

- Ok, qualcuno di voi ha esperienza come giocatore di basket?
- Dei cinque Vendicatori della Costa Ovest a cerchio attorno ad Hank Pym solo Fulmine Vivente alza la mano.
- Io giocavo nella squadra dell'università...
- Ottimo, - risponde Hank, e poi, fissando in particolar modo D-Man, aggiunge - altri?
- Non guardare me, grande capo. Ho sempre preferito il wrestling e il football al basket. Sai com'è: più azione, più violenza, più costole rotte... è più il mio campo...
- Sigh... - dice piano Hank, poi: - Bene questa è la formazione. Fulmine, tu sarai il nostro costruttore di gioco. She-Hulk, a te il compito di liberargli la strada verso il canestro. D-Man al centro, Polaris e Starfox sulle ali. Cercate di far girare la palla il più possibile e passatela a Fulmine non appena ne avete occasione. Ci siamo capiti?
- Sì! - rispondono in coro tutti.
- Bene. Vendicatori della Costa Ovest... in campo! E che qualcuno ce la mandi buona!

MarvelIT presenta:



#2

di Sergio Gambitt20 ed Ermanno Ferretti

-VOGLIA DI VINCERE-

- Di nuovo buonasera da Johnny Gomez...
- ...e Nick Diamond!
- Le cose si sono messe in maniera piuttosto strana stasera, eh Nick?
- L'hai detto, Johnny! Per chi si fosse sintonizzato solo adesso su questa rete, un piccolo riassunto di quanto successo nell'ultima mezz'ora. Se ancora aspettate la finale di Western Conference tra i Lakers e i Kings, beh vi consiglio di cambiar canale, ma vi perderete quella che probabilmente verrà definita la partita del secolo!
- Proprio vero, Nick! Dopo che la finale era stata interrotta da un pittoresco gruppo di criminali chiamati "Villains for Hire", niente avrebbe fatto pensare che qui si sarebbe giocato ancora del basket stasera.
- Eppure con un colpo di scena degno di Hollywood non solo sulla scena sono comparsi i nuovi Vendicatori della Costa Ovest, ma per evitare la solita scazzottata di rito entrambi i gruppi hanno deciso di giocarsi la vittoria in una partita di basket!
- Ed ecco adesso entrare entrambi i gruppi in campo! Da una parte l'allenatore dei Vendicatori della Costa Ovest...
- Ma non potevano scegliersi un nome più corto...?
- WCA ti suona meglio, Nick? Da una parte l'allenatore dei WCA, Giant Man, che da quanto ci sembra vedere schiera Fulmine Vivente e She-Hulk in fase di costruzione, D-Man come centro e Polaris e Starfox ampi a fare le due ali, mentre la formazione dei Villains for Hire decisa da Ala Nera vede Man-Killer e Papà Gambalunga ali, l'Uomo Pianta e Gamecock rispettivamente guardia e playmaker ed Ago pivot.

- Ma attenzione adesso, vedo che Papà Gambalunga e She-Hulk sono già giunti a centro campo per la palla a due. L'arbitro sta già facendo le solite raccomandazioni di rito.

In campo, all'interno del cerchio centrale, il criminale e l'eroina stanno ascoltando le parole dell'inflessibile uomo vestito di nero:

- Ok, ragazzi. Voglio un gioco regolare. Niente colpi bassi, niente infrazione di passi, niente di niente. Sarete pure dotati di superpoteri, ma ricordatevi che qui il fischietto ce l'ho io. Mi sono spiegato?

- Sì - esclamano all'unisono Papà Gambalunga e She-Hulk. Certo, davanti a una ragazza verde tutta muscoli e a un tizio che, più che saltare, dovrà abbassarsi per arrivare a prendere il pallone, le parole dell'arbitro Mickey Gordon sembrano un po' inutili. Ma tant'è, pensa She-Hulk, siamo in ballo e allora balliamo, come si dice.

L'arbitro li guarda entrambi negli occhi, poi abbassa il pallone per prendere lo slancio e lo getta in aria. She-Hulk salta immediatamente, ma calcola male la propria forza e supera il pallone, diretta verso il tetto della palestra. Per Papà Gambalunga è facile impossessarsi della palla e cominciare a correre verso il canestro avversario. Scarta D-Man, poi fa passare il pallone sotto le gambe di Starfox e raggiunge il cesto ormai privo di difensori. Sta per lanciarlo verso un sicuro canestro, quando nell'aria si sente una voce:

- Arrivaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa - e dall'alto irrompe sulla scena She-Hulk che, sebbene non riesca a raggiungere Papà Gambalunga, tuttavia arriva abbastanza vicina da permettere all'onda d'urto generata dal suo impatto con il pavimento di destabilizzare il tiro dell'avversario, che manca di poco il cesto. Nello stesso tempo però sopraggiunge Man-Killer che, arrampicandosi su Papà Gambalunga, afferra il pallone e lo mette dentro!

L'arbitro ha osservato tutta la scena stupefatto. Quando finalmente fa con la mano il segno di convalida dei due punti, è ufficiale: la partita è cominciata con un 2-0 per i Villains for Hire!

Mentre Polaris si prepara a rimettere in gioco il pallone, i due arbitri si guardano sconsolati e pensano: sarà una lunga partita...

Si riparte. She-Hulk passa a Miguel, che supera la metà campo senza problemi. D-Man si agita per ricevere palla, si smarca da Ago, si avvicina a proporre un dai-e-vai a Fulmine, poi gli propone un blocco, poi finge di penetrare sotto canestro e invece si allarga a destra sbracciandosi per ricevere la palla. Miguel passa invece a She-Hulk che tenta un tiro da 3 punti, ma la palla finisce a tutta velocità in tribuna, sfondando il muro esterno del palazzetto e continuando la sua corsa verso la stratosfera.

- Scusate, devo un po' prenderci la mano - sussurra imbarazzata la gigantessa di giada.

Gli arbitri Hill e Gordon si scambiano un'altra occhiata rassegnata, e in contemporanea urlano: - Il pallone di riserva, per favore!

Passano al contrattacco i Villains for Hire, che dopo un inizio un po' traballante (- Ma se non sapevano giocare a basket - pensa Giant Man - perché hanno proposto questa partita?) adesso ci stanno prendendo gusto e possono esibire una manovra più armonica. L'Uomo Pianta passa ad Ago, che trova libera, a centro area, Man-Killer, la quale salta e schiaccia sotto gli occhi allibiti di Starfox.

- Mangia la polvere, Vendicatore - lo schernisce lei.

Lo scherzo durerà ancora poco, bellezza, pensa tra sé Eros. Gli piacciono le donne riottose.

La partita va avanti su questa falsariga per vari minuti. Fulmine Vivente porta palla, D-Man dà l'anima per riuscire a smarcarsi e Polaris, She-Hulk e Starfox vanno al tiro. Per i Villains invece il migliore in campo è sicuramente Papà Gambalunga: stoppate, schiacciate e rimbalzi ne alzano a dismisura il voto in pagella.

All'inizio del secondo quarto tutti sono ormai presi dall'atmosfera agonistica. I giocatori si guardano negli occhi. La gara è tesa, e tutti in campo lo sanno. Gli arbitri Gordon e Hill stanno pronti, col fischietto in bocca, ad interrompere ogni eventuale azione fallosa o irregolare. Subito, sono gli eroi a riportarsi avanti, grazie al loro giocatore più esperto, Fulmine Vivente, che in tre azioni consecutive prende palla sotto al proprio canestro e parte in azione solitaria verso l'area di canestro avversaria, dove entra con un terzo tempo che nessuno riesce a fermare. Il suo marcatore, Gamecock, tenta un

paio di contromosse, ma senza risultato. Dopo ogni canestro, però, il giovane Miguel si lascia andare ad esultanze prolungata a bordo campo coi tifosi, e Gamecock, sempre libero, ha modo di rifarsi molto presto. Ormai tra i due è sfida aperta.

- Credi di passare, eh, bellimbusto? Adesso ti faccio vedere io chi è Gamecock! - intima il galletto, nel suo sgargiante costume blu e rosso, all'avversario che avanza passeggiando verso la metà campo dei Villains. Fulmine Vivente sta zitto. Sa come gestire queste cose, sa che non deve cadere in provocazioni, che deve pensare solo alle finte che lo porteranno sotto canestro. Si concentra per qualche istante sulla situazione, si isola dallo Staples Center, dal resto del mondo: siamo solo io e la palla, solo io e la palla, si ripete. Attorno a lui non sente più niente, solo silenzio. Solo lui e la palla. Solo lui e la palla.

Quando si sveglia da questa trance, Gamecock e Papà Gambalunga sono già sotto il suo canestro, e lo umiliano con una schiacciata. Non si è neppure accorto che gli hanno portato via il pallone.

- Fulmine, fai girare di più la palla! - urla Giant Man dalla panchina.

Miguel annuisce impercettibilmente e, dopo aver rubato la palla a Papà Gambalunga passandogli letteralmente sotto le gambe comincia a correre verso il canestro avversario, dove D-Man si sta ancora sbracciando per ricevere. Questa volta il passaggio avviene, e D-Man, palla in mano, comincia ad esibirsi in finezze come palleggiare passandosi la palla sotto le gambe o far roteare la palla sulla punta dell'indice. E così mentre tenta un terzo tempo alla Michael Jordan il pallone gli sfugge di mano e finisce proprio sul gigantesco ago del criminale omonimo, il quale alza le braccia come a dire: io non c'entro niente.

Dopo aver recuperato una nuova palla, il gioco riprende.

Ancora D-Man al centro delle telecamere. Finge di andare a destra ma poi taglia a sinistra. Con una rotazione del tronco si libera del ritorno di Ago e avanza deciso e libero verso il canestro avversario. Fulmine dà però ancora la palla a She-Hulk che ritenta da tre, stavolta mettendolo dentro.

- Yeah! Ci sto prendendo la mano a questo gioco! - urla Jennifer Walters.

- Ma non me la passi mai! - si lamenta intanto D-Man col suo playmaker, mentre Ago fila via liscio, senza nessun impiccio, a dare un assist vincente a Papà Gambalunga.

- Vale, Dennis! Però ogni volta che ti passo la palla tenti dei tiri impossibili da metà campo. Oppure ti intrighi cercando di farti girare la palla attorno alla vita!

- Ma ti giuro che a casa ci riuscivo!

- A casa dove?

- Col canestrino che ci hanno appeso nella sala allenamento. Ci provo tutte le mattine...

- Sì ma...

- Ehi, basta voi due! - li interrompe, ancora una volta, Giant Man dalla panchina - Abbiamo già subito due canestri mentre ve ne stavate a chiacchierare! Vi decidete a marcare i vostri uomini?

- Sì, capo - rispondono all'unisono. E Giant Man si domanda a cosa stava pensando quando ha accettato quella sfida...

Altrove. Una città della costa est.

- Coff coff. Sai, Laura, non mi è mai piaciuto particolarmente il basket... Tutti spilungoni, e comunque né i Rockets né i Mavericks hanno mai avuto grandi risultati... ma, ti giuro, questa partita è meglio di qualsiasi Superbowl, no?

- Sì caro.

- Dai, portami un altro pacco di noccioline, che la gara si fa interessante!

- Caro, lo sai che le noccioline ti fanno male.

- Voglio le mie noccioline, hai capito, donna?

- Va bene, caro. Avverto Dick che te le porti subito, ok?

- Sì, ok... Ah, dato che chiami Dick, chiedigli per chi devo fare il tifo, che non l'ho ancora capito...

- A Dick? Penso che queste cose sia meglio chiederle a Cole.

- Chiedi a chi ti pare. E ricordati le noccioline!

Staples Center, Los Angeles, CA.

Ultimo quarto. Il tabellone del punteggio segna 36 a 19 per i Villains for Hire.

Qui bisogna correre ai ripari o finiremo per vincere, pensa Ala Nera.

- Uomo Pianta! - urla - passiamo allo schema B.

- Schema B? - risponde il criminale in verde - o-ok capo.

Schema B, schema B. Qual'era? Quello con la finta di Gamecock? O quello con Man-Killer che fa blocco? Cavoli, lo sapevo che era meglio stare attento quando ci spiegava lo schema... Bof, proviamo a chiamarlo comunque, vediamo che succede...

L'Uomo Pianta avanza, palleggiando con la destra e, contemporaneamente, alzando la sinistra con l'indice e il medio a segnare il due. Tutti si guardano un po' perplessi. Si erano preparati degli schemi, ma evidentemente non sono stati molto ligi nello studio. E d'altronde, non si può pretendere che dei delinquenti si trasformino all'improvviso in buoni studenti, no? I delinquenti a scuola copiavano i compiti in classe, no?

L'Uomo Pianta non è rassicurato dalle espressioni nei volti dei suoi compagni, ma prova lo stesso a improvvisare un'azione. Palla a Man-Killer, che la gira subito su Ago: una finta fa saltare a vuoto D-Man (che atterra disteso sulla panchina avversaria). Scarica quindi su Gamecock che, con uno straordinario assist aereo, serve Man-Killer, in elevazione, libera di schiacciare con tutta la forza delle sue braccia la palla nel canestro. 38 a 19.

Wow, pensa l'Uomo Pianta, se lo avessimo preparato non sarebbe venuto meglio! Tutto lo stadio, infatti, è in piedi ad applaudire la grande azione. E, mentre qualcuno in un'altra città si preoccupa per la popolarità dei WCA, Ala Nera chiama un time-out.

- Grande partita, vero Johnny? Questi Villains for Hire stanno mantenendo alta l'attenzione del pubblico con le loro azioni!

- Sì, Nick, hai proprio ragione. Probabilmente l'allenatore Ala Nera ha chiamato il time-out per complimentarsi coi suoi ragazzi e dare loro la possibilità di rifiatate, ma anche il dottor Pym potrebbe approfittarne per dare utili consigli ai suoi.

- Infatti, penso che sarebbe proprio il caso. Hanno fatto la metà dei punti dei VfH e siamo già nell'ultimo quarto dell'incontro. Ma ora, un piccolo break pubblicitario. Rimanete sintonizzati.

SEI STANCO DELLE SOLITE CHEWING GUM MORBIDE E SENZA GUSTO? METTI ALLA PROVA I TUOI DENTI CON... BIG RUBBLE!

BIG RUBBLE... LA CHEWING GUM DEI DURI!

- Eccoci di nuovo qui, amici telespettatori. Se vi siete appena collegati, arrangiatevi! Non ho nessuna voglia di farvi l'ennesimo riassunto. Lasciamo invece spazio alle telecamere a bordo campo, per spiare in tempo reale i consigli che gli allenatori stanno dando ai loro ragazzi!

Panchina dei Vendicatori della Costa Ovest.

- Forza, ragazzi, forza! Non possiamo fare una figura del genere davanti a milioni di telespettatori! Tu, Miguel, fai girare più la palla. Tu, She-Hulk, tenta anche di andare sotto canestro invece di tirare sempre da fuori, che tanto con la tua stazza...

- Con la mia stazza...? Cosa vuoi dire?

- Ehm... no, che... sei veloce, ecco. Puoi... entrare senza problemi...

- Ah - conclude Jennifer.

- Tu, D-Man, bravo, continua così, fai movimento che vai bene. Tu, Polaris, cerca di entrare più nel gioco, non stare sempre in disparte. E infine tu, Starfox, fa' qualcosa per quella Man-Killer! Segna da ogni posizione!

- Non ti preoccupare, capo. Ci penso io!

- Bene, ragazzi. Siamo i migliori, e per questo vinceremo! - urla Hank Pym, spingendoli sul rettangolo di gioco.

Mentre si posizionano in campo, Polaris emette un flebile ed ironico "Yeah!". La rassegnazione alla sconfitta è palpabile.

Nell'altra panchina, qualcuno è molto più furioso.

- Oh! Ma che cavolo state facendo! Eravamo d'accordo così? Eravamo d'accordo così? Parlo con voi! Eravamo d'accordo così, Ago? E tu, Gamecock, che mi dici?

- N-no, capo - risponde un Gamecock molto timoroso.

- E allora! Che cavolo vi è saltato in mente!? State segnando da due, da tre, i tiri liberi, da metà campo... segnate sempre, santo cielo! E i WCA non riescono neanche a starvi dietro! Erano questi i patti, eh?

- No, - lo interrompe l'Uomo Pianta - ci daremo da fare per far andare tutto secondo i piani.

- Sì, ma da subito. Guardate che non manca molto alla fine. Forza!

Le telecamere ritornano sui due conduttori televisivi, Nick Diamond e Johnny Gomez, che si guardano perplessi dietro il loro tavolo colmo di fogli e piccoli monitor.

- Ahem, beh, Nick, un timeout un po' particolare, no?

- Che ti posso dire, Johnny? Ognuno ha il suo modo di caricare la squadra! Ma torniamo ora alle immagini dal campo. E' tempo di vero super-basket!

Ognuno dei Vendicatori della Costa Ovest si avvicina al proprio avversario, guardandolo con fermezza. Vogliono vincere e non possono fallire davanti a milioni di spettatori. Non possono tradire i loro tifosi. Solo Starfox sembra esibire occhiate meno dure alla sua diretta avversaria, Man-Killer, nota distruttrice di uomini, nel vero senso del termine.

- Allora, Killer - posso chiamarti Killer? - come ti sembra questa partita?

- Come mi sembra? Mi sembra che stiate perdendo, ah ah! Mi chiede come mi sembra! - risponde giuliva l'esperta assassina.

- Ma in amore solo perdendo si può vincere...

- Ma che frase è? L'hai letta sul "Bignami del perfetto conquistatore"?!

- Perché, non è lecito tentare di conquistare una donna affascinante come te?

- Caschi male, bello. Io gioco per l'altra squadra.

- E allora? Anche se adesso siamo avversari non significa che in futuro non possiamo essere alleati, o qualcosa di più...

- No, non hai proprio capito. A me piace leccare la moquette e quelle cose lì.

- Tutti abbiamo i nostri hobby. Io per esempio colleziono perizoma. Ti andrebbe di venire a vederli uno di questi giorni? O mi preferisci senza?

- Sigh... - geme Man-Killer, e ricevendo la palla dall'Uomo Pianta fa finta di inciampare passandola a Starfox, che immediatamente la spedisce a Polaris a metà campo. Quindi il titaniaco si volta verso Giant Man, che sta osservando tutto dalla panchina, e con un larghissimo sorriso gli mostra il pollice verso l'alto mimando le parole: "E' mia".

Man-Killer alza gli occhi al cielo e si allontana.

Pian piano i WCA iniziano a recuperare i punti che li separano dai VfH, seppur favoriti da qualche gentile concessione degli avversari. Ago infatti ipnotizza D-Man, che così riesce a fare ben tre azioni consecutive senza che gli venga mai fischiato nessun fallo di sfondamento. Papà Gambalunga, implacabile nelle stoppate, lascia più spazio a Polaris che mette altri 8 punti. Solo Starfox non riceve aiuti esterni, anche se ciò che gli importa è il suo duello extra-cestistico con Man-Killer: "Che fai stasera?" "Adesso intendi? Ti sto fregando la palla!"; "Cosa ti piace in un uomo?" "Quando se ne va"; "Ti andrebbe se ti stimolassi i centri del piacere?" "E se io ti stimolassi i centri del dolore?".

Senza troppi scossoni si giunge così all'ultimo minuto di gioco. La partita è ferma sul 41 pari, i WCA hanno ormai agganciato gli avversari. Ma, visto il poco tempo che rimane, ognuno cerca di raggiungere il suo obiettivo senza più pensare troppo alle apparenze: l'Uomo Pianta e Gamecock,

infatti, iniziano a tirare nel proprio canestro pur di far vincere gli avversari, giustificandosi poi con il pubblico con la solita scusa "siamo cattivi, a noi piace sempre andare contro le regole!". She-Hulk scaglia un tiro da 16 metri e la palla rimbalza sei volte sul ferro (grazie anche a Polaris, che lo muove coi suoi poteri magnetici cercando di farci entrare il tiro della compagna), ma poi invece esce, preso da Starfox per farne dono a Man-Killer ("per te, mia cara"), che, offesa e arrabbiata, lo spara invece nel canestro dei WCA. 43 a 41. Ops, pensa lei, questa volta l'ho fatta grossa. E mancano solo 20 secondi alla fine.

Tutti i Villains for Hire si danno subito da fare per gli eroi. Su consiglio di Ala Nera, l'Uomo Pianta piomba addosso a Polaris, procurando due tiri liberi per i WCA.

- Ehm, scusa - le fa, lungo e disteso sopra di lei.

- Cavati, porco - risponde gelida Lorna.

- E ci siamo Johnny. Lorna Dane, alias Polaris, va alla lunetta dei tiri liberi. Tira il primo e... va. E' dentro! 43 a 42 per i Villains for Hire. Che partita, signori telespettatori!

- Sì, un punteggio basso, d'altronde con giocatori non professionisti è anche logico, ma è comunque un grande show che ci tiene col cuore in gola. La Dane si appresta ad effettuare il suo secondo tiro libero ma... chi è quella donna, e perché va dall'arbitro Gordon?

Una donna mora, magra, sta infatti correndo verso il centro del campo.

- Mickey, mi dispiace di aver litigato di nuovo - dice all'arbitro Gordon.

- Oh, Ellen, ma allora non te ne sei tornata a Parigi! - risponde Gordon, spogliandosi dell'aura di duro che aveva tenuto per tutto l'incontro. I due si abbracciano, al centro del campo, e la loro immagine viene amplificata nel megaschermo centrale. Tutto le donne presenti allo Staples Center iniziano a piangere per la commozione.

- Oh, io qui devo tirare il secondo libero! - si lamenta però Lorna.

- Tiri pure, sostituisco io l'arbitro Gordon - interviene l'altro arbitro, il signor Hill - mi faccia solo controllare un attimo che il pallone rimbalzi a dovere... sì, tutto in regola, possiamo continuare.

Secondo tiro libero e... non va, fuori di un soffio. Le smancerie dell'arbitro Gordon hanno evidentemente distratto Polaris. La palla finisce quindi in mano a Papà Gambalunga, che non sa come fare a passarla ai WCA senza farlo in maniera troppo evidente, ma intanto i secondi passano. 15 secondi, 12 secondi. "Dai via quella palla!" urlano tutti a Gambalunga, che, in preda al panico, cerca di passarla a Starfox che però è impegnato nel corteggiamento di Man-Killer ("Se non vuoi fiori ti posso regalare un uomo di plastica da scuoiare", le sta dicendo). La palla è ancora lì. 8 secondi, 6 secondi, 4 secondi. "Presto!" gli urlano. Disperato, si lancia sull'avversario più vicino, D-Man, atterrandolo fragorosamente a terra.

- FIII. Rigore! - urla l'arbitro Hill - Ahem, volevo dire, 2 tiri liberi per gli eroi!

Giant Man esulta dalla panchina. Hanno ancora, miracolosamente, la possibilità di salvarsi. Con due canestri vincono la partita, con uno vanno ai supplementari. Con due errori però perdono.

- Forza D-Man! - lo incita da bordocampo.

Il momento è solenne.

D-Man fa rimbalzare nervosamente la palla da dentro alla lunetta dei tiri liberi. Le mani gli sudano, ma anche le ascelle non scherzano. Deglutisce ansioso, alza le braccia e fa partire il primo tiro. Wow! Canestro. La stessa Polaris, che stava per intervenire cercando di storcere le sbarre del cesto e avvicinarle alla traiettoria della palla, rimane stupefatta. Nemmeno D-Man crede ai suoi occhi. E' il primo canestro che riesce a fare senza essere ipnotizzato da Ago, anche se lui non lo sa. L'arbitro Hill gli ripassa la palla: è tempo del secondo tiro libero. Il risultato è ora 43 pari. Un altro canestro, con solo 2 secondi da giocare, significherebbe la vittoria. Ma questa volta D-Man si sente più sicuro. Due palleggi, tiro e... canestro!

Incredibile, pensano tutti, chi l'avrebbe mai detto che D-Man sarebbe stato l'uomo decisivo, e avrebbe retto la tensione dei due tiri decisivi? Forse si erano sbagliati, i suoi compagni, reputandolo un eroe di secondo piano...

I Villains for Hire ripartono per far passare gli ultimi secondi. Al suono della campana sugli spalti scoppia la festa e in campo tutti saltano ad abbracciare D-Man, l'eroe della serata. Lo lanciano in aria come si fa con i campioni, ma in realtà, a guardar bene, è solo She-Hulk a lanciarlo, gli altri la guardano.

Mentre i Vendicatori della Costa Ovest sono tutti al centro del campo, l'arbitro Hill discute col tavolo arbitrale ("Ma come vi è venuto in mente di suonare la fine? E il recupero?") e Shaquille O'Neal viene intervistato dalla tv ("Mai vista una partita così brutta in tutta la mia carriera"). Ala Nera, intanto, si avvicina timoroso a Giant Man, seguito dai suoi compagni di squadra.

- Ehm, scusi, dottor Pym...

- Sì? Ah, Ala Nera! Bella partita, eh? Se volete una rivincita tra qualche giorno...

- No, ehm, veramente i patti erano che ci avreste arrestato... - fa il delinquente, portando avanti le mani pronte per essere ammanettate.

- Ah, sì, stavo quasi per dimenticarmene! Vendicatori della Costa Ovest! Il lavoro non è ancora finito.

La gente, intanto, inizia ad uscire dal palazzetto. Tra i primi che se ne vanno, un uomo con l'impermeabile che gli copre anche gran parte del volto. Ha appena messo in tasca una specie di telecomando, come quelli che si usano per l'aereomodellismo. E intanto pensa: appena in tempo, se avessero sbagliato quegli ultimi due tiri... non oso pensare in quale posto sperduto del mondo mi avrebbe mandato Gyrich!

FINE

Note di Ermanno: si conclude la partitona di basket super-eroica (credo sia la prima della storia dei comics Marvel, ma forse il nostro EIC mi smentirà...) che vede anche il mio ritorno alla testata, dopo l'iniziale abbandono. Per i filologi: io ho curato la struttura e la parte tecnico-cestistica, Sergio ha aggiunto qualche battuta e organizzato meglio alcune scene. Ultimo appunto: ci sono non uno, non due, ma tre inside-jokes (oltre a quello, già presente nel numero scorso, dei due commentatori tv). Un no-prize al primo che li scova (e che verrà citato nel prossimo numero).

Note di Sergio: ed ecco a voi il tanto atteso numero due di WCA! Confesso che avevo dei problemi nello scriverlo, poiché lo sport non è mai stato uno dei miei principali interessi ed ero sicuro che mettendo le mani su una partita di basket avrei commesso qualche errore gigantesco. Con il ritorno di Ermanno invece, l'ideatore dei primi due numeri della serie e grande fan della pallacanestro, ecco fiorire personaggi del mondo sportivo e termini tecnici a go-go (la metà dei quali nemmeno io conosco, consolatevi con questo), com'è giusto che deve accadere durante una partita di basket. Che poi questa sia la partita più strana della storia della pallacanestro, che importa?! Lo sport è divertimento, e se questa non è stata divertente voglio vedere cosa lo è! ☺

Nel prossimo numero: i WCA si prendono un primo momento di riposo, subito interrotto da... Black Tom Cassidy ed il Fenomeno! 'Nuff Said!

-EF & SC
ottobre 2002