

- ALPHA FLIGHT -

Numero 3

RACCOGLIERE I COCCI

di Andrea Garagiola

Dipartimento H. Toronto, Ontario, Canada. Il vecchio laboratorio di Madison Jeffries è rimasto proprio come lui lo aveva lasciato. Rimettere piede in queste stanze gli porta alla memoria un'ondata inarrestabile di ricordi. Era parte di una squadra. Era parte di una famiglia, e, come in tutte le famiglie, ci sono incomprensioni e litigi, ma alla fine prevale sempre l'amicizia e l'amore. Ora tutto questo si sta sfaldando e sgretolando. James in carcere, gli alphan si sempre più fragili e Heather... Quanto tempo è passato, sembrano secoli da quando loro hanno avuto una relazione e ora lei è lì, inerme, indifesa... Tenuta in vita da delle macchine.

Per il momento, WorldWatch può fare a meno di Box, di lui c'è bisogno qui. I suoi vecchi amici hanno bisogno di lui. Quando Holland Gentry lo ha chiamato per raccontargli quello che è accaduto, si è sentito in obbligo di esserci, di essere presente per poter dare una mano. Non può credere che James si sia macchiato di un omicidio e che Heather sia sul punto di andarsene per sempre. Non può credere che Alpha Flight possa venir spazzata via da una folata di vento.

Gli strumenti di lavoro iniziano a levitare e a fluttuare elegantemente intorno a lui. Lo seguono ad ogni suo passo. Ha bisogno di ambientarsi e riflettere... E cosa c'è di meglio per farlo se non un po' di sano lavoro tra i circuiti dell'esoscheletro di Guardian per rimetterlo in sesto?

La tuta da combattimento giace silenziosa sul suo supporto in attesa che James Hudson arrivi per aggiustarla dopo lo scontro con Boucher. È un'attesa vana perché il suo padrone non arriverà tanto presto. Madison chiude gli occhi e gli strumenti intorno a lui iniziano le riparazioni.

- Madison... Vecchia canaglia! - La porta scorrevole si apre di colpo e Kyle Gibney fa il suo ingresso nel laboratorio.

- ... Kyle?!.. - Madison è tanto assorto nei suoi pensieri e concentrato sul suo lavoro da non accorgersi dell'arrivo dell'ex compagno di squadra.

- Quando Gentry mi ha detto che saresti venuto a trovarci, stentavo a crederci... Il figliol prodigo torna a casa. Sentivi la mancanza dello sciroppo d'acero? -

- Sono qui per James, per Heather... per Alpha Flight... Vorrei poter dare una mano. -

- Già... Una mano qui ci servirebbe proprio. Anche tutte e due, amico. La situazione non è proprio rosea...
- Kyle si appoggia ad uno dei tavoli di lavoro e si mette le mani in tasca. - Siamo a corto di membri. James e Heather sono fuori combattimento. Micheal, Elizabeth e Anne sono andati via per affari personali senza dire niente a nessuno. Walter e il piccolo Eugene si sono messi sulle loro tracce. E come se non

bastasse, la nostra cara Jeanne-Marie ha avuto la bella idea di farsi venire una delle sue crisi... Cosa mi dici, Madison, siamo o non siamo proprio un bel gruppetto? -

Il comunicatore del laboratorio interrompe la discussione, sullo schermo appare Gentry. Il viso è molto più teso di come Madison se lo ricordi, ma come dargli torto? Ora ha dovuto prendere il posto di Heather come direttore generale del Dipartimento H finché lei non sarà in grado di tornare al suo ruolo e il futuro dell'agenzia pesa sulle sue spalle.

- Madison... Vedo che Kyle ha già fatto gli onori di casa, bene... Appena ti è possibile, vorrei che passassi da me in ufficio... -

- Certamente, Holland... Qualche minuto e sarò da te. -

La mano scheletrica di Kathryn Twoyoungmen stringe in una gelida morsa la caviglia della figlia. Talisman è distrutta per ciò che ha appena fatto: ha privato del riposo la salma della povera madre. È stata incosciente, suo padre e gli antichi spiriti Sarcee le avevano consigliato più volte di desistere dalla ricerca della Mano di Sangue. Ma lei è stata cieca ed egoista, voleva rivedere la tanto amata madre, poterla toccare di nuovo. Come darle torto, chi non vorrebbe abbracciare un caro perduto da tempo? Ma giocare con la vita e la morte è troppo, anche per una persona dotata di un grande potere come il suo.

- Vieni via da lì, Elizabeth... - La voce di Sciamano la riporta alla realtà - Non c'è tempo da perdere, dobbiamo trovare una soluzione prima che i morti si disperdano e causino seri danni. - Afferra la figlia per un braccio e la libera dalla stretta materna.

I morti viventi sono intorno a loro e arrivano da ogni lato. Bramano le loro vite. Anche il cadavere di Kathryn Twoyoungmen è fuoriuscito dal suo giaciglio. Si muove lenta verso i due e fissa con le sue lugubri orbite vuote la figlia. Come se potesse vederla. Come se stesse dicendo a Talisman: "Perché mi hai fatto questo, figlia mia?".

Questo triste e disperato lamento rimbomba nella testa della ragazza e la rende inerme. Si getta a terra, in ginocchio, e scoppia in lacrime.

- Perdonami, madre! L'ho fatto per te... Per noi, per poter essere ancora una famiglia. Non volevo che andasse così... Avrei voluto che tutto fosse perfetto. Mi manchi, madre.. Perdonami... Perdonami, se puoi... -

Sciamano cerca di proteggere con il proprio corpo la figlia. Dalla sacca che porta alla cintura estrae una manciata di semi che sparge sul terreno ai lati e dietro di loro. In pochi istanti le radici degli alberi iniziano a crescere a dismisura e intrappolano le orde di morti viventi in un intricato muro di legno.

L'unica via di fuga è davanti a loro. Quattro zombie si avvicinano inesorabilmente, tra questi c'è Kathryn. Sciamano abbatte gli altri tre con delle scariche energetiche, ma quando sta per lanciare una scarica contro il cadavere della moglie, esita. La donna, o quel che ne resta, ormai è vicina e si getta su di lui. Sa che ormai è morta e non può soffrire, ma questa consapevolezza non lo aiuta a difendersi. Il cadavere rianimato della moglie lo assale con artigliate e morsi.

- Elizabeth, alzati, presto... Prendi la Mano di Sangue e distruggila... Quando tutto sarà finito avremo tempo per le lacrime, ma ora dobbiamo riportare i morti nelle loro tombe... -

Talisman ha le guance segnate dalle pesanti lacrime e il cuore segnato dal rimorso per quello che ha fatto. Sciamano deve chiamare diverse volte ancora il nome della figlia prima che lei si risvegli dal torpore e agisca. Stringe la terra tra le mani e corre verso la tomba della madre.

Un gruppo di zombie è riuscito a liberarsi dal muro di legno e le si para davanti. La furia della giovane si cala su di loro sotto forma di potenti raffiche di vento e le claudicanti creature vengono spazzate via come fantocci.

Talisman afferra la Mano di Sangue appoggiata sulla tomba. Scorre delicatamente le dita sulla foto della madre, era così bella. E chiude gli occhi.

- Perdonami, madre. Perdonami... -

Una potente scarica elettrica viene sprigionata dalle mani di Elizabeth e viene incanalata nel demoniaco artefatto. Poi tutto diventa bianco.

Madison Jeffries siede a braccia conserte davanti alla scrivania di Holland Gentry. I due stanno discutendo da dieci minuti sull'attuale situazione di Alpha Flight e, soprattutto, del loro leader: Guardian. Sono entrati subito nel vivo della discussione, non c'è stato tempo per i convenevoli. La situazione non lo permette.

- ... Madison, anche a me sembra impossibile che James sia colpevole di omicidio, ma ho letto il rapporto del generale Atwood e di prove ce ne sono... Parecchie, anche. Tutte prove schiaccianti. -

- Holland, sai bene che tutte le prove possono essere manipolate. Dopo tutto quello che ho visto in vita mia, posso affermare che nulla è impossibile. -

- Per questo sono giorni che mi sto spaccando la testa sui referti e le perizie. Vorrei poterle analizzare insieme a te e trovare qualcosa. Anche solo una virgola fuori posto a cui aggrapparsi, perché, ahimè, non so proprio più cosa pensare. -

- Come puoi anche solo avere il dubbio che James sia colpevole?! - Madison si alza in piedi di colpo. - Dopo tutti questi anni, hai il coraggio di pensare che James possa essere un assassino? - Non riesce a stare fermo, gesticola e cammina nervosamente per tutto lo studio.

- Non sto dicendo questo... Ma finché non ne siamo certi, dobbiamo prendere in considerazione tutte le ipotesi... Anche le peggiori... - Holland apre un cassetto della scrivania e tira fuori una bottiglia di pregiato whisky e due bicchieri. - Forse questo mi aiuterà ad arrivare fino a sera... Vuoi? -

Madison guarda fuori dalla luminosa finestra. È assorto nei suoi pensieri. Rifiuta il bicchiere di whisky con un leggero cenno del capo.

- Quando hanno sparato ad Heather, tu non c'eri... Non hai visto la faccia di James. Non hai visto il dolore nei suoi occhi. Non lo avevo mai visto così distrutto... - Holland trangugia in un sol sorso mezzo bicchiere. - In quel momento sarebbe stato capace di tutto... -

- Non James, Holland. Non James... Lui avrebbe reagito al dolore. James è il migliore di tutti noi. Per questo lui è il leader. -

- A proposito di leader... Abbiamo perso Guardian, il Canada ha perso il suo eroe... Cosa ne pensi di vestire la foglia d'acero? Finché non ci risvegliamo da questo incubo? Siamo a corto di truppe... Il morale di tutti è a terra... Ridiamo almeno a questa nazione il suo eroe. -

- ... -

- Lo prendo per un sì? -

- ... Vado a finire gli ultimi ritocchi alla tuta... Ci vediamo non appena è pronta... -

Da qualche parte in una base sotterranea dell'HYDRA nascosta nella foresta di Glen Major. Poco fuori Toronto.

- Hey, amico... È da quando sei andato a prenderti il caffè che quelle due lucette rosse hanno iniziato a lampeggiare e a fare un fastidioso “bip bip”... Non è che riusciresti a farle smettere? Mi stanno facendo venire un mal di testa incredibile... -

- ... Ma saranno almeno dieci minuti che mi sono allontanato dalla postazione! Stanno suonando da allora? -

- Già... Non dirlo a me, altri cinque minuti con questo rumore snervante e rischio di impazzire. -

- Amico, tu sei già pazzo! Queste sono le spie d'emergenza dei wendigo meccanici che sono a guardia della base... Segnalano un malfunzionamento dell'intelligenza artificiale... Perché accidenti non ci hai pensato tu? -

- Eh, no... Io sono l'addetto alla consolle di comando delle porte di sicurezza, i wendigo guardiani sono compito tuo... Non voglio assumermi la responsabilità del tuo lavoro... Mi pagano per le porte di sicurezza e io apro e chiudo le porte di sicurezza, non voglio certo finire nei casini con il capo se qualcosa va storto... -

- Amico, siamo già nei casini... Ci faranno fucilare. Quei dannati wendigo sono fuori controllo e si stanno dirigendo verso Toronto! -

Estremo nord del Canada. La semidea vestita di bianco, che gli umani conoscono con il nome di Snowbird, si avvicina lentamente agli operai intenti ad abbattere gli alberi della foresta. Dietro di lei, in lontananza, si può scorgere la vecchia sciamana con al suo fianco lo spirito dalla forma di lupo.

Gli uomini venuti dagli Stati Uniti hanno reciso il legame che lega l'essere umano alla natura e per il profitto stanno uccidendo la foresta e con essa gli animali che la abitano, disturbando il sonno degli spiriti.

Un uomo, sembrerebbe il capo del cantiere, si avvicina alla bionda semidea Inuit, al suo fianco ci sono due guardie armate.

- Se ne vada subito di qui, signora. Non vede che stiamo lavorando? -

Snowbird continua ad avvicinarsi inesorabilmente.

- Non mi ha sentito? Qui c'è gente che lavora... È pericoloso stare in zona... E come accidenti si è vestita? Non fa un po' freddo da queste parti per andare in giro con addosso solo una calzamaglia? -

- Chiedo a voi la cortesia di andarvene da qui, signori. - Snowbird si ferma a pochi metri dall'uomo. La neve, sospinta dal vento, le turbinava intorno senza mai sfiorarla. I tre uomini davanti a lei iniziano a farsi tesi. - Avete fatto del male alla foresta. State distruggendo il bosco che dà rifugio agli animali e dà sostentamento a questi villaggi Inuit... Vi prego di smetterla... -

- Signora, con tutto il rispetto, non mi interessa nulla delle sue prediche ecologiste. Io ho un lavoro da fare e siamo in regola.. Glielo chiedo l'ultima volta con le buone... Se ne vada, altrimenti ci penseranno i ragazzi a farla allontanare. Ci hanno detto che la gente da queste parti può risultare fastidiosa e ci hanno fornito un po' di guardie armate. Non mi costringa a farle intervenire. -

- Ve lo sto dicendo con le buone, non voglio fare del male a nessuno... -

Il capo cantiere, con un gesto, sguinzaglia le due guardie armate contro Snowbird che le puntano i fucili addosso. Snowbird sposta delicatamente la canna di uno dei fucili con la mano. Ma quando la guardia osserva la punta della sua arma, non vede la mano di una donna, ma una bianca zampa pelosa e quando riporta lo sguardo sulla donna si ritrova faccia a faccia con un immenso orso bianco. Una zampata in pieno petto lo investe e lo scaglia diversi metri più in là. La seconda guardia getta il fucile a terra e tenta di fuggire, ma l'orso gli balza addosso e lo immobilizza a terra.

- Uccidete quella bestia! Fate presto! - Urla il capo cantiere terrorizzato mentre corre a ripararsi dietro ai suoi uomini. Altre cinque guardie le si fanno incontro con i fucili spianati.

- Bene, bene, bene... La nostra cara Narya ha tirato fuori i denti e gli artigli... -

- Kajajuk?! -

- Esatto... Chi pensavi che fossi? - Un'ombra malvagia appare alle spalle della vecchia sciamana e si fonde con lo spirito lupo al suo fianco. Kajajuk si palesa vicino alla donna. Le sembianze sono quelle di un orrendo e gigantesco cane idrofobo, ma la mostruosità del suo aspetto non è nulla in confronto alla crudeltà delle sue intenzioni. - È giunto il momento di rispettare gli accordi, vecchia amica... -

- Mi prometti che rispetterai anche la tua parte di accordo quando io avrò rispettato la mia? - La sciamana non vorrebbe assecondare le richieste dello spirito, non vorrebbe fare del male alla buona Snowbird, ma è costretta. È l'unico modo per far sì che il malvagio Kajajuk esaudisca la sua richiesta. - Promettimi che guarirai mio figlio dal male che lo affligge! -

- Lo sai che per me è un piacere onorare una promessa... Ma prima ho bisogno di un corpo che possa contenere la mia forza e quello della nostra bella figlia di Nelvanna è perfetto... Non attendere oltre, incomincia il tuo rituale! -

La vecchia sciamana si inginocchia. Disegna un cerchio intorno a lei con delle pietre magiche ed estrae dalla sua sacca un bastone totemico decorato con ossa di animali e piume di aquila. Il rituale ha inizio.

Kajajuk è ansioso. Si muove nervosamente intorno alla vecchia, bramoso di possedere il corpo di Snowbird. Sente già la sua essenza confluire nel corpo della semidea.

Snowbird ha messo fuori combattimento tutte le guardie del cantiere e ha ripreso il suo aspetto umano. Gli operai che riescono ancora a muoversi lanciano a terra gli elmetti e gli strumenti da lavoro e fuggono a gambe levate. Per i più sfortunati, paralizzati dalla paura, non resta che assistere alla scena ed essere spettatori silenziosi di quello che sta per accadere.

Non appena Kajajuk inizia a sentire gli effetti del rituale della sciamana, anche Snowbird ne è cosciente,

ma è troppo tardi per reagire. Cade in uno stato di trance e il suo corpo immobile si alza da terra e resta sospeso mentre ogni fibra del malvagio spirito si congiunge a lei.

Una grossa lancia dalla punta ornata come il bastone della sciamana piomba dal cielo e si conficca nel terreno proprio sopra il cerchio di pietre, spezzandolo.

La sciamana, vedendo la foggia dell'arma, capisce subito cosa è accaduto.

- Atsiluaq?! Perché hai spezzato il cerchio rituale? -

- Smettila subito, sorella. - Un uomo gigantesco si erge sopra la vecchia. Ha folti capelli e barba bianchi, il corpo muscoloso è completamente ricoperto da cicatrici. - Mi chiedi perché?! Ti sei abbassata a servire questo spirito immondo... -

- Ma lui... Mi ha promesso di guarire mio figlio... -

- Non lo farà mai... Non avresti dovuto fidarti. Una volta in possesso del corpo ti avrebbe certamente ucciso. -

- *Non dargli ascolto, vecchia, e continua il rituale... Manca poco al termine e, finalmente, avrò di nuovo un corpo.* -

- Atsiluaq... Io... -

- Non devi dargli ascolto, sorella... E tu, mostro, resta in silenzio! - Il grosso Inuit afferra la sua lancia e la spinge ancora più in profondità. Le ossa appese tintinnano per un tempo che sembra un'eternità e, quando tornano a quietarsi, le pietre di cui era composto il cerchio magico vengono scagliate in aria e il rituale viene finalmente interrotto.

- *Atsiluaq!! Maledetto...* - Le sembianze di Kajajuk iniziano a mutare fino a diventare un'ombra informe, sempre più piccola. - *Noooooo. Noooooo!!* - Finché non scompare del tutto.

Il corpo di Snowbird, privo di conoscenza, cade rovinosamente a terra.

Lo sguardo severo di Atsiluaq alla sorella basta per farle capire il suo errore. E la vecchia sciamana scoppia in lacrime.

- A Narya ci penso io... - Atsiluaq fissa la grossa lancia sulla schiena e prende con le sue forti braccia il corpo inerme di Snowbird.

Jean-Paul sorseggia pensieroso un bicchiere di vino sulla terrazza della sua stanza d'albergo. È livido e ha un braccio e due costole fratturate. Quando si è scontrato con quei criminali nel vicolo è stato preso alla sprovvista da uno di questi che, una volta a terra, ha infierito sul suo corpo con una mazza da baseball prima di fuggire insieme ai suoi compagni. Ma non è il dolore del corpo a dilaniarlo, è la ferita che c'è nel suo cuore. Davanti agli occhi ha solo il volto sorridente di Eric.

Sul letto c'è già la valigia aperta, pronta per essere preparata. Vorrebbe stare ancora un po' con sua sorella e i suoi amici, ma con James in carcere e Heather in coma, forse, stare qui non può che peggiorare le cose. Forse gli farebbe bene tornarsene subito in America e lasciarsi questa vacanza maledetta alle spalle e rintanarsi da qualche parte per crogiolarsi solitario nel suo dolore.

TOC TOC

- ... - Qualcuno ha bussato alla porta della sua camera e ha interrotto i suoi pensieri. Poggia il bicchiere sul tavolino e rientra nella stanza. - Sì?! Chi è? -

- Sono io. Jeanne-Marie... Avanti, apri... -

- È aperto... Entra pure... -

Jeanne-Marie si fionda nella stanza, lasciando la porta aperta alle sue spalle.

- Jeanne-Marie... La porta... -

- Al diavolo la porta. Sapevo che ti avrei trovato così... Pronto a dartela a gambe. Se solo avessi tardato di quanto? Mezz'ora? Non ti avrei trovato più qui... -

- Che diavolo ti prende? Scusami, ma non sono proprio in vena di litigare... - Jean-Paul è abituato ai cambi d'umore di sua sorella, ma quest'oggi è un peso che non vuole, non può sopportare. - Se proprio non puoi farne a meno, domani, appena atterro con l'aereo, ti chiamo e puoi sfogarti quanto vuoi, ok? Se ora vuoi scusarmi..-

- Mi vuoi cacciare? Complimenti... Sono venuta per sapere come stai e tu mi cacci come se fossi una ladra, non me lo sarei mai aspettato da te... -

- Strano modo per chiedermi come sto... Comunque, sto male... Grazie! - Jean-Paul si volta e torna sul balcone con il suo vino e i suoi dolorosi pensieri. - Chiudi la porta quando esci... -

Dando sfoggio di tutta la velocità per cui lei e il fratello sono famosi, Jeanne-Marie fa uno scatto e si frappono fra Jean-Paul e il bicchiere. - Questo non ti aiuterà - Un gesto rapidissimo con la mano che solo il fratello può vedere e il bicchiere è a terra, in frantumi. - Dici di stare male, ok... Più che comprensibile, ma perché invece che essere in giro a cercare quei bastardi che hanno ucciso Eric e farli pentire di essere venuti al mondo, ti trovo qui a sorseggiare vino e a preparare le valigie per scappare a casa con la coda tra le gambe? - Jeanne-Marie è visibilmente alterata, la sua mente malata è stata spesso causa di comportamenti inspiegabili, ma quello che Jean-Paul vede brillare nei suoi occhi è qualcosa di nuovo. Di inquietante. - Pensi che fuggendo, Eric possa tornare in vita? Pensi che voltare le spalle possa cancellare ciò che è accaduto? Vuoi lasciare ancora me, la tua famiglia e far finta che sia stato solo un brutto sogno? -

- Jeanne-Marie, io... Lasciami spiegare... -

- Sta' zitto e lascia parlare me... Ora metti via quella valigia, indossi il costume e vieni con me a cercare quei figli di puttana! -

- Scordatelo... Sono tutto rotto, non riuscirei nemmeno a tirare un pugno senza sentire dolore dappertutto e poi... Una volta che li avrò lasciati a terra doloranti, cosa avrò ottenuto? -

- Vendetta, mon frère, vendetta... -

- Non è quello di cui ho bisogno... Non andrò a cercarli... E non lo farai nemmeno tu... -

- Non dirmi quello che posso o non posso fare... Se tu sei un codardo, devo accettarlo, ma io non me ne starò con le mani in mano. -

- Ti prego... Non lo fare... -

- Alpha Flight si sta disgregando davanti ai miei occhi senza che possa fare nulla, voglio fare almeno qualcosa per te... Voglio fare giustizia, quei bastardi ti hanno fatto del male e devono essere puniti. - Jeanne-Marie sembra essersi calmata di nuovo, si avvicina al fratello e lo abbraccia dolcemente. - Dimmi chi erano e ci penso io... -

- Non so... Erano dei delinquenti qualunque... Degli stramaledetti naziskin... -

- Non avevano lo stemma di qualche banda? Dei tatuaggi o qualcos'altro? -

- Mi sembra che avessero tutti un tatuaggio identico sul collo, ma era buio... Jeanne-Marie, promettimi che non farai qualcosa di cui dovrai pentirti... -

- Tu dimmi che tatuaggio avevano sul collo e vedrai che poi starai meglio... -

Nei cieli sopra Toronto. Il jet di Alpha Flight sfreccia verso Clarendon, Ontario. Un'ondata di wendigo fuori controllo sta travolgendo il piccolo paese e si sta dirigendo verso Toronto. Sembrano impazziti, distruggono tutto ciò che capita loro a tiro: auto, case e persone. Sono una furia violenta e incontrollata. E, soprattutto, molto numerosa.

- Qual è l'entità del nemico, Box?... Hem, Guardian?... Come accidenti ti devo chiamare? - Wild Child, seduto al posto di copilota, si interroga sul nome in codice del compagno al suo fianco.

- ... Guardian può andar bene... Non so per quanto dovrò vestirme i panni e mi dovrò abituare ad essere chiamato così... - Guardian digita una serie di comandi sulla tastiera davanti a lui e osserva attentamente i dati che gli vengono comunicati. - Sembrerebbero dei wendigo, come ci è stato segnalato, ma lo scanner rivela che sono macchine... Dei robot... -

- Bene, bene... Delle ferraglie da fare a pezzi... Non avrei potuto chiedere di meglio. -

- Calma amico, lo scanner rivela anche che il numero esatto è quarantasette wendigo meccanici e non "qualche" come hanno detto le autorità quando ci hanno contattato... -

- Quarantasette?! Sono un po' troppi anche per noi... Soprattutto adesso che siamo in ristrettezze di personale. Abbiamo dovuto pure chiamare i pivelli, he he... - Wild Child ride di gusto mentre indica a Guardian Flex, Murmur e Radius seduti nei posti alle loro spalle.

- Guarda che ti abbiamo sentito, Wild Child, e se vuoi affrontarli tutti da solo basta dirlo, noi ci facciamo volentieri da parte. - Sbotta Murmur spazientita. - Io me ne sto sul jet buona buona e ci pensi tu a combattere quei mostri. -

- Anche volendo, cara Murmur, non credo che il tuo potere con quei pezzi di latta laggiù possa essere così utile... - Constata duramente Wild Child. - Ottimo... Rimaniamo quattro contro quarantasette. Ci sarà da divertirsi, ragazzi. -

- Non preoccuparti, Murmur... - Interviene anche Guardian. - Se hai voglia di darti da fare, ce n'è anche per te... Ora io scenderò in volo sui wendigo. Murmur, prendi il mio posto alla guida e fai atterrare il jet. Poi seguitemi. -

- E una volta fatto atterrare il jet? Tutta qua l'azione che mi spetta? -

- Ho in mente una cosa. Non sarà il massimo, ma... - In quell'istante, parti di uno dei sedili del jet iniziano a librarsi in aria e prendono la forma di un fucile laser davanti agli occhi stupefatti di Murmur. - ...Credo

che potrà sempre servire. Ricordatemi di aggiustare il sedile quando faremo ritorno alla base. Ora muoviamoci! - Murmur prende il posto di guida e Guardian apre il portellone laterale e si lancia nel vuoto.

- Cosa serve Angus McGyver quando si ha a disposizione Madison Jeffries? - Commenta ironico Flex mentre il portellone si richiude e l'eroe bianco-rosso si getta verso i nemici.

Guardian schiva agilmente le letali artigliate di due mostri meccanici e ricambia entrambi con una scarica laser che, però, non sortisce alcun effetto se non quello di far infuriare ancora di più i due robot. Sempre che degli ammassi di lamiere e circuiti possano effettivamente infuriarsi.

Un terzo wendigo coglie di sorpresa l'eroe e lo afferra con gli artigli in una morsa ferrea. I servomotori nelle braccia del mostro sono spinti al limite e stringono sempre più forte la presa. Se non fosse per il campo di forza che avvolge la tuta, le ossa di Madison sarebbero già in frantumi. Gli artigli comprimono sempre più e Guardian non riesce a divincolarsi. Quando l'esoscheletro bianco e rosso non basta per avere la meglio sull'avversario, ecco che entra in gioco il potere mutante di Madison: di colpo le braccia del wendigo, che poco prima erano forti e solide, iniziano a scomporsi nei componenti più essenziali e lo stesso fanno le gambe. Il robot lascia la presa e rimane a terra disperato per la perdita degli arti. Sempre che degli ammassi di lamiere e circuiti possano disperarsi per la perdita di tutti e quattro gli arti. Meno un wendigo, ne rimangono quarantasei. Basta una frazione di secondo a Madison per formulare questa banale sottrazione. Nella stessa frazione di secondo, uno dei due wendigo con il quale si era già scontrato si prende la sua rivincita e lo colpisce con un violento pugno nello stomaco che lo scaglia a diversi metri di distanza.

- Serve una mano, amico? - Wild Child si getta nella mischia seguito a ruota da Radius, Flex e Murmur.

- Ragazzi, era ora. Mi chiedevo quando sareste arrivati. -

- Abbiamo fatto fatica a trovare parcheggio... - Murmur imbraccia il fucile donatole da Jeffries e apre il fuoco sui wendigo. - Qui si mette male, sono davvero tanti e si stanno disperdendo. Come accidenti facciamo a fermarli tutti? Alcuni sono già lontani. -

- Dobbiamo dividerci. Cercate di attirarne il più possibile e non fateli disperdere. Sono grossi e fanno tanto rumore, ma non sono poi così cattivi. Possiamo farcela. - Guardian si rialza dopo il volo. Non saranno poi così cattivi, ma quel pugno gli ha fatto decisamente male. - Cercate di distrarli, ho bisogno di fare una chiacchierata con uno di loro. Voglio capire cosa passa per il processore a queste ferraglie. -

- Con piacere... - Wild Child si fionda contro un wendigo, schiva i suoi attacchi e agilmente gli passa sotto le gambe e si arrampica sulla schiena irsuta. - Avanti, bello. Vediamo se sei all'altezza di Wild Child. -

Mentre gli altri quattro alphan sono impegnati in una furibonda lotta con i mostri, Guardian si alza delicatamente in volo e raggiunge un wendigo solitario poco lontano dalla zona dei combattimenti. Il robot è impegnato a devastare automobili con il grosso tronco di un albero e non si accorge della macchia rossa e bianca alle sue spalle finché due cavi spuntati dal braccio della tuta di Guardian non si fanno strada sotto la sua folta pelliccia sintetica e si conficcano nel cranio fino a collegarsi con i suoi circuiti. Quando Madison ha aggiustato la tuta di riserva ne ha approfittato per fare alcune migliorie e l'ha dotata di optional di lusso come questi due cavi che consentono all'eroe di fare una scansione completa dell'intelligenza artificiale del mostro.

Diversi wendigo sono a terra in pessimo stato, incapaci di arrecare ulteriori danni. Wild Child, Flex,

Radius e Murmur stanno facendo un ottimo lavoro, ma sono pur sempre in quattro e i loro avversari sembrano non finire mai. Molti sono già fuori portata e parecchi sono diretti verso Toronto.

Un rumore sordo da dietro una casa, lo stridio di auto e lamiere che si accartocciano e di colpo sbuca in mezzo alla strada un wendigo furioso che alza in aria un agglomerato metallico che poco prima era un'automobile e si getta contro Flex. Il giovane trasforma le mani in due affilate lame e si prepara ad accogliere l'avversario. Con suo grande stupore, questi non lo degna nemmeno di uno sguardo e colpisce violentemente con l'arma improvvisata un altro wendigo che si stava rimettendo in piedi alla spalle di Flex. Il cranio del mostro meccanico va in frantumi.

- Sono riuscito a riprogrammarlo... - Il wendigo era seguito a breve distanza da Guardian.

- Bene, Guardian. Ora puoi riprogrammare anche gli altri e andranno loro a caccia dei fratellini che si sono dileguati, no? - Murmur è speranzosa, ma lo sguardo di Guardian le fa presagire la risposta.

- Non è così semplice, Murmur. Mi ci vorrebbe troppo tempo per riprogrammarli e ora sono sparsi ovunque. Sarà già difficile riuscire a individuarli tutti... Dovremmo adottare una soluzione più veloce. Ma quale? -

- Possibile che non ce ne sia una, genio? Quando hai “parlato” con il loro cervello, non ti hanno “detto” nulla che può tornarci utile? -

- L'unica cosa che ho appreso, Wild Child, è che un virus ha colpito la loro intelligenza artificiale e ora sono fuori controllo... -

- Un virus? Che accidenti...? -

- Ci sarà tempo dopo per le spiegazioni. Ho scaricato tutte le informazioni nel database che ho inserito nella tuta, ora vediamo di trovare una soluzione al problema “grossi wendigo impazziti devastano tutto al loro passaggio”. -

Le ultime parole di Guardian non vengono udite distintamente dai suoi compagni di squadra poiché il rombo di alcuni elicotteri le sovrasta. Sopra di loro, il sole viene oscurato per un attimo e, alzando gli occhi al cielo, la squadra di Alphani si ritrova a fissare uno stormo di elicotteri da guerra dell'esercito. Da uno di essi, l'inconfondibile voce cupa del generale Atwood tuona da un altoparlante.

- Alpha Flight... Sono il generale Atwood. Vi ringrazio per il vostro tempestivo intervento. Delle squadre speciali hanno già bloccato tutti i wendigo e li hanno resi inoffensivi. Ora la situazione è sotto controllo. L'esercito e le autorità cittadine si occuperanno dei soccorsi. -

In un quartiere malfamato di Toronto. Di notte. Davanti ad una squallida sala da biliardo una figura femminile si avvicina lentamente all'entrata. È Aurora, o meglio, è una ragazza che fino a qualche ora prima avrebbero chiamato così, oppure Jeanne-Marie, ma di certo, se la vedessero ora, stenterebbero a riconoscerla. Lo sguardo non è più il suo, è malvagio. I suoi bei capelli corvini non le ricadono più dolcemente sulle spalle, ora sono stati completamente rasati. Aurora è diventata ciò che aveva visto nello specchio dell'infermeria del Dipartimento H quando Heather è stata ferita e nei giorni seguenti ogni volta che il suo volto veniva riflesso.

Grazie al tatuaggio descrittore dal fratello, è riuscita a risalire velocemente all'identità degli assalitori. Una banda di delinquenti neo-nazisti. Feccia dell'umanità.

La porta della bettola cigola insistentemente quando la figura femminile entra nella squallida stanza poco illuminata. I bastardi sono lì, intorno ad un tavolo da biliardo, e la fissano appena mette piede all'interno.

Jeanne-Marie avrebbe remore pensando a quello che sta per capitare a quei farabutti. Anche Aurora ne avrebbe. Ma non lei.

[CONTINUA SU ALPHA FLIGHT 4]