

ROUND 9 – Inseguendo il coniglio bianco....

Ambientamento

La prima reazione è la voglia di strozzare Felix, ma mi controllo perché tanto non servirebbe a nulla... ma non riesco a trattenermi da fare un commento: “Grazie Felix, ci hai proprio dato una bella mano!”. Lui mi guarda in cagnesco (!), ma si controlla.

Pel esclama: “La situazione già non è un granchè...vediamo di muoverci a risolverla”. Su questo siamo tutti d'accordo. Per prima cosa cerchiamo di capire in che favola siamo. Cominciamo quindi a girare per la foresta in cui ci troviamo e osserviamo tutti i particolari. Ad un certo punto passa un coniglio bianco seguito da una bambina...e il coniglio parla!

Ci fermiamo un attimo interdetti, poi Pel dice: “ho capito!... la favola è «Alice nel paese delle meraviglie»”. La guardiamo tutti con aria interrogativa e lei ci spiega che avendo studiato la cultura terrestre sa che c'è una favola che parla di un coniglio bianco e di una bambina di nome Alice. Sottolinea poi che anche il Capitano Kirk, nel pianeta dei divertimenti, aveva trovato una ragazzina che inseguiva un coniglio bianco.

Le chiediamo di raccontarci la storia, perché potrebbe essere utile per uscirne, ma Felix ha subito da ridire perché secondo lui è solo una perdita di tempo! Si va ai voti e l'idea di ascoltare la fiaba vince. Pel comincia a raccontare: “C'era una volta...”

Finita la favola (che a me non è piaciuta) ci rimettiamo in marcia seguendo le orme del coniglio per vedere di trovare...almeno il cappellaio matto!!!!

Alla ricerca di un punto di partenza

Mentre camminiamo nella foresta cominciamo a sentire della strana musica e, man mano che ci avviciniamo, capiamo anche le parole: “buon non compleanno...”. Questo ci toglie gli ultimi dubbi sulla favola in cui siamo finiti.

Felix Viscas comincia a dire che non è logico festeggiare il non compleanno (non ha ascoltato la storia...era una perdita di tempo!) che siamo messi male e che lui saprebbe come uscirne. “Bene, allora diccelo!!!”. Lui comincia a spiegare che la cosa migliore sarebbe riuscire a disattivare il programma, ma lo zittiamo subito perché fino lì c'eravamo arrivati anche noi, il problema è che non basta dire “Computer, fine programma!” altrimenti saremmo già fuori di lì!!! Accusato il colpo si mette più tranquillo a mugugnare in proprio.

Ci avviciniamo quindi alla “festa” e troviamo il Cappellaio Matto che ha però un'aria familiare...è l'ammiraglio De Leone! Ci fermiamo un attimo perché non ci possiamo trattenere dal farci una bella risata. Vedere l'ammiraglio che beve mezza tazza di caffè insieme al coniglio...beh è qualcosa di stupendo!!!

Una volta ricomposti ci dirigiamo verso di lui che appena ci vede ci dice: “Bene, bene noi avevamo pensato di fare una cosa complicata, ma voi vi siete complicati ulteriormente la vita. Come dico sempre io: “Non c'è niente di meglio di una bella sciagura per farvi apprezzare le difficoltà della diplomazia!”. Rimaniamo senza parole. Lui prosegue offrendoci mezza tazza di caffè, che noi accettiamo.

Mentre sorseggiamo il nostro caffè il Cappellaio Matto/De Leone ci racconta che lui il coniglio e Alice sono in guerra contro la regina di cuori e che la guerra è in una fase di stallo perché ne una fazione ne l'altra riescono a prevalere. Ci chiede quindi se vogliamo unirci a lui. Viscas prende la parola e dice che abbiamo bisogno di tempo per riflettere da soli. Incredibile Viscas prova a fare il vero leader e non il guastafeste.

Ci riuniamo quindi poco lontano dalla “festa”. La prima a parlare è Pel che dice di non ricordare in Alice una guerra contro la regina di cuori nella favola terrestre. Viscas, con il suo solito modo di fare, le fa notare che visto che la favola probabilmente è mescolata con l'esercitazione di diplomazia è da quest'ultima che viene la guerra. Cominciamo quindi a discutere e la soluzione che viene votata è quella (proposta da me e Pel) di rimanere neutrali perché, prendendo le parti di una fazione sicuramente non riusciremmo a mettere in pratica la diplomazia richiesta dalla prova di

Cobledick! Presa la decisione torniamo al tavolo del caffè e informiamo il Cappellaio Matto della nostra decisione. Lui prende nota con un'aria di scherno...e ci offre ospitalità per la notte. Questa la accettiamo volentieri perché non siamo forniti di un grande equipaggiamento!!

Una notte tranquilla

La sistemazione offertaci è uno stanzone con alcuni materassini, ma tutti noi non riusciamo a prendere sonno. Nel bel mezzo della notte appare prima una testa e poi un corpo da gatto....ma la testa è un po' troppo klingon per un gatto!! È Vinsar che ci "aggredisce" ringhiandoci: "Avete ancora sei ore per finire la prova altrimenti, scaduto il tempo, vi farò fare un'esercitazione con la bath'leth contro di me". Detto questo sparisce nel nulla da cui era arrivato! Decidiamo che per fare le cose più in fretta uno debba rimanere insieme al Cappellaio Matto per essere pronto nel caso servisse. Viene votato all'unanimità (escludendo il suo voto) Viscas che comincia subito a miagolare che lui può fare ben altro, ma lo zittiamo dicendogli che, se dovessimo riuscire a parlare con la regina di cuori e convincerla ad incontrare l'altra fazione ci servirebbe qualcuno già sul posto. Lui comincia a protestare, ma ormai è deciso e ci mettiamo in marcia.

Ci muoviamo in direzione di un castello che avevamo notato in lontananza. Per farlo ci addentriamo nel bosco e incontriamo il leprotto bisestile. Quando si avvicina e ci saluta sentiamo che soffia un po' troppo per essere una lepre...e infatti ha due occhi stupendi da gatto! Ma certo è Ailoura! Non c'è tempo di salutarla che ci confida: "fate attenzione quando arrrrrrivate nei prrrrssi del castello perrrrché... non tutti i mali vengono per nuocerrre!...e non fatemi pentirre dell'aiuto che vi sto dando!" e saltellando allegramente se ne va.

Rimaniamo un po' interdetti sull'aiuto ricevuto, ma annotiamo tutto e proseguiamo. Nel bosco pare che non ci sia molta attività e non troviamo particolari problemi.

Verso le 9.00 ci fermiamo per mangiare qualcosa di quello che abbiamo raccolto lungo la strada. Mentre stiamo mangiando su un fungo molto grosso che c'è vicino a noi appare un bruco...con le orecchie a punta. Ci verrebbe da ridere a crepapelle, ma visto che le orecchie a punta sono del Capitano Stark ci trattendiamo...e lo salutiamo educatamente. Lui, con la nota (fin troppo) flemma vulcaniana ci invita a meditare e riflettere perché non sarà facile entrare nel castello della regina di cuori. Cerchiamo di trattenerlo per convincerlo a dirci di più, ma niente da fare...ci risponde che lui ci ha già detto tutto e che, se vogliamo potrebbe parlarci del vettore multidimensionale..... Lo ringraziamo e lo salutiamo...e ci rimettiamo in marcia perché l'idea di fare un'esercitazione con la bath'leth non ci piace per niente!

Il castello

Siamo finalmente arrivati nelle vicinanze del castello che scopriamo essere quello giusto visto che sventola sulla sua torre una bandiera con un cuore rosso. Il problema ora è capire come entrare nel castello e, soprattutto, capire l'aiuto criptico datoci dal leprotto/Ailoura. Cominciamo a discutere tra di noi. Vega e Omega sono dell'idea di tentare una sortita per riuscire ad arrivare alla sala ove si trova la regina. Pel e io sosteniamo che la cosa migliore sarebbe farsi catturare e portare dalla regina (nel racconto originale in processo è una farsa ma avviene davanti alla regina) anche perché così avrebbe un senso il consiglio datoci da Ailoura.

Visto che non riusciamo a metterci d'accordo e non c'è una maggioranza che possa decidere optiamo per dare attuazione a tutti e due i piani. Pel e io ci faremo catturare tenendo i comunicatori aperti e in caso di necessità interverranno Vega e Omega.

Ci muoviamo verso il castello e tempo cinque minuti sentiamo una voce (a dire il vero conosciuta) che ci intima l'alt dicendo: "Sono disposto a tutto pur di tutelare il buon nome della regina di cuori". Ci fermiamo subito e ci giriamo piano piano e vediamo che la voce che abbiamo sentito è di un fante di cuori con una lancia in mano...con la punta (manco a dirlo) a forma di cuore. Il fante è il contrammiraglio Graf! Appena ci fermiamo Graf ci lega come dei salami e ci porta verso la torre della regina.

Al cospetto di sua maestà.

Sono passati soltanto cinque minuti e ci troviamo al cospetto della regina di cuori. Ha anche lei un'aria conosciuta...ma certo! È il capitano Maxell!!!

“Venite pure avanti, insolenti scocciatori!!”. Pel e io non sappiamo cosa fare, la regina incalza “Si dico proprio a voi, non è necessario che vi guardiate intorno!” Ci muoviamo con decisione verso di lei. Comincio parlare io: “Vostra maestà, noi siamo...” “...due infiltrati nel mio castello!” dice la regina. Io cerco di spiegarle che siamo al corrente della sua guerra con il cappellaio matto e la sua banda e Pel mi dà manforte sottolineando la situazione di stallo in cui si ritrovano le due fazioni.

La regina non pare però molto convinta, allora noi continuiamo a elencare tutti i problemi della guerra che sta combattendo...inventandocene alcuni (si chiama o no diplomazia creativa?), ma non c'è niente da fare lei rimane convinta che è meglio lo stallo che provare ad incontrare la controparte. Pel e io siamo arrivati all'esaurimento...non sappiamo più cosa dirle per riuscire a fare un incontro...e l'incontro di bath'leth con Vinsar è sempre più vicino.

Stiamo per ammainare la bandiera quando entra il re di cuori e dice: “Sorpresaaaa! Caralamiavecchiaquerchia, scommettochenonindovineràmai chièvenutoatrovarela!!!” La regina si gira verso il consorte con un'aria di compatimento e gli risponde ci sono qui due scocciatori che sostengono che dovremmo fare la pace con il cappellaio matto!!.”

Lui la guarda e sostiene che è impossibile perché non sapremmo dove trovarlo. A questo punto Pel dice ai regali consorti che noi abbiamo un uomo che è nel rifugio segreto del cappellaio matto e che quindi possiamo raggiungerlo.

La regina esclama: “allora lo prendiamo e lo uccidiamo così la guerra finisce!” A questo punto intervengo io sottolineando che noi utilizzeremo volentieri il nostro uomo ma solo per arrivare ad un accordo pacifico...altrimenti non se ne fa niente!!

Il re chiede alla moglie di discuterne in privato e si spostano in un'altra stanza, mentre il fante di cuori ci trascina fuori dalla stanza e se ne va. Una volta soli chiamiamo Vega e Omega e li informiamo dell'accaduto e chiediamo loro di contattare Viscas per riferire quanto successo.

Passa una buona mezzora e siamo ancora nel corridoio ad aspettare. Ad un certo punto trilla il comunicatore. “Qui Shumann” rispondo. “Qui Felix Viscas ho una comunicazione urgente: il cappellaio matto vorrebbe sapere come entrare nel castello per riuscire ad uccidere la regina!”. Interviene Pel che spiega a Viscas che dovrebbe riuscire a convincere il cappellaio matto che l'unico modo per risolvere lo stallo è arrivare ad un accordo con la regina di cuori. Lui fa notare che per convincerlo ha detto che il contatto all'interno sarebbe stato utilizzato solo per intenzioni pacifiche...(incredibile io e Viscas abbiamo detto le stesse cose)...e adesso sta discutendo con Alice e il coniglio. Ci diamo appuntamento entro un ora per gli sviluppi.

Aspettiamo ancora un quarto d'ora e finalmente arriva il fante di cuori e ci riaccompagna nella stanza dove avevamo già incontrato la regina.

Una volta entrati la regina comincia subito ad elencare tutti i buoni motivi per cui un accordo con il cappellaio matto non sarebbe mai possibile...e declama per una buona mezzora. Finalmente prende la parola il re di cuori che dice che nonostante la regina sia così pessimista hanno deciso che qualcosa comunque va fatto e quindi un incontro si potrebbe fare tra un delegato della regina e il cappellaio matto. In quello stesso istante arriva la chiamata di Viscas che dice che il cappellaio matto non vuole incontrare la regina ma è disposto a mandare un delegato. Fantastico! Fissiamo subito per un incontro entro due ore tra il coniglio bianco e il paggio di corte della regina.

Due ore dopo

Arriviamo sul luogo dell'appuntamento per primi con Vega e Omega e il paggio. Pochi minuti dopo spunta Viscas con il coniglio bianco. Dopo esserci accertati che nessuno abbia armi o cose simili comincia la trattativa. Il problema è che pare che nessuno dei due delegati sappia il perché della guerra e stanno per cominciare a litigare perché è stata sicuramente colpa dell'altra fazione l'inizio della guerra. Intervengo io e faccio notare che discutere sul perché sia cominciata la guerra è una questione sterile, bisogna discutere sul come farla finire!

Sembra che la mia idea piaccia e allora cominciano a dire entrambi ciò che vogliono perché finiscano le ostilità già la prima richiesta mi fa drizzare le antenne: vogliono che i due esseri blu con le antenne ballino un tango appassionato!!!! “Aiuto!” penso, “io non so ballare” e guardo Pel che invece sembra più ben disposta. Mi avvicino a lei e le sussurro all’orecchio “senti, io sono proprio negato per il ballo, ti chiedo scusa fin da subito se ti pesterò i piedi”. Lei mi guarda con l’aria di chi dice “non ti preoccupare”...e mi abbraccia e cominciamo a ballare. Per mia fortuna Pel è un’ottima ballerina e mi conduce per tutto il ballo...e il ballo viene apprezzato così tanto che i due “negoziatori” ci fanno un minuto di applausi!!!!...e poco dopo sono di nuovo presi dalla lista delle cose che vogliono.

Noi assistiamo tranquilli fino a quando si alzano i toni della discussione, allora interviene prima Viscas, poi io, poi Pel e infine anche Vega e Omega, ma nessuno sembra riuscire a portare la calma!!

Mi ritorna in mente il fatto che nel mio equipaggiamento c’era uno stimolatore del sonno. Vado verso il mio equipaggiamento e cerco di trovare lo stimolatore...ma non lo trovo più! Intanto i miei compagni sono impegnati a tenere divisi i due litiganti.

Dopo cinque minuti di ricerche nel mio equipaggiamento finalmente trovo lo stimolatore e corro verso quella che è ormai una rissa e il paggio sta minacciando il coniglio con un pugnale. Mi avvento sul paggio con lo stimolatore e lo stendo e poi faccio lo stesso con il coniglio bianco.

Finalmente un po’ di calma!

Ci riuniamo per decidere il da farsi: la prima cosa che viene decisa è requisire le armi che i nostri “amici” hanno portato con loro. Oltre al pugnale del paggio troviamo un paio di forbici vicino al coniglio. Ora però non abbiamo più idee su come tenere la calma per ottenere che si concludano positivamente le trattative.

L’unica cosa da provare è svegliarli entrambi e...improvvisare! Eseguiamo.

Il risveglio

I due si svegliano e si guardano subito in cagnesco! Il coniglio comincia subito ad accusare il paggio di attentato...ma qui interviene Viscas che fa subito notare il paio di forbici del coniglio e così almeno lui si zittisce...ma in compenso il paggio parte alla carica con il fatto che il coniglio è un traditore e via discorrendo.

Vega e Omega intervengono sottolineando ancora una volta che entrambi hanno fatto la stessa cosa e quindi dovrebbero andare d’accordo!!! Il discorso sembra convincerli e cominciano a confabulare tra loro.

Dopo circa un’oretta i due vengono verso di noi e ci dicono di aver raggiunto un accordo, ma che i termini devono rimanere segreti anche a noi altrimenti salta tutto. L’unico dettaglio che ci danno è che ci sarà un cessate il fuoco di qualche anno e poi le parti si ritroveranno per capire se sono stati bene in pace.

A tutti noi non sembra un granché, ma come dice Cobledick: “nelle trattative non devi trovare la soluzione migliore, ma quella che funziona!” e quindi ci congratuliamo per i risultati e....finalmente la simulazione finisce!

Il giudizio

Appena il bosco si dissolve intorno a noi si “materializza” Cobledick con un sorrisone da... pubblicità di un dentifricio...e ci dice: “Complimenti, cadetti siete stati i migliori e avete finito la simulazione...ma avete anche tentato di manomettere il tutto per riuscirci. Va però detto che vi siete solo ulteriormente complicati la vita perché mescolare un’esercitazione di diplomazia con “Alice nel paese delle meraviglie” che praticamente non ha senso è stata una pessima idea!”

Lo guardiamo tutti senza sapere se ci darà un punteggio buono o uno scarso...ma nessuno fa commenti.

Cobledick continua: “comunque devo dire che avete risolto in modo brillante i problemi quindi vi darò il massimo dei voti...ma....” e qui fa una pausa tanto per farci stare sulle spine “dal punteggio massimo vi toglierò due punti a testa per tentato sabotaggio!”

Non esultiamo ma si vede che siamo tutti contentissimi. Salutiamo Cobledick e ognuno fa ritorno al suo alloggio.

Appena entro nel mio alloggio vedo che il mio computer ha una spia accesa...è arrivato un messaggio audio. Premo “play” e parte il messaggio: “Ciao Shuman, sono K. come stai? A te come è andata l’esercitazione? Spero tutto alla perfezione! Ti abbraccio e ti bacio. A presto!”. Io le rispondo al volo raccontandogli a grandi linee come è andata la simulazione, la saluto e gli chiedo “chi sei?”....poi crollo sul mio letto...finalmente riposerò!

Cappellaio matto (De leone)

Stregatto (Vinsar)

la regina di cuori (maxwell)

Il bruco (Stark)

Il leprotto bisestile (ailoura)

Il fante di cuori (Garf)

Il re di cuori (cobledick)