

HERCULES



Le Creative Commons Public Licenses (CCPL) sono dei contratti di licenza fra i titolari dei diritti di un'opera coperta dal diritto d'autore e i fruitori della stessa. Rilasciando un'opera sotto Creative Commons Public Licenses i titolari dei diritti rinunciano ad alcuni di questi in favore dei fruitori allo scopo di favorire la diffusione della loro opera e la circolazione delle idee in essa contenute.

AVVERTENZA: a causa della non indifferente complessità della materia giuridica coperta dalle Creative Commons Public Licenses (CCPL) si invitano i lettori a non basarsi in alcun modo su quanto scritto nel presente documento che potrebbe contenere errori, inesattezze o non essere aggiornato, ma a prendere visione direttamente dei contratti di licenza aggiornati e delle indicazioni fornite sul sito www.creativecommons.it. L'autore del presente testo e i gestori del sito in cui è ospitato non potranno essere ritenuti responsabili per eventuali danni, di qualsiasi genere o natura, causati al lettore o terze parti, derivanti dal ricorso ai contratti Creative Commons Public Licenses (CCPL); anche il danno fosse la conseguenza di errori o imprecisioni contenute nel presente testo.

Eccetto dove diversamente specificato, i contenuti di questo libro sono rilasciati sotto Licenza Creative Commons Attribuzione 3.0.

Note legali per l'utente finale:

Questo libro è opera di pura fantasia, potrebbe contenere informazioni incomplete e inesatte al riguardo di avvenimenti basati su storie realmente accadute, e' stato scritto con l'ausilio di mezzi elettronici, usando informazioni reperite su Internet e quindi modificate per creare un racconto di avventura per attirare l'attenzione dei lettori sugli effetti della società moderna in cui viviamo, pertanto, essendo un testo di pura fantasia, ogni riferimento a fatti e/o personaggi realmente esistenti o esistiti in passato, è puramente accidentale e non voluto espressamente dall'autore di questo racconto per scopi pubblicitari e/o di diffamazione verso siti web istituzionali, governativi e persone diverse citati nel libro stesso.

“HERCULES”

Proprietà letteraria riservata 1984-2012

Autore: Enrico De Cecco



HERCULES

La nave esplorativa Comae Berenicis scivolava nel silenzio del cosmo, l'impero terrestre si trovava di fronte ad una guerra galattica per la quale nessun essere umano o unita' sintetica geneticamente modificata, avrebbe potuto avere scampo.

Erano tempi molto duri, il traffico di schiavi Zakrin, aveva aperto una breccia nei confini dell'impero terrestre, portando i nemici Argast nel cuore stesso dell'impero, facendolo cadere un pezzo alla volta.

La minaccia continua e le continue imboscate alle navi da trasporto imperiali, avevano creato uno stato di fragilita' nella popolazione umana distribuita in tutta la galassia.

Il comandante Xylbe ordino' di controllare i supporti vitali e i sistemi di difesa.

Il trasporto a lei affidato, era di vitale importanza per la sopravvivenza dell'impero, ma avrebbe anche messo fine alla guerra stessa.

Yanix Xylbe, 18 anni, il piu' giovane comandante donna della flotta imperiale terrestre, aveva sulle spalle il destino dell'intero universo conosciuto.

Era entrata in accademia a 15 anni, nei due anni successivi, aveva preso il brevetto di volo intergalattico e partecipato a numerosi combattimenti contro gli incursori Argast in molti sistemi stellari appartenenti all'impero terrestre.

Prima del compimento del suo diciottesimo compleanno, la sua unita' da combattimento era stata gravemente colpita, e Yanix aveva riportato mutilazioni in molte parti del corpo.

Fu' cosi' che venne prima ricostruita e poi riassegnata alle unita' da trasporto intergalattiche.

Le strumentazioni automatiche della nave si stavano preparando ad eseguire un salto a curvatura spazio-temporale, la nave doveva consegnare il suo prezioso carico prima dell'arrivo degli Argast.

Erano solo in due i passeggeri, il comandante Xylbe e il carico che trasportava.

Yanix controllo' ancora una volta il suo prezioso passeggero, un Hacker mutante che aveva violato i sistemi di comunicazione degli Argast, ritenuti inviolabili dai piu' grandi scienziati dell'impero terrestre.

Klab Rekh, un Hacker mutante, originario di uno sperduto pianeta ai confini dell'impero terrestre, era l'ultima carta che la Terra poteva giocare in questa guerra galattica che durava ormai da piu' di 300 anni.

I miliardi di vite perse tra le due fazioni in guerra, non avevano portato a nessuna tregua, tutti i tentativi per ristabilire la pace nell'universo erano miseramente falliti.

La nave era diretta nella costellazione di Ercole, per fermare in modo definitivo gli aggressori Argast.

Yanix ordino' il salto a curvatura, e mentre la nave diventava energia, un pensiero volo' dritto alla mente telepatica di Klab.

Un anno prima, mentre Yanix combatteva gli Argast ai confini dell'impero, fu' abbattuta su Krah, il pianeta natale di Klab, fu' proprio klab a trovarla e a salvarle la vita, furono convocati i migliori dottori Hacker del pianeta, che con le loro modifiche e le loro creazioni, permisero a Yanix di sopravvivere e di poter tornare in servizio.

Lei, un'umana cyborg, lui, un hacker mutante, si erano giurati eterno amore in una semplice cerimonia prima della partenza dal pianeta della Comae Berenicis. Per salvare l'impero e riportare la pace nella galassia, esisteva un solo modo, distruggere la stella sacra agli Argast da cui traevano la loro energia. Solo allora si sarebbero arresi, e l'universo avrebbe ritrovato la pace.

Questa missione, era stata assegnata loro dal consiglio di guerra dell'impero, Klab doveva distruggere la fonte di energia degli Argast mentre Yanix avrebbe dovuto proteggere in questo ultimo e disperato tentativo le colonie esterne dalle incursioni degli Argast.

A 240 anni luce dalla Terra, l'energia della nave ritorno' materia, la Comae Berenicis aveva mutato la sua configurazione da trasporto a nave da guerra e sotto la luce di una gigante rossa si sarebbe deciso il destino di milioni di civiltà aliene diverse.

Klab attivo' la rete molecolare, puntando il bersaglio.

Alfa Herculis, una supergigante rossa, con un diametro di 600 volte il nostro Sole, stava per essere distrutta dagli impulsi contrapposti nucleari provenienti dai macchinari di Klab.

Gli Argast risposero al fuoco di copertura su Klab, la Comae Berenicis si trasforma' in una palla di fuoco nucleare, mentre Yanix raggiungeva Klab con il modulo di salvataggio.

Un pensiero raggiunse la mente di Yanix: "Sono troppo lontano, non riesco ad innescare il processo di implosione della stella...".

"Klab, dobbiamo portarci nel campo gravitazionale interno della stella..."

Con le lacrime agli occhi, Yanix aggancio' il modulo di Klab, e mentre una delle navi Argast faceva fuoco, un lampo di luce si levò da Alfa Herculis cancellando per sempre la più grande minaccia mai esistita per l'impero terrestre.

La guerra era finalmente finita, e la pace sarebbe tornata a regnare per sempre, per merito dell'amore di due ragazzi che donarono le loro vite per la salvezza dell'universo.

“HERCULES”

Proprietà letteraria riservata 1984-2012

Autore: Enrico De Cecco

