

# LA GUARDIA DELL'INFINITO

Annual 2006

di [rossointoccabile](#)

Sarebbe bello avere un'anima

*Scavare nel cuore oscuro di vicende dimenticate o mai raccontate è un oltraggio al presente. Un atto spregiudicato e volontario. Le storie non sono che asce di guerra da disseppellire.*  
*Vitaliano Ravagli e Wu-Ming*

Questa storia si svolge dopo "WARLOCK Vol. II" Mini di 4 numeri pubblicata dal novembre 1998 al febbraio 1999<sup>[i]</sup>

La sensazione è come di caduta. Cadi all'infinito, senza più il senso del tempo. Quanto può durare? Prima di porti questa domanda sei già sommerso dalla vertigine.

Vertigine? Sei Adam Warlock, l'uomo definitivo, creato per essere perfetto. Come puoi provare vertigine per una semplice caduta?

Sei Adam Warlock, l'uomo definitivo. Come puoi provare vertigine?

Ti riprendi lentamente, anche questo è strano. Mai provato mal di testa, se non sotto attacco.

Invece c'è un omino piccolo e insistente che sembra accanirsi con un martello pneumatico dentro il tuo cervello.

"Poco male" pensi, la tua capacità di controllo del corpo è assoluta. Hai ricostruito questo corpo partendo da materiale morto, assolutamente inadatto ed inferiore, migliorando l'originale.

Cosa sarà mai eliminare un mal di testa.

Ma quando cerchi di accedere al corpo ti accorgi che non c'è corpo.

"Sono nel mondo dell'anima"

Eppure quello che puoi vedere sembra contraddirti.

L'ultima volta che l'hai visitato, l'ultima volta che l'hai usato come base per amplificare il tuo potere, questo luogo sembrava (sì, certo, lo sai che l'aspetto è solo illusorio, questo mondo non è un mondo materiale) una sconfinata distesa di campi fioriti, lievi declivi costellati qua e là di alberi rigogliosi.

Ora, e questo forse non confligge con quello che il mondo dell'anima vuol rappresentare, gli alberi hanno i colori dell'autunno.

Ma le foglie stanno cadendo e i prati erbosi sono costellati di macchie d'erba secca. In alcune zone si vede addirittura la terra.

Tu, più di chiunque altro, sai che non è un buon segno.

Ma non hai il tempo di rifletterci su.

Vieni colpito alle spalle.

Stramazzi al suolo, colpito come poche altre volte. Ma sei forte e agile in ogni senso e quindi, anche in questo mondo in cui le capacità fisiche significano ben poco, sei in grado di sottrarti con facilità al tuo avversario.

Ti volti verso di lui, pronto a fronteggiarlo.

E lo riconosci.

Kray-Tor. La prima anima che hai rubato coscientemente.

Ti ha processato, un tempo.

E tu lo hai lasciato fare. Volevi vedere fin dove potevano spingersi? Pensavi che non saresti stato in grado di liberarti?

Quest'uomo era un giudice. Un fanatico. Avevi minacciato la sua fede, eri un criminale.

Per questo fece torturare i testimoni, uccidendo o ordinando di uccidere quelli che non si piegavano.

Tutto per poter pronunciare la sentenza che aveva già deciso nella sua mente.

Colpevole, destinato alla casa di correzione della chiesa. Un centro in cui lavavano i cervelli dei riottosi. E quando ti sei liberato ha cercato di ucciderti, usando la frazione del potere datogli dal Magus.

Forse è per questo che hai preso la sua anima?

Di certo non eri pronto all'impatto di quell'anima insondabilmente malvagia. Lui pensava di essere nel giusto, uccidere, torturare, snaturare gli individui o interi popoli, portare i nemici ad odiare se stessi e il mondo. Tutto questo era giusto, perché il suo dio lo chiedeva.

Bastò a farti svenire e a permettere alla Matriarca di catturarti.

La Matriarca era disposta a sacrificare l'anima del suo servo fedele per catturarti, renderti suo schiavo, così da poter aumentare il suo già considerevole potere. <sup>[ii]</sup> Morì per questo.

Fanatismo e sete di potere, a questo si riducono le religioni?

In ogni caso, qui non dovrebbe attaccarti. Questo è un luogo di pace e consapevolezza.

Già, dov'è finita la consapevolezza?

Ma basta distrazioni. Qui dentro un conflitto può avere conseguenze superiori alla morte.

Nell'istante in cui il tuo cervello ha formulato non verbalmente tutte queste perplessità il giudice ti carica.

È una massa colossale, solo testa, una bocca costellata di zanne affilate, con quattro braccia muscolose, ma così piccole rispetto al resto del corpo da prestarsi poco al combattimento.

Eppure ti attacca, fisicamente (se fisicamente avesse un senso in questo mondo).

Scarti e salti, colpendolo in più punti chiave.

Ma sai che anche i tuoi colpi, per quanti essi possano essere, per quanto possano essere ben dati, non risolveranno nulla.

Questo non è un luogo in cui si può stordire l'avversario.

Non con colpi, per lo meno, che simulano quelli fisici.

Hai bisogno di tempo. Quindi fletti i muscoli (ancora metafore fisiche?) e sei nel vuoto. La tua mente non ha bisogno di vincere la gravità per permetterti di volare, qui dentro.

Ma il tuo avversario non è avvezzo a questi mezzi, e non è quindi addestrato a seguirti.

Può solo guardarti ed urlare qualcosa.

Sei già troppo lontano perché anche i tuoi sensi possano capir cosa.

Qualche insulto verso colui che avrebbe potuto essere il suo dio, probabilmente. Nulla di nuovo. Eretico. Pagano. Stregone. Infedele.

Insulti che ti passano addosso, come il sentire che li ispira. Eppure la religione ti perseguita, creato come un nuovo Adamo, sei stato il salvatore di un mondo e il dio onnisciente e inflessibile di un altro (in realtà, torni a dirtelo, lo è stato un tuo doppio malvagio dal futuro) e l'onnipotente sovrano del cosmo (anche se non ti sei mai realmente sentito tale, anzi, ti sentivi l'onnisciente fesso ingabbiato in un destino di rinuncia).

Ti stai ancora una volta perdendo in pensieri fuori luogo. Sta succedendo qualcosa in questo regno e gli aspetti esteriori non ne sono le sole prove.

Come disse la Matriarca? Tu ami con tenerezza e odi con cattiveria, non hai mezze misure.

Oh, hai imparato a nascondere questa cosa al mondo dietro la facciata di un cinico calcolatore.

Ma qui non c'è posto per le facciate e tutta la pace interiore che sei riuscito ad ottenere qui dentro non può nascondere ciò che sei.

E qualcuno sta usando questa cosa contro di te.

Ormai ne sei quasi consapevole.

E deve essere qualcuno dannatamente bravo, perché ti ha attirato dentro la gemma, in un reame che credevi di padroneggiare e ti sta impedendo di pensare, riempiendo la tua mente di ricordi, reminiscenze e chiacchiericcio moralizzante.

Ed ogni volta che tu ti avvicini alla verità accade qualcosa che ti distrae.

È per questo che vieni placcato e trascinato a terra anche se volavi molto in alto.

L'impatto non è fisico, eppure lo accusi.

Ciò che accusi ancor di più è la vista del tuo avversario.

Non dovrebbe saper volare, ma come dicevamo, in questo mondo è vero nella misura in cui crede di non saperlo fare. Non c'è nessun limite fisico all'autorappresentazione con cui può interagire.

Autolycus, del resto non sembra volare. È come se ti fosse balzato addosso da chissà dove.

Nella sua forma fisica era una versione non perfettamente riuscita di te o Gamora. Sensi, forza e riflessi ultrapotenziati.

Ok, voi avete di più, è per questo che è una versione non perfettamente riuscita. Era un Cavaliere Nero, serviva il

Magus perché costretto, ti era inferiore e lo hai sottovalutato.

Per questo ti ha preso alla sprovvista e la tua gemma si è presa la sua anima. La tua prima anima.

Ti colpisce ripetutamente, non riesci a prendere tempo, il suo ritmo incalzante ti mantiene del tutto sbilanciato.

Eppure tu conosci questo mondo più di lui, anche se ci sei stato di meno. Il mondo dell'anima doveva essere sotto il tuo "controllo" (controllo, che termine tremendo, forse è questo modo di pensare che te ne sta allontanando), non è così, ma non sei impotente.

Svanisci nel terreno, così come faceva il Magus nella realtà e riappari alle sue spalle. Il tuo colpo è sufficiente a sbalzarlo lontano.

Ora se non può volare hai la tua possibilità, leviti in verticale il più velocemente possibile e ti allontani da lui.

Avresti bisogno di tempo, così da riflettere. Riflettere è una cosa che ti riesce difficile, qui dentro, ogni volta che ci provi vieni preso da pensieri oziosi.

Come se qualcuno pensasse dentro la tua testa.

Che pensiero sciocco. Come se qualcuno potesse pensare dentro la tua testa senza che tu riesca ad accorgertene.

Dovresti essere tu stesso e sai di non essere schizofrenico.

Anche se una volta ti sei arreso alla pazzia e ne sei uscito quasi pazzo.

Ma hai ritrovato il tuo equilibrio.

Il tuo avversario, invece, molto più semplicemente, ti guarda, prende le misure e salta.

Nella realtà questo non sarebbe possibile, qui invece il suo salto è potentissimo, si stacca dal suolo e la sua parabola discendente va ad incontrare la direttrice del tuo volo.

Tu però te ne sei accorto, cambi direzione e lo eviti.

Nel tempo che impiega a raggiungere il terreno e tentare il salto successivo lo hai ormai distanziato.

Ti senti sempre più paranoico, come se qualcuno facesse di tutto per impedirti di pensare e prevedesse sempre le tue mosse...

\*Nessuna paranoia, gemma. So perfettamente che sei tu nella mia mente.\*

Beh, io c'ho provato, del resto ce ne hai messo di tempo per intuire cosa ti stava capitando.

\*So già da un po' che c'era qualcosa nella mia testa, qualcosa che cercava di pensare al posto mio, di controllare e dominare la mia anima. Capisci da sola che far due più due era questione di... bah, istanti.\*

E sei sicuro di te e delle tue deduzioni, come sempre.

\*Non mi ritengo infallibile, ma questa situazione è più trasparente di quanto tu riesca a immaginare\*

Sono dentro la tua mente, ricordi?

\*Non del tutto, non illuderti...\*

- Ma abbastanza da distrarti – La voce è femminile, fin troppo simile a quella di Adam Warlock.

La scarica energetica è dolorosa e potente, cadi.

Il tuo sguardo si posa sulla tua attaccante, che vola verso di te. Bionda, la pelle dorata come l'armatura che la ricopre e un mantello rosso e giallo che sventola per la corrente d'aria del suo volo.

Il tuo più grosso cruccio. Il fatto che da qualche parte, ad un certo punto, qualcuno o qualcosa abbia pensato che questa potesse essere la tua idea del bene.

Una fanatica religiosa fortemente determinata ad ispirare tendenze genocide in tutti coloro che sono più sensibili all'ambito mistico. [\[iii\]](#)

Cioè speculare solo nel sesso a quella che ritenevi l'idea del male. Il Magus.

Il tuo cruccio più grande, poiché quando ti sei separato da questa creatura, dandole in qualche modo un corpo e un'individualità eri onnipotente e onnisciente e che quindi quel qualcuno dovresti essere tu.

Eppure pensavi di esserti riunito a lei, trovarla staccata da te, seppur nel regno dell'anima e esserne attaccato ti sorprende. Sai che non posso controllarla, così come non posso controllare te e se non è uno strumento può essere la causa di questa situazione.

\*Smetti di pensare per me.\*

Ti riprendi, arresti la tua caduta e contrattacchi. Non ti fai prendere dalla tentazione di emettere una scarica karmica dalla gemma che porti sulla fronte. Infatti non hai alcuna gemma sulla fronte. Ma la gemma è tutt'attorno a te, in un certo qual modo, e la Dea viene colpita da una scarica che proviene direttamente dall'ambiente.

Grave errore, lei non è veramente staccata da te e la tua scarica stordisce entrambi.

Riapri gli occhi con due terrori ben presenti.

No, malgrado tu fossi incosciente non sono stato in grado di prendere il controllo della tua mente.

Complimenti, hai delle difese inconsce sorprendenti, forse maggiori di quelle conosciute.

Ma è normale, poiché non comprendi appieno il tuo potere.  
E no, la Dea è ancora svenuta. Ma si sta riprendendo.  
Fai per alzarti, così da neutralizzarla.  
E non puoi muoverti.  
È come se fossi incatenato a terra. Volti la testa e noti che è la materia stessa di questo mondo a trattenerci.  
E sopra di voi troneggia una figura inquietante.  
Il Magus. Ride con la sua folle risata di trionfo.  
Dovrebbe essere svenuto anche lui. Anche lui è poco più di un riflesso di te. Così non è. Forse era più lontano, forse si è ripreso prima.  
Forse non saprai mai perché ma lui è sveglio e tu sei prigioniero.  
Fra poco, quando anche la Dea si sarà ripresa riusciremo ad avere ragione di te, della tua volontà e ci prenderemo il tuo corpo.  
Dividerlo in tre non sarà facile, magari ci sarà un conflitto ma sarà meglio di questa incorporeità, del tuo dominio.  
Vedo che non ti arrendi, stai lottando per spezzare i legami. Ma essi sono l'essenza stessa del regno dell'anima. È questo che ti lega e non vedo come potresti infrangerla.  
Vedo che le tue risorse sono superiori a quello che pensavamo. Stai sprofondando nella terra. Il tuo dominio su questo regno è ancora abbastanza esteso.  
Risputi fuori alle spalle della Dea, a pochi centimetri dal Magus.  
Nella tua mano il bordone che portavi quando eri il "capo spirituale" di questo regno, prima della tua nuova incarnazione. Alto, di legno con in cima un teschio dorato.  
Ora capisco. Non sei più l'agnellino indifeso contro cui ho combattuto, la cui volontà mi ha quasi annientato.  
Sei tornato come leone.  
Affondi il bordone nel petto della manifestazione del Magus, che si disperde, tornando a far integralmente parte di te. Ora anche l'eco di quella incarnazione che era rimasta nella gemma dell'anima è tornata al tuo interno.  
Ma il bordone è perduto, come farai a fronteggiare la Dea che ti sta aggredendo?  
Oh, la tua staffa mortale. Presa direttamente dal mondo materiale.  
Continui a sorprendermi. Più corta, con una testa di rapace in cima, contornata da ali a mo' di orecchie. Affonda nel petto della Dea, che segue lo stesso destino della sua controparte.  
Credi di aver neutralizzato queste due ombre di te stesso?  
Cosa puoi fare per impedirmi di tornare a materializzarle ogni volta che la gemma ti verrà strappata?  
Sai che tornerò a giocare con la parte di te che è nella gemma. Piantare i tuoi bastoni nella sostanza di questo mondo non costituisce un vincolo sufficiente. Far spuntare dal terreno una statua che rappresenta le due entità che si stanno fondendo non potrà impedirmi nulla.  
Ascoltami. Pretendo che tu mi presti attenzione.  
Devi sapere che questa battaglia non puoi vincerla. Non potrai mai separare completamente la tua essenza dalla gemma. Non potrai mai separarti completamente da me. Mi ascol...

Ma posso diventare tutt'uno con la gemma. E se io sono la gemma, nessun'altra volontà è la gemma.

Adam Warlock si sveglia nel mondo materiale, la sua essenza completamente fusa con la gemma dell'anima, con la coscienza della gemma.

Si analizza per cercare cambiamenti significativi e non li trova, eppure l'oggetto che porta sulla fronte è connesso ancor più fermamente alla sua essenza.

Pur non rappresentando più il suo punto debole è in qualche modo una cosa che lo snatura, ora lui non è più veramente e solo un uomo.

E chi può veramente sapere quali erano le intenzioni della gemma? Magari tutto è finito proprio come preventivato.

Ma ci sarà tempo anche per analizzare le implicazioni di ciò che è accaduto oggi. È stato fermo a crogiolarsi nel suo essere per fin troppo tempo. Questo cambiamento gli ha mostrato che è ora di cambiare ulteriormente.

---

[\[i\]](#) Se volete saperne di più andate su [antani.com](http://antani.com), sezione Marvel Limbo.

[\[ii\]](#) Molto velocemente un riassuntino di "il giudizio", play book n. 31. Questa storia era la ristampa di Strange Tales 180 che è apparso, in Italia, su FQ Como 174. La nota me l'ha suggerita Carlo, quindi dovrebbe essere affidabile, quanto al fatto che è la decimillesima volta

che racconto questo episodio dandone una versione sempre diversa, giudicate voi.

[\[iii\]](#) Se non ci credete andate a rilegervi Infinity Crusade. Alcuni sostengono che questa idea noiosa, stravista ed assolutamente insipida era la dimostrazione che la vena creativa di Starlin era già giunta alla fine. Francamente, in tanti anni che ci penso non sono ancora riuscito a contestare questa tesi.