

L'alba della distruzione

di Giuseppe Felici [rossointoccabile\[at\]virgilio\[punto\]it](mailto:rossointoccabile@virgilio.it)

continua

## Abissi-di-Dolore

da [Guardia dell'Infinito 27](#)

*Il cielo e la terra sono spietati e trattano miriadi di creature come cani randagi.*

*Lao Tzu*

Limbo. Sbilanciarsi sul quando mi sembra del tutto improprio.

Il sistema costruito da Adam Warlock a partire dal poco materiale a disposizione è impressionante.

Di fatto una complessa struttura della consistenza di una sottile filigrana fatta di circuiti e cavi con dei grandi spazi vuoti di cui non si capisce la funzionalità fino a quando Warlock non collega il tutto al sistema energetico. Negli spazi compaiono degli schermi olografici e nella maggior parte di essi è un segnale di chiamata.

Man mano che le varie linee rispondono alla chiamata appare chiaro di che tipo di videoconferenza si tratta.

Il primo a rispondere è un Adam Warlock con i capelli lunghi intrecciati, sul collo. Invece del solito teschio zannuto l'occhio di Agamoto, in mano lo scettro di Watoomb e la stella di Capistan sfoggiata sul cuore.

Il successivo è un Magus, costume nero e due fulmini rossi che partono dalle spalle, lo sguardo più folle del solito e capelli bianchi scarmigliati, accanto un altro Magus, seduto su un trono dorato con degli ordinatissimi afro sulla testa.

Man mano che i vari doppi dimensionali compaiono sugli schermi Adam risintonizza quelli su cui compaiono i Magus.

L'ultimo ad apparire sugli schermi è un sintezzoide dorato con caratteri chiaramente artificiali.

- Siamo assediati nel Limbo da un'orda di creature ultra-dimensionali. Si sono infiltrate in fratture che non possono aver provocato da soli e la cosa è abbastanza inquietante, anche per il fatto che molte possono essere le spiegazioni, poichè ci sono state molte crisi fra le dimensioni negli ultimi tempi. Opinioni ed esperienze simili? -

Il primo a prendere la parola è uno Warlock dai tratti chiaramente vampireschi...

Limbo. Poco dopo (si fa per dire).

Le mura del castello cedono quando ancora i nostri non sono riusciti ad assorbire l'impatto delle informazioni rivelate dai Warlock trans-dimensionali.

La battaglia riprende con una violenza superiore a prima.

Scariche karmiche, lame di energia termica, pallottole, fulmini, pugni, incantesimi... tutto contribuisce a riportare il

fronte fuori dalle mura e a ristabilire là un punto di stallo.

Intanto Reed Richards sta lavorando attorno al comunicatore multi-piano di Warlock, scansa una scarica energetica nel suo modo particolare e lo connette al suo perturbatore dimensionale.

Pigia il pulsante di attivazione e le creature dai molti angoli svaniscono, ricacciate nel luogo da cui provenivano. Ma Reed e la Cosa non ci sono più.

Four Freedoms Plaza. Quartier Generale dei Fantastici quattro

Ben Grimm raccoglie e cerca di rimettere assieme il suo miglior amico che svenuto e rilassato è sparso sul pavimento in innumerevoli spire.

- Che sviluppo rivoltante. -

Limbo. In ogni caso ai fini narrativi una sequenza temporale dobbiamo fingerla.

I nostri non hanno neppure il tempo di riorganizzarsi e finire di analizzare le fratture in modo da cercare la maniera di risanarle che le creature iniziano a rientrare nel Limbo.

All'inizio sono poche. L'uso della macchina di Reed Richards ha assottigliato le loro schiere, rendendo inaccessibili i piani inferiori per molti di loro.

Alistaire Stuart corre a raccogliere la macchina di Reed dai resti contorti della struttura su cui egli l'aveva innestata.

A breve raggio funziona ancora. Colpite, le creature svaniscono.

Scansare i loro tentacoli tanto da avvicinarsi per colpirle, però, è tutt'altro che facile.

Gertrude e Elsa Bloodstone sparano contro i mostri con una coordinazione che è raro trovare. Pur essendo sorelle, intere generazioni le dividono ed esperienze di vita enormemente diverse, ma sono state addestrate dallo stesso uomo.

Le lame energetiche di Pete Wisdom falciano vittime con un ritmo serrato ma il suo potere non è infinito né, in questo ambiente, facilmente ricaricabile e comincia a sentire la stanchezza di una battaglia che si protrae da un tempo incalcolabile senza, quasi, pausa.

I problemi di sua sorella sono quasi peggiori. Le sue armi a proiettili, che comunque facevano un danno abbastanza risibile, sono scariche da tempo ed ogni contatto dei suoi poteri psichici con queste intelligenze aliene è, nel migliore dei casi, estremamente doloroso.

Per fortuna la più grande delle sorelle Bloodstone sembra avere a disposizione un arsenale magico virtualmente infinito.

Ma anche questi oggetti non sono inesauribili. L'energia inesauribile, come il moto perpetuo, è ben difficile anche in un regno dalle possibilità infinite come il Limbo.

La signora del Limbo è ormai un colosso rosso e peloso con corna ramificate e lunghe zanne demoniache che attacca i suoi nemici sul piano fisico (si fa per dire). Essi urlano a lungo mentre vengono fatti a brandelli, prima di perdere la presa sulla realtà mutevole.

La struttura del Limbo è instabile e complessa e la natura dei poteri psichici di Adam Warlock, il frutto della manipolazione genetica che lo ha creato, non della gemma che sfoggia e brandisce quotidianamente, è costituita dalla presa sulla realtà e la sua manipolazione.

Ha impiegato tempo a comprendere l'ambiente in cui si trova e la macchina di Reed Richards. Ma comprendere è il suo potere.

Le creature svaniscono man mano che le fissa concentrandosi, alcune più in fretta alcune più lentamente, ma svaniscono.

E' quello il suo obiettivo.

Lo capiscono abbastanza in fretta e cercano di impedirglielo.

Gamora gli fa scudo col suo corpo e con le sue armi. Urlano tra il mulinare di spada e i colpi di pistola, come un turbine piratesco compisce e loro fuggono e riattaccano come un'onda di marea fino a che un colpo ben assestato bandisce lei, che si risveglia nella base lunare delle Guardia, molti metri sotto la superficie della Zona Blu.

Pip ha ritrovato i suoi amici, ha spinto il potere generato dalla gemma oltre ogni limite mai sondato (da lui) e li ha trovati.

Compare nel Limbo in piena battaglia.

- Caccia i mostri lontano da qui. - Warlock è essenziale.

- Anche io sono felice di vederti, capo. -

Si concentra e le creature cominciano a svanire una dopo l'altra, le prime più in fretta poi oppongono resistenza.

Pip aumenta la sua presa sulla gemma dello spazio e quindi sullo spazio.

Se i vostri sensi potessero percepirlo vedreste lo spazio che si piega in varie dimensioni nel tentativo di sfuggire alle

tensioni contrapposte poi con un plop una buona parte delle creature dai molti angoli vengono per sempre bandite dai piani quadridimensionali. E Pip è svanito.

Si sveglierà fra qualche tempo all'interno della base della Guardia nella fascia degli asteroidi.

Non quella da cui è fuggito il super-skrull, ovviamente.

Altri usano poteri più prosaici e limitati.

Darkoth ha mutato entrambe le braccia e dirige gli artigli sonici verso le creature. Fuggono in molte ma non sono indifese e basta una scarica per confinarlo sul satellite attorno a Plutone. In una delle parti finite, non che sia rilevante per il corpo tecnorganico dell'ex ufficiale, è sveglio e si affretta a settare sul manuale il sistema delle porte. Questo trasmette un allarme a tutti quelli che potrebbero utilizzarle.

Centauri I

Acquario sente una leggera scossa attraversare il sottile tatuaggio che porta attorno al polso.

Segnale in codice, porta chiusa.

L'istinto lo spinge a affrettare la riunione e rientrare il prima possibile sulla Terra.

Eppure deve resistere. Senza l'allarme generale la costituzione della rete dei mondi è più importante.

Ma l'accordo coi centurii è praticamente chiuso. Manca la firma dei trattati, cosa che non avverrà qui ed ora.

Quindi affretta veramente i suoi impegni e si appresta a rientrare.

Con l'astronave sarà più lunga ma non c'è alternativa, se hanno blindato il teletrasporto infra-mondo il pericolo è reale.

Vola nel cielo del pianeta verso lo spazio chiuso nella sua bolla entropica, entra nell'hangar della nave che parte alla massima velocità fuori dal piano dell'eclittica. Appena è abbastanza lontano dalle interferenze gravitazionali i motori piegano lo spazio e la nave brucia gli anni luce come se fossero centimetri.

Malgrado ciò un po' di tempo è necessario anche per i 4 anni luce che separano questa vicinissima stella dal pianeta più distante dal Sole.

Limbo. Più o meno nello stesso istante.

Ovviamente è il Limbo, il tempo è instabile come tutto il resto, ma nello stesso istante in cui Darkoth viene colpito il papero di paglia svanisce. Non sappiamo il tempo che ha passato lontano e cosa ha fatto ma pochi istanti dopo riappare.

Non è solo. Con lui un uomo alto, che indossa una corazza di scaglie dorate integrale coperta da una tunica giallo arancio con pelo attorno alle maniche ampie. Sulla testa un elmo cilindrico che lascia scoperta solo la bocca e due folti baffoni rossi.

In mano una staffa dorata crepitante energia.

Accanto a lui un colosso completamente rosso, stivali e guanti coprono completamente gli arti, sulla testa un turbante, un capo del quale si avvolge attorno alle spalle ed è tenuto fermo da un grosso rubino con un taglio rotondo a brillante che emana inquietanti energie.

I tre si gettano subito nella battaglia, segno che hanno fatto in tempo a parlarsi, nel tempo reale fuori dal Limbo.

Caledonia volteggia con la spada attorno alle creature. Abile schermitrice da l'idea che potrebbe sconfiggerle anche senza i poteri che la rendono a pieno titolo componente del corpo dei Capitani Bretagna (corpo dei Caledonia, viene definito nel suo mondo, ma vabbè tutto è relativo diceva un tizio spesso rappresentato con la lingua fuori in un gesto di scherno per la stupidità di chi pensa a senso unico), i nostri, forti dei rinforzi freschi sembrano guadagnare terreno malgrado le recenti perdite.

Titano.

L'intero pianeta freme. C'è aria di ricostruzione. Il pianeta non è stato particolarmente danneggiato dalla recente invasione della Terra, ma l'intera flotta è stata distrutta e non senza perdite, poichè malgrado siano Eterni non sono totalmente immortali.

Dragoluna, Drax e Sundragon aiutano la loro seconda patria in questo difficile compito, fino a che non percepiscono il mutamento nel sistema di teletrasporto. Senza dirsi nulla si avviano verso l'hangar. \*Dobbiamo andare, amore mio.\* è il solo segnale che lascia Pamela.

Quando arrivano alla nave Demeityr è lì ad attenderli. In silenzio salgono e partono verso Plutone.

Limbo.

La battaglia continua. E' un po' che le creature dai molti angoli non arrivano più. Man mano che svaniscono le loro fila si assottigliano.

Modred domina gli incantesimi del Darkhold e molte altre magie che ha imparato prima e dopo ma oggi sta lottando con un oggetto magico pensato per imbrigliare gli dei.

O meglio loro manifestazioni.

Prende al guinzaglio alcune delle creature e le costringe a combattere contro i loro simili.

Calvin Rankin mima i poteri energetici di molti dei suoi alleati e li usa da lontano. Ma le creature dai molti angoli sono pur sempre esseri multidimensionali e si spostano in molti modi imprevedibili. Quando uno dei suoi bersagli svanisce da davanti a lui e riappare alle sue spalle gli basta sfiorarlo per spedirlo fra atroci dolori verso la Base lunare.

Longshot e Dazzler ballano il loro balletto mentre colpiscono gli avversari, saltano e rimbalzano a destra e a sinistra e svaniscono verso il Mojoverso una volta colpiti.

Gli ultimi nemici arretrano davanti all'immenso potere dell'uccello infuocato che avvolge il corpo vestito di una attillatissima tuta rossa di Rachel Summers.

Al suo fianco il fulmine personificato tuona - E ora, che risuonino i lamenti! Che i mostri che funestano questi giorni si pentano delle loro azioni e che i cieli si squarcino sotto il potere del Dio del Tuono! - e dal cielo cadono saette di incommensurabile potere con una frequenza martellante.

Il Limbo è libero, per la prima volta dopo giorni di battaglia è certamente libero.

Magik, ancora nella sua forma demoniaca, lecca le labbra con la lunga lingua saettante ed invoca un incantesimo cantato con parole di sangue e acciaio.

Le fratture tra i mondi si saldano con un suono che ricorda il cozzare di treni in corsa e il lamento di miliardi di dannati.

- E' finita, finalmente. - Fa Alistaire Stuart.

- Non ancora. - Magik sta guardando qualcosa che non si trova in quel mondo e mentre la sua forma torna lentamente umana sembra guardare in una direzione che non c'è.

I nostri sprofondano in dei dischi bianchi e rispuntano appena fuori Eliopolis.

Eppure non è Eliopolis.

Un ponte dorato si attorciglia come un complesso nastro di Moebius e le statue che lo costeggiano sono quelle di creature orrende, che questo regno riesce quasi a manifestare. Eppure sono ancora viticci di tentacoli e zanne, solo più complessi e completi.

Ed in fondo al ponte, quasi come se fosse un piccolo pianeta o un mondo divino prossimo al collasso gravitazionale, una sfera costellata di obelischi e piramidi alte e strette, con forme complesse e in fondo raramente piramidali.

Attorcigliata, se il termine non fosse del tutto inadatto, regolata secondo un'aliena e impossibile geometria non euclidea, distorta lungo angoli acuti che si rivelano improvvisamente ottusi e superfici orizzontali che si rivelano verticali, le linee tutte sbagliate.

Il Paperone di paglia è svanito ancora una volta.

Eliopolis dai molti angoli.

La marcia è stata proibitiva e spesso la città sembrava allontanarsi invece che avvicinarsi, ma i poteri in gioco, anche dalla parte dei nostri eroi, sono notevoli e quindi infine arrivano alle porte della città distorta.

Le porte sono aperte e oltre ad esse gli abitanti abusivi, i nuovi occupanti di questo vulnus nello spazio-tempo magico per la seconda volta in pochi mesi invaso e strappato alla sua vera forma.

A guardarli in questo regno, che per la stessa natura dei regni divini è più grande dei regni terreni, forse anche dello stesso Limbo, sono creature splendide e spendenti.

Colossi togliti con folta chioma rossa, uomini seminudi con pelle rossa ed elmi elaborati, giganti blu con quattro braccia ed acconciature complesse, esili folletti con la faccia metà bianca e metà nera, colossali demoni col volto di fiamme. Nulla insomma che non ti aspetteresti di vedere in giro per le strade di una città divina.

Ma a guardarli meglio, un po' di sfuggita, con la coda dell'occhio, c'è un'altra forma e quando la luce li colpisce con la giusta inclinazione la loro ombra è ancora l'ombra di viticci che si agitano in maniera scomposta.

Tanto basta, Gertrude è la sorella più vecchia, molti direbbero anche la più saggia, ma decenni a combattere i mostri sotto la supervisione, ed anche più spesso in competizione, con un padre severo e inflessibile hanno lasciato il loro segno.

Dalle pieghe della sua veste volano oltre le porte una sorta di maschere tribali che attaccano le creature.

La sorella più piccola usa armi più prosaiche. Il grosso fucile che porta sulla schiena non è molto utile, non così il pezzo di muratura che ha strappato a mani nude e che scaglia contro i nemici.

Le scariche energetiche che colpiscono Gertrude la scagliano verso la base del W.H.O., Elsa scansa ogni colpo

replicando con tutta la potenza possibile. Per lo più macerie.

Pete e Romany Wisdom colpiscono con ancora maggior foga ma fanno presto la stessa fine. La loro presenza in questo mondo è ancora più precaria ma può essere un bene poiché li mette al sicuro da attacchi che altrimenti potrebbero essere mortali.

Modred è uno dei maghi elementali più potenti in vita, preferisce usare questo potere, solo marginalmente connesso al Darkhold, piuttosto che energie molto più pericolose, ogni volta che gli è possibile.

Ma gli elementi nei regni mistici sono oggetti strani e pericolosi e spesso nelle mani di poteri definiti o addirittura sono autocoscienti.

Le fiamme bruciano alte ma i venti non le alimentano, anzi le contrastano e la terra rifiuta di muoversi e tanto più di prendere forma.

Quindi ricorre a energie più oscure, i venti diventano più impetuosi e incontrollabili e colpiscono queste creature che vorrebbero essere dei. E qualcosa cambia impercettibilmente nel regno di Eliopolis che dei non vede da molto tempo.

E con un suono che sovrasta il vento si spande la folle risata del papero di paglia mentre fiamme e lampi si abbattono sui nemici.

In questo regno divino i poteri di alcune creature vengono esaltati, non ridotti.

Nessuno si era accorto del suo ritorno e, nel clamore della battaglia, nessuno si preoccupa delle ragioni del suo allontanamento.

Ciò che importa al momento è la potenza con la quale respinge le creature dai molti angoli dal ex dominio degli dei egizi.

Prester John colpisce con l'enorme potenza della sua staffa stellare, arma pescata in chissà quale regno nascosto, forse nell'Avalon degli dei celtici o nell'Altro-mondo di Merlino, sempre che i due regni siano realmente divisi e che da qualche parte fuori dai regni mistici esista una Terra 0 di cui l'antico mago elfico è il regnante e tutto non sia che uno dei complessi inganni di cui è sempre stato maestro.

Qualunque sia la provenienza dell'arma, l'effetto è grande. I nostri stanno vincendo, i giorni e le ore delle creature dai molti angoli su questo piano dell'esistenza sono contati e questa sezione del multiverso si libererà presto di loro. Ma anche lui viene colpito e riprende i suoi viaggi fra i mondi.

Warlock ha passato i primi momenti della battaglia a studiare le complesse geometrie del mondo divino. Quando comincia ad applicare il suo potere sulle creature esse urlano ma non svaniscono, allora lui le piega contro le superfici solide ed esse passano fuori dal piano per ritrovarsi disperse nel multiverso. Sistema molto più lento ma efficace.

Magik è fra le creature i cui poteri sono esaltati nei regni divini e sente come se il potere stesso della Fenice permeasse anche lei.

Quindi è spietata e irresistibile e nulla sembra mai colpirla. Le creature la fuggono in ogni direzione, letteralmente. Il potere del Rajah Rosso è difficile da descrivere. E' probabile che la Stella di Capistan metta in grado la creatura che ne viene posseduta (o che controlla la gemma, sempre che essa sia controllabile) di rispondere ad ogni attacco con un contrattacco simile e potenziato.

Ma le creature dai molti angoli sono entità provenienti da regni con più dimensioni del nostro e da spazi più complessi e distanti. E' probabilmente per questo che mentre il viticcio di tentacoli rossi che sta sbranando una delle creature improvvisamente svanisce assieme a lei.

Stesso destino che lo accomuna a Caledonia, che sbalzata fuori da Eliopolis da un attacco non arriva,

apparentemente, in nessuno dei luoghi in cui poteva arrivare. <sup>[i]</sup>

In uno dei misteriosi modi in cui funzionano le relazioni fra doppi fra i mondi, uno straordinario legame si è instaurato fra lei e Alistaire Stuart, pur non essendo lui il suo gemello scomparso. Il contraccollo mistico della sparizione di Alysande riporta il leader del W.H.O. nella loro base.

Quando il papero di paglia se n'era andato aveva intrapreso una lunga e complessa ricerca per lo spaziotempo il cui risultato è stato di ritrovare e portare con se gli dei dispersi che avevano dato origine a questa frattura fra i mondi. Sarebbe forse interessante narrare questa lunga ricerca ma a conti fatti quella è un'altra storia, che narreremo, forse, in un altro momento.

Malgrado le perdite i rinforzi sono cospicui. Quattro dei nel pieno della loro potenza ed attrezzati con le migliori fra le loro armi magiche.

Atena è la dea della sapienza, delle arti (le abilità tecniche e manuali nei vari aspetti della vita), della tessitura e della strategia militare, ovvero gli aspetti più nobili della guerra (gli aspetti più crudeli e violenti rientrano invece nel dominio di Ares) ma alla fin fine, come spesso accade alle dee indoeuropee, nella sua triplice funzione è più terribile

di molti dei guerrieri quando imbraccia le armi ed un potere che ha spaventato e spaventa allo stesso Nyarlathotep è troppo per la gran parte delle creature. Molte soccombono alcune addirittura svaniscono in fuga.

Bast ha dominato in questi lidi, la realtà stessa di questo luogo la riconosce e lo spazio si piega per accoglierla. I suoi colpi vanno sempre a segno, ogni colpo bandisce un avversario. I gatti sono molto territoriali.

Dioniso non è un dio guerriero. Sono giorni che vorrebbe ritrovarsi nella sua casa, un padiglione assoluto in riva al fiume di vino.

\*Ancora un piccolo sforzo\* si dice, mentre abbatte l'ennesimo avversario. \*Ancora un piccolo sforzo\*...

Ed infine Efesto. La sua armatura è un complesso meccanismo ad orologeria eppure ogni tanto si sente qualche click fuori sincrono. Anche lui è prestato alla lotta e anche per lui questo gap lascia il segno.

Ma le sue armi sono costruite da un dio, per essere impugunate da dei o semidei per ferire dei e semidei. E con tutto il loro potere le creature dai molti angoli non sono dei. Le armi che hanno ferito Nyarlathotep fanno grande danno a queste creature.

Ma appunto le creature sono potenti e piegano lo spazio a loro piacere. Tre su quattro di questi dei vengono sbalzati via. Tornano nelle loro case, nell'Olimpo, in Arcadia o sotto un vulcano.

Un tale sforzo è al di sopra della loro pur grande possibilità e quasi tutte le creature svaniscono di conseguenza.

Eliopolis riprende la sua forma e gli ultimi colpi di Rachel e Thor cacciano gli ultimi invasori, non senza che la giovane mutante venga rimandata nella sua camera alla scuola per giovani dotati in cui passa più della metà del suo tempo.

I pochi eroi che sono rimasti sul fronte del regno divino si preparano a richiudere le fratture anche in questo regno, ma con uno schiocco e un vento impetuoso una colossale gamba composta di grigia carne putrescente, avvolta da una cappa blu, attraversa il varco seguita dall'intera figura del dio. Il volto completamente nascosto dal cappuccio della sua cappa e occhi profondamente bianchi, abbagliati.

- Chthon - sussurra il dio del tuono, più o meno in contemporanea con la dea gatta degli egizi.

Eliopolis. L'ultima fortezza della terra sta cadendo.

Chthon, l'antico dio è fuggito dalla sua prigione ed è penetrato in uno dei mondi mistici limitrofi alla terra, un regno divino separato da un respiro o un battito di ciglia dal nostro mondo.

Fra le mura di Eliopolis, ancora distrutte in gran parte dalla battaglia, sono rimasti a fronteggiarlo in pochi.

Warlock, Modred, il Paperone di paglia, Bast, Elsa Bloodstone, Magik e Thor. Altre volte è stato battuto da poteri anche più deboli, ma non combattevano contro di lui, combattevano contro servitori o corpi ospite.

Nessuno da millenni si è più confrontato contro uno dei primi dei.

Tranne con Gaea che molti hanno pensato di aver battuto o imprigionato svariate volte solo per soccombere.

Eppure i nostri esitano un solo istante, istante che potrebbe essere fatale.

Non Modred, che più di ogni altro conosce il potere del signore del Darkhold e che immensa sente la fascinazione che esso ha sulla sua mente.

In fondo Chthon offre a tutti l'eterna persistenza in un abisso di dolore ed a pochi, assieme, il dominio sugli altri dannati.

A suo modo è una società ordinata.

Modred usa immediatamente l'artefatto capace di imprigionare gli dei che un dio gli ha consegnato.

E il demone arretra ben due passi nella spaccatura in una colossale battaglia di volontà.

Ma resiste e strappa il guinzaglio dalle mani del mago.

- Abbiamo fallito, il manufatto non era abbastanza potente o non lo ero io. - dice, rivolto ad Anansi, che è appena apparso accanto a lui.

Ma il dio ragno cambia forma, l'illusione abilmente tessuta cade e davanti al mago c'è un ometto basso, in un perfetto completo nero e un farfallino, con un ghigno malvagio sul volto.

- Non ti ho mai detto che l'oggetto serviva a sconfiggere il mio padrone. -

- Ma non tutto è perduto. - Sussurra anche se vorrebbe gridarlo, Elsa Bloodstone, che nota una figura volante, rossa e colossale che si avvicina a fortissima velocità.

Enorme, nudo, rosso e senza collo, sostenuto da enormi ali che sembrano piumate ma sono costituite di carne il Demogorgo atterra vicino al suo nemico, che un tempo era suo fratello.

- Invece tutto è perduto, per voi. Non c'è speranza. Mai più. - La voce del dio è paragonabile allo scrosciare di viscere che sbattono contro il pavimento e un ghigno appare sul suo volto mentre rivolge l'arma divina contro al Demogorgo.

Ed il colossale divoratore di dei si inchina al suo nuovo padrone.

---

<sup>[i]</sup> E anche questa è un'altra storia, come scopriremo in *Agent of W.H.O.(?)*