

# AVENGERS ICONS

presenta:

## Dragoluna

di Giuseppe Felici [rossointoccabile](#)

episodio 1

Le esigenze della guerra

*Sia maledetto chi per primo inventò la guerra*

*Christopher Marlowe*

- *Eletta, a Titano e poi al luogo del precedente incontro* [\[i\]](#). – La voce nella mente di Dragoluna non si è ancora spenta che lei è già in piedi. Si dirige verso la doccia ed intanto scansiona con la mente la base della Guardia. K'lrt è di turno agli strumenti. Lo skrull è diligentemente fisso davanti agli schermi e scruta con attenzione i più piccoli particolari. Decine, centinaia le situazioni che richiederebbero un intervento. Piccole e grandi guerre, disastri naturali ecc. Stanno lavorando anche in quella direzione, ma per ora non molto è possibile senza entrare in conflitto con buona parte dei metaumani del pianeta ed inoltre, malgrado i loro mezzi di spostamento, non possono essere ovunque. Pip non c'è. Grazie ai suoi poteri sarà a mettersi nei guai in chissà quale angolo dello spazio conosciuto o sconosciuto.

Drax, suo padre, è immerso nella lettura, come sempre. Il suo corpo non necessita di riposo e per le esigenze oniriche della sua mente pochi istanti di trance rem sono sufficienti. Quella tecnica di meditazione è tra le prime cose che ha imparato.

Gamora è nell'hangar, sta lavorando attorno ad una navetta.

Warlock non c'è. Dragoluna lo cerca. È a Montecarlo, sta sbrigando delle pratiche, non molto impegnative, a quanto sembra. [\[ii\]](#)

- *Adam? Ho ricevuto una chiamata dai Preti. Credo ci siano novità rispetto ai nostri affari con loro. Ho già attivato i robot per preparare la mia nave. –*

- *Se puoi andare da sola noi andremo avanti coi nostri affari sulla Terra. Superskrull e fondazione, per lo più. –*

- *Siamo già a questo punto? Non staremo facendo il passo più lungo della gamba? –*

- *Un'espressione terrestre, Heather? No, per quel che riguarda la fondazione mancano solo alcuni adempimenti formali ai quali penserò al più presto. Inoltre, vista la presenza di un numero sempre*

*maggiore di gruppi governativi, diventa più urgente che noi si assuma un ruolo politico attivo. Il meme sul mio ruolo pubblico richiede di essere affrontato con forza, a costo di deludere la maggior parte delle speranze. È essenziale capire come è nato e se rappresenta un pericolo per noi. Inoltre K'lrt è ormai uscito pubblicamente, quel processo non si può arrestare, solo cavalcare. –*

*- Bene. In effetti mantenere un basso profilo in questa operazione può essere una scelta saggia. Devo andare su Titano e poi su Hala. Con la mia nave la cosa richiederà qualche giorno. Se entro due settimane non avete mie notizie venitemi a cercare, potrebbe esserci ancora parte della Guardia Imperiale sul pianeta. –*

*- Non preoccuparti, sei più potente ed addestrata della maggior parte di loro. Ad essere precisi, con la Gemma, sei più potente di chiunque di loro, almeno in teoria. –*

*- Non girare il coltello nella piaga. Da quando in qua fai conto sulla potenza, oltretutto. Non è certo grazie ad essa che hai vinto le tue più grandi battaglie. –*

*- Ma non sono io ad affrontare questa missione. –*

*- Il solito complesso di superiorità? –*

*- Non ti esibirai in un pietoso spettacolo di psicologismo deterioro, mi auguro. –*

*- Non preoccuparti. Ora vado. –*

*- In bocca al lupo. –*

*- Crepi. –*

*- Padre? –*

Arthur Douglas alza gli occhi dal libro che sta leggendo, Passato e presente, di Antonio Gramsci, in italiano.

*- Nulla, in bocca al lupo. –*

*- In bocca al lupo anche a te. –*

Dragoluna entra di corsa. Guarda Gamora, che sta sistemando una navetta.

*- Sono stata contattata dai Cotati. Devo vedere nuovi, potenziali alleati, per il proseguimento della seconda fase del nostro piano. –*

Gamora la guarda sconsolata. – Altri impegni, ci siamo dati un obiettivo ambizioso, non c'è che dire. –

*- E questo, in parte, giustifica il nostro basso profilo sulla Terra. Ma è giunto il momento di ristabilire un equilibrio e mutare i pezzi sulla scacchiera. –*

*- Vai sola? –*

*- Sì, è il caso di non scendere in campo con tutta la nostra forza, per ora. Grazie ai righelliani molti saranno già al corrente della nostra cerca delle Gemme. A questo punto è un buon diversivo. Sarebbe imprudente far sapere in giro che la cerca è conclusa. Più a lungo riusciamo a mantenere segrete le nostre*

mosse, maggiore sarà l'incidenza quando ci muoveremo. –

- Lo so, eppure ho un brutto presentimento. –

- Non diventare meno materialista, mi piaci così. –

- Hai ragione, chi potrebbe competere con la grande Dragoluna. –

- Nessuno. – Con un pensiero Dragoluna modifica il costume rosso, giallo e nero nel vestito rituale del monastero di Pama. –

La piccola nave si dirige velocissima fuori dall'ellittica, poi compie un piccolo balzo e si ritrova non lontana da Titano, dall'altra parte del sistema solare.

L'avvicinamento al satellite è veloce e senza intoppi. Giunta alla distanza prescritta Dragoluna aziona il radiofaro. Gli strumenti le segnalano l'aprirsi di un portello in prossimità dell'equatore e la nave viene agganciata da un raggio traente. Dragoluna mette i motori in stand-by ed attende di essere guidata fin dentro gli hangar di accesso al mondo sotterraneo degli Eterni.

Parcheggiata la nave, Dragoluna scende. Nell'hangar si trovano altre otto navi di modello non troppo dissimile dalla sua.

Dragoluna si dirige in tutta fretta verso il monastero dei Preti di Pama. Attraversa strade insolitamente vuote, vista, oltretutto l'ora del suo arrivo. Man mano che si avvicina alla sua meta, l'attività diviene più frenetica, c'è chiaramente aria di allarme.

Dragoluna si avvicina al tempio, davanti al quale c'è un capannello di titani e di Preti. I primi visibilmente armati.

Gli eterni si fanno da parte per lasciarla passare, mentre due dei preti le si accodano per accompagnarla all'interno.

Si addentrano nei corridoi del monastero fino ad arrivare alla zona residenziale, ed entrano nell'infermeria.

Mentore, all'interno, sta parlando con i maggiorenti del tempio.

Li accanto, un gruppo di preti con sai diversi da quelli di Titano assistono alcuni di loro, feriti. Sui lettini i più gravi. Due dei lettini sono occupati da altrettanti Cotati, un terzo è immerso in una vasca di rigenerazione.

Dragoluna si avvicina allarmata al capannello, preoccupata delle urgenze piuttosto che di soddisfare la sua curiosità.

- Sono venuta appena possibile, non sapevo fosse una cosa così grave. Avverto il gruppo. –

- No, figliola, malgrado le apparenze le cose non sono così gravi. La tua missione riguarda solo marginalmente questa piccola scaramuccia. –

- Shi'ar? –

- No, c'è stato un contrasto con un gruppo di militaristi blu. Le frange più estremiste di quello schieramento, malgrado la comune occupazione, non hanno nessuna intenzione di abbandonare il loro millenario razzismo. -

- Come sempre. Le ideologie a sfondo razzista producono sostanzialmente idiotismo. I kree hanno pagato con la stasi evolutiva la loro ricerca della purezza della razza, ma questo sembra non aver insegnato nulla alla maggior parte di essi. –

- L'incidente occorso a questo gruppo fa sì che tu debba intervenire per sostituirli nella loro missione. Accompagnerai lui ... - Mentore indica uno dei Preti - ... su Hala, per poi continuare da lì con nuove disposizioni. Ma prima dobbiamo fare qualcosa per nascondere la tua Gemma. -

Mentore stende la mano a toccare la fronte di Dragoluna. La carne si tende a coprire la Gemma. Poi si concentra e trasforma il costume verde in un saio da Prete di Pama.

- Per completare l'opera dovrei anche alterarti i tratti del volto, visto che tu sei abbastanza conosciuta. È un lavoro di pochi minuti. –

Una volta finito il lavoro, Mentore la guarda con occhio critico.

-Bene. Ora vai figliola. Su Hala ti attendono. –

Dragoluna e il Prete di Pama si avviano verso gli hangar.

Appena fuori dalla nave li attende una kree blu dalla chioma bionda, in mano un bastoncino bianco.

Dragoluna si prepara a sondarne la mente ed all'occorrenza, a neutralizzarla. La kree si porta il bastoncino alla bocca, la punta si incendia. - Ti piace questo nuovo gioco, cuginetta? Non saluti il terzo componente del tuo gruppo? – Dalla bocca le esce uno sbuffo di fumo.

- Pamela? –

- Certo, viaggio anche io sotto copertura. Prendiamo la nostra nave ed avviamoci al rendez vous col cargo che ci porterà a destinazione. –

La piccola nave kree esce dall'hangar e si pone in orbita attorno al satellite. Dalla sua posizione, nascosto negli anelli, un pesante cargo si muove nella loro direzione.

La nave entra lentamente nella capiente pancia del colosso, poi questo esce dall'ellittica e balza verso lo spazio kree.

Il cargo si pone in orbita attorno ad Hala. Due navette da sbarco vengono sganciate e partono verso la superficie. Nel giro di pochi minuti entrano nell'atmosfera e si dirigono verso uno spaziorporto. A quel punto si dividono, la prima atterra in prossimità dello scalo merci mentre la seconda si dirige verso l'area passeggeri.

Dragoluna, Sundragon e il monaco si apprestano a passare i controlli. Metteranno alla prova i biochip contraffatti dalle arti manipolatorie degli Eterni. Al controllo ci sono due funzionari, uno shi'ar e un kree blu. Il monaco nel parlare muove le mani in una gestualità apparentemente usuale. Così usuale che lo fa anche il kree nel rispondergli.

Il controllo viene passato con tranquillità. Non appena si addentrano nella sconfinata sala passeggeri il monaco trasmette, in maniera molto dolce.

- *Poteri a bassa intensità, c'è un distaccamento della Guardia Imperiale sul pianeta.*[\[iii\]](#) –

- *Merda. Sbrighiamoci ed andiamocene presto.* – il “tono mentale” di Sundragon è alquanto scocciato

- *Se tutto va bene nel giro di mezza giornata sarete nuovamente in orbita.* –

Un gruppo di giovani kree vede i due Preti di Pama e si avvicina con fare minaccioso.

- Ma che bei rosa che abbiamo qui, e Preti, per di più. Approfittate dell’occupazione per uscire dalle fogne in cui coltivate i vostri alberelli? Avremo cura di sterminarvi sul serio una volta scacciati i maledetti shi’ar. –

Dragoluna nota con la coda dell’occhio che Sundragon si sta lentamente riavvicinando a loro. Fa impercettibilmente di no con la testa.

- Noi non cerchiamo guai. –

- Non cercate guai? –

- E neppure voi, del resto. –

- Neppure noi? –

- Ci sono troppi soldati in giro. –

- Troppi soldati. –

- Andatevene. –

- Andiamo. –

Il gruppetto si disperde un po’ stupito.

- Contro gli idioti, sono sempre i vecchi trucchi quelli che funzionano meglio. – Sul volto di Dragoluna si dipinge un accenno di sorriso.

I due monaci guadagnano l’ingresso, seguiti, non da lontano, da Sundragon.

Attraversano le strade di una città in fermento. Le pattuglie di militari shi’ar si aggirano nervose tra una popolazione particolarmente ostile.

In giro per la città si vedono i segni dell’occupazione. Case abbattute senza motivo apparente, fori di colpi d’arma da fuoco sulle pareti, posti di blocco e pattuglie militari. Gli abitanti, con poche, significative eccezioni, vanno in giro con abiti molto più laceri ed usati di quanto ci si potrebbe attendere in uno dei centri principali di una delle più antiche civiltà conosciute, segno della povertà di un paese depredato.

Passano vicini a due poliziotti, kree blu, che stanno facendo dei rilevamenti attorno ad un trasporto sventrato da un’esplosione.

Un uomo guarda sconsolato delle macerie. Un altro, li vicino sta spalando tra le mura abbattute, raccogliendo, di tanto in tanto qualcosa di riutilizzabile.

Bulldozer finiscono di rimuovere ciò che resta di un palazzo. Chiaramente un palazzo di potere, prima della guerra, antico ed imponente. Ora solo qualche muro sbrecciato e pericolante.

I tre arrivano in prossimità del tempio. Il prete e Dragoluna entrano per primi.

- *Benvenuta, eletta.* –

- *Non chiamarmi con quel titolo, appartiene ad un'altra, ormai. –*
- *Solo perché tu non ne afferri ancora la portata, figliola. –*
- *E comunque sono qui in incognito ed è meglio non attirare l'attenzione. –*
- *Si, esigenza tanto più forte considerando lo scopo della missione. –*
- *Missione della quale non mi è stato detto molto, fino ad ora. –*
- *Collegata, nondimeno, al nostro precedente colloquio. –*
- *Come tutto, del resto, su questo mondo. –*
- *Vero. –*

I tre si inoltrano attraverso i corridoi del monastero, rimasto segreto per centinaia di anni. La parziale apertura del nuovo regime verso gli oppositori e i perseguitati dal militarismo blu non è sufficiente a far considerare sicura l'apertura di tutte le sedi. Qualche piccolo tempio di copertura, tale da suggerire l'idea di un piccolo ed insignificante culto e qualche monastero, luogo storico e abitato da molto tempo, così da dare l'idea che si siano aperte tutte le sedi.

Il pacifismo dei Preti di Pama non è tollerato molto meglio dai militari shi'ar di quanto non lo fosse dai militari kree.

Ma un basso profilo pubblico è utile come copertura per azioni di altro tipo.

L'occupazione militare di un governo straniero non è preferibile al regime militare del proprio popolo, ne viceversa, ma la guerra contro gli shi'ar, costata milioni di vittime, ha rimesso in discussione ogni equilibrio.

I tre arrivano nel sotterraneo, dopo aver attraversato più di un controllo di sicurezza nascosto e più di una porta segreta.

Il soffitto è costellato da una grande quantità di fari che imitano la luce solare, il pavimento di terra non battuta è pieno di pianticelle.

Tre alberi più grandi stanno al centro, quasi fossero pilastri a sostegno della volta.

Preti si affaccendano attorno al complesso sistema di irrigazione.

Tre Cotati dotati di mobilità attendono in un capannello con alcuni Preti di alto rango e con due kree blu.

La sorpresa di Dragoluna è evidente. Già era rimasta scioccata nel vedere dei Cotati mobili feriti su Titano. Ma vederne ancora ed in compagnia di kree blu. Kree blu nel tempio, per di più, nella parte più segreta e protetta.

Dragoluna si avvicina al gruppo.

- *Benvenuta figliola. Noto sorpresa nella tua mente e molti dubbi. –*
- *Sono successe molte cose inaspettate oggi e la mia mente cerca ancora di venirne a capo. –*
- *Eppure non c'è nulla di strano, i kree dispongono di tecniche avanzate di ingegneria genetica da millenni. I fatti degli ultimi tempi ci hanno convinto della necessità di una nuova generazione mobile. Siamo bambini modificati geneticamente, incubati artificialmente per accelerare la crescita e con*

*memorie impiantate. Una triste necessità ci ha costretti a forzare i cicli naturali. Vieni ti presento i nostri ospiti, esempio delle strane alleanze che si creano in situazioni estreme. –*

Dragoluna e il Cotati si avvicinano al capannello. Nello stesso momento entra, da un altro ingresso, scortata da due Preti, Sundragon.

I tre si avvicinano al gruppo poi i due Preti se ne vanno.

- Bene. Dragoluna, Sundragon. Questi sono Falzon, che porta lo stesso nome di suo padre, conosciuto da alcuni terrestri [\[iv\]](#), e Yon-Mel. Le definizioni più vicine al loro ruolo che possiamo trovare nel linguaggio terrestre sono, per il primo Segretario Generale del Partito Comunista e per il secondo Rappresentante della Coalizione Repubblicana, ma ovviamente non sono che banali approssimazioni. –

Dragoluna e Sundragon si guardano stupite.

Sundragon inizia a trasmettere - *In effetti la supposizione dei Vendicatori che la società kree fosse composta culturalmente solo da militaristi era per lo meno superficiale, anche se scontano sicuramente i lunghi millenni di dominio dell'Intelligenza Suprema. -*

- *È vero, quando torniamo ... ma no, è assurdo, non prima che si concluda questo scontro. –*

- *Mi pare di capire che la tua fedeltà nei confronti dei Vendicatori si sia incrinata. Colpa del genocidio? –*

- *Come negarlo? Non posso considerarli colpevoli direttamente, sarebbe sbagliato ed ingiusto. Ma si comportano con Agent come se niente fosse. Io non sono sicura di poter giudicare, ho schiavizzato un pianeta intero, seppur per fermare una guerra, ma mi hanno fermato e fatto giudicare dal più duro dei tribunali del cosmo. Lui ha sterminato un'intera razza, milioni e milioni di individui, ed invece di abbatterlo come il cane rabbioso che è, lo celebrano. Mi sento delusa e tradita, pur non potendo fare a meno di considerare alcuni di loro degli amici. Ma questo, forse, non fa che rendere il solco più netto. Ed il Governo cui fanno riferimento, tranne che per brevi periodi, è il capofila della catena gerarchica che quell'azione ha deciso. Posso farmela coi suoi tirapiedi? –*

- *È un addio? Eppure hai rivendicato proprio ora la cittadinanza di quel paese. –*

- *È un'idea di Adam. Sostiene che non è simpatizzando con questo o quel governo terrestre che si fa qualcosa di positivo, ma solo con la politica attiva, intesa come attività nella sfera pubblica. E non è solo impedendo a qualche autobus di finire in un burrone che si fa questo. -*

- *In effetti ha ragione. Forse ho trascurato il mio gruppo editoriale troppo a lungo. –*

- *Beh, “cuginetta”, sei quasi pronta per discutere con Adam. –*

- *Perché lo fai sembrare una minaccia? –*

- *Bene figliole. Ciò che il tempio richiede voi è di scortarli in una zona neutrale. –*

- *Quindi lontani dalla Grande Nube e il più lontani possibile da Andromeda. –*

- *La Via Lattea andrebbe bene. –*

- *Ma non abbiamo installazioni lontane dal Sistema Solare e sicure. Le difese robotiche approntate da K'Irt sul mondo in cui si trovava la Gemma della Realtà ed il fatto che per il momento non abbiamo bisogno di quel mondo, lo rendono il luogo ideale, non tenendo conto che, finito il sistema di trasporto, sarà un prolungamento della Base Lunare. –*

- *Questo potrebbe supplire al fatto che i robot non sono una valida difesa contro la Guardia Imperiale,*

almeno quelli di questa generazione, ma ci farebbero correre il rischio di ingaggiare un conflitto in prossimità della Terra. –

- Non sarà necessario, stiamo espandendo la rete dei mondi ed in più possiamo contare sulle capacità della Gemma dello Spazio. Nella peggiore delle ipotesi possiamo sempre tentare una fuga di emergenza con la Yamato. –

- Bene, trovato il dove dobbiamo occuparci del come. –

- A questo abbiamo pensato noi, figliole. Sarete Yon-Dorr e suo fratello Mar-Dorr, in viaggio di piacere con la moglie e una serva rosa. –

- Ehi –

- È necessario, Eletta, come sarà necessario che tu ti faccia crescere i capelli durante questo viaggio.

Questi sono i biglietti. Il primo scalo sarà un pianeta di divertimenti nei pressi dello spazio righelliano, lì c'è un contatto, vi impianteremo una memoria nascosta della sua posizione, che riemergerà se necessario, così come ogni altra informazione in merito agli altri contatti. Giunti a destinazione, molto oltre, cambierete identità e riceverete ulteriori istruzioni.

Vedrai, Eletta, che dalla nostra ultima conversazione non siamo stati con le mani in mano ma abbiamo esteso la rete delle nostre alleanze.

Venite, dovete cambiarvi. –

Si avviano lungo un nuovo corridoio fino a delle stanze con degli armadi e l'occorrente per il trucco. Si preparano in fretta, supportati da alcuni Preti, poi escono di nuovo.

Si incamminano lungo un'intricata rete di gallerie sotterranee fino ad una porta, superata la quale si trovano nel separé di un locale pubblico.

Sui tavoli è già imbandito un piccolo spuntino.

- Pensato a tutto, vedo. –

- Certo. – Il monaco, in abiti civili, li invita a sedersi.

- La copertura deve essere totale, questo locale è criptato e abbiamo già riscritto le riprese di sicurezza. Il campo cadrà, dopo la mia partenza. –

Poi sparisce attraverso la porta.

- Bene, approfittiamo. –

Consumano velocemente il cibo, poi si alzano, si dirigono alla cassa e pagano col denaro datogli dal tempio.

Il chip di credito non dà alcun problema. Escono e chiamano un trasporto per lo spaziorporto.

Lungo il tragitto notano ancora che fuori da pochi, limitati locali, le tracce della guerra sono tutt'ora evidenti.

Bambini scalzi e vestiti di stracci frugano tra l'immondizia in cerca di qualcosa da mangiare.

Civili controllati brutalmente ai posti di blocco. Impiegati in fila fuori da una mensa pubblica.



Arrivati allo spaziorporto controllano gli orari del loro volo e si avviano al check point. Grazie ai documenti contraffatti passano i controlli con facilità, malgrado qualche battuta a sfondo razzista del funzionario kree nei confronti di Dragoluna.

La situazione viene risolta con una pressione sul braccio della teleplate da parte di Sundragon. Ciò nonostante Dragoluna lascia una memoria residua nella mente del funzionario. Un incubo ricorrente riguardo la carriera e le possibili conseguenze del collaborazionismo sulla sicurezza personale.

Impiegano, poi, le ore che li separavano dalla partenza in, apparentemente, amene attività nella sala d'aspetto.

Durante l'attesa vedono passare Astra e Flashfire dell'élite della Guardia Imperiale. A causa dei rilevatori psichici preferiscono non rischiare una lettura, anche se, probabilmente, Dragoluna supportata dalla Gemma sarebbe in grado di eluderli.

Finalmente viene chiamato l'imbarco.

Sono pochi i kree che si presentano all'ingresso, tutti riccamente vestiti, appartenenti alle classi superiori.

I passeggeri sono per lo più singoli o coppie di altre razze, magari commercianti venuti ad indagare se, sotto l'occupazione, nei mondi kree, era possibile aprire nuovi mercati. Approfittano per fare ritorno su una nave da crociera invece che su un classico trasporto passeggeri, magari per festeggiare l'incontro con i pochi che, nella società ancora rigida dei kree, sono disposti al commercio.

I nostri quattro si uniscono ai pochi kree per entrare nell'enorme nave spaziale.

Non appena all'interno vengono accompagnati nelle loro cabine.

Falzon e Sundragon nella doppia e gli altri in due singole.

Quella di Dragoluna è la piccola cabina di servizio della stanza doppia. Sundragon guarda divertita la cugina che entra rabbiosa nel suo piccolo alloggio.

- Credo che sia meglio che la prenda io. – Il kree è insolitamente timido nel fare quella proposta.

*- Non se ne parla nemmeno, se io dormissi con la serva costringendo mio marito a dormire da solo attireremmo l'attenzione. Del personale della nave, che queste cose si notano e poi delle decine di spie che, in partenza dal pianeta sotto copertura, si annoieranno sicuramente e cercheranno, anche solo per vincere la noia, di carpire più informazioni possibile al personale. E nulla ci garantisce che quelle voci non giungano fino ai nostri nemici ed attirino la loro attenzione.*

*Gli shi'ar hanno sicuramente degli infiltrati in questa come in tutte le navi e i militaristi sono, drammaticamente, ancora la cultura egemone fra i kree. E poi chi ha detto che io preferisca dormire con mia cugina piuttosto che con un bel maschio kree? –*

- In quel caso veramente ne parlerebbero fino ad attirare l'attenzione. Tu non sai cosa fa la cultura militarista alle donne. –

- E tu avrai la pazienza di spiegarmelo un giorno? –

*- Per quanto mi disturbi la mia angusta sistemazione devo ammettere che le ragioni di mia cugina sono ineccepibili. Intendo quelle della prudenza, non le sue preferenze in fatto di uomini. Credo che dovresti rassegnarti a dividere il letto con lei. Inoltre vediamo di rispettare la copertura, quando vuoi dirci qualcosa fai segno e lo leggeremo direttamente nella tua mente. È faticoso disturbare telecineticamente*

*le onde sonore in modo da non farle rilevare. Ed alla lunga risulta inevitabilmente sospetto. –*

Il kree coglie al volo il nuovo argomento per mascherare il suo imbarazzo. Si sistemano, disfacendo, parzialmente, i bagagli, preparatigli dai Preti e già sistemati nelle cabine.

Il decollo avviene in maniera impercettibile, grazie a gravità artificiale e smorzatori inerziali.

Dopo aver sbrigato queste piccole incombenze si apprestano a riunirsi al loro quarto uomo in un ambiente pubblico.

La sala da pranzo è ampia e sfarzosa. La zona riservata alle cabine di lusso è separata da eleganti fioriere, così da assicurare il distacco dalla folla pur restando perfettamente visibile. Il potere è, del resto, ancora e ovunque, sostanzialmente inscindibile dalla rappresentazione di se stesso.

Il tavolo dei nostri è relativamente lontano da questo spettacolo del potere che si estende sull'ex impero kree e che rischia di estendersi, monolitico, sull'intero gruppo isolato.

Il pasto procede senza contrattempi, pur se con qualche sguardo tutt'altro che amichevole di alcuni blu, dovuto, probabilmente, al trattamento paritario concesso alla rosa.

Dopo il pasto si spostano nella sala giochi.

I due maschi si siedono al tavolo dove si sta per iniziare un complesso gioco di carte kree.

Sundragon si siede vicino al "marito" ed osserva interessata lo svolgersi del gioco, in cui cinque maschi misurano in maniera inconfutabile la loro disponibilità allo scontro.

Dragoluna si siede ad un tavolo misto al quale due Aakon, un righelliano e un dakkamita stanno aspettando il quinto giocatore per un altrettanto complesso gioco che coinvolge sei dadi a 12 facce, dei piccoli birilli colorati e un segnapunti circolare. Rispetto alla variante terrestre, il gioco prevede la possibilità di fare delle puntate. Sopra il tavolo spicca, in piena vista, un inibitore psichico.

Dragoluna ride, tra se e se, abbastanza sicura del fatto che le sue capacità, potenziate dalla Gemma, sono ben oltre la portata del macchinario ed è quasi tentata di fare una prova.

Ma la posta in gioco è tale che non vale la pena di rischiare, non questa volta.

Inoltre giocare pulito, una volta tanto, può risultare interessante.

Mentre gioca, Dragoluna osserva l'ambiente. Al tavolo accanto tre shi'ar riccamente abbigliati denunciano la loro non altissima estrazione sociale dividendo il tavolo da gioco con altrettanti ufficiali. Più oltre mercanti di varie specie si mescolano con militari di grado più basso. Uno solo dei tavoli è interamente occupato da civili shi'ar, probabilmente spie decise a rilassarsi per qualche ora.

Chissà quante delle spie presenti sulla nave stanno, non sapendolo, dando la caccia a loro?

Dragoluna riporta lo sguardo sui suoi compagni di gioco, si sta facendo lo spareggio per chi inizia. Lei è l'unica kree. Chiaramente nessun blu si siederebbe al tavolo con una rosa.

La partita prosegue tranquilla e, malgrado non abbia usato i suoi poteri, quando Dragoluna si alza dal tavolo, può vantare un gruzzoletto un po' più cospicuo di quando si era seduta.

Si avvia verso il tavolo dei suoi compagni, che stanno anche loro per terminare la partita.

Dragoluna attende in piedi, ad una certa distanza, che la partita termini.

Domina a stento l'irritazione e vede con sollievo, poco dopo, i suoi compagni che si alzano dal tavolo.

Mentre escono notano che, da altri tavoli, si alzano dei militari. Si aspettano di venir seguiti. Invece i tre soldati si dirigono verso il bancone.

I nostri si guardano quasi divertiti e non si sorprendono quando l'ascensore si blocca per un momentaneo calo di corrente.

Quando finalmente riparte, non molti minuti dopo, sono vigili.

Arrivano alle loro camere. Apparentemente nulla è stato toccato, nessuno è entrato. Ma la polvere, depositata teleceticamente in modi e forme prestabilite è stata spostata. È stata mossa da dentro le scatole e i libri, da ogni posto in cui spolverando o rassettando non si può arrivare.

Il bagaglio, accuratamente predisposto per non destar sospetti è stato sicuramente perquisito.

Una rapida scansione telecinetica rivela la presenza di nanorivelatori, microspie nel vero senso della parola.

Un piccolo segnale, una domanda codificata.

- Signori, domani mattina arriveremo alla prima tappa della crociera alle 9.00 tempo dell'astronave. Devo preparare dell'abbigliamento specifico? –

- Non sappiamo ancora neppure se scenderemo, siamo fuori dallo spazio kree per la prima volta e non su un mondo noto per la sua civiltà. Decideremo domani. –

L'indomani mattina si presentano tutti e quattro allo sbarco con nulla più di una videocamera.

- I signori vogliono una guida? – Chiede loro lo steward che li accompagna.

- Non ce n'è bisogno, non abbiamo intenzione di allontanarci molto, qualche ripresa, uno spuntino veloce, se il cibo locale ci sembrerà commestibile, non molto di più. -

Un pianeta di frontiera non è attrezzato per le visite turistiche, non ci sono né alberghi di lusso né villaggi protetti, ma ha, inevitabilmente, il fascino della frontiera.

Per questa ragione alcune agenzie turistiche promettono soste su quelle colonie che lo permettono.

Questa colonia, che i colonizzatori avevano trovato poco conveniente, stava smobilitando. Attorno a quest'opera colossale si era formato un fiorente giro d'affari. Lo spettacolo della morte di un mondo.

La colonia, la cui urbanizzazione era già iniziata, costituiva il luogo ideale per installare sale da gioco e tutta una serie di altre attività semi-legali, una terra di nessuno sulle rotte turistiche. La fase di transizione rende il pianeta ancora sufficientemente tranquillo da permettere viaggi organizzati e contemporaneamente sufficientemente "esotico" da costruire un'attrazione.

I nostri quattro viaggiatori scendono con una delle prime navette.

Si avviano fuori dallo spaziorporto. Con un trasporto arrivano nel principale quartiere commerciale,

pesantemente sorvegliato.

Entrano in qualche negozio, comperando per lo più ninnoli insignificanti e vestiti esotici.

Un paio di volte escono da uscite secondarie, lanciando sonde psichiche per scoprire se qualcuno li segue.

Infine entrano in un negozio di abbigliamento. Provano molti abiti, entrando ed uscendo dalle cabine. Quando sono sicuri di non essere seguiti, il pavimento di una delle cabine si apre e loro, uno dopo l'altro, scivolano in un sotterraneo schermato.

Appena scesi un paio di kree blu armati abbassano le armi.

Un terzo, rosa, con il saio dei Preti, si avvicina loro. Dietro di lui altri tre blu e una rosa che stavano già spogliandosi.

- Scambiatevi i vestiti, svelti. Benvenuti, vi stavamo aspettando. –

- Abbiamo impiegato un po' di tempo per essere sicuri di non essere seguiti. Ieri sera hanno perquisito le nostre camere. –

- Questo è preoccupante, dovremo accelerare la vostra fuga, allora. Eletta, dovrai alterare da sola il vostro aspetto, mentre ci avviamo verso il nostro prossimo mezzo di trasporto. -

- Se si trattasse solo degli abiti non ci sarebbe problema, sia io che mia cugina possiamo fare in fretta ogni tipo di aggiustamento. Ma per quanto riguarda i nostri aspetti, tranne qualche modifica ai lineamenti, non posso fare molto. –

- Dovrà bastare. Modificare la pigmentazione della pelle senza sensibili alterazioni del codice genetico sarebbe addirittura pericoloso.

Nel caso stiano cercando quattro kree di cui una rosa non vedo alternative che alterare il numero dei componenti del gruppo, anche se dove stiamo andando non dovrebbero esserci problemi. –

I cinque arrivano ad un trasporto su rotaia ed entrano nella cabina che subito si chiude e parte a forte velocità.

Durante il viaggio Dragoluna e Sundragon alterano le sembianze di tutti e quattro, modificando la struttura ossea ed inibendo i centri del dolore durante e dopo la procedura.

- Riusciremo ancora a ricordare che faccia avevamo quando torneremo a casa, cuginetta? –

- Non credo ci sia questo problema. Comunque i nostri alleati si occuperanno del ripristino per nostro conto. –

- Aspetta, ti lego la parrucca ai pochi millimetri di capelli che ti sono spuntati. Crescita rapida, eh, cuginetta? –

- Smettila di chiamarmi cuginetta, ti prego, sii più seria. Credo sia dovuto al fatto che li raso tutti i giorni fin da quando ero una bambina. –

- Ti ho forse chiesto di essere meno musona? Rilassati. –

Il trasporto arriva a destinazione in fretta. I cinque scendono e si avviano verso un gruppo di ascensori. Qualche piano più su arrivano in un immenso magazzino merci dove enormi container sono stivati con cura.

Qua e la dei transponder guidano alcuni di questi fuori o dentro un ponte teletrasporto.

I cinque si dirigono verso uno di questi container, sul quale sta apposto il sigillo della dogana.

- Eletta, puoi farci entrare? –

- Non dovrebbe esserci problema. –

La superficie metallica si increspa e si separa. I cinque entrano e la parete si richiude. All'interno casse ammassate in maniera ordinata di materiale elettronico ed abbigliamento, fra le quali si apre uno stretto passaggio fino ad una stanza schermata. I cinque entrano e il Prete attiva gli strumenti.

- Il teletrasporto merci è abbastanza facile da ingannare ma piuttosto spiacevole da digerire. Sedetevi. –

Dopo un'attesa breve ma snervante sentono degli scossoni, il container viene depositato da qualche parte con un forte rumore metallico. Poi una forte vertigine ed una nausea difficile da mandar via.

Il prete si alza e spegne gli strumenti. – Ora siamo al sicuro, usciamo. –

I nostri escono in una stiva non differente dal precedente magazzino, i container vengono prelevati dalle piattaforme di teletrasporto e stivati ordinatamente. Si dirigono verso degli ascensori e salgono nell'indifferenza generale.

Escono in una sala tattica ben attrezzata, apparentemente non quella di un mercantile. Un kree alto, dai capelli lunghi, disordinati, con indosso un abito che ricorda molto, ma non del tutto, una divisa kree, bianca e verde con sul petto il pianeta inanellato e sopra un lungo pastrano nero dal collo alto. Il volto, piuttosto bello, è parzialmente coperto da una complessa benda tecnologica sulla quale luci si accendono e si spengono e dai bordi della quale una lunga cicatrice si estende a solcare tutta la parte sinistra del viso.

- Benvenuti, sono il capitano di questa nave. Arr-Lo è il mio nome, un tempo valente membro dell'esercito kree ed ora ribelle e bucaniere. E commerciante, ufficialmente. –

Nella mente di Dragoluna si forma un pensiero non suo.

- *Sfoggio delle ferite di guerra, un vezzo tipico della elite guerriera kree. La situazione da queste parti è più complessa di quanto credevamo.* –

- *Benvenuta nei postumi di una guerra, "cuginetta".* –

- Voi siete la merce che devo contrabbandare fuori da questo settore, intuisco. Tre blu e una rosa? –

- Figliolo, questa, come altre informazioni, è meglio diffonderla il meno possibile, così che siano ridotte le possibilità che cada nelle mani dei nostri comuni avversari e tuoi ex-compagni e delle spie shi'ar. –

- Sai indorare la pillola, Prete, ma è il vecchio "è meglio per te se non lo sai". Però condivido la tua prudenza. Bene, chiunque voi siate, benvenuti. Mi sono preso la libertà di prepararvi degli alloggi spartani. Malgrado la dimensione della nave lo spazio abitabile è ben limitato, ma uno per uno e puliti, anche da sorveglianza, per quanto sia possibile.

La nostra era una società fin troppo sorvegliata e ci ha portati fin quasi all'estinzione, forse è il caso di provare qualcosa di nuovo. –

- È sempre il momento buono per rinunciare alla società repressive, mio caro. Spero che le nostre azioni portino il millenario impero kree a conquistare la libertà oltre che l'indipendenza. –

Il contrabbandiere fissa Falzon con curiosità - Mi accorgo di non essere l'unico, qui, convinto che sia

giunto il momento di un cambiamento un po' più radicale della sostituzione dell'élite guerriera shi'ar con l'élite guerriera kree, alla guida della nostra società. Avevi ragione Prete, per oggi è meglio che non si sappia di più l'uno dell'altro. Avremo occasione di parlare quando, durante il viaggio, sarà impossibile comunicare con l'esterno. –

- Sistemi di occultamento? Questa nave è ben di più di quanto sembra. – La voce di Dragoluna non tradisce la sorpresa.

- Ci sarebbe ben altro in grado di sorprenderti, mia cara, speriamo di non essere costretti a dimostrarlo. -

Con un cenno chiama uno degli uomini del suo equipaggio. – Accompagna i nostri ospiti ai loro alloggi e fornisci al Prete di che cambiarsi. Se verrà con noi è meglio che non sia immediatamente identificabile. -

I cinque “kree” seguono l'ufficiale della nave, un ragazzino rosa, troppo giovane, certamente, per aver conseguito quel grado nell'esercito kree. Si addentrano nei meandri della nave seguendo le piste mobili.

Dragoluna sta sonnecchiando sulla brandina quando si accende l'interfono. – Vi comunico che siamo in viaggio, la nave è schermata e il pranzo è servito. Chi vuole partecipare a questo rito collettivo è pregato di affrettarsi verso la mensa. Per gli altri, buona replicazione.

Quasi sorridente Dragoluna si alza, esce dalla sua cabina e sale su un nastro mobile. – Sala mensa. – Una serie di segnali si illuminano al suo passaggio indicandole dove svoltare e quando saltare da un nastro all'altro.

Arrivata alla sala mensa trova i suoi compagni già seduti col capitano.

- Buon giorno a tutti, sembra io sia l'ultima. –

- Accomodatevi pure, ti aspettavamo. –

- Dobbiamo quindi continuare la discussione abbandonata in precedenza? –

- Solo fino ad un certo punto, credo che un po' di prudenza è meglio conservarla. In fondo chi è al sicuro da spie e telepati? –

Sul volto di Yon-Mel si stampa un sorriso. – Già, chi è al sicuro dai telepati? –

- Credo ci sia molto che non mi avete detto – il capitano sorride a sua volta – ma poco importa, almeno spero. Discutiamo del poco che possiamo comunicarci. –

- Certo, mentre mangiamo possiamo scambiarci le nostre idee sulla situazione e i possibili sviluppi. La società shi'ar non proibisce di parlare di politica, almeno ufficialmente. –

- Certo e nessun sistema ama veramente chi lo fa. - Sul volto di Falzon il sorriso è più un ghigno amaro – Comunque è molto quello che possiamo dirci. Come gran parte di noi sa, la nostra società è stata per millenni sotto il giogo della casta militare e per un tempo di poco più ridotto il potere è stato direttamente esercitato da un megacomputer superintelligente, possiamo dire quel che ci pare su di lui, ma questo, sostanzialmente è. Per gran parte della nostra popolazione, per quanto odiosa e spesso ingiusta e violenta, l'occupazione shi'ar rappresenta un passo avanti verso la libertà. Questa è la ragione per cui minoranze prima massacrate a vista, sia ideologiche che religiose, possono ora girare alla luce del sole. Non perché ce lo permettono gli shi'ar ma perché l'odio che i militaristi cercano di riversare ancora su di noi non è realmente sentito dalla popolazione. A loro diamo una sensazione di libertà. Questo ci crea difficoltà nella nostra lotta contro l'occupazione, non possiamo né riusciamo a stabilire alleanze durature con i militari. Ogni tentativo di lotta comune si trasforma in un loro tentativo di eliminarci. Dobbiamo cambiare

strategia. Le forze libertarie sono, a mio avviso, oggi, sempre più forti, e possono contare su un appoggio teoricamente molto vasto. Dobbiamo contare su di esse per liberare il popolo kree sia dall'occupazione militare che dalla possibilità che ritornino al potere i militaristi. Millenni di pulizia etnica ci hanno costretto alla stasi biologica e il loro sistema è stato così repressivo che la sola idea di mutamento culturale è ormai quasi completamente aliena dalla nostra cultura. Io credo che dobbiamo lavorare perché le masse acquisiscano coscienza di queste esigenze. –

Yon-Mel lo guarda per un attimo, prima di intervenire. – In realtà quel che ci divide è quasi tanto grande di quel che divide noi tutti dai militaristi eppure non escluderei che noi si possa costruire una società democratica sulle ceneri, perché è solo questo che resta, della nostra civiltà. Se non altro il dominio che ci ha schiacciati tutti per generazioni dovrebbe averci insegnato che la violenza delle relazioni non può essere il primo mezzo al quale ricorrere. Quello che mi preoccupa di più è la Suprema Intelligenza. – La sua voce ha un tremito nel dirlo – È sicuramente il nostro avversario più pericoloso. Non credo, nessuno lo crede, che gli umani lo tengano realmente prigioniero. Ha una capacità d'azione ben superiore alle loro misere capacità di controllo. Solo la loro arroganza e la stupidità degli shi'ar ha permesso che lui restasse sostanzialmente libero. –

La voce di Arr-Lo è forte, quella di un uomo abituata a comandare da tutta la vita.

- Di certo le colpe degli umani sono innegabili, così come lo è la pericolosità dell'Intelligenza, eppure forti sono anche le loro potenzialità. L'Intelligenza è sempre stata interessata alle potenzialità degli umani. Mar-vell, uno dei più grandi criminali per i nostri nemici, era stato allevato per essere parte dell'Intelligenza e al primo contatto con gli umani ne fu conquistato. Di certo questo rende le loro potenzialità interessanti anche per noi. Dobbiamo avvertirli del pericolo che l'Intelligenza rappresenta e cercare alleati fra di essi.

Di certo i Preti possono aiutarci in questo, hanno scelto su quel pianeta le candidate a Madonna Celestiale ed hanno contatti costanti con la colonia di Titano. –

- Abbiamo già contatti con potenziali e effettivi alleati su quel mondo, non credo di poter dire molto di più. – Il Prete lancia una mezza occhiata a Dragoluna. – Ma possiamo dirvi – continua lei – che la questione Intelligenza è una delle prime che essi hanno preso in considerazione. –

- Sta di fatto che i terrestri si sono intromessi troppe volte nelle questioni kree e lo hanno fatto con leggerezza, facendosi manovrare o schierandosi con gli shi'ar, chi ci assicura che non ripeteranno l'operazione Marte? Per quello abbiamo già l'Intelligenza e i suoi sgherri – Yon-Mell fa una pausa – non credo ci serva qualcun altro disposto a sterminarci come razza. –

- Eppure... - il Prete è dubbioso - ... i nostri alleati sono stati selezionati accuratamente e accuratamente rappresentati. Noi non abbiamo quasi mai avuto problemi con i terrestri, il che, probabilmente, vuol dire che il loro obiettivo, benché nel perseguirlo siano approssimativi, è quello di sconfiggere i militaristi. –

Una luce rossa lampeggiante si accende sopra la porta – Allarme. Un incrociatore da battaglia shi'ar sta cercando di tracciarci. Allarme. –

Arr-Lo si affretta verso la sala comando seguito dagli altri – Preparatevi per azione evasiva, scarichiamo due o tre navette. Arresto in posizione di difesa k12 tra venti minuti. – Poi ai nostri – Affrettatevi agli hangar navette, noi li tratterremo il tempo necessario. Qui ci sono le coordinate per il rendez vous, sono criptate e neppure io le conosco ancora. – Si separano.

I nostri cinque personaggi si avviano verso gli hangar.

Li attende una navetta pronta al lancio, assieme ad altre tre. La prima viene sganciata, poi la seconda, la loro è la terza.

La nave cargo rallenta sotto la velocità di curvatura. L'intero tegumento esterno si frammenta. I caccia che lo compongono si dispongono a rete attorno al corpo interno. Gli scudi vengono alzati e le armi attivate.

Sul ponte l'attività è frenetica.

- Rapporto d'abbordaggio inviato, capitano. Ho incluso gli identificativi della nave shi'ar. Non hanno intercettato la comunicazione segreta, ma non hanno bloccato neppure quella in chiaro. –

- Bene, apri un canale. Qui capitano Arr-Lo. Abbiamo intercettato il vostro tentativo di tracciamento. Vorremmo conoscerne le motivazioni, ricordandovi che questa nave non ricade sotto l'autorità dell'impero shi'ar e che siamo fuori dalla vostra giurisdizione. Come sapete abbiamo già inviato comunicazione di questo contatto. –

Sullo schermo appare l'immagine di un ufficiale shi'ar. – Stiamo controllando tutte le navi partite dal vostro porto assieme a voi. Riteniamo possibile che a bordo di una ci siano dei terroristi che attentano all'integrità dell'Impero. Vi chiediamo di abbassare i vostri scudi ed accettare pacificamente che i nostri soldati vengano a bordo per controllare l'identità dei vostri passeggeri e dell'equipaggio. –

- Mi spiace di non poter accettare. Questa nave non ricade sotto l'autorità dell'Impero shi'ar e non vi è a bordo nessun cittadino di quell'Impero. Potete seguirci fino alla nostra destinazione e venire a bordo prima che qualcuno scenda assieme alle autorità portuali, sempre che loro accettino, ma non posso accettare di dare il mio assenso ad un abbordaggio. –

- Spero si renda conto che abbiamo la forza di venire a bordo. –

- Forse. Ma non senza combattere. Oltre tutto sarebbe un atto di pirateria, secondo tutte le convenzioni interstellari, atto che non può tener nascosto, questa conversazione, come tutte le azioni precedenti e le successive sono state trasmesse. Allora, come devo comportarmi? –

L'ufficiale guarda per un attimo qualcuno fuori dal raggio dello schermo. – Va bene, vi seguiremo fino alla vostra destinazione. Vi chiediamo di viaggiare senza occultamento, così da poter monitorare se eventuali scialuppe lasceranno il vostro scafo. –

- Nessun problema per quanto riguarda questo. Tenente, fate rientrare i caccia. –

La navetta, sganciata direttamente in curvatura è ormai lontana. Gladiatore intima più volte di fermarsi, così come ha fatto per le altre due. Nessuna risposta. Vola attraverso la paratia. Contrariamente alle altre, che dopo essere entrato aveva trovate vuote, l'impatto sfascia la nave. Cinque corpi kree fluttuano nello spazio, tre blu e due rosa. Gladiatore si precipita su di essi ma quattro di essi sono già morti, la quinta, una kree rosa, in qualche modo è ancora viva, l'aria fatica a lasciarla. Gladiatore si toglie il mantello e lo adatta a contenere i cinque e l'aria residua. Poi parte col suo infausto fardello.

---

episodio 2

Frammenti e trame



Gladiatore, pretore dell'élite della Guardia Imperiale, si avvicina a forte velocità alla nave da cui è partito, un piccolo incrociatore criptato, affiancato alla grande nave da guerra che sta scortando l'Avventura, la nave carovana del capitano Arr-Lo al porto. Dietro di lui il pesante fardello dei suoi prigionieri, morti, forse, oltre le possibilità dell'avanzatissima medicina shi'ar.

Inabituato al fallimento, il suo umore è cupo. Era partito per catturare dei pericolosi ribelli. Torna con quattro, forse cinque, cadaveri, senza sapere se si tratta dei ribelli, nel qual caso ha ora 5 martiri, ben più pericolosi di 5 ribelli vivi, oppure 5 vittime, innocenti o meno, di questa infinita guerra. Lui è un guerriero, non un militare, e questo lo isola dall'élite militare shi'ar. L'etica guerriera che lo muove è diversa, e sempre diversa sarà, da quella di questi militari. Per loro l'idea che la guerra finisca è un incubo, per lui una speranza. Si chiede spesso se sia così anche per la maggioranza silenziosa dei sudditi dell'impero, non lo saprà mai, forse, l'Impero, per quanto benevolo, non è una società che ama il dissenso.

Entra nell'hangar che gli si apre davanti e deposita il suo pesante fardello a terra. Esita ancora prima di aprire quel riparo raccogliacchio, esita all'idea della vista di morte che si troverà davanti.

Intanto alcuni soldati avanzano, con espressioni interrogative sul volto.

Gladiatore scosta i bordi del mantello, vuoto. Sente una rabbia profonda farsi strada, questo non dovrebbe essere possibile, nessuno, prima di allora, era riuscito a manipolare così potentemente le sue percezioni.

- Abbiamo davanti a noi un avversario più potente di quanto credessimo. Cercate di tracciare la rotta della terza navetta. Quasi sicuramente il nostro obiettivo è al suo interno. –

Dragoluna getta un'occhiata agli strumenti, poi agisce con decisione sui comandi. La navetta compie un largo giro e si precipita nell'atmosfera del gigante gassoso. Dragoluna spegne i motori e sfrutta l'effetto fionda per essere proiettata lontano dal pianeta e fuori dall'ellittica, poi balza, un balzo breve fino ad un altro sistema planetario.

Qui ripete la manovra e fa lo stesso anche col sistema successivo.

Questa volta il balzo la riporta al primo sistema, si dirige verso l'ultimo mondo, con la sola spinta inerziale, e accende i razzi direzionali solo a pochi metri dal suolo. Entra in un intricato sistema di caverne, qui atterra, spegne tutti i sistemi della nave, tranne il sopporto vitale e entra in occultamento.

- Ora, la cosa peggiore che può accaderci è che non capiscano che la nostra prima manovra evasiva era tale e che si mettano a battere tutto il sistema –

- Hai una bassa stima dei militari, cuginetta. –

- Non hanno mai fatto nulla per migliorare l'opinione che ho di loro. –

- Cosa dovrebbero fare per migliorare la tua opinione di loro, suicidarsi? –

- No, basterebbe che cambiassero lavoro. –

- Se ci trovano dovremo confrontarci nuovamente con Gladiatore e questa volta sarà pronto, oltre che furioso. Impiantargli quelle false memorie è stato una delle cose più faticose che ricordo di aver fatto, aveva degli schermi mentali poderosi, tali da metterlo in grado di resistere alla nostra azione congiunta, probabilmente, non fosse stato per l'ausilio della Gemma. –

- Ma ce l'abbiamo fatta. Quando è entrato nella navetta lo stavamo aspettando, anche se ci siamo accorte del suo arrivo solo pochi istanti prima dell'irruzione, e siamo state in grado di agire di concerto per neutralizzarlo. Certo che un confronto diretto con lui, che è uno degli esseri più potenti del cosmo conosciuto è tutt'altro che augurabile, ma non accadrà. Cadranno nel nostro inganno e prima di poter fare qualcosa noi ce ne saremo andate, lontane da qui e irrintracciabili. Potremmo andarcene anche subito, non c'è dubbio. Eppure, se si renderà necessario un confronto per risolvere questo inseguimento meglio scegliere noi il terreno. Qui siamo oltre la portata delle loro armi, solo Gladiatore potrà intervenire.

Non che mi auguri un confronto diretto con lui, sia chiaro. –

- Sono passati. Abbiamo poco tempo. –

La navetta esce dalla caverna con i soli razzi di posizione. Poi decolla velocemente fino alla zona del precedente salto e balza.

- Questa volta avranno qualche problema in più a tracciarci dopo che abbiamo mescolato le tracce energetiche di due balzi così ravvicinati. –

La nave entra nell'atmosfera alla massima velocità possibile, nella speranza che l'avvicinamento al pianeta non venga notato.

Quel mondo è stato scelto proprio perché, pur avendo una tecnologia interspaziale, non è tra i più evoluti.

Ci sono, ovviamente delle controindicazioni. La maggiore gravità costringe Dragoluna a mettere in campo tutte le conoscenze sul pilotaggio strappate a decine di provetti piloti e sperimentate in decine di missioni rischiose. E l'attrito dell'atmosfera più densa mette a dura prova i deboli deflettori della navetta. Ma tutti i sistemi funzionano perfettamente, malgrado la violenta irruzione di Gladiatore, le paratie sono state riparate a livello molecolare, quindi l'atterraggio, seppur difficoltoso, avviene senza gravi problemi.

Dragoluna e Sundragon si affaccendano, appena atterrati, attorno agli strumenti. Programmano il debole campo mimetico per mantenere segreto l'atterraggio il più a lungo possibile e collegano il timer di autodistruzione ai sistemi di prossimità così da far sì che non si attivino nel caso in cui l'esplosione dovesse ferire testimoni innocenti, cosa peraltro improbabile in quel luogo desertico. Il sistema d'emergenza, in grado di incenerire per lo meno i sistemi primari viene attivato a 10 giorni. Smontano poi le memorie del banco computer primario e la scatola nera, collegandola poi a una pesante carica di esplosivo e vuotano la dispensa. Sono, ora, pronti ad entrare nell'atmosfera del pianeta, respirabile, seppur povera d'azoto, rispetto a quella di Hala. I loro sistemi di compensazione atmosferica, macchinetta necessaria in ogni civiltà intergalattica, sono ancora funzionanti. Problema più grave è il campo gravitazionale del pianeta, enormemente più grande di quello terrestre e di quello della patria kree.

In casi come questo, avere due telecinetiche nel gruppo è un toccasana.

I cinque escono dalla nave, che si richiude immediatamente, invisibile a tutti i sistemi del pianeta. Staccati di pochi centimetri dal suolo, grazie ai poteri di Sundragon, si muovono sulla superficie a grande velocità senza risentire particolarmente del campo gravitazionale, in grado, altrimenti, di schiacciarli al suolo. Dragoluna, intanto, usa tutta la sua concentrazione per deviare, quanto più possibile la luce attorno ai loro corpi. Non sufficiente a risultare invisibili, ma abbastanza da non essere identificati. I sistemi video

rileveranno solo una perturbazione e gli occhi, nella maggior parte dei casi, neppure quella. Si dirigono, veloci, verso uno spazioporto. Il pianeta, diviso in molti staterelli indipendenti, retti per lo più da dittature militari (un po' come la Terra), possiede molti, piccoli, spazioporti ben sorvegliati. Tuttavia la tecnologia, benché più sviluppata di quella terrestre, non è particolarmente avanzata rispetto agli standard delle grandi civiltà interstellari, padroneggiata dai nostri personaggi.

Non hanno così grandi difficoltà a superare i sistemi di sorveglianza e le protezioni che dovrebbero impedire l'accesso al personale non autorizzato (che nel caso specifico comprende chiunque non sia un militare dello specifico corpo che sorveglia questa installazione.)

- *Beh, cuginetta, stiamo facendo un buon lavoro, mi sembra.* –

- *Solo perché ho consultato gli archivi dei Vendicatori. Adam sta meditando di scaricarli e se non lo fa è solo perché abbiamo ancora accesso alla parte che ci interessa e perché rischiare un contrasto con loro, visto che comunque ricoprono ancora un ruolo importante in una delle principali nazioni della Terra, non vale la candela. Devo ammettere che, malgrado tutto, l'idea di tagliare quel ponte non mi sorride.* –

- *Magari è solo per poter usare i modellini della cara Van Dyne.* –

- *Potrei farne a meno... ma che faccio, ti rispondo anche?* –

- *Ok, sembra che il nostro amico kree abbia trovato i circuiti che cercava, ce la fai a bypassarli, cuginetta?* –

- *Nessun problema, questa tecnologia è primitiva se confrontata con quella titana.* –

La pesante porta scivola di lato. Dragoluna entra, rendendosi telepaticamente invisibile ai grossi umanoidi dalla pelle rossa e dalla pesante muscolatura (del resto necessaria per compensare l'opprimente campo gravitazionale del pianeta). Un pensiero e i due si addormentano. La guardiana si avvicina al banco computer e scorre velocemente i dati, grazie alle informazioni carpite dal cervello umanoide di uno dei due alieni. Tre navi pronte per il lancio, una sola dotata di armamenti. I sistemi di tracciamento sono facili da rimuovere. Cancella i codici di riconoscimento della nave, poi forza il sistema a collassare, nulla di grave, ma sufficiente a garantire una mezz'oretta di panico nella base. Gli allarmi iniziano a suonare.

Esce velocemente e tutti e cinque si dirigono verso gli hangar di lancio.

Il pilota è massiccio, forte al punto di dar filo da torcere allo stesso Thor, forse, ma ha una mente, debole e poco allenata, come tutti.

Un semplice pensiero di Dragoluna basta a farlo addormentare. Sundragon, intanto, perturba la telecamera.

Rapidamente entrano nella nave. La procedura vuole che, in caso di malfunzionamento del sistema, le navi si alzino in volo e vi restino fino al suo ripristino.

Dragoluna e Falzon si siedono ai comandi ed attivano la gravità artificiale, la regolano velocemente, così da avere un po' di sollievo.

La nave parte, non appena viene il suo turno. È costretta al volo cieco. Tutti i radiofari e i sistemi di rilevamento sono in stand by. Sundragon si affanna attorno agli strumenti, così da bypassare i sistemi automatici. Quando arrivano fuori dall'atmosfera i comandi sono completamente nelle loro mani. Si allontanano velocemente dal pianeta, poi balzano.

Sirus x è stato, o meglio, non è stato, un pianeta importante.

Adesso, o meglio, da sempre, è un mondo secondario, un bassofondo dello spazio. Questo è il suo lato negativo, ne ha avuti, o meglio, non ne ha avuti, di peggiori. Il lato positivo è che pochi posti sono migliori di questo per far perdere le tracce. Per far sparire una nave rubata e per cambiare dei falsi chip di credito con chip altrettanto falsi.

Il cabaret di Mamma Alpha è un rifugio sicuro per molti componenti della Guardia, qualunque sia la loro identità in quel momento.

È altresì un luogo scomodo per un certo troll che ha, spesso, problemi a difendersi dalle attenzioni di Mamma Alpha, a volte premurose, a volte rancorose.

Dragoluna si guarda attorno nella stanza fumosa, mentre aspetta i suoi compagni.

Membri delle più disparate razze aliene, per lo più individui in mal arnese. Disperati, cacciatori di taglie e le loro prede. Il bar, tra i più malfamati di un pianeta che da ricovero a molti il cui unico desiderio è di farsi notare il meno possibile, almeno per un po', è affollatissimo. Ai tavoli si svolgono conversazioni sottovoce, nell'illusoria sicurezza che può dare la protezione dei primitivi e scalcinati attenuatori psichici affiancati alle basse luci che pendono dal tetto.

Sundragon, Falzon e Yon-Mell scendono dalle camere in cui si sono rapidamente cambiati d'abito indossando le comode tute da contrabbandiere al posto degli abiti più ricchi prima a loro disposizione.

Gli abiti resteranno a Mamma Alpha che così guadagnerà qualcosa anche da questa vicenda.

I tre si siedono al tavolo, subito un cameriere si precipita a raccogliere le ordinazioni.

- Sempre più gente è a conoscenza di questo nostro viaggio. Comincio a preoccuparmi. –

Sundragon guarda per un istante Falzon, che ha espressi i dubbi di tutti loro. – Avremmo dovuto portare Pip, malgrado tutte le obiezioni dei Preti. A quest'ora saremmo tutti al sicuro. –

Dragoluna continua - Una delle ragioni per cui siamo su questo mondo, in effetti, oltre al fatto che è un rifugio sicuro, è la speranza che sia stato o venga qui. Gli lasceremo un messaggio criptato, in un nostro codice personale, in cui sono indicati posti in cui contattarci. Tutti luoghi che già conosce e che possiamo quindi indicare in maniera sommaria e comprensibile solo a lui e a pochi altri.

Non conto molto su questa mossa, ma ci lascerà aperta una possibilità in più. –

In quel mentre entrano Mamma Alpha e il Prete, imponente nella sua tuta da contrabbandiere quanto sembrava piccolo e sottomesso con il saio.

Si siedono al tavolo.

- Tutto a posto. Siamo riusciti a piazzare bene la nave. Ed con l'aggiunta di un po' dell'oro sintetizzato da Dragoluna abbiamo trovato un altro veicolo, in ottime condizioni, meglio armato e perfettamente camuffato da piccolo cargo commerciale. –

- Bene. – Dragoluna vuota d'un sorso il boccale. – Possiamo partire quanto prima. Ti ringrazio dell'aiuto, Mamma Alpha. Il nostro debito con te cresce ancora. –

- Via mia cara, è un piacere. Ma se potessi mettere gli occhi più spesso su quel bel tocco di Adam o se tu riuscissi a convincere Pip a passare di qui più spesso mi faresti felice. –

- Vedrò di fare quel che posso. -

In quel mentre un energumeno entra sbraitando nel locale.

È un umanoide imponente, in apparenza indistinguibile da un umano. Indossa esclusivamente un body aderente, rosso, che lascia scoperto, sul davanti, gran parte del petto villosa. Una fascia fucsia avvolge la sua vita possente. È lo stesso colore dei suoi stivali, le cui soles a zatterone incrementano la già colossale altezza. Lo sfarzoso abbigliamento è completato da due bracciali dorati ai polsi, otto anelli gemmati alle dita e un fiore esotico bianco appuntato sul petto.

- Finalmente ho scoperto dove si trova la mia proprietà. Non so in che modo sei venuta in possesso della nave del piacere che mi è stata rubata, barista, ma la rivoglio e voglio tutti i proventi che te ne sono venuti fino ad ora. Solo così sarò magnanimo e ti ucciderò velocemente, invece di assaporare la lentissima morte che meriti, Mamma Alpha. –

- Vieni avanti, fesso, fammi vedere di cosa sei capace, oltre che di vestirti da idiota. – La colossale ostessa si alza e si dirige decisa verso l'intruso che viene scagliato contro il muro dal suo primo pugno. Questi si rialza, dai suoi anelli partono dei potenti raggi energetici che centrano in pieno petto la donna scagliandola dall'altra parte della stanza e lasciandola svenuta, mentre i vestiti, ormai a brandelli finiscono di consumarsi fra le fiamme.

Dragoluna si getta subito sull'ostessa soffocando mentalmente le fiamme e controllando le sue condizioni di salute.

La donna, seppur svenuta e seminuda non presenta segni di ferite.

Intanto Sundragon si è alzata. – Bene, idiota, chi attacca i nostri amici attacca noi. Ho il sospetto che non sei nuovo a questo e che abbiamo già un conto in sospeso. Credo tu abbia bisogno di una bella lezione. –

Detto questo scaglia un potente colpo psichico contro l'attaccante, scagliandolo attraverso la porta a svariati metri dal bar.

Nella caduta i lunghi capelli neri imbrillantinati e legati in una coda si sciolgono.

Lo strano individuo si rialza intontito. – Sciocca, i miei anelli del vizio hanno potere sufficiente per decimare decine di pianeti. - Dei raggi ben più potenti di quelli che hanno abbattuto Mamma Alpha partono dagli anelli solo per infrangersi contro lo scudo telecinetico di Pamela. –

Disponi di un potere considerevole, lo ammetto, ma dovresti essere in condizione di usalo. – Un secondo colpo psichico colpisce l'uomo, mandandolo a terra privo di sensi.

- Mamma Alpha sta bene – Dragoluna esce dal bar. – Gli altri la stanno accompagnando nella sua camera per rassettarsi un attimo. Anelli del vizio? Chissà che nelle mani di qualcuno dotato di attività intellettive meno sporadiche non servano a qualcosa di utile? – Dragoluna sfilava gli anelli dalle dita dell'uomo riverso a terra. - Eros sarà contento del fatto che questo fesso non è più in circolazione. Sempre che si ricordi ancora di lui, ovviamente. –

Le due donne si avviano verso l'interno del bar.

- Questa nave è un vero trabiccolo, se dovessero tracciarci non potremmo scappare neppure per un minuto. –

- Non lamentarti, cuginetta, deve portarci solo fino al prossimo pianeta, dove faremo sicuramente uno scambio vantaggioso. –

- Non faremo nessuno scambio vantaggioso. La nostra prossima meta è un mondo per noi quasi

inabitabile, primo dal sole e la cui forma di vita dominante è a base silicio. Difficilmente penseranno che scegliamo un mondo così difficile per cambiare l'astronave. Soprattutto se Gladiatore ha sospetti sulla nostra reale identità o per lo meno sulle nostre origini terrestri.

Per questo dobbiamo stare attenti a come ci comporteremo. Questo popolo, durante i suoi pochi rapporti con la Terra si è scontrato con Thor, riportandone una sonora sconfitta, quindi è presumibile che non amino il nostro pianeta d'origine. Come è presumibile che non lo amino dei kree come noi. Tenete conto che il loro governo è una dittatura militare, com'era quello kree, e anche la maggior parte di quelli terrestri, se è per questo, quindi attenti a quel che diciamo. Per il resto questo scambio dovrebbe permetterci di aumentare, seppur di poco, il nostro vantaggio sugli inseguitori. –

Dragoluna esce dall'ufficio governativo che sovrintende agli scambi commerciali extramondo. Un sorriso, appena velato, stampato sulla faccia.

*- Non è stato difficile convincere il nostro ospite. Abbiamo una delle loro navi a propulsione antigravitazionale, ben più difficile da tracciare, almeno sul breve periodo. Non armata, però, poiché non possono commerciare armi. –*

*- Tanto non sono le armi di navi così piccole che possono difenderci dagli incrociatori o dalle corazzate shi'ar che ci danno la caccia o peggio dall'elite della Guardia Imperiale. –*

- Bene, sbrighiamoci a partire, prima che cambino idea. -

I cinque "kree" passano davanti ai gabbiotto all'ingresso, dentro i quali due giganti rocciosi li guardano passare con sguardo tutt'altro che benevolo.

I nostri salgono a bordo e si preparano alla partenza.

Ricevuto l'ok decollano e si allontanano dal sistema planetario con volo radente sull'ellittica.

Kallark guarda spazientito i dati che scorrono sullo schermo. Muoversi con una nave da guerra fuori dal dominio shi'ar è cosa piuttosto difficile, tanto che è stato necessario montare una missione diplomatica a copertura.

Preferirebbe di gran lunga muoversi da solo ma la nave è essenziale per il trasporto dei suoi compagni. La potenza dimostrata dai suoi avversari (terrestri?) richiede l'utilizzo dei quattro guardiani a sua disposizione.

Ciò malgrado i loro avversari sono in vantaggio.

Sia il sopra-salto, che ha reso difficoltoso l'inseguimento, che i continui cambi di nave, sono state mosse da professionisti. Malgrado ciò, la traccia è, seppur lenta da seguire, certa.

Fare l'elenco degli indizi macroscopici sarebbe lungo. Stanno puntando sul tempo, quasi sicuramente. Restare sempre un passo avanti. Questo, però li costringe a fidarsi di tecnologie meno sviluppate di quella shi'ar.

Kallark odia affidarsi alla tecnologia, anche quando la superiorità tecnologica è, come ora, la loro miglior carta.

Appena un passo avanti, appunto, e un passo sempre più corto, se le loro deduzioni sono giuste.

Kallark guarda il pianeta sotto di se. Si avvia al portello, non c'è bisogno di lunghe procedure d'atterraggio.

La scia della nave gravitazionale sarà semplice da seguire, una volta fuori dal sistema.

Nell'alta atmosfera di una gigante gassosa, quinta dallo stesso sole, due navi si stanno unendo con un lungo tubo.

I nostri cinque personaggi attraversano il condotto ed entrano nella nave più grande. Parte di un veicolo modulare ancora più grande che li aspetta a molti anni luce di li.

Ad attenderli tre individui. Un titano, il capitano kree di quella nave ed un gigante roccioso.

Mentre il kronan si dirige velocemente all'interno dell'altra nave, Pamela riconosce il titano.

Si getta tra le braccia di Demeityr, togliendogli il respiro con un lungo bacio.

- Piano mia cara, non uccidermi, o la mia missione andrà a monte. –

Dragoluna guarda il kronan allontanarsi e rivolge uno sguardo interrogativo ad Arr-Lo.

- Mia cara, il mio equipaggio è costituito da uomini liberi provenienti da un gran numero di pianeti sotto il giogo di domini assolutisti che cercano la libertà nello spazio. Abbiamo pensato che lui, su quella nave, è il più adatto a seminare i nostri avversari. Inoltre è tra i più adatti a sopportare l'eventuale interrogatorio del pretore della Guardia Imperiale shi'ar. Esperienza che ho appena vissuto e che, lo giuro, non augurerei al mio peggior nemico. Si fa per dire. Non sa quasi nulla della nostra missione, vi ha visti per la prima volta con facce che non avrete più, una volta che il vostro amico avrà finito con voi. –

- Buona fortuna, amico. – Il sussurro di Dragoluna è quasi impercettibile, ma Pamela sorride lo stesso, poi getta le braccia al collo del nuovo arrivato e lo bacia appassionatamente. – Era tempo che ti facessi vedere. -

- Non puoi capire – Falzon si sta scaldando – nel tuo mondo non c'è una feroce e incrollabile dittatura, siete sostanzialmente democratici. Vivere senza diritti, senza speranze. Essere arrestati solo perché si dice o si pensa qualcosa di diverso. Puoi capirlo? –

Dragoluna, non meno agitata – Democrazia? Qualche traccia in una piccola parte dei paesi. Solo qualche traccia, questo è il mondo che mitizzi da lontano.

Su quel mondo, poco tempo fa, un tizio e la sua organizzazione (si presume, le prove non sono mai state fornite) hanno abbattuto due grattacieli scagliandogli contro con due aerei. Sono morte, secondo le stime più ottimistiche, oltre 2000 persone. Il calcolo preciso è impossibile, visto che lì dentro lavoravano molti clandestini, visto che nel paese che si fregia della bandiera della democrazia non si è liberi di entrare e si può lavorare senza diritti. La ragione ufficiale? Odio religioso. La reazione è stata una guerra di sterminio contro un popolo governato da, si dice, simpatizzanti dell'organizzatore. Sono morte migliaia di persone, una stima, anche solo approssimativa è impossibile. La ragione ufficiale? Volontà di controllo.

L'attentatore era un ex uomo del padre del presidente del mio paese, addestrato e finanziato dalla sua organizzazione. La reale posta in gioco?

Arabia Saudita e Stati Uniti, nella persona di multinazionali con cospicue partecipazioni delle famiglie dei due contendenti, si stanno disputando la costruzione di una serie di oleodotti sul territorio in cui si è svolta

la guerra.

Risultato migliaia di morti, uno dei due contendenti si è aggiudicato l'affare. Le armi con cui è stata combattuta la guerra erano, in buona parte, fornite da imprese che utilizzano, nel costruirle, tecnologia fornita dal segretario alla difesa degli Stati Uniti, grazie ad altre imprese, controllate dalla sua famiglia.

Questa è la punta dell'iceberg di quella che tu chiami democrazia. Questo avviene nel paese che dice di essere il più democratico del mio mondo e che, purtroppo, è tra i più democratici. In quel paese, un Presidente salito al potere con brogli elettorali ha fatto questo e non solo questo. In quel paese c'è una legge che dice che se sei straniero puoi essere arrestato, processato e ucciso in segreto, senza bisogno di tutele costituzionali. Questa è la situazione, una parte, c'è anche altro, in uno dei paesi più democratici del mio mondo. È questo che chiami democrazia?

E non è che il resto del mondo sia meglio. Paesi di bianchi che mandano l'esercito a scacciare navi cariche di rifugiati che scappano dalla guerra e dalla fame. Non c'è stato che non pratici o avalli qualche forma di razzismo. Non c'è governo che non provi a scoraggiare con la forza e con la persecuzione (seppur di gradazioni diverse) il dissenso. Ci sono oltre ottanta guerre guerreggiate in questo momento e molte covano sotto la cenere. Questo chiami democrazia? Che bambini muoiano di malattie curabili perché dobbiamo tutelare i brevetti e i profitti dell'industria farmaceutica? Di tanto in tanto un leader militare scalza un governo eletto perché le sue politiche non lo soddisfano e non soddisfano il suo o i suoi mandanti.

Anche io credo che dobbiamo costruire un mondo più giusto. Ci ho anche provato, coi miei metodi, un po' sbrigativi, lo ammetto. E ci sto ancora provando.

Se fossi in Warlock brandirei nuovamente il Guanto, annoderei un paio di Celestiali attorno al collo del Tribunale e governerei il cosmo con giustizia. Ma non sono lui e del resto quell'opzione si è dimostrata difficile da praticare. Ciò non significa che dobbiamo rifarci a modelli che hanno dimostrato la loro inadeguatezza. Perciò amico mio, non costruirti modelli ed eroi. Non esiste la società perfetta, dobbiamo ancora realizzarla. –

- Abbiamo un problema e dobbiamo fare una deviazione. Hanno preso una nostra squadra che stava dando una consulenza. Dobbiamo recuperarla. – Arr-Lo ha un'espressione cupa sul volto.

- Avete tutto il nostro appoggio. – Il volto di Falzon, alterato da Demeityr riflette la stessa preoccupazione. – Voglio partecipare all'operazione in segno di gratitudine e perché tutte le lotte di liberazione sono la nostra lotta. –

- Non se ne parla neppure. – Dragoluna, col suo nuovo volto, sfoggia un'espressione rabbiosa tutt'altro che rassicurante. – Andremo io, mia cugina e il suo amante titano, ma voi due resterete al sicuro sulla nave. Non ho faticato per tutti questi giorni per vedervi morire colpiti da un colpo vagante durante uno scontro a fuoco. Bene, mio caro, sembra che dovrai darci le caratteristiche di tanti piccoli Hulk, te la senti? –

- Per te, mia cara, qualunque cosa. Non oserei discutere alcuna tua richiesta. – Demeityr sorride.

Levitare è, per la maggior parte di loro, naturale. Gli altri hanno supporti tecnologici, più sviluppati di quelli di questo mondo e, quindi, virtualmente irrilevabili.

La maggior forza, invece, non è replicabile con bioinnesti, ma con protesi rilevabili, quindi, tranne che per Demeityr e per il tauriano (ben più forti degli abitanti del pianeta), uno scontro fisico non è auspicabile.



Il piccolo gruppo si avvia per le “strade” della città. La loro meta, il punto d’incontro col loro contatto non è distante.

Il loro uomo, un gigante dalla pelle verde (come loro, del resto), si avvicina circospetto, si guarda intorno, poi parla.

- Non qui, quel bar andrà bene. – E levita fino all’ingresso al secondo piano dell’edificio.

Un semplice dispositivo criptante è sufficiente per ingannare ogni microspia o microfono di una tecnologia meno sviluppata (inferiore, direbbero coloro che pensano che il progresso tecnologico sia lineare e scontato).

I sette giganti verdi, Heather, Pamela, Demeityr, Arr-Lo, il suo luogotenente Bin-Roy, il tauriano e il loro ospite si scambiano velocemente le informazioni sul loro obiettivo.

- Si tratta di un carcere segreto del quale abbiamo scarse notizie. Si trova nei sotterranei di una sede secondaria di una delle principali corporazioni del pianeta. Altro non ci è dato sapere. È quasi certo che vi siano detenuti, oltre che un buon numero di ribelli, anche alcuni alti dirigenti di altre corporazioni catturati nelle cosiddette guerre corporative. Se riusciamo a portarli fuori assieme ai nostri uomini riusciremo a provocare una momentanea instabilità. Il rischio è, però, che la guerra corporativa passi da fredda a calda. Per la popolazione del pianeta la differenza sarà minima, a meno di uso di armi di distruzione di massa, ma per i dirigenti delle corporazioni sarebbe distruttivo. Ciononostante la nostra operazione deve essere il più discreta possibile, così da non essere implicati nell’azione. Questo, infatti, ricompatterebbe le corporazioni contro la minaccia esterna con effetti ben più devastanti per tutti. -

- Capisco – Arr-Lo sfoggia il suo solito sorriso sardonico – in pratica noi facciamo il lavoro sporco e voi ne gestite le ricadute. Ma le tue obiezioni sono più che condivisibili e la possibilità di concludere questo conflitto senza una guerra civile non può essere abbandonata a cuor leggero anche se oramai siamo lontani da una soluzione pacifica. Indicaci il nostro bersaglio. –

Il gigantesco complesso svetta verso il cielo coperto di smog. La pericolosa cortina che sta lentamente ma inesorabilmente filtrando le radiazioni gamma necessarie alla vita su quel mondo.

L’edificio è virtualmente inespugnabile e il centro di detenzione è sepolto centinaia di metri sotto di esso. Ma che ostacolo sono centinaia di metri di roccia per due delle più potenti telecinetiche del cosmo e un eterno di Titano? Un ostacolo, certo, ma che richiede solo un po’ di pazienza e un luogo per scaricare parte delle scorie.

I tre avanzano spediti spostando ad ogni ora tonnellate e tonnellate di roccia fino ad arrivare alle pareti esterne del complesso. Costruire pareti di cemento a ridosso della roccia può avere varie funzioni, ma la più probabile, trattandosi di un carcere, è di rendere più facile l’individuazione di tentativi, per quanto improbabili, di entrare o uscire attraverso un tunnel.

Demeityr, grazie alle sue capacità di manipolazione della materia, individua tutti i sistemi di sicurezza. Metterli fuori uso, però, è tutt’altra questione.

Sistemi incrociati impediscono di interromperli, di chiudere l’energia o qualsiasi altro intervento esterno. Il principale centro di detenzione della principale corporazione planetaria è sostanzialmente inattaccabile per chiunque su quel mondo.

Ma Dragoluna non accetta certo di essere confinata al ruolo di chiunque.

Sistemandosi meglio il respiratore che le permette, come permette a tutti loro, di respirare in quello spazio angusto inizia a scandagliare il complesso.

Come previsto tutta l'area è coperta da attenuatori psichici, inevitabili nel caso di un popolo che possiede la capacità di levitazione.

Attenuatori che per qualcuno della potenza di Dragoluna rappresentano un fastidio minimo e sua cugina, pur senza la Gemma non è del tutto incapace.

Le due telepati si mettono al lavoro con calma, pur avendo poco tempo a causa della limitata scorta d'aria. Dragoluna trova presto la sua preda. Entra nella sua mente e lo "convince" a disattivare i sistemi di sicurezza.

A questo punto aprire una breccia nel muro, addormentare i guardiani e bloccare le porte con la forza della mente mentre gli altri aprono le celle e fuggono attraverso il tunnel è un gioco da ragazzi.

Dragoluna risigilla il tunnel alle sue spalle fuggendo.

Di nuovo sulla nave Demeityr ritrasforma il commando. Mentre Heather e Pamela si alternano nell'inibire i centri del dolore riporta Dragoluna, se stesso e Sundragon alle loro forme kree, Arr-Lo e Pargo il tauriano alle loro forme originali.

Mentre sta inibendo i centri del dolore di Bin-Roy Dragoluna nota un'incongruenza inspiegabile.

- *Cuginetta? Hai notato qualcosa di strano quando hai inibito il dolore in Bin-Roy? –*

- *Una risposta inferiore a quello che mi aspettassi, ma è facile che la sua soglia del dolore sia diversa dalla nostra, no? –*

- *Dalla nostra forse, ma da quella di Arr-Lo, che è un kree anche lui no, e le incongruenze sono anche di altro tipo, la risposta è ritardata. –*

Dragoluna legge la mente del kree.

- Bene, Hobgoblin. Un buon travestimento e buoni schermi mentali, ma non credi che era scontato che ti avrei scoperto? Ma certo che no, non sai con chi hai a che fare. –

Il mutaforma si tramuta all'istante in un tauriano e sferra un pugno con una potenza paragonabile a quella di Thor in direzione di Dragoluna. Il braccio si ferma a pochi centimetri dalla sua testa.

Il corpo del mutaforma si immobilizza. – Non sei alla mia altezza, piccolo. Rassegnati e dicci dove avete portato il vero Bin-Roy. Non costringermi a prendere l'informazione dalla tua mente, so renderla un'esperienza per nulla piacevole. –

- Fottiti, ribelle. Non parlerò mai. Chiamate Gladiatore e arrendetevi a lui se volete rivedere il vostro amico ribelle. –

- Non dirmi che non ti avevo avvertito. –

Il pianeta è deserto, come dovrebbe essere il luogo per un centro di detenzione segreto. La nave si pone in orbita dopo che le sonde hanno segnalato l'assenza di incrociatori shi'ar (e di ogni altra nave da combattimento).

Il piccolo comando scende col teletrasporto e si mimetizza immediatamente grazie agli esoscheletri da combattimento.

- Abbassate pure il campo mimetico. Abbiamo coperto la zona con un campo d'interferenza e non potete fuggire col teletrasporto. Siamo in grado di battervi sul campo, di questo non potete dubitare. Non vi resta che arrendervi, visto che siete caduti nel nostro tranello. Sapevamo che avreste scoperto il nostro mutaforma, per quello avevamo inserito delle false memorie nella sua mente. –

Dragoluna spegne il suo sistema mimetico e risponde alla sfida – Bene, se siete così certi di sconfiggerci fatevi avanti. –

- Un confronto diretto? – Gladiatore è il primo a farsi avanti. – Non credevo foste così arroganti. –

- Qui non siamo su una piccola navetta, dove la tua azione potrebbe essere distruttiva, puoi contare solo su i tuoi poteri, credi di esserne all'altezza? Io credo di no. –

Kallark vola a enorme velocità verso Dragoluna e attraversa senza danno la sua proiezione.

- Ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah, trovami, se ci riesci. –

Gladiatore riparte verso l'alto, con l'intenzione di scandagliare il terreno con i suoi poteri, ma arrivato ad una certa altezza si sente afferrare da una forza spaventosa che lo scaglia contro il suolo. L'impatto è tremendo, tale da produrre una potentissima onda d'urto che fa cadere quasi tutti i componenti dei due gruppi.

Sundragon si scaglia contro Elettrone, il quale risponde prontamente con una potente scarica energetica che la terrestre deflette. La scarica telecinetica di Pamela viene disturbata dai poteri di controllo delle onde elettriche del guardiano, così come la seconda e la terza, che mantiene però abbastanza energia da sbilanciarlo.

Demeityr viene attaccato da Starbolt, le potentissime scariche energetiche cadono tutt'attorno all'eterno che si alza in volo, schivandole. Potentissimi raggi d'energia fuoriescono dagli occhi del titano infrangendosi sugli schermi che Starbolt genera modulando il plasma che costituisce la base dei suoi poteri.

Fang schiva con prontezza l'attacco di Arr-Lo e lo colpisce coi suoi artigli. Il colpo si infrange sullo schermo protettivo che a sua insaputa ne risente. L'esoscheletro amplifica la forza del pugno di Arr-Lo, scagliando il guerriero lontano.

Mentre si rialza il capitano kree impugna una pistola, iniziando a sparare verso il Guardiano.

Neutron attacca l'ultimo del gruppo, un alieno di una razza quasi estinta e di cui non conosce le caratteristiche. Il suo pugno, trattenuto per non uccidere. Il pugno non produce alcun effetto, contrariamente a quello di Pargo che lo scaglia lontano.

Demeityr, manipolando l'energia fa collassare gli schermi su Starbolt. La sua energia, chiaramente non lo danneggia. Un potente colpo al plasma sfiora l'eterno, che scarta e colpisce con un forte pugno Starbolt, che riesce ad evitarlo solo interrompendo il volo e precipitando per qualche decina di metri.

Il colpo è forte, ma non abbastanza da farlo cadere, Elettrone si riprende prontamente e risponde con una serie di fulmini ad alto potenziale che Sundragon deflette. Le scariche si abbattono tutte intorno, una di esse cade piuttosto vicina a Fang e Arr-Lo. Sundragon disattiva le aree del cervello che controllano i poteri di Elettrone, ma solo per pochi istanti, il tempo di innalzare gli schermi mentali, frutto del duro addestramento e di usare le capacità residue per riattivare i poteri a pieno regime.

Fang schiva i colpi e balza addosso al capitano. Il fulmine deflesso da Sundragon cade lì accanto e li

separa. Fang si rialza stordito, ma gli schermi di Arr-Lo sono saltati e il capitano ha perso la pistola.

Sfodera un pugnale con lama monomolecolare e si avventa sul guardiano.

Gladiatore si rialza dalla voragine e inizia a guardarsi attorno, usando tutti i suoi supersensi. – *Cosa ti fa pensare che puoi trovarmi se non voglio? Chi parlava d'arroganza?* – Un forte dolore lo colpisce, barcolla. – *Credi di poter andare avanti a lungo? Posso contrastare ogni tuo attacco, prima o poi finirai il tuo repertorio.* –

Il guardiano si rialza prontamente e carica a testa bassa. Il tauriano si pone in difesa, pronto ad accogliere l'avversario con un colpo d'incontro, ma questi all'ultimo momento si butta a terra e stende, in scivolata Pargo.

- *Illuso, il mio solo limite è la fantasia e la mia è infinita.* – Una colossale mano di terra e rocce afferra e stritolata Gladiatore il quale si libera in fretta. Continua a scansionare i dintorni mentre cerca di erigere barriere mentali sempre più resistenti. – *Sciocco, non immagini neppure qual è il mio potere.* –

Fang viene colpito al torso, la ferita sanguina abbondantemente. Mentre si allontana barcollando sferra un'artigliata che distrugge parte dei servomotori destri dell'esoscheletro. Arr-Lo balza lontano con la poca funzionalità che gli resta, poi inizia a sfilarsi l'armatura che sta diventando inutilizzabile.

La battaglia si sposta in aria. Sundragon scaglia contro Elettrone dei massi prelevati dal suolo. Il guardiano li schiva con destrezza e scaglia contro la donna delle scariche ad alto potenziale che la sfiorano soltanto. Alcune apparentemente senza essere deflesse.

Starbolt riprende l'assetto del volo e schiva così un altro colpo. I suoi raggi di plasma sfiorano Demeityr e si abbattono poco lontano da Neutron. L'eterno cerca di interrompere le connessioni sinaptiche dell'avversario scagliandogli contro contemporaneamente i suoi raggi disintegratori. Starbolt perde il controllo dei suoi poteri che detonano.

Il colpo di Starbolt sfiora i due, che lo ignorano. Pargo colpisce alla testa Neutron, ed approfitta del momentaneo stordimento per sottrarsi alla presa dell'avversario. Neutron lo attacca ancora, incassando due pugni in rapida successione e sferrandone altrettanti. I due fanno un passo indietro e ripartono a testa bassa.

Gladiatore scaglia lontano il piccolo meteorite che Dragoluna ha fatto precipitare su di lui e sventaglia i dintorni con i suoi raggi ottici, stando ben attento a non colpire i suoi compagni e quindi, come conseguenza anche i loro avversari. – *Non pens... mica ... questo ba...sti a fer...mi, ...?* –

- È sempre più difficile raggiungere la mia mente. Quanto manca al momento in cui potrò vederti? Il tuo tempo è contato. –

Altri massi più fitti e veloci che Elettrone è costretto a distruggere in parte coi suoi poteri. Le sue scariche continuano a sfiorare Sundragon, che lui sembra non essere in grado di mirare. Questa illusione viene meno quando un fulmine, più potente degli altri e dalla traiettoria meno prevedibile colpisce in pieno la titana adottiva.

Il guardiano è presto in piedi grazie al suo fattore di guarigione. Il kree, sfilato l'esoscheletro, sfodera un altro pugnale. Fang lo attacca con un'agilità insospettata. Senza il supporto tecnologico Arr-Lo è più lento e il guardiano ne ha presto ragione. Lo costringe a terra, stringendogli le mani attorno al collo, seppure a costo di un pugnale fra le costole.

Neutron colpisce Pargo che risponde con un uno-due al corpo. Il guardiano non sembra neppure accorgersene e replica con un gancio alla mascella che il tauriano incassa tranquillamente.

Pargo colpisce Neutron all'addome, questi indietreggia, momentaneamente senza fiato ma un attimo dopo

è ancora addosso al tauriano.

Demeityr viene preso in pieno dall'esplosione ed inizia a precipitare perdendo la presa sul cervello dell'avversario. Starbolt recupera il controllo dei suoi poteri e Demeityr riprende l'assetto di volo.

- *Illuso, ti fai incoraggiare da un successo momentaneo.* – Il colpo telecinetico arriva a sorpresa e scaglia lontano Gladiatore. Ma mentre viene colpito nota uno sfarfallio. Si rialza barcollando, ma dopo pochi istanti si è già ripreso. – *Ti ho vista. Sei mia.* – Parte a forte velocità verso il posto in cui ha visto Dragoluna. Quando è a pochi metri da lei Dragoluna parla – *Sei esattamente dove ti volevo.* - Il colpo telecinetico, accompagnato ad una potentissima scarica telepatica lancia il Pretore della Guardia Imperiale in orbita, svenuto.

Sundragon si volatilizza letteralmente. Elettrone è spiazzato per un istante, tanto basta a Pamela per colpirlo di taglio dietro l'orecchio e finire di stordirlo spegnendo le funzioni superiori del cervello mentre è sostanzialmente incosciente. – *Fesso.* – Pensa mentre ne accompagna il corpo a terra.

Starbolt prende in pieno il pugno di Demeityr ma riesce a scaricare una raffica al plasma in pieno corpo. Demeityr precipita al suolo.

La stretta di Fang si fa sempre più stretta. Arr-Lo molla i pugnali e impugna un aggeggio complesso, quasi filigranato. Lo applica alla pelliccia di Fang e lo lascia. Il guardiano viene sbalzato via dalla potente scarica neurale, ricadendo a terra incosciente.

Pargo accusa il colpo al volto, ma replica prontamente con una ginocchiata che fa barcollare l'avversario.

I due si intrecciano le mani, cercando di piegare l'avversario con la pura forza.

- *Strega, cosa hai fatto al mio pretore.* – Starbolt si scaglia a tutta velocità contro Dragoluna, proiettando due raffiche di plasma dalle mani. Dragoluna deflette le raffiche, una delle quali colpisce Neutron, descrivendo un arco impossibile. – *Dormi.* – Il guardiano crolla al suolo.

Neutron accusa il colpo ma non cede. Arr-Lo attiva un altro dei suoi congegni filigranati e lo applica sulla pelle di Neutron, che cade al suolo incosciente.

Sundragon si avvicina all'amante incosciente e ne fa levitare il corpo, sostanzialmente intatto, al contrario dei vestiti distrutti. Intanto Arr-Lo modula un complesso strumento e il campo d'interferenza cade. Si sentono delle esplosioni in lontananza. Il capitano attiva il comunicatore. - *Ok, tiraci su.* - - *Scott* – Pensa Sundragon.

La nave dei contrabbandieri si avvicina alla nave madre, i moduli che la compongono si separano e vanno a ricongiungersi al corpo principale. Poco dopo, in un hangar, si svolgono i saluti.

- *Ora che abbiamo sistemato i nostri inseguitori (l'incrociatore, senza la Guardia Imperiale non costituisce un problema) non ci resta che riprendere le nostre navi e avviarci alla nostra destinazione finale. Spero di rivedervi presto.* –

- *Le ragioni della nostra lotta lo esigono.* – La voce di Arr-Lo non mostra traccia di emozione.

note:

Bene, questa è l'Icon di Dragoluna. Questo racconto, come tutti quelli che scrivo, è in continuità e si pone dopo il numero 9 della serie della Guardia dell'Infinito, nelle cui file Dragoluna milita e nella cui serie tutti i personaggi che qui appaiono sono presenti.

Una piccola nota sui personaggi che, in questa storia, appaiono per la prima volta. Falzon, Yon-Mell e Arr-Lo. Essi servono a “provare” ciò che penso della società kree. Nelle storie della marvel, anche nelle migliori, le società aliene sono presentate come dei monoliti, privi di qualsiasi forma di dissenso, se non individuale. Ora, noi sappiamo che le società reali, anche se abbiamo esperienza solo di quelle terrestri, non sono fatte così. La repressione, per quanto violenta, non elimina il dissenso, anzi, rendendolo pericoloso e, diciamo così, poco IN, contribuisce a radicalizzarlo. Per questo, quando parlerò di società aliene, farò in modo (cercherò di fare in modo) di non banalizzarle, credo sia necessario. Per il resto buona lettura. Tranne che per qualche riferimento, mi sembra che la storia sia perfettamente fruibile anche così. Comunque per qualsiasi dubbio andate a leggere la serie della Guardia dell'Infinito.

Questa UE non è molto differente dall'edizione in due parti, ho riunito gli episodi al solo scopo di rendere più facile scaricarli. Chiaramente qualche correzione (soprattutto dei refusi che erano rimasti negli altri episodi) l'ho fatta.

---

[i] La Guardia dell'Infinito 03, ora in UE 1-3

[ii] Come visto nel numero 09 della Guardia dell'Infinito, le cui scene finali si svolgono in contemporanea con l'inizio di questa storia.

[iii] I nostri personaggi si riferiscono spesso all'elite della Guardia Imperiale limitandosi a chiamarla Guardia Imperiale. Questo è voluto, per dare una sensazione di familiarità e quotidianità dell'occupazione, non un errore che non tiene conto che, per lo più, la Guardia Imperiale è formata da normali soldati e solo la sua elite da individui dotati di superpoteri.

[iv] Inhumans I#3 (February, 1976), in Italia, Fantastici 4 corno 176/177, 3 e 17 gennaio 1978 (grazie Carlo).

Per saperne di più <http://www.jopili.net/ArchivioUSA-serie.asp?IssueTitle=Inhumans&SeriesVolume=v1>