

ROUND 10 – Exodus

Infermeria.

Mi risveglio di soprassalto in una stanza che pare essere un infermeria... un po' datata come macchinari, ma pur sempre un infermeria. La schiena e la testa mi fanno un gran male, ma piano piano le cose stanno diventando chiare.

Mi giro sul lettino e vedo, nel lettino accanto a me, Pel che pare svenuta. Cerco di attirare la sua attenzione sfiorandole la mano. Lei si gira e mi guarda con occhi pieni di riconoscenza. Io le chiedo cosa è successo e lei mi dice che il colpo che ho preso alla schiena era in realtà diretto a lei perché rallentava troppo il gruppo. Con la coda dell'occhio vedo arrivare un cardassiano che ci ordina di alzarci e di dichiarare le nostre abilità.

Scattiamo in piedi (nonostante i dolori) e Pel dice subito che la sua specialità sono gli esperimenti di chimica! A me viene da sorridere pensando all'esplosione nel laboratorio nel mio universo, ma mi trattengo per evitare ulteriori torture.

Io dichiaro di essere esperto di informatica... e il cardassiano mi guarda dubbioso, ma dice: "vedremo subito se avete detto la verità... adesso vi accompagno ai rispettivi laboratori e, se non sarete capaci come dite finirete a costruire le navi dell'Alleanza!". Il ghigno della sua faccia ci fa capire che costruire le navi deve essere peggio di quello che abbiamo subito fino ad ora.

Mentre ci scorta per i corridoi dell'accademia vedo una foto mal ridotta di James T. Kirk... mentre sulla parete c'è una gigantografia di Gul Dukat!

Vedo che a Pel fa lo stesso effetto che fa a me, ma entrambi ci asteniamo dal fare commenti.

Al lavoro.

Lasciamo Pel al laboratorio di chimica e ci dirigiamo a quello di informatica. Una volta arrivato il cardassiano mi consegna ad una klingon che ha una faccia molto conosciuta. È B'twin! Una volta che B'twin mi ha preso in consegna il cardassiano se ne va.

Mi verrebbe spontaneo salutarla amichevolmente, ma sapendo che i klingon sono parte dell'alleanza chiedo soltanto: "Qual è il mio compito?".

Lei grugnisce: "semplicemente fare in modo che i sistemi informatici del campo non si guastino... ma nonostante tutti gli sforzi che potrai fare si guasteranno... dovrai quindi essere molto rapido a ripararli!"

La cosa non mi fa per niente piacere, ma mi metto subito a smanettare sui quei computer che hanno un'aria un po' malandata.

Lavoro per una buona mezz'ora in perfetto silenzio, ma ad un certo punto è lei che mi si avvicina e mi dice: "Allora Shuman come va?"

Io rimango sbalordito perché sono sicuro di non essermi presentato!

Ma lei continua: "come stai? Dalla posizione che tieni direi che hanno usato uno dei loro bastoni su di te!"

Io non ho ancora capito cosa c'è sotto e quindi rispondo semplicemente: "Sì, in effetti rallentavo troppo la fila e quindi ho "provato" i loro bastoni!" mentre continuo a lavorare.

Lei mi dice che a fine turno, cioè tra sei ore, passerà in infermeria a farsi dare qualcosa per farmi stare meglio.

Io ringrazio educatamente, ma continuo a tenere fisso il viso sui monitor... finché lei mi dice: "ma allora non sai più godere della compagnia di un'amica?"

La parola "Amica" mi arriva all'orecchio come un tuono... una parola che in questo universo e detta da una che dovrebbe essere una nemica ha un effetto strabiliante tanto da farmi rizzare involontariamente le antenne! In questo momento mi sembra di essere tornato nel mio universo, alla sezione informatica, a fare quattro sane chiacchiere con la mia migliore amica!

La sensazione però finisce appena appare sul monitor un messaggio che dice: "cedimento imminente del sistema informatico principale".

Mi giro di scatto e chiedo a B'twin che fare. Lei mi scosta di lato e comincia a smanettare sulla tastiera e comincia ad imprecare perché non funziona niente.

Mi dice: "Prendi la cassetta che andiamo al centro di elaborazione!"

Io obbedisco e la seguo nella sua corsa verso il centro. Mentre corriamo comincio da dirle: "Sai visto che era un po' che non ci vedevamo non sapevo..." ma lei mi interrompe dicendo "parleremo al laboratorio qui non è il caso!".

Arrivati al centro scopriamo la causa del guasto: un gruppo di arvicole sta "banchettando" con i fili. B'twin prende un digregatore e... ripara il guasto!

Aiuto dall'interno.

Torniamo al laboratorio e B'twin mi chiede: "ma tu non sei un agente dell'organizzazione?"

"Sì, certo!" ormai penso di aver capito chi mi darà una mano all'interno del campo!

Cominciamo quindi discutere sul da farsi. Il primo problema è: come riuscire a diffondere la notizia di un imminente rivolta senza che i sorveglianti se ne accorgano. Decidiamo di "utilizzare" il momento del pranzo (parola altisonante per lo schifo che è). Il secondo problema è: come effettivamente fare.

Parlando scopro che in effetti quella che è l'armeria dell'accademia nel mio universo è armeria anche da questa parte e quindi l'ideale sarebbe partire da lì per procurarci le armi per poi fare la sortita. Scopro che a lavorare in armeria c'è Felix Viscas! Proprio lui, la persona di cui mi fido meno e con cui discuto di più anche nell'universo normale!!! E che oltretutto i caitiani sono membri dell'alleanza!

Il secondo passo è trovare il percorso più sicuro dall'armeria all'uscita. Decidiamo che la cosa migliore sia stare all'aperto perché all'interno del complesso ci sono troppi dispositivi che potrebbero interferire con la fuga.

Durante tutta la conversazione cerco di capire come mai B'twin, pur essendo klingon, faccia parte dell'organizzazione, ma senza domande dirette visto che non so cosa sappia di me. Non ottengo molto, ma il piano di fuga è fatto!

Diffusione.

Arriva l'ora di mangiare e mi dirigo verso la sala mensa. Nell'andare incontro Pel e le chiedo se tutto è andato decentemente (bene mi sembra una parola troppo grossa). Lei annuisce.

Ci sediamo al tavolo e, partendo da molto lontano, accenno l'idea della rivolta e della fuga. Pel non sembra entusiasta, ma qualunque cosa sarà meglio del campo. Le chiedo allora di collaborare a diffondere la "notizia".

Per una settimana ci diamo da fare a diffondere la notizia e pare che ci sia molta gente disponibile a seguirmi. Nel lavoro di diffusione rivedo molte facce di persone che, nel mio universo, hanno condiviso con me qualche esercitazione, avventura. La cosa che mette più tristezza è vedere quelle facce grigie e spente quando so che in altre situazioni avrebbero ben altre espressioni.

Un giorno, mentre sto parlando con un vulcaniano del mio "progetto" mi accorgo che questo si zittisce di colpo. Sto per chiedergli cosa c'è ma lui mi anticipa indicandomi una donna che ha un che di familiare... è B.Q.! e sta venendo proprio verso di noi.

"Allora avete finito di fare pausa?" ci dice con un tono che è, se possibile più fastidioso di quello che utilizza nel mio universo. Poi mi guarda e mi dice: "Andiamo male Shuman sei qui da pochi giorni e già perdi tempo!". Vorrei rispondere per le rime, ma il vulcaniano mi afferra per una spalla e risponde al posto mio: "Stavamo solo utilizzando la pausa pranzo per pianificare il lavoro del pomeriggio, quindi non è un perdita di tempo! Tra cinque minuti saremo al lavoro come previsto!". La risposta sembra convincente perché Beatrix se ne va.

A questo punto chiedo spiegazioni perché non riesco a capire come possa una persona che è metà vulcaniana e metà umana stare con l'Alleanza.

Mentre facciamo ritorno alle nostre occupazioni il vulcaniano mi spiega che lei è arrivata come prigioniera, ma grazie al suo fascino è riuscita a entrare nelle grazie degli ufficiali del campo e ha scoperto che riesce ad ottenere quello che vuole se collabora.

“E io che pensavo che fosse insopportabile nel mio universo!” penso.

Facciamo il punto.

Arrivato nel laboratorio di informatica trovo B'twin assorta come al solito davanti ai computer e le riferisco i progressi effettuati e il numero di quanti si sono detti disponibili a partecipare. Le chiedo anche se ha una cartina dell'armeria per sapere le difese che dovremo superare.

Lei mi risponde che l'unico modo per capire è... vedere di persona! Il problema è che Viscas non fa avvicinare nessuno se non con tutti i permessi del caso... a meno che il computer dell'armeria si guasti!

Io propongo subito di creare un guasto ad arte, ma B'twin mi fa subito notare che se dal nostro laboratorio partisse un attacco simile verrebbe subito notato... e sarei io a rimmetterci!

Oramai si è fatto tardi e devo tornare al mio alloggio... parola quanto mai inadatta per definire il buco in cui dormo, ma è così che lo chiamano tutti.

Manutenzione.

Il giorno successivo, mentre mi sto recando al laboratorio, vedo che è stato affisso un nuovo cartello in cui si parla di un'esercitazione che si terrà tra due giorni.

Corro da B'twin e le riferisco quanto letto e la mia idea: sfruttare la riduzione di personale che causerà l'esercitazione per la nostra rivolta. Resta però il problema di sapere le difese dell'armeria perché improvvisare va bene... ma B'twin mi ferma subito dicendomi che se ci sarà un'esercitazione verrà chiesta subito una revisione del computer per evitare che si piantino durante la distribuzione di armi. Non ha finito di parlare che trilla il suo comunicatore ed è proprio Viscas che chiede la revisione!

Partiamo tutti e due verso l'armeria e appena arriviamo Viscas ha subito da ridire sulla mia presenza perché un andoriano non dovrebbe nemmeno vederla l'armeria. B'twin lo incenerisce con lo sguardo e lui si fa da parte per lasciarci il computer.

Io, mentre controllo una console secondaria, cerco di raccogliere più informazioni possibili e prendo mentalmente appunti sugli ostacoli da superare. Quelli che noto sono: la presenza di generatori di campi di forza su tutto il perimetro dell'ingresso, una robusta porta taglia-fuoco che sale dal pavimento e alcuni sensori di movimento posizionati un po' in tutta la stanza.

Finito il lavoro torniamo nel laboratorio di informatica.

Pranzo di lavoro.

Arrivo alla mensa e mi siedo al tavolo che è ormai il mio “ufficio” e piano piano arrivano tutti quelli di quel turno che hanno aderito alla rivolta. Spiego il mio piano e come penso di prendere il controllo dell'armeria nonostante tutte le misure di sicurezza presenti. Chiedo a tutti di procurarsi qualunque cosa possa essere utile per arrivare all'armeria e prenderne il controllo. In quel momento vedo con la coda dell'occhio che B.Q. sta avvicinandosi e mi metto a mangiare l'orribile zuppa che ci somministrano.

Visto che la mia pausa pranzo sta per finire lascio il testimone a Pel per diffondere le informazioni sulla rivolta che avrà luogo tra due giorni e le spiego nel modo più preciso possibile le difese dell'armeria e il mio piano... poi scappo perché sta arrivando Beatrix Quinroy... sicuramente a farmi notare che entro un minuto dovrò essere al laboratorio. Infatti appena appoggio il mio vassoio sul bancone arriva lei e mi dice: “Vedi di sbrigarti pelle blu... ancora un minuto e ti faccio portare via!”. Veloce come un fulmine mi dirigo verso il laboratorio.

Braccato.

Mentre vado verso il laboratorio ho l'impressione di essere seguito, ma non riesco a capire se è solo un'idea mia. Continuo come se niente fosse e arrivo al laboratorio. Sto per entrare e sento la voce di B.Q. che mi dice: "Stai attento a non perdere tempo altrimenti sai cosa ti aspetta... io non ti perderò mai di vista!". Io non commento ed entro nel laboratorio.

Lì trovo B'twin che, come al solito, sta grugnendo contro un computer. Mi metto alla mia postazione e continuo il monitoraggio affidatomi.

Ad un certo punto suona un allarme... è il computer dell'armeria! Sto per andare io, ma lei mi ferma ed esce di corsa.

Dopo un paio d'ore è di ritorno e mi chiede sottovoce: "ma cosa ci fa quella lì fuori dal mio laboratorio?". Io le spiego come è andata e come mi abbia quasi scoperto.

"Allora ho fatto bene ad uscire io".

Passano i due giorni che mi separano dall'inizio della rivolta e ho sempre B.Q. alle calcagna... fortunatamente però Pel continua la "pubblicità" e l'organizzazione lasciandomi la possibilità di stare più defilato.

La notte prima della rivolta la passo a pensare come liberarmi di B.Q., e quando mi è finalmente venuta un'idea mi addormento.

La rivolta.

Vengo svegliato dall'orribile suono del cambio turno, prendo un po' di bulloni autosigillanti che ho recuperato girando per il campo e mi dirigo al mio posto. Sono le 06.00.

So di essere seguito da B.Q. e quindi sto bene attento a trascorre il tempo che mi separa dall'inizio della rivolta nel modo più naturale possibile.

Arrivo al laboratorio e mi metto di fronte al mio computer. Alle ore 8.40 esco dal laboratorio per dirigermi verso l'armeria... con B.Q. sempre alle calcagna.

Ad una decina di metri dall'armeria c'è una stanza in disuso adibita a magazzino, ma che è più che altro un deposito di cose inutili e inutilizzabili. Entro e comincio a fare un po' di rumore per attirare l'attenzione e... finalmente entra Beatrix e viene verso di me. Appena è abbastanza lontana dalla porta le salto addosso e la stordisco con la prima cosa che ho trovato, poi, onde evitare che possa dare l'allarme la lego ben stretta... e chiudo la porta con un paio di bulloni autosigillanti... tanto per stare sicuro.

Arrivo all'armeria dove Viscas sta rimettendo a posto le ultime cose dopo la partenza dell'esercitazione. Appena mi vede mi chiede: "cosa diavolo ci fai tu qui?" e io rispondo che pare che ci sia un problema al computer. Lui mi salta addosso e cerca di immobilizzarmi, ma io riesco a divincolarmi e a sbatterlo contro il muro. In quell'istante arriva una guardia che mi si avventa contro, ma per fortuna arriva Pel che la stende con una mazza di ferro. Sono le 09.10. L'inizio della rivolta era per le 09.00.

Io mi lanciai quindi sul computer per impedire che si attivino campi di forza e qualunque altra misura difensiva... e sembra che ci riesca.

Piano piano cominciano ad arrivare tutti i "partecipanti", ma cominciano anche a suonare gli allarmi.

Io e Pel distribuiamo le armi rimaste in armeria e poi partiamo.

Siamo circa un centinaio e abbastanza bene armati... ma dobbiamo superare tutto lo spazio aperto tra l'armeria e l'uscita!!!

Appena arriviamo in campo aperto cominciano a spararci contro, ma riusciamo lentamente ad avanzare. Ad un certo punto ci arriva contro anche un gruppo di arvicole... e non sono solo cardassiane e scopro così che almeno le arvicole terrestri non sono schiave di quelle cardassiane! Una salta al collo di Pel e io la prendo con una mano e la butto a terra. Tutto il gruppo comincia a sparare e le arvicole scappano.

Tra uno scontro e l'altro siamo arrivati all'uscita e io sto per varcare la soglia che sento un urlo agghiacciante: "Noooooooooooo!" mi volto e vedo una giovane vulcaniana che viene vaporizzata da un disgregatore. Mi accorgo però che al suo posto è rimasta una targhetta di quelle che hanno tutti i prigionieri con il nome; purtroppo è incompleta e si legge soltanto una lettera "K". Rimango pietrificato, ma Pel mi strattona dicendomi "Andiamo Shuman se no ti ammazzano!!". Raccatto la targhetta e corro verso l'uscita.

Epilogo.

Una volta usciti ci dirigiamo al rifugio che dista una decina di chilometri. Appena arriviamo al rifugio mi volto in direzione dell'accademia... sì insomma del campo e vedo il palazzo che nel mio universo è quello degli alloggi dei cadetti. Visto così da lontano sembra proprio uguale a quella che è ormai la mia casa tanto che mi sembra veramente di essere nella mia San Francisco, quando, nei giorni liberi, passeggio tranquillamente per la città. La magica sensazione di sentirsi a casa viene bruscamente interrotta dal gracchiare del comunicatore che mi chiede come è andata la missione. Io racconto tutto e prendo accordi per l'incontro con i miei capi.

Comunico a tutti che alle dieci di sera ci sposteremo ancora più lontani dalla città per incontrare l'organizzazione.

Come previsto arriviamo a mezzanotte all'incontro e ritrovo l'uomo con il braccio meccanico e il vulcaniano che si complimentano con me per la riuscita della missione e spiegano ai miei compagni cosa succederà ora: saranno liberi di andare dove vorranno o di aderire alla Ribellione. Tutti accettano di far parte della ribellione... anche perché è l'unico modo di opporsi all'Alleanza. L'uomo con il braccio meccanico porta via tutto il gruppo e io rimango con il vulcaniano.

Gli chiedo di rimandarmi nel mio universo, ma lui mi dice solo: "Al tempo..."

È la mazzata finale... mi accascio al suolo, addormentato.