

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 7

REQUIEM! – Parte 1

di Andrea Garagiola

Un furgone nero sfreccia per le strade di Toronto. Il mezzo sbanda per tutta la carreggiata abbattendo gli specchietti e facendo scintille contro le fiancate delle auto parcheggiate. Una vettura futuristica che riporta sulla fiancata una foglia d'acero rossa con impressa al centro la lettera H, logo del Dipartimento H e delle sue squadre, lo tallona a pochi metri di distanza.

Il portellone posteriore del furgone si spalanca e fanno capolino due uomini armati di AK 47 e con il volto coperto da passamontagna. I due fanno fuoco sulla vettura degli eroi canadesi. Nell'istante stesso in cui i proiettili dei suoi compagni si infrangono sulla carrozzeria corazzata del mezzo alphan, il guidatore del furgone vede attraverso lo specchietto retrovisore Flex che si tiene aggrappato alla fiancata grazie alle mani trasformate in lame. Il criminale al volante tenta una brusca sterzata per schiacciarlo contro una serie di cassonetti che costeggiano la strada, ma l'eroe è più veloce di un improvvisato rapinatore di banche e con dei rapidi gesti della mano si crea un passaggio attraverso le lamiere del furgone e si getta al suo interno un attimo prima dello schianto.

I due criminali all'interno si voltano per accogliere il nuovo arrivato, ma sono sempre troppo lenti, come il compagno alla guida, e Flex è già scattato. Con un balzo si getta tra i due e li afferra entrambi per il collo delle giacche per poi puntare dritto verso il portellone. I due sono impreparati e troppo vicini al bordo per poter sperare di rimanere in piedi e Flex li trascina con lui giù dal retro del furgone. L'eroe trasforma in metallo organico il suo corpo e con un'elegante capriola attutisce l'impatto con l'asfalto. Cosa di cui non sono capaci i due rapinatori che rovinano a terra privi di sensi.

L'auto del Dipartimento H, nel frattempo, si accosta al furgone sul lato del guidatore. E mentre Radius, al volante dell'auto, tiene i due mezzi paralleli, Murmur apre il portello del passeggero e si getta sul furgone, aggrappandosi al finestrino del guidatore. Il criminale rimasto cerca di tenere il mezzo in strada e nel contempo di recuperare la pistola per sbarazzarsi della ragazza, ma la mano della giovane Murmur riesce ad afferrarlo prima e il rapinatore lentamente si calma e frena il veicolo, arrendendosi.

Il perenne campo di forza dell'eroe chiamato Radius blocca una sventagliata di raffiche laser dirette verso di lui e i suoi compagni Flex e Murmur, riparati alle sue spalle. Una dozzina di cyborg da combattimento si è asserragliata in un edificio con decine di ostaggi e sta facendo fuoco verso i tre eroi accorsi per sventare la minaccia.

Murmur si getta allo scoperto e evita per un pelo i raggi laser diretti verso di lei. Una scia di detriti la

segue finché non si ripara dietro una colonna. Con le spalle poggiate su di essa, carica il grosso fucile laser che porta a tracolla.

Radius e Flex si gettano all'unisono contro il gruppo di robot. I raggi sparati dai terroristi metallici non recano loro alcun danno grazie al campo di forza del primo e alle braccia trasformate in lame di acciaio organico impenetrabile del secondo.

Murmur si sporge dal suo nascondiglio e fa fuoco contro il primo avversario che incontra sulla sua strada. Il raggio energetico sparato dal suo fucile centra in pieno la testa del cyborg e questi si accascia al suolo agonizzando con ultimi spasmi elettrici. La giovane di Beta Flight corre dietro ad una scrivania per ripararsi dall'ennesima raffica. Il legno esplose in una nuvola di schegge, ma il sacrificio del mobilio le ha impedito di prendersi in pieno i colpi e questo è un gran bene. Senza fermarsi, prima ancora che i pezzi di scrivania tocchino terra, la ragazza si getta di lato sparando all'impazzata in direzione dei robot. In ordine saltano due braccia, con annessi fucili, una rotula, un femore e un bacino. Un discreto bottino di guerra. Murmur atterra elegantemente con una capriola vicino al gruppo di ostaggi.

Nel frattempo, i due fratelli non sono da meno: Radius estende il campo di forza intorno alle sue braccia e colpisce svariati avversari mettendoli fuori uso. Flex gli fa eco correndo in mezzo ai restanti robot e recidendo loro i circuiti del bacino con le sue braccia trasformate in lame.

Il tetto di un palazzo di Ottawa è avvolto da una nube oscura da cui fuoriescono scariche energetiche di un intenso color sangue. Sulla sommità dell'edificio un malvagio demone pandimensionale è impegnato in un rituale magico per portare sulla terra i suoi fratelli. Fortunatamente i giovani membri di Beta Flight sono sul posto, pronti a dar del filo da torcere alla spaventosa creatura.

Sul pavimento del tetto è disegnato un cerchio mistico su cui sono incisi centinaia di simboli magici incomprensibili e dai bracieri ardono fiamme purpuree lungo tutto il perimetro. Al centro del disegno, il grosso demone dalla pelle violacea e putrescente ha dato inizio al suo rituale mentre tutt'intorno decine di demoni minori assistono irrequieti allo spettacolo.

Alla vista dell'eroico trio, il demone scaglia loro contro i suoi lacchè. Sono deboli e poco pericolosi, ma sono parecchi e Murmur, Flex e Radius devono stare molto attenti per sopravvivere. I giovani sfoggiano tutto il loro arsenale di poteri e armi e si fanno strada attraverso il nugolo di mostruosità e corruzione. Il demone, vedendo i suoi servi morti e agonizzanti a terra, si getta lui stesso contro gli umani. Con un balzo si para davanti a loro, allunga una mano e afferra Murmur per il collo facendole perdere la presa sul suo fucile. La creatura si porta davanti al volto la giovane ragazza che sta lottando con tutte le sue forze per liberarsi dalla presa, le grugnisce contro e poi la scaglia verso la balaustra del tetto.

Radius si fionda in suo soccorso e riesce ad afferrarla poco prima che superi la ringhiera, ma la forza con cui il demone ha scagliato Murmur è notevole e il contraccolpo investe anche l'eroe rivestito dal campo di forza. Solo grazie ad esso, i due, tenendosi aggrappati l'un con l'altra, riescono ad attutire il colpo e fermare la spinta a pochi centimetri dal bordo e dal vuoto che l'avrebbe seguito.

Intanto Flex è faccia a faccia con il grosso demone. I colpi della creatura sono lenti, ma letali. Flex è agile e riesce a schivare le artigliate, ma sa che non può sbagliare perché l'effetto che hanno sul pavimento, quando il mostro manca il bersaglio, non lascia presagire nulla di buono. Quando finalmente riesce ad essere alle sue spalle, il ragazzo gli salta sulla schiena con le mani trasformate in lame affilatissime. Il metallo organico trapassa facilmente la pelle coriacea del demone, un fiotto di sangue nerastro ne scaturisce, ma la creatura non sembra risentirne particolarmente. O perlomeno finge fin troppo bene. Il demone si volta e con un manrovescio colpisce Flex e lo scaglia lontano diversi metri. L'eroe, atterrando, rovina contro uno dei bracieri che finisce a terra. Quando la fiamma purpurea al suo interno si spegne, la nube nera sopra alle loro teste emette un bagliore intenso e poi ritrae di un poco la sua massa. Dopo l'urlo di disapprovazione del demone, i tre eroi capiscono tutto.

Radius corre in aiuto del fratello e Murmur si fionda sul suo fucile a terra. Imbracciata l'arma, la ragazza spara ai bracieri abbattendoli uno dopo l'altro. Il demone infuriato spicca un balzo sopra la testa della ragazza, ma prima che raggiunga il bersaglio gli si para davanti Radius che inizia ad espandere il proprio campo di forza. Il demone si scontra con la forza invisibile emanata dal ragazzo e vi rimane intrappolato, venendo spinto verso l'alto. Verso la nube nera che ormai si sta sempre più riducendo.

Con un ultimo sforzo di concentrazione Radius riesce a portare il suo campo di forza fino al portale demoniaco e a scagliarci dentro il demone. Mentre questi cerca invano di resistere, Flex colpisce gli ultimi due bracieri rimasti e quando anche l'ultima fiamma cessa di esistere, del portale e del mostruoso demone non c'è più traccia.

Dipartimento H. Toronto, Ontario, Canada. L'inquadratura sul palazzo di Ottawa e i tre giovani si allarga sempre più mentre tutto si fa nero. L'inconfondibile sagoma rossa della foglia d'acero con una H impressa al centro appare nello schermo ormai nero per poi lasciare spazio in successione ai loghi di Alpha Flight, Beta Flight e Gamma Flight mentre un numero di servizio del Dipartimento H lampeggia in sovraimpressione.

Nella parte alta dello schermo appaiono due stanghette verticali, segno che il video è stato messo in pausa.

– E questo sarebbe il video promozionale? – Mr. Gentry, con ancora il telecomando in mano, domanda dubbioso.

– A me piace – Ribatte Lillian Crawley, alias Diamond Lil, ora in abiti civili, con indosso un elegante tailleur nero. – Secondo me può funzionare. E hai fermato il video prima che partisse la mia voce fuori campo. Sì, può funzionare... Vero, Madison? –

– Uh?! Sì... Non è male. – Il commento di Guardian non è proprio sincero.

– Lil, la guida di Beta Flight è stata affidata a te e anche lo spot per il reclutamento dei giovani eroi, ma non pensi che sia... Come dire... – Mr. Gentry schiaccia il tasto per il riavvolgimento automatico e torna nel punto in cui Flex trafigge il demone alle spalle e il sangue nerastro fa da padrone del fermo immagine.

– Troppo violento? Questo spot verrà trasmesso sulle televisioni nazionali. Ci sono bambini che lo vedranno... E non credo che i genitori se ne staranno a guardare senza dire nulla, lo sai come sono... Per non parlare dei violenti e degli esaltati, chissà quanti ne può attirare un video come questo. –

– Piantala di brontolare, Holly. – Lilian si appoggia alla scrivania di Gentry sfoggiando una carica di sensualità a cui Mr. Gentry fatica a rimanere impassibile. – Si vede lontano un miglio che è tutto finto. Computer grafica e make-up, è come se fosse un film qualsiasi. E poi, diciamocelo, ai giovani d'oggi non interessano più gli ideali di pace e amore che muovevano i supereroi di una volta. I giovani vogliono azione e vogliono spaccare le ossa ai cattivi e con questo spot noi diciamo loro che se si uniscono a noi lo possono fare. E lo possono fare con uno stipendio governativo, le ferie pagate e, soprattutto, un costumino attillato. –

Golfo di Saint Lawrence. Nord-est del Canada. Il jet di Alpha Flight sorvola silenziosamente la costa. Nei pressi di uno spazio erboso poco distante dalla spiaggia inizia la sua lenta discesa verticale. Appena il velivolo tocca il suolo, il portellone laterale si spalanca e ne escono Guardian e il dottor Walter Langkowski, già trasformato nei panni del suo irsuto alter ego Sasquatch.

– Di cosa pensi che si tratti, Guardian? – I due eroi si dirigono verso la spiaggia.

– Non saprei, Walt. Un cilindro metallico sigillato con all'interno il corpo di un uomo che galleggia nell'Oceano Atlantico sicuramente è qualcosa di interessante. –

– Già, amico. La Guardia Costiera ha fatto bene ad avvisarci. – Sasquatch con un agile balzo si getta da una rupe di tre metri e atterra sulla sabbia della spiaggia come se niente fosse, mentre il suo compagno Guardian plana dolcemente al suo fianco. Ad attenderli in riva al mare un gruppo di uomini della Guardia Costiera stretti intorno ad un cilindro metallico poggiato nella sabbia bagnata. Uno di questi va loro incontro.

– Voi siete di Alpha Flight, giusto? – L'uomo dai capelli brizzolati, che la targhetta applicata alla giacca presenta come capitano Macy, porge ai due eroi la mano destra e la stretta è subito ricambiata da Guardian – Sono il capitano John Macy della Guardia Costiera, è stata la mia nave a chiamarvi. – Poi è anche il turno di Sasquatch di ricambiare il saluto. – Eravamo di pattuglia nella zona, quando abbiamo avvistato l'oggetto. All'inizio pensavamo che fosse parte di un carico perso da una nave o qualcosa gettato in mare, ma poi avvicinandoci abbiamo visto che la parte superiore ha un vetro e al suo interno abbiamo visto un uomo. Un uomo vestito in maniera... particolare. Insomma, sembra un costume dei vostri... –

– E avete pensato di chiamare Alpha Flight? – Sasquatch aggiunge quanto era già ovvio. E senza attendere una risposta dal suo interlocutore. – Avete fatto bene, ora ce ne occuperemo noi. –

I tre si avvicinano all'oggetto e gli uomini della Guardia Costiera si allontanano per lasciare libero il passaggio.

– Abbiamo provato anche ad aprirla mentre vi stavamo aspettando, ma non sembra nemmeno avere un'apertura. È completamente sigillata. L'uomo al suo interno sembrerebbe morto, ma chi può dirlo? – Il capitano Macy si ferma sul fianco del cilindro e si accende una sigaretta mentre i due alphaniani analizzano

l'oggetto.

Guardian passa una mano sul vetro per asciugarlo dalla condensa. – Walt! – Anche la grossa testa pelosa di Sasquatch si sporge per vedere il contenuto del cilindro. – Guarda un po' chi si rivede. Devo essere sincero, non mi è affatto mancato. –

Dipartimento H. Toronto, Ontario, Canada. Nella stanza dell'infermeria in cui giace immobile da parecchi giorni Heather Hudson, gli unici rumori che spezzano il lugubre silenzio, e lo rendono ancora più inquietante, sono il sibilo del respiratore automatico e gli squittii elettronici delle apparecchiature che addobbano le pareti. In piedi davanti al letto c'è un uomo: Cyrus Craven. È un uomo sulla sessantina, con i capelli bianchi ben curati e un fisico prestante per la sua età. Indossa un completo elegante e dei guanti scuri e si poggia su un prezioso bastone da passeggio. Cyrus Craven è un uomo potente, ma pochi al mondo lo conoscono. Tra questi si possono contare Heather Hudson, suo marito James e Mr. Gentry. L'uomo è fermo immobile ad osservare la ragazza da quasi un'ora quando viene destato dall'arrivo di Mr. Gentry, Puck e Sciamano con indosso il suo camice da dottore.

– Uh!? Salve. – I tre sono sorpresi della presenza dell'uomo, ma quello più sorpreso di tutti è Mr. Gentry. – Oh, scusate. Me ne stavo per andare.. Se il dottor Twoyoungman deve visitare Heather è meglio che lo lasci lavorare in pace. Non ero ancora passato a trovarla dopo l'aggressione e ho approfittato di questo momento in cui ero di passaggio in città. – Craven, poggiandosi sul suo bastone, passa vicino al gruppo e si dirige verso la porta. Si ferma un istante al fianco di Puck. – Lei dev'essere, Judd... Puck, corretto? È un piacere conoscerla, ho sentito parlar bene di lei. –

– Mi fa piacere che abbia sentito parlare di me, non posso dire lo stesso di lei, però. Lei chi sarebbe, eh? – Craven risponde alla domanda con un sorriso. – Mr. Gentry le saprà dare tutte le informazioni di cui ha bisogno su di me, gliel chiedo pure. Gentry... Judd... dottor Twoyoungman... Arrivederci. E, mi raccomando, badate alla cara Heather. Addio. – E l'uomo misterioso si allontana dalla stanza.

– Ok, Holland. Di chi diavolo si tratta, eh? – Puck non perde tempo per domandare a Mr. Gentry, come suggerito dal misterioso uomo.

– Quello... Quello è Cyrus Craven. Non mi aspettavo si facesse vedere da queste parti. Lui è... come dire? Parecchio riservato. Sta sempre chiuso nei suoi uffici, non si fa vedere in giro molto spesso. –

– E tu... Ed Heather, come fate a conoscerlo? – La curiosità ha avuto la meglio anche sul taciturno Sciamano.

– Beh, lui... Lui è uno dei maggiori finanziatori del Dipartimento H. Come della stragrande maggioranza delle società che contano qualcosa in Canada. Pensavate che tutta la tecnologia che abbiamo a disposizione fosse sovvenzionata dal governo? Ci sono stati anche finanziatori privati che hanno voluto investire capitale nella più potente arma di difesa del Canada. E il signor Craven è tutt'ora la nostra maggior fonte di fondi. In cambio ha chiesto solo di proteggere al meglio la nazione e tenere il suo nome e il suo volto nell'anonimato. –

– E adesso esce allo scoperto, eh? –

– Questo è strano, Eugene. Però Heather mi disse che legò molto con lei e James, probabilmente gli è spiaciuto per quello che le è accaduto e ha voluto fare visita ad una sua vecchia amica. Non è poi così strano. Anche se da uno come Craven non me lo sarei mai aspettato... –

Sempre nel tecnologico edificio del Dipartimento H. In un'altra ala della struttura, dalla parte opposta dell'infermeria, Diamond Lil, accompagnata da Murmur, Flex e Radius, sta incontrando i giovani che si sono presentati dopo lo spot che da due giorni imperversa su tutte le tv nazionali. È stato un successo.

– Non pensavo arrivassero così tanti ragazzi. – Flex si avvicina alla sua compagna Murmur e le parla nell'orecchio, mentre una ragazzina dai capelli neri a caschetto è seduta alla scrivania di Diamond Lil nel suo nuovo ufficio. – Speriamo che tra di loro ci sia qualche valido elemento. Avrei proprio voglia di una vacanza. –

– Non dire così, fratello. – Radius si mette in mezzo ai due e poggia una mano sulla spalla del fratello. – Dobbiamo impegnarci per entrare in Alpha Flight, non possiamo permetterci il lusso di pensare ad una vacanza. Oh, a proposito di validi elementi, guardate un po' quel tipo... – Radius indica un ragazzo tarchiato con lo sguardo un po' da tonto che si aggira tra i giovani nella sala d'attesa con un sorriso ebete

stampato sulla faccia.

– Chi è quello e, soprattutto, cosa diavolo sta combinando? – Murmur cerca di aguzzare la vista per capire come mai lo strano ragazzino si comporti in quel modo.

Mentre i tre si dirigono verso il gruppo di aspiranti eroi nella sala d’attesa, la ragazza che ha appena avuto un colloquio con Diamond Lil passa attraverso la porta dell’ufficio. Senza aprirla [1].

– Quello si chiama Amell. Josh o Joshua Amell, se non sbaglio. – Radius ragguaglia i compagni sull’identità del ragazzo. – Si è presentato qui, ma senza motivo. Non ha poteri e non è in grado di fare assolutamente nulla, anzi è pure decisamente goffo. Da quando ha parlato con Lil nel suo ufficio, ovviamente senza essere stato accettato, se ne va in giro a distribuire regali ai ragazzi che non sono stati ammessi ai successivi colloqui. –

I giovani eroi passano disinvoltamente alle spalle di Joshua mentre sta regalando un ciondolo ovale ad uno dei ragazzi presenti. Quando i tre gli sono dietro, il ragazzo si volta di scatto e mostra un sorriso disarmante. – Voi siete Flex, Murmur e Radius, è esatto? Bene, vi sarei grato se poteste farmi i vostri autografi qui. – Ed estrae dalla sua borsetta a tracolla un blocco di fogli e una penna a sfera.

La scena viene osservata impassibile da un ragazzo seduto in disparte su una delle sedie disseminate lungo il perimetro della stanza: Tom Girard, un ragazzo completamente ricoperto di metallo. Le sue pupille vuote e metalliche seguono i movimenti dei quattro ragazzi e se qualcuno dei presenti avesse il coraggio di incrociare quello sguardo, risulterebbe sinistro.

Fuori dall’edificio, immerso nel caos cittadino di Toronto, un ragazzo dai capelli biondi osserva il logo del Dipartimento H che capeggia sopra l’ingresso del palazzo. Poi il suo sguardo si sposta sul medesimo logo stampato sul volantino di reclutamento che stringe tra le mani. Il semaforo diventa verde, e il giovane attraversa l’incrocio. A metà della carreggiata il suo sguardo torna sul volantino e si sofferma sulla parola “supereroe” all’interno del testo. Pensa a quella parola e cerca di associarla al suo nome: Louis Sadler Jr. [2], nome importante da portare per un ragazzo della sua età, ma non abbastanza da dargli la forza di arrivare alla fine dell’incrocio ed entrare nel palazzo.

Tutto accade contemporaneamente all’interno del palazzo del Dipartimento H e ogni stanza è testimone di una piccola avventura che merita di essere narrata. Wild Child si ferma di fronte alla porta della stanza server. Si volta prima a destra e poi a sinistra: il lungo corridoio è vuoto. Digita un codice sul tastierino al lato della porta e questa, con un sibilo pneumatico, si apre. In quel momento, uno dei tecnici informatici del Dipartimento H sta per fare lo stesso dall’interno della stanza server e i due si trovano faccia a faccia.

– Signor Gibney!? – Il tecnico è alquanto sorpreso di trovare uno dei pezzi grossi proprio in questa stanza. – Ci sono problemi? –

– Uh! Niente... – Con una veloce occhiata al nome inciso sul camice del tecnico. – Niente, George.

Dovrei solo... Dare un’occhiata ai backup... –

– Potrei esserle utile? –

– Non preoccuparti. Ho combinato un piccolo guaio con dei file per Mr. Gentry e li ho inavvertitamente cancellati. Vedo di recuperarli dal server e risolvo in un batter d’occhio. –

– Se vuole potrei recuperarli io... –

– Non ti disturbare, George, è questione di pochi minuti. Non vorrei farti perdere tempo... Con tutti i dati che ci sono da catalogare dopo la scoperta dell’altro universo [3] sarai sommerso di lavoro... Inoltre ho sentito che Guardian e Sasquatch sono da poco tornati alla base con uno strano oggetto e forse hanno bisogno di una mano... –

– Certamente, provo subito a mettermi in contatto con Guardian... –

– Perfetto... Arrivederci, George... E, dato che non vorrei che Mr. Gentry sapesse del piccolo problema, ti sarei grato se facessi finta di non avermi visto, ok? –

– Certamente, signor Gibney... – E la porta metallica si richiude lasciando Wild Child solo nella stanza server.

Wild Child esita per un istante poi si dirige verso una delle consolle di comando. Dalla tasca del costume estrae una sofisticata pen drive e la inserisce nell’apposita fessura del terminale. Esita ancora un attimo, poi si guarda intorno nonostante il suo fiuto supersviluppato gli indichi con certezza che nella stanza è

solo.

– Bene, Kyle, ci sei quasi... – Mormora sottovoce per darsi coraggio, poi un dubbio si insinua nella sua mente. – Spera di fare la cosa giusta o questa volta sei nei guai... –

Joshua Amell cammina per i corridoi del Dipartimento H fischiando indisturbato. Una guardia dell'edificio lo accompagna silenziosa.

– Grazie mille per avermi accompagnato, signora guardia. Non sarei riuscito a trattenerla un minuto di più. – Il ragazzino osserva un puntino luminoso che lampeggia sul quadrante del suo orologio da polso. – Ok, amico. Mi servono i codici per un'ultima porta – E indica una pesante porta blindata davanti a loro. La guardia, senza fiatare, fa scorrere il suo badge sull'apposito lettore e digita un codice identificativo. La porta si apre e i due entrano.

La stanza è un cubo di circa sei metri per lato, le pareti sono completamente ricoperte da macchinari e computer. Al centro è posto il cilindro recuperato poche ore prima da Guardian e Sasquatch nel golfo di Saint Lawrence.

– Grazie ancora, amica guardia... – Joshua osserva la nuca della guardia e controlla il corretto funzionamento di una piccola emisfera tecno-organica fissata alla base del collo. – Bene, bene... Senza di te non sarei mai riuscito a superare i controlli del mio zaino e ad arrivare fin qua indisturbato ... E a fare pipì, ovviamente. Per ringraziarti ti regalo questo.. – Il ragazzo mette nelle mani dell'apatico uomo un cilindro della stessa fattura dell'oggetto sul collo. – Ok, ora tu aspetti fuori dalla porta... Se arriva qualcuno spezzi a metà il cilindro, siamo intesi? – E la guardia risponde con un vago cenno del capo. Una volta rimasto solo con l'uomo all'interno del cilindro che si trova al centro della stanza, Joshua poggia a terra il suo zaino e inizia ad estrarre dei contenitori metallici simili a quello in cui si trova l'uomo, ma più piccoli e con una maniglia sulla sommità. – Signore, ci siamo quasi... Tra poco il suo geniale piano potrà avere inizio. – Mentre discorre con il misterioso occupante del freddo cilindro, il ragazzo controlla meticolosamente i contenitori, uno ad uno, in modo che tutto sia perfetto. – E questo era l'ultimo... Sono pronto, mio Signore. Al suo risveglio tutto avrà inizio... –

Ice Box, prigione di massima sicurezza canadese. Territori del Nord-Ovest, Canada. La cella in cui è stato rinchiuso Pierre Boucher è più accogliente di quanto si era immaginato mentre veniva arrestato dopo lo scontro con Guardian [4]. È persino riuscito a farsi dare dei libri che divora quotidianamente. Mentre è seduto sulla sua branda, immerso nell'ennesimo romanzo di avventura di dubbia qualità, un boato lo investe e sul muro di fronte a lui si forma una crepa che parte dal soffitto e raggiunge il pavimento. In quello stesso istante esplode la sirena d'allarme della struttura e una luce rossastra inonda le celle e i corridoi.

Con rapidità Boucher lascia cadere il libro e si getta a terra, al riparo sotto la branda. Quello che ha previsto non tarda ad arrivare: il muro si frantuma in mille pezzi, la cella si riempie di una fitta nube di polvere e i detriti investono la stanza.

Quando la nube si è diradata, Boucher esce dal suo nascondiglio e si trova davanti una sagoma di un uomo massiccio vestito con un'armatura tecnologica completamente nera e un elmo che gli copre interamente il volto.

– C-chi accidenti sei tu? – Boucher è ancora scosso dall'accaduto e non riconosce il suo salvatore.

– Windshear. – L'uomo in armatura [5] rimane impassibile. Lo sguardo celato dall'elmo e la voce distorta dal comunicatore lo rendono freddo e inquietante. – Non abbiamo tempo da perdere. Gli altri ci stanno aprendo la strada, ma siamo sempre in una prigione di massima sicurezza... Non sarà facile uscirne. Più tempo perdiamo e più la faccenda sarà complicata... –

– Chi ti ha mandato? –

– Zitto e muoviti! O forse preferisci marcire qui dentro? – Poi Windshear si volta e rientra nel passaggio nel muro che si è creato grazie al suo potere mutante di generare aria solida. Boucher esita per qualche istante, poi delle urla strazianti di una guardia in qualche corridoio giungono alle sue orecchie e lo destano. Decide di fidarsi del suo salvatore e lo segue attraverso il buco nella parete.

Dipartimento H. Toronto, Ontario, Canada.

– Che accidenti sta accadendo a quel ragazzo? – Murmur è sbalordita mentre il ragazzo in questione si getta a terra urlando e dimenandosi.

– Oddio! Non è l'unico... – Flex risponde alla compagna e guardandosi intorno vede altri ragazzi nella sala d'aspetto comportarsi nella stessa maniera.

Due dozzine di giovani aspiranti supereroi sono a terra mentre i restanti e i giovani di Beta Flight sembrano star bene. Osservano la scena impotenti.

– Questo si sta riprendendo! – Da un angolo della stanza il giovane ricoperto di metallo, Tom, è chino su uno dei ragazzi che sembra essersi calmato e richiama l'attenzione dei tre eroi.

– Voi occupatevi dei ragazzi, io corro a chiamare Diamond Lil – Murmur si precipita nell'ufficio dell'invulnerabile eroina mentre Flex chiama il supporto medico dell'edificio e Radius soccorre una ragazza che si sta contorcendo in preda agli spasmi.

Appena Diamond Lil e la giovane Murmur ritornano nella sala d'aspetto rimangono di sasso: i ragazzi e le ragazze che poco prima erano a terra doloranti ora sono in piedi e sembrano stare bene. Ovviamente se non si tiene conto dello sguardo vacuo e degli occhi che emanano un leggero bagliore rossastro.

– Lil, Murmur! – Flex si rivolge alle due ragazze. Lui, suo fratello Radius, Tom Girard e gli altri ragazzi che non sono stati colpiti dal misterioso male sono radunati in un angolo della stanza. – Ho fatto due conti e non mi piacciono affatto: queste specie di zombi sono i ragazzi che sono stati scartati ed erano in attesa di firmare le carte prima di lasciare l'edificio. E sono tutti quei ragazzi che hanno ricevuto qualcosa in dono da quello strano ragazzino... E non credo proprio che sia una coinc... –

L'ultima parola di Flex viene coperta da un rumore sinistro proveniente dai giovani. Poi il rumore si trasforma in qualcosa di simile ad una voce e i ragazzi parlano all'unisono. – ***Preparatevi ad essere annientati dalla furia dei Plodex Flight!*** –

[CONTINUA SU ALPHA FLIGHT 8]

// NOTE //

[1] - No, non si tratta di Shadowcat, ma della piccola, e poco conosciuta, Ghost Girl.

[2] - Altro cameo di un personaggio del mondo di Alpha Flight: Maggiore Foglia D'Acero. Figlio di Louis Sandler Sr., il Maggiore Foglia D'Acero della Seconda Guerra Mondiale.

[3] - Naturalmente si tratta dell'evento Crossover – MarvelIT.

[4] - Vedi Alpha Flight #2 – MarvelIT.

[5] - Windshear è apparso per la prima volta in Italia sullo speciale Alpha Flight & Wolverine come agente speciale della Roxxon, in seguito è entrato nelle fila di Alpha Flight per poi abbandonare la carriera di supereroe. Ora per chi lavorerà?