuerà ad esistere finché essa avrà un senso proprio, e cioè fino a quando ogni azione successiva non avrà più senso o valore di qualsiasi altra, perché il tutto, così come definito dalla propria intelligenza, è stato già raggiunto.

L'intero sistema strategico della Marina può tradursi in un accudire le condizioni presente e future della realtà per sottoporle al proprio regolamento e alla propria sfera d'azione; e quindi per organizzarle e riorganizzarle in una azione quanto più coordinata possibile, per avere la possibilità di farle cambiare decisamente nel senso del Bene con il minimo sforzo e utilizzo di risorse. La Marina prende una posizione di influenza sulla Realtà, considerata con il maggior rispetto possibile nonostante le sue avverse condizioni contingenti, e, tramite forze sviluppate e addestrate allo scopo, imprime il proprio momentum per un loro cambio radicale.

Da notare che, anche a seguito di quanto detto sopra, la Marina non si definisce come unità di combattimento disegnata per contrastare il nemico: in quella forma si sarebbe estinta da tempo. Neppure si definisce come forza avente l'obiettivo di cancellare il Male, o ancora nata per garantire la più lunga sopravvivenza possibile ai suoi protetti, o persino solo per i propri membri. Tutti questi obiettivi rientrano sì nelle espressioni specifiche della regolamentazione strategica, ma non sono i principi fondanti della propria azione. Persino la lotta contro il Male travalicante, e il non poter vincere un confronto armato per ostacolare una Invasione, sono tutti aspetti importanti ma strategicamente incidentali alla natura della Marina.

La Marina ha sviluppato un apparato strategico assoluto: in questo modo è una forza strategicamente egemone, ovvero dotata di una ampiezza di vedute di stampo totale e non subordinata a scampoli, seppur importanti, di realtà locale. Questa visione, fondamentale per dare speranza a lungo termine ai propri protetti, si scontra con il verificarsi di situazioni in cui il buon senso d'intervento è da scartare a favore della strategia. L'estrema fulmineità e forza della Marina non può infatti far molto in condizioni di rischio di perdere supremazia strategica, persino quando sono coinvolte ingenti quantità di vite umane o risorse.

La situazione precedente la Battaglia del Vantaggio Dimensionale vedeva una Marina di successo nei propri obiettivi di conservazione del miglior assetto di combattimento. Essa poteva contare su una grande forza militare, una supremazia nell'abilità e nel mantenimento della risorsa strategica, e la fidata assistenza di mezzi navali efficientissimi. Però era costretta a vedersi impotente nel continuo susseguirsi di Invasioni, rintanandosi di fatto in un angolo di Galassia anche impossibilitata ad alleviare minimamente la degenerazione progressiva dell'Universo. C'era infatti la speranza, poi avveratasi, che il concetto di vantaggio strategico, espresso così bene in Marina, riuscisse a collimare le attività propriamente umane e planetarie a una scala più piccola, nella quale si sarebbe forse potuto arrivare a conseguimenti analoghi o superiori a quelli promessi, ma mai interamente raggiunti, di livello interstellare. La storia recente ha già dato conferma del fatto che si trattava dell'assetto giusto, rilevatosi fruttifero solo in una questione di tempo.

Prima di procedere con le varie Divisioni di operazione, un'utile informazione è la scala che definisce i gradi di influenza della propria compagine sul teatro totale di azione, oltrechè il calibro dei propri armamenti, e il livello della propria supremazia strategica.

- Livello 1: Non Rilevabile. Attività sotto il livello di rilevabilità o non esistente del tutto nella realtà. In caso di azzeramenti, sia del Bene sia del Male, questa è la condizione finale, ma che non costituisce una vera e propria rimozione dallo scenario totale.
- Livello 2: Inezia. Pur essendo sopra i parametri minimi non è in grado di minacciare in alcun modo le altre forze nello scenario d'azione. Potrebbe rappresentare una assenza di operazioni ma in realtà è ancora protetta dall'esterno nella sua incubazione dal non essere un avversario credibile.
- Livello 3: Inezia + N (con N numero da 1 a 10). L'aggiunta di una unità (in tutti i livelli) indica un accrescimento più o meno ingente rispetto alla base del livello, ma non determina una promozione al successivo.
- Livello 4: Forza Minore d'Attacco. E' ora in grado di centrare obiettivi, sebbene ci siano forze maggiori potenzialmente a contrastarla. E' la condizione delle forze nascenti o di quelle uscenti, e nel primo caso anche rapidamente morenti, mentre nel secondo ancora potenzialmente capaci di colpi di coda.

- Livello 5: Forza Maggiore d'Attacco. Forza consistente e capace di infliggere danno a larga scala, seppure incapace di raggiungere e conservare una visione strategica d'insieme.
- Livello 6: Forza Egemone. Raggiungimento della capacità di influenzare in modo decisivo la totalità dello scenario, assistita da un braccio militare efficacissimo a mantenere nei fatti questa supremazia, di fatto assoluta o solo magari condivisa con una o più forze contemporaneamente egemoni, che combattono per la massima propria espressione nella realtà.
- Livello 7: Forza Egemone Suprema e Dominante. Forza Egemone che ha la supremazia diretta, assoluta e incontrastata, sia nelle potenzialità sia nella realtà, priva di avversari degni di nota o potenzialmente in grado di opporsi o di sviluppare una qualsiasi forma di resistenza.

5.2 Operazioni Interstellari

Si ritiene solitamente che solo pochi eventi nella storia della Marina siano stati così eclatanti e importanti come la Battaglia del Vantaggio Dimensionale. Questo ultimo e altri vertici di combattimento furono interamente combattuti a livello Interstellare, e lasciavano presagire nuovi analoghi conseguimenti sulla base di puro calcolo dei casi favorevoli.

La dimensione interstellare rimane la regina degli scontri militari, ma non va ritenuto che sia quella per la quale la Marina sia più attrezzata. E' vero invece il contrario, nel senso che l'operato della nostra specie trova compimento solo a livello planetario, mentre il livello stellare doveva, secondo i piani originari, rimanere a beneficio solamente del trasporto inter-sistemico e della fase conoscitiva matura e fisica delle caratteristiche dell'Universo. Solamente le necessità sopraffacenti del livello stellare chiamano noi, armati di avanzamento tecnologico e di sapienza strategica, ad un intervento per raccordare quanto esiste e sperare in un recupero di quanto di fatto non esiste più.

Mentre la vita planetaria rimasta ad oggi è di fatto una inezia insignificante, la vita stellare, seppure anch'essa quasi annullata dal male, se non altro offre un contesto coerente strutturato attorno a cardini di realtà stellare che non sono affatto caduti, anzi costituiscono l'impalcatura più solida disponi-

bile nell'intera Galassia. Se la Marina ha preferito e preferisce il contesto interstellare è perchè da più garanzie di durata di tutti gli altri contesti.

Si narra erroneamente che sebbene l'operato interstellare porti vantaggi a tutti gli aspetti della sopravvivenza nella Galassia, l'operato ad altre scale sub-stellari o galattiche sia inutile o addirittura controproducente. In realtà è vero che ogni scala è utile a contribuire a un bene comune; la scala stellare rappresenta però la capacità di rendere tutti gli sforzi un sistema e non un assemblato di slanci più o meno coordinati di velleità di combattimento e mal appagate seti di giustizia. Per fare un esempio Terrestre, è come se si preferisse una Marina composta da fulminei sommergibili nucleari aventi raggio oceanico, ad una Marina più territoriale e più attenta alle necessità di pattugliamento di piccole aree. Dal nostro punto di vista tutta la Galassia e l'Universo sono un oceano limaccioso e ostile, e solo pochissime e minuscole isole rappresentano non diciamo neppure approdi, bensì elementi capaci di farci minimamente orientare negli obiettivi di azione ed esplorazione. La nostra azione ad ampio raggio è necessariamente interstellare, dal momento che non ci sono le condizioni per ripensare l'intero assetto strategico.

La nuova conquistata libertà tattica ci ha consentito di cominciare un progetto di recupero stellare in media scala, per far tornare a operare, tra le stelle nel nostro raggio d'azione galattico, quelle minimamente attive funzionalmente. Potremmo così sfruttarle come fossero boe oceaniche o come diffusori di energia funzionale, che a lungo andare andrebbero a riattivare le aree a loro circostanti, con azione benefica a lungo termine. Le percentuali al momento sono desolanti ma non disperate: circa il 3 per cento del 3 per mille delle stelle funzionalmente attive sono utilizzabili ai nostri scopi. Su un milione di stelle, quelle funzionalmente attive sono 200 o 300 a seconda del campo stellare considerato.

5.3 Operazioni Interplanetarie

Lo spostare maggiormente l'interesse dai contesti galattici e interstellari verso i teatri interplanetari è stata una proposta di alcuni strateghi della Marina che in tempi recenti ha incontrato decisamente il favore dei vertici.

Si pensava infatti che i volumi di fuoco generanti uno spazio strategico, e la capacità di recupero tattico garantito da una abilitazione stellare e da uno spazio interstellare, fossero enormemente più utili della minore forza, ma estrema versatilità (e potenzialità misteriosa) di un contesto planetario.

In realtà c'era anche da considerare che, tranne rarissimi sistemi presi in adozione dalla Marina per scopi di produzione di armamenti e supporto logistico, tutti i sistemi abitati risultano con una popolazione di natura mista. Ovvero, seppure controllati più o meno strettamente dalla Marina dallo spazio esterno del contesto interplanetario, sono caratterizzati da forme miste di convivenza tra elementi amici e nemici. Tuttavia, sono a tutti gli effetti sotto il totale controllo nemico per quanto concerne le finalità ultime.

Queste forze operavano per la loro perpetuazione anche in abito planetario, o almeno fino a che il pianeta non subiva una invasione, e in tal caso le risorse umane nemiche venivano rimosse dal contesto e spostate altrove. Per questo la Marina, pur apprezzando la serie di vantaggi costituiti dal controllo di un sistema planetario, vedeva come improbo il compito di ottenere anche un minimo di influenza sul pianeta misto, per raggiungere quel livello di operazioni sul pianeta. Anche se misto, il pianeta è il più delle volte amico, anche se non lo sono i suoi abitanti e le sue strutture artificiali. La chiave di volta è conquistare un sistema planetario senza infrangere le protezioni e le caratteristiche dello spazio interno, ovvero vincere facendo filtrare forze all'interno senza rompere, per così dire, il guscio protettivo che garantisce rendite enormemente più grandi rispetto a quelle dopo la sua distruzione.

Il caso della Battaglia del Vantaggio Dimensionale rivela come la versatilità di operazione di un pianeta sia estremamente utile per operazioni anche a livello stellare, dal momento che i pianeti sono a tutti gli effetti intelligenze strategicamente mature e aventi grande capacità di intervento sulla realtà ben oltre le apparenze. Tuttavia le molte situazioni disastrose in ambito interplanetario non fanno altro che mostrare sistemi energeticamente a zero e in condizioni di egemonia del Male, anche a livello di coabitazione inconscia o, in alcuni casi, semi-conscia.

Certamente si potrebbe ipotizzare uno scenario militare nel vicino futuro in cui, violando le protezioni stellari dei sistemi più o meno fortemente isolatisi, le navi della Marina, oltre che intervenire direttamente in modo distruttivo e definitivo, facciano finalmente uso dei moltissimi e formidabili mezzi planetari capaci di ribaltare una situazione ben più che compromessa dalla egemonia totale del nemico. Alcuni compaiono nell'Appendice sugli Armamenti, per vostra curiosità e nostro orgoglio, dal momento che sono frutto di enormi perfezionamenti eseguiti con costi umani grandissimi.

5.4 Operazioni Planetarie

Le possibilità per una nave della Marina di atterrare su un sistema planetario scelto tra quelli contenuti dal cordone protettivo sono praticamente nulle. Tranne due sistemi, scelti dalla Marina per installarvi le proprie strutture di produzione (Lambda) e di addestramento (Thetis), e alcuni sistemi accessibili ma disabitati, tutti gli altri sono schermati verso l'esterno, o almeno applicano possibilità molto ridotte e controllate di scambio fisico tra il contesto interstellare e quello interplanetario. Questo è molto positivo perchè la Marina Interstellare opera una discrezionalità sul contesto su cui desidera intervenire, dal momento che per secoli si ritenne che la chiave di volta fosse la realtà interstellare, e non quella planetaria. Il disturbo, per così dire, dal contesto planetario era ridotto al minimo e in un'epoca di enormi disturbanze a tutti i livelli era visto decisamente come un bene.

L'unico modo per penetrare in un sistema misto e schermato all'esterno era costituito dal nascere su quel pianeta dopo un trasferimento dall'orbita, rientrando nelle correnti incidenti sul pianeta. Per un membro della Marina nascere su un pianeta, pur con tutti i vantaggi che una vita di quel tipo aveva (capacità ridotte di pensiero, isolamento dagli orrori dell'Universo, interagire con un ambiente fisicamente più concreto e soddisfacente), costituiva tuttavia un'esperienza aberrante, dal momento che la presenza pervasiva del male planetario rendeva l'esistenza positiva e utile ma nella stragrande maggioranza dei casi oltremodo difficile se non addirittura triste e dolorosa, ma non in senso per così dire interstellare. In un contesto planetario, come può essere la Terra, si è molto più inconsci di quanto si potrebbe desiderare dal punto di vista della Marina, e le leve di intervento sulla realtà, se esistono ancora, sono difficili da raggiungere e da operare consciamente.

Nel pianeta in cui si è ottenuto il vantaggio dimensionale la possibilità di tale evento era praticamente zero, e bassa era la possibilità di un trasferimento della scoperta alla Marina dal livello planetario a quello interstellare. Eppure, è riuscito e ha cambiato il volto della realtà galattica per sempre, causando effetti in cascata che sono estremamente difficili da valutare in tutta la loro magnitudine, ma che ci fanno sperare in bene.

5.5 Marina Planetaria sul pianeta Terra

Si narra che sia avvenuta sul pianeta Terra (Sistema Solare), una missione anomala ma apparentemente dall'ideazione vincente, che era stata guidata e condotta da una buona percentuale di quella Marina che spingeva decisamente perchè venisse rivolta attenzione al contesto planetario di azione. Questo contingente decise di nascere sulla Terra in tempi diversi, scaglionati attentamente (con ondate di sfondamento, supporto e chiusura) nel giro di 50 anni terrestri. L'obiettivo era sfruttare le grandi possibilità di fare esperienza umana e di esistenza che il contesto planetario offriva, un contesto ancora apparentemente immaturo nel grado di sofisticazione del Male e in fase tecnologicamente ancora creativa. L'insperato successo doveva provenire dalla formazione di un nucleo operativo seppure informale (e inconscio) con il quale modificare la realtà a proprio favore, e promuovere gli aspetti di resistenza di qualità assoluta sviluppati e proposti dalla Marina, pur senza desiderare strettamente un rovesciamento del pianeta. L'obiettivo primario, in un contesto Terrestre, era di sviluppare strutture funzionali che dall'orbita stellare consentissero alla Marina, a missione finita, una maggior presa sul lato abitato del pianeta per contribuire alla sua tramutazione in forza amica, mentre gli equipaggi, dopo una prova di esistenza dal calibro assoluto terrestre, avrebbero consentito un aumento vertiginoso delle risorse umane in forza alla Marina.

In realtà non tutto è andato per il meglio, in quanto il contingente, raggiungendo esperienze mature di vita sul pianeta, si era scontrato con condizioni effettive di funzionamento ben peggiori da quelle pronosticate originariamente. Esse sono state impostate dal nemico con violazioni enormi di realtà in maniera estranea alla stessa logica di funzionamento del sistema mondiale, per non parlare delle violazioni al sistema vitale della Terra stessa. Recenti sviluppi, invece, suggeriscono come le sorti della missione si possano ancora rovesciare per opera di conseguimenti eroici di pochi capaci di vincere persino gli ulteriori ostacoli di una sorte avversa.

Gli ulteriori dettagli di missione non sono disponibili a questo livello anche considerando la veloce modificabilità degli stessi dopo i recenti sviluppi interstellari con la Battaglia del Vantaggio Dimensionale e con gli eventi di recupero sistemico e planetario attivati a livello interno.

5.6 Caratteristiche del Teatro di Guerra Totale

La strategia della Marina Interstellare risiede non in facili obiettivi di pace e prosperità conferita localmente ad un pianeta o ad un sistema planetario, e neppure in forme intermedie di convivenza o contratto stipulato col nemico in nome di una sopravvivenza comunemente intesa come "salva". Bensì, la Marina intende ancorare il proprio sforzo istituzionale alle più alte sfere concepibili nell'Universo, e non rinuncerà mai al conseguimento del bene ultimo e supremo assegnato dall'estremo più in alto di questo Universo.

E' risaputo che il funzionamento fisico, funzionale e mentale dell'Universo è finalizzato alla produzione (in senso lato) di realtà equilibrate, prospere e ricche di esperienza di conseguimento e ricerca di Bene. Così come si chiede alla propria fabbrica di produrre ottimi strumenti, così il nostro Universo deve produrre momenti di realtà nei quali l'idea di bene venga progressivamente sostenuta e promossa come variante migliore di attitudine alla realtà complessiva del Tutto.

Anche il nemico, entro certi limiti, appoggia una sorta di attitudine alla realtà: eppure il nemico si è invece da sempre (e con rarissime eccezioni nello stesso senso di ancor più elevata intensità), mostrato solamente come una funzione opposta degli obiettivi del Bene. Anche da questo emerge la concezione del nemico per la Marina come attrito o distrazione ai danni del processo di raggiungimento di un obiettivo, e niente più. Se si desidera una disamina dei conseguimenti strutturali del nemico, ci si scontra sempre nella loro inconsistenza e nel loro cieco basarsi su strutture da noi inventate e da esso violate per raggiungere i propri scopi di oscena cancellazione di ogni segno vivente nell'Universo.

Posti questi principi cardine, bisogna ammettere che la Marina per migliaia di anni è solamente riuscita a temporeggiare sotto la minaccia costante di un nemico fuori ogni controllo militare ed esistenziale, la cui sorte finale era segnata e solo per il momento in sospenso per una questione di tempo: così come anche la nostra fine in una realtà collassante era solo questione di tempo.

A quanto pare la fine del braccio armato del nemico è arrivata prima della nostra, e noi possiamo continuare indisturbati il nostro piano principale, che non ci ha trovato impreparati nonostante per molto tempo non fosse stato di attuale conseguibilità. L'obiettivo generale da conseguire, dopo la rimozione

della minaccia militare del nemico, è di riattivare, a livello umano, planetario, stellare e galattico (ovvero a tutti i livelli funzionali in cui l'Universo si articola), l'attività bilanciata di proseguire una attività benigna e di riequilibrio della realtà universale. Potendo disporre solamente di relativamente pochi sistemi planetari attivi, per lo più interamente di tipo misto o di dominazione del Male, la prima fase consentirà un ritorno alla vita per un piccolo gruppo di rappresentanti dei livelli organizzativi dell'Universo. Questo significa che si cercherà di allargare la base di attività recuperando sistemi planetari apparentemente persi, colonizzando (in senso funzionale) realtà più vaste e instradando esseri alla deriva in una realtà più centrale e operativa.

La sfera di azione Universale è in realtà ben più grande di quella Galattica e molto meno accessibile. Da un punto di vista Galattico il volume d'azione fisica dei nostri Incrociatori è comparabile ad una sfera di un centimetro di raggio all'interno di un'altra sfera (la Via Lattea) comparativamente di un metro di raggio. Se quella sfera da un metro di raggio rappresentasse l'Universo, noi e la nostra sfera d'azione saremmo un punto senza dimensioni. Eppure, siamo una potenza militarmente egemone che è stata a tutt'oggi provata non avere nessun rivale meccanizzato in tutto l'Universo. E' comprensibile come uno dei nostri primi obiettivi sia cogliere la sfida di avere un livello di presenza più alto a livello Galattico. A livello Universale si rimarrà a lungo un punto, ma un punto mobile, e capace di toccare realtà che ancora sono avvolte nel mistero.

Le nostre industrie planetarie sfornano centinaia di nuove astronavi al mese, e anche questo è ancora relativamente poco per questo obiettivo di presenza. Se ci fossimo accontentati di funzionare come "una zattera nell'oceano", avremmo fatto scelte molto diverse, facendo diventare quella zattera come una vera e propria nave da guerra seppure incrociante acque profondamente ostili. Invece abbiamo fatto la scelta azzardata ma giusta di ancorarci non a realtà locali galattiche ma bensì a quelle universali, per dare garanzia di permanenza nostra e di durata del nostro progetto. Nel caso ci fosse stata altra presenza militare nell'Universo, questo piano sarebbe stato difficile da portare a termine, e ci troveremmo oggi a parlare di "avvistare terra" dalla nostra nave bene accessoriata ma in un mare di sofferenza cronica. Questo processo di ancoraggio in larga scala naturalmente richiede una bonifica estrema della realtà Universale, che dominerà in modo estremo per lungo tempo la nostra opera.

Chapter 6

Tattica militare

6.1 Un diverso concetto di tattica

L'azione della Marina non impedisce che nel corso delle operazioni si sviluppino spazi strategici nei quali ci possa essere un confronto tattico col nemico, all'interno del quale possano prevalere principi di abilità di combattimento, oculato uso di risorse strategiche di base e supremazia tattica. E' invece interessante e triste osservare che la forma dei conflitti di sempre (e anche di quelli del nostro tempo) ha concesso molto poco spazio alla bravura dei piloti e alle capacità e versatilità delle loro armi. Questo sarebbe stato un contesto in cui ci sarebbe potuta essere vera competizione nella quale cercare di primeggiare. Era piuttosto il caso di stare attenti, col dovuto rispetto al lettore di questo libro, ad un branco di veri idioti ultra-armati di strumenti di morte dalla immane potenza e capaci, se usati bene, di cancellarci definitivamente dalla realtà galattica.

Dal punto di vista tattico ogni scontro è stato quasi sempre per noi basato su una gestione del tempo di ingresso, permanenza e uscita nel teatro di conflitto, col fine di evitare che il nemico potesse approfittare di qualche "porta lasciata aperta" nella situazione specifica di ingaggio. La Marina ha sempre cercato di mantenere e difendere una certa inaccessibilità, e non semplicemente accessibilità limitata, alle proprie linee e ai propri mezzi, aspetto che solo una certa visione strategica d'insieme poteva garantire e sostenere. E' anche vero che un minimo accesso concesso imprudentemente avrebbe potuto, data la potenza degli avversari, segnare la fine di una intera campagna militare.

Il nemico ha sempre goduto di una notevole supremazia tattica, non derivante dalle risorse di ragionamento e di scelta da esso possedute (ma anzi da esse addirittura diminuita), ma bensì dal tipo d'armamento mortale (e a ben vedere niente altro che mortale) di cui dispone. Le loro armi sono tali solo apparentemente, nel senso che non rappresentano opzioni di scelta più o meno obbligata e dalla riuscita definita a seconda del contesto di scontro. Piuttosto si tratta di strumenti distorti di cancellazione della Realtà privi di articolazione logica o tattica, e dalla potenza persino superiore, per ciascuna nave di media grandezza, al fuoco funzionale terminale di una stella in buone condizioni. Di fatto non danno alcun controllo sull'effetto finale da imporre se non la distruzione totale di quello che si trova lungo la traiettoria di fuoco. L'indugiare su questa sproporzionata caratteristica le rende quanto meno inadeguate in teatri dove risulterebbe tattico avere maggiore precisione di effetto. Non è strano per la loro parte il caso di essere distrutti da fuoco proprio o di una astronave alleata proprio perchè per abitudine inveterata il desiderio di ogni Ufficiale nemico è quello di massimizzare l'effetto del proprio intervento.

Dal punto di vista tattico, lo scontro tra astronavi della Marina e quelle del nemico si può risolvere in tre modi principalmente:

- Prima possibilità. Il nostro Incrociatore entra nel contesto di scontro e attacca la nave nemica per mezzo di cannoni energetici alla massima potenza disponibile. La nave nemica risponde per mezzo di cannoni energetici (unico loro tipo d'arma) alla massima potenza e interamente automatizzati, operanti senza previo intervento decisionale umano e quindi fulminei. Il nostro Incrociatore viene reso non più funzionale e la nave nemica subisce un danneggiamento parziale, rapidamente recuperato grazie alle proprie garanzie energetiche. In altre parole, uno scontro energetico ad armi pari, basato interamente sulla potenza e sulla velocità di fuoco, è come se fosse già perso in partenza.
- Seconda possibilità. Il nostro Incrociatore attacca la nave nemica per mezzo di dispositivi balistici o missili fisici (diventati rarissimi come risorsa d'armamento) dall'impatto veloce ma non immediato. Il nemico non si accorge di essere stato attaccato (non essendo stato violato il campo energetico) e subisce il danno completo dei nostri missili che distruggono fisicamente la nave. Le altre navi nemiche identificano l'intruso seguendo modalità non militari di determinazione di

presenza e aprono il fuoco. Il nostro incrociatore, se abbastanza rapido da muoversi, esce dal teatro di scontro riportando una vittoria, altrimenti viene distrutto. L'attacco balistico, pur micidiale, non è ancora considerato dal nemico come una minaccia da cui proteggersi, dal momento che statisticamente questo attacco viene eseguito rarissimamente. Il vero problema è il varco lasciato aperto dal nostro Incrociatore in fuga, nel quale si fionderebbero ciecamente tutte le astronavi nemiche in modalità distruttiva totale, ovvero sparando a tutto ciò che è in movimento fino alla chiusura del varco stesso. Sarebbe uno scenario terrificante ma in realtà la loro capacità di sfruttare questi minimi vantaggi è pari a zero: la possibilità tuttavia rimane.

- Terza possibilità. Il nemico attacca per primo sconfinando in zone pattugliate in modo discontinuo da noi, e quindi attraenti per loro. In questo caso è lui ad aver aperto il varco di scontro per primo. La distruzione del mezzo nemico è sicura con minimo dispendio di nostre energie. Il problema è che eseguire il compito troppo bene potrebbe voler dire negare la possibilità del ripetersi di questa eventualità, magari in una situazione con forze nemiche ingenti.

Questi tre casi principali vogliono dimostrare come, dal punto di vista tattico, non è mai strettamente un fatto di qualità militari a decidere ogni scontro, eccettuato il porsi eroicamente (o stupidamente?) proprio di fronte al nemico nella modalità in cui esso esprime il massimo della propria pericolosità. Non è neppure la distruzione del mezzo nemico a essere necessario a svolgere il proprio compito di conquista e avanzamento tattico. Infatti è più importante il cosa succede prima, dopo e durante lo scontro, e il come si può sfruttare il proprio vantaggio di rapidità decisionali e d'azione per ottenere il massimo risultato per la propria parte.

La tattica nello spazio e in Marina non è insomma quasi mai un fatto di azione sulla fisicità del teatro di guerra e sulla realtà aperta degli scontri e dei movimenti, cose perfettamente a portata dei nostri mezzi già da tempo per una supremazia egemone. E' invece una tattica articolata sulle conseguenze di questo tipo di operato, ovvero una tattica della tattica, un modo per vincere i vincoli costrittivi di una realtà militare che opprime ogni espressione piena e completa delle realtà costitutive degli scontri a fuoco e delle attività militari in generale. Questa distorsione è stata introdotta dal modo in cui il nemico ha da sempre deciso di condurre le proprie operazioni, ovvero in

modo incapace di pensare al domani, e quindi formidabile nel completare, alla mezzanotte, l'oggi a proprio favore. Questo solamente sempre perchè può contare su una propria storia interminabile di soprusi e violenze nei confronti di chi gli assicurava risorse illimitate e gli correggeva costi di comportamento talmente elevati da non essere soddisfabili, a quel ritmo, da questa intera parte della Galassia.

La Marina ha sempre cercato di mutare la capacità di arrecare danno in una forma ad essa utile e favorevole: ovvero, questa capacità non è tanto la capacità di distruggere una astronave o un pianeta, ma il danno vero, effettivo, introdotto profondamente nella macchina di realtà interna del nemico. In altre parole, persino la tattica militare è costretta a non considerare il proprio obiettivo come un insieme di entità fisiche a cui ci si può opporre, ma bensì come delle capacità potenziali di azione che possono essere represses più o meno bene o in forma più o meno definitiva. E' di fatto una tattica di intenzioni, anticipi, guadagni temporali, scarti del reale, ma non certo il ben più militarmente utile (e spettacolare) scontro tra diverse logiche di armamento, allocazione di risorse, e priorità informative.

6.2 Tattica di corpi celesti attivi

La maggior parte dei corpi celesti operanti ad un livello mentale e, in parte, quelli attivi a livello anche solo funzionale, svolgono attività molto originali se visti dall'ottica della Marina. Infatti apparentemente invertono tattica e strategia d'azione, rendendo l'attività nell'immediato e nell'attuale (qualsiasi sia il problema funzionale affrontato dal pianeta o stella) frutto di una pianificazione continua delle più sofisticate ed efficaci, al punto che per un pianeta o stella dalle capacità mature, è raro perdere anche un solo "scontro a fuoco" (metaforicamente parlando).

Invece a lungo termine, nei piani generali che caratterizzano la propria azione nei miliardi di anni, quegli stessi corpi celesti possiedono capacità strategiche basate su espedienti e trovate estemporanee, non per incapacità propria, ma perchè appunto si tratta a tutti gli effetti di una forma anomala di tattica. Nessun pianeta o corpo celeste, date le condizioni di vita e di sopravvivenza assurdamente avverse di alcuni milioni o miliardi di anni fa, pensava di poter vivere mai più a lungo di un ciclo di pochi anni. Pertanto non ci poteva essere nessuna forma di pensiero che potesse resistere tali livelli di incertezza nel proporre una collaborazione concertata o anche un eseguire

una sequenza di cambiamenti che non fosse quella esternamente necessaria per superare, danneggiati ma vivi, le avversità anche di un periodo di soli 5.000 anni.

Le seguenti sono le più "giocate" carte tattiche giocate nel brevissimo tempo da un Sistema Planetario e dalla sua stella principale:

- Valorizzare le risorse del sistema o del corpo celeste. In questo modo si può temporaneamente concentrare le rendite funzionali sulle attività, per superare limitazioni di operato tramite uso specifico di risorse.
- Spendere in sistemi alternativi, ovvero diversificare la propria tattica riesumando o riattivando risorse tattiche prima archiviate per superare l'ostacolo nell'immediato.
- Distorcere l'ostilità proveniente dall'esterno, ovvero troncane il flusso informativo dannoso proveniente dall'esterno del proprio Sistema in modo da renderlo inintelligibile.
- Eliminare nemici esterni o interni, riducendo la dispersione delle proprie azioni causata da attriti, presenze nemiche e forzatamente coesistenti, ecc.
- Generare, quando indisturbato, spezia funzionale capace di testimoniare il proprio perfetto funzionamento di struttura celeste capace di compiere e portare a termine il Bene superiore (questo aspetto è sempre tralasciato per incompatibilità con le proprie incumbenti necessità di sopravvivenza).

Dal punto di vista strategico, ecco che riappare quello che a noi sembrerebbe tattica, ma che in realtà non lo è. Le seguenti sono tre delle più articolate opzioni strategiche planetarie e stellari che caratterizzano l'attività del corpo celeste ad una scala temporale dei milioni di anni.

- Annullamento della propria presenza. Molti corpi celesti, per limitare al massimo le conseguenze di eventi stellari produttori danno alle loro strutture funzionali, si disinseriscono dal sistema generale e diventano incapaci di comunicare, ma potenzialmente in grado di ovviare alle distorsioni incontrate. Di fatto è solo l'ingresso in una spirale di annichilimento funzionale progressivo e di uscita dalla realtà non fisica.

- Cambiamento del proprio livello di leadership in problemi tattici. E' possibile che in caso di conseguimenti maggiori o di perdite ingenti il pianeta o stella cerchi di influenzare più o meno direttamente l'operato dei vicini, fungendo da guida tattica o assorbendo istruzioni dal leader alternativo. E' una possibilità ormai dimenticata perchè nessuno ne fa uso, dal momento che la sopravvivenza preleva la quasi totalità delle risorse di funzionamento.
- Stabilizzazione nel proprio solco funzionale. Un pianeta, stella o sistema attivo è in grado di concentrare i propri sforzi per impedire che un avvenuto assetto potenziale venga perso a causa di eventi esterni. In questa modalità il corpo celeste è in grado di dedicare alcune delle sue risorse alla stabilizzazione, mentre il suo contributo verso l'esterno viene ridotto.

Anche i corpi celesti non solo sono in grado di tattica e strategia, sebbene in forma appropriata alle loro diverse funzionalità rispetto ai mezzi della Marina, ma sono anche capaci di scambiare le proprie direttive con la Marina in modo paritario. Non si tratta di parificazione degli sforzi e degli obiettivi, ma è certo che sia la Marina sia i corpi celesti ripongono la propria priorità assoluta nel recupero della Galassia e nell'apertura di nuove possibilità di sopravvivenza. L'aiuto reciproco può avvenire ma solamente in modo rispettoso dell'enorme divario temporale sia nella storia sia nella scala decisionale e di operazione.

Se interrogato, il tipico Ufficiale di Marina direbbe semplicemente che i corpi celesti come sono stati descritti qui, ovvero come vere e proprie entità decisionali, se li è forse sognati una volta, e magari ha sentito anche qualche storia, ma non costituiscono una realtà insediata o persino egemone. Quel che è certo è che tra i pianeti nessuno si arroga il diritto di non morire, e forse è per quello che ce ne sono così pochi vivi.

Chapter 7

Teatro moderno di azione

7.1 La nuova realtà da affrontare

L'attualità del nostro essere Marina in questa Galassia non è il possedere esclusivamente un potenziale militare inespresso, come poteva risultare in un passato molto recente, ma bensì l'aver una possibilità totalmente incontrastata d'azione ad ogni scala, compresa quella Galattica nella sua interezza. Questo è stato raggiunto grazie all'offensiva della Battaglia del Vantaggio Dimensionale che ha completamente stravolto, in bene, la traccia strategica e tattica nella Marina per conseguire il cambiamento più ingente e più positivo della sua storia. Una assenza totale di un nemico valutabile come tale non impedisce o semplicemente contrasta alcuna azione, anche ad ampio raggio, e nemmeno introduce disturbanze strategiche. Tali disturbanze, altamente prevedibili dato il passato profondamente contrastato della Galassia, di fatto non si sono verificate in nessun caso e in nessuna nuova operazione. Non solo non occorre badare ad avversari armati, ma non si registrano nemmeno effetti secondari come inquinamenti temporali o distorsioni spaziali, mantenendo i nostri recuperi di corpi celesti intoccati e realizzati così come vengono puramente ideati. Ad esempio, l'inversione dell'attività funzionale di alcuni corpi celesti, da eoni diretta verso l'auto-annichilazione dei propri obiettivi più basilari, ha potuto procedere, pur nella sua elevata improbabilità, ad un ritmo lento ma indisturbato, capace di operare in essi un recupero profondo e duraturo.

Il recupero Universale è sempre stata una priorità mal accudita ma sempre di attualità lancinante per l'intera Marina. Solo la Battaglia del Vantaggio

Dimensionale e la fortuna di incontrare una assoluta nullità strategica da parte del nemico dopo di essa, ci ha concesso di far raggiungere alle nostre navi le realtà così profondamente massacrate dell'intero Universo. Le nostre astronavi da guerra, inoltre, si sono rivelate essere quello che supponevamo, ovvero veri e propri strumenti di intervento, seppur di origine militare ma assolutamente poliedrici nei loro scopi di tipo civile e di recupero. Le navi, in altre parole, erano state disegnate come mezzi di intervento di tipo generale, che solo la realtà bellica rendeva da guerra, mentre la realtà di recupero le fa diventare strumenti di Bene.

Di fatto la nostra esperienza strategica in questo nuovo contesto improvvisamente apritosi era nulla o quasi in partenza, sebbene fosse stata prevista come eventualità sebbene in qualche forma più ridotta e limitata. Tuttavia siamo riusciti, e stiamo ancora riuscendo, a detrarre dalla sfera del possibile degli errori imperdonabili che, se fatti, ci avrebbero condotto alla stasi più malsana. Ad esempio, il semplice impostare il tono funzionale per una parte di Galassia avrebbe saturato tutte le sue capacità di cambiamento irreversibilmente per un millennio: invece, è stata preferita la soluzione più saggia di non impostare il tono generale e intervenire in ogni singola minima realtà, la qual cosa, seppure estremamente laboriosa, dava ritorni sicuri in tempi dell'ordine di 1000 volte minori. In questo brevissimo lasso di tempo siamo riusciti a non limitare in nessun modo alcun conseguimento futuro, tranne alcuni casi limite in cui siamo dovuti intervenire non strategicamente, ovvero con una temporalità leggermente anticipata ma non organizzata in modo stringente come tutte le altre azioni, per fissare caratteristiche importanti che non potevano aspettare il loro turno naturale. L'intero scenario strategico è così rimasto intoccato, pur con la nostra profondità di intervento, nell'attuabilità ancora molto possibile di recupero dell'Universo.

Le seguenti sono le priorità seguite dalla Marina per il recupero funzionale della Galassia. La loro articolazione è finalizzata a garantire che i corpi celesti vengano recuperati in modo da rendere un fatto la dislocazione del Male nell'Universo in aree funzionali dove non può nuocere, e consentire l'attuazione di una minima rappresentanza di tutte le forme di vita funzionale nell'Universo, che ne possa alla fine rovesciare le sorti.

- **Priorità 1.** La priorità massima è assegnata al mantenimento, recupero e riattivazione dei cardini della Realtà Galattica e Universale, articolata in pochi nuclei strategici fisici di importanza abissale. L'azione della Marina è diretta a garantire un funzionamento degli stessi in

modo coerente e continuo secondo un fronte temporale di un milione di anni-evento. Questa priorità è stata già ampiamente raggiunta dalle primissime navi che, dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, puntarono direttamente in modo audace a risolvere il culmine dei problemi, ignorando soluzioni intermedie di temporeggiamento, sebbene a ben vedere avrebbero reso l'opera più semplice, ma non più sicura nell'attuazione.

- **Priorità 2.** Il secondo livello di priorità riguarda i cardini della Galassia di livello stellare, ovvero quel livello di organizzazione scelto dalla Marina come contesto principe delle proprie operazioni, più solido e di maggiore influenza rispetto a tutti gli altri. Questo livello di priorità indica la volontà della Marina di garantirsi continuità nel tempo per la propria azione nella Galassia nel contesto da essa prediletto.
- **Priorità 3.** Il terzo livello di priorità riguarda l'articolazione planetaria della realtà Galattica, ovvero esprime un interesse notevole per le strutture fisiche, come ad esempio i pianeti, capaci di sostenere e sviluppare vita biologica, oltrechè rappresentare aspetti per molti versi misteriosi (e inaccessibili anche solo nella contemporaneità più recente) che possono risultare estremamente positivi per la diffusione della vita funzionale nell'Universo.
- **Priorità 4.** L'ultimo livello di priorità è rappresentativo non di particolari strutture funzionali ma bensì dalla riuscita concertazione dell'attività di tutti gli elementi galattici le cui priorità di sopravvivenza sono state già soddisfatte in precedenza. Di fatto la Priorità 4 è considerata Priorità 1 non da parte della Marina ma bensì dall'intera classe di corpi celesti, capaci di realizzare, sulla base di quel presupposto di avvenuta coordinazione delle attività astronomiche, delle particolari realtà di valore che costituiscono in piccolo il prototipo della efficace azione dell'Universo, da espandere su larga scala come obiettivo supremo.

Anche in questo caso la Marina mantiene la sua estrema unità funzionale e di obiettivo, rendendola quindi estranea alla dipendenza di logiche ad essa esterne, come previsto dal principio di assolutezza della propria strategia. La priorità di livello 4, nonostante la sua crucialità rispetto agli obiettivi dell'intero Universo, non garantisce di per se stessa una assicurazione della continuità delle attività condotte dalla Marina. Tuttavia l'intera strategia è

dotata da notevoli spazi di flessibilità, garantendo la riuscita e il perseguimento, seppure temporaneo ed episodico, di realtà dalla priorità inferiore ma dal guadagno non sottovalutabile.

La necessità di non distruggere le risorse del male ma bensì di dislocarle in contesti dove non siano più accessibili, viene dalla consapevolezza che il Male è ovunque, ad ogni scala di analisi e in ogni realtà, ma anche che può essere reso inoffensivo se le sue capacità tattiche vengono ridotte a zero. La distruzione militare assoluta del Male in ogni sua forma è solo rimandata a quando si avranno abbastanza risorse d'arma e di esplorazione per portare l'operazione a termine. Per ora è sufficiente badare al fatto che non ci siano attriti di sorta al livello del nostro intervento, che a tutti gli effetti è per il mantenimento e il recupero del Bene e non strettamente per la distruzione esclusiva del Male. Tale strategia di rimozione finale del Male, difficile non in concepimento ma nell'entità abnorme di realtà da cambiare, non garantirebbe però di norma l'affermazione del Bene come egemone. In generale anche la distruzione di strutture (anche planetarie) nemiche, data la loro estrema sovrabbondanza (come forze mature e afferenti, o di recente più comunemente immature e isolate), è di gran lunga un obiettivo dall'importanza inferiore rispetto allo sviluppo e riattivazione di analoghe strutture del Bene, assai più rare e frammentate di quanto possiamo desiderare.

Rimane un ultimo aspetto da considerare, ovvero la capacità innata della Marina di infliggere danno nei confronti di realtà che, dal loro lato, non concepiscono il subirlo. Ci sono realtà dominate dal Male e dalla sofferenza così inveterate da essere, dal loro punto di vista, eterne, e pertanto incapaci di reagire in alcun modo ad una nostra offensiva. Molte realtà planetarie sono di questo tipo, ovvero totalmente in ombra rispetto ai movimenti stellari, e costituiscono una riserva di iniziativa enorme, se distrutte, proprio perchè, per modo di dire, molti esseri avevano contato sulla loro continuata ed eterna esistenza.

Dal nostro punto di vista non è possibile considerare migliore condizione di quella che stiamo affrontando, ovvero operare cambiamenti in bene nell'Universo senza che alcuno di questi cambiamenti ci precluda alcuna possibilità d'azione. Per l'intera operazione di recupero definiamo il nostro status di attività come di uscita esponenziale non vincolata, ovvero caratterizzata dal più forte tasso d'incremento senza che ci si debba preoccupare di frizioni contrarie di alcun tipo. Questa è la condizione strategica migliore in assoluto, e molto migliore di quella più vincolata che ha caratterizzato la Marina prima della Battaglia del Vantaggio Dimensionale.

7.2 Recuperi planetari

Dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale innumerevoli realtà planetarie, seppure non esistenti contemporaneamente a forme di vita biologiche evolute, vennero individuate dalla Marina come obiettivi possibili di recupero nell'ambito delle loro caratteristiche funzionali. In una situazione buia come quella della Galassia odierna, dove si gioisce per un pianeta quando è capace di svolgere il proprio dovere orbitale non solo fisicamente ma anche dal punto di vista funzionale, ogni seppur piccolo guadagno è sempre ben accetto, sia che esso consista nella verifica di una maggiore organizzazione di funzionamento, o piuttosto nell'avvistamento di un processo di graduale cancellazione delle eventualità di un tracollo definitivo del proprio sistema. In altre parole, ogni forma, anche minuscola, di attività funzionale al di là di quella fisica ormai assodata, era meritevole di supporto e di difesa ad oltranza da parte della Marina.

Migliaia di sonde attrezzate allo scopo furono mandate in forma esplorativa nei moltissimi sistemi planetari dietro l'ormai estinta linea dei baluardi militari nemici. Gli scenari a dir poco desolanti e disperati rendevano il ritorno delle sonde alle navi base come asettici scambi di informazioni sulla devastazione incontrata. I rapporti dettagliatissimi e impietosi narravano la dura realtà dei fatti con un grado sorprendentemente ben rilevabile di gelo, una forma inaspettata persino dalla bocca di mezzi robotici da sempre attrezzati a qualsiasi evenienza.

Sistemi planetari magari una volta abitati sono stati eradicati di ogni forma di vita e sulle superfici costruibili sono state erette strutture automatiche capaci di produrre energia, poi dispersa, per mezzo delle ultime forze vitali dell'anima di chi una volta viveva lì pacifico e forse ignaro del proprio ingiusto destino di sofferenza. Queste strutture venivano demolite nella fase iniziale di attività della sonda, ponendo una fine definitiva all'orrore.

Una sonda poteva fare le seguenti cose in un sistema planetario da recuperare. Prima di tutto era in grado di cancellare ogni forma di disturbo esterno dalla realtà interplanetaria interna, sia positivo sia negativo, per forzare un primitivo sistema di coibentazione e incubazione rispetto all'impietoso contesto interstellare, che gradualmente sottraeva risorse cruciali alle realtà planetarie. Poi, per mezzo di notevoli capacità metacomputazionali, la sonda tentava, e molto spesso riusciva, di recuperare un minimo grado di comunicazione tra i pianeti dello stesso sistema e tra i pianeti e la stella, o le stelle, che fornivano energia generale di funzionamento. La parte difficile, riuscita

poche volte, consisteva nel forzare uno o più pianeti ad eseguire un check complessivo di se stesso e del resto del sistema, come auto-analisi per identificare realtà su cui possibilmente intervenire. Purtroppo molto spesso questo compito risultava impossibile al pianeta, dal momento che appena dopo pochi attimi si raccoglievano discontinuità insuperabili, del tipo valori di massa negativa o situazioni diffuse di non-esistenza. Un pianeta su 1000 superava questi stadi con enorme nostra soddisfazione, e iniziava il lento cammino, da noi quanto più fortemente assistito, per tornare nella realtà funzionale così come noi generalmente la intendiamo.

Le sonde hanno anche capacità distruttive di prim'ordine, usate sempre con tenacia in quelle realtà planetarie inamovibili dal loro stato di assurda quiete se non con un controllato ricorso alla forza fisica. Non si sono mai verificate situazioni più conflittuali o anche solo più positive di quelle sopra accennate. Neppure un pianeta su un milione è in grado di raggiungere livelli di sviluppo anche lontanamente analoghi a quelli dei sistemi interni protetti. Persino il martoriato Sistema Solare si attesta a molti livelli di sviluppo sopra rispetto quelli dei migliori pianeti da noi recuperati in tempi recenti. La terribile e oscena eredità lasciata dal nemico è stata appunto quella di abbandonare a sè stessi sistemi considerati inutili ma non per questo esentandoli da violenze e danni senza fine a tutti i livelli.

Certamente, relativamente molti di questi pianeti ospitavano la vita in senso biologico, ma sono stati dissolti nel corso dei millenni. Questo successe anche in seguito di Invasioni che lasciarono tracce indelebili del loro passaggio, come numeri vertiginosamente alti di tombe pressurizzate per chi, in sorte meno fortunato di noi, li abitava originariamente.

Chapter 8

Metacomputing

8.1 La forma della risorsa

Una delle risorse più fulminee e strategicamente ottimali per l'intervento sul Reale rese disponibili alla Marina Interstellare è costituita dal Metacomputing. Esso consiste nello sfruttare l'operato di sistemi computazionali fisici (o anche solo semplicemente funzionali, come nel caso delle strutture proprie dei maggiori sistemi planetari), per produrre vere espressioni di calcolo e di operazione computazionale che, risuonando e interagendo con le condizioni di realtà, la modificano in modo benefico e positivo, dopo avere avuto accesso ad essa dal livello funzionale o mentale.

Questi sistemi computazionali sono di fatto computer altamente performanti e ottimizzati, retificati, e distribuiti, per i quali il dipartimento di Ricerca della Marina ha trovato forme e applicazioni estremamente mature. Metacomputing può essere solamente benefico e non può essere utilizzato, nella sua totalità o nelle sue parti, contro una nostra struttura organizzata del Bene, dal momento che il calcolo e la matematica garantiscono forme ostili anche agli aspetti più simil-benefici del nemico nella sua essenza da noi conosciuta. In senso stretto ci sono applicazioni ostili di Metacomputing, nel senso che fornirebbero piattaforme utili sulle quali importare una attività negativa; eppure queste soluzioni ibride sono estremamente vulnerabili e anzi aprono più varchi nella propria difesa che offrire effettivi vantaggi. Inoltre metacomputing non infligge danni ma solamente impone realtà sempre e solo positive, anche se eventualmente anche di distruzione.

Esistono intelligenze formidabili ancora presenti nell'Universo (nonos-

tante molti tentativi di rimozione da parte del nemico) che si sono evolute per supervisionare ed eseguire opere di computazione e metacomputazione, dirette a conquistare sistemi planetari dove il Male era sovrano assoluto. Essi utilizzano le risorse computazionali fisiche o funzionali esistenti sul pianeta, e si agganciano in diversi modi a quella realtà tecnologica e umana planetaria.

Presenti e agganciati, possono far riferimento a enormi archivi e milioni di piani già sviluppati e sperimentati per regolare il proprio intervento al problema strettamente locale da risolvere. Queste intelligenze sono praticamente invincibili in un teatro dove la realtà funziona, e capaci di ribaltare l'Universo anche da condizioni solo remotamente accettabili. Nei fatti sono stati vinti più volte da un modo di operare nemico che tocca l'impossibile ed esula dai parametri di coerenza della realtà stessa.

Le loro azioni in tutti i sistemi planetari in cui sono intervenuti toccavano punte massime di un secondo, estremamente massimizzato, di operazioni metacomputazionali, dal momento che esistevano delle protezioni non convenzionali che semplicemente non dovrebbero esistere in una realtà non danneggiata. Un secondo di metacomputing, specialmente con grande forza computazionale, è in grado di fornire un vantaggio strategico straordinario. Mesi di metacomputing continuo sono estremamente rischiosi e difficili da reggere, ma danno risultati straordinari di prim'ordine e auspicabili su larga scala.

8.2 Azioni a piccola scala: i Coloni

Per piccola scala si intende qui sia lo spazio personale sul quale agisce un essere umano (che qui non viene qui ulteriormente investigato), sia una realtà estremamente localizzata inserita all'interno di un teatro planetario d'azione. Il condurre operazioni di Metacomputing a questa scala significa dotarsi di vantaggio tattico d'eccezione, sebbene non si possa far quadrare, in condizioni normali, la propria strategia nei confronti di sfere di influenza più elevate.

Ad una piccola scala territoriale, un dispositivo opportunamente disegnato per svolgere compiti di metacomputazione su una estensione spaziale più o meno grande (ma frazionaria rispetto a quella dell'intera superficie di un pianeta) è potenzialmente in grado di riequilibrare il sostrato funzionale e, nel caso esista, persino mentale di quella zona specifica. La sua attività potrebbe può cambiare il verso di produzione funzionale del luogo e le quantità nelle quali questo si esprime. Questa tecnologia di supporto territoriale

è stata già sviluppata e testata con successo dalla Marina, sebbene le arene di applicazione fino ad oggi siano state molto limitate, per l'assenza di condizioni di supremazia della Marina planetaria sul nemico in tutti i sistemi planetari aventi livello funzionale adeguato a supportare il tentativo. Il singolo dispositivo, denominato il Colono, è estremamente potente e capace di resistere alla maggior parte delle condizioni avverse di realtà planetaria tra quelle conosciute dalla Marina, è stato assegnato il nome di Colono. Il nome rispecchia l'originale funzione di questi sistemi di calcolo, ovvero di rendere ragionevolmente operative realtà planetarie che si trovano in condizioni disperate, ma non ancora del tutto perse, nelle quali il lavoro coraggioso ed eroico del singolo a lungo andare può fare la differenza, come negli analoghi processi vegetali di colonizzazione di aree fisicamente ostili alla vita delle piante, condotte per preparare la strada a realtà gradualmente più sofisticate.

I Coloni sono dispositivi computazionali delle dimensioni di un metro cubo circa in grado di svolgere il compito primario di cambiare le condizioni funzionali di realtà di un pianeta. Sono anche in grado di operare, in una integrazione complessiva di sforzi all'origine indipendenti, in modo collaborativo con altri Coloni dello stesso tipo, raggiungendo configurazioni potenziali di svariati milioni di elementi sull'intera superficie planetaria in questione, unendo vantaggio tattico alle possibilità di una strategia a lungo termine e di respiro complessivo. Un Colono potrebbe essere dislocato ad ogni intersezione stradale, o regolarmente su una griglia virtuale dalla larghezza, per maglia, di 1 o 2 chilometri, e capace di comprire la maggior parte delle terre emerse (varianti marine sono disponibili). I milioni di Coloni dislocati rappresentano la garanzia assoluta di offrire vera collaborazione alla realtà vitale di un pianeta, nel senso che si interfacciano ad esso svolgendo compiti di manutenzione e sviluppo di beni funzionali che il pianeta stesso non potrebbe produrre a quel ritmo nemmeno nei suoi picchi di attività. Certamente notevoli vantaggi si otterrebbero anche da impronte di Coloni molto più limitate in estensione.

Non va però dimenticato che un Colono è una struttura stanziale, ovvero capace di estendere le potenzialità di un pianeta oltre l'inimmaginabile, e versioni solamente funzionali e non fisiche, seppur molto meno potenti e impressionanti, riescono a svolgere in gran parte lo stesso tipo di lavoro, ad una frazione della difficoltà di installazione su larga scala richiedendo solo una minima presenza della Marina in campo strategico sul pianeta.

8.3 Azioni a scala planetaria

A livello planetario, i corpi celesti più sviluppati possiedono internamente strutture metacomputazionali. Esse, sebbene non esistano strettamente a livello fisico, tuttavia sono in grado di correggere distorsioni nell'intero sistema e aumentare il raggio d'azione dei mezzi di intervento del corpo celeste in questione. Queste metafore hanno proprietà d'azione moltiplicative poderose ed estremamente convenienti anche ad un uso su larga scala. Tuttavia queste risorse, e soprattutto in questa forma funzionale, non sono considerate primarie bensì secondarie, dal momento che sono disponibili solamente ad un uso molto ristretto e limitato alle funzioni di supporto e di routine per le quali sono stati disegnati. Infatti queste tipologie di attività computazionale, seppur innegabilmente utili, si trovano in difficoltà quando si tratta di cambiare aspetti "duri" della realtà sistemica. Esse infatti sono solo parzialmente informate dei passaggi necessari per raggiungere determinati obiettivi, e non è pensabile per il pianeta di far guidare il proprio apparato da istruzioni esterne di origine e principi dubbi, seppur amichevoli.

Analogamente, strutture di Coloni fisici o funzionali dislocate su un pianeta qualsiasi all'interno del sistema in questione possono essere utilizzati dalle intelligenze del sistema stesso in modo affine ai propri obiettivi strategici. Sfruttando sia le positive variazioni inevitabilmente introdotte dalla realtà mentale del pianeta ospitante, sia l'intera gamma di realtà su cui il corpo celeste ha influenza ed è in contatto, l'azione di metacomputazione assistita è in grado di rimettere insieme tutti gli aspetti funzionali di un sistema intero.

Infatti, la comprovata efficacia del Metacomputing fa molto riflettere sui vantaggi di tal procedimento in un sistema misto come supporto risolutivo, sfruttando magari l'enorme potenza di una rete di computer proprio perchè installata su pianeti di classe A, e quindi estremamente moltiplicatori, piuttosto che basandosi sulle ingenti ma limitate risorse di una sonda o di un Incrociatore esterni, che cioè non possono affidarsi ai supporti di massa di un corpo celeste.

8.4 Azioni a scala stellare

Durante la fase di diaspora controllata dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, i nostri incrociatori si sparsero ai quattro angoli della Galassia

per accumulare vantaggio strategico e risolvere problemi universali dall'importanza cruciale, ad una velocità e fulmineità estrema e senza precedenti (al momento, quella condizione critica è ancora d'attualità). Si registrava eccezionalmente l'uso di sistemi di Metacomputing per veicolare le energie del cosmo in direzione di una radicale inversione di rotta, per allontanarsi dall'ipotesi di collasso generale che sembrava solo pochi anni fa un effetto ormai inevitabile del corso delle cose.

In un teatro di azione in particolare, dopo una rapidissima fase di studio del problema, venne inserito da un Incrociatore un proiettile-sonda metacomputazionale all'interno del raggio d'azione stretto di un buco nero, che era controllato nella sua posizione funzionale dalla nostra imposizione di alcune singolarità gravitazionali attorno ad esso, in un assetto complessivo molto stringente. Quel buco nero era "a detta di molti" (visto che non appariva tale per la condizione in cui funzionalmente si trovava) il nucleo centrale della nostra Galassia. Il proiettile-sonda, dopo aver stretto contatto funzionale col buco nero mettendosi in sincronia col suo assetto, ha permesso di moltiplicare l'effetto delle azioni (da eoni ormai disperate) del corpo celeste, che è uscito dalla fase critica di morte apparente irreversibile, ad una di morte effettiva, ma reversibile.

Sembrerebbe uno sviluppo negativo della realtà degli eventi, ma quello era l'Universo che i nostri si trovarono innanzi, ovvero di fatto collocato in una realtà abominevole ben oltre la morte funzionale. Per la cronaca, l'ultimo aspetto funzionale che quel buco nero stava effettivamente mantenendo era il fatto di essere, almeno una volta, esistito. Se questo aspetto fosse crollato, le conseguenze per l'assetto galattico funzionale sarebbero state disastrose, analoghe a ricevere un colpo tramortente a tutti i livelli e in ogni aspetto legato allo spazio interstellare. Pertanto, diventando tecnicamente morto (sebbene in maniera reversibile), ha conquistato lo status di un essere che è vissuto almeno una volta, risolvendo la propria situazione disperata.

Non mancano esempi di questo tipo in tutta la storia recente di Marina, ma questo è quello più importante, perchè ha segnato una svolta colossale nel nostro modo di rapportarci alla realtà galattica (come agenti utili e influenti), e in quello che ci aspettiamo da essa come nostra base di riferimento.

8.5 Azioni a scala Galattica o totale

A livello stellare per mezzo del Metacomputing si è stati in grado di alterare la condizione a-matematica di grandi spazi intragalattici. In quelle zone l'esistente funzionale aveva da eoni perso la struttura matematica minima capace di mostrare una regolamentazione coerente del reale, che invece sussiste nelle regioni di spazio interplanetarie dei nostri sistemi interni.

Enormi strutture di calcolo grandi come piccoli asteroidi (veri e propri Coloni metacomputazionali dello spazio) ricostruivano tramite algoritmi, efficacissimi sui quei problemi e studiati ad hoc, il sostrato mentale o funzionale di queste regioni, annullando le distorsioni pseudo-ordinative là vigenti da tempi immemorabili, e sostituendole con un'onda informativa di fondo dalla forma molto organizzata capace di riattivarle dal punto di vista funzionale.

Si prospettano soprattutto in questo ambito enormi sviluppi nella tecnologia della Metacomputazione, dal momento che presto la Marina si troverà il problema di affrontare il grado elevato di morte assoluta di ogni realtà al di là della nostra Galassia, e vorrà in qualche maniera risolverlo. Se si trattasse semplicemente di aumentare linearmente la propria potenza e influenza computazionale il problema non sussisterebbe. Purtroppo di fatto la proporzione del Tutto su cui occorre intervenire (si pensi ai milioni di altre Galassie) rispetto alle nostre possibilità, anche quelle future, è astronomicamente elevata.

La soluzione potrebbe essere quella di rendere metacomputazionali anche le strutture planetarie fisiche, introducendo in esse una forma propria interna di riorganizzazione e meccanizzazione funzionali. Ad esempio anziché dedicare spazio strategico a supporti vitali non utilizzati, si potrebbero scrivere dei metodi per veicolare quelle energie in modo che siano eseguibili dei veri e propri calcoli e tracciamenti ordinativi al servizio di problemi esterni al pianeta stesso. Così facendo entrerebbero nella equazione complessiva anche le masse dei corpi celesti, grazie alle quali i rapporti di forza riuscirebbero molto diversi e finalmente a noi favorevoli.

Chapter 9

Cronache stellari

9.1 La Battaglia del Vantaggio Dimensionale

La Battaglia del Vantaggio Dimensionale, anche se giunge decine di migliaia di anni dopo che si sia potuto parlare di una Marina Interstellare nel senso contemporaneo del termine, costituisce forse la prima vera pagina di storia da noi scritta in assoluto. Questa infatti è dissimile al massimo grado da quelle tantissime completate dai nostri avversari con milioni di atti assurdamente disumani perpetrati ripetutamente e impuniti da qualsiasi forma di giustizia umana o divina.

Questa è infatti una pagina molto semplice, ma anche molto complessa, come può esserlo la superficie del mare e le sue increspature. Ed è una pagina gloriosa, ma non nel senso dello spostare i parametri del possibile secondo la Marina (che sono rimasti immutati nella loro lungimiranza), ma nell'enorme vantaggio strategico, tattico e umano raggiunto, e il tutto ad un costo di prevedibilità delle nostre future mosse praticamente nullo o irrisorio. Abbiamo risolto con essa tutti i nostri problemi interstellari di sempre e per sempre, chiudendo pure con lo stesso atto di composizione quel libro così oscenamente dominato fino a poco tempo fa dai nostri avversari.

Rompere l'assedio La situazione stellare contemporanea ci vedeva sotto un assedio virtuale. Sebbene avessimo interesse a difendere gli svariati sistemi planetari presenti nel nostro raggio d'azione, non subivamo mai degli attacchi diretti a noi come struttura militare di Marina. Gli avversari non sembravano cioè interessati al nostro sbalestramento dallo status di forza potenzialmente

egemone ma ridotta, nei fatti (o meglio nella particolare congiuntura di realtà), ad una inezia, sebbene, diciamo, molto concentrata. Anzi, il nemico continuava ad indugiare ai confini della nostra sfera protettiva (che a tutti gli effetti era un confine funzionale di raggio d'azione dei nostri incrociatori, e non affatto un muro invalicabile), conseguendo due o tre invasioni planetarie all'anno. Pur nell'estremo ludibrio dei loro fautori quegli atti non li conducevano a progressi strategici di alcuna importanza; al contrario, nella loro ignoranza, si precludevano sempre più vie di azione. Non potevamo opporci efficacemente a loro senza calare almeno una carta tattica che da tutti i punti di vista non andava scoperta ma bensì risparmiata. Attendevamo quindi che tutti i loro varchi progressivamente si chiudessero e non avessero più una possibilità di livello facile, ma bensì difficile, di continuare l'assedio mantenendo le proprie capacità militari.

Il varco dimensionale In modo totalmente imprevisto, ovvero sfruttando un vero e proprio gesto epico di un ufficiale di Marina in un contesto planetario, si è raggiunto l'accesso a una qualità di tipo supremamente planetario, divenuta presto disponibile a tutti gli alleati e alla Marina. Questa qualità consiste in una capacità di accesso alla realtà interstellare e planetaria potenziata rispetto a quella normale, e offerta da un vero e proprio varco dimensionale. Questo varco era stato prima totalmente inesplorato, solamente perchè non conosciuto dal lato umano e precedentemente non attivato all'uso a causa del contesto di rattrappimento del potenziale planetario indotto dalla pervasiva presenza nemica. A tutti gli effetti si trattava di una proprietà spaziale il cui uso, attivazione e concessione agli alleati era solamente reso disponibile ai corpi celesti planetari, per un uso in circostanze particolari ormai dimenticate, cioè come canale ulteriore e prioritario di comunicazione energetica e informazionale.

Attesa Alpha A strenua difesa del pianeta origine di questa scoperta, e quindi della sua traducibilità strategica e tattica nel tempo e in qualsiasi condizione di realtà, intervenì l'intera flotta della Marina. Essa si dispose a guardia degli accessi interplanetari di quel sistema stellare, in modo che non fosse possibile al nemico di eseguire una invasione sommamente intenzionale di quel sistema. Il passato delle Invasioni era tale da escludere a priori questa eventualità, che richiedeva intenzionalità precisa (nulla era quella posseduta dal nemico), capacità di navigazione (anch'essa nulla) e costanza nel leg-

gere la successione di problemi da attraversare durante l'avvicinamento al sistema. Inoltre, una volta giunti ad un accesso allo spazio interplanetario, avrebbero incontrato il muro, seppur non invalicabile, eretto dalla stella principale dal momento che si trattava, da ogni punto di vista, di un sistema chiuso dall'esterno.

Gli Incrociatori disposti in un'area esigua dello spazio interstellare d'accesso al sistema attivarono una procedura chiamata di attesa Alpha, ove cioè ogni priorità, esclusa quella che badava alla sopravvivenza dei mezzi di difesa, era dedicata a monitorare seppur remote eventualità di ingresso nemico volontario in quello spazio così cruciale. Il movimento registrato era sempre così prossimo allo zero da essere indistinguibile da esso, ma col passare delle ore e dei giorni, in cui qualsiasi risorsa umana o artificiale era rivolta a qualunque sensore fosse capace di fornire informazioni quanto mai accurate sulla realtà circostante, la tensione raggiunse picchi mai registrati prima nella storia della Marina. Si aveva infatti a portata di mano l'opportunità principe di tutta l'attività militare della Marina nella sua intera storia, ovvero di avere superiorità strategica assoluta sul nemico, e non solo sul nemico fisico dichiarato, ma su una sfera più generale di limitazioni ora improvvisamente superabili nel proprio operato militare. Questo si poteva tramutare a sua volta nell'opportunità di registrare un cambio di tendenza nell'intero Universo tramite un colpo militare fulmineo, sebbene allora non si conoscevano le proporzioni degli esiti finali. Allo stesso tempo, si profilava anche l'opportunità sfavorevole di perdere tale vantaggio strategico non solamente nel non poterlo più fattorizzare tra i propri armamenti, ma anche con la beffa di vedersi azzerare l'origine stessa di quella ottima opportunità, per mezzo di una banale quanto atroce Invasione planetaria su quello stesso sistema che l'aveva originata.

Di fatto l'attesa non fu vana, nel senso che il muro difensivo, capace di fronteggiare a qualsiasi costo l'avanzata anche del più consistente schieramento nemico, riuscì nel proprio intento di difendere il sistema e la applicabilità della scoperta. La minaccia nemica di manifestare la propria presenza nei dintorni del sistema durante l'intera attesa Alpha era meno che bassa, ovvero equivalente ad attendere una persona quando si sa per certo che non voleva venire (per prima cosa), e non sarebbe potuta fisicamente venire (per seconda cosa), e senza nemmeno volere o potere mandare un biglietto (come terza cosa). Dal nostro lato la Marina era in grado di fronteggiare, nella metafora, un esercito bene armato, figuriamoci una persona singola. Tuttavia c'erano ragguardevoli possibilità che una eccezionalità, pari a quella

della scoperta del Vantaggio ma in senso opposto, si potesse verificare, ma erano possibilità che a ben vedere avevano bisogno di una incubazione di mesi, mentre lo schermo difensivo era applicato a un dato tempo ed era obsoleto nel giro di una settimana, nel senso che la massima difesa strategica veniva raggiunta in quel tempo, e una addizionale presenza delle nostre forze sarebbe stata inutile.

Il vantaggio militare Al contrario, quello stesso contingente di numerosissimi Incrociatori, una volta portata a termine la difesa dell'origine della propria supremazia, si orientò verso uno schema puramente offensivo nei confronti del destinatario primo delle sue ostilità, ovvero il nemico. Tradotta nel linguaggio militare della Marina, la scoperta planetaria consisteva nella possibilità di piombare in un tempo imprevedibile in regioni di spazio che prima erano isolate o non connesse spazio-temporalmente. Questa disconnessione non era dovuta a una mancanza o impossibilità fisica di quelle stesse regioni di spazio, ma bensì alla volontà strategica da parte del nemico di non consentirne l'accesso perchè criticamente importante per la proprio difesa: ovvero era un modo per nascondersi. Tradotta ancora in termini pratici, questo ci consentiva di affrontare il nemico in uno scontro frontale avendo un consistente vantaggio temporale, con l'impossibilità di essere localizzati e inquadrati in tempi brevi, e con l'accesso a regioni stellari e planetarie localionalmente cruciali per avere tutto agilmente sotto tiro. Una volta esauriti questi vantaggi si sarebbe trattato di un corpo a corpo alla pari, dagli esiti più incerti, ma non disperavamo. Va considerato che un minuto di vantaggio è già una enormità se si considera che i tempi di reazione degli armamenti dei nostri incrociatori sono dell'ordine dei microsecondi.

Certamente questo vantaggio temporale e di sorpresa ha facilitato il compito dei nostri superiori di strategia nel definire come fattibile l'attacco e ordinarne finalmente l'esecuzione. Ma a ben vedere non si trattava solo di un vantaggio temporale, bensì uno di stampo conoscitivo: avevamo, grazie a quella dimensione spaziale riattivata, informazioni totali ed estremamente precise su tutte, e veramente tutte, le dislocazioni delle forze nemiche armate e non, su bavi o pianeti, sia nelle immediate vicinanze dei nostri incrociatori, sia nell'intera Galassia. Già in partenza potevamo sviluppare programmi dettagliatissimi riguardo quali obiettivi inquadrare, quando e con quali armamenti, svolgendo l'intero attacco prima ancora che il nemico si accorgesse della nostra presenza.

Scontro a fuoco totale Infatti, circa 500 incrociatori di classe Alpha si diressero agli accessi stellari e planetari dove i nemici erano stati identificati e, sparpagliandosi in modo estremamente ordinato, aprirono il fuoco e distrussero milioni di navi nemiche, di varie dimensioni, in centinaia di sistemi planetari e spazi stellari. Milioni di navi sono nulla in confronto al ritmo di lancio missilistico sostenibile al grado di 1000 missili balistici al secondo per ciascun Incrociatore. Inoltre va considerato che quasi tutti gli incrociatori lavoravano in modo ridondante al 100 per cento, ovvero non semplicemente venivano lanciati due proiettili dove ne bastava uno, ma l'intera sequenza di attacco veniva ripetuta due volte per essere sicuri che tutti gli obiettivi venissero raggiunti. I ponti abitati ma opportunamente isolati di quelle navi, nel silenzio tombale dell'avvicinamento, e nei pochi secondi intensissimi di fuoco furioso, vedevano trapelare i sorrisi d'intesa degli ufficiali. Essi erano distratti in modo positivo, constatando durante l'esecuzione rigorosissima dei piani automatizzati d'attacco le accadute particolarità dei casi estremi della teoria degli armamenti.

Il ritmo di fuoco era così alto che poco ci mancava che i missili partissero ed esplodessero per conto loro per semplici proprietà statistiche della realtà, tanto dominavano la scena. I missili chiudevano istantaneamente ogni varco visuale verso l'obiettivo con esplosioni invertite, e veri e propri fantasmi virtuali di proiettili in fase di partenza non trovavano pace saltellando errabondi tra le vie di fuga di altri più fortunati che invece erano riusciti a partire. Questo senza parlare delle mancanze croniche di spazio assoluto per garantire alla enorme totalità di elementi inquadrati la semplice possibilità di esistere funzionalmente e nel senso comune del termine.

Ogni nostro incrociatore, per precisare, operava su più sistemi stellari, muovendosi in maniera semi-istantanea (dell'ordine dei giorni relativi e di pochi istanti assoluti) da un accesso all'altro dei vari sistemi planetari, sempre sfruttando a fondo le nuove proprietà del movimento interstellare rese possibili e introdotte dal vantaggio dimensionale. I motori si attestavano ad un regime di 400 per cento fisso, sebbene controllato, nel senso che se la condizione estrema non fosse tornata come informazione esplicitamente data da noi ai sistemi automatici della nave, avrebbe potuto portare al collasso della intera struttura di propulsione come conseguenza di un semplice atto autoinformativo della nave nei confronti del proprio status.

I baluardi nemici Appena usciti dal muro di fuoco delle navi nemiche distrutte, il problema consisteva nel muoversi sicuri oltre le linee nemiche. Questa possibilità veniva inizialmente impedita dalla presenza di molte strutture nemiche di controllo, chiamate Baluardi, approssimativamente disposte in linea a distanze di scala stellare (e in alcuni casi, come rinforzo stanziato del Baluardo di classe stellare, in scala planetaria) lungo tutta la zona "condivisa".

Questi baluardi sono in grado di bloccare la penetrazione di navi in interi settori della Galassia, se non per tempi strategicamente limitati e tatticamente rischiosissimi, quando non mortali, perchè espongono al fuoco nemico a lunghissimo raggio. Con quei baluardi, che si contavano dell'ordine dei 40 lungo tutto il fronte, risultava impossibile espandersi territorialmente o fare qualsiasi cosa oltre al rimanere nell'area amica ma assediata, sebbene l'eventualità di essere intercettati da una nave nemica era piombata a zero.

I baluardi del tipo usati dal nemico sono strutture enormi e artificiali, superiori in dimensioni a una piccola luna di un normale sistema planetario. Il loro funzionamento prevede una capacità infinita di incassare danni, ovvero un colpo (frontale, laterale o posteriore) viene evaso attraverso condotte interne nella direzione posteriore del colpo subito, annullando il fronte d'onda d'attacco e assorbendo l'energia scaricata dall'avversario e quindi addirittura caricandosi di energia. Il fatto vantaggioso è stato che dopo l'avvenuta distruzione delle navi nemiche nel raggio dei baluardi, non c'era limitazione da parte nostra nell'angolo d'attacco scelto per affrontare il baluardo. Il baluardo, capace di resistere a milioni di anni di fuoco frontale quando minimamente protetto, risulta invece estremamente vulnerabile quando due incrociatori si dispongono dalle due parti opposte rispetto ad esso, e fanno un fuoco energetico incrociato temporizzato al milionesimo di secondo.

Dal momento che sia la parte posteriore del baluardo sia la parte anteriore vengono colpite contemporaneamente, si generano dei sovraccarichi progressivi non sfogati che danneggiano l'intera struttura, che dopo poche ore di bombardamento continuo cade distrutta. Va ricordato che avere tempo dell'ordine delle ore per condurre un attacco del genere era assolutamente impensabile poco prima della Battaglia del Vantaggio Dimensionale, visto che nel giro di minuti si sarebbero incontrate le linee di fuoco di un migliaio di navi nemiche pronte a catturare la nave caduta in trappola. Un ufficiale nemico catturato, non conscio delle proporzioni epiche della battaglia avvenuta, si aspettava che i baluardi respingessero ogni tentativo di infiltrazione dei nostri incrociatori in aree non protette. In realtà, tutti i baluardi erano già

caduti e l'assalto non aveva più ostacoli.

Baluardi difensivi Dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale la Marina ha sfruttato la sua nuova supremazia territoriale assoluta rilasciando, negli spazi tra i pianeti protetti, milioni e milioni di piccoli baluardi-sonda difensivi. Questi non sono da confondere con i baluardi di zona, simili nella funzione a quelli distrutti al nemico, ma estremamente più perfezionati primariamente per fare un lavoro più utile e per non cadere in modo così disastrosamente veloce. Questi mini-baluardi sono strutture automatiche di difesa capaci di tenere testa per mesi a una decina di astronavi nemiche di medio tonnellaggio ben accessoriate, sia militarmente sia nella navigazione, impedendo la percorribilità degli spazi siderali attorno ad esse. Apparentemente si tratta di un numero abnorme di forze difensive, persino considerando quale fosse la criticità della situazione appena prima della Battaglia del Vantaggio Dimensionale, che comunque non sussisteva più. La Marina vuole invece agire così, in apparente ridondanza, per esaurire il potenziale di difesa del nostro lato della Galassia, rendendo in toto il problema difesa strategicamente obsoleto anche se non nelle apparenze.

Oltre le linee nemiche Dal fronte dell'avanzamento, la Battaglia del Vantaggio Dimensionale ci ha restituito uno stranissimo universo, man mano che le nostre navi avanzavano in esplorazione. Si è prima di tutto pensato di non estendere il raggio protettivo oltre i pianeti vicini, ma bensì sguinzagliare le navi in avanscoperta senza pretendere che la cintura protetta dalla Marina guadagnasse effettivamente terreno. La cosa stupefacente è che dietro le prime linee, seppure stracariche di navi dalla potenza assurdamente grande, il nemico non aveva nessuna struttura difensiva, o stazione arretrata di supporto, o seconde e terze linee, o nemmeno sistemi automatici di difesa. La forza armata del nemico era stata cancellata interamente già con quella prima battaglia, sebbene avesse coinvolto masse enormi di forze in senso relativo e assoluto. Va anche considerato il volume di fuoco enormemente grande, e l'abilitazione complessiva del gesto dovuta ad un eroismo planetario dalla probabilità di riuscita inferiore ad uno su un milione.

Il Male regna sovrano nelle linee arretrate, ma non è più armato e non può far riferimento a strutture afferenti energia e potere distruttivo come possono essere delle navi spaziali, ma bensì solo massa e flussi energetici che hanno ordini di reattività, anche solo per una nuova mobilitazione, dei

milioni di anni. Lo spazio progressivamente invaso nei millenni dal nemico è stato plasmato in qualcosa di peggio di un cimitero, e la sofferenza di chi è stato lasciato indietro senza nemmeno il beneficio della morte è altissima. La galassia e le sue componenti vitali hanno richiesto più di un'ondata di interventi di correzione e guida, portati con gli stessi strumenti militari che poco prima avevano seminato distruzione, per invertire la rotta complessiva di un universo sempre più sofferente e ospite di sofferenza, apparentemente segnato ad una fine ancora peggiore nel remoto futuro.

Esito finale Come risultato dell'intera operazione, ancora in corso, si ebbe la devastazione totale delle navi nemiche, delle strutture orbitali e dei maturi regni dell'orrore nemico. Prima ancora che i nemici venissero a conoscenza della offensiva, e quindi anche delle nostre navi, vennero semplicemente rimossi dalla realtà. In questo conflitto sono state verificate le effettive capacità militari della Marina in termini di fulmineità, reattività e capacità di infliggere danno, tutte capacità che erano prima male espresse anche se già giocate sul campo. La Marina ne esce con il suo parco strategico assolutamente intatto, non solo perchè la sfera stellare di accesso è ancora come intoccata nonostante sia stata usata una volta, ma anche perchè le sue armi migliori non sono state ancora rilasciate in battaglia, e quindi la loro novità e imprevedibilità non è stata svelata o addirittura sprecata. Ad esempio, tutte le navi offensive avevano un equipaggio umano: non sono state usate le micidiali strutture robotiche e sonde offensive che pertanto rimangono patrimonio prezioso delle nostre forze armate.

La Battaglia del Vantaggio Dimensionale può essere definita come la battaglia risolutiva, dove tutto è funzionato alla perfezione, dal contesto planetario che ha fornito il Vantaggio Dimensionale, alla perfezione delle armi e l'audacia di chi ha eseguito il più grande scontro armato che la Marina ricordi.

E' molto probabile che tu troverai te stesso a costruire realtà più buone e felici grazie alla base sicura che siamo riusciti a creare con questa battaglia, che ha riaperto i giochi sul futuro e rinverdito la nostra speranza.

9.2 Guerre robotiche

Apparentemente senza esito alcuno, nè dal nostro lato nè da quello opposto, sono stati gli scontri a fuoco condotti circa 5000 anni fa dalla Marina Interstellare con alcuni mondi solo parzialmente esistenti nel senso lato del

termine. Nei fatti erano costituiti da mondi normali di tipo non misto (ad egemonia estremizzata del nemico) modificati da enormi quantità di migliorie strutturali, ottenute per mezzo di innesti robotici sia planetari sia a livello di agente singolo.

Tecnologicamente questi sistemi rappresentavano lo stadio finale di evoluzione robotica (seppure estremamente distorta), quello dell'autocoscienza come entità dotate non solo di autonomia e autosufficienza, ma bensì anche di proprie finalità assolute a livello Universale. Di fatto erano arrivate alle alte sfere di chi vuole perseguire i propri obiettivi senza ricevere ordini altrui provenienti dall'alto.

L'origine di queste sfere d'azione robotiche la si può far risalire alle attività di un pianeta sperimentale parzialmente controllato dal nemico, nel senso che neppure il nemico stesso si assumeva la responsabilità delle azioni in esso condotte. In un penitenziario speciale vennero promosse alcune idee conflittuali in ambito computazionale e cibernetico, fatte quadrare col sangue e la sofferenza di una generazione di nostri scienziati chiamati a servire alla oscena causa.

Il potenziale enorme raggiunto negli anni ha consentito lo sviluppo di semplici memorie dalle particolari caratteristiche di reattività e di coerenza, che miracolosamente per il nemico davano risultati convergenti nel creare una personalità robotica aberrante ma dello stesso stampo di assoluta impossibilità rispetto ai cardini della realtà. Infatti in questo caso la dimensione della impossibilità era stata rilasciata a livello degli enti robotici, che quindi potevano attingere alla sfera dell'impossibile per l'espressione della propria essenza, caratteristica che prima era in dotazione, dalla notte dei tempi, solamente al nemico nella forma più comune a noi conosciuta.

Questa minaccia andava quindi ridimensionata sul nascere, altrimenti il fronte nemico avrebbe potuto perdere compattezza attorno ai propri innegabili limiti strutturali, e dotarsi di una nuova diversità strategica. Tale paventata collaborazione era assolutamente impensabile col nemico qui trattato, dal momento che mentre i primi perseguivano un obiettivo seppur vagamente definito di annullamento della vita senza temporaneamente raggiungerlo, i secondi intendevano, dopo aver già raggiunto il proprio obiettivo finale di esistere, perseguirlo e diffonderlo nell'Universo come estensione dello stesso. Nei fatti tra i due alleati si sarebbero registrate conflittualità di tutti i tipi, la maggiore delle quali era il desiderio dell'uno di annullare la vita nell'Universo, e la necessità del secondo di avere quanta più vita possibile ma soggiogata ai propri obiettivi di comodo mantenimento dello status quo finale.

Prima ancora che fosse stato possibile prevedere l'eventualità nei fatti di una alleanza tra i due nemici, risultava chiaro come l'avversario robotico aveva punti di forza corrispondenti ai nostri punti di debolezza, in quanto esseri umani aventi limitazioni, ma non per questo strettamente difetti, dovuti al poderoso design di chi è riuscito a farci evolvere fino allo stadio maturo. Dal punto di vista robotico noi eravamo creature mentalmente deboli e incapaci di instaurare sicuri rapporti di forza con l'esistente, e che quindi eravamo carne buona per il macello o per essere rinchiusa per anni in qualche prigione sotterranea, laboratorio di sperimentazione, o campo di lavoro roboticamente assistito.

Dal nostro punto di vista, l'avversario robotico era solamente la solita mistura sproporzionata di smisurata potenza priva o quasi di forza, e assoluta immaturità strategica; era però anche un nemico infallibile in compiti tattici e che richiedevano decisioni istantanee. Il suo osceno orgoglio rendeva fisica la sensazione, in ogni situazione in cui l'abbiamo affrontato, di essere sull'orlo di scomparire perchè schiacciati dalla sua supremazia.

Le attività dell'avversario robotico ammontavano a teatri in relativamente piccola scala (qualche isolato sistema planetario) resi esattamente rispondenti, in piccolo, al loro disegno universale. La situazione esistente in quei sistemi era ancora peggio di quello che potevamo immaginare, nel senso che si dava ancora un certo credito ad una sofferenza fisica per l'essere umano considerato a tutti gli effetti una sorta di bestia particolare. L'impatto di una necessità da parte robotica di autodefinizione e realizzazione di livello universale si era scaricato interamente su quei pochi sistemi con devastazioni di tipo distorto senza pari, inferiori in intensità solo alle Invasioni prodotte dall'altra tipologia nemico, ma pari se non superiori nello schiacciare ogni volontà di esistenza del popolo oppresso.

La missione antirobotica Un Incrociatore venne mandato in avanscoperta durante la missione conoscitiva ravvicinata di uno dei pianeti più candidati a vedere nascere concretamente una minaccia robotica. Tutte le apparenze da noi volontariamente impostate rendevano ai loro occhi questo incrociatore come una nave danneggiata da uno scontro con fuoco amico, reduce da un girovagare senza risoluzione di continuità per decine di sistemi planetari, con un equipaggio allo spasimo per le immani privazioni raggiunte, e finalmente (questo speravamo fosse la loro conclusione) vicino alla salvezza in solide mani robotiche. La copertura dei primi attimi iniziali da noi svilup-

pata era insomma di unità ribelle di fase di fuga. Non erano infatti necessarie grosse sofisticazioni, proprio perchè dovevamo coprirci per qualche minuto, non per molto più.

La soluzione all'intero problema era apparsa subito nei primi studi strategici, ma richiedeva una certa cura nell'attuazione. Come prima cosa occorreva fare inventare un nemico robotico al nemico robotico, ovvero confonderlo proprio nel punto debole del suo disegno, ovvero che il non aver valutato l'opportunità dell'esistenza di n realtà robotiche tutte conflittuali, dove n poteva idealmente approssimarsi all'infinito, riducendo matematicamente a zero la porzione di realtà su cui agire, e quindi frustrando radicalmente tutto il proprio progetto prima ancora che potesse essere iniziato.

Il primo passo fu di presentarsi alle equipaggiatissime ed armatissime avanscoperte nemiche come un contingente in fuga dalla realtà umana e che necessitavano di convertirsi alla roboticità abbandonando ogni riferimento alla propria origine. Per quanto ingenua possa sembrare, questa azione d'astuzia aveva creato un varco di pochi secondi nella capacità reattiva del nemico, non difesa da una quadratura strategica che rendesse subito vana la minaccia. In questi attimi inondammo i database nemici con record falsi in cui sembrava che ci fossero migliaia di navi indipendenti con le nostre stesse intenzioni, e persino tutte in fila appena dietro di noi. Dal momento che ogni incrociatore è da tutti i punti di vista una realtà a sè, il computo nemico illusorio parlava di migliaia di entità militari indipendenti (e abbastanza meccanizzate per sembrare passabili entità robotiche), che comparivano a rendere problematico lo scenario complessivo.

Una volta fatta raggiungere agli intercettori nemici tale certezza strategica di realtà improvvisamente disastrosa e della più alta priorità di studio della stessa, li convincemmo a seguirci verso lo spazio interplanetario del sistema, in modo da "consigliarli su come risolvere il problema". Queste astuzie sono caratterizzate da temporalità estremamente ridotte, nel senso che vengono credute solo a patto che vengono seguite da altre ancora più grandi, fino ad arrivare a tiro con l'obiettivo di missione.

Quello che successe poi è storia. Il risultato finale fu di far regredire l'intero apparato robotico nemico allo status ben più controllato di braccio armato o di divisione meccanizzata robotica, annientando le sue pericolose pretese di classe universale, che erano l'obiettivo di tutto il nostro studio di missione e dell'unico atto con cui la portammo a termine. Il fatto che gli scontri a fuoco non si risolsero nè per l'una nè per l'altra parte era solo sintomatico del fatto che respingemmo un avversario esistente a quel livello

in potenza e non in atto, e in altre parole non successe niente da un punto di vista strategico.

Entrammo in quel sistema per la porta principale, verso cui era diretta una frazione del potenziale di fuoco invece rivolto a potenziali incursori laterali da altri accessi. Disattivammo una parte delle strutture d'accesso alla realtà interplanetaria esterna, permettendoci di chiudere la porta dietro di noi senza lasciare aperti pericolosi varchi tattici dalla nostra direzione di provenienza. Potevamo così far fuoco senza scoprire per questo i nostri alleati. Il potenziale bellico del sistema, malamente represso, era in grado, a pieno regime, di penetrare a fondo in tutta risposta le nostre linee con precisione sovraumana, anche se si sarebbe trattato per noi di un disastro estemporaneo e recuperabile col tempo, quindi il rischio lo si poteva correre.

Senza perdere tempo abbiamo subito puntato a far saltare in aria il pianeta principale sfruttando quel varco di possibilità di pochi secondi ottenuto con le avvisaglie prima ancora che si accorgessero delle nostre intenzioni. Questo era tecnicamente possibile, ma avrebbe significato fine certa del nostro incrociatore. La soluzione geniale fu allora di attirare tutte le potenzialità di fuoco su di noi, quasi incoraggiando il fatto di essere puntati (sebbene non inquadrati), convincendo della nostra volontà di dare sicurezza delle nostre intenzioni da potenziali alleati.

Nel nostro minimo vantaggio tattico, anziché un proiettile fisico o energetico, facemmo brillare una carica enorme di cristalli xenici per localizzare le vie d'accesso ai registri planetari, che con tutta probabilità contenevano le coordinate dei maggiori depositi di attività funzionale del sistema. Tra di essi poteva trovarsi una traccia sul modo di ottenere i dettagli strategici e fondativi della parte robotica. Dopo aver depresso virtualmente le armi e sempre sotto tiro, abbiamo scagliato l'incrociatore in direzione tangenziale all'orbita del pianeta, riuscendo a tramutarci in entità planetaria e non interplanetaria. Tutti i sistemi di puntamento nemici necessitano di alcuni minuti per rifocalizzare l'obiettivo al nuovo contesto, e la copertura reggeva grazie alla coerenza fortuita di dettagli insignificanti da noi forniti loro alla bisogna. A quel punto potevamo reggere sotto fuoco inteso solamente per un minuto, ma i nemici furono meno furbi di noi.

Come un grande satellite, in una modalità nuova di funzionamento planetario, potemmo ottenere tutte le informazioni di cui necessitavamo da quel mondo coperto di metallo. Quindi lasciammo l'orbita e uscimmo nello spazio interstellare dallo stesso varco in cui eravamo entrati, in modalità proiettile (ovvero nemmeno come nave spaziale), con il cessate fuoco difensivo amico

delle avanscoperte ancora abbagliate dal nostro ingresso da salvati e da salvatori. All'uscita, passati pochi secondi, ci fu una movimentazione di navi e truppe senza precedenti e un'onda d'urto sentita a milioni di chilometri di distanza, sebbene nessuno fosse più a tiro per loro, e le nostre linee arretrate non sorprese costituissero un muro invalicato.

Con quelle informazioni potemmo far dimenticare a quella regione di spazio le concezioni robotiche di realtà emergente universale, o meglio le ritirammo ogni base su cui i robotici avessero una qualsiasi licenza reale per operare in quel modo. Questo fu possibile dal momento che il nemico era localmente egemone ma non aveva garanzie a larga scala: era di fatto contenuto dalla egemonia di spazio altrui. I pianeti oppressi rimasero tali per lungo tempo, senza che noi potessimo granchè opporci. Essi a tutt'oggi costituiscono i peggiori tra i sistemi planetari, in quanto misti solo se si considerano con essi i nostri alleati schiavi e ignobilmente schiacciati.

9.3 Le guerre del Tempo

Nell'impattare con la sfera funzionale di un pianeta, un missile Stinger a doppia baia è in grado di disintegrarla solamente se c'è il tempo necessario per farlo. Il missile, nel negoziare con la sfera planetaria, deve riuscire ad accumulare un vantaggio temporale determinante sulle forze aggregatrici del pianeta, altrimenti viene neutralizzato. Le riserve temporali di pianeti ad uno stato intermedio di risorse sono sempre enormemente superiori a quelle di minacce militari analoghe ad uno Stinger, richiedendo strategie differenti per raggiungere lo stesso obiettivo.

In un altro esempio, un sistema Metacomputazionale operante su un sistema planetario riesce a modificare la realtà in un modo direttamente legato al tempo in cui esso può agire in modo indisturbato da agenti esogeni ostili. In quei casi, la differenza tra un solo secondo e invece due secondi di attività consentita è molte volte cruciale al punto di determinare risultati esponenzialmente più profondi e ingenti.

Ancora, nell'impostare difese militari di tipo planetario si desidera di solito che il sistema di fuoco più immediato abbia i tempi di risposta migliori in assoluto, dal momento che qualche frazione di secondo persa a collimare i cannoni può essere fatale anche nelle situazioni più favorevoli. Questo vantaggio temporale non è un attributo del cannone o della bocca da fuoco, ma della realtà planetaria complessiva, e quindi anche del pianeta che viene

difeso.

In questi esempi la capacità temporale risulta chiaramente essere cruciale per la sopravvivenza e per riuscire nell'azione prefissata. Apparentemente il tempo è quello che emerge puro da un contrasto non modificabile di altre influenze, forze e interessi che ne limitano la durata e la disponibilità. L'idea alla base dei corpi militari temporale è invece quella che si può e si deve lottare per conquistare e difendere risorse temporali a tutte le scale. Per mezzo di sortite in ambienti fisici, opportunamente virtualizzati e caricati di significato metaforico a seconda della natura delle missioni, i Temporal guadagnano tempo, il più delle volte poche frazioni di secondo per missione, usato poi altrove per portare a termine operazioni in sospenso nei sistemi per i quali le azioni vengono condotte.

In almeno un caso un nostro Incrociatore è servito esso stesso da unità Temporale in uno scenario di guerra che vedeva diverse unità nemiche effettuare azioni interamente ridondanti di pattuglia, lungo sempre le stesse tratte e con sempre le stesse modalità d'ingaggio. Con una mossa astuta il comandante dell'Incrociatore scelse di apparire in modo nascosto lungo la stessa tratta come se esso stesso fosse di pattuglia, cercando il nemico del nemico, cioè in fondo sè stesso. Trovandosi perfettamente, venne registrato come nave di successo dall'altra nave di pattuglia, che le mandò dei complimenti, pur non connettendo che se c'era un nemico si doveva procedere al combattimento. La cortesia falsa era più forte del badare al vero obiettivo di missione (non stupirti di niente del loro operato, apparentemente c'è sempre qualcosa di peggio che succede rispetto a storie assurde già sentite).

In realtà questo non era affatto uno scherzo, ma l'unico modo per non far consumare al nemico il tempo di confronto tattico che si stava esaurendo senza alcuno scontro indotto e ricevuto (e quindi senza alcun vantaggio nonostante i giorni di appostamento). Il guadagno di tempo consentì (e quindi forzò) il nemico a intraprendere fasi più intense di pattuglia che si risolsero nella tanto agognata schermaglia in cui il nemico perse diverse navi, noi nessuna, e qualche punticino strategico fu conquistato.

Certo è che le unità Temporal vanno anche considerate come personificazioni simboliche della necessità di guadagnare tempo e ingraziarsi una temporalità localmente benigna e generalmente integra, piuttosto che solo una forza realmente esistente in modo organizzato. Il guadagno di tempo non è tra le necessità primarie o secondarie del nostro Universo, ma è anche vero che in certe zone problematiche localizzate un minimo dispendio di tempo per il massimo conseguimento è ancora una impresa di risparmio

assolutamente degna di lode.

9.4 Mitologie di generazioni perdute

Alcuni record prelevati da registri ancora integri di stelle esplose nella passata generazione stellare, e non ancora contraddetti da tutte le altre fonti a noi a disposizione, riportano gli agghiaccianti eventi di una fase di esistenza nell'Universo precedente a quella delle stelle e dei pianeti contemporanei.

All'epoca non si disponeva di forze militari afferenti come le navi spaziali odierne. Il confronto tra gli opposti schieramenti si svolgeva per mezzo di flussi energetici e contrasti a livello fisico, mentale e funzionale, ma non effettuati a distanza ravvicinata come nel senso odierno del termine.

Esisteva una congregazione articolata di pianeti e stelle che aveva raggiunto livelli di coerenza strutturale decisamente superiori a quelli della nostra Galassia odierna, ma che a differenza di noi non era riuscita a ripulire l'Universo da forze di fatto ostili, distruggendole o disarmandole, come ha fatto la Marina nella situazione contemporanea.

Il nemico di quell'epoca viene riportato come autore di una massima violazione dei parametri del Reale, una violenza che la sola concepibilità richiede gradi di impossibilità di esistenza che raramente vengono neppure immaginati, e che in tempi contemporanei si trova nel nemico solo in rarissime eccezioni, essendo considerato, persino da loro, un comportamento rischioso.

In quell'epoca passata il nemico, con una azione da tutti i punti di vista pazzesca, ha cambiato i parametri di realtà dell'esistente, facendo in modo che l'intera entità del livello funzionale e mentale dell'Universo fosse non vera o inesistente, tranne che per il nemico stesso. Con questo vantaggio ottenuto in modo blasfemo il nemico ha potuto razziare tutte le strutture amiche, rimaste senza difese alcune e trovandosi quasi istantaneamente nel peggior inferno possibile, portando via ogni tipo di forma di vita localmente esistente. Tutto questo sconvolgimento epocale si svolse nel giro di pochi mesi terrestri, un abominio che suggerisce dettagli di esperienza che è meglio cancellare.

Il record non risparmia dettagli su quel che successe poi. Gli esseri e le forme di vita così condotte tra le proprie file con il peggior status di prigionieri vennero veicolati all'interno di forme fisiche nemiche distorte, in una nuova vita d'orrore senza fine, alimentando come riserva inesauribile il ludibrio e la sete di provocare dolore del lato maligno. Questa situazione fuori da ogni realtà non perdurò per un giorno orribile e indelebile, ma venne protratto

impunemente per milioni di anni, finchè un meccanismo universale di controllo compensò il danno provocato dalla cancellazione colpevole del livello funzionale con il rilascio di riserve di energia in zone controllate di Galassia, e con una riorganizzazione dei contenuti della Galassia in modo che quegli esseri martoriati avessero la salvezza, ovvero una fine definitiva.

Nella fase successiva di formazione stellare e planetaria queste riserve di energia sono state sfruttate dai pianeti così come sono conosciuti ora per costituire la propria realtà e la propria sfera di attività, sebbene (non colpevolmente) alle spese di uno dei più grossi abomini che la storia Galattica ricordi.

Chapter 10

Sistemi planetari

10.1 Un sistema come risorsa

Un sistema planetario è in grado di far la differenza nella questione che riguarda la capacità del Bene di trovare un equilibrio duraturo e una base di esistenza solida per recuperare alla vita quanto rimane dell'intero Universo. Infatti un sistema, qualsiasi sia il suo livello assoluto e il grado di sviluppo, è uno strumento affidabilissimo per quanto concerne la produzione di potenziale funzionale e la sua distribuzione, nei canali del maggior bisogno tra i corpi celesti. Qualcuno potrebbe definirlo come una Macchina per fare il Bene, dove con questa espressione si intende non l'aspetto umano del cambiare certe caratteristiche di realtà in favore di un prossimo non meglio indicato, ma bensì proprio il Bene assoluto che è appunto, nel primo stadio di evoluzione, la corretta espressione funzionale delle proprie caratteristiche fisiche e orbitali. Infatti, sebbene dal punto di vista fisico potrebbe sembrare diversamente, anche un sistema normale potrebbe nei fatti essere incapace di operare come sistema in senso stretto, se non nelle apparenze fisiche che sono quasi sempre soddisfatte tranne che per interventi esterni.

Alla scala del singolo pianeta, per la casistica interessante e la molteplicità degli aspetti di realtà che caratterizzano questo ambito, si apre un intero capitolo di esistente che verrà qui riassunto in pochi paragrafi: esso troverà poi adeguato respiro altrove. Un pianeta è da tutti i punti di vista un Universo, tranne che da quello fisico. Le discontinuità esistenti tra spazio interplanetario e pianeta sono tali da rendere l'esistente planetario qualcosa di a sè stante ed indipendente, ma non per questo isolato. Il Tutto universale, a

cui il pianeta ha accesso ad un grado proporzionato alla sua classe e maturità, si trova rappresentato in maniera esatta nella realtà planetaria, ma ad un scala, intensità e articolazione minore, pur preservando tutte le altre caratteristiche intatte. Un pianeta è inoltre una risorsa inestimabile da un punto di vista assoluto, per le sue capacità potenziali o attuali di ospitare vita (biologica e non) e fissare proprietà e ricchezze che non colte andrebbero irrimediabilmente perse.

Un pianeta può avere una complessità fisica che addirittura comprende la vita biologica, e pertanto le sue caratteristiche funzionali e mentali, duramente e costosamente conquistate, sono altrettanto grandi, in proporzione diretta. Altri pianeti senza vita biologica svolgono funzioni diversissime, dalla ritenzione alla veicolazione delle forze, alla comunicazione e alla discriminazione funzionale delle entità nel proprio raggio di azione.

Un pianeta della complessità più elevata dispone anche di una biosfera complessissima e non solamente dal punto di vista fisico. Se si considerano le grandi perturbazioni, i sistemi ciclonici o gli uragani di tipo terrestre, esse sono espressioni fisiche di un certo assetto planetario ma quasi nascondono l'esistenza, in situazioni ideali quasi mai raggiunta, di strutture e intelligenze insite in quelle stesse conformazioni e che svolgono un'attività di preparazione della realtà all'evento fisico, per ottenere il maggior guadagno funzionale possibile.

Analogamente, le catene montuose, i ghiacciai, le attività erosive dei fiumi, le correnti oceaniche, sono tutte strutture fisicamente comprensibili e funzionalmente molto più raramente operanti ma altrettanto comprensibili. Esse sottendono tutte allo stesso insieme di problemi che la Terra con la propria attività planetaria deve risolvere attraverso realtà funzionali che esistono, maturano e conseguono il compimento del proprio spettro d'azione, in parallelo a quelle fisiche che di più realistica hanno solo l'apparenza inconfutabile.

10.2 Esempi di sistemi planetari

A livello di sistema planetario il grado di complessità, basso a livello interstellare, raggiunge vette incalcolabili se si considera il singolo pianeta, che ha una storia a sè, anche se contribuisce in maniera unica e insostituibile all'azione comune. I prossimi esempi illustrano a grandi linee il tipo di diversificazione strategica dei membri di un sistema, la degradazione subita nel

tempo a causa di mostruosità ostili universali, e le possibilità seppur remote di recupero.

10.2.1 Sistema Solare

Il Sistema Solare è di classe A+, un esponente massimo di quello che un sistema può e non può fare, come potenzialità di azione, ampiezza di scopo dei propri obiettivi, e capacità di fare attivamente il Bene. Come nel caso di molti altri sistemi, e più che molti altri sistemi proprio per la sua natura eccezionale, la sua evoluzione nel susseguirsi di miliardi di anni è stata una lotta secondo per secondo contro ostilità di classe pseudo-stellare e di natura remota, ma a cui era esposto in maniera irrimediabile. Nonostante una straordinaria resistenza, guidata dalle attività Solari di schermo e di pianificazione, questi conflitti striscianti e insinuanti hanno quasi azzerato le capacità di tutto il Sistema, rendendolo come in uno stato di profondo sonno, non troppo dissimile dal coma, seppure reversibile. Un occhio tra tutti era ancora rimasto aperto nella forma di un minimo di libertà di azione, utile a reagire a occasioni e tempi eccezionalmente favorevoli.

Sole

La parte più eclatante dell'operato del Sole è il totale isolamento dallo spazio esterno, isolamento appositamente costituito nei millenni dalla stella del sistema primariamente come strumento di protezione. Ad un abitante della Terra, infatti, il cielo notturno è un tripudio di stelle scintillanti e nebulose misteriose, alle quali però questo manto protettivo ha sempre tolto tutta la distorsione attuale delle realtà Galattiche e Universali, visibili ma non percepibili per come esse veramente sono. Questo manto protettivo si spiega fisicamente con l'operato del vento solare che permea gli spazi interplanetari e intercetta traiettorie mortali di raggi provenienti dall'esterno, che quindi giungono come entità solamente fisiche e per questo fonte di minori preoccupazioni.

Nel corso dei milioni di anni l'attività della mente del Sole è cambiata moltissime volte, in risposta alle regioni diverse che il suo moto fisico di translazione attraverso la Galassia con tutto il Sistema gli faceva attraversare. Zone ricche di energia venivano convogliate a "nutrire" aspetti cruciali del funzionamento planetario; regioni negative venivano completamente isolate per non danneggiare ulteriormente i pianeti. La sua azione sul sistema,

oltre che di coordinazione del Sistema, di fatto per milioni di anni permanentemente ridotto ad un ingrannaggio inceppato, è quello di coordinazione dei pianeti e delle loro attività, seppur essi conservano da sempre la loro indipendenza funzionale.

Mercurio

Il primo pianeta dal Sole, nelle epoche ormai remotissime di guerre a larga scala (ovvero svolte senza l'ausilio di mezzi afferenti come le astronavi) ha avuto il destino di cadere in un isolamento repentino nei confronti degli altri membri del sistema, al punto tale che la propria attività è decaduta improvvisamente prima ancora che si potesse dire che un attacco finale fosse stato portato a termine. In realtà era stato completamente eiettato, nella sua forma originaria di agente sistemico, per le sua innata e principale capacità di istituire condotti di comunicazione in grado di fare da collante efficace alle attività di tutti i pianeti col Sole. Certamente si può immaginare come una struttura di comunicazione, quando viene totalmente isolata, di fatto risulta di aver incontrato la peggiore e la più malvagia delle fini possibili, ma non per questo la più strategicamente sconveniente, dal momento che era previsto nel Sistema una modalità di riserva per comunicare, appositamente disegnata da Mercurio stesso nel caso la sua presenza come agente fosse per qualsiasi ragione venuta a mancare.

Venere

Come è noto persino agli scienziati Terrestri a noi contemporanei, fisicamente il pianeta Venere è una mistura contorta di gas corrosivi e di rocce amorfe e instabili. Noi sappiamo che allo stesso modo è un nido perfettamente bilanciato e operativo, forse quasi ottimizzato, di male e corruzione, sul quale si sviluppano forme di morte che durante l'evoluzione del pianeta si stimavano capaci di schiacciare e sostituire quasi irrimediabilmente le forme di vita presenti nell'intero Sistema. Invece Venere stessa, umiliata, violentata e distrutta nelle sue aspirazioni di essere invece sorgente di vita persino biologica, si è opposta a questo disegno maligno imposto dall'esterno, da una lato promuovendo lo sviluppo perfetto di quel cancro, ma nel contempo intrappolando il tutto nella sua sfera localizzata per un tempo determinato, ma non infinito.

Terra

La gemma preziosa del Sistema Solare è l'unica ad ospitare vita biologica, un raggiungimento straordinario e ottenuto a costi sistemici di abissale entità. A tutti gli effetti è un sistema dalla popolazione umana mista, la quale è anche notevolmente inconscio a tutti i livelli sulla realtà esterna al Sistema. L'immaturità di questa situazione dipende in parte dal fatto che le forze propriamente terrestri non sono mai riuscite a contrastare efficacemente l'attività del nemico abitante sul pianeta, che continua a procedere su binari d'azione assurdi perchè nè incoerenti nè coerenti con i propri riferimenti assoluti, e che tendono a voler negare l'accesso a realtà appena più sofisticate, nel nostro caso, della fisicità. Non è raro vedere, in questo pianeta misto, le due opposte fazioni in lotta connettersi reciprocamente in modi complessi, apparentemente ignari della totale differenza delle due classi di esseri umani. La contrapposizione sussiste seppure quasi inconscia e sfalsata dall'opinione vigente, ma la dominazione dal punto di vista del potere è schiacciata dal nemico. Tecnicamente la Terra si trova nella cosiddetta "era delle aquile": sebbene si registri un certo sviluppo tecnologico, c'è ancora una connessione di significato della tecnologia con le forme di esistenza autotone e quindi di buona estrazione, ma la situazione è destinata a cambiare. La storia terrestre del nostro lato della barricata, ignota nei dettagli agli stessi terrestri almeno in modo conscio, è irta di difficoltà ed episodi dolorosi, ma a tutti gli effetti non si tratta di un pianeta perso.

Marte

Marte è la Santa Barbara, o fortino delle munizioni, del Sistema. Tutte le riserve di materiali pesanti militari (da un punto di vista mentale) sono stoccati nel pianeta e per centinaia di milioni di anni sono rimaste inaccessibili seppure non irrimediabilmente perse. E' un pianeta morto, biologicamente parlando, ma in realtà vivo, seppure non nel senso Terrestre del termine: ci sono sul pianeta forme di vita non biologica capaci di raddrizzare le sorti del sistema, se solo potessero essere mosse. A differenza di Venere, non è un crogiolo di morte e male, ma un deserto assoluto di vita: quanto è ironico il Male nel modo in cui colpisce e non colpisce.

Giove

Rappresentativo tra i giganti gassosi del Sistema, manca totalmente di vita in tutti i sensi del termine, ma rappresenta una potenza repressa capace di attivarsi ad ogni buona occasione, ma per milioni di anni non ci sono state occasioni di sorta. Giove è in grado di operare distinzioni nettissime e precisissime tra gli esseri, negativi e positivi, presenti nel Sistema come ospiti indesiderati o come padroni di casa, fornendo discrezionalità strategica al massimo grado. Il problema è che non può operare da solo, ma richiede tempo e volontà da almeno un terzo dei rimanenti corpi maggiori del Sistema per effettuare interventi. La sua inattività è dovuta ad una condizione impensabile, dal momento che non si prevedeva in origine un crollo di queste proporzioni di tutti i membri del sistema.

Saturno, Urano e Nettuno

Questi tre giganti gassosi hanno solo l'apparenza da dividere con il loro "cugino" Giove, dal momento che hanno caratteristiche funzionali completamente diverse. Il Sistema va pensato come disegnato per essere operativo in realtà di funzionamento estremamente differenti dalla disastrosa condizione recente. Per questo l'attività corrente di questi tre pianeti è disallineata dal loro operato potenziale, ma non per questo meno utile.

I tre pianeti sono baluardi dell'ultimo giorno, ovvero capaci di cambiare notevolmente il baricentro di un evento in corso o in fase di attuazione al punto tale da annullarne tutti gli effetti negativi. Senza di loro il ripetitivo bombardamento a cui il Sistema era esposto nei milioni di anni avrebbe fatto non solo danni, ma vittime. Infatti è assolutamente grandioso, anche per noi della Marina, che tutti gli elementi del Sistema, che siano pianeti, satelliti, o asteroidi, seppur quasi completamente azzerati nelle loro sfere di attività funzionale, nei fatti non sono mai stati disintegrati in modo irreversibile.

Colgo qui l'occasione di accennare ai corpi satellitari, citando l'esempio di Titano, satellite di Saturno, un pianetino di classe C, che sebbene sia meno funzionale di molti altri in attività che concernono pianificazione e attuazione di piani, costituisce una riserva inesauribile di risorse strutturali per Saturno e per tutto il Sistema: come una enorme nave cargo che attende solo di essere recuperata e usata per quello che venne disegnata. La presenza di idrocarburi sul pianeta non è una conseguenza, ma bensì un rafforzamento del fatto che Titano possa contare su correlati fisici di prim'ordine per svolgere la propria

funzione.

Plutone

Un mito terrestre lo vuole custode degli Inferi, e immaginarlo così per un pò non può far altro che bene. In realtà Plutone è un pianeta in costante ritardo (in senso umoristicamente immaginario) sulla sua orbita, ed è in grado di compensare le realtà negative a cui il Sistema è esposto regalando la propria temporalità orbitale estrema in modo da smussare tempi di attuazione di eventi che non hanno sufficiente carico temporale.

Immaginate che un raggio blu penetri lo schermo Solare e giunga su Venere privandola della propria iniziativa per un giorno. Ebbene, Plutone è disegnato per comprare quel giorno di sospensione con il proprio lavoro orbitale che è tra i più rigorosi in assoluto nel sistema. In condizioni ottimali, Plutone, essendo tra i membri più esterni del Sistema, svolge anche una immensa attività ai suoi confini esterni, selezionando strategie di trattamento degli elementi progressivamente introitati o espulsi, inclusi i corpi cometari.

10.2.2 Vesta

Il sistema di Vesta (da non confondere con l'omonimo pianetino del Sistema Solare) è di classe D-, ovvero è a tutti gli effetti un sistema disegnato con in mente una funzione di appoggio e di incubazione estremamente poco costosa di prodotti provenienti da sistemi dalla lungimiranza, profondità e forza enormemente più alte. Detto questo, non si intende che sia un sistema in sé inutile. Certo è però che allo stadio attuale delle cose, considerata la problematica situazione interstellare (sebbene recentemente migliorata), questa funzione di supporto è impossibilitata ad esistere essendo i collegamenti interstellari assolutamente precari, e anche essendo la sua stessa configurazione interplanetaria disastrosamente disallineata rispetto a questo obiettivo.

Più intuitivamente, il sistema Vestano è talmente semplificato e linearizzato che sembra quasi un sistema virtuale. Infatti, la struttura coerente delle cose rimane identica come altrove, ma la semplicità di costituzione e di mente planetaria la rende velocissima a produrre beni e a portare a termine al massimo grado con tempi e costi di sviluppo minimi. Dall'altro lato questo massimo grado è una minima frazione rispetto a quello raggiunto di base da molti altri sistemi più complessi. La sua funzione di supporto sta nel

realizzare con facilità compiti facili, senza le complicità che inevitabilmente intralcerrebbero un sistema di classe più elevata.

Durante la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, il sistema Vestano stava subendo una invasione in piena scala, seppure alle battute conclusive della fase creativa. La Marina, trovando il varco sistemico forzatamente aperto dal nemico, è riuscita a distruggere l'invasore, costituendo così uno dei pochissimi casi (tutti quasi contemporanei) di fine improvvisa di una Invasione.

Nel caso del sistema di Vesta procederemo solo alla descrizione del suo pianeta abitato come fosse un membro unico e rappresentativo di quel sistema.

Pianeta Vesta

In linea con le caratteristiche generali dell'intero sistema, il pianeta principale Vesta si è sviluppato per consentire ai propri abitanti di vedere chiaramente gli obiettivi di tutto l'Universo, senza per questo poterli mai raggiungere. In altre parole, gli abitanti conoscono completamente il disegno complessivo della realtà, del proprio futuro e delle cose da realizzare, anche se raggiungeranno un livello di sviluppo, in questi ambiti, pari solo a quello che possono intrinsecamente raggiungere (la limitazione è molto restrittiva). Non si tratta del caso in cui si intraveda un obiettivo e non lo si possa raggiungere e conseguire: piuttosto è un voler conservare in sé stessi una versione semplificata del tutto, che magari un giorno possa servire a qualcosa o a qualcuno (anche se fino ad adesso non se ne è mai verificata l'occasione).

Vesta è un pianeta misto, ma la contrapposizione tra le due opposte fazioni è riconosciuta e ha raggiunto da secoli un livello conscio ed esplicito: su un pianeta di questa classe è un conseguimento facile, mentre per un pianeta come la Terra è qualcosa di estremamente complesso, e ad oggi non è stato ancora raggiunto. Su Vesta si può vedere grandi confronti televisivi in mondovisione in cui le due fazioni si scontrano ferocemente, nettamente divisi in maniera quasi sportiva, a suon di accuse, rivendicazioni e superamenti ufficializzati di limiti e di prestazioni avversarie. Persino le città abitate e le regioni sono o dell'una o dell'altra parte, il tutto organizzato a livello civile senza necessità di guerra militare. Purtroppo la base comune che rende le due fazioni in una qualche cooperazione formale è costituita da un accordo, molto studiato e perfezionato, che rende di fatto difficile la nascita di movimenti emergenti capaci di rovesciare improvvisamente la situazione per l'una o l'altra parte. In realtà i Vestani affermano che è un modo molto più civile

e sofisticato di gestire le cose di quanto una convivenza inconscia possa fare su molti altri pianeti, sui quali è persino ammessa la commistione sotto il medesimo tetto domestico.

Vesta non si aspettava un'invasione in tempi brevi: si è trattato infatti di un caso di alto tradimento da parte del nemico locale, desideroso di eliminare l'altra parte di pianeta, oltre gli accordi e le decisioni già prese, senza danneggiare alcun contratto esistente e sfruttando il varco decisionale lasciato libero da entrambe le parti per poter siglare importanti accordi futuri. Se questo sembra troppo semplice o bambinesco, questo è in realtà solo tipicamente Vestano.

Chapter 11

Affrontare personalmente la vita in Marina

11.1 Proveniendo dalla Terra

Già in fase di introduzione abbiamo accennato a come sarà diversa la tua esperienza attuale e futura in Marina rispetto alla tua esistenza passata sulla Terra, che come quasi ogni cosa ha presentato aspetti positivi e negativi. In questa sezione puntualizzeremo un paio di aspetti che ti aiuteranno a ragionare, o magari anche farti una ragione, sulle differenze e sulle rare somiglianze.

Un primo aspetto da considerare riguardo la propria vita terrestre è la totale mancanza di riferimenti assoluti di tipo esistenziale, al punto che i cosiddetti valori o strutture cardine di riferimento debbano essere sviluppati integralmente in proprio, con enorme dispendio di risorse sottratte ad altri aspetti della propria vita sul pianeta. Alternativamente occorre fare propri quei riferimenti che sono molto spesso contraddittori, o di fatto malcelate commistioni di comodo con orientamenti estranei ed ostili, nonostante la loro apparenza pulita con un'aura di ulteriore indiscutibilità. In Marina, invece, i cardini orientativi della tua esistenza, qualsiasi siano quelli che valorizzano e guidano la tua azione, sono e saranno sempre chiari, così come saranno essi stessi migliorabili nel tuo momento di incontrarli. Tuttavia scoprirai che le direttive assolute del Bene, così come le vediamo noi in Marina, risolveranno la tua ricerca di verità per qualche decina di migliaia di anni, fino alla tua ennesima maturazione.

Inoltre (e non è strettamente il tuo caso come proveniente dalla Terra) il fatto che le proprie sorti dopo la morte siano totalmente in balia della situazione contingente del pianeta rende l'esistenza planetaria spesso un rischio neanche tanto calcolato, che si corre solamente per gli enormi vantaggi offerte dalle grandiose opportunità di maturazione che un pianeta come la Terra offre. In Marina, entro certi limiti invalicabili, esistere senza enormi discontinuità di esperienza paragonabili ad una morte planetaria non è un problema, persino aggiungendo protezione ed estrema cura a se stessi. Il problema invece diventa proprio l'assenza di discontinuità, che rende il tutto un velocissimo fluire dall'essenza ancora più incoglibile di qualche sfuggevole e positiva esperienza terrena. Tutti questi aspetti vanno visti come un privilegio anche nelle limitazioni delle realtà che sottendono, dato che va ben tenuto in mente che lo standard universale, all'opposto, vede solo continuità di sofferenza.

11.2 La dotazione di servizio

Nella tua fase iniziale di addestramento, a seconda che tu debba diventare un tecnico di strumentazione, un pilota o un analista decisionale, ti verranno assegnati problemi da risolvere in ambienti simulativi, ma tuttavia ancora estremamente attinenti alla tua futura collocazione, e anche aventi una certa trazione sulle realtà effettive di riferimento. Ad esempio si è registrato una volta un caso in cui un passaggio cruciale della analisi di un raggio blu di tipo superfluo proveniente da una stella-faro fu risolto grazie alla ripetuta risoluzione dell'analisi d'onda svolta da un Allievo come te usando un simulatore. In altre parole, il realismo e la soddisfazione saranno ad alto livello, per ottenere da te le migliori prestazioni.

Noterai nella tua cabina della stazione orbitale che ti ospiterà nei primi tempi la presenza di un computer di classe Meta. A parte funzionare come una passiva stazione di trasmissione di record visivi, fonici o testuali (o le tre cose insieme), è in grado di avanzare proposte decisionali sui tuoi problemi talmente ardite che potrai una sera ritornare meditabondo nella tua cabina e scoprire tutti i tuoi problemi risolti.

In realtà il metacomputer opera su un sostrato reale che è in contatto con quello dei tuoi pensieri, e permette di svolgere mansioni di gestione e ripulitura sugli aspetti più controversi del tuo apprendimento. Certamente potrai regolarlo secondo le tue necessità, ma è anche in grado di adattarsi

alla situazione in corso. Dovrai fare molta attenzione con questa classe di computer perchè a differenza dei cugini planetari non-Meta, si tratta di strumenti aperti e enormemente utili soprattutto al di là di ciò che un computer tradizionale terrestre è normalmente assegnato a fare.

Come avrai notato, non forniamo mappe stellari in allegato alla Introduzione perchè proprio non avrebbe senso possederle: chi vorrebbe portarsi una copia di questa parte di Galassia in cabina, proprio considerando la condizione disperata dei suoi abitanti? Più seriamente, il tuo accesso a tutti i record, le mappe e i documenti è costantemente regolato (sebbene non sia filtrato e vengano forniti sempre gli originali), nel senso che non dovrai preoccuparti di non esporti eccessivamente alla realtà dei fatti, almeno non tanto quanto ti causerebbe una brutta notte insonne. Il sonno, infatti, rimane una necessità insostituibile per un essere umano anche negli stadi tecnologici più avanzati (il sogno poi è una connessione dimensionale necessaria perchè l'essere umano possa mentalmente sopravvivere, proprio per il design dei nostri corpi).

11.3 Organizzazione delle attività

Non pensare al tuo ingresso in Marina come all'accettare un lavoro nel senso terrestre del termine, con tutti i suoi vincoli di tempo, attività e comportamento. Non offriamo infatti esclusivamente ruoli precisi e delimitati, come potrebbero essere quasi solamente quelli a bordo di navi o stazioni orbitali. Quei compiti richiedono infatti una dedizione e una esperienza tali che per un certo periodo non dovrai preoccuparti di meritarti. La realtà della Marina è altresì multiforme, dinamica e obbiettivamente interessante in tutti gli ambiti di operazione.

Una volta "iniziato" (e questo volume è a tutti gli effetti una sorta di iniziazione - ma non prenderci troppo sul serio su questo, ben altri sono i fatti inizianti), entrerai in una sfera di attività a dir poco entusiasmante. Essa è sì fatta da addestramento disciplinato, ma anche dal tuo accesso a miriadi di missioni diverse che ti esporranno a centinaia di realtà planetarie, prima in modalità informativa e col tempo direttamente attiva. Potrai inoltre dedicarti a tutto ciò che vorrai o riterrai opportuno, usufruendo del sistema di monitoraggio della Marina che dispensa oculatamente promozioni e bonus in base ai livelli raggiunti e alle realtà risolte.

Una missione tipo può essere quella di studio dettagliato di qualche realtà

planetaria remota in fase di recupero. Le postazioni al simulatore ti consentiranno di intraprendere esplorazioni assistite che infine verranno a comporre un documento di analisi finale. Quel documento potrebbe riuscire a risolvere di fatto quell'aspetto di realtà nel momento stesso in cui una sonda compirà il lavoro informata dalla tua analisi, che avrà la possibilità di aumentare la comprensione del problema di pochi ma vitali punti percentuale.

11.4 Sviluppo personale nel tempo

Raggiungendo un ulteriore livello di dettaglio sul processo di remunerazione usato dalla Marina per premiare le tue prestazioni, tale processo ci vede capaci di promozioni, incapaci di degradazioni ed estremamente interessati nella tua crescita personale, e quindi nella crescita delle nostre risorse umane. Queste ultime costituiscono una vera e propria spezia attiva fondamentale e quasi introvabile nell'Universo, e dipendono strettamente dal tuo operato e da quelli come te.

I risultati di una missione di qualsiasi tipo vengono assegnati ad una scala di importanza strategica che va da 1 a 10, organizzata esponenzialmente, ovvero il Livello 3 è 100 volte più ingente del Livello 1. Per i primi anni ti troverai sommerso da centinaia di elementi di Livello 1, qualcuno Livello 2 e magari uno di Livello 3, che ti potrebbe motivare in molti anni a venire. Un livello 9 determina un cambio epocale che coinvolge l'Universo a larga scala e fa direttamente capo alla intera struttura della Marina.

Analogamente, esiste una scala da 1 a 10 (sempre esponenziale) per classificare le tue raggiunte abilità ed esperienze mentali e la profondità del tuo impatto personale sulla realtà. La crescita in questa scala ti rende un membro navigato della comunità umana di Marina, in grado di affrontare direttamente realtà di livello più alto rispetto all'attuale. A seconda del tuo operato mentale, in tutte le sfere di esperienza, riuscirai a garantirti un regime di crescita adeguato. E' fondamentale notare come esistano momenti di passaggio di stadio generale o di livello di attività mentale. Ad esempio, passando uno stadio di livello 2, si ha la garanzia di aver assolto tutti gli obiettivi a quel livello e inferiori, che diviene a tutti gli effetti conquistato come nuova posizione base, non più conflittuale e senza necessità di una produzione mentale continuata.

Crescere personalmente e nelle proprie realizzazioni in Marina è un modo buono per svolgere appieno un ruolo nella nostra realtà Universale. E' auspi-

cabile che tu trovi motivo non solo di crescere come persona e come membro di Marina, ma anche di far crescere la Marina stessa nella sua totalità, perchè essa costituirà una tua garanzia di continuità nelle ere future.

Chapter 12

Conclusioni

Con la lettura di questa Introduzione hai dato un breve sguardo alle forze e alle tematiche che incontrerai durante la tua permanenza in forza alla Marina Interstellare. Le tue fonti saranno integrate, col tempo, con lo sterminato database di record testuali, visuali e fonici a tua disposizione. La Introduzione ha avuto il compito di darti la giusta introduzione e il giusto taglio conoscitivo all'immensità dei problemi esistenti nella nostra area d'azione, e del minuscolo ma fondamentale contributo che tu ci fornirai a favore della loro risoluzione. In altre parole, potrai sì leggere molti altri documenti più dettagliati, profondi e specifici alle tue mansioni, ma il mezzo che ti ha portato alla coscienza dei fatti dell'Universo e di te stesso come Allievo di Marina, ben al di là dell'ottica planetaria da cui provieni, sarà lo stesso che ti sosterrà se le cose sembreranno quadrare in modo diverso, magari così ostile da non essere più sopportabile dal tuo animo umano.

In fondo, anche se non apparirebbe in questo modo a un'occhiata di parte e tendenziosamente disattenta, la Marina non ti propone di diventare un'efficiente macchina da guerra per estirpare un male da noi definito secondo i nostri interessi o assolutamente subordinato all'evidenza della realtà in cui siamo tutti immersi. Piuttosto, abbiamo cercato di dirti che la coalizione delle tue notevoli forze personali con le nostre forze, accumulate in lunghissimi periodi di martirio e di realizzazione del dovere del bene, è un fatto spontaneo e non forzato, di chi vuole respingere l'idea di un Universo dominato dal male, chiaramente e primariamente inteso come nostra fine come entità coscienti e agenti, e come nostro orribile inizio come subordinazione ad esso nella morte e nel dolore senza fine.

I recenti sviluppi delle vicende galattiche (nota come raramente abbiamo

potuto indicare l'avvenuta risoluzione di problemi a questa larghissima scala) ci rincuorano nel senso che, dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale, non abbiamo più l'atroce assillo delle invasioni planetarie sui pianeti da noi flebilmente protetti, e della pressione che sembrava ormai definitiva a infrangere i nostri confini. Piuttosto, ora vediamo un varco possibile per un grandissimo lavoro di riattivazione, recupero e rinascita, nella pace del bene trionfante, delle risorse così tremendamente maltrattate e umiliate del nostro Universo, quasi si trattasse di comunicare il messaggio di salvezza scaturito da quella battaglia a tutta la nostra Galassia e quindi al nostro Universo.

Non sarà pertanto strano, anzichè mandarti di pattuglia su una rotta conosciuta ma instabile, nella speranza dell'avverarsi di un caso di intercettamento vantaggioso ma remoto, mandarti invece a coordinare l'attività di sonde robotiche capaci di riattivare da zero un sistema planetario dimenticato ma ancora capace di realizzare buone cose per noi tutti. E' con immensa soddisfazione che mi sento di annunciarti che siamo di fatto passati alla fase ricostruttiva della nostra epoca, dopo una guerra che non sembrava avere mai fine nè forma comprensibile. Sul profitto potenzialmente illimitato di questa nuova fase, e sulla sua risoluzione positiva nei millenni a venire, brillerà per sempre la Marina Intestellare e lo spirito di chi l'ha sostenuta con immani sforzi, fin dagli anni dei bui insuccessi e nei più grandi conseguimenti.

Certamente, sebbene dal lato interstellare a larga scala la situazione è come descritta sopra, nell'interno dei sistemi planetari la partita è ancora apertissima, quando poco tempo fa sembrava addirittura chiusa a nostro sfavore. Come avrai potuto derivare dalle descrizioni dei sistemi misti, il male è penetrato in tutti i sistemi planetari conosciuti, sebbene non potesse portare con sè il proprio braccio armato, che noi comunque abbiamo ormai demolito. Questi sistemi misti, irraggiungibili militarmente senza violare irrimediabilmente le condizioni di isolamento planetario dati da miliardi di anni di evoluzione, ancora ospitano entità e intenzioni maligne che poco hanno di diverso dalle loro controparti interstellari. Il fronte si sposta quindi nel tentativo di porre fine a quelle realtà eufemisticamente chiamate miste ma che in realtà vedono il predominio quasi incontrastato del male, così come definito sopra.

La forma delle cose a venire è ancora incerta, ma la tua nuova esistenza come Allievo della Marina Interstellare non andrà vanificata dal girar della fortuna. Noi amiamo realtà solide e benevole per tutti gli esseri che parteggiano per il bene, cioè noi: non in quanto Marina, ma in quanto persone umane che sono anche capaci di superare i formalismi per intendersi senza più in-

comprensioni. Infatti, il cielo in Marina è sgombro di dubbi, a differenza del crogiuolo di confusione di molti sistemi planetari. Che questa chiarezza e questa professionale inclinazione al Bene parta da te, passi per la Marina, e raggiunga gli angoli più reconditi dell'Universo.

Complimenti Allievo, da oggi vigila su te stesso come noi vigiliamo su di te, e cerca di comprendere più che di capire, e di fare più che di agire. Non è solo gloria che ti offriamo, ma realtà gloriosa per tutti, a partire da quelli che non ce l'hanno fatta come te a raggiungere le vette di comprensione di sé e dei propri obiettivi. In molti contano da oggi su di te, e non soltanto noi, ma milioni di esseri in attesa di una sorte appena migliore.

Chapter 13

Appendice 1: Armamenti

Gran parte degli armamenti sviluppati e costruiti dai laboratori della Marina sono di fatto inutilizzabili, almeno oggi. Infatti negli ultimi 50.000 anni c'è stata più esigenza di affrontare, o meglio schivare, enormi masse di forze interstellari nemiche, piuttosto che di intervenire in scenari più combattuti e soprattutto più misti nei quali l'invenzione precisa, l'arma esatta, il cannone della giusta potenza, potesse dare un vantaggio tattico maggiore. Comunque sia, ti forniamo una panoramica esemplificativa delle nostre risorse armate interstellari e interplanetarie, che speriamo ti conforti nell'ordine di grandezza delle nostre potenzialità così poco espresse.

Incrociatore Classe Alfa Per migliaia di anni è stato l'unico tipo di Incrociatore in dotazione della Marina Interstellare, coprendo in eccesso le funzioni degli Incrociatori a basso tonnellaggio, e in difetto quelle delle navi ad alto tonnellaggio. Tutti e tre i tipi erano stati sviluppati e costruiti ma la diversità di mezzo dava un vantaggio troppo lieve per costituire credibili discriminanti tattiche. La stazza, di un milione di tonnellate, è, per contrasto, da un millesimo a un centomillesimo della massa delle navi stellari nemiche (quando costituivano una minaccia, si intende). Il volume di fuoco, invece, è pari se non superiore a quello nemico, mentre la potenza, è solamente da un quarto a un tredicesimo rispetto a quelle nemiche. Comunque solo degli stolti, come sono in effetti i nostri nemici, possono considerare la potenza come caratteristica primaria: se un randello basta ed è anche agile, una enorme clava di carbonio serve solo a rompere stupidamente cose utili.

Gli Incrociatori di Classe Alfa sono armati in modo determinante, più che con armamenti energetici (che sono meno utili di come possa sembrare negli

scenari contemporanei), da armamenti fisici, o più precisamente balistici, un analogo delle vere e proprie palle di cannone o bordate di ferraglia, che solo apparentemente sono soluzioni d'arma oggi obsolete (anzi, è vero l'opposto). Le baie a movimentazione rapida con cui l'incrociatore è equipaggiato sono in grado di sganciare mille proiettili o missili fisici al secondo con testate fino a 100 Gigatoni ciascuno. Ciascun proiettile, con accelerazioni di 1000 g lungo archi elettromagnetici appositamente creati in fase di puntamento e facilitanti la velocità sulla traiettoria, può detonare da 5 a 12 navi nemiche ciascuno ancora prima che venga aggiornata la variabile tempo del sistema planetario o del contesto interstellare della battaglia. Questa possibilità, da sempre costantemente repressa per non svelare l'entità e la forma del nostro potere di reazione nei millenni dell'assedio, è stata ampiamente esplorata e portata a termine durante la Battaglia del Vantaggio Dimensionale.

Incursore Totale Questo mezzo, seppure di grande successo quando appariva nelle narrazioni di battaglie mitologiche a lungo dimenticate, non è mai stata usata in un combattimento effettivo se non sperimentale. Ha una capacità militare poderosissima e costituisce una delle più efficaci punte d'assalto disponibili alla Marina, ma rimaste tra le preziose riserve strategiche. Il principio seguito dal mezzo è lo sfruttare a proprio vantaggio le condizioni gravemente sfavorevoli di massima esposizione al fuoco potenziale o effettivo nemico. Questa nave, relativamente piuttosto piccola, dispone di una bocca da fuoco indipendente in ogni direzione, ovvero di un cannone energetico o balistico per ogni grado angolare nella sfera di azione della nave. In uno scenario di altissima densità di navi nemiche disposte tutte attorno, questa nave può materializzarsi non vista e scaricare quantità enormi di proiettili in tutte le direzioni annullando così il nemico, che tra le altre cose ha il problema di puntare senza interferire con l'azione di fuoco degli alleati. La nomea mitologica deriva dalla capacità potenziale della nave di ribaltare condizioni estremamente ostili tramite uno "sparare a chiunque si muove o stia fermo" senza badare alle minacce a cui coraggiosamente si espone (ma in fondo a chi verrebbe in mente di sparare quando una micidiale bocca di sfuoco è sempre mirata su di te?).

Missilistica Land-Tau-Land Questa categoria di missili è utilissima in scenari di guerra all'interno di sistemi planetari contesi (più o meno apertamente). Si innestano su strutture asteroidali erratiche o orbitali e per-

mettono di collegare l'attività del missile alle proprietà fisiche dell'oggetto planetario. Tramite delicatissimi cuscinetti a sfere, i Land-Tau-Land sono in grado di regolare l'assetto d'attacco facendo ruotare con sé anche l'asse dell'asteroide. In questo modo il missile è in grado di sfruttare le proprietà della massa dell'asteroide per puntamenti precisissimi. Inoltre, il missile assorbe dall'asteroide un grado notevolissimo di influenzabilità dell'obiettivo (il più delle volte localizzato su un pianeta del sistema), nel senso che l'impatto previsto, oltre che ad essere fisicamente perfetto, riesce a intaccare proprietà funzionali dell'obiettivo sul pianeta. Oltre a subire il danno, il nemico subisce anche la beffa, che il più delle volte significa anche guadagnare qualche preziosissimo secondo tattico per far partire l'attacco successivo, sapendo di colpire bene ancora una volta.

Catene di decine di Land-Tau-Land sono in grado di abbattere le barriere strategiche di un pianeta e di demolire le strutture chiave in locazioni superficiali senza possibilità che l'effetto complessivo sia reversibile. I Land-Tau-Land non sono mai "caduti", nel senso che durante le operazioni non hanno mai fallito l'obiettivo generale da loro ricercato. Non solo, ma i Land-Tau-Land sono garanzia statistica di riuscita di una intera campagna planetaria. La loro ideazione risale agli esperimenti in un sistema di estrazioni minerarie che volevano attribuire importanza strategica a innocui corpi asteroidali proprio quando le notizie più atroci venivano da campi di battaglia distanti. Alla fine questo sistema minerario è caduto con una mini-invasione che non ha lasciato traccia di vita come la conosciamo noi.

Planetary Tank In condizioni di estremo svantaggio tattico su un pianeta completamente colonizzato dal nemico, e profondamente integrato col contesto planetario, come possibile via di uscita esiste un mezzo che potrebbe anch'esso essere definito mitologico, dal momento che è stato usato poco come molti altri a disposizione della Marina ma, si narra, sempre con estremo successo. Il Planetary Tank viene scaricato, singolo o in coppia a un gemello, in un area disabitata del pianetino di medie dimensioni. Una volta attivatosi, in modo totalmente automatico, si dirige in direzione delle strutture nemiche (per semplificare immaginiamo che sia un pianetino maturo e ricoperto di placche di metallo) e colpisce con ripetute cannonate a implosione gli obiettivi superficiali avanzando non in linea retta ma spezzata, sempre a 45 gradi dall'ortogonale del suo passaggio tra le strutture nemiche, colpendo sempre ad un certo angolo pur non disponendo di torretta, e quindi

svoltando integralmente. La particolarità sta nel fatto che quando il sistema di bordo capisce il sincronismo tra direzione di avanzamento e obiettivi in vista, diventa imbattibile, superando enormemente le riserve di reattività e il vantaggio di puntamento delle difese nemiche. A questi livelli infatti non è più una guerra puramente meccanica e di abilità di chi vede e spara prima, ma un confronto tecnologico che in questo caso viene vinto dal mezzo a tutti gli effetti migliore. Quelle torrette nemiche vengono annullate come minaccia, e subito distrutte. Un qualsiasi altro tank sarebbe in pochi minuti sopraffatto dal fuoco nemico incrociato.

Baluardi alleati I baluardi sono strutture capaci di dare vantaggi temporali in un determinato teatro di operazioni proprio quando temporeggiare fino all'intervento di forze amiche è una soluzione strategica necessaria. I baluardi non sono navi automatiche superaccessoriate. Al contrario sono come asteroidi disarmati e immersi nel "fluido" interstellare ostile, e capaci solamente di difendersi (seppur non con armi attive) e difendere lo spazio ad essi circostante. Alcune funzioni più avanzate possono essere il loro intervento sulla percorribilità degli spazi in cui giacciono; ma questo può essere una osservazione fuorviante dato che, per definizione, il baluardo non fa niente tranne esistere ed eventualmente difendersi. Quello che rende un baluardo sommariamente utile è la sua capacità di rendere altrettanto inattivo chiunque sia in contatto con esso e sia incapace di sovrastarlo in maniera strategica, in un forma di superiorità strettamente legata alla quintessenza della capacità militare. Un baluardo non può essere facilmente abbattuto perchè è una specie di presenza oscura vagamente localizzata e localizzabile, capace di negare con la propria influenza intere regioni decisionali d'accesso. Lo si può ovviare, come detto, strategicamente, ovvero mostrandosi capaci di sobbarcarsi nella propria azione anche quella fonte di rumore e disturbo nella purezza delle potenzialità intoccate d'azione. Ci sono anche baluardi previsti per colpire militarmente, ma nella strategia della Marina hanno sempre avuto un posto cadetto, forse immeritatamente (non continuiamo oltre per non svelare la loro collocazione tattica e strategica, comune con quella delle sonde offensive di fatto ancora non viste in teatri di guerra). I baluardi rilasciati a milioni negli spazi interni dopo la Battaglia del Vantaggio Dimensionale erano della prima tipologia, ma in una visione miniaturizzata che potesse servire solamente a rallentare gli spazi fisici finchè fossero resistiti al più probabile (in quel caso) fuoco nemico, possibilmente abbastanza a lungo da consentire un

nostro intervento con equipaggio.

Baluardi nemici I baluardi nemici di dimensioni lunari distrutti durante l'avanzata dopo la Battaglia, non sono buone invenzioni, ma bensì invenzioni potenti e fortunate per il semplice fatto che in condizioni di realtà minimamente diverse si sarebbero autodistrutti col tempo. Infatti quei baluardi erano come delle resistenze elettriche che toglievano potenziale spaziale alle aree coperte dal loro raggio (potenzialmente semi-Galattico). Sicuramente rappresentavano una soluzione efficace allo scopo di aver le retroguardie coperte senza che quel lavoro venisse svolto dalle navi. In realtà bastava un solo evento irregolare, come ad esempio l'attraversamento di quegli spazi da parte di una loro nave, che il sovraccarico le avrebbe rese inservibili per un poco. Di fatto le navi nemiche erano sempre avanti per infilarsi nei sistemi da invadere, e la Marina non poteva sfruttare appieno l'eventuale occasione buona, se non dal punto di vista delle informazioni ottenute.