

La Compagnia del Tempo

29 giugno 2090, novantesima strada al centro di Seattle. Ore 22:09...

Nei pressi del lounge bar "New Age", tre ragazzi coetanei si incontrarono.

Bill, che stava camminando lungo il viale verso casa, li notò, e, incuriosito, li osservò acquattato dietro una pianta di agave. Grazie al suo dono nascosto, che gli permetteva di scoprire le qualità speciali delle persone, percepì nel ragazzo alto con i capelli rosso fiamma un potere particolare, mentre negli altri due avvertì una grande forza interiore.

Lo scopo dei tre ragazzi era di neutralizzare un'entità che si era presentata al loro cospetto con il nome di "Macchia".

Un'ora dopo...

Bill tornò a casa e, ormai fiacco, si sdraiò sul letto scivolando sotto le lenzuola azzurre di cotone punteggiate da delicati motivi floreali.

Dopo pochi minuti, già si era addormentato, ma gli incubi lo tormentarono per tutta la notte tenendolo sveglio.

Nove ore dopo...

Bill si ritrovò ad affrontare una nuova giornata di lavoro.

"Buongiorno, Bill!"

"Buongiorno a lei, direttore!"

Bill era un giovane ragazzo con la passione per i libri, che lavorava alla biblioteca nazionale di Seattle.

Stanco per la notte passata in bianco, Bill riuscì a stento a rispondere al direttore abbozzandogli un sorriso. Con un incedere flemmatico, si accinse ad andare dietro alla sua scrivania e a redigere alcuni documenti importanti al computer.

All'improvviso, spuntò la Macchia. Lampi azzurrognolo-bluastrisquarciarono il cielo seguiti da un sinistro boato assordante. La

rete elettrica di Seattle andò letteralmente in tilt e ci fu il blackout totale.

D'istinto, Bill si diresse a tentoni verso la finestra, si affacciò spostando leggermente la tenda e, a pochi metri dalla biblioteca, vide uno squarcio temporale.

Nella sua mente riaffiorò l'incubo della notte precedente portandosi dietro il carico delle stesse immagini raccapriccianti. Quell'incubo era stato forse un oscuro presagio?

Bill trasalì. Era basito, esterrefatto, atterrito. Tutto, intorno a lui, era immobile: le persone, il vento ...

Non sentiva nessun suono, nessun rumore. Anche il tempo si era fermato in maniera ineluttabile.

Solo lui poteva muoversi. O, almeno, così credeva.

Uscendo dalla biblioteca, Bill vide i tre ragazzi incontrati la sera precedente che gesticolavano in maniera concitata.

Sollevato del fatto che non fosse l'unico a potersi muovere, corse nella loro direzione e giunse al loro cospetto.

"Piacere, io... sono Bill! E voi, come vi chiamate?" disse trafelato con un attimo di esitazione.

"Piacere, Bill. Io sono Andrea, esperto di computer e robotica."

"Io sono Fast Kid, e so correre più veloce della luce."

"Piacere. La gente mi chiama Sniper, e so usare con grande destrezza le armi da fuoco."

Proprio quando erano terminate le presentazioni, i quattro ragazzi videro apparire qualcosa di indistinto, di oscuro, di tetro come la pece.

"Io sono la Macchia! Seminerò panico e terrore ovunque e distruggerò tutto quello che vi circonda!" irruppe con voce minacciosa.

Fast Kid la seguì, veloce come una saetta. Con lui corsero anche gli altri nel vano tentativo di raggiungerla, ma la Macchia li seminò. Fast Kid vide la Macchia dileguarsi in un portale spazio-

temporale, un portale sormontato da lampi striati di giallo ocra e rosso porpora.

I ragazzi erano in preda al panico, consapevoli di essere gli unici a poter fare qualcosa per uscire da quell'impasse.

Decisero di andare tutti a casa di Bill, dove Fast Kid avrebbe fornito loro qualche informazione in più sulla Macchia.

Entrarono. Si misero seduti sulle poltrone avorio del salotto in stile shabby chic e Bill offrì loro un'arancola, una bibita a base di aranciata e coca-cola. Fast Kid ruppe il silenzio e iniziò a raccontare ai compagni ciò che aveva visto: "Era una creatura grigia, più grigia di una nuvola carica di pioggia. Indossava un'armatura bislacca. Doveva essere una creatura enorme."

Era proprio così. La Macchia aveva un'armatura di metallo traslucido e si muoveva molto più velocemente di Fast Kid. La sua capacità di vibrare non lasciava intravederne il volto.

All'improvviso, si sentì un rumore assordante provenire dall'esterno.

I ragazzi si precipitarono sulla Downtown e videro davanti a loro schiudersi un portale, un portale fregiato di lampi plumbei.

Era l'accesso ad una prigione dove erano tenuti reclusi alcuni atleti velocisti.

Ai ragazzi fu subito evidente che la Macchia si era impadronita di tutta la loro forza ed usava le loro energie.

Dal portale uscirono le due nemesi di Fast Kid: l'Anti Fast nero e l'Anti Fast rosso.

Fu in quel momento che i tre ragazzi riuscirono finalmente a vedere in volto la Macchia.

Era sfocato, tetro, dai tratti indefiniti, ma indubbiamente deformi.

Mentre Fast Kid si occupava delle sue nemesi, gli altri ragazzi cercarono di capire come avrebbero dovuto agire.

Istintivamente Andrea scrutò le due nemesi e scoprì che

entrambe avevano un punto debole: l'Anti Fast nero era vulnerabile all'acqua e al freddo, mentre l'Anti Fast rosso era sensibile al caldo.

Dopo quella sensazionale scoperta, i due Anti Fast scomparvero in un battibaleno.

Il portale si chiuse, e tutto magicamente riprese a muoversi come se nulla fosse accaduto.

I ragazzi si ritrovarono seduti sul divano, nel salotto dell'appartamento di Bill, e iniziarono a fare illazioni su quanto accaduto.

Mentre stavano ragionando, Fast Kid avvertì un forte dolore alle tempie. In quell'istante, accadde qualcosa di inaspettato dinanzi agli occhi increduli dei suoi amici: Fast Kid non c'era più. Era SPARITO nel nulla...

I tre amici, sbigottiti, sentirono una strana voce che pronunciava dei numeri.

"SEI, UNO, TRE, NOVE. Questo è il codice."

Fast Kid si guardò intorno e si rese conto che si trovava in una grande banca, la Bank of America.

Vide un ladro che aveva preso in ostaggio un cliente e, per lasciarlo libero, voleva il codice del suo conto corrente.

Confuso, Fast Kid si rivolse ad una donna che si trovava lì e le chiese in che anno fossero. La donna, terrorizzata, rispose: "Siamo nell'anno duemila!"

Era il passato, un passato lontano quasi un secolo...

Fast Kid catturò il ladro, lo legò ad un palo con una fune e, assicuratosi che tutti stessero bene, scappò di corsa.

Doveva assolutamente trovare un modo per mettersi in contatto con gli amici.

Viaggiare indietro nel tempo aveva un caro prezzo, e questo la Macchia lo sapeva bene.

Andando indietro nel tempo di novant'anni, Fast Kid aveva

provocato la rottura della dimensione spazio-temporale, e non solo. Aveva inconsapevolmente creato una dimensione a-temporale, dove la Macchia regnava sovrana e lui neanche esisteva.

Nel frattempo, gli altri ragazzi capirono cosa fosse accaduto al loro amico e Andrea, esperto di computer e anche di robotica, costruì un bazooka temporale per riportare Fast Kid nel presente e distruggere la dimensione a-temporale da lui creata.

"Ecco la mia arma, il bazooka of the darkness force" esultò fiero. Appena lo azionò, si aprì una breccia nel passato per mettere in contatto Andrea con Fast Kid.

Purtroppo, però, era troppo angusta per consentire il passaggio del ragazzo. Possibile che Andrea avesse sbagliato a calcolare la presenza dei protoni nel passato? Evidentemente sì.

Senza lasciarsi scoraggiare, Andrea pensò di procurarsi un walkie talkie e di darlo a Fast Kid per spiegargli come tornare nel presente.

"Andrea, dimmi cosa devo fare per tornare nel presente. Presto!"

"Prima di tutto devi trovare un palazzo con la scritta "Sleid". Entra e sali fino al ventesimo piano. Lì aprirò un portale."

Fast Kid corse come un forsennato e arrivò al palazzo, ma, ad attenderlo, c'era la sua nemesi: l'Anti Fast nero.

L'unica possibilità di tornare nel presente era quella di annichilirlo. Fast Kid conosceva la sua debolezza, gliela aveva rivelata Andrea, così si fece seguire fino alla falesia più vicina. Lì, con un gesto repentino e deciso, la spinse in mare. La sua nemesi immediatamente si dissolse, divorata dall'acqua.

Ritornato al palazzo, entrò nel portale e ritornò al presente, dove i ragazzi stavano combattendo strenuamente contro la Macchia.

"Aiuto, aiuto, aiutoooo!" gridò Andrea, in preda alla

disperazione, ma i suoi compagni non poterono far altro che assistere impotenti alla sua cattura. Andrea era stato afferrato dalla Macchia e, in poco tempo, sparì insieme a lei avvolto in una coltre di nebbia.

I tre ragazzi si abbracciarono cercando di farsi forza l'un l'altro.

"Il sacrificio di Andrea non sarà vano!" sentenziò perentorio Fast Kid. Poi aggiunse: "Lui sapeva che Sniper avrebbe potuto costruire un'arma micidiale, in grado di distruggere la Macchia". Sniper, risoluto a vendicare l'amico, si mise subito all'opera e, in un nanosecondo, montò l'arma letale alla perfezione. Purtroppo, dimenticò di inserire un pezzo fondamentale.

Bill corse in suo aiuto. Si precipitò in biblioteca e consultò un libro, dove apprese che il pezzo che mancava era un condensatore. Ritornò dove aveva lasciato i compagni, e consegnò il pezzo che si era procurato a Sniper, il quale imbracciò l'arma e montò il pezzo che mancava. Dopo averla testata, constatò con gran soddisfazione che funzionava.

Bill, Fast Kid e Sniper si recarono nel centro di Seattle, nella Downtown.

Sniper diede l'arma in mano a Fast Kid e gli spiegò che, per aprire il portale, doveva correre molto veloce in tondo.

Fast Kid eseguì tutto alla lettera e il portale si aprì.

La Macchia balzò fuori insieme all'Anti Fast rosso e al povero Andrea, che raggiunse subito i suoi amici.

Bill, Andrea e Sniper tennero occupato l'Anti Fast rosso, mentre Fast Kid ebbe un incontro ravvicinato con la Macchia.

Sniper si ricordò delle parole di Andrea, il quale aveva detto che l'Anti Fast rosso era sensibile al caldo, così gli venne in mente una brillante idea.

Nel frattempo...

La Macchia e Fast Kid si scontrarono e, finalmente, la Macchia

smise di vibrare.

Si trovarono l'uno di fronte all'altro e, in quel frangente, la Macchia disse: "Tu non puoi uccidermi. Non ne avrai il coraggio!" Nel guardarla attentamente, Fast Kid capì che la Macchia era il suo alter ego venuto dal futuro.

Trasecolò, pietrificato, senza riuscire a proferire una parola. Fece un respiro profondo, poi si sbloccò.

"Ora mi è tutto chiaro! Adesso ho una ragione in più per eliminarti. Nel mio presente non c'è posto per te, Macchia. Preparati a morire!"

Combatterono strenuamente per ore infinite dentro il portale della Darkness Force. Lì era come trovarsi in una dimensione metaspaziotemporale, dove l'oscurità regnava sovrana.

Ad un tratto, la Macchia fu colpita dal paradosso temporale. Fast Kid colse l'attimo, imbracciò l'arma e la puntò contro la Macchia. L'impatto fu talmente violento che la creatura mostruosa si disintegrò.

Nel frattempo, Sniper ebbe un'intuizione geniale: avrebbe potuto usare il bazooka spazio-temporale per spedire l'Anti Fast rosso nel deserto del Sahara. Senza alcuna esitazione, lo fece e così, una volta lì, l'Anti Fast rosso si sciolse per il caldo eccessivo e fu neutralizzato.

Ore 18:00...

Bill si guardò intorno per vedere se tutti i suoi amici stessero bene.

"Ragazzi, tutto bene?"

"Sì, Bill siamo tutti interi, per fortuna!" rispose Fast Kid.

Si avvicinarono, si abbracciarono e, all'unisono esultarono: "Ce l'abbiamo fatta!"

Con la morte della Macchia e delle nemesi di Fast Kid, tutto a Seattle ritornò alla normalità.

Quell'avventura era sembrata interminabile, ma ora, finalmente,

per i ragazzi era giunta l'ora, l'ora di un meritato riposo. Tutto ritornò alla normalità, anche nelle vite dei tre impavidi amici.

Gli anni passarono in fretta. Quelli che un tempo erano ragazzi, ormai erano diventati adulti affermati nel loro lavoro.

Bill aveva accarezzato la carriera di scrittore di libri di fantascienza, Andrea era un affermato esperto di pirateria informatica, Fast Kid era divenuto campione mondiale di gare podistiche e, infine, Sniper lavorava come artificiere del 31° Genio Guastatori, specializzato nel disinnescare di ordigni bellici.

...29 giugno 2108, novantesima strada al centro di Seattle...

Le vecchie abitudini, anche se ognuno aveva la propria famiglia, non furono perse. Un giorno i quattro amici si incontrarono per bere un caffè al lounge bar "New Age", lo stesso bar vicino al quale si erano conosciuti quattro lustri prima. Ognuno portò con sé moglie e figli.

"Devo darvi una bella notizia!" esclamò Bill rivolgendosi ai suoi amici. "Voglio condividere la mia gioia con la mia famiglia e con voi, naturalmente! In tutto questo tempo ho conservato tanti ricordi comuni, li ho messi nero su bianco e così è venuto fuori il mio primo libro. La Compagnia del Tempo. E' questo il titolo che ho voluto dargli". Poi aggiunse fiero: "L'ho dedicato a noi e, a quanto pare, è in cima alle classifiche".

Dopo un sonoro applauso, i quattro amici si abbracciarono tra copiose lacrime di gioia e conclusero con un brindisi: "Alla nostra intramontabile amicizia, a noi, la Compagnia del Tempo!"

Antonio Monti
Classe III B