

ROSSO RUGGINE

LA SERIE ANIMATA

Target: 12+

IL SOMMERSIBILE PIU' VELOCE DEL MONDO

Di Francesco Filippi

Durata 26' (sigle comprese)

Versione 1.0.

Novembre 2006

© Francesco Filippi 2006

www.studiomistral.com

filippi@studiomistral.com

Telefono +39 338 3410385

1. EST. MARE - NOTTE [01:15]

TRE INCROCIATORI corazzati (A, B e C) di medie dimensioni della Kerania, che solcano il mare nel cuore della notte, non lontani l'uno dall'altro.

I raggi luminosi delle *search light* delle navi tagliano l'oscurità della notte, alla ricerca del nemico.

Scritta in sovraimpressione:

INCROCIATORI DELLA KERANIA

2. EST. INCROCIATORE C KERANIA - NOTTE

Sul ponte parlano **DUE SOLDATI**: **A** è più fragile e nervoso, **B** invece, gagliardo e rilassato, gioca con una bottiglietta che ogni tanto sorseggia. Nonostante il suo atteggiamento, l'atmosfera è molto tesa, da film di paura. Inquadrature sfuggenti in soggettiva da pelo d'acqua e da sott'acqua, ad annunciare una misteriosa minaccia incombente. Sullo sfondo raggi delle *search light*, che ogni tanto ci abbagliano, in un gioco di luci e ombre.

SOLDATO A

Non hai paura che le navi di Meidan ci attaccheranno questa notte?

SOLDATO B

Che vengano pure. Abbiamo corazze da 13 pollici, cannoni da 12 e possiamo sfrecciare a 25 nodi. Siamo superiori. (offrendogli da bere) Vuoi?

SOLDATO A

No, ho un nodo allo stomaco...

SOLDATO B

Eddai, rilassati... Oh, in Oriente ho conosciuto un samurai velocissimo: quando attaccava i suoi avversari, lanciava una bottiglia in aria, trafiggeva tutti e la riprendeva in mano.

SOLDATO A

(stupito)

Davvero?!

SOLDATO B

Guarda, la lanciava così!

e lancia con forza la bottiglia in alto nel cielo scuro! Ma improvvisamente una FORTE ESPLOSIONE dilania l'incrociatore A! il due soldati si spaventano, mentre scatta la SIRENA D'ALLARME su tutte le navi.

SOLDATO A

O cavolo...

SOLDATO B

Ci attaccanooo!!

Dei cannoni dell'incrociatore C cominciano a sparare a ripetizione. È il caos totale! Il soldato A è immobilizzato dallo spavento.

SOLDATO B

Non stare lì impalato! Vai al cannone!

Il soldato A indica qualcosa tra le onde avvicinarsi all'incrociatore C.

SOLDATO A
Guarda! cos'è quello?

E l'incrociatore B viene sollevato per un attimo e spezzato in due!

SOLDATO B
(agghiacciato!)
Oh mio Diooooo!!

Carica fucile, ma vede una grande ombra scura avvicinarsi velocissima appena sotto la superficie del mare!! Spara alcuni colpi ma è tutto inutile!

SOLDATO B
(disperato)
NOOOOO!!!

E anche l'incrociatore C salta per aria in una grande esplosione!
In un attimo piomba il silenzio. Sul mare solo le fiamme arancioni, fumi e scintille portate dal vento.
La bottiglietta lanciata dal soldato B ruota nel cielo e ricade in mare...
Spluf!

DISSOLVENZA

3. EST. CANTIERE - GIORNO [01:40]

Un gigantesco cantiere si affaccia sul mare (establishing shot)

4. INT. CANTIERE / MILLENNIA - GIORNO

La Millennia è in secca dentro l'enorme cantiere. Fervono lavori di ammodernamento. Molti **OPERAI** lavorano tra ingranaggi e gru, sbuffi di vapore e saldature. Una grande porta a scorrimento si apre ed entra di gran carriera **L'AMMIRAGLIO KOMMEL** (40). Gli si avvicina subito il **CAPITANO RED** (34), facendo il saluto militare. Questi resta sempre un poco indietro rispetto all'Ammiraglio, che lo conduce a passo spedito lungo la parte bassa del cantiere, sotto la gigantesca chiglia della corazzata, dalla monumentale elica fino alla prua. La sproporzione tra la piccolezza degli uomini e la grandezza della nave toglie il fiato.

Seguiamo il dialogo tra l'Ammiraglio Kommel e il Capitano Red, alternato in montaggio con velocissimi inserti di scene in cui vengono montati i pezzi della nave [gestirli in fase di storyboard, con crescendo ritmico. L'ideale sarebbe usare i rumori stessi del cantiere per dare ritmo serrato alla scena]. Kommel è risoluto e glaciale. Red è più sulle spine, quasi arrabbiato, perché non è stato coinvolto nelle decisioni strategiche, anzi ne è all'oscuro.

CAPITANO RED
(un po' arrabbiato)
Ammiraglio Kommel, avete dato voi l'ordine agli ingegneri di non parlare?

KOMMEL
Seguitemi, Capitano Red.

CAPITANO RED
È a causa dei tre incrociatori spariti, vero?

KOMMEL

Altri cinque sono stati attaccati una settimana fa. Stessa zona, stesso disastro. Lo Stato Maggiore è in allarme.

CAPITANO RED

Ci sono testimoni?

KOMMEL

Sì, sui due mercantili che venivano scortati. Alcuni sembrano aver visto un sommergibile misterioso, con una trivella di roccia che perfora anche gli scafi più spessi.

5. FLASHBACK: EST. MARE - GIORNO

Fisso pittorico: una corazzata salta in aria, mentre una trivella spunta dal mare. Sullo sfondo due mercantili.

KOMMEL (OFF)

Se ha costruito un prototipo così, il nemico ha un vantaggio decisivo.

FINE FLASHBACK

6. INT. CANTIERE / MILLENNIA - GIORNO (CONT.)

CAPITANO RED

(sorridente furbamente)

Ma la notizia non deve trapelare...

KOMMEL

(rosicando)

Non capisco come ci sia riuscito...

CAPITANO RED

Mi chiedo perché attacchi in solitaria...

KOMMEL

(senza rispondere)

Stiamo potenziando la Millennia: chiglia corazzata, motori Steam4G...

CAPITANO RED

(protestando)

Ma sono instabili!

KOMMEL

Lo so, possono esplodere. Ma è l'unico modo per raggiungere i 40 nodi.

CAPITANO RED

(arrabbiandosi)

Ma non potete! I macchinisti morir...(si trattiene)

Red infatti vorrebbe tutelare la vita degli addetti al motore, ma sa che la sua protesta cadrebbe nel vuoto e sarebbe inopportuna.

KOMMEL

(con orgoglio)

Questo l'ho progettato io.

I due sono giunti sotto il nuovo spettacolare sperone che è stato montato a prua. Sembra roba di fantascienza.

KOMMEL

Affronteremo il nemico con le stesse armi...

Il Capitano Red ha come un brivido di spavento. Poi quasi si arrabbia, critico col modo di ragionare di Kommel e dello Stato Maggiore.

CAPITANO RED

Perché stiamo reagendo a notizie non certe?

KOMMEL

Sono le uniche che abbiamo.

CAPITANO RED

E i mercantili? Perché non sono stati attaccati?

KOMMEL

(seccato)

“Perché”, sempre “perché”! (poi glaciale)
Distruggiamo quel coso e basta!

CAPITANO RED

(guardandolo serio negli occhi)
Ammiraglio, mi fate paura...

KOMMEL

Tenetevela per il nemico: è là fuori; e andiamo a stanarlo!

7. EST. CANTIERE - GIORNO [00:55]

Le immense e pesanti pareti del cantiere si aprono, per preparare la solenne uscita della Millennia. È la gloriosa partenza degli eroi!

[MUSICA EPICA E MARZIALE per questo nuovo varo della Millennia. Come riferimento vedere le varie partenze della *Corazzata Spaziale Yamato* nei cinque film a lei dedicati]

INT. PONTE DI COMANDO MILLENNIA - giorno

Con l'apertura della parete davanti alla nave, la luce entra prepotentemente nella ponte di comando, dove l'AMMIRAGLIO KOMMEL è al timone, pronto e determinato.

8. INT. SALA CALDAIE - GIORNO

ADDETTI infilano carbone nelle caldaie, dove arde un fuoco impetuoso.

9. INT. PONTE DI COMANDO MILLENNIA - GIORNO

Alla sinistra di KOMMEL si piazza NITRA.

NITRA

Bollitori: 99 libbre di pressione per pollice.

10. INT. SALA MACCHINE - GIORNO

BOCCAPORTO è impegnatissimo a regolare leve e valvole, mentre su dei contatori la pressione sale e il vapore sbuffa; i nuovi poderosi e scintillanti motori Steam4G vibrano e girano.

11. INT. PONTE DI COMANDO MILLENNIA - GIORNO

Alla destra di KOMMEL si piazza il **CAPITANO RED**.

CAPITANO RED
Motori Steam4G: 42 giri al minuto

La mano dell'Ammiraglio stringe la barra del timone. Il suo volto è concentrato, quindi grida determinato:

KOMMEL
Partenza!

12. INT. CANTIERE - GIORNO

Meccanismi si sbloccano e vapori sbuffano, lacci si mollano e ingranaggi ruotano. L'immensa Millennia comincia a muoversi in discesa, sempre più veloce...

13. EST. CANTIERE - GIORNO

E alzando in cielo due immense pareti d'acqua, la Millennia entra in mare, salutata da un bagno di folla sulle banchine.

La TROMBA suona e le fumarole emettono potentemente fumo nero. La bandiera della Kerania viene innalzata.

14. INT. PONTE DI COMANDO MILLENNIA - GIORNO

KOMMEL
Avanti tutta!

E aziona con forza la leva di marcia.

15. EST. MILLENNIA - GIORNO

Sott'acqua la possente elica comincia a ruotare. E a poppa, un potente spruzzo si solleva dalla superficie del mare. La Millennia accelera potentemente, solcando le onde. Sotto il sole splende la corazzata sembra invincibile.

Ma all'orizzonte, dove si dirige, si addensano nubi scure...

[fine musica epica]

16. INT. SALA GRANDE MILLENNIA - NOTTE [00:50]

Il **CAPITANO RED** e l'**AMMIRAGLIO KOMMEL** illustrano la missione all'**EQUIPAGGIO**, seduto in una grande sala. Red parla indicando disegni su una lavagna. Luci taglienti, da film noir.

CAPITANO RED
Come sommergibile le sue forme più probabili sono questa e questa. Sembra più veloce di un normale siluro, il che suppone piccole dimensioni. Inoltre, se Meidan ha messo a punto il motore a scoppio, il sommergibile emetterà poco fumo e sarà difficilmente avvistabile.

MARINAIO A

E come ci difenderemo?

CAPITANO RED

Niente reti anti-siluro: sono inutili e frenerebbero la nave. Useremo torpedini, mine e i cannoni da 5. Se non basteranno, attaccheremo con lo sperone. Le dimensioni sono a nostro vantaggio. Altre domande?

TENENTE KAVE

(alzando la mano, determinato)
Sì... Corre voce che siamo in codice 6, che la missione sia senza ritorno, è vero?

L'intera platea ha una sorda REAZIONE di allarme.

Red e Kommel si scambiano uno sguardo. Quindi Kommel avanza per rispondere, mentre in aula scende il gelo. Sono attimi di ansia e tensione...

KOMMEL

Sì, codice 6.

La platea si scalda, spaventata, mentre Kommel se ne va.

CAPITANO RED

(energico)

Calmatevi! Tutti ai propri settori! L'esito della missione dipende solo da noi!

17. EST. MILLENNIA - GIORNO [00:40]

La Millennia procede in un mare grigio, costellato di banchi di nebbia. Non piove, ma il tempo è freddo e inospitale. In alto, trainato da un cavo, vola un piccolo dirigibile, che viene usato come vedetta.

Sul dirigibile

Nel cestello del dirigibile a scrutare il mare con un cannocchiale c'è **JOSEPH** (14), che si stringe dal freddo nella divisa più grande di lui.

JOSEPH

Brrr...

Anche attraverso il cannocchiale, le onde sono tutte uguali, grigie e nebbiose. Dal ponte della Millennia IL CAPITANO RED gli grida.

CAPITANO RED

Joseph! Avvistato nulla in mare?

JOSEPH

(guardando col cannocchiale l'orizzonte)
No, un periscopio in questa nebbia è come un ago in un pagliaio!

Così dicendo si distacca dal cannocchiale e guarda giù il Capitano, ma il suo volto si copre di terrore.

JOSEPH

Oh Santo Cielo...!

Vede infatti che un'immensa ombra scura, grande più della Millennia, sta navigando sotto di essa! Fa appena in tempo a vederla che un denso banco di nebbia avvolge tutto, impendendo la vista e lasciando il ragazzo in un angosciante isolamento.

JOSEPH
(spaventato)
Reeed!! Reed!! È sotto di nooiii!!

Improvvisamente il banco finisce e Joseph torna a vedere la nave, ma la sagoma scura è sparita...

CAPITANO RED
(allarmato)
L'hai visto?

JOSEPH
Sì! (poi insicuro) ...cioè no. Non lo so...
(quindi alza un attimo gli occhi e si allarma)
È là!!

Ma la sagoma nella nebbia che il ragazzo vede è la prima delle quattro navi da guerra della Kerania a cui la Millennia sta andando incontro: sono tre incrociatori (E, F, G) e una corazzata (H). Ora che laggiù, sotto un raggio di sole, i banchi di nebbia si stanno aprendo, non ci sono più dubbi: sono navi amiche.

CAPITANO RED
Tranquillo, Joseph, sono dei nostri! Ora ti tiro giù.

18. EST. MILLENNIA – GIORNO [06:00]

La Millennia ha raggiunto le altre quattro navi ora non lontane l'una dalle altre.

Sul retro della grande torretta che si erge sul ponte di prua, il meccanico BOCCAPORTO (22) sta facendo piccole riparazioni, parlando col il CAPITANO RED, che è quindi rivolto verso la parte sinistra della prua. L'atmosfera è serena. Boccaporto è molto impegnato ad aggiustare il cannone e Red lo aiuta a passargli gli attrezzi.

BOCCAPORTO
(sempre lavorando)
E così siamo nella zona dove il sommergibile di Meidan ha colpito?

CAPITANO RED
Non ancora, fra 10 miglia.

BOCCAPORTO
Pinze.

Red gliele porge.

BOCCAPORTO
E questi incrociatori ci aiuteranno nella missione?

CAPITANO RED
Indovinato.

BOCCAPORTO
Una 14.

Ma Red non risponde, la sua attenzione è catturata da qualcosa in mare alle spalle di Boccaporto.

[musica di suspense]

BOCCAPORTO

Una chiave 14, Red. Reed?

Ma Red è in allarme perché grande porzione d'acqua si sta spostando velocemente verso di loro da sinistra, come il terreno spostato da una talpa. È il nemico!

CAPITANO RED
(allarmato)

È lui!

Red segue con gli occhi il rapido movimento del nemico, che sta passando davanti alla prua della Millennia. Red corre a destra, passando dietro cannone, per seguire la traiettoria del sommergibile, ma, non appena oltrepassa la torretta, il nemico è sparito.

CAPITANO RED
(preoccupato, arrivando sulla murata)
Si è immerso...

BOCCAPORTO
Che ti ha preso, Red?

Ma più a destra, nella direzione in cui andava il nemico Red nota uno degli incrociatori amici (INCROCIATORE E, *Iron Hawk*) e si allarma subito!

CAPITANO RED
Spara un colpo di avvertimento!

BOCCAPORTO
Lo sto riparando!

CAPITANO RED
Avverti il comando, io do l'allarme!

19. INT. SALA COMANDO - GIORNO

Nella silenziosa sala comando, NITRA, accanto a un tubo di comunicazione, si rivolge all'AMMIRAGLIO KOMMEL.

NITRA
(perplessa)
Scusate, Ammiraglio, Boccaporto dice che Red è su di giri e che...

KABOOOMM!! Oltre la vetrata della cabina, l'incrociatore E salta in aria, spaventando per la sorpresa tutti i presenti.

Parte la sirena di allarme.

KOMMEL
Tutti ai posti di combattimento! Contrattacco immediato!

20. EST. MILLENNIA, TORRETTA DI OSSERVAZIONE - GIORNO

Attraverso il binocolo, il CAPITANO RED vede il sommergibile muoversi a pelo d'acqua accanto all'incrociatore E in fiamme.

Eccolo!
CAPITANO RED

21. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Dal tubo di comunicazione giunge la voce del CAPITANO RED:

CAPITANO RED
(da tubo) È accanto all'Iron Hawk!

KOMMEL
Usiamo i siluri!

NITRA
Torpedo Director, attacco congiunto A, B e C!

22. INT. TORRETTA TORPEDO DIRECTOR - GIORNO

Nella torretta il **tecnico del TORPEDO DIRECTOR**, un complesso strumento metallico per il calcolo delle traiettorie, si rivolge all'**addetto al RANGE FINDER**: una sorta di binocolo che consente di calcolare la distanza di un obiettivo, unificando un'immagine sdoppiata. Tutto avviene nella massima rapidità.

TECNICO DEL TORPEDO DIRECTOR
Range-finder, distanza?

ADEDETTO AL RANGE-FINDER
2207 yarde ["due due zero sette yarde"]

E il tecnico regola di conseguenza il Torpedo Director.

TECNICO DEL TORPEDO DIRECTOR
Scarto 0.4

23. EST. PONTE MILLENNIA POPPA - GIORNO

Un **ARTIGLIERE (A)** orienta il tubo silurante A...

24. EST. PONTE MILLENNIA CENTRO - GIORNO

Un **ARTIGLIERE (B)** gira il complicato puntatore del tubo B

25. EST. PONTE MILLENNIA PRUA - GIORNO

Un altro **ARTIGLIERE (C)** prende la mira sul mirino del tubo C

26. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

NITRA
Torpedo A, B e C: fuoco!

27. EST. MILLENNIA - GIORNO

Tre siluri vengono sparati contemporaneamente a poppa, in mezzo e a prua della Millennium, immergendosi tra le onde.

28. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

NITRA
Ovunque si sposti, lo colpiremo.

29. EST. MARE - GIORNO

Sott'acqua un siluro ci sfreccia vicinissimo procedendo avanti quasi a pelo d'acqua, mentre sopra la superficie del mare vediamo anche le scie degli altri due siluri dirigersi nella direzione dell'Iron Hawk.

30. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Un **ADDETTO ai comandi**, osservando la scena, si rivolge allarmato a NITRA.

ADDETTO AI COMANDI
Ma colpiremo anche il nostro incrociatore!

NITRA
(spietata/indifferente) E allora?

L'addetto resta sgomento, gelato.

31. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

Attraverso il binocolo del CAPITANO RED scrutiamo velocemente il mare attorno all'Iron Hawk, senza trovare tracce del sommergibile.

CAPITANO RED
Non è più lì!

Poi nota anche lui l'avvicinarsi dei siluri all'Iron Hawk, già comunque in fiamme.

CAPITANO RED
Merda...
(poi determinato nel tubo di comunicazione) A tutto l'equipaggio, il nemico si è immerso, può attaccarci da qualsiasi lato! Tutte le torrette pronte al fuoco.

Quindi lo sguardo di Red torna pietoso sul triste destino dell'Iron Hawk...

32. EST. MARE - GIORNO

Due siluri passano oltre l'Iron Hawk in fiamme, nel caos totale.

33. EST. IRON HAWK, PONTE - GIORNO

Sul ponte di murata un SOLDATO (C) sta sorreggendo un compagno gravemente ferito (SOLDATO D).

SOLDATO C
Forza, resisti!

Quindi si accorge che il terzo siluro sta impattando proprio contro il punto in cui si trova lui!

SOLDATO C
Nooooo!!!

34. EST. MARE - GIORNO

E nel mare, un'altra esplosione dilania l'Iron Hawk.

35. EST. MILLENNIA, TORRETTA TORPEDO DIRECTOR - GIORNO

L'ADDETTO al range finder sta scrutando il mare nella zona dell'Iron Hawk e lo stesso sta facendo JOSEPH con un binocolo. Arriva di gran carriera il Capitano Red.

CAPITANO RED
Setacciate ogni onda del mare. Joseph, controlla a babordo.

JOSEPH
(confuso) Cioè?

CAPITANO RED
(severo) A sinistra!

E mentre il ragazzino si fionda sul lato sinistro, Red scruta avanti, sporgendosi.

BOCCAPORTO (FC)
Capitano Red!

Più sotto, sul ponte di prua, BOCCAPORTO è sulla soglia della torretta che stava aggiustando.

BOCCAPORTO
La torretta è pronta!

Red non fa in tempo a rispondere a Boccaporto che un TONFO più avanti in mare, lo allarma, la corazzata Turtle (H), un miglio più avanti, sta infatti barcollando lateralmente in maniera insolita (davanti alla Turtle, più lontano, c'è l'incrociatore Mime). Red osserva meglio col binocolo, notando che il sommergibile sta spingendo la nave su un fianco, spostandola e colpendola ripetutamente (TUM! TUM!), mentre da questa sparano colpi di fucile.

CAPITANO RED
(allarmato) La vuole ribaltare!

36. EST. MARE – GIORNO

Inquadrature rasoacqua, ravvicinate e confuse della corazzata che viene colpita dalla misteriosa massa scura del sommergibile e oscilla pericolosamente. TUM! TUM!

37. INT. PONTE DI COMANDO CORAZZATA TURTLE – GIORNO

Mentre si sente l'ALLARME, Il **CAPITANO JAMES** impartisce gli ordini ad altri **UFFICIALI**.

CAPITANO JAMES
Chiudere le paratie! Motori a tutta forza!

Ma in quel momento un urto spaventoso rompe i vetri e scaraventa tutti a terra!

38. INT. SALA MACCHINE CORAZZATA TURTLE – GIORNO

Un MACCHINISTA corre nella sala motori, illuminata solo da luci artificiali, ma un altro urto tremendo fa saltare tutte le luci con balenare di scintille. Il Macchinista è a terra, al buio, mentre i tonfi rimbombano tremendamente: TUM! TUM!

MACCHINISTA
(terrorizzato) AAAAHHHHH!!

39. EST. MARE – GIORNO

La Millennia, da lontano, ci spara due colpi: il primo alza un grande spruzzo prima della corazzata, il secondo invece colpisce la fumarola.

40. INT. PONTE DI COMANDO CORAZZATA TURTLE – GIORNO

L'impatto dell'esplosione giunge nella già devastata ponte di comando. L'UFFICIALE A resta bloccato sotto le macerie.

UFFICIALE (A)
Capitano! Capitano!

Il Capitano James però giace riverso a terra, immobile. E giunge un altro tonfo, dopo il quale la nave comincia ad inclinarsi sempre di più.

41. EST. MILLENNIA – GIORNO

La Millennium in mare, solca le onde, oscillando leggermente su e giù.

42. INT. MILLENNIA, TORRETTA DI PRUA – GIORNO

Il CAPITANO RED si assesta ai posti di combattimento accanto a BOCCAPORTO..

CAPITANO RED (AL TUBO)
(concitato) Ammiraglio Kommel, lasciate che sia io a sparare.

43. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO – GIORNO

KOMMEL (AL TUBO)
Permesso accordato, Capitano.

44. INT. MILLENNIA, TORRETTA DI PRUA – GIORNO

RED manovra i comandi del cannone.

CAPITANO RED (AL TUBO)
Bene, fermare i motori.

45. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO – GIORNO

L'iniziativa di Red spiazza KOMMEL e NITRA

NITRA
Ma è impazzito?

KOMMEL (AL TUBO)
Capitano, spero sappiate quel che fate.

NITRA
Capitano, le ultime coordinate erano 3.4 e 3.6

CAPITANO RED
Faccio da solo, Maggiore.

Nitra si offende.

46. EST. CORAZZATA TURTLE – GIORNO

La corazzata è sempre più inclinata, sta per scuffiare...

47. INT. MILLENNIA, TORRETTA DI PRUA – GIORNO

Il CAPITANO RED prende la mira col cannone e si concentra. Il mirino oscilla a causa dell'ondeggiamento della nave.

BOCCAPORTO
Non usi i dati calcolati?

CAPITANO
(secco, concentrato) No.

Red chiude gli occhi, concentrandosi sul rumore del mare...

48. EST. PRUA MILLENNIA - GIORNO

Un'onda fa oscillare la prua della Millennia...

49. INT. MILLENNIA, TORRETTA DI PRUA - GIORNO

Il Capitano riapre gli occhi, concentratissimo sul mirino.

CAPITANO
Alla fine dell'onda.

50. EST. CORAZZATA TURTLE - GIORNO

La corazzata sta per scuffiare...

51. EST. PRUA MILLENNIA - GIORNO

La prua torna ad assestarsi...

52. INT. MILLENNIA, TORRETTA DI PRUA - GIORNO

Red controlla ancora il mirino...

CAPITANO RED
Fuoco!

Boccaporto aziona un comando e il cannone spara!

53. EST. CORAZZATA TURTLE - GIORNO

La cannonata colpisce con incredibile precisione la parte del sommergibile a pelo d'acqua che sta ribaldando la corazzata. Il sommergibile si immerge subito e la nave ricade giù inclinandosi dall'altra parte. Molti marinai finiscono in acqua, ma la nave è salva!

54. INT. MILLENNIA, TORRETTA DI PRUA - GIORNO

Il CAPITANO RED rilascia la tensione, mentre BOCCAPORTO esulta

BOCCAPORTO
Yesss!!

55. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

L'AMMIRAGLIO KOMMEL impartisce ordini senza perdere la concentrazione

KOMMEL (A NITRA)
Maggiore, avvertite l'incrociatore Mime di invertire la rotta e soccorrere il Turtle.

NITRA
Ricevuto

KOMMEL
Noi diamo la caccia a quel bastardo!

56. EST. MARE - GIORNO

L'incrociatore Mime, comincia a invertire la rotta per dirigersi verso il Turtle.

57. EST. MILLENNIA, PRUA - GIORNO

Dalla prua della Millennium, il CAPITANO RED scruta il mare, con preoccupazione, ma attorno il mare sembra tranquillo.

58. EST. MARE - GIORNO

Soggettiva del sommergibile, che, a pelo d'acqua si avvicina al Mime in manovra.

59. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
Motori a 90 giri, pronti all'azione.

60. EST. MARE - GIORNO

L'incrociatore Mime procede con la manovra di inversione..

61. EST. MARE - GIORNO

Sott'acqua, la sagoma scura del Mime in manovra, e una misteriosa massa nera oscura lo schermo. Dall'alto, a volo di uccello, la sagoma scura passa sotto il Mime, da poppa a prua.

62. EST. INCROCIATORE MIME, PRUA - GIORNO

Un'enorme massa d'acqua si solleva di alcuni metri davanti alla prua dell'incrociatore, sospinta dal sottomarino che giunge a pelo d'acqua. Un MARINAIO rimane atterrito..

MARINAIO
Aaaahhh!!

..e scappa indietro. Ma il misterioso sottomarino torna subito sott'acqua, procedendo in mare più veloce della nave: la sua sagoma scura si dirige verso la Millennium!

63. EST. MILLENNIA, PRUA - GIORNO

Il CAPITANO RED, osservando la scena col binocolo, suda freddo.

CAPITANO RED
Ci sta puntando..

64. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
Azionare sperone!

Tutti gli UFFICIALI presenti (tranne Nitra) hanno un sussulto di paura e stupore.

NITRA
Siete sordi? Azionare sperone!

UFFICIALE
(azionando un comando) Sì, signore!

65. EST. MILLENNIA, PRUA - GIORNO

Gli sfiati laterali della prua della Millennium emettono sul mare due enormi sbuffi di vapore nero, come un toro imbufalito. E sopra il Capitano Red, a destra e a sinistra della prua si alzano verso il cielo due immense strutture metalliche, che quindi entrano violentemente in mare, alzando poderosi spruzzi, e si uniscono a formare il grande sperone progettato da Kommel.

66. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL è alla barra del timone

KOMMEL
Avanti a tutta forza!

67. INT. MILLENNIA, SALA MACCHINE - GIORNO

BOCCAPORTO aziona un comando e all'istante il motore sbuffa e ruota.

68. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

Kommel aziona con forza la leva di marcia.

69. EST. MILLENNIA, ELICA - GIORNO

Sott'acqua, l'enorme elica della Millennium, si sblocca ruotando poderosamente.

70. EST. MILLENNIA, PRUA - GIORNO

La Millennium, pur con la sua pesantezza, fa uno scatto in avanti, impennandosi leggermente, mentre Red ha di conseguenza difficoltà a stare in piedi.

71. EST. MARE - GIORNO

Il gigantesco sottomarino (è a metà strada tra il Mime e il Turtle) procede appena sotto la superficie del mare, puntando la Millennium.

72. EST. MARE - GIORNO

Anche la Millennium, col suo sperone, solca le onde a tutta velocità.

73. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

Le mani di KOMMEL stringono la ruota del timone. L'ammiraglio non ha alcuna esitazione.

KOMMEL
Scontro frontale!

74. EST. MARE - GIORNO

Il sottomarino procede spedito.

75. EST. MARE - GIORNO

Presso la Turtle, i SOLDATI in acqua vedono la Millennium vicina a destra, mentre da sinistra, poco davanti a loro, passa il sottomarino, sollevando l'acqua al passaggio. Lo scontro è questione di attimi!

76. EST. MILLENNIA, PRUA - GIORNO

Il CAPITANO RED vede avvicinarsi tra le onde davanti a sé la terribile sagoma scura del sottomarino! E parla allarmato a un tubo di comunicazione.

CAPITANO RED
Ammiraglio, virate!

77. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
(gelido, al nemico) Sei finito.

78. EST. MARE - GIORNO

L'impatto è inevitabile, Red suda freddo, il sottomarino sta per colpire la Millennium... ma si immerge all'ultimo momento! Prende solo di striscio lo sperone!

79. EST. MILLENNIA, PRUA - GIORNO

L'impatto è comunque violentissimo e Red viene scaraventato in mare.

CAPITANO RED
Aaahh!!

80. EST. MARE - GIORNO

La Millennium, presa di striscio sotto la chiglia, si impenna inclinandosi, compiendo una specie di balzo. I naufraghi del Turtle si vedono la Millennium come cader loro addosso!!! Ma questa ripiomba in mare poco davanti a loro, scomparendo dietro un colossale muro d'acqua. Non appena questo ricade, la Millennium sembra scomparsa, ma ricompare subito dall'acqua, emergendo come un cetaceo!

81. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

Tutti i presenti sono stati scaraventati a terra, anche se Kommel con una mano è restato attaccato alla barra del timone. Non appena alza lo sguardo, vede però che la Millennium, fuori controllo, sta andando a scontrarsi contro il Mime, che sta venendo in quella direzione.

KOMMEL
No!

E con grinta si risollewa, tira indietro la leva di marcia e ruota a tutta velocità il timone.

82. EST. MARE - GIORNO

Sott'acqua l'elica si blocca, il timone gira, mentre la Millennium vira, tentando di evitare l'impatto con il Mime..

83. EST. MIME, PONTE - GIORNO

Vedendosi arrivare addosso la Millennium, i MARINAI sul ponte della Mime sono terrorizzati.

MARINAIO (B)
(agli altri) Viaaaa!

84. EST. MARE - GIORNO

Le due navi si scontrano violentemente con la prua e quella del Mime, più

fragile, salta per aria. BOOM!!

Ad assistere la scena da lontano, tra le onde, è il CAPITANO RED, malconco ma in salute.

85. EST. PONTI MILLENNIA E MIME – GIORNO

Molti MARINAI controllano l'incendio sprigionatosi sulla Mime. Lo scontro non è stato dei più gravi e la situazione è tornata sotto controllo. Oltre i vetri della Millennia, dentro la ponte di comando, KOMMEL osserva impassibile.

86. EST. MARE – GIORNO

Il Capitano Red nota di essere in una zona di mare dove galleggia un liquido scuro, che osserva annusandolo.

CAPITANO RED
E questo? Dev'essere il carburante del sottomarino.
Che strano liquido, è inodore...

Red si fa pensieroso...

DISSOLVENZA

87. EST. MARE – CREPUSCOLO [01:20]

La notte sta avvolgendo il placido mare, mentre le ultime luci del giorno si perdono all'orizzonte. La Millennia procede in tranquillità, senza lo sperone. A prua una debole luce giunge da alcune ampie vetrate.

88. SALA BASSA DI PRUA – CREPUSCOLO

Un'ampia sala, arredata in legno con semplicità ed eleganza, è illuminata debolmente da alcune candele. C'è anche una stufa a legna. In quest'atmosfera suggestiva regna il silenzio, rotto soltanto dallo sciacquo delle onde. Accanto alle vetrate, a guardare le ultime luci del giorno c'è la sagoma scura del CAPITANO RED. BUSSANO alla porta e il Capitano si gira.

CAPITANO RED
Avanti.

Entra JOSEPH, con una tazza fumante che porge al Capitano.

JOSEPH
Ve la manda Boccaporto, dovete essere ancora
infreddolito dopo il bagno. Ha detto che il tè è
speciale.

CAPITANO RED
Una sua invenzione?

JOSEPH
(annuendo) Uh-uh.

CAPITANO RED
(sorseggiando) Grazie, è molto buono.

Passano attimi di silenzio, in cui il Capitano sorseggia il tè.

JOSEPH
Vi piace questo silenzio, vero?

Il Capitano non risponde, ma osserva i riflessi sul torbido tè nella tazza.

CAPITANO RED (FC)

Pensavo al nostro nemico, ma il mare in guerra è sempre torbido...

JOSEPH

Dove siamo diretti?

CAPITANO RED

Cerchiamo la base di quel sommergibile. Forse c'è un'isola non segnata sulle carte.

JOSEPH

E le altre nostre navi?

CAPITANO RED

Soccorrono quelle colpite. Anche se la Millennia è danneggiata e lo sperone inutilizzabile, dobbiamo affrontare il nemico da soli.

JOSEPH

Avete paura, Capitano?

CAPITANO RED

Un po'.

Il tè è sempre scuro e tetro, non se ne vede il fondo.

CAPITANO RED (FC)

Del nemico non sappiamo nulla, spero non ci siano sorprese.

E con decisione beve il tè fino in fondo, ma ha una reazione di disappunto perché qualcosa di anomalo gli rimane in bocca!

JOSEPH

Tutto bene?

CAPITANO RED

(sorridente) Ringrazia Boccaporto per il tè...

E gli mette in mano un bullone che si è ritrovato in bocca.

DISSOLVENZA

89. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO [02:45]

La Millennia procede in un mare nebbioso e freddo, giungendo in un luogo da cui spuntano alti faraglioni, la cui cima si perde nella nebbia. Sembra un posto mitologico, spettrale, fuori dal tempo.

90. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

In cabina troviamo KOMMEL (al timone), RED, NITRA e altri ufficiali ai propri posti di comando. Red controlla una carta nautica.

CAPITANO RED

Ammiraglio, non c'è traccia di questo posto sulla carta, è una base ideale per nascondersi. Forse ci siamo.

KOMMEL

Capitano Red, andate in perlustrazione col Longinos e scandagliate il fondale.

91. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

Con un tonfo l'ancora della Millennia cade in acqua. La corazzata si ferma in questa misteriosa baia.

92. EST. MILLENNIA, POPPA – GIORNO

Con spettacolari movimenti di ingranaggi, pannelli e sbuffi di vapore, dal retro della Millennia esce in mare un motoscafo corazzato, dall'aspetto un po' futuristico. Sullo scafo la scritta:

LONGINOS

A manovrare questa imbarcazione a vapore ci sono il CAPITANO RED e BOCCAPORTO.

93. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

Il motoscafo procede in quel mare calmo, grigio e silenzioso, mentre i due si guardano attorno. Boccaporto misura il fondale con una sonda.

BOCCAPORTO

Qui il fondale è a 15 metri.

Passano vicino ad alcuni scogli a pelo d'acqua, che incuriosiscono Boccaporto;

Presso faraglione gigante

La barca gira attorno a un gigantesco faraglione, la cui cima si perde nella nebbia. È una presenza inquietante, che sembra emettere un sordo e millenario boato. Il Capitano Red lo guarda attentamente. Passando sotto un arco di roccia, la barca accosta, consentendo a Red di osservare le onde infrangersi sugli scogli.

CAPITANO RED

Guarda, sta arrivando la bassa marea. Meglio salpare prima di rimanere incastrati con la Millennia.

94. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

NITRA riferisce a KOMMEL il testo di un messaggio radio.

NITRA

Ammiraglio Kommel, messaggio radio dallo Stato Maggiore: "Navi Meidan disperse quadranti A4 e A5. State attenti. Stop". È la zona dove ha colpito il sommergibile nemico.

L'ammiraglio resta impassibile, ma si fa pensieroso.

NITRA

Se anche le navi nemiche sono state attaccate, per chi combatte il sommergibile? Sono pirati? O il governo ci nasconde qualcosa?

KOMMEL

(senza girarsi) Tacete, Maggiore.

95. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

Il Longinos torna ad avvicinarsi alla Millennia, nella zona degli scogli a pelo d'acqua, che però sono spariti.

CAPITANO RED

Boccaporto, ma qui non c'erano degli scogli a pelo d'acqua? Eppure la marea sta scendendo...

BOCCAPORTO

(indicando più avanti) Guarda, siamo ospiti sgraditi se quegli scogli se vanno offesi!

Tre sagome scure (di circa 10m di lunghezza) si spostano infatti nella nebbia affiorando dall'acqua!

CAPITANO RED
(perplesso) Ma quelli...

96. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

Anche dal ponte alcuni MARINAI notano le tre grosse sagome spostarsi a pelo d'acqua.

TENENTE KAVE
(allarmato) Guardate! Nemico a dritta!

97. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Mentre risuona l'ALLARME, KOMMEL impartisce gli ordini.

KOMMEL
Cannoni da 5, fuoco a volontà!

98. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

Le torrette leggere del lato destro della Millennium riversano una micidiale pioggia di proiettili verso i tre scogli semoventi, colpendoli. Ma in mezzo alla pioggia di proiettili giunge però a tutta velocità il Longinos!

CAPITANO RED
(alla Millennium, sfidando i proiettili) FERMIIIIII!!!

BOCCAPORTO
(gettandosi a terra) Ma quello è pazzo!

CAPITANO RED
Fermi! Sono balene!

99. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
Cessate il fuoco! Stiamo sprecando munizioni!

100. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Le torrette smettono di sparare.

101. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI / LONGINOS - GIORNO

RED e BOCCAPORTO giungono presso il corpo di uno dei tre balenotteri (di circa 10m), rimasto ferito a morte, nonostante una corazza molto coriacea, a placche. È uno strano cetaceo, che i due esaminano.

BOCCAPORTO
Capitano, hai mai visto un coso così?

CAPITANO RED
No. Questa corazza rocciosa e tagliente sembra quella di un dinosauro...(poi con sguardo pietoso)
Almeno i tuoi amici si sono salvati...

Quindi suda freddo notando che dalla ferita dell'animale esce un liquido scuro, lo stesso in cui Red si era ritrovato precedentemente in mare...

CAPITANO
Oh Santo Cielo... (allarmato) Torniamo subito a bordo!

BOCCAPORTO
(stupito) Che ti prende?

Il Capitano aziona a piena potenza il motore a vapore, che genera un grande sbuffo di vapore e ruota il timone.

CAPITANO RED
(manovrando concitato) Presto, avverti la Millennia di salpare subito!

Il Longinos sfreccia a piena potenza verso la Millennia, mentre Boccaporto lancia un messaggio morse con una lampada di segnalazione.

BOCCAPORTO
Capitano, perché tanta agitazione per un balenottero?

CAPITANO RED
Quello era un cucciolo e l'abbiamo ucciso!

BOCCAPORTO
E allora?

Improvvisamente davanti a loro spunta potentemente dall'acqua, come un'orca furiosa, la madre di quei cuccioli! Un gigantesco narvalo preistorico, grande quanto la Millennia! Sul muso ha come un corno di roccia. E si erge verso l'alto come un grattacielo! È lui il misterioso "sommergibile"!

BOCCAPORTO
(gelato dalla paura) Oh mamma...

102. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO [03:45]

Anche KOMMEL, vedendo il gigantesco cetaceo, rimane sgomento. A Nitra, incredula cade un bicchiere di mano.

103. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI / LONGINOS - GIORNO

Il cetaceo ricade pesantemente in acqua, generando una grande onda, che mette in difficoltà il Longinos. E mentre sentiamo l'ALLARME lanciato a bordo della Millennia, il motoscafo riparte a tutta birra, ma sta per essere schiacciato dall'immensa coda dell'animale...

BOCCAPORTO
(spaventato) AAAAHHH!!

Ma Red stringe i denti e con spettacolari manovre schiva la coda dell'animale, gli passa sopra e raggiunge la Millennia.

104. EST. MILLENNIA - GIORNO

Mentre sentiamo la TROMBA della Millennia, le fumarole sbuffano fumo nero a tutta potenza e l'ancora viene riavvolta.

105. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

RED e BOCCAPORTO corrono lungo il ponte, mentre il cetaceo punta la nave. L'urto è violento e fa cadere al suolo i due e ribalta oggetti.

CAPITANO RED
Aahh!!

106. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL, al timone, aziona la leva di marcia quasi gasato per la grande sfida.

KOMMEL
Avanti tutta!

107. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

Sott'acqua l'elica parte velocissima e la Millennium parte potentemente, alzando due alte onde.

108. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

C'è tensione in cabina. NITRA è accanto a KOMMEL, che manovra il timone.

NITRA
Attenzione, Ammiraglio, il fondale è basso.

KOMMEL
(secco, virando) Lo so!

109. EST. SOTT'ACQUA – GIORNO

La chiglia della Millennium urta di striscio contro uno scoglio sottomarino.

110. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

A causa dell'urto tutta la cabina trema, mettendo in difficoltà i presenti.

111. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

Il cetaceo spunta nuovamente dal mare, tagliando la strada alla Millennium.

112. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

Kommel vira tutto dal lato opposto per evitare il mostro marino.

113. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

La Millennium schiva per un pelo il cetaceo.

114. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

KOMMEL
A tutte le torrette: sparare a vista sul nemico!

115. INT. TORRETTA ARTIGLIERIA LEGGERA – GIORNO

Un artigliere spara colpi a ripetizione da un cannoncino.

116. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

La Millennium sfreccia accanto al cetaceo (a pelo d'acqua), facendo fuoco da più torrette. I colpi cadono copioso attorno all'animale, ma senza impensierirlo. Ma la Millennium sta per scontrarsi contro un faraglione!

117. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

KOMMEL se ne accorge e vira allarmato!

118. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

La Millennium schiva per un pelo il faraglione (che si interpone tra essa e il cetaceo) e resta indietro.

119. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
(rabbioso) Motori 4G, 200 giri! massima potenza!

120. INT. SALA MACCHINE - GIORNO

BOCCAPORTO, accanto ad altri MACCHINISTI, ha un attimo di preoccupazione. Quindi apre una valvola con determinazione, mentre i motori girano a grande velocità.

121. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO - GIORNO

JOSEPH individua il mostro marino in un punto davanti alla nave, un po' lontano, oltre un piccolo faraglione.

JOSEPH
Sta tornando! Ci viene addosso!

122. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
Cannoni da 12: fuoco!

123. EST. MIMLENNIA - GIORNO

La corazzata corre veloce, mentre i grossi cannoni sparano al mostro.

124. EST. BAIA DEI FARAGLIONI - GIORNO

Il cetaceo viene colpito dalla pioggia e da bombe, in un caos di spruzzi ed esplosioni, ma avanza dritto come un treno!

125. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Kommel ha un brivido di paura...

KOMMEL
È inarrestabile...

Nella ponte di comando irrompe il CAPITANO RED

CAPITANO RED
Ammiraglio, sparate al faraglione!

KOMMEL
(intuendo la tattica) Fuoco sul faraglione, lato sinistro!

126. EST. MIMLENNIA - GIORNO

Due cannoni sparano.

127. EST. BAIA DEI FARAGLIONI - GIORNO

Colpito a mezza altezza, a sinistra, la parte superiore del faraglione crolla di lato, proprio davanti al cetaceo, che vi urta contro fragorosamente, alzando due immense colonne d'acqua.

128. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

KOMMEL
(soddisfatto) Bracchiamolo!

E vira col timone.

129. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

La Millennia giunge veloce presso il faraglione, dove si è fermato il mostro.

130. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

KOMMEL manovra il timone osservando quel punto del mare

KOMMEL
(spaccone) Adesso vediamo se hai ancora voglia di correre...

131. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

Improvvisamente un enorme pruzzo d'acqua si alza! Il mostro si è disincagliato! E attacca la prua della Millennia!

132. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

KOMMEL, allarmato, compie una brusca manovra!

133. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

La Millenia accelera bruscamente e il mostro, come un toro imbufalito, riesce solo a divellere uno dei due timoni!

134. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

CAPITANO RED
(a Kommel) ci viene dietro!

KOMMEL
Motori 4G, overload di potenza!

CAPITANO RED
(obiettando) Esploderanno!

135. INT. SALA MACCHINE – GIORNO

BOCCAPORTO manovra agitato dei comandi, mentre il motore vibra e sbuffa pericolosamente e l'indicatore della pressione salta in aria.

BOCCAPORTO
È fuori controllo!

136. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

L'inseguimento è forsennato! Il cetaceo, sta per raggiungere la poppa della Millennia!

137. INT. PONTE DI COMANDO – GIORNO

KOMMEL
Nitra, cortina di mine a poppa!

138. EST. MILLENNIA, POPPA – GIORNO

Si aprono pannelli e meccanismi a vapore lanciano in acqua molte mine.

139. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Il CAPITANO RED prende un'iniziativa personale, parlando al tubo.

CAPITANO RED
Sala motori, evacuazione immediata!

KOMMEL
(rimproverando) Capitano!

140. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

Sott'acqua le mine esplodono all'impatto violentissimo col muso del cetaceo, generando in superficie una grande esplosione!

141. INT. SALA MACCHINE - GIORNO

BOCCAPORTO e altri MACCHINISTI scappano dalla sala motori, mentre questi saltano per aria, scaraventandoli a terra.

MACCHINISTI
AAAAHH!!!

142. EST. MILLENNIA - GIORNO

L'esplosione della sala motori divelge una parte della poppa della Millennia, che, a causa dell'alta velocità, si inclina perdendo il controllo, sbandando. E si dirige a tutta velocità verso degli scogli a pelo d'acqua!

143. INT. SALA COMANDI - GIORNO

KOMMEL tenta una virata disperata.

KOMMEL
Noo!!

144. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

La Millennia arriva violentemente sopra questi bassi scogli...

145. INT. SALA COMANDI - GIORNO

Mentre la cabina trema tutta, KOMMEL tiene a fatica il timone.

146. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

La Millennia si ferma, incastrata. La corsa è finita.

147. INT. SALA COMANDI - GIORNO

KOMMEL ha una reazione di rabbia.

KOMMEL
Arenati, maledizione...

148. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO - GIORNO

JOSEPH nota allarmato il mostro affiorare dall'acqua non lontano dalla nave.

JOSEPH
Attenti! È di fianco a noi!...

149. INT. SALA COMANDI - GIORNO

JOSEPH (DA TUBO)
Ci sta attaccando!

Il CAPITANO RED, senza allarmarsi, osserva il mostro dalla vetrata.

CAPITANO RED
No, sta morendo...

150. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO - GIORNO

JOSEPH osserva meglio.

151. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

Anche il Capitano Red giunge di corsa sul ponte per osservare meglio il mostro.

152. EST. BAIA DEI FARAGLIONI / PONTE MILLENNIA - GIORNO

Dopo aver incrociato lo sguardo con quello del CAPITANO RED, il mostro fertio cade negli abissi come un corpo morto, lasciando una copiosa scia di liquido scuro, il suo sangue.

153. EST. TORRETTA DI ARTIGLIERIA - GIORNO

Gli ARTIGLIERI sentono dal tubo l'annuncio dell'ammiraglio

KOMMEL (DA TUBO)
Nemico abbattuto.

ARTIGLIERI
(esultano) YEEEEHHH!

154. INT. SALA COMANDI - GIORNO

Anche gli ADDETTI AI COMANDI esultano, mentre Nitra sorride compiaciuta.

ADDETTI
YEEEEHHH!

155. INT. CORRIDOIO PRESSO SALA MACCHINE - GIORNO

BOCCAPORTO e gli altri MACCHINISTI, pur malconci, si risollevarono, contenti di essere ancora vivi dopo l'esplosione.

156. INT. SALA COMANDI - GIORNO [02:40]

KOMMEL mantiene un tono severo rivolgendosi al Capitano

KOMMEL
Capitano, non vi azzardate più a contraddire un mio ordine.

Ma il Capitano Red non replica, perché guarda con preoccupazione una sagoma scura che sta spuntando dalla nebbia, poco più lontano. Interviene Nitra

NITRA
Ammiraglio, abbiamo 10 ore per riparare i motori e sfruttare l'alta marea per... (si interrompe)

Ma anche Kommel infatti non la considera, guardando quella sagoma con ansia crescente.

157. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO - GIORNO

Anche JOSEPH guarda con apprensione quella sagoma nella nebbia.

JOSEPH
(sudando freddo) Il mostro è tornato...

158. INT. SALA COMANDI - GIORNO

KOMMEL
(allarmato) È una corazzata di Meidan!

CAPITANO RED
(tra sé e sé) Anch'essa alla caccia del mostro...

159. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO - GIORNO

JOSEPH vede partire una tripla bordata dalla nave nemica, che ora si distingue chiaramente

JOSEPH
(spaventato) Ci ha visti!

E due delle tre bordate colpiscono la nave, una vicina a Joseph.

JOSEPH
AAAHHH!!

160. INT. SALA COMANDI - GIORNO

KOMMEL
Contrattacco! Fuoco su tutta la linea!

161. INT. TORRETTA ARTIGLIERIA - GIORNO

Un ARTIGLIERE fa fuoco.

162. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

Varie torrette della Millennia sparano.

163. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

La nave di Meidan corre veloce, evitando i proiettili della Millennia, che cadono in acqua, e al contempo fa partire altre micidiali bordate.

164. EST. PONTE MILLENNIA - GIORNO

La Millennia viene colpita senza pietà, esplosioni ovunque.

165. INT. TORRETTE LEGGERE - GIORNO

Un'esplosione distrugge una postazione di torrette leggere, travolgendo numerosi SOLDATI

166. INT. SALA LAVORI - GIORNO

Un'altra esplosione entra in una zona interna della nave, travolgendo altri SOLDATI

SOLDATI
AAAHHH!!

167. INT. PONTE DI COMANDO - GIORNO

Un'altra esplosione dilania una parte della ponte di comando, riversando a terra i cadaveri di alcuni ADDETTI. Uno cade davanti al CAPITANO RED (anch'esso scaraventato a terra). KOMMEL si rialza ferito e rabbioso

KOMMEL
Siamo un bersaglio troppo facile..

168. INT. NAVE MEIDAN, PONTE DI COMANDO - GIORNO

Il **CAPITANO NEMICO** impartisce gli ordini ai suoi **UFFICIALI**

CAPITANO NEMICO
(spietato) Finiamoli. Torpedo 3, 5 e 7, fuoco!

169. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

Dal ponte della corazzata nemica partono tre siluri, che si dirigono implacabilmente contro la Millennia.

170. INT. MILLENNIA, PONTE DI COMANDO - GIORNO

NITRA
Ammiraglio, tutti i cannoni fuori uso. Incendi settori C D e H!

RED, con la dignità di chi guarda in faccia la morte, osserva i siluri avvicinarsi.

CAPITANO
Siluri a diritta. Impatto tra 10 secondi.

Nitra e Kommel sudano freddo..

171. INT. CORRIDOIO DELLA SALA MACCHINE - GIORNO

Anche BOCCAPORTO intuisce che la morte è vicina..

172. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO - GIORNO

JOSEPH osserva i siluri ormai vicinissimi, ma ha una reazione perché un'ombra scura è sotto di loro..

JOSEPH
Ma cos..

173. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

E dal mare spunta fuori potentemente il cetaceo, che azzanna con le sue potenti fauci uno dei due siluri (facendolo esplodere), mentre col proprio corpo ferma l'altro.

174. INT. NAVE MEIDAN, PONTE DI COMANDO - GIORNO

Il **CAPITANO NEMICO** non crede ai suoi occhi

CAPITANO NEMICO
Non è possibile..

175. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI - GIORNO

Il cetaceo ricade pesantemente, mentre il fumo delle esplosioni si dissolve.

176. INT. NAVE MEIDAN, PONTE DI COMANDO – GIORNO

CAPITANO NEMICO
Cessate il fuoco!

177. EST. TORRETTA DI AVVISTAMENTO – GIORNO

JOSEPH, allibito, osserva il mostro avvicinarsi placidamente alla Millennia.

178. EST. MILLENNIA, PONTE DI MURATA – GIORNO

Sul bordo della nave c'è il CAPITANO RED. Il mostro gli si avvicina, è venuto lì per lui. Mentre Kommel, Nitra e altri soldati assistono alla scena, il mostro (ferito a morte) e il Capitano si scambiano un lungo sguardo, intenso e umano, che si conclude con le parole del Capitano, che rispondono evidentemente a un messaggio dell'animale.

CAPITANO RED
(al cetaceo) ...grazie a te. Mi dispiace...

E l'immensa creatura, ormai circondata da un'emorme chiazza di liquido scuro, si ritira lentamente, sparendo per sempre sott'acqua.

179. EST. PONTE NAVE DI MEIDAN – GIORNO

Anche il Capitano Nemico osserva stupefatto quanto accade.

180. EST. BAIÀ DEI FARAGLIONI – GIORNO

In fissi pittorici: la corazzata di Meidan, avvicinatasi alla Millennia, le invia alcune scialuppe. Dai ponti delle rispettive navi, il Capitano di Meidan fa un saluto militare, ricambiato da quello di Kommel, Red e Nitra. Infine la nave di Meidan si allontana.

NARRATORE (OFF)
Capendo che non era più tempo di combattere, il Capitano di Meidan fornì aiuti e medicinali alla nave nemica. Con l'alta marea, la Millennia avrebbe presto ripreso il mare col motore di emergenza e un giorno non lontano la battaglia sarebbe ricominciata.
Perché quel cetaceo preistorico attaccasse solo le navi da guerra, nessuno lo seppe mai...

DISSOLVENZA

FINE