



#25 - Graduation day (-1)

Pedine di Sergio Gambitt

Due realtà si sovrappongono.

Polvere, ragnatele, pietre incassate in solide mura secolari di un castello che è passato indenne all'usura degli anni... sfumano, scivolano verso un mondo nuovo, una dimensione blu ed eterea, splendida ed inconsistente. La realtà materiale che si fonde e diventa spirituale, un universo retto dalla creatura che si erge al proprio centro, Buddah di quella nuova e luminosa creazione. Taglienti e dolci allo stesso tempo le linee che definiscono le forme geometriche del suo aspetto, una divinità morbida e spigolosa, bella e terribile, tangibile ed immateriale, l'essere che ha il nome di...

“Maestro di Gioco!!!”

Paige Guthrie, Husk, capacità di ‘sbucciare’ la propria pelle per far affiorare un rivestimento sottostante di diversi materiali, aspirante leader del gruppo di adolescenti mutanti chiamato Generation X, non riesce a credere alle proprie percezioni.

“Tu... conosci questo tipo?”

Angelo Espinoza, Skin, sfuggito alla violenta vita del Barrio per ritrovarsi coinvolto in una serie di avventure una più pericolosa dell'altra a causa del gene nel suo DNA che ha decretato dovesse possedere diversi metri di pelle in più del normale.

Paige annuisce debolmente, il Maestro di Gioco risponde:

“Sì che mi conosce, ragazzo, ed osservando oltre le sue deboli difese mentali oserei dire che sta cominciando a capire tutto.”

Capire... cosa?

Jonothon Starsmore, Chamber, il cui corpo è un involucro per la fornace di energia psionica che vi si trova dentro e che ha scavato un passaggio d'uscita facendogli esplodere la bocca la prima volta che si è manifestata, e che ora si trova accanto a Penance, Yvette Aida Seferovic, iugoslava con la capacità di imprigionare dentro di sé le essenze psichiche altrui che si è ritrovata prigioniera di un corpo duro come il diamante e chiuso a qualsiasi contatto con il mondo esterno, e che solo ultimamente ha recuperato la propria coscienza di sé.

“Capire la ragione di tutto questo...” risponde il Maestro di Gioco “E quanto a dir poco inopportuno è stato il vostro intervento.”

“Parla chiaro o non parlare per niente, ne ho abbastanza di indovinelli!”

Jubilation Lee, Jubilee, poteri pirotecnici che si concretizzano in fuochi artificiali ed una psiche distrutta dalla perdita di Everett Thomas, Synch, il ragazzo di cui era innamorata che ora giace morto tra le sue braccia.

Il Maestro di Gioco abbozza un sorriso sul viso del proprio avatar psichico.

“Chiedetelo alla vostra amica... lei saprà dirvi tutto.”

I presenti si voltano verso Paige. Lei ha gli occhi sbarrati, in trance, le sue labbra riescono solo a sussurrare:

“E' tutta colpa mia...”

Nella stessa stanza, ma in una sola realtà.

Monet St. Croix sconfigge solo ora il mal di testa che aveva attanagliato le sue meningi nel momento in cui D.O.A. si era rivelato essere il Maestro di Gioco. La bomba psichica che aveva lanciato per portarli tutti nel piano astrale di cui era padrone era stata un brutto colpo, e nonostante le sue capacità telepatiche non avrebbe mai potuto resistergli senza un aiuto esterno, né tanto meno divenirgli invisibile come si rende conto di essere adesso. Per questo,

guardandosi attorno, può permettersi di riconsiderarsi tutta la faccenda da un punto di vista esterno. Da un lato ci sono Paige, Angelo, Penance, Jono e Jubilee che stanno discutendo con il Maestro di Gioco, che ora come ora sembra ignorare la sua presenza così come quella di Alfiere, l'X Man mandato fin lì per salvarla. Questo si sta rendendo conto solo ora del proprio stato di grazia, e si guarda attorno anche lui per cercare di individuare chi gli abbia concesso l'invisibilità da un telepate tanto potente, un omnipate, come il Maestro di Gioco. Anche Monet si pone la stessa domanda, come si chiede come si sia potuti arrivare a questo così velocemente. Solo stamattina la sua unica preoccupazione era dare l'esame finale del corso di studi allo Xavier Institute, poi era successo tutto molto, troppo in fretta. Emplate aveva pervertito Synch donandogli il proprio potere, Synch aveva tradito Emplate uccidendo lui e facendo uccidere i mutanti della sua squadra dai membri di Generation X sotto il suo controllo e alla fine in un attimo di lucidità si era suicidato per salvarli tutti. In tutto questo Monet si era trovata in catene prima ancora di poter reagire, per poi venire salvata da una bizzarra squadra composta da Alfiere, Penance e le sue gemelline unite a formare un'identica copia di sé stessa, che Synch aveva separato poco prima di morire. E quando tutto sembrava finito, D.O.A., il fedele servitore di Emplate, si era rivelato essere il potentissimo omnipate conosciuto come il Maestro di Gioco, al cui influsso telepatico Monet è ora immune.

Poco tempo, tante domande, che vengono interrotte da una pressione debole ma decisa sulla gamba e dalla voce di Nicole, una delle sue gemelline, che indicando l'altra le dice:

“Claudette è riuscita a nascondere te e Alfiere dal puzzone laggiù ma dobbiamo sbrigarci se vogliamo riuscire a scappare di qui.”

Di nuovo nel regno psionico.

“Mi ricordo... una foresta.” nel nulla dell'ambiente virtuale cominciano a formarsi le immagini evocate da Paige Guthrie “Ero... ero scappata di casa, di nascosto, per seguire mio fratello e partecipare ad una delle avventure che ci raccontava sempre quando tornava a casa, ma persa tra alberi e cespugli tutti uguali cominciai a pensare che non fossero poi così meravigliose... Quella volta c'era... c'era un essere, lo chiamavano Maestro di Gioco, che aveva messo contro i membri di X Force e dei New Warriors solo per il piacere di vederli combattere e uccidersi fra di loro. Non volevo che finisse così, non volevo che nessuno facesse del male a mio fratello, ed uscii allo scoperto. Il Maestro di Gioco era minaccioso, avrebbe potuto annientarmi con un pensiero, ma non era questo che volevo. Lui voleva giocare. Solo per questo viveva, e solo questo cercava. E allora gli proposi io un gioco, in cambio delle vite che aveva tra le mani. Gli proposi il gioco di poter controllare il futuro attraverso le nuove generazioni di mutanti, che un domani avrebbero fatto da sovrani al mondo. E lui... accettò.”

Paige abbassa lo sguardo, quasi uccisa dai sensi di colpa. Nessuno degli altri emette un fiato. Chi non ha ancora capito sta cominciando a farlo ora.

“Sì... è questa la verità.” il Maestro di Gioco svetta sugli altri imponente ed irato come un dio tradito “La proposta della ragazza sembrava molto allettante, e mi fece ricordare una concessione che avevo fatto tempo prima, quando due ragazzi sprovveduti avevano tentato un'evocazione infernale per estorcere potere a qualche divinità degli inferi. Una di loro era una ragazza jugoslava con il potere di imprigionare nella propria mente qualsiasi entità psichica, l'altro era un ragazzo algerino che si nutriva dei patrimoni genetici degli altri mutanti che poteva anche assoggettare al proprio controllo. La prima, era Yvette Seferovic, la ragazza che divenne Penance, il secondo, era Marius St. Croix, Emplate. Non potevo permettere che esistesse qualcuno con un potere in grado di minacciarmi, e per questo attivai e portai all'estremo i geni mutanti latenti di Yvette, in modo tale che non solo la psiche ma anche il suo corpo si richiudesse su sé stesso, imprigionandola nello stato animale in cui si trova adesso. All'altro donai un'intera dimensione priva di vita, la mia, e me stesso come guardiano, nella forma del servitore D.O.A.. Ma fu solo dopo la proposta di Paige che compresi le vere potenzialità di Emplate. La sua possessione poteva essere definitiva, se lo voleva, e con il suo aiuto in breve avrei controllato le nuove generazioni mutanti. Lo spinsi ad assoggettare i primi mutanti, ma fu allora che Penance venne rapita e portata da voi, e da quel momento in poi la sua unica preoccupazione fu quella di riprenderla con sé. Emplate era convinto di esserne ancora innamorato... e si riteneva colpevole per la condizione in cui l'aveva ridotta. Chiunque l'avesse rapita doveva sapere tutto questo, e quando mi accorsi che era stata portata in un gruppo di adolescenti mutanti fu chiaro che qualcuno stava deliberatamente agendo per danneggiare me, qualcuno che aveva contribuito a creare il vostro gruppo allo scopo di fronteggiarmi. Il rapimento da solo bastò a fermarmi... Emplate era così preso dalla liberazione di Penance che aveva tralasciato il suo... il mio vero intento, ma pensai che si trattava solo di questione di tempo, che una volta riavuta lei il piano originale si sarebbe realizzato. Sbagliavo. Me ne resi conto quando Penance tornò dal Limbo con lui. Invece di procedere, Emplate si accontentò della sua presenza ed abbandonò il resto. E allora capii. Capii che Emplate era un debole, capii che non sarebbe mai stato in grado di portare a termine il mio piano, capii che era giunta l'ora di sostituirlo. E il vostro Synch sembrava adatto al ruolo. Già una volta aveva dimostrato la propria mancanza di

scrupoli se convertito al potere di Emplate, e la sua aura mutagena gli garantiva ottime probabilità di mantenere un'identità libera, spietata ed indipendente. Ma a quanto pare non è andata così... se qualcosa della sua vecchia personalità è emersa e lo ha fatto agire in maniera così irrazionale solo per proteggere degli stupidi ideali.”
“Tu... MOSTRO!!!” Jubilee esplode... nelle sue dita un fallout pirotecnico deflagra in direzione del Maestro di Gioco, il quale per un attimo viene travolto da una cascata di fuochi artificiali colorati. Una volta emessa l'ultima raffica però, Jubilee si rende conto che l'avatar psichico del Maestro di Gioco è ancora lì, illeso. Vederlo così la fa crollare. Le gambe cedono, gli occhi scoppiano a piangere, le labbra cominciano a ripetere meccanicamente la parola: “perché?” mentre si stringe forte al cadavere di Synch. Il Maestro di Gioco, nessuna espressione particolare in volto, risponde.

“Perché sono un omnipate. La mia telepatia è tale ed incontrollabile da farmi percepire qualsiasi cosa succeda attorno a me ad un'intensità così forte da rischiare di far perdere la mia psiche all'interno del caos che è il mondo. Per mantenere integro me stesso, per sopravvivere, devo tenere la mente occupata, e giocare è un ottimo modo per riuscirci.”

Ma non puoi giocare con la gente! Jono scatta in piedi, i pugni serrati per la rabbia.

“E perché no, ragazzo?”

Perché... perché loro pensano, amano, vivono. Come... te?

“Commetti un errore di valutazione. Io non sono umano. Io sono Dio.”

Jono ammutolisce. Il Maestro di Gioco registra un miliardo di domande affacciarsi nella sua mente e decide di dargli risposta.

“Sono il Dio di questa dimensione, di questo pianeta. Qui la religione è morta millenni fa, soppiantata dalla Scienza. Gli abitanti di queste terre non credevano ad altro che alla razionalità e alla ricerca scientifica. E' in nome di quella che hanno costruito una splendida civiltà, ed è in nome di quella che l'hanno distrutta. A causa della loro corsa alla scoperta avevano dimenticato le reali esigenze del pianeta, e questo collassò su sé stesso provocando una catastrofe di dimensioni immani. Miliardi di persone morirono, ed in quel momento nacqui io dalle loro preghiere disperate all'altare della Scienza sul quale si erano immolati. Per millenni non conobbi nient'altro che morte e disfacimento, ma poi scoprii il modo di viaggiare nelle dimensioni, ed approdai nel vostro mondo. Rimasi subito affascinato dalla varietà di razze e culture che il vostro pianeta presentava, ma per poco non ne venni sopraffatto. Dovevo sopravvivere alla vostra diversità, e dovevo allo stesso tempo conoscerla. Giocare è il primo e fondamentale modo di scoprire ed interpretare la realtà, ed è questo che feci.”

La domanda sfiora la mente di Angelo per un istante, ma pur non venendo pronunciata il Maestro di Gioco sfrutta ugualmente la possibilità di rispondere a qualcosa che aspettava già da un po' che gli fosse chiesto.

“Vuoi sapere perché vi sto raccontando tutto questo, ve lo dirò. Nelle mie ricerche mi sono imbattuto in molti campioni della vostra specie, e ho riscontrato alcune anomalie nel vostro comportamento. A volte mettete da parte la razionalità per agire in modi del tutto inspiegabili, a volte sembrate voler rifiutare dei vantaggi sicuri in nome di ideali inconsistenti. Anche questa volta avevo organizzato tutto in modo tale che niente potesse andare male, e invece Synch è riuscito ugualmente a liberarsi dell'influsso di Emplate e ha preferito porre fine alla propria esistenza piuttosto che vedervi uccidere fra di voi. Avevo analizzato tutto, avevo previsto qualsiasi contrattempo in maniera razionale, eppure non è servito a niente e la sua irrazionalità è prevalsa. Sono il Dio della Scienza, non posso permettermi di non conoscere tutto, quindi vi chiedo, esigo, pretendo che mi spieghiate cosa sono i sentimenti.”

Accanto agli altri, ma da tutt'altra parte.

“Monet, sorellina, non c'è tempo da perdere!”

Monet St. Croix si abbassa sulla sorella Nicole, che sembra sapere molto di più sull'intera faccenda di quanto chiunque altro nella stanza.

“Cosa vuoi dire?”

“Il nonno ci ha detto come uscire di qua, ma dobbiamo sbrigarci! Claudette non riuscirà a renderci invisibili al Maestro di Gioco ancora per molto!”

Monet la guarda, indecisa se crederle o meno, poi annuisce, seria:

“Cosa dobbiamo fare?”

“Lui...” Nicole indica Alfiere, che si è avvicinato a loro “Lui ha l'energia per aprire un portale per casa. Se la tira fuori possiamo scappare.”

Monet si volta verso Alfiere, occhi neri e profondi dentro occhi neri e profondi.

“Pensi di potercela fare?”

“Non so da dove cominciare...”

“Ti aiutiamo noi!” Nicole si fa avanti, assieme a Claudette. Alfiere si abbassa fino alla loro altezza, e le due bambine

si sistemano ai suoi due lati. Quattro piccole manine poggiano sulla sua fronte, cominciando a scansire la sua psiche alla ricerca di quel particolare tipo di energia. Trovarne il tracciato non è difficile, ed il potere di Alfiere di riutilizzare l'energia che ha inglobato gli permette di materializzarla in un instabile portale circolare.

Nella mente lucida ed analitica di Monet risuonano le parole della sorella:

“Adesso tocca a te.”

Nel regno psionico.

“E' tutta colpa mia...”

Paige Guthrie si è lasciata cadere a terra, sotto il peso del senso di colpa. E' stata lei a proporre al Maestro di Gioco quell'ultima sfida, è stata lei ad avergli dato l'idea di controllare le nuove generazioni mutanti, è stata lei a causare tutto. E non lo può sopportare.

“Paige...” una mano sulla sua spalla, dita grigie. Paige alza lo sguardo per incontrare quello di Angelo Espinoza, che si è chinato davanti a lei.

“Paige alzati, abbiamo bisogno di te.”

“Ma non capisci...” piagnucola lei “Non capisci che sono stata... sono stata io a...”

“Non importa! Hai sempre agito per il meglio, anche in quell'occasione. Non potevi immaginare cosa sarebbe successo poi, e non dovevi. La cosa importante è che eri riuscita a salvare tuo fratello ed i suoi compagni, solo questo contava. Hai salvato delle vite, renditene conto!”

“Ma dopo... che importa se poi alla fine il risultato è stato questo? Ho sbagliato tutto.”

“Non è vero. Sei una ragazza intelligente, Paige, brillante. Non so se te ne sei resa conto ma nelle situazioni di pericolo è a te che tutti vengono a chiedere consiglio, perché sanno che possono contare sulla tua mente lucida e sul tuo sangue freddo. Anche in quell'occasione riuscisti a salvare tutti con una semplice idea, e puoi rifarlo ora. Contiamo tutti su di te... io conto su di te, ma non abbandonarmi ora, perché se persino tu ti arrendi allora che speranze abbiamo noi?”

Gli occhi vuoti di Paige guardano per la prima volta quelli di Angelo. Sono lucidi per le lacrime.

“Ti prego, aiutaci.”

Una lacrima scende giù per una guancia di Angelo, lo stesso Angelo che solo quella mattina lei aveva lasciato dopo averlo usato per colmare il vuoto affettivo lasciatole da Jono. E nonostante questo ora lui è lì, a tentare di sollevarla e a chiederle disperatamente aiuto per risolvere la faccenda.

Non l'aveva mai visto piangere.

La sua espressione si fa seria improvvisamente. Un'idea le balena nella mente e il suo corpo la mette in pratica prima che il Maestro di Gioco possa rendersi conto di cosa vuole fare. Le sue dita afferrano con forza la pelle sul suo corpo e la tirano via, lasciando emergere un corpo di diamante sotto.

Quando Emma Frost muta nella sua forma demantoide diventa totalmente a-telepatica.

Quando Paige muta nella forma demantoide si sottrae improvvisamente alla suggestione telepatica del Maestro di Gioco, tornando nella sala centrale del castello di Emplate.

La realtà torna una, le prospettive si capovolgono.

Paige fa una veloce panoramica della stanza. Angelo, Jono, Penance e Jubilee sono ancora sotto la suggestione telepatica del Maestro di Gioco, e fissano tutti verso un punto in fondo alla sala. Dall'altro lato invece Alfiere è inginocchiato a terra tra le due gemelline di Monet, che mani poggiate sulla sua fronte sembrano sforzarsi nel fare qualcosa. Il portale bluastro e violaceo che è aperto poco dietro le fa sospettare che loro c'entrino qualcosa. Poco lontano da lì si trova Monet, che si è appena resa conto del ritorno di Paige dal piano astrale.

Deve agire in fretta.

I suoi occhi di diamante purissimo guardano Monet, poi la colonna portante che è alle sue spalle. La ragazza capisce, ed annuisce. Si muovono assieme, Monet a pugni protesi contro quella colonna, e Paige abbracciandone un'altra poco lontano da lì. Prima polvere e detriti cominciano a franare giù dal soffitto, quindi la realtà si sfalda.

“Piccola impudente... !” esclama il Maestro di Gioco venendo sorpreso dal crollo della sala, e la sua concentrazione si perde. I restanti membri di Generation X ancora sotto il suo influsso telepatico tornano improvvisamente nel castello, in tempo per rendersi conto che sta crollando tutto.

A terra! esclama Jono lanciando una raffica nel pavimento davanti Angelo e Jubilee e facendoli saltare via subito prima che un grosso masso li schiacci. Questo però lo distrae, e non fa in tempo ad accorgersi della colonna alle sue spalle che gli si sta schiantando addosso. E' all'ultimo secondo che sente una pressione ai fianchi, ed una spinta rude ma decisa lo allontana un momento prima di rimanere sotto le macerie. Quando si rialza sono gli occhi di Penance a salutarlo, contenti di aver salvato il ragazzo che le ha fatto ritrovare sé stessa.

“Tutti nel portale, presto!!!” Monet grida agli altri indicando il cerchio di energia accanto ad Alfiere e alle gemelline. Una delle quali, Claudette, cedendo allo sforzo di mantenere lei e gli altri invisibili dal Maestro di Gioco e a quello di aver evocato l’energia temporale immagazzinata nel corpo di Alfiere, deforma il proprio viso in una silenziosa smorfia di dolore e la sua illusione cade. Improvvisamente il Maestro di Gioco li vede tutti, e si rende conto di cosa sta succedendo.

“TORNATE QUI!! NON VI PERMETTO DI ANDARVENE!!!”

Ma Jono ha già afferrato Penance e sono passati entrambi attraverso il portale, mentre anche Angelo e Jubilee li stanno imitando. Monet ha un flash telepatico, c’è qualcun altro vivo oltre a loro nella stanza! Girandosi per vedere da dove arrivi il feedback individua altri due tracciati, flebili ma stabili, e si volta verso Angelo e Jubilee, urlando nella loro testa:

Due di loro sono ancora vivi!!

I due tornano nella stanza, seguendo le indicazioni telepatiche di Monet. Angelo afferra Hotgirl e la poggia sulle proprie spalle, mentre Jubilee fa esplodere i detriti che hanno sommerso Murmur e lo trascina via con sé, dentro il portale. L’ingresso successivo è quello di Monet, mentre Paige vi si avvicina, ma prima di penetrarvi il Maestro di Gioco si materializza davanti a lei, la sua immagine confusa e tremolante.

“Pensavi che... fzzz... trasformarsi in una sostanza psico-refrattaria.... sszz... avrebbe fermato un omnipate come me?!?!”

“O questo... o il piano B!” ed afferrando Alfiere per il colletto lo sposta sulla traiettoria del Maestro di Gioco, fermandolo nel punto in cui si trova il suo avatar psichico. La reazione è devastante. Già impegnato a mantenere aperto il portale tra i due mondi, Alfiere non fa in tempo a disattivare il proprio potere e l’energia telepatica del Maestro di Gioco si riversa come un fiume in piena nel suo corpo. Paige volta Alfiere ed alza i suoi pugni sfrigoranti di energia in eccesso verso la parte più distante della sala, quindi gli urla all’orecchio:

“Libera!!”

Dai suoi pugni partono due potentissime scariche di energia psichica che scaraventa la coscienza del Maestro di Gioco lontano. Energia viola e blu comincia a mischiarsi nel tentativo di ricomporre la sua coscienza, e Paige sfrutta il momento per far entrare le gemelline nel portale adesso instabile. In tutto il salone risuona la voce distorta del Maestro di Gioco, i cui poteri hanno infranto il muro tra la realtà e il mondo astrale.

“NOOOOOO!!! TORNATE QUIIIIIII!!! NON LASCIATEMI SOLO!!! NON VOGLIO RIMANERE SOLOOOOOOOOOO!!!”

Paige si volta, il suo sguardo sprezzante, quindi dice:

“Hai perso.”

E l’istante successivo anche lei ed Alfiere hanno attraversato il portale.

Dellys, Algeria.

Ore 11.14 della sera.

Una pallida luna illumina il vecchio faro un tempo posto a proteggere le imbarcazioni dal fondale pieno di scogli della costa, qualche grillo le canta la sua canzone d’amore. Un lieve venticello caldo soffia sull’erba, facendone piegare gli steli dolci. Sull’erba sono distesi diversi ragazzi, che ancora non hanno ben realizzato tutto quello che è successo. Jono ha strappato un lembo della sua maglietta per stringerlo attorno all’addome di Penance, sul quale si aprono due profonde ferite circolari, Angelo sta abbracciando Jubilee, tentando disperatamente di confortarla per la perdita di Everett, Monet si sta accertando che lo sforzo di Nicole e Claudette per mantenere aperto il portale non sia stato eccessivo, Murmur ed Hotgirl riposano placidi sul terreno, finalmente liberi dalla fame genetica a cui il loro capo Emplate li aveva condannati. Un ultimo lampo violaceo, e Paige ed Alfiere si materializzano tra gli altri. Il portale si chiude, Alfiere crolla a terra.

“Stai bene? Non ti sei sforzato troppo, vero?!”

Paige è su di lui, gli sta aprendo l’uniforme sul petto per aiutarlo a respirare. Le mani di Alfiere sulle proprie la bloccano.

“Tutto... ok, piccola.” si alza, a mezzobusto, ostentando di avere ancora delle energie che non è sicuro gli siano rimaste “Sei stata brava... là dentro. Ci farebbe comodo una come te, negli X Men.”

Paige è colpita dalla sua affermazione, poi sorride, imbarazzata:

“Ma no io...”

L'aspetto del Maestro di Gioco adesso è quello di un Dio irato. Alto quanto e più del faro, il corpo ribollente della summa delle sue energie psichiche pronte ad essere liberate, i suoi occhi deformati in un'espressione di puro odio che sta per essere riversata sui membri stanchi e provati di Generation X.

“No.”

Una parola, due semplici lettere, ma che sorprendono tutti.

Non solo perché provengono dalle loro spalle, o perché sono dette da qualcuno in volo molti metri sopra di loro, ma perché quel qualcuno è GATEWAY!

- GEOMANTE! ALLORA C'ERI TU DIETRO TUTTO QUESTO! MI CHIEDEVO QUANTO TEMPO CI AVRESTI MESSO AD USCIRE ALLO SCOPERTO!

Gateway non risponde. Si limita a rimanere lì, sospeso in aria, ad occhi spalancati e puntati contro il Maestro di Gioco.

- CERTO, AVREI DOVUTO CAPIRLO PRIMA! TRAI ENERGIA DA QUESTO PIANETA, DEL QUALE TI SEI ERTO A PROTETTORE. LOGICO CHE AVRESTI OSTACOLATO I TENTATIVI DI UN ESSERE EXTRA-DIMENSIONALE COME ME DI CONTROLLARLO!

Gateway continua imperterrito a non rispondere, fermo nella minaccia contenuta nei suoi occhi.

- MA HAI SEMPRE SAPUTO DI ESSERE MENO POTENTE DI ME. ECCO PERCHE' NON MI HAI MAI AFFRONTATO A VISO APERTO, ECCO PERCHE' HAI SEMPRE AGITO NELL'OMBRA USANDO GLI ALTRI PER COMBATTERE AL POSTO TUO, ECCO IL PERCHE' DEI MIEI FALLIMENTI CON EMPLATE. ECCO PERCHE' HAI CREATO GENERATION X!!!

Jono...

Dimmi, Gateway.

Sta per arrivare il momento di Penance. Quando te lo dico io abbatti gli ultimi residui delle sue difese psichiche.

Ma...

E' importante, fallo.

Va bene...

- MA ADESSO IN UN CONFRONTO DIRETTO NON HAI SPERANZE DI SCONFIGGERMI! PREPARATI A SOCCOMBERE!!

L'incontrollabile energia psionica del Maestro di Gioco si riversa interamente su Gateway, che alza le braccia e le proprie barriere psichiche per tentare di contrastarla almeno per qualche secondo.

“Nonno!” esclama Nicole.

ORA! urla Gateway nella mente di Jono. Questo penetra nella coscienza di Penance, e raggiungendo la sua psiche abbatte gli ultimi rimasugli di barriere psichiche che le impedivano di manifestare un pensiero coerente. Yvette Aida Seferovic emerge fuori dalla prigione di Penance, e con lei il suo potere, che si attiva al suo massimo livello come la prima volta che le si era manifestato. La sua psiche si ancora a quella del Maestro di Gioco, la afferra come un pesce all'amo, e nonostante la sua immensa forza comincia a trascinarla all'interno della propria mente. Urlando di sorpresa e dolore, sentendosi minacciato per la prima volta nella sua vita, il Maestro di Gioco comincia a sprofondare nella mente della ragazza resa da lui stesso una prigione inespugnabile.

- NOOO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Tentando senza successo di ancorarsi alla psiche di qualcuno dei presenti, il Maestro di Gioco affonda interamente nella mente di Penance.

Ora riattiva le sue difese, Jono!

La voce psichica di Gateway è autoritaria, con un filo di tristezza nel profondo.

Ma così Yvette rimarrà intrappolata con lui!

Fallo, è necessario!

Finalmente, in un istante, Jono capisce. Capisce il motivo per cui due gruppi di adolescenti mutanti, quello di Emplate e Generation X, sono stati creati nello stesso momento da due avversari naturali uno dei quali non avrebbe avuto speranza in un confronto diretto con l'altro, capisce la ragione per la quale Gateway aveva rapito non solo la ragazza di cui Emplate era innamorato, ma anche una delle poche creature in grado di minacciare il Maestro di Gioco con il proprio potere, capisce perché Gateway gli aveva raccontato la storia di Penance, rendendolo responsabile nei suoi confronti e spingendolo a farle recuperare coscienza e poteri, e capisce in quale modo aveva intenzione di usarla fin dall'inizio.

E non lo accetta.

No...

Jono è questo il momento, se non lo intrappoliamo subito non ci saranno altre speran...

NO!

L'energia psionica di cui è composto Jono fuoriesce interamente dal suo corpo e penetra dentro la psiche di Penance, quindi dribblando tra le sue difese e l'energia pericolosa del Maestro di Gioco di cui lei è satura raggiungere quella piccola porzione di energia psionica che definisce la personalità di Yvette.

Poi chiude le sue barriere, intrappolando tutti e tre lì dentro.

La sua psiche si avvolge attorno a quella di Yvette, la abbraccia completamente, si fonde con essa.

Ti amo. dice lui.

Ti amo. dice lei.

E poi si espandono. Un'esplosione definitiva e totale, che parte dal minuscolo delle loro coscienze ed occupa interamente ogni buco, ogni anfratto della mente di Penance, annichilendo qualsiasi cosa incontrino sul loro cammino.

- LO VEDO, MIO DIO, RIESCO A VEDERLO! RIESCO A CAPIRE COSA SONO I SENTIMENTI!! RIESCO A CA...!!!!

L'eco psichica del Maestro di Gioco scompare, lasciandoli soli.

...

Il suo occhio sbatte una volta, poi due.

Jono si risveglia nel suo corpo, e la sua prima preoccupazione è...

Penance!

Si alza e corre da lei, alzandole la testa dall'erba sulla quale è distesa.

Sei viva, ti prego, dimmi che sei viva!

La ragazza apre piano le palpebre stanche, su occhi di un azzurro profondo che si fissano su Jono. Quindi, lentamente e a fatica, sorride.

Jono non ha mai visto un sorriso più bello nella sua vita.

Tutto è finito, l'aria che si respira sotto al vecchio faro della riviera di Dellys, in Algeria, e di una stanchezza fisica e mentale insopportabile. Jubilee si trova davanti alla porta del faro. L'ha già toccata, nella speranza che si apra di nuovo un passaggio verso il castello di Emplate come la prima volta che erano stati lì, ma non è successo niente. Avrebbe voluto rivedere Everett ancora una volta, solo un'altra volta, ma non le è permesso. E la mano di Angelo sulla sua spalla non le è di nessun conforto.

Monet ha appena riaggiustato i vestiti delle gemelle, trovando in quel gesto banale la normalità di cui sentiva il bisogno. Quando si volta trova Alfiere ad aspettarla.

Occhi neri e profondi dentro occhi neri e profondi.

“Allora... come stanno?”

Monet si volta per tre quarti a guardarle, poi:

“Se la caveranno. La famiglia St. Croix non cede facilmente alle avversità.”

“Credo... credo di saperlo...”

Alfiere sorride, Monet lo imita, la sua mano gli carezza gentilmente la guancia, con la dolcezza di una madre che coccola il figlio. Quindi entrambi si voltano verso Gateway, sospeso in aria, solitario, il suo sguardo amaro fisso su Jono e Penance. Anche Paige li sta guardando, intuendo che è successo qualcosa tra loro e Gateway. Poi i suoi occhi compiono una breve panoramica del luogo. Jubilee è distrutta per la morte di Everett; Angelo è stato costretto a fare i conti con le proprie paure e non è sicura che ne sia uscito vincitore; Jono e Penance sembrano aver trovato una certa intimità, ma il prezzo da pagare sembra essere stato quella tensione con Gateway; Monet, Alfiere e le gemelline hanno trovato una famiglia, ma per farlo hanno dovuto sacrificarne un membro, Emplate, e la sua di famiglia; paradossalmente i più tranquilli sembrano essere i due membri a questa sopravvissuti, Hotgirl e Murmur, che riposano placidi sull'erba ignari di quanto successo e delle conseguenze che tutto questo avrà sulle loro vite. E Paige, Paige pensa solo una frase, così prepotentemente presente nella sua mente da dover essere concretizzata dalla voce:

“Essere capo fa schifo.”

Xavier Institute.

Ore 6.12 del mattino.

Il sole sta spuntando fuori dall'orizzonte, l'alba colora il cielo e gli alberi del parco di tenui variazioni del rosa e dell'arancione. Nell'aria, i cinguettii dei primi uccellini, ed il fruscio di un fresco vento primaverile sugli steli d'erba coperti di rugiada. Nei pressi del cancello, un sottile cigolio e lo scatto della serratura che si chiude.

Jono si volta, a guardare un'ultima volta l'istituto prima di andare via. Tanti ricordi lo legano a quel posto, tanti sentimenti, ma non può continuare a viverci, non dopo quello che è successo. Aveva previsto tutto, Gateway aveva manipolato tutti per raggiungere il suo obiettivo. Persino la creazione di Generation X, persino quella era stata un falso, un modo per assicurarsi di avere un piccolo esercito mutante da contrapporre al Maestro di Gioco qualora fosse servito. Erano stati tutti parte del suo piano, erano stati pedine, fin dall'inizio. Ma non era questo che lo disturbava di più, no. In fondo Gateway aveva fatto tutto per fermare un potentissimo pericolo per l'umanità, un essere che era in grado di conoscere tutto quello che si annidava nelle menti umane. Aveva avuto ragione ad agire in quel modo. Ma quello che non poteva perdonargli, quello che lo aveva spinto ad andarsene all'alba, è che il suo piano avrebbe dovuto concludersi con la perdita di Penance, che avrebbe sacrificato per sconfiggere il suo nemico. E non poteva succedere, non dopo che lo stesso Gateway lo aveva spinto ad avvicinarsi a lei, non dopo che Jono aveva ammesso i propri sentimenti nei suoi confronti.

Adesso Gateway è lì, sospeso sopra la scuola, il suo viso rivolto verso Jono. Lui sa che lo sta guardando, si rende conto di quanto difficile sia stato anche per lui agire in questa maniera, ma sa anche che in quel momento non riuscirebbe a perdonarlo.

Per questo si volta verso Salem Center, dando le spalle un'ultima volta allo Xavier Institute, e rivolgendosi a Penance le dice:

Andiamo.

I due si avviano lungo il viale davanti la scuola.

Ufficio del preside dello Xavier Institute.

Ore 12.23 del mattino.

“Allora... è il momento.”

Il professor Xavier muove la propria sedia a rotelle per superare la scrivania e dirigersi verso Jubilee in piedi sull'uscio.

“Sì, lo è.”

“Vorrei... vorrei trovare un modo per convincervi a restare. Vorrei che niente di tutto questo fosse successo, ma vi ho insegnato ad essere forti, e per una volta devo essere io a sforzarmi per seguire i miei stessi insegnamenti.”

“E' tutto... pronto, professore. Abbiamo già fatto i bagagli e siamo pronti per andare. Volevo... ecco volevo salutarla prima di... andare.”

“Non sai quanto mi senta... colpevole per Everett. So quanto tenevi a lui e...”

“Lei non c'entra, professore. E' andata come doveva andare, è inutile rimanere ad autocommiserarsi. Non è colpa di nessuno, nessuno poteva prevederlo. Adesso voglio solo andare avanti per la mia strada, devo scoprire qual è la mia strada. Da sola. La prego, mi lasci andare.”

La mano del professor Xavier carezza gentilmente la sua guancia.

“E così la piccola Jubilee sta cominciando a divenire una donna. Vai, ma ricorda che sarò sempre qui se vorrai tornare.”

Jubilee scatta d'istinto e le sue braccia circondano il collo del professore. Calde lacrime di addio sgorgano dai suoi occhi. Il professore ricambia l'abbraccio con forza, chiudendo gli occhi dai quali cade una sottile lacrima.

“Sniff...” Jubilee si rialza “La ringrazio... lei... è stato come un padre per me.”

“E come un padre devo lasciarti libera, lo so.”

Jubilee annuisce, e fa per allontanarsi, quando si blocca, nel corridoio, e voltandosi aggiunge:

“Lei ci ha insegnato a sopravvivere, professore. Adesso, dobbiamo imparare a vivere.”

Il sorriso del professor Xavier la saluta dal suo ufficio.

Fuori.

Tutto è passato. Le promozioni di tutti quelli che avevano tentato l'esame non erano state di gran conforto al funerale di Everett Thomas, ma anche quello era passato. Subito dopo la cerimonia avevano tutti preso una decisione, ed adesso, davanti l'uscio dell'istituto, i ragazzi di Generation X stanno per portarla avanti.

L'arrivo di Jubilee è il segnale che possono andare, tutti notano il rossore dei suoi occhi, ma nessuno le chiede il motivo, non c'è bisogno.

"Allora, adesso che farete?" chiede Angelo tentando di smuoverli tutti dalla tristezza che si è impadronita delle loro anime.

"Torno a casa per l'estate, nel Kansas." risponde Paige "Ho bisogno di un po' di normalità, e di passare un po' di tempo con la mia famiglia."

"Anche io voglio riscoprire la mia famiglia." interviene Monet "E' da troppo che la metto in secondo piano, ed ho intenzione di recuperare il tempo perduto."

"Io torno a Los Angeles per il momento." dice Jubilee "Poi non so, penso che mi pagherò il liceo con le sovvenzioni che il professore continuerà a passarmi, ma voglio trovarmi un lavoro, magari prendere un appartamento in affitto. Tu hai deciso cosa fare, Angelo?"

"Io... sì penso che verrò con te, Jube. Non sono sicuro di essere pronto a risolvere le questioni in sospeso che ho a Los Angeles, ma voglio scoprirlo."

Improvvisamente un clacson suona due volte. Tutti si voltano verso Banshee, dentro la sua jeep, che li aspetta per portarli all'aeroporto.

"Allora, questa è la fine di Generation X." dice Paige.

"Già." risponde Monet.

"Direi..." commenta Angelo.

"No." conclude Jubilee "Generation X siamo noi, ognuno di noi. Ogni giovane mutante che si trova a dover fare i conti con dei poteri che non ha chiesto, e con una società che non lo vuole, e con dei mostri intenzionati ad usarli per i loro scopi. Ogni giovane mutante che vuole costruire un mondo migliore, per sé e per gli altri. Generation X è un'idea, e le idee non muoiono mai."

Silenzio.

Cinque secondi.

"Allora, ragazzi, andiamo?!" Banshee, dal finestrino della jeep.

Paige sorride, Angelo la imita, persino Monet. Jubilee afferra il suo zaino e se lo mette in spalla.

"Sì, andiamo."

FINE

E' stata una bella avventura, per voi spero quanto lo sia stato per me.

Sergio