

VENDICATORI

COSTA

OVEST

N° 14

UN NUOVO INIZIO

(PARTE PRIMA)

VECCHI AMICI E NUOVI ARRIVI

Di **Carlo Monni**

(con l'amichevole consulenza di **Fabio Furlanetto**)

PROLOGO

Il quinjet entra nell'hangar della grande hacienda sita in uno dei punti più belli della penisola di Palos Verdes in California ed atterra dolcemente. Ne scendono otto tra uomini e donne in costume ed una donna dai capelli neri, che indossa un sobrio tailleur scuro. Osserviamoli da vicino questi uomini e donne in costume.

Il più anziano di loro indossa un costume giallo e nero, il suo volto è coperto nella parte superiore da un casco nero con in cima delle antenne e l'espressione del suo volto riflette la cupezza del suo animo. Il suo vero nome è Henry Pym, ma attualmente si fa chiamare Calabrone, solo uno dei tanti nomi di battaglia, ciascuno accompagnato da uno o più costumi colorati, che ha usato da quando, diversi anni fa, ha deciso di intraprendere la non facile carriera del supereroe. Oggi ha dato l'ultimo saluto alla donna che ha amato per lungo tempo. Nel suo lavoro non è infrequente che qualcuno torni dalla morte o da ciò che è stato scambiato per tale ed una parte di lui non cessa di sperare che questo sia il caso di Janet Van Dyne, meglio conosciuta come Wasp. Nel frattempo una parte di lui cerca di venire a patti con il senso di vuoto che sente dentro di se ed un'altra parte... sta semplicemente accantonando il problema. Quali saranno le conseguenze per lui e la sua forse troppo fragile psiche è un problema per un altro giorno.

La donna alta oltre due metri che cammina alle sue spalle ha la pelle verde, indossa un costume color porpora ed ha un fisico dalle curve mozzafiato. Si chiama Jennifer Walters, ma è meglio nota come She-Hulk e la scelta del nome non è casuale. Suo cugino è il tristemente noto Bruce Banner, alias l'Incredibile Hulk, un uomo la cui

personalità fratturata ha prodotto mostri di incredibile potenza. Jennifer alterna l'attività di avvocato a quella di supereroina. Rimasta per lungo tempo bloccata nella sua forma di She-Hulk, di recente è riuscita a ritrasformarsi nella sua forma umana, ma non ha capito perché è successo e non è nemmeno sicura che le interessi: nei succinti panni di She-Hulk si trova benissimo e la cosa un po' la preoccupa.

Al suo fianco un uomo dal fisico potenziato che indossa un costume che ricorda sia quello originale di Devil, che quello dell'X-Man chiamato Wolverine. Il suo vero nome è Dennis Dumphy, ma la maggior parte della gente lo conosce solo come Demolition Man o, più familiarmente e semplicemente, come D-Man. Un tempo era un famoso giocatore universitario di Football americano, ma quando rimase ferito e non poté continuare l'attività agonistica, decise di provare una scorciatoia e si sottopose ad un trattamento che potenziò i suoi muscoli ad un livello superiore a quello di qualsiasi uomo normale. Peccato che Dennis avesse un problema cardiaco che il trattamento peggiorò. Ciò non fermò D-Man, che decise di entrare nel giro dei supereroi ispirato da Capitano America, per poi finire selezionato tra i Vendicatori Sezione Costa Ovest. Non è pentito della sua scelta.

La donna dai capelli biondo-rossicci chiamata Aracne si chiede spesso se ha fatto la scelta giusta, dopotutto è una madre single e crescere una figlia ed avere un lavoro ed una vita privata è già abbastanza difficile in queste circostanze, figuriamoci se si fa anche la supereroina. Non c'è niente da fare, però, Jessica Carpenter ha da tanto tempo ormai assimilato la lezione di un "collega aracnide": "Da grandi poteri derivano grandi responsabilità" ed è un destino a cui non sa o forse non vuole sfuggire.

Per quanto riguarda Lorna Dane, il destino ha fatto di tutto per accanirsi contro di lei: non solo, non appena ha raggiunto la pubertà ha scoperto di essere una mutante, in grado nientemeno che di controllare le forze elettromagnetiche, ma i suoi capelli sono diventati verdi, quasi come un marchio di ciò che era. Successivamente un gruppo di fanatici le rivelò che lei era in realtà la figlia di Magneto e pretendeva che lei li guidasse alla conquista del mondo. In seguito questa storia fu rivelata come falsa e lei finì con l'unirsi agli X-Men, ma non per questo riuscì a trovare stabilità, anzi: fu più volte controllata mentalmente e messa contro i suoi amici e l'uomo che amava ed ha dovuto lottare per riguadagnare ogni volta un'identità che sembrava compromessa. Alla fine aveva deciso di voltare pagina e rompere i vecchi legami, compreso quello con l'uomo che aveva sempre pensato di amare, l'X-Man chiamato Havok, accettando di entrare nei ricostituiti Vendicatori della Costa Ovest. Quando sembrava finalmente aver trovato un nuovo equilibrio ed aver anche accettato al morte improvvisa di Havok, ecco che il suo mondo è stato di nuovo sconvolto: prima con la rivelazione che Magneto è davvero suo padre e poi con la casuale scoperta che Havok è vivo e non si è nemmeno degnato di avvertirla. Non ha avuto molto tempo a disposizione per rifletterci, a causa dell'attacco di Oort, dell'improvvisa invasione degli Z'Nox e della tragica morte (ma è davvero tale?) di Wasp. Ora, però, colei che si fa chiamare Polaris sa che dovrà prendere delle decisioni serie.

Al fianco di Polaris cammina Miguel Santos, meglio noto anche col nome di Fulmine Vivente. Anche la sua vita non è stata semplice: figlio di immigrati messicani, prima ha dovuto convivere con la scoperta che il padre era membro di un'organizzazione terroristica e poi con il fatto che, a causa di un incidente, lui stesso è diventato un essere di energia elettrica, che solo a prezzo di un grande sforzo di volontà e con l'aiuto di uno speciale costume inventato da Tony Stark ed Henry Pym riesce a tornare fisicamente umano. A questo aggiungiamo che in famiglia le cose non sono sempre facili, con una madre che mantiene la famiglia con lo stipendio da infermiera e turni massacranti, una sorella uccisa perché presa nel mezzo di una guerra tra bande ed un fratello in prigione e forse capirete che Miguel non ha molto di cui essere felice e già una volta ha ceduto all'autocommiserazione, ma è determinato a non ricascarci.

Lo chiamano Starfox, ma il suo vero nome, che ci crediate o no, è Eros e nonostante le apparenze, non è esattamente umano. Appartiene ad un sottogruppo del genere umano noto come Eterni, è nato su Titano, luna di Saturno, figlio del saggio Mentore e fratello di Thanos, uno dei più famigerati genocidi di massa dell'Universo intero. Il suo potere: influenzare i centri del piacere del cervello altrui; la sua filosofia di

vita: divertirsi, divertirsi, divertirsi. Uno così non può avere, né porsi problemi, giusto? Chi può mai saperlo con certezza?

La donna in tailleur scuro si chiama Greer Nelson ed una volta anche lei apparteneva alla consorte dei supereroi e potrebbe ancora tornare a farne parte. Le basterebbe solo indossare l'amuleto che si trova in un cassetto della sua camera da letto ed in batter d'occhio, solo volendolo, si trasformerebbe nell'essere ibrido tra una donna ed un felino chiamata Tigra. Sotto molti punti di vista Greer lo vorrebbe: ogni giorno sente il richiamo dell'amuleto e l'impulso ad indossarlo, impulso a cui finora è riuscita a resistere. Il fatto è che essere Tigra la spaventa: quando è Tigra non conosce inibizioni, né in campo sessuale, né in altri e la cosa le piace e le manca ed è proprio quello che la spaventa. Si sente come un drogato od un alcolizzato in crisi d'astinenza. Finora ha resistito al desiderio di tornare ad essere Tigra, ma una parte di lei sa che è solo questione di tempo e poi... e poi...

Volutamente discosta dagli altri, sta una silenziosa figura dal volto ed il costume verde ed avvolta in un mantello verde e rosso. Il suo nome è Aarkis, o forse Aarkus, ma un tempo ormai lontano, quando il mondo era scosso dall'evento noto come Seconda guerra Mondiale, gli abitanti della Terra lo conoscevano col nome di Visione. È un essere che non può definirsi umano e viene da un'altra dimensione. Poche cose di lui sono note ed il suo ruolo nel nostro piccolo dramma verrà presto svelato

Eccoli: gli attuali membri della sezione Ovest dei Vendicatori, consapevoli, forse, che il futuro prospetta per loro nuove sfide e cambiamenti, ma del tutto ignari che il futuro è letteralmente dietro l'angolo.

Quando la porta dell'ascensore che dall'hangar sotterraneo da direttamente sulla Sala Riunioni si apre lo spettacolo che si presenta davanti ai loro occhi non è dei più piacevoli. Un paio di membri dello staff distesi sul pavimento, svenuti ed un uomo in costume sparpazzato sulla poltrona del presidente, con le gambe allungate sul tavolo, che si rivolge tranquillamente loro dicendo:

-Era ora che arrivaste, vi stavo aspettando.-

1.

Tutte le storie devono pur cominciare da qualche parte. Questa, forse sorprendentemente, comincia a Washington, alla Casa Bianca, nell'ufficio del Consigliere del Presidente per gli Affari Superumani, un uomo dall'aria arcigna di nome Alden Rusk, che sta esaminando un dossier sulla sua scrivania, quando bussano alla porta. Rusk chiude il dossier, richiude il suo laptop e dice:

-Avanti.-

Il suo segretario introduce un uomo alto e muscoloso che indossa un costume molto simile a quello di Capitan America e che si ferma davanti a lui facendo il saluto militare.

-U.S.Agent a rapporto, signore.- scandisce con voce stentorea.

-Riposo, soldato. Ho un incarico per te.-

-Sono pronto, signore.-

Rusk passa la mano sul dossier appena chiuso.

-Certamente saprai, Agent...- dice -... che qualche tempo fa i Vendicatori hanno rescisso i loro legami col Governo di questo paese e si sono messi sotto la protezione delle Nazioni Unite.-

-Certo signore.- è la pronta risposta di U.S.Agent -Fu lei stesso a mandarmi da loro per avvertirli che stavano sbagliando e loro non mi dettero retta.-

-Già. Ora, però, il tempo stringe e bisogna prendere delle misure. Non possiamo tollerare più a lungo che quel gruppo di supereroi agisca sul suolo americano in modo del tutto indipendente, specie ora che anche il gruppo della Costa Ovest è sfuggito al nostro controllo e proprio i Vendicatori Ovest sono il punto. Tu hai fatto parte di quella divisione anni fa, giusto?-

-Esatto.-

-Bene: vogliamo che tu torni da loro, ti dichiari pentito e chiedi di rientrare nel gruppo. Naturalmente non si fideranno, ma sono dei cuori teneri ed alla fine ti crederanno e ti riammetteranno nelle loro fila... e noi avremo un nostro uomo tra loro.-

La mascella di U.S.Agent trema visibilmente mentre replica:

-Lei mi sta chiedendo di spiarli, di tradirli. Sono un combattente e non una spia, mi mandi a combatterli a viso aperto ed io lo farò, ma spiarli... Me lo chiese già una volta ed io le dissi che non avrebbe dovuto farlo una seconda. Non stavo scherzando.-

Con un gesto plateale U.S.Agent sbatte il suo scudo sul tavolo, che si spezza.

-La saluto, signore.-

Rusk è livido, si tocca il colletto della camicia come se non riuscisse a respirare.

-Tu lavori per noi. Devi obbedire agli ordini.-

-Non a quelli che fanno a pugni con la mia coscienza.-

Agent esce dall'ufficio e si chiude la porta alle spalle con tale violenza che questa esce dai cardini.

Rusk si attacca al telefono.

-Sicurezza? Voglio che fermiate U.S.Agent con ogni mezzo.-

Fuori dall'ufficio Agent si ferma. Da una tasca estrae un tesserino: è quello dei Vendicatori. L'aveva restituito ad Occhio di Falco per ben due volte e la seconda lui l'aveva accettato... salvo rimandarglielo per posta un paio di giorni dopo con una semplice nota scritta: "Una volta Vendicatore, per sempre Vendicatore. Non deludere la mia fiducia. H"

Non la deluderò, pensa U.S.Agent, sfiorando con le dita quantate il tesserino prima di riporlo.

È quasi giunto in fondo al corridoio, in vista del portone d'uscita, quando due guardie armate gli si pongono di fronte.

-Non si muova.- intima una di esse -Abbiamo l'ordine di non farla uscire.-

Agent non si scompone.

-Ti conviene spostarti, figliolo...- dice senza mutare espressione e con tono di voce tranquillo -... perché io uscirò comunque da qui e non voglio fare del male a nessuno di voi.-

-Mi dispiace, ma ho degli ordini da eseguire.-

U.S.Agent sospira.

-Sì, lo capisco. Peccato.-

Quattro secondi dopo, dieci agenti del Servizio Segreto sono stesi a terra. Agent è stato gentile con loro, dopotutto facevano solo il loro dovere e nella sua identità segreta sono dei colleghi, non ha rotto loro nemmeno un osso, ma non si sentiranno bene per una mezza giornata.

-Che sta succedendo qui?-

Agent si blocca di colpo, perché davanti a lui c'è l'inconfondibile figura del Presidente degli Stati Uniti.

-Un semplice scambio di opinioni, Signore.- risponde U.S.Agent mettendosi sull'attenti.

-Non sembra tanto semplice. Lei è U.S.Agent, vero? Vuole spiegarmi?-

Ed Agent lo spiega senza perdersi in troppi fronzoli, come è nel suo stile. Il Presidente è chiaramente perplesso.

-Quindi, Agent, preferisce dimettersi piuttosto che eseguire quest'ordine?-

-Se vi sarò costretto sì, signore, ma spero di poter ancora servire il mio paese.-

-Sì, sarebbe un peccato, perdere i suoi servizi. Ammetto che chiedere a lei di trasformarsi in una spia è stato un errore clamoroso, Mr. Rusk a volte è troppo zelante, ma ci deve essere un modo per uscire da questa situazione.-

-Mi lasci tornare dai Vendicatori, signore. Mi lasci essere la sua voce tra di loro, ma apertamente e senza sotterfugi.-

-E cosa le fa pensare che i Vendicatori accetteranno questi termini?-

Per la prima volta in questa giornata U.S.Agent abbozza un sorriso.

-Oh, lo faranno, Signor Presidente... mi creda, lo faranno.-

Questo non è un luogo piacevole. Dove sia esattamente non è facile da dire: alcuni vi diranno che è situato nel bel mezzo di un regno demoniaco, altri che è esso stesso un regno demoniaco. Nessuno di loro ha completamente torto e nessuno

completamente ragione. Frutto di magia e di una scienza così lontana nel tempo da essere ormai indistinguibile dalla prima, il Popolo Felino è da sempre intrappolato sotto un'impenetrabile cupola di origine magica e solo il suo mistico campione, il Balkathar può uscirne, ma soltanto quando richiamato da uno stregone terrestre. Da tempo il Balkathar è assente, ma ciò non impedisce al Re del Popolo Felino di tramare. Di una sola cosa ha bisogno perché il suo piano funzioni: che la femmina umana di nome Greer Nelson usi il mistico amuleto per trasformarsi in Tigra. Finora è riuscita a resistere al richiamo dell'amuleto, ma la sua volontà si indebolisce ogni momento di più e presto, molto presto non sarà in grado di resistere. Il Re già pregusta quel momento, il momento in cui inizierà la riscossa del Popolo Felino.

La reazione dei Vendicatori nel vedere U.S.Agent comodamente spaparanzato al tavolo delle riunioni, una volta superata la sorpresa, sarebbe di precipitarsi contro di lui, ma il Calabrone li ferma.

-Se costui è un malvagio...- interviene Aarkus, apparendo di colpo, in uno sbuffo di fumo, tra Henry Pym ed Agent –... *permettetemi di sistemarlo, amici Vendicatori.*-

-Non è necessario, Aarkus.- replica Calabrone –U.S.Agent sa essere una seccatura anche pesante, a volte, ma non lo definirei mai un malvagio.-

-Grazie Pym.- ribatte U.S.Agent –Vedo che non hai ancora perso il buon senso.-

-Falla corta, Agent, che ci fai qui? Che vuoi dai Vendicatori?-

-Semplicemente riunirmi a voi, nient'altro.-

-E cosa ti fa pensare che dovremmo accettare di nuovo tra noi una parodia di Capitan America, che è anche al servizio di quel Governo da cui ci siamo sganciati? - interviene She-Hulk con voce dura.

-Semplicemente perché è la cosa giusta da fare.- è la serafica replica di U.S.Agent –Il Consigliere Rusk, e sono certo che sapete benissimo chi è, mi aveva chiesto di infiltrarmi tra di voi ed essere la sua spia tra i Vendicatori. Gli ho detto dove poteva ficcarsi un ordine del genere e me ne sono andato. Il Presidente mi ha autorizzato ad unirmi a voi senza restrizioni, cosa che avrei fatto comunque. Ora voi potete anche mandarmi via, ma non vi conviene. Mi conosci, Pym, sai che non sono uomo da sotterfugi e che non mento. Se sarò io la vostra voce presso il Governo non ci saranno sorprese, se potrò evitarlo e se dovrò scegliere tra i mie doveri di Vendicatore e quelli di funzionario degli Stati Uniti lo farò a viso aperto. Puoi dire lo stesso di chiunque altro Rusk manderà contro di voi?-

-Non hai torto, U.S.Agent.-

-No... e non credo nemmeno di aver mai fatto un discorso tanto lungo in vita mia.-

-Vuoi... vuoi dire che pensi davvero di permettere a questo... questo... di unirsi a noi?- esclama She-Hulk rivolta a Calabrone.

-Che ti piaccia o no, She-Hulk...- ribatte U.S.Agent -... io sono ancora un Vendicatore e non mi pare che vi siate lamentati del mio aiuto contro Oort o gli Z'Nox. Pym lo sa e sa anche che è nel vostro interesse farmi rientrare nei ranghi.-

Calabrone si passa le dita sul mento con aria pensosa, poi dice:

-Va bene, U.S.Agent, puoi restare, se anche gli altri sono d'accordo.-

-Io voto no.- è la pronta replica di She-Hulk

-Io, invece voto si.- aggiunge Polaris

-Se sta bene a Calabrone, sta bene anche a me.- è il commento di Starfox.

-No.- è la secca risposta di D-Man.

Aracne è rimasta silenziosa, riflettendo, ma adesso parla:

-Siamo stati compagni per lungo tempo, U.S.Agent, prima nei Vendicatori Ovest e poi in Force Works. Sei un tipo difficile, a volte antipatico, spesso irritante, ma sei sempre stato leale e mi fido di te. Voto si.-

-Io... la penso come Aracne.- risponde il Fulmine Vivente –Sono disposto a darti fiducia, per adesso.-

-Molto bene.- commenta Calabrone –Ora che questa storia è sistemata, scusatemi, ma ho un po' di cose da fare... e spero che non ci siano altre interruzioni.-

Un lampo bluastro irrompe nella stanza ed ecco apparire la familiare a molti figura di Quicksilver.

-Scusate...- dice –... ma non avevo niente da fare ed ho pensato di fare una visita.-

Calabrone comincia a capire che non sarà una giornata molto tranquilla.

2.

Il suo nome è Zemo, Helmut XIII Barone Zemo, per la precisione. Il suo volto orribilmente devastato da un acido bollente è nascosto da una maschera con solo due fessure per gli occhi. Si può quasi dire che quella maschera è ormai il suo vero volto e forse dietro di essa nasconde molto di più che i suoi lineamenti devastati, ma questo non può e non deve importarci adesso, mentre la figura di Zemo appare improvvisamente all'interno di una stanza in cui si trovano delle figure in costume:

-Buonasera a voi, Night Shift. - dice -Per chi non mi conoscesse, io sono il Barone Zemo.-

I suoi interlocutori si volgono immediatamente verso quella figura che risalta luminosa nel buio della stanza. Zemo li esamina attentamente. Dansen Macabre: donna bellissima dai bianchi capelli, avvolta in un body bianco con eleganti spirali nere. Come dice il suo stesso nome, il ballo è la sua arma letale e non per i motivi che pensereste vedendola. Si mette subito in posizione di combattimento Ago: il suo aspetto solo apparentemente fragile poteva anche essere ingannevole, ma dietro il suo occhio sinistro, la sola parte visibile del suo volto mascherato, brillava una sinistra intelligenza e l'ago che è la sua arma è pronto a scattare se necessario. Tick-Tock: all'apparenza solo un ometto buffo, calvo, fuori forma, e con un paio di occhialini spessi, ma con un potere particolare: è in grado di prevedere le infinite possibilità del futuro, ma solo per i sessanta secondi successivi. Sembra solo spaventato. Gypsy Moth: bella mutante proveniente dall'Europa orientale, in grado di controllare ogni genere di fibre Nei suoi occhi curiosità e diffidenza. I Fratelli Grimm: dietro il loro assurdo modo di comportarsi e la strana capacità di parlare in rima e completare le rispettive frasi a vicende nascondono, forse, abilità mistiche da non sottovalutare. Le loro mani corrono leste verso le sacche portano a tracolla.

-È inutile che tentiate azioni contro di me...- continua Zemo -... io non sono veramente qui: questo è solo un ologramma proiettato grazie alle meraviglie della mia scienza Del resto non avete nulla da temere da me, al contrario. Guardatevi! Vi ho chiamato Night Shift, ma avrei dovuto dire: quel che ne resta. Il vostro capo, il cosiddetto Fantasma, vi ha abbandonato a voi stessi e così hanno fatto anche i vostri membri più recenti. Ora siete come una barca senza timoniere e senza rotta, io vengo ad offrirvene una.-

-E chi ti dà il diritto di credere che ne abbiamo bisogno?- chiede Dansen Macabre.

-Perché siete in un umido sotterraneo e non nella splendida villa che abitavate sino a poco fa.- è la caustica risposta di Zemo.

-Parla.- lo invita Gypsy Moth.

Aarkus, la Visione degli Anni '40, ha lasciato la villa dei Vendicatori in preda ad un disagio a cui non sa dare un nome preciso: diciamo che non si trova molto a suo agio e teme che i Vendicatori abbiano accettato di ospitarlo solo per pura cortesia. Ha deciso, quindi di lasciare la Penisola di Palos Verdes ed esplorare la vicina città di Los Angeles e così eccolo camminare, invisibile, tra gli essere umani di uno dei più grandi agglomerati urbani dell'Occidente. È da molto che non ci torna, il 1943 o forse il 1942, ed anche allora solo per poco tempo. Gli hanno detto che sono passati più di 60 anni, per come misurano il tempo gli umani, da quando decise di tornare definitivamente nel Mondo di Fumo, come lo chiamava quello scienziato suo amico. Per lui sono passati solo pochi cicli del suo tempo e per quello che lo riguarda potrebbe essersene andato solo ieri se non vedesse i cambiamenti che questa città e forse l'intero mondo hanno subito in sua assenza. C'è ancora posto per uno come lui in un mondo così diverso?

Il rumore di una sirena, stridore di gomme sull'asfalto, il rumore di spari ed ecco apparire un'auto chiaramente in fuga da cui qualcuno sta sparando sugli inseguitori: un'auto della Polizia.

Forse non è poi un modo così diverso da come lo ricordavo, pensa Aarkus e si prepara ad entrare in azione come solo lui sa fare.

Ci sono giorni in cui Henry Pym si chiede per quale dannato motivo ha accettato di guidare quello strano gruppo in cui si trova. All'inizio, deve ammetterlo, si era trattato del gusto della sfida, della volontà di mettersi in gioco proprio mentre la sua vita personale sembrava totalmente senza direzione. Erano stati giorni difficili all'inizio, quando gli sembrava di essere intrappolato in una sitcom demenziale, ma poi, dopo il ripristino del loro status come Vendicatori, simbolizzato anche dal suo cambio di identità (l'ennesimo. Chissà cosa ne avrebbe pensato il suo psicanalista, se ne avesse avuto uno) da Giant Man a Calabrone. Un Henry Pym rinato, un Henry Pym più sicuro di se... o forse solo un Henry Pym che cerca solo di nascondere i problemi sotto il metaforico tappeto. Accantona quest'ultimo pensiero con leggero fastidio e si rivolge al suo interlocutore aldilà di uno schermo.

-... e puoi credermi, Visione, Quicksilver non ha avuto una buona reazione quando ha scoperto che U.S.Agent si è riunito al gruppo, ma alla fine ha dovuto accettarlo.

<<Non posso dire di non comprendere la sua reazione.>> commenta Visione, neo presidente della Sezione Est <<Per quanto mi fidi del tuo giudizio, Henry, non posso negare che, considerati i nostri passati contrasti con lui e con il Governo degli Stati Uniti, consentire ad U.S.Agent di rientrare nei ranghi potrebbe essere stata una mossa azzardata, anche alla luce dei suoi passati problemi di instabilità mentale.>>

La mascella di Henry Pym si irrigidisce e lo scienziato avventuriero si morde leggermente il labbro inferiore prima di rispondere. Da parte sua, se Visione si è accorto di aver fatto una gaffe, non lo fa vedere assolutamente.

-Se dovessi badare a questo...- ribatte tagliente -... dovrei mandar via dal gruppo almeno metà dell'organico, me compreso, per non parlare del tuo team. Fidati di me, Viz. Sono convinto che U.S.Agent non menta e comunque: conosci quel detto: "Tieni gli amici vicini ed i nemici ancora più vicini".-

<<Sì, comprendo quel che vuoi dire e come ho già detto: mi fido del tuo giudizio, Henry.>>

-Splendido. Puoi stare tranquillo, Viz, ho la situazione assolutamente sotto controllo.-

Hank Pym ha appena finito di pronunciare queste parole che con un lampo nella stanza appaiono tre figure: una è quella di una specie di cane gigantesco, l'altra è quella di una bella donna inguainata in un costume giallo con guanti stivali, cintura neri ed un elaborato fermacapelli sulla chioma rossiccia con in braccio una bambina. Il "cane" è Lockjaw e la sua padrona è Crystal, della Famiglia Reale degli Inumani, la bimba è sua figlia Luna.

-Salve.- dice -Mi annoiavo un po' in Slorenia ed ho pensato che sarebbe stata un'idea carina riunirmi ai Vendicatori.

Non c'è dubbio, pensa Henry, questa è proprio una di quelle giornate in cui se qualcosa può andare storto, ci andrà.

3.

Vi piacciono le sale affollate? Allora può darsi che gradirete dare un'occhiata al salone della Hacienda dei Vendicatori dove ben 12 persone, per non contare gli affaccendati camerieri e cameriere, stanno scambiandosi un po' di convenevoli, se così vogliamo chiamarli.

-Non pensavo che ti avrei rivisto qui dopo che te ne sei andata senza spiegazioni dal Quartier Generale dei Vendicatori dopo la nascita del figlio di Wanda.-¹ sta dicendo Quicksilver a Crystal.

-Mi serviva del tempo per pensare.- è la vaga risposta di lei.

-Per pensare a cosa?- ribatte Pietro Maximoff –A quella patetica farsa che è diventato il nostro matrimonio? Mi chiedo se davvero vuoi provare a salvarlo... o se ne valga la pena.-

-Ti prego, Pietro, abbassa la voce. Non voglio che Luna ti senta.-

Pietro si volge verso la figlia, seduta in terra assieme a Rachel Carpenter, la figlia di Aracne, che le sta porgendo un cioccolatino. Luna: nata non per sua scelta nella più strana famiglia che si possa immaginare, figlia e nipote di supereroi, bizzarri regnanti ed aspiranti conquistatori del Mondo che hanno apparentemente scelto la via della Ragione. Luna che lui ama più di ogni altra cosa al Mondo e per cui farebbe qualsiasi cosa.

-Non ho certo obiezioni se vuoi rimanere qui ed unirti al gruppo.- dice a Crystal, mentre prende in braccio Luna –Mi auguro che non ti dispiaccia se resto anch'io.-

-Non l'ho mai detto, Pietro, non l'ho mai detto.- risponde Crystal, mentre lui si allontana avvicinandosi a Polaris.

-Crystal...- la voce di Aracne spezza il filo delle meditazioni dell'Inumana -... volevo dirti... io e te non abbiamo avuto molte occasioni di incontrarci, quando militavamo nelle due squadre di Vendicatori tempo fa, ma io ho sentito parlare molto di te e...-

-E ti avranno detto che ho tradito mio marito e che sono una specie di rovina famiglie. Beh, stai tranquilla: non sono qui per intromettermi tra te ed il tuo uomo, se ne hai uno.-

Crystal si allontana a passo spedito lasciando una perplessa Julia Carpenter a mormorare:

-Veramente io volevo solo parlare con la sola altra madre in questo gruppo.-

-Donna notevole, vero?- interviene Starfox –Non è solo bella, ma ha temperamento. Proprio come piace a me.-

Aracne lo fulmina con lo sguardo e ribatte:

-Starfox, tu parli sempre a sproposito.-

Eros si tocca la testa perplesso.

-Ma che ho detto di male?- si chiede.

D-Man gli lancia un'occhiata, scuote la testa e passa oltre. Sfiora appena Polaris e Quicksilver che parlano del loro comune padre e dell'impatto che ha avuto sulle loro vite e quello che potrebbe avere ancora su quella di Wanda e di suo figlio. Si accorge a malapena, o forse è solo un atteggiamento, del gruppetto formato da She-Hulk, Greer Nelson e Calabrone.

-So che il mio comportamento non è sempre stato limpido, ma era l'influenza di Tigra che...-

She-Hulk contrae le labbra e si morde leggermente quello inferiore, ma se davvero vuole dire qualcosa, è preceduta da Henry Pym:

-Basta con questa storia Greer! Forse faresti meglio a chiederti se non sia soltanto una scusa. Forse non sarò Bruce Banner, ma, credimi, ho imparato parecchio sulla mia pelle sui disturbi della personalità e forse tu ti aggrappi alla storia di Tigra solo per giustificare la mancanza di inibizioni che dimostri quando sei lei. Forse non c'è differenza tra Greer e Tigra. Forse Tigra è solo il paravento dietro cui rifugiarti e con cui giustificarti anche con te stessa.-

-Ma io...- comincia Greer.

-Lascia stare, Greer.- interviene She-Hulk –Nemmeno io sono mio cugino, ma dopo quello che ho imparato su me stessa, lascia che ti dica che io e te siamo uguali, solo che io non attribuisco tutti i miei difetti ad un'altra, li ammetto liberamente: non ci sono Jennifer Walters e She-Hulk, ci sono sempre e soltanto io.-

Greer vorrebbe dire qualcosa, ma rinuncia e se ne va.

-Non pensi che forse siamo stati troppo duri con lei?- chiede Calabrone She-Hulk sorride:

-Hank, Hank. Giochi a fare il duro, ma sei un sentimentale in fondo. Aveva bisogno che le aprissimo un po' gli occhi e vedrai che le passerà presto.-

-Davvero? Mi chiedo...-

Mentre Henry Pym segue la pur sempre flessuosa figura di Greer Nelson che sale le scale, il giovane noto col nome di Fulmine Vivente ripone in una tasca il cellulare a cui ha appena avuto una conversazione con la madre e senza pensarci troppo beve d'un sorso il contenuto di uno dei bicchieri che si trovano sul tavolo. Non è abituato ai

superalcolici e tossisce visibilmente. D-Man si ferma e dice le prime parole della giornata:

-Serve aiuto?-

-No grazie.- risponde Miguel Santos –Non è certo un sorso di whisky che può mettermi in difficoltà.-

D-Man sorride ancora. Forse avrebbe altro da dire al compagno che percepisce avere ben altre difficoltà, ma rinuncia: quando Miguel vorrà confidarsi lo farà per sua scelta. Quanto a lui, ha altro in mente adesso.

U.S. Agent guarda fuori dall'ampia finestra, lo scudo appeso alla schiena, le braccia conserte e lo sguardo impenetrabile come al solito. D-Man gli si affianca.

-Ti ho salvato la vita una volta.- gli dice.

-E sei quasi morto nel farlo.- è la replica di U.S.Agent.

-Vero, ma non me ne sono pentito.-

-E con questo che vorresti dire?-

-Nulla.

Fuori, nel giardino, guardando da un'altra finestra una figura osserva muta la scena all'interno del salone. Non c'è posto per lui, Aarkus del Mondo di Fumo tra questi eroi moderni, lui è solo un relitto del passato dopotutto e questo non è il suo mondo, ma dove può andare? La sua domanda non trova risposta, mentre, con uno sbuffo di fumo, semplicemente scompare.

Sola nella sua stanza Greer Grant Nelson getta uno sguardo sul letto. L'Amuleto di Tigra è lì, posato sul cuscino. Eppure lei era convinta di averlo rimesso dentro al comodino giorni fa. Come...?

Istintivamente lo prende in mano. È caldo e pulsa, la sta chiamando, lo sente: una voce che non è una voce e le arriva direttamente al cervello, un richiamo a cui non è certa di saper resistere. Ma perché resistere, poi? In fondo non è questo il suo destino? Essere Tigra? Slaccia i cordoni dell'amuleto.

4.

Seduto nel suo ufficio a Washington, a tre fusi orari più ad est, l'uomo chiamato Alden Rusk medita. Forse quello con U.S.Agent è stato un passo falso, ma non importa, riuscirà comunque nel suo intento. Non gli resta molto tempo, però, e lo sa, chiunque vinca le prossime elezioni i suoi giorni come Consigliere per la Sicurezza Superumana sono contati, ne è certo, ma se tutto quanto andrà come deve, non avrà molta importanza, perché il tempo che ha a disposizione dovrà essere sufficiente perché i Vendicatori imparino a maledire il suo nome.

I loro nomi? Non hanno molta importanza. Se proprio li volete, vi diremo che si chiamano Juan Duran e José Rodriguez e che lavorano nel campo dello spaccio di droga. La loro vittima? Si chiama Martin Reynolds ed ha commesso un errore, almeno secondo loro: non li ha pagati.

-Non è colpa mia.- sta dicendo Reynolds –Come potevo immaginare che gli sbirri mi catturassero prima che potessi pagarvi? Lo sapete: voi siete stati fortunati a scappare, ma io... sono stato dietro le sbarre finora...-

-Ma sei uscito da una settimana, amigo...--replica Rodriguez -... e non ti sei fatto vivo con noi. Esta no es una cosa buena lo sai?-

-Ma... io... ora non ho i soldi e sono pulito. Mentre ero in carcere mi sono disintossicato.-

-Che bella storia.- interviene Duran –Non ce frega nulla se sei anche tornato vergine, amigo. Vogliamo i soldi e sarà meglio che tu li trovi o potrei usare questo coltello per aprirti un occhio in più in mezzo alla fronte.

-Che dialoghi da strapazzo. Non si trovano più neanche nei noir di serie Z.-

I due uomini si voltano in direzione della voce e si trovano di fronte ad un uomo con un costume giallo e nero.

-E tu chi...-

-Sono il Calabrone. Suona bene, non è vero?-

-Lo so chi sei!- esclama Rodriguez –Sei uno dei maledetti Vendicatori, perché non sei in giro a salvare l'universo o qualcosa di simile?-

-Quello l'ho già fatto la settimana scorsa, stasera avevo voglia di qualcosa di diverso, qualcosa che mi riportasse ai vecchi tempi; una bella rapina, un'estorsione. Qualcosa che mi ricordasse che il male non è solo cosmico, ma esiste anche per le strade.-

-Amigo, non capisco bene quel che hai detto, ma sei da solo e noi siamo armati.

Si lanciano su di lui brandendo affilati coltelli. Per un attimo il Calabrone considera l'idea di usare i suoi bio-pungiglioni per stordirli e farla finita subito, ma la scarta subito: per una volta si diventerà usando solo i cari vecchi pugni.

Evita un fendente spostandosi di lato e prima che l'altro possa frenare il suo slancio lo colpisce al collo col taglio della mano. L'uomo cade ed il coltello scivola a terra, subito allontanato da un poderoso calcio di Henry Pym. Il secondo uomo tenta un assalto, ma Calabrone gli blocca il poso e comincia a torcerglielo. L'uomo grida.

-Ti fa male eh?- commenta Hank –Il dolore non ti piace poi molto quando sei tu a subirlo invece che ad infliggerlo agli altri, vero? Un altro po' di pressione e ti spezzerò il polso.-

-No!-

Il sinistro di Calabrone lo raggiunge in pieno volto e José Rodriguez si accascia svenuto.

-Avrei potuto farlo.- dice Hank –E mi sarebbe anche piaciuto... se fossi come voi, ma grazie a Dio non lo sono.-

Si rivolge alla loro vittima.

-Chiama la Polizia.-

-Ma... io non... non so.-

Calabrone scuote la testa.

-Io non sarò sempre da queste parti e la prossima volta potresti non essere fortunato. Decidi tu se vuoi vivere nella paura o provare a risolvere i problemi nel modo giusto.-

Improvvisamente Calabrone si blocca. Ha appena provato una strana sensazione: come se ci fosse una minaccia imminente, ma il vicolo è vuoto. Ci sono solo loro.

Se avesse osservato meglio avrebbe visto una delle telecamere per il controllo del traffico del viale adiacente cambiare per un attimo angolazione, ma ora tutto è di nuovo a posto.

Da un'altra parte una mano di metallo spegne uno schermo. Ancora è presto per un incontro, pensa il possessore di quella mano, ma presto, padre, ci rivedremo ed allora mi pregherai di ucciderti, vedrai.

EPILOGO

Come sempre il sole sorge ed i suoi raggi illuminano la tenuta dei Vendicatori. A poco a poco la casa si anima, mentre i suoi abitanti si risvegliano: sia quelli che vivono nell'edificio principale, sia quelli che, invece, hanno scelto uno dei piccoli bungalow che gli stanno intorno.

U.S.Agent per questa notte ha scelto di non usare l'appartamento di Downtown Los Angeles che il Governo ha messo a disposizione del suo alter ego Jack Daniels. Come ogni mattina si è svegliato prestissimo ed ha cominciato il suo severissimo programma di allenamento mattutino per poi concedersi una robusta colazione nell'ampio salone da pranzo ed è lì che lo trovano gli altri, quando scendono a loro volta.

Starfox entra in volo dalla finestra aperta e saluta calorosamente i presenti. Chiaramente è stato fuori tutta la notte ed a quali attività si sia dedicato può essere solo immaginato

-Ti sei divertito Eros?- gli chiede ammiccando She-Hulk.

-Beh, Jennifer...- comincia a rispondere lui -... ti dirò che ho conosciuto delle ragazze che...- il suo sguardo cade su Pietro e Crystal, seduti allo stesso tavolo, che ridono e scherzano con la figlia Luna e la sua voce sembra cambiare tono -... che... ma dopotutto non è poi tanto importante.-

Entra D-Man e saluta i presenti con un cenno del capo e si dirige al tavolo del buffet. Senza guardarsi minimamente intorno chiede soltanto:

-Latte.-

Un nuovo giorno comincia e cosa porterà nessuno può saperlo... nessuno a parte l'imperscrutabile fato che tesse i destini degli esseri umani.

FINE PRIMA PARTE

NOTE DELL'AUTORE

Questo episodio è il primo di un dittico (o forse una trilogia, dipende dall'ispirazione) di storie che segneranno un nuovo cambiamento nella fisionomia e nella filosofia del gruppo. Perché un nuovo cambiamento a poco più di sette episodi di distanza dal precedente? Beh, innanzitutto perché mi sono accorto che, a parte l'inserimento di Aracne e le comparsate di Greer Nelson, il gruppo era rimasto sostanzialmente lo stesso che avevo ereditato dalla precedente gestione, anche se il mio approccio alla serie era stato da subito radicalmente diverso. Ma soprattutto è accaduto che tutto il mondo dei Vendicatori è uscito decisamente cambiato dopo l'ultima sequenza di storie della "serie madre" scritte da Fabio Volino ed il passaggio del testimone al sottoscritto ed al sempre brillante Fabio Furlanetto, cambiamento che non poteva non riflettersi su questa serie, per non parlare del fatto, che, per motivi non sempre dipendenti dalla mia volontà questa serie aveva subito una lunga pausa.

Ma cosa cambierà effettivamente? Bene, queste sono solo alcune risposte:

- 1) Nella mia visione, condivisa dal mio coscrittore su Vendicatori, non esistono due gruppi distinti, ma un unico gruppo diviso in due sezioni: una ad Est e l'altra ad Ovest, ma che condividono risorse e filosofia di base. D'ora in avanti aspettatevi di vedere maggiori interazioni tra le due testate, anche se questo non significherà necessariamente che ci saranno dei veri e propri crossover.
- 2) Venendo ai nuovi arrivi di questo episodio in ordine di apparizione: U.S.Agent per alcuni è solo la versione filogovernativa e distorta di Capitan America. Per certi versi è vero, ma John Walker, alias Jack Daniels, è un personaggio molto più complesso di quanto sembra e finirete con l'accorgervene ben presto... e con voi anche gli altri membri del gruppo... forse.
- 3) Quicksilver è un vero veterano del gruppo ed in questo gruppo in particolare è il Vendicatore più anziano dopo Calabrone. Mutante, figlio di Magneto, con una storia tormentata alle spalle. Potreste amarlo od odiarlo od entrambe le cose.
- 4) Crystal, principessa degli Inumani, è ancora la moglie di Quicksilver, anche se forse nemmeno lei sa dire con certezza se questo matrimonio è ancora in piedi. Una cosa è certa: il suo comportamento in passato non è sempre stato (mi si perdoni il gioco di parole) cristallino, specie nei suoi rapporti con gli uomini. Anche lei è stato un Vendicatore anche se per breve tempo in uno dei periodi più controversi del gruppo.
- 5) Aarkus, la Visione degli Anni 40, è un personaggio creato da Joe Simon & Jack Kirby e che apparve per la prima volta su Marvel Mystery Comics #13 (novembre 1940) e continuò ad esservi pubblicato sino al #48 (Ottobre 1943). Si tratta di un alieno che viene da una dimensione chiamata Mondo di Fumo. Quali poteri abbia esattamente non è chiaro, ma è sicuro che è molto, molto potente. Dopo decenni nella sua dimensione è stato richiamato sulla Terra ed è rimasto coinvolto nelle macchinazioni di Zemo, Techno e dell'androide

malvagio noto come Anti Visione. Il tutto in episodi di Avengers Icons dedicati ai Thunderbolts. Dopo lo scioglimento di quel gruppo avvenuto in Avengers Icons # 39 (che vi invito, ovviamente a leggere) ha accettato di recarsi a Los Angeles per farsi "studiare" da Henry Pym e per esplorare il mondo del XXI Secolo. Lo ritroveremo ancora su queste pagine? Chissà.

- 6) Il nuovo corso comporta uno slittamento breve della storyline "Complotto per un omicidio" annunciata nell'ultimo episodio, ma quella storia non è dimenticata, anche se è probabile che alla fine apparirà alquanto diversa da come l'avevo originariamente concepita.
- 7) La trama di Tigra e del Popolo Felino troverà la sua attesa risoluzione in un annual di imminente uscita che vedrà la partecipazione di alcuni Vendicatori d'eccezione: leggete e vedrete.

Nel prossimo episodio ci focalizzeremo un po' di più sulla vita privata dei Vendicatori Ovest, ma non per questo mancherà l'azione. Come si dice in questi casi: restate sintonizzati su queste frequenze e ne vedrete delle belle... almeno speriamo. -

_^

Carlo

¹ Dietro le quinte di Vendicatori #70, naturalmente