

IL DESTINO E LA TECNOLOGIA LI HANNO DOTATI DI POTERI STRAORDINARI E, TRA MILLE AVVERSITÀ E MILLE TRAGEDIE, LORO DIFENDONO IL MONDO INTERO DALLE FORZE DEL MALE. SONO LA BANDIERA DEL CANADA, SONO IL SOGNO DI JAMES McDONALD HUDSON, GUARDIAN.

ALPHA FLIGHT

Numero 5
ALFA & OMEGA

Speciale



- Parte 1 di 2 -

di *Andrea Garagiola*

Terra-616. MUSA. Base di Omega Flight, Canada. Walter Langkowski è perso nei suoi pensieri. Fissando l'orizzonte dalla grossa parete di vetro del suo ufficio medita su ciò che tutti i telegiornali mondiali stanno trasmettendo: il portale che si è aperto nel cuore di New York.

Butta fugacemente un'occhiata agli schermi alle sue spalle, sperando in qualche aggiornamento della situazione, ma mostrano sempre il solito spettacolo: Norman Osborn che si fa bello nella sua scintillante armatura di Iron Patriot, e, alle sue spalle, il possente e immobile dio della guerra Ares e Ms. Marvel intenta a farsi una doccia solare con i flash dei fotografi. Walter, annoiato, torna a fissare il paesaggio dalla gigantesca vetrata. Nelle nubi che sovrastano le montagne bagnate dalle calde luci del tramonto, gli sembra di vedere le sagome dei suoi amici, gli eroi di Alpha Flight. C'è Guardian, leader e amico insostituibile, ci sono Sciamano e Snowbird, Aurora e Northstar, Marrina e il piccolo Puck. Dietro a tutti, si erge la figura immensa di Sasquatch. Sono tutti felici e sorridenti, come nella foto che Walter conserva sulla sua scrivania da anni, da quando quella fantastica avventura è iniziata. Le nuvole nel limpido cielo canadese mutano, e con esse anche i pensieri di Walter. Ora i suoi amici, Alpha Flight, giacciono a terra privi di vita. I loro corpi scaraventati nella bianca neve macchiata di sangue, quasi a ricordare i colori della bandiera per cui sono morti.

Tutto questo, nell'altro mondo, non è mai accaduto. Alpha Flight, dall'altra parte del portale, vive e combatte ancora. I suoi amici sono ancora vivi. Una lacrima bagna la guancia del dottore. Dio, quanto gli mancano i suoi amici.

- Walt?! Disturbo? -

- Liz... Niente affatto, stavo solo... stavo solo pensando. Avanti, entra pure. -

- Sicuro? Tutto ok? - Elizabeth Twoyoungmen, Talisman, si è accorta della lacrima sul viso dell'amico.

- Sì, non preoccuparti. Te l'ho detto, stavo solo pensando... Ai vecchi tempi e, sai com'è... -

- Sì, Walt, lo so bene e, in un certo senso, sono qui per questo. William, giù nei garage, mi ha detto che hai prenotato una delle nostre auto per farti accompagnarti in aeroporto e ho visto che hai messo tra le spese di Omega Flight un biglietto aereo per New York... -

- Se è un problema, lo pago con i miei soldi. Scusa, non pensavo... -

- Accidenti, Walt! Chi se ne importa se usi i soldi del governo per il biglietto... È solo che... Se non avessi parlato con l'autista, quando accidenti saresti venuto a dirmi che avevi intenzione di andare dall'altra parte del portale? -

- Non so. Ti avrei lasciato un messaggio... Appena atterrato a New York. -

- Oh, Walt... -

- Liz, non ti ho detto nulla... Non ho detto niente a nessuno perché non capireste... -

- Capisco bene, Walt. Non pensi che anche io potrei essere stata tentata di fare quello che hai in mente tu? Sapere che mio padre vive... Che una sua copia vive al di là di quel portale, come credi mi faccia sentire? -

- Allora perché non vieni anche tu con me? -

- Perché quello non è mio padre! Loro non sono i nostri amici. Loro sono stati spazzati via dal Collettivo e nulla ce li potrà far riavere [1]. Gli Alpha Flight di quel mondo non sono altro che delle copie delle persone che amavamo... Mettitele bene in testa, Walt. Non farlo! -

- Non mi fermare, Liz. Ti prego. Ho bisogno di farlo, ho bisogno di rivederli. Forse, quando tornerò, sarà peggio di prima. Mi mancheranno ancora di più e maledirò questa scelta per ogni attimo che avrò ancora da vivere, ma ora devo farlo. Non posso tirarmi indietro, devo sfruttare questa occasione che mi è stata concessa. Non voglio rinunciare.

- Grosso ammasso di pelo, non riuscirò mai a farti desistere, vero? -

- No, piccola amica. Non questa volta. - Sul volto triste e tirato del dottor Langkowski, per un attimo, si disegna un flebile sorriso.

- Almeno porta questo con te. Così non ti scorderai della tua amica Elizabeth mentre sei in viaggio. - La giovane sarcee lancia un lettore mp3 nelle mani dell'amico. - Sapevo che non saresti riuscita a farti rinunciare e ti ho preparato una compilation delle canzoni che ascoltavi in laboratorio... al Dipartimento H... -

- Grazie, Liz. Davvero... -

- Come pensi di passare dall'altra parte? I Vendicatori di Osborn non fanno attraversare nemmeno una mosca. Il fatto che Omega Flight sia stata rimessa in piedi da Stark e dagli Stati Uniti durante l'Iniziativa [2] non ti aiuterà a passare, lo sai, vero? Da quando Osborn ha preso il potere, Stark e le sue idee hanno perso, diciamo, parecchi punti in classifica.

- Non ho ancora un piano. Ma il viaggio da qui a New York è lungo e sicuramente qualcosa mi verrà in mente. -

Terra-616. MIT. Un vecchio appartamento abbandonato appartenuto ad Alexander "Alec" Thorne. Le stanze sono vuote e polverose, è tutto abbandonato da tempo. Molto tempo. È rimasto così da quando Alec Thorne, conosciuto con il nome in codice di Smart Alec, lo ha lasciato e non vi ha più fatto ritorno. Ormai Alec Thorne è morto [3] e nessuno ha messo piede in quell'appartamento da allora.

Un computer, che giaceva silenzioso e immobile come tutti gli altri oggetti della casa, improvvisamente prende vita. La tastiera si illumina di una flebile luce verde e sullo schermo iniziano ad apparire una serie infinita di cifre e simboli. E una scritta: DOWNLOAD 100%. Immobile, al centro dello schermo.

In un angolo della stanza, dietro al grosso computer, si sveglia con un sottile ronzio anche una capsula metallica. Dopo alcuni istanti, la porta della capsula si apre e ne fuoriesce una nuvola di vapore che invade la stanza. Man mano che il vapore si dilegua, si lascia alle spalle una figura di uomo. Un uomo

che non dovrebbe essere lì in quel momento, un uomo che dovrebbe essere morto. Alec Thorne, o meglio Smart Alec, si muove sicuro verso il computer ed inizia ad immettere dati.

North Pole, Fairbanks North Star, Alaska, USA. Un pacco e due lettere. Mancano solo un piccolo pacco e due insulse lettere a Michael Pointer per terminare l'ennesima, frustrante, giornata di lavoro come postino per le strade di North Pole, Alaska.

- Buonasera, signora Richardson. - Dopo anni di duro allenamento, Michael riesce ad apparire sempre cordiale e sincero anche se i giorni in cui lo è davvero sono sempre meno.

- Oh, giovanotto. Hai qualcosa per me? - L'anziana signora Richardson conosce Michael da anni, ancora prima che lui iniziasse a portarle la posta. E sono anni che Michael proprio non riesce a sopportarla.

- Sì, signora. C'è qui un pacco per lei. Deve solo fare una firmetta qua... -

- ... Vediamo... Ma questo pacco non è mio, giovanotto... - La storia si ripete e la pazienza di Michael è sempre meno - Dovresti stare più attento, figliolo, continui a portarmi dei pacchi che non sono i miei. -

- Signora, ma questo pacco è per lei... - La demenza senile gioca brutti scherzi, la signora Richardson continua ad acquistare oggetti via posta tramite le televendite e poi, puntualmente, se lo scorda. E Michael, puntualmente, ci finisce in mezzo. - Vede, l'indirizzo è quello corretto e il nome è il suo. Non è che magari ha fatto qualche acquisto e ora non se lo ricorda? - Michael sa bene che è andata esattamente così.

- Mi stai dando della vecchia rincitrullita per caso? -

- No, non mi permetterei mai, signora Richardson. - Michael non si permetterebbe mai di dirlo, questo è vero, ma lo ha pensato spesso.

- Ragazzo!! Non è che hai qualcosa anche per me? - Il signor Comwell, il burbero vicino della signora Richardson è sul vialetto di casa sua e agita in aria il bastone da passeggio.

- Sì, signor Comwell, c'è una lettera per lei. Finisco con la signora Richardson e poi sono subito da lei. -

- Allora, Michael, cosa ne facciamo del mio pacco? -

- Ah.. sì, il pacco... -

- Ragazzo, non ho tempo da perdere, io! Devo fare la mia passeggiata pomeridiana. Cosa ti ci vuole per portarmi quella dannata lettera? - Il signor Comwell si è avvicinato e agita pericolosamente il bastone verso Michael.

- Signora Richardson, firmi qua... ecco a lei la penna... - Riposta la penna nel taschino, Michael si prende un attimo, un istante impercettibile agli occhi della signora Richardson e del signor Comwell, per soffocare un urlo di rabbia e disperazione. - E questa è la sua lettera, signor Comwell. Buona serata... -

Michael si allontana lungo il marciapiede per poi fermarsi davanti alla cassetta delle lettere della casa di fianco a quella del signor Comwell. Non c'è nessun problema ad attenderlo, solo un'innocua cassetta delle lettere. Quest'ultima lettera è facile. E la giornata è finita.

Già, la giornata è terminata e Michael rientra a casa. Un piccolo appartamento da single, arredato il minimo indispensabile. Una doccia veloce, un pasto precotto riscaldato al microonde e un po' di tv. E magari anche un bicchierino di scotch. O forse due. Da troppo tempo le giornate per Michael sono tutte uguali: lavoro e casa, nulla di più entusiasmante. Non una donna o un amico con cui condividere bei momenti. Sempre solo e triste. Le sere passate davanti alla tv erano diventate ormai sempre più noiose e non facevano altro che farlo pensare alla sua patetica esistenza e, un giorno, decise di farsi un bicchierino dello scotch che aveva nella credenza, tanto per vedere se riusciva a pensare a qualcosa di più allegro. O meglio ancora, a non pensare a nulla. Non aveva mai bevuto in vita sua, teneva quella bottiglia per qualche occasione speciale, magari una cena con amici. Cena che tanto non

sarebbe mai avvenuta. Quale occasione migliore se non inaugurarla per tirarsi su di morale. E funzionò. Un bicchiere ogni sera, era diventato come un mantra.

Una giornata infernale conclusasi con la signora Richardson e il signor Comwell richiede il solito rituale con il bicchiere di scotch. Magari questa volta anche due.

Dopo il primo bicchiere, la bottiglia è vuota. Michael impreca. Da solo impreca spesso, ma mai in pubblico. In pubblico mostra sempre un sorriso di circostanza, non può permettersi di apparire debole, il mondo lo divorerebbe. Ma lui è debole. Non si è mai definito alcolizzato, un bicchierino ogni sera, giusto per dimenticare la pessima giornata, non è certo sintomo di dipendenza. Eppure, guardando la bottiglia vuota, ha bisogno di quel secondo bicchiere che si era promesso appena rientrato in casa. Michael rimane per un'ora immobile sul divano fissando distrattamente le immagini che si susseguono sullo schermo. Non è mai uscito la sera, ma cosa mai potrebbe accadergli di male se si concedesse un secondo bicchiere sul bancone di un bar anziché sul divano di casa sua?

Non è poi troppo tardi, ma il piccolo bar di periferia scelto da Michael è praticamente vuoto. Ci sono solo una donna di mezz'età che sta sciacquando svogliatamente dei bicchieri al di là del bancone e due grezzi avventori seduti ad un tavolino. I tre alzano lo sguardo appena il campanello attaccato alla porta tintinna, seguono Michael con lo sguardo per alcuni secondi e poi tornano ai loro affari.

- Mi potrebbe portare un bicchiere di scotch, per favore? - Michael si siede su uno degli sgabelli al bancone e attende che la barista gli prepari il suo drink.

- Ecco il tuo scotch! -

- Oh... grazie. Grazie mille, signora. -

- Sì, sì... prego. - E la donna torna ad accanirsi sulle stoviglie nel lavello.

Non è poi così male come temeva. Stare in mezzo alla gente, anche se poca, ha i suoi vantaggi. Michael, al momento, non riesce a trovarli, ma perlomeno è una serata diversa dalle altre, non può che giovargli. Il campanello appeso alla porta d'ingresso tintinna nuovamente.

La scena si ripete, tutti alzano lo sguardo per vedere il nuovo arrivato. Anche Michael si volta. All'entrata c'è una giovane ragazza dai capelli rossi. È molto bella. Lo sguardo di Michael si abbassa diversi secondi dopo rispetto a quello degli altri. La ragazza si guarda un po' in giro, come se stesse cercando il posto migliore per sedersi. Finché non lo trova.

- Scusa, è libero questo? - La ragazza si rivolge a Michael indicando lo sgabello di fianco al suo.

- Certamente! Siediti pure. - Per la prima volta da tanto tempo, il sorriso sfoggiato da Michael è reale.

Terra-616. MUSA. Portale per l'universo MITA, Clinton, New York City, USA. Walter Langkowski osserva l'insegna al neon dello Stan's Amazing Universal Store. Fissa quelle quattro lettere: M U S A, le uniche rimaste accese. Quante volte ha visto questa stessa scena negli ultimi giorni? Al telegiornale o sui quotidiani. Non si fa altro che parlare di questo vicolo e di quello che contiene. Un portale. Un portale invisibile, in grado di condurre chiunque lo attraversi in un altro mondo. Un'altra realtà simile a questa, ma così profondamente diversa. Una realtà in cui i suoi amici sono ancora vivi. Walter, mischiato tra la folla di curiosi che assale il vicolo, osserva l'insegna al neon. In centinaia si sono accalcati intorno al cordone di sicurezza creato dai nuovi Vendicatori di Osborn solo per vedere chi, o cosa, uscirà da quel portale e poterlo fotografare o fare qualche ripresa. Walter si mette una mano nella tasca della giacca ed estrae un piccolo cilindro metallico. Lo tiene ben stretto in mano e aspetta il momento per agire. Con le dita percorre la sagoma dell'oggetto che ha sottratto alla base di Omega Flight prima di lasciare il Canada senza registrarlo. Il momento è quasi giunto, lo sente.

Qualcuno, proveniente dall'altra parte, è appena rientrato nel portale. I curiosi spettatori non sono riusciti a scorgerne l'identità, Ares e Venom li tengono ben lontani dal vicolo e coprono loro la visuale. Il momento è sempre più vicino, è una sensazione che Walter sente quasi palpabile.

Poi, accade qualcosa che non può essere occultato, che nemmeno tutti i Vendicatori di Osborn possono sperare di insabbiare. Un piccolo esercito di meta-umani attraversa il portale ed è subito panico [4]. La gente fugge terrorizzata, i Vendicatori sono in assetto da combattimento e lo scontro

ha inizio. Il dottor Langowski non fugge, il momento tanto atteso è arrivato. Si mette in disparte ad osservare la scena e, mentre i nuovi arrivati mettono alle strette i potenti Vendicatori, il suo dito schiaccia un pulsante posto sulla sommità del piccolo cilindro.

Warlock è alla testa del variopinto esercito che ha appena varcato il portale. Il Warlock dell'altro mondo, per un attimo, volge lo sguardo verso Walter. Il congegno che ha appena attivato serve per mascherare ai sensi umani la presenza di chi lo porta con sé. Non è così potente da eludere i sensi sviluppati di superesseri come i Vendicatori, ma il trambusto generato dalla battaglia aiuta. Nessuno si accorge della presenza del dottor Langowski. Nessuno lo vede correre di soppiatto nel vicolo ed attraversa il portale. Nessuno tranne il potente essere dalla pelle dorata.

ESPERIMENTO NUMERO 012: I computer della Royal Bank of Canada iniziano a compiere operazione illogiche sotto gli occhi esterrefatti dei dipendenti che non riescono ad isolare il server centrale. In meno di due ore i conti di una delle più importanti banche del Canada sono completamente azzerati. *ESPERIMENTO CONCLUSO CON SUCCESSO. INFORMAZIONI ASSIMILATE.*

La più grande paura di Smart Alec è sempre stata la morte. Non aveva paura di morire in sé, ma era terrorizzato dall'idea che al momento della sua morte tutte le conoscenze immagazzinate nel suo cervello superumano potessero andare perdute. Aveva spremuto il suo intelletto superiore per mesi e mesi per poter trovare una soluzione a questo dilemma. Un giorno aveva capito che l'unico "contenitore" possibile per tutte le informazioni apprese da Smart Alec, poteva essere solo Smart Alec. Aveva costruito così un computer potentissimo, una copia computerizzata del suo cervello, su cui trasferire tutte le sue conoscenze, e lo aveva collegato ad un microchip inserito nel suo corpo. Il congegno avrebbe monitorato costantemente le funzioni vitali di Smart Alec e, al momento della sua morte, avrebbe inviato un impulso al computer che lo avrebbe messo in funzione.

La nuova coscienza di Smart Alec vive ora all'interno di un computer, giace silenziosa in una bara di circuiti e microchip. Con il passare del tempo, l'entità che possiamo chiamare Smart Alec solo per comodità inizia a capire ciò che è realmente, prende coscienza di sé e di ciò di cui ha bisogno. Poi, fa qualcosa che il suo creatore non aveva programmato, forse lo aveva sperato, questo sì, ma non programmato. Il nuovo Smart Alec si evolve.

In lui cresce il bisogno di conoscere e sapere, sente la necessità incontrollabile di apprendere. In autonomia decide di donarsi un corpo con il quale interfacciarsi con il mondo esterno. Un corpo ad immagine e somiglianza del suo creatore.

Smart Alec analizza nuovamente la sua memoria, da cima a fondo, per l'ennesima volta. L'eredità cerebrale lasciatagli dal vero Smart Alec è inestimabile, una delle più memorabili banche dati sulla faccia della terra risiede nella sua memoria, ma manca qualcosa. Delle scariche elettriche attraversano i suoi circuiti e ne ha la certezza. Chiudendo gli occhi sintetici si connette con il mondo, assimila e archivia qualsiasi informazione da televisione, radio, internet, ma non basta. La sensazione di vuoto cibernetico è ancora viva. Tutte le sue energie vengono convogliate in un unico pensiero, un unico immenso calcolo. Il cervello elettronico di Smart Alec lavora ininterrottamente per 2 minuti e 27 secondi e poi, alla velocità della luce, ottiene la risposta. La più banale per un essere umano, ma la più complessa per una macchina: la ricerca ossessiva di conoscenza di Alec Thorne era frenata da una piccola, ma quanto mai insidiosa, variabile: le emozioni umane. Ora, il sintetico Smart Alec ne è privo, e ne ha coscienza, e può finalmente completare l'opera.

ESPERIMENTO NUMERO 033: Il tecnico della manutenzione del grattacielo in cui risiedono gli uffici di una delle più importanti agenzie assicurative di Toronto è stato chiamato per un malfunzionamento al computer che regola gli ascensori dello stabile. Il sistema ha tagliato fuori qualsiasi intervento manuale ed è impazzito. Il tecnico osserva inerme i quattro ascensori presenti nell'edificio salire in autonomia all'ultimo piano per poi iniziare una folle discesa che li porta ad un

inevitabile scontro con il suolo. Le vite di diciassette lavoratori canadesi sono state strappate prima della pausa caffè. *ESPERIMENTO CONCLUSO CON SUCCESSO. INFORMAZIONI ASSIMILATE.*

Base militare "White Queen". Sede operativa del generale Atwood. Toronto, Ontario, Canada.

Il generale Atwood cammina fiero nel corridoio che conduce all'hangar della base. Dietro di lui ci sono il dottor Jacob Jaxon e il colonnello James Gibson, con la sua nuova tuta da combattimento che gli conferisce il nome in codice di Guardian.

- Guardian, ti voglio con me in questa missione. Dottor Jaxon, a che punto è la nostra risorsa? - Atwood estrae dalla tasca della giacca un sigaro e se lo porta alla bocca.

- Mi ha comunicato che ha appena individuato il soggetto e mentre noi parliamo starà sicuramente entrando in azione. -

- Generale, se posso permettermi, di cosa si tratta? Non ne sapevo nulla... - Guardian accelera il passo e si porta a fianco del massiccio generale.

- Io e il dottor Jaxon stiamo lavorando su un nuovo progetto. Ci si è aperta una nuova, e alquanto inaspettata, opportunità e l'abbiamo colta al volo. - Atwood si accende il sigaro con un vecchio zippo in argento con impressa la foglia d'acero canadese. - Forse siamo stati fin troppo cauti a riguardo, ma la prudenza non è mai troppa, giusto? Dato che sei il leader operativo di Sigma Flight e uno dei miei più fidati ufficiali, io e il dottore abbiamo pensato di mettere anche te al corrente del progetto. Per questo ti ho chiesto di accompagnarmi in questa missione di recupero. -

- La ringrazio, generale. - Guardian apre il portellone laterale del velivolo e lascia spazio al generale per salire. - La risorsa di cui parlava... Di chi si tratta? -

- Nulla di rilevante, una risorsa sacrificabile. Ma molto utile. Si tratta di una mutante di bassissimo livello, con un utilizzo praticamente nullo in combattimento, ma casualmente il suo potere si è rivelato molto utile in questa determinata missione. Ora andiamo, ti spiegherò i dettagli strada facendo, non abbiamo un minuto da perdere. -

Nei cieli sopra il confine canadese con gli Stati Uniti. Il Walter Langkowski proveniente dall'universo che oramai i media hanno definito MUSA è in volo da New York, diretto verso Toronto, su un aereo di linea.

Sullo schermo posto poco sopra il suo sedile sta andando in onda un'edizione straordinaria di un telegiornale: i computer che regolano le funzioni all'interno del nuovo grattacielo iper-tecnologico inaugurato da poche settimane a Dubai sono come impazziti, hanno sigillato tutte le porte e le finestre e i sistemi di ricircolo dell'aria hanno smesso di funzionare. Non ci sono superstiti.

Mentre sullo schermo stanno andando in onda le immagini della folla in lacrime che si è stretta intorno al mortale edificio, Walter, con la coda dell'occhio, nota uno dei passeggeri, seduto poche file più avanti a lui, alzarsi e dirigersi verso i bagni posti nella parte anteriore dell'aereo. Il suo sguardo e la sua mente tornano ai tragici fatti sullo schermo e alla fragilità della vita umana. Inevitabilmente gli ritorna alla memoria l'immagine dei suoi amici morti per mano dell'essere chiamato Collettivo.

Delle urla di donna lo riportano al presente. - Ommioddio! Ha una pistola. Ha una pistola! - L'uomo che si era alzato poco fa non si era diretto al bagno, ma alla cabina di pilotaggio. Ha estratto una pistola e tiene in ostaggio una delle hostess.

Lo sceriffo dell'aria è subito pronto ad intervenire, estrae la pistola e la punta verso l'uomo armato. - Avanti, lascia la donna e butta a terra la pistola. - Il dirottatore sta piangendo ed è sudato, non sa cosa fare. Walter, d'istinto, si alza in piedi per cercare di aiutare.

- Lei resti seduto... - Lo sceriffo dell'aria lo ferma, tenendo sempre sotto tiro l'uomo armato davanti a lui. - Non c'è bisogno di eroi. Ora ci calmiamo tutti, ok? -

La mano del dirottatore che stringe in pugno la pistola è tremante, per la giovane hostess si teme il peggio. L'uomo in lacrime spinge la ragazza contro lo sceriffo dell'aria e piazza un piccolo congegno sulla parete vicino a lui. In un attimo si forma uno scudo di energia bluastro che sigilla il corridoio e lo separa dal resto dei passeggeri. Walter e lo sceriffo dell'aria corrono verso lo scudo e cercano di oltrepassarlo per raggiungere il dirottatore. Nulla da fare, lo schermo di energia è impenetrabile. Walter per un attimo pensa di trasformarsi nel suo alter-ego Sasquatch per cercare di oltrepassare la barriera, ma scatenerebbe altro inutile panico e ci sarebbe il concreto rischio di danneggiare seriamente il velivolo. Anche questa volta è inerme davanti ad un pericolo. Lui, un eroe, che ha il dovere di mettere in salvo tutti i passeggeri, è impotente davanti allo scudo. Prende a pugni l'energia bluastro, sa che è del tutto inutile, ma ha bisogno di provare a se stesso che sta facendo qualcosa, almeno in questa occasione non può assistere alla tragedia senza poter fare nulla. Come è accaduto con Alpha Flight.

Il dirottatore estrae un altro congegno che fissa alla porta della cabina di pilotaggio e riesce a forzarla senza difficoltà. La porta si richiude alle sue spalle e due colpi di pistola sono il segno che l'uomo ha preso il pieno possesso dell'aereo.

Toronto è proprio sotto di loro e l'aereo inizia la sua folle discesa suicida verso la città.

North Pole, Fairbanks North Star, Alaska, USA. L'appartamento di Michael Pointer non ha mai ricevuto la visita di una donna. Se l'avesse saputo, prima di uscire, Michael avrebbe rimesso in ordine i vestiti sparsi per la camera, buttato via i sacchetti di patatine abbandonati sul tavolino davanti al televisore in salotto e forse avrebbe addirittura lavato i piatti incrostati che si trovano nel lavello da circa una settimana. Ma è successo tutto in maniera inaspettata. Michael, quando è uscito, mai e poi mai avrebbe pensato che al suo rientro sarebbe stato in compagnia di Lucy.

Lucy è la bellissima ragazza dai capelli rossi che solo mezz'ora prima si era seduta sullo sgabello vicino al suo. Lui non ha spiacciato parola al bancone del bar, si è limitato a rispondere alle domande della ragazza. Giusto il tempo di finire lo scotch e il suo "Che ne dici se ora andiamo a casa tua?" ha stravolto completamente l'andamento della serata.

Ora, i due sono entrati in casa con le labbra di uno incollate su quelle dell'altra, le luci sono rimaste spente, non c'è stato tempo, non ce n'è bisogno. Michael e Lucy si fiondano in camera da letto.

L'elicottero dell'esercito canadese sorvola la cittadina di North Pole. Il generale Atwood osserva le montagne innevate immerse nel freddo della notte. Guardian fa un passo in avanti e si pone al suo fianco.

- Generale, siamo quasi arrivati alle coordinate che ha indicato al pilota. -

- Bene, Guardian. Il sensore dice che ci siamo quasi. - Atwood osserva i dati su un palmare che tiene in mano. - La ragazza ha quasi compiuto il suo dovere. Il sacrificio della signorina Lucy Bonnier renderà un grande servizio al Canada. -

- Mi scusi, come può il potere di quella ragazza essere utile per catturare un mutante di livello omega? -

- Quando il corpo della ragazza rilascia endorfine, queste sono accompagnate da un lieve bagliore che pervade il suo corpo. In questo momento, la signorina Bonnier è in compagnia del signor Pointer e nel momento dell'orgasmo, il suo potere sarà ai massi livelli e questo farà in modo di risvegliare il potere latente del nostro soggetto. Buffo potere, non trovi? -

- Certamente, signore. Crede che il potere della signorina Bonnier possa essere sufficiente a risvegliare il pieno potenziale di Pointer? Da come mi ha detto, dai dati che sono stati raccolti su di lui nell'altro universo, ci è voluto il potere di centinaia e centinaia di mutanti per consentire al signor Pointer di manifestare... il suo pieno potenziale, diciamo. -

- Lo so bene, mio caro Guardian. Al momento non è necessario che il signor Pointer si trasformi nella macchina di morte di cui ho bisogno, basta che scopra di avere delle potenzialità così che possiamo convincerlo a seguirci di sua spontanea volontà. -

Lucy bacia Michael appassionatamente, è al culmine del piacere. Dalla nuca inizia ad emettere un leggero bagliore che in pochi istanti si propaga per tutto il corpo. Una fiavole luce rossastra illumina la sua pelle e le pareti della stanza. Michael rimane scioccato. È parecchio tempo che non va a letto con una ragazza, ma è quasi certo che questo non dovrebbe accadere.

Michael segue la luce che si muove tra le curve della ragazza e il bagliore che si riflette sugli oggetti nella camera da letto crea un affascinante caleidoscopio sul soffitto della stanza. Poi, d'un tratto, il suo corpo inizia a fare male. Un dolore strano, qualcosa che non ha mai provato in vita sua. Il sangue gli pulsa e si fa bollente. Il suo corpo sta risucchiando un qualche tipo di energia da quello di Lucy e lo sta immagazzinando. Sente che non riesce più a contenere quell'energia, si sente come se stesse per... E poi esplose.

La stanza si riempie di una luce fortissima. I vetri dell'appartamento vanno in frantumi, gli allarmi delle auto e delle case vicine iniziano a suonare come impazziti e, per un attimo, la zona intorno alla casa viene illuminata a giorno. Michael si alza in piedi terrorizzato. La camera è a soqquadro, nessun oggetto è rimasto intatto. Sul letto, disteso tra le lenzuola carbonizzate, il corpo senza vita di Lucy.

Michael è bloccato davanti a quella scena così irreale quanto vera. Nudo e immobile fissa le sue mani ancora fumanti e non riesce a fare o pensare ad altro. Solo le sirene delle polizia che riecheggiano in lontananza riescono a destarlo dallo stato catatonico in cui si ritrova. Deve iniziare a pensare perché qualcosa gli dice che la sua vita questa sera è decisamente cambiata ed è un bel problema.

Nei cieli sopra Toronto. L'aereo su cui viaggia il Walter Langowski dell'universo MUSA precipita inesorabilmente verso Toronto. Walter ce la sta mettendo tutta per trovare un modo per disattivare lo schermo di energia che lo dividono dal dirottatore, ma senza alcun successo. Ad ogni tentativo fallito si bruciano preziosi istanti che separano l'aereo dal suolo. E dall'inevitabile strage che ne conseguirà. Walter sente il peso del fallimento su di sé. Di nuovo. Il destino lo ha messo davanti ad un nuovo pericolo, ad una nuova sfida, e lui ha fallito. Non lo spaventa la sua morte, ma quello che vede negli occhi terrorizzati degli altri passeggeri. Non doveva attraversare il portale, l'idea di poter riabbracciare i suoi vecchi amici, anche se di un altro mondo, è una cosa contro natura e ora sta subendo la punizione per questo suo gesto. Alpha Flight è morta, avrebbe dovuto accettarlo tempo fa. Forse, se lui non avesse sfidato la sorte, tutto questo non sarebbe accaduto.

Mentre Walter si flagella con questo e mille altri interrogativi, con la coda dell'occhio gli sembra di scorgere un movimento fuori dal finestrino. Un velivolo affianca l'aereo e segue la sua traiettoria. Il simbolo impresso sullo scafo non lascia dubbi a Walter. L'omnijet di Alpha Flight è arrivato in loro soccorso.

Un rumore di lamiere che si contorcono si diffonde a bordo dell'aeroplano. Il portellone anteriore si schiude come un bocciolo e Guardian fa il suo ingresso seguito dal piccolo Puck e dalla giovane Murmur.

- State tutti bene, eh? - Puck, preoccupato, osserva i passeggeri per vedere se c'è bisogno del suo aiuto. - Non dovete preoccuparvi, Alpha Flight è arrivata a mettere a posto le cose. - Il suo sguardo si ferma sul dottor Langowski.

- Alpha Flight! Voi siete Alpha Flight! - I dubbi e le paure di Walter sono dissipati in un istante. È bastato rivedere i suoi vecchi amici e la sicurezza di un tempo è tornata forte in lui.

- Puck, occupati di... di questo tizio. Non abbiamo tempo da perdere. Murmur, vedi di tranquillizzare i passeggeri, io mi occupo dello schermo di energia. - Guardian protende le mani verso la porta dell'abitacolo e i suoi poteri fanno il resto.

- Guardian, qual è la situazione a bordo dell'aereo? - Walter Langowski, il Sasquatch dell'universo MIT, parla nel comunicatore dell'eroe bianco-rosso.

- Walt, nel pacchetto abbiamo trovato anche un tuo sosia, contento? -

- Un mio che? Stai scherzando? -

- Un sosia o un clone, di questi tempi non si sa più cosa pensare... Lascia perdere, ti spiegherò dopo, quando ci avrò capito qualcosa anche io. Ora Puck gli sta parlando... - La struttura del congegno che mantiene attivo il campo di forza risponde ad ogni desiderio del potere trasmutatore di Madison Jeffries e, in un attimo, ogni singolo elemento cambia forma e il tutto si riplasma. Il congegno che separa Alpha Flight dal dirottatore giace ora a terra, con la forma di un modellino di aeroplano, lo stesso su cui stanno viaggiando, ben fatto, ma del tutto inutile. Se non come soprammobile, ovviamente.

- Ci è appena giunta l'informazione che il dirottatore è un certo Stephen McFarland, un agente del governo statunitense. -

- Ora sei tu che stai scherzando, Walt, vero? -

- No, amico, e ti dirò di più... Sembrerebbe che il nostro agente McFarland sia in missione per conto del suo governo. Una missione suicida per colpire Toronto. E secondo i miei calcoli, l'aereo è diretto verso il distretto finanziario. Vista l'ora temo che se non riusciremo a fermare l'aereo ci sarà un bel disastro. Non credo riusciremo a far evacuare tutti in tempo... -

- Ma questa sarebbe come una dichiarazione di guerra da parte dell'America... -

- Esatto, e la rete si sta intasando con questa informazione... E presto farà il giro del mondo. Gli Stati Uniti hanno già smentito qualsiasi implicazione in questa faccenda, ma fatto sta che abbiamo un pazzo che sta facendo precipitare un aereo dritto sulla nostra città.

- Ce la faremo, Walt... Ho messo fuori uso l'apparecchio che lo isolava nella cabina di pilotaggio. Ora entro e lo vado a prendere. - Come sotto ipnosi, la porta dell'abitacolo segue i movimenti della mano di Guardian e abbandona la sua forma originale per assumere quella di spire che si avvolgono intorno al corpo dell'agente McFarland fino ad imprigionarlo.

North Pole, Fairbanks North Star, Alaska, USA. Michael è in preda al panico, il massimo che è riuscito a fare è stato infilarsi un paio di jeans, un maglione e un paio di scarpe senza allacciare le stringhe. Un gesto troppo complesso in una situazione del genere. Le sirene della polizia incalzano sempre di più.

Michael si fionda verso la porta di casa, l'unica soluzione che gli è venuta in mente è fuggire. La porta è già aperta, quando era entrato con Lucy era troppo impegnato per ricordarsi di chiuderla a chiave. Ora non sarebbe in grado di aprirla, la sua mente è altrove e le mani sono costantemente percorse da un tremito nervoso che gli renderebbe impossibile anche un semplice gesto come infilare una chiave in una serratura.

Come se tutto ciò che è appena accaduto non sia stato abbastanza sconvolgente per la piatta vita del mite postino, davanti alla porta di entrata, Michael si trova faccia a faccia con un uomo che indossa un'attillata tuta rossa con impressa una foglia d'acero bianca sul petto e che lo fissa silenzioso. Tutti i colpi di scena che la noiosa vita di Michael Pointer aveva in serbo per lui si sono concentrati in una singola serata.

Guardian si sposta di lato e lascia spazio al generale Atwood. - Michael Pointer, è un piacere conoscerla. Io sono il generale Atwood dell'esercito canadese e questo è Guardian, leader di Sigma Flight. Abbiamo meno di un minuto prima che la polizia arrivi al suo appartamento, quindi mi ascolti attentamente e le darò la soluzione per il piccolo incidente che le è accaduto questa sera. -

[CONTINUA SU ALPHA FLIGHT 6]

// NOTE //

[1] - Vedi Thor & i Nuovi Vendicatori #92.

[2] - Vedi Marvel Monster Edition: L'iniziativa.

[3] - Vedi Gli Incredibili X-Men #37.

[4] - Vedi La Guardia Dell'Infinito: speciale Crossover - MarvelIT.