

Round 8: Grandi Manovre.

Ambientamento.

“Energia!” ordina Gozar...e l'accademia si dissolve nel consueto luccichio da cui qualche nanosecondo dopo appare il parco di Yellowstone.

Mi trovo in una bella radura insieme agli altri cinque malcapitati. La prima cosa da fare è stabilire dove ci troviamo e trovare la strada più veloce per arrivare al punto “X”. Cominciamo guardandoci bene in faccia per memorizzare i volti per evitare episodi di “fuoco amico”...visto che di problemi ce ne saranno già abbastanza! Siamo io, un vulcaniano (S'rell), due umani (Martin e Giuseppe), una betaziode (Reena), una klingon (B'tar). Passiamo poi a studiare per bene le mappe che ci sono state date...e scopriamo che non sono complete!!! “Mannaggia!” si fa sfuggire un umano “ma come si fa a pianificare una missione senza tutti i dati?”. Mi viene spontaneo commentare “mi sembra giusto, quando si fa un'azione del genere non è detto che si abbiano tutti i dati, ci vuole un po' di intuito”. L'umano mi guarda arrabbiato e io mi affretto a precisare che anche a me piacerebbe la cartina completa... ma ci dobbiamo accontentare.

Ci mettiamo a discutere sul da farsi. Ognuno ha la sua idea, ma in un tempo ragionevole, riusciamo a prendere una decisione: si farà il percorso che, secondo la mappa, dovrebbe essere il più corto e una volta arrivati al villaggio studieremo come attaccarlo, dopo una breve ricognizione.

Si parte!

Nessuno si decide a partire allora io, dopo aver messo in bocca un marshmallow, parto deciso nella direzione prevista e mi inoltro nella boscaglia; tutti mi seguono.

Sono passati pochi minuti e cominciamo a sentire strani rumori, ma ci convinciamo che sarà un animale che abita nel bosco. Invece no!

Ad un certo punto ci ritroviamo circondati da uno degli altri gruppi di cadetti (quello in cui c'è Beatrix Quinroy) che però ha intenzioni bellicose, infatti, cerca di “renderci inoffensivi” legandoci con alcune corde. Cerchiamo di difenderci alla meglio e ci sparpagliamo. Io mi ritrovo inseguito proprio da B.Q. e non trovo di meglio che sputarle contro il mio marshmallow masticato...che si va ad appiccicare ai suoi capelli...e presa dallo schifo che le fa avere quella cosa tra i capelli mi lascia scappare.

Ora il problema è ritrovare la squadra! Cerco di contattarli con il comunicatore, ma qualcuno (Gozar e Sherman forse?) deve aver bloccato le comunicazioni...mi toccherà fare alla vecchia maniera. La cosa più logica mi sembra tornare al punto di partenza...sperando che lo facciano anche gli altri!

Quello che ho pensato deve essere proprio logico...infatti il primo che ritrovo è S'rell. Dopo poco ci raggiunge Reena che ci ha trovato anche grazie alle sue facoltà telepatiche. Aspettiamo ancora qualche minuto, ma non si vede più nessuno. “Accidenti...alla prima missione che comando mi sono perso mezza squadra!”. Decidiamo quindi di muoverci, tutti insieme, alla ricerca degli altri membri della squadra.

Ripartiamo in direzione della boscaglia, stando molto più attenti ai rumori che sentiamo!! Procediamo abbastanza spediti e senza intoppi... ma ad un certo punto siamo convinti di essere seguiti. Ci fermiamo e cerchiamo di capire se è solo un'impressione o qualcosa di più. Io tiro fuori una razione di emergenza perché il mio stomaco si sta ribellando alla mancata colazione della mattina. Apro l'involucro e sento un movimento dietro le mie spalle e mi butto a terra...e mi ritrovo un orso sulla schiena che cerca di prendermi la razione! I miei compagni stanno per sparargli quando l'orso emette un grido e stramazza al suolo. E' B'tar che lo ha steso con un colpo di bathleth ben assestato...e senza ucciderlo!

Adesso mancano solo i due umani. Procediamo sempre nella medesima direzione, ma ad un certo punto ci troviamo davanti ad un campo di forza che ovviamente resiste alle nostre armi!! B'tar prova anche con la sua bathleth, ma il risultato non cambia. Pensiamo allora di aggirarlo, ma dopo

una decina di minuti ci rendiamo conto che è troppo esteso per riuscirci nel tempo a nostra disposizione. Ci fermiamo per studiare il da farsi. Nessuno ha però un'idea. Ci sentiamo impotenti.

Gruppo riunito. Avanti Tutta!

Mentre siamo in attesa di una bella idea sentiamo delle voci e ci muoviamo verso il punto di origine delle voci. Sono Martin e Giuseppe!...che stanno facendo strani versi e movimenti.... "Siete impazziti?" urliamo. "No!" rispondono "è che abbiamo visto che un orso ha fatto una specie di balletto ed è riuscito ad entrare nel campo di forza e stiamo cercando di ripeterlo". Ci fanno vedere l'olofilmato del balletto. Ci chiediamo tutti perché con l'orso abbia funzionato e non con noi. Martin propone di provare uno alla volta, offrendosi di cominciare. Si mette lì e comincia a mugolare e a muoversi suscitando una certa ilarità in tutta la squadra... ma alla fine del balletto si apre una fenditura nel campo di forza e riesce ad entrare....solo lui purtroppo! Ci rassegniamo tutti a fare il balletto....tranne B'tar che proprio non ne vuole sapere perché ne va del suo onore! Tutti cerchiamo di convincerla che nessuno ne saprà mai niente e per convincerla gli consegniamo tutti i nostri dispositivi di registrazione. Ci vuole un po' ma alla fine si convince e comincia il balletto e restiamo tutti serissimi (a fatica). Uno ad uno riusciamo ad entrare.

Una volta dentro ci troviamo tutti disorientati perché il campo di forza era nel punto di cui non avevamo la cartina e, oltretutto, i nostri tricorder sono inservibili!!

Procediamo a vista, cercando di mantenere la direzione che ci eravamo prefissati...anche se non è facilissimo! Anche perché i nostri "cari" istruttori hanno fatto di tutto per complicarci la vita; infatti, troviamo strane creature con intenzioni poco amichevoli che, senza troppi complimenti ci sparano addosso. Fortunatamente siamo ben addestrati e riusciamo ad uccidere le creature (avremmo voluto evitarlo, ma ogni tentativo di trattativa è stato inutile).

Convinti di aver superato una "prova" ci sentiamo più tranquilli....fino a che non troviamo 4 borg che ci vogliono assimilare!! In questo caso ci viene in aiuto B'Tar...infatti i borg resistono benissimo ai phaser...un po' meno ai colpi di bathleth. Continuiamo la nostra marcia e...arriviamo all'altro estremo del campo di forza. Ricominciamo il nostro balletto, ma non succede niente!!

Cerchiamo quindi un modo per uscire ma ancora una volta i "metodi convenzionali" non funzionano.

Martin si siede tranquillo e comincia a cantare:

"Row, row, row your boat,

Gently down the stream.

Merrily, merrily, merrily, merrily,

Life is just a dream.

E mentre canta fa anche il gesto di remare....e si apre una fenditura nel campo di forza! B'Tar è fulminea a lanciarsi nell'apertura (non avrebbe sopportato di dover "ballare" ancora una volta!)...che ovviamente si richiude subito dopo. Martin ricomincia a cantare e a remare e il campo di forza si apre nuovamente...ma questa volta è lui a lanciarsi nell'apertura. Ognuno ripete la filastrocca remando e così finalmente usciamo dal campo di forza....e ci ritroviamo nelle vicinanze del villaggio da liberare!

Il villaggio.

Ci mettiamo in un posto ben riparato e ci confrontiamo sul da farsi. La prima cosa che decidiamo è di fare una ricognizione per capire il più possibile cosa ci aspetta... visto che sulla cartina c'è solo una X! Vista l'ora però rimandiamo all'indomani perché attaccare col buio in un posto che non si conosce è un suicidio. Ci dividiamo i turni per la notte (a me tocca il primo) e ci mettiamo a consumare le nostre razioni di emergenza. Nessuno parla perché siamo tutti stanchi morti.

La notte passa fortunatamente tranquilla.

Al mattino ci dividiamo in due gruppi e ci diamo appuntamento dall'altra parte del villaggio.

Io parto insieme a Reena e Giuseppe. Cominciamo il nostro "Tour" e notiamo che c'è una torre ogni chilometro circa. Con i nostri tricorder (che fortunatamente funzionano...anche se in un raggio

limitato) controlliamo anche l'interno del villaggio e ci facciamo così un'idea della sua disposizione interna.

Dopo circa mezzora ci riuniamo con l'altro gruppo e mettiamo insieme i dati e otteniamo una pianta abbastanza dettagliata del villaggio.

Dai nostri dati risulta esserci un quartier generale con all'incirca 10 guardie, due armerie (una al lato est e una al lato ovest) ognuna presidiata da 4 guardie, due bunker (uno a sud e uno a nord) occupati ognuno da una guardia.

Il piano.

Cominciamo a discutere sul piano d'attacco. La klingon propone un attacco diretto perché ritiene che le troppe astuzie siano segno di codardia. Gli umani ed io cerchiamo di spiegare che forse, data l'inferiorità numerica, dobbiamo ricorrere a qualche astuzia! Lei mugugna un po', ma poi accetta l'idea. Dopo un'oretta di discussione siamo arrivati alla definizione del piano.

Decidiamo di dividerci in due squadre, ognuna con il compito di conquistare un bunker (dopo aver reso inoperante almeno una torre), possibilmente senza scatenare l'allarme. Dopo questo dovremmo riuscire ad arrivare alle armerie e di lì lanciare l'offensiva finale al quartier generale.

Abbiamo anche deciso che, se durante l'azione ci accorgeremo che c'è qualche altra squadra di cadetti cercheremo di collaborare (sempre che l'altra squadra sia della stessa intenzione)... altrimenti cercheremo di renderli inoffensivi!!

Le squadre sono le stesse di prima. La mia squadra si occupa del bunker lato nord.

Ci avviciniamo ad una torre e scopriamo che è già non operativa. "Tanto meglio, cominceremo subito l'attacco al bunker!".

Giuseppe parte in avanscoperta e cerca di buttare una granata a stordimento nel interno del bunker, ma quando è quasi arrivato si volta e torna indietro!

"Cosa stai facendo?!" gli chiediamo. "Il mio tricorder mi ha segnalato che all'interno del bunker ci sono altri cadetti...ma sembra che siano prigionieri!". "Accidenti!" esclamo. "La situazione così si complica...", ma Reena mi interrompe "...e se noi usiamo lo stesso la granata a stordimento e, una volta conquistato il bunker risvegliamo i nostri.... Riusciremmo ad avere...maggiore forza di fuoco!". Approviamo tutti... e riparte l'azione.

Giuseppe questa volta porta a termine brillantemente la missione e riusciamo ad entrare nel bunker prima che qualcuno se ne accorga. Reena si dà subito da fare per far rinvenire i cadetti utilizzando il kit medico che ha portato. Alla fine ci contiamo: siamo noi tre più altri due cadetti...che sono molto collaborativi.

Nel frattempo ci arriva l'ok dell'altra squadra che ha conquistato l'altro bunker. Decidiamo quindi di continuare come ci eravamo prefissi...ma non facciamo in tempo a muoverci dal bunker che cominciamo a sentire colpi di phaser e quant'altro. Cerchiamo quindi di capire cosa stia succedendo. Dopo qualche minuto crediamo di aver capito: deve essere arrivato un altro gruppo di cadetti che ha cominciato l'attacco dalle armerie!!

A questo punto ci dobbiamo adeguare alle mutate condizioni e quindi ci dirigiamo al quartier generale. Ovviamente ora che l'allarme è scattato sarà più difficile passare inosservati. Questa volta la prima a partire è Reena che si lancia dal bunker verso il punto che le sembra più riparato... e per un pelo non viene centrata da un colpo di phaser. Allora uno dei due cadetti che abbiamo salvato si mette a sparare verso l'origine del colpo...e il fuoco cessa! Passano quindi lui e il suo compagno e poi io e Giuseppe. Vediamo il quartier generale.

L'altra squadra mi chiama per confermare che anche loro sono a poca distanza dal quartier generale. Intanto sembra che lo scontro si stia avvicinando sempre di più.

Analizzata la situazione decidiamo di riunire le due squadre. Una volta riunite le squadre ci dirigiamo all'ingresso posteriore del quartier generale ed entriamo.

Al quartier generale.

Stranamente non troviamo particolare resistenza e la cosa ci insospettisce non poco. Procediamo con molta circospezione e arriviamo in quella che secondo noi dovrebbe essere la sala comando....e in effetti l'equipaggiamento è quello, ma è assolutamente vuota...e c'è soltanto un conto alla rovescia in atto..... "Accidenti è l'autodistruzione!" esclama B'Tar. Ci guardiamo in faccia e in men che non si dica cerchiamo di uscire dalla stanza....ma ovviamente le porte vengono bloccate automaticamente...e questa volta i balletti non serviranno!!!

B'Tar si lancia con la sua bathleth contro una porta gridando "oggi NON è un buon giorno per morire" e dopo qualche colpo la porta cede... "i sani rimedi di una volta" dice Martin. Tutti usciamo dalla stanza e ci precipitiamo nei sotterranei convinti di trovare la vera sala comando....o almeno di scampare all'autodistruzione, dato che i tricorder ci hanno segnalato che i due piano sotto l'edificio sono blindati!

Mentre scendiamo troviamo gruppi di cadetti che salgono e cerchiamo di spiegar loro che è meglio scendere....quasi tutti si fidano tranne lei, B.Q., che ovviamente fa tutto di testa sua!!

A tutti piacerebbe lasciarla fare, ma poi decidiamo di stordirla e portarcela dietro.

Arrivati nei sotterranei troviamo molta più resistenza di prima, ma avendo ingrossato le nostre fila, riusciamo ad avere la meglio e ad entrare in quella che è la vera sala comando.

Una volta dentro...troviamo due proiezioni dei nostri istruttori che ci dicono "Fin qui ci siete arrivati....ma se non fermate l'autodistruzione....morirete!!!".

Ci diamo quindi da fare, ma non riusciamo a venirne a capo, infatti, l'accesso al computer è bloccato da un codice crittografico. Uno dei cadetti degli altri gruppi fa notare che B.Q. è la numero uno in fatto di decifrazione di codici e, benché nessuno la sopporti, decidiamo di svegliarla.

Appena sveglia comincia a lamentarsi....ma viene subito assalita da tutti i presenti che le espongono il problema. Lei ci si mette e in 45 secondi (ne mancavano 50 alla fine del conto alla rovescia) riesce a sbloccare il computer e blocca il conto alla rovescia!

Appena fatto questo veniamo avvolti dal luccichio del teletrasporto e ci ritroviamo all'accademia con i nostri istruttori con uno strano ghigno in volto.

Epilogo.

Sherman comincia a dire: "Complimenti, tutti insieme siete riusciti a portare a termine la missione" "...ma" interviene Gozar "visto che il punteggio era 60, e quindi dieci per ogni membro della squadra che avesse vinto, e visto che avete vinto tutti insieme e siete 60....avrete un punto a testa!". Siamo tutti sgomenti, tranne Beatrix Quinroy che avanza delle pretese perché lei ha decifrato il codice, ma Sherman le fa notare che se non l'avessimo stordita...sarebbe saltata con tutto l'edificio!! Adesso anche lei fa parte dei comuni mortali e non ha più quell'aria di compiacimento che la distingueva.

Torno nel mio alloggio e trovo un bigliettino sulla porta, mentre entro lo apro e trovo un messaggio di K. che dice: "Oggi sei stato bravissimo, ci sentiremo presto. Un abbraccio". Io scrivo un "GRAZIE" e lo metto sulla porta, poi mi corico e mi addormento....sono stati due giorni molto pesanti.