

# LA GUARDIA DELL'INFINITO

#6

di Giuseppe Felici [rossointoccabile](#)

La cerca delle gemme (3 di 5)

*C'e' un solo modo di dimenticare il tempo: impiegarlo*  
*Charles Baudelaire*

Arrivo di notte, è quasi matematico. Subito dopo cerco informazioni. Sguinzaglio centinaia di piccole “cimici”, in realtà tutt’altro che insetti. Il mondo su cui mi trovo è ad altra popolazione superumana. A giudicare dall’alto numero di cantieri aperti hanno appena fatto una guerra.

A giudicare dal tipo di danni, una guerra spaziale, a meno che la tecnologia qui non sia già arrivata ai viaggi spaziali. Verifico le discariche dei materiali. Tra le macerie ci sono molti residui tecnologici. Dai giornali inizio a capire. Questo è uno dei mondi che hanno respinto i marziani. Meglio, un problema in meno. Poi registro l’emissione di un balzo cronale e il mio interesse per la guerra dei mondi svanisce.

Terra. New York City. Nelson & Murdock.

Dragoluna passa la Porta e si trova nello studio di Matt Murdock.

- **Buongiorno Devil. Ho bisogno delle conoscenze della tua identità umana.**

- Ti prego di non chiamarmi con quel nome quando non sono in costume.

Cosa posso fare per te, malgrado questa entrata poco ortodossa. Immagino che su Titano concetti come appuntamento e porta siano totalmente alieni.

- **Ho problemi nel riappropriarmi della mia identità umana e di quella di mio padre. I burocrati di Los Angeles oppongono alle mie dichiarazioni di essere stata Heather Douglas l’ininfluente obiezione che la ragazza è sparita da troppo tempo ed è stata dichiarata morta. Visto che Adam sostiene che non devo riappropriarmi del mio nome umano con la forza, ho bisogno di un avvocato che difenda le mie ragioni in tribunale. Volevo sapere se conosci qualcuno di competente nella zona di Los Angeles.**

- È un problema spinoso.

Credo che la migliore soluzione sia Jason Sloan. Era mio socio quando lavoravo a San Francisco,<sup>1</sup> ma è competente anche per Los Angeles. Se vuoi posso chiamarlo e fissarti un appuntamento. È, però, opportuno che tu accetti di seguire le pratiche umane, per lo meno in tribunale. Contribuirebbe di certo ad impressionare favorevolmente la corte. Ma basta interferire.

Matt solleva la cornetta.

- Pronto? Sono Matt Murdock, di New York. Non so se si ricorda di me. Ho bisogno di parlare con l’avvocato Sloan. Si è abbastanza urgente. Sto bene, grazie.

Copre la cornetta con la mano. – Tendiamo sempre ad erigere troppe barriere tra di noi, non trovi?

- **Veramente...**

- Pronto? Ciao Jason come va? Ho qui una mia amica che ha un problema. Si è per una causa, ma credo che dovrebbe spiegarti lei il tutto. Non ti nascondo che si tratta di un caso abbastanza complesso, ma ti assicuro che avrai una grande visibilità. No, non è una questione sociale. Si tratta di un accertamento dell’esistenza in vita, ma del tutto speciale. Quando può essere da te? In serata? Bene, a presto, quando passi da New York fammi uno squillo. Sì, anche io ho voglia di rivederti.

- **Heather? Abbiamo registrato due balzi temporali successivi ed è apparsa una gemma. Tutto nella zona di New York, noto epicentro per le attività superumane.**

- **Non chiamarmi con quel nome. Arrivo quanto prima.**

- **È meglio che ti ci abitui, dovrai portarlo per tutto il tempo del processo.**

A Dragoluna. - Domani sera alle sei del pomeriggio, ora di Los Angeles. Ti scrivo l’indirizzo.

- **Grazie. Se questa cosa andrà in porto avremo bisogno di consulenze regolari, che potrò pagarti in maniera più**

decente.

Dragoluna mette sul tavolo una pepita d'oro. – Per il momento spero che questo basti a ripagarti del disturbo.

Matt risponde, un po' imbarazzato. – Non ce n'è bisogno. – Sì, ci tengo.

Il segnale è chiaro, qualunque cosa abbiano usato per effettuare il balzo è estremamente potente. Proprio quello di cui ho bisogno. Purtroppo un segnale così chiaro sarà stato rilevato da chiunque, anche il più dilettantesco degli studiosi di viaggi nel tempo.

Il buono è che in questa epoca non dovrebbero comunque esserci più di dieci persone in grado di rilevare un segnale del genere. Il brutto è che tra di loro ci sono sicuramente Richards e Von Doom e almeno uno di loro è quasi certamente pericoloso. Forse, come più spesso succede, entrambi.

Malgrado i rischi mi muovo velocemente verso il segnale. I miei abiti sono adattati per confondermi con la folla newyorkese, i miei capelli accuratamente nascosti. Il segnale si muove, quando giungo sul luogo del balzo non c'è nessuno. La carica energetica è ancora altissima ma sto rapidamente perdendo il segnale. Improvvisamente l'emissione tachionica aumenta e dal muro spuntano tre figure. Una di loro, quella con la pelle giallognolo-rosata, stringe uno strumento tra le mani. Il secondo è un gigante con la pelle verde. Il terzo dorato. Merda, un Lui. Gli altri sono sicuramente del suo livello. Una ha anche una gemma. Come Lui. Non sono molti i mondi in cui c'è più di una gemma e la maggior parte sono oggetti dai poteri grandissimi. Malgrado ciò, su ogni mondo, chi detiene degli oggetti di potere, anche quelli di basso potere, è già pericoloso di suo. E comunque un Lui, un Warlock, a guardarlo meglio, non è mai qualcuno che vale la pena avere come avversario. Quindi la strategia migliore è fingersi amichevole e prepararsi alla fuga.

Terra. New York City. Un vicolo

Warlock, Dragoluna e Drax varcano la porta e si trovano nel luogo del secondo balzo.

- *C'è qualcuno.* Warlock si volta verso Dragoluna con sguardo interrogativo.

- *È il responsabile dell'altra traccia cronale. È un viaggiatore. Anche lui sta cercando la Gemma, anche se in realtà non sa cosa sia. Gli serve per regolare i suoi viaggi e tornare a casa. Si è perso ed ha perso il controllo dei suoi viaggi. Viene sbalzato su e giù per il tempo e le poche volte che si ferma è sempre in una linea temporale diversa. I suoi sensori cronali sono più perfezionati dei nostri e il suo corpo emette un'interferenza. In sua presenza l'uso della gemma dovrebbe rivelarsi più difficoltoso. Non ho mai visto un campo d'interferenza di questo tipo. È in grado di percepire la mia sonda psichica. Se gli promettiamo aiuto può aiutarci a recuperare la gemma. Vuoi che vada più a fondo?*

- *No, così può bastare. Cosa possiamo offrirgli in cambio del suo aiuto?*

- *Un sistema per controllare i balzi temporali. La Gemma. Anche una promessa d'aiuto. Conosce dei nostri analoghi in altre linee temporali ed ha una mezza idea di cosa aspettarsi. Oltre tutto continuerebbe comunque la sua ricerca e i suoi standard di violenza sono tali da non rendere consigliabile lasciarlo in giro da solo nella città dei nostri amici Vendicatori.*

- *Amici, Dragoluna? Non sciocchi mortali?*

- *Forse stare con te tutto questo tempo mi ha rammollita.*

La voce di Lui è sempre inquietante. Quando mi rivolge la parola dopo avermi scrutato per un tempo che è sembrato infinito, sento un brivido corrermi lungo la schiena e contemporaneamente c'è qualcosa di rassicurante nell'aria. Mentre stavano sospesi sopra di me hanno scrutato nel mio pensiero, senza forzare le mie barriere mentali e senza sforzo. Sanno molto di me, ma non hanno forzato l'indagine. Credo sia un buon segno.

- *Salve, viaggiatore. Noi siamo Adam Warlock, Dragoluna e Drax.* Si mette bene. Nella maggior parte dei mondi non c'è quasi nessuno in grado di opporsi a questi tre assieme. – *Mi sembra di capire che abbiamo un interesse in comune e che potremmo collaborare.* Quando parla così potrebbe spingere il diavolo a vendersi l'anima. In un paio di mondi corre voce che l'abbia fatto. Ma se voglio continuare questa ricerca senza scontrarmi con loro non mi resta che collaborare.

- Sì, penso anche io che potremmo collaborare. Chiamatemi Jazz.

- *Jazz?*

- Jazz per... Jazzrabriha Hardekamfor Hordhozlh.

La mia voce, nel pronunciare il mio nome cambia repentinamente i toni, assomigliando, per quanto sia possibile per una voce umana, ad un chiodo che striscia su una lavagna. - Questa è l'approssimazione più vicina al mio nome che questo corpo può emettere, chiamami Jazz.

- *Ok, Jazz.* Intona correttamente – *Seguici.*

E attraversano il muro. Merda. Tiro il fiato e lo faccio anche io.

Luna. Base della Guardia.

La stanza è affollata di robot. Immobili, in attesa del loro destino terrestre. I quattro attraversano velocemente la stanza ed entrano nella sala comando. Pip, Gamora e K'rt concentrati sugli strumenti non si voltano neppure.

- Come va la ricerca, Gamora?

- Male, il segnale è instabile, a volte c'è un piccolo lampo, ma per lo più non abbiamo un dato facilmente interpretabile. Probabilmente sta cercando di tenersi sfasata di un istante rispetto al presente così da non essere rintracciabile. Ma la sua padronanza è minima. Ciò non toglie che con una gemma è un avversario, o un'avversaria, temibile.

- Il rintracciatore portatile?

- Serve ancora un po' per raggiungere quel grado di miniaturizzazione.

- Bene. Questo è un nostro momentaneo alleato. Si chiama Jazz. Superskrull, Gamora, Pip.

Sono nella base della Guardia dell'Infinito. La caccia è interrotta, ma c'è la possibilità di mettere le mani sulla Gemma del Tempo. Nella peggiore delle ipotesi i momenti passati con questi individui mi saranno utili per imparare alcune cose. Il sapere è una grande arma ed osservare il controllo di un potere grande come quello di questi esseri potrebbe essere utile in futuro.

Stanno cercando le sei gemme. Ritengo si tratti delle Gemme originali, quelle che possono essere riunite. Ne hanno già tre. Mi spiace di non poter restare fino alla fine della cerca. Il loro possesso è una tentazione irresistibile. Mi accontenterei anche solo di quella del Tempo, ma Dragoluna è una telepate straordinaria e controlla la Gemma della Mente. È in grado di sapere tutto ciò che vuole sulle mie intenzioni. Normalmente sono in grado di accorgermi di un'analisi telepatica ma su questa scala di potere chi può dirlo? le mie cimici stanno, comunque, analizzando la base. Dall'interno di alcuni laboratori non mi giungono segnali, evidentemente ciò che succede lì dentro è segreto. Destinato, probabilmente a rimanerle anche per gente come l'Intelligenza Suprema o Thanos, solo per fare degli esempi. Non ho la tecnologia, e forse neppure il fegato, per forzare questi sistemi di sicurezza. Pazienza, ciò che sono in grado di apprendere fuori è già così tanto...

La cosa che mi incuriosisce di più è il Superskrull. Non mi era ancora mai capitato un mondo con una sua simile incarnazione. È ... intelligente, non opera come un burattino del suo Impero. Questa è una cosa da documentare. Se mai tornerò sarà un cimelio per le nostre cronache.

Se anche non dovessi ottenere altro da questa azione questo sarebbe abbastanza.

Vorrei solo sapere dove siamo, ma l'uso di quella Porta fa sì che anche questo sia un segreto ben custodito.

- Rintracciatore pronto.

- Bene, si va.

Luna. Base della Guardia.

I sette attraversano la Porta. si materializzano attraverso il muro di un magazzino del porta di Marsilia. Davanti a loro una donna coi capelli neri che a tratti sparisce. Non appena i nostri hanno finito di materializzarsi la donna smette di sparire.

- Sapevo che avreste abboccato, se solo mi fossi resa riconoscibile.

- Vorresti ingannare così il re degli strateghi?

- Zitto, Pip, è pericolosa davvero. Nemesis. <sup>2</sup> Ti fai chiamare così giusto?

- Vedo che mi conosci. Saprai allora che sono qui per prendere ciò che è mio di diritto, le altre parti di me.

- Una settima Gemma sconosciuta finanche al Pozzo dell'Infinito? Capace di perdere la sua forma e di dominare anche le volontà più forti? Non ti sembra poco credibile come storia?

- Non più di un guanto che fornisce il potere assoluto, non ti sembra? Ma basta parlare, sono venuta a prendere le due gemme che sono in vostro possesso e vedo che siete stati così gentili da portarvele dietro. Fermi!

Il tempo si blocca e mentre tutti sono immobili Nemesis scivola tra le sue pieghe per avvicinarsi a loro.

Posso vedere la nostra avversaria, che loro sembrano conoscere, avvicinarsi a noi. Scorre tra le pieghe del tempo come se, per lei, fosse semplice e naturale. La Gemma è esattamente quello che mi serve. L'unico problema è prenderla.

La sfoggia sulla fronte, con la stessa arroganza di Warlock e Dragoluna. Altrettanto sicura del suo potere. Si sta avvicinando dalla parte di Dragoluna, è possibile che riesca a prendere la sua Gemma e quella di Warlock prima che

io riesca a strapparle la sua. In quel caso le sue capacità saranno infinitamente superiori alle mie. Si muove con studiata lentezza, non ha fretta, ha tutto il tempo del mondo la sua mano arriva fin quasi fino ad un palmo della fronte di Dragoluna. Sto per scattare, la sua guardia ora dovrebbe essere abbassata. Warlock, più vicino di me, scatta appena un attimo prima, come se la Gemma su di lui non avesse alcun potere. Probabilmente Nemesis sospettava qualcosa, perché riesce a scattare via accelerando nel tempo, dando l'impressione di muoversi a supervelocità. Prova a passare vicina a Dragoluna a quella velocità ma incontra la resistenza di una barriera telecinetica. Nemesis rimbalza via come se avesse colpito un muro di mattoni. La testa ha una posizione scomposta e le esce sangue dal naso. Ha una estesa ecchimosi sulla fronte. Ma malgrado le apparenze, ha colpito la barriera a velocità soggettivamente normale ed è ancora viva. I danni che ha riportato denunciano che il suo corpo è umano. Dragoluna trema e svanisce, persa nei meandri del tempo. Superskrull attacca con delle classiche palle di fuoco. L'urto le ha fatto, evidentemente, perdere la concentrazione. I colpi dello skrull svaniscono chissà dove. Sparisce anche Superskrull. Drax parte velocissimo verso la donna, ma si ferma a mezz'aria, immobile. Gamora riesce a colpirla, una volta, di striscio. Nemesis rotola in terra, ma prima di ricevere il secondo colpo, meglio piazzato blocca la sua avversaria. Nausea, ho aspettato troppo. Spero di avere ancora qualche minuto. Di certo in queste condizioni sono al di fuori del suo potere. Mentre ti lascio questo racconto salto verso quel corpo martoriato ma prima che possa raggiungerlo, balzo.

Terra. Marsilia. Il porto.

Warlock attacca dall'alto. Nemesis scarta. – **Sciocco, credi sia così facile prendermi?** Corre via attraverso gli istanti e cozza contro una barriera invisibile.

- **Così non va. Ho bisogno di ...**

Sparisce per ricomparire subito dopo, guarita.

- **Posso farlo per sempre questo gioco, andarmene quando sono stanca e ferita per tornare più forte di prima nell'istante per voi successivo.**

**Arrendetevi.**

Terra. Un futuro lontano lontano.

Dragoluna si trova su una sconfinata pianura polverosa. In cielo un pallido, enorme, sole rossastro, basso sull'orizzonte, che non riesce a scaldare la distesa di sabbia e rocce.

Un vento gelido le sferza il volto, più irritato che sconsolato. Una lieve concentrazione ed il vento non la colpisce più.

Dragoluna si incammina verso una lieve imperfezione che vede all'orizzonte. Avverte tracce psichiche inequivocabili. La in fondo c'è qualcosa di intelligente. Dopo alcuni minuti, stanca di camminare, si alza in volo, così da muoversi più velocemente. Arrivata sopra il punto in cui percepisce più forti le tracce psichiche atterra.

Muove alcuni passi guardandosi attorno. Lancia uno scandaglio psichico così da individuare a chi appartiene la mente o le menti che credeva di aver percepito. Improvvisamente la sabbia sotto di lei comincia a ruotare vorticosamente. Dragoluna cade mentre il vortice la trascina verso il fondo.

Terra. Marsilia. Il porto

- **Sono in grado, ora di controllare il tempo molto meglio di quanto non lo fossi quando me ne sono andata. Ho passato lunghi mesi a guarire ed imparare come si usa la gemma.**

Mentre per voi sono passati pochi istanti, così da non permettervi di riposare o elaborare strategie.

Una serie di lame invisibili partono in direzione di Nemesis. Lei scarta, come se fossero ferme e perfettamente visibili.

- **Credi di potermi fregare ancora con un trucco così sciocco, lucertolina?**

- **No, ma mi hai dato il tempo per avvicinarmi. A me gli occhi!**

- **Sciocco, non hai ancora capito chi sono? Invecchia!**

- **NO! C'è ancora così tanto da fareeeeeee...**

Superskrull inizia rapidamente ad invecchiare.

Terra. Un futuro imprecisato

Dopo un primo istante di smarrimento Dragoluna reagisce levandosi in volo. Analizza psichicamente il vortice così da trovare la creatura che lo ha generato. Poi si getta al suo interno, perplessa.

Terra. Marsilia. Il porto



- Pip!
- **Si, Adam.** Lo spazio inizia a piegarsi attorno a Nemesis, racchiudendola in una sacca spaziale impenetrabile. Nemesis riappare poco distante da Warlock. - **Malgrado tu abbia avuto tra le mani le gemme in tutto il loro potere, sembri non conoscerne bene le potenzialità quando sono separate. Mi è bastato spostarmi di un attimo nel tempo per aggirare la tua prigione. Ed ora prenderò la tua gemma più velocemente di quanto tu riesca ad immaginare.** Ciò detto Nemesis sparisce per riapparire con la mano appoggiata alla Gemma dell'Anima.
- **No!** Il corpo di Nemesis viene avvolto da un bagliore verde e si accascia a terra.
- Warlock si muove. Prende la Gemma dalla fronte della ragazza poi sollecita la ragazza con una leggera scarica karmica.
- Cosa...? Dove...?
- **Sh.** Hai vissuto una pessima esperienza. Il tuo corpo è stato preso da una entità che non ha il più piccolo rispetto per la vita. Sei stata ferita e il tuo corpo ne porta i segni. Non posso porre rimedio a questo, ma posso riportare il tuo corpo allo stato in cui era prima di questa terribile esperienza. Se tu lo vuoi.
- **Si,** per favore. Warlock si concentra sulla Gemma del Tempo. Il corpo viene ristrutturato quanto per quanto in modo da tornare ad essere com'era.
- Poi fissa per un istante lo spazio il cui stava il corpo di K'lrt.
- La cenere si riaggrega, riassume forma e ridiventa un vecchio corpo. Ed il corpo ringiovanisce a vista d'occhio fino ad assumere la forma che aveva prima dell'attacco.
- **Cosa? Perché tutto è improvvisamente cambiato?** K'lrt guarda Warlock. - **No,** credo sia meglio non saperlo.
- **Bene.** Assumi forma umana, le nostre incombenze non sono ancora tutte assolte. Pip, tu e Gamora portate questa donna ovunque voglia andare. Poi dovete recuperare Dragoluna. Io e K'lrt abbiamo ancora un compito da svolgere.
- **È finito tutto così? Portiamo a casa la nostra nemica? Credevo tu le avessi preso l'anima, ma mi sbagliavo. E dov'è la settima gemma?**
- **Non c'è nessuna settima gemma, non in questo cosmo, per lo meno. Quello che abbiamo combattuto era il corpo ospite di un parassita psichico che si spacciava per essa. Ora che il corpo ospite è stato guarito voi la porterete all'attimo in cui è stata prelevata, nel luogo in cui è stata prelevata. Si volta verso Gamora. - Mia cara, ti rendo la tua Gemma. Temo che questa volta dovrai usare questa "dannata cosa", almeno per questo viaggio. Ci sono due nostri compagni che contano su questo e noi non abbandoniamo uno dei nostri. Ti aspetta quindi almeno un viaggio.**
- **E sarà un viaggio lungo e difficile. Bene, mio amato, è tempo di separarci.**

Terra. Un futuro molto lontano.

Dragoluna vola attraverso il vortice. Sbuca in una caverna sconfinata. L'intera superficie, pavimento, pareti e soffitto coperti di costruzioni. Nell'aria volano migliaia di plasmodi multicolori. Un paio di essi si dirigono nella sua direzione.

- *Benvenuta Dragoluna. Ricordavo che eri stata spedita da noi. Per quanto possa sembrare incredibile lo ricordavo.* La voce, nella sua mente, è familiare in maniera inquietante. Eppure c'è qualcosa di distante, quasi alieno.

- *Ti conosco?*

- *Si, mi conosci. Cercherò di riassumere la forma che avevo nella tua era, sempre che io ricordi cosa significa possedere una forma. È probabile che mi serva il tuo aiuto. Almeno per i particolari.*

La creatura assume forma umana. Un corpo perfetto, nudo, i capelli biondi in costante movimento. La pelle dorata. - *Adam. Pensa Dragoluna - Quanto tempo è passato?*

- *Milioni dei tuoi anni. Va bene il mio corpo?*

- *Perfetto, ma sia i capelli in perenne movimento che il pene eretto non sono condizioni standard in un corpo. Anzi, spesso sono rare. Milioni di anni... Quanti? Ricordi se sono mai tornata da qui? Questi sono ciò in cui si è evoluta la razza umana?*

L'altro plasmioide assume una forma.

- *Gamora? - Ciao, ti aspettavamo. Quanto tempo è passato? È difficile dirlo. Quando questo accadde a te eri poco più di una bambina. Ed è difficile, per noi, ricordare eventi tanto lontani. Ma fra pochi milioni dei vostri anni l'eliosfera supererà l'orbita di questo pianeta. E sei tornata. Potremmo mandarti indietro noi stessi. Il tempo lineare così come lo concepivamo noi è un'astrazione. Non immaginavamo neppure quanto. Ma non ti rimandammo indietro e non vi è ragione per creare una linea temporale divergente. In questo momento, rispetto al tuo tempo soggettivo, io ti sto già cercando. La mia mente spazia nel tempo seguendo la traccia del tuo viaggio e Adam sta facilitando il compito della me di allora. Tu non ci hai mai narrato di averci incontrati, non farlo neppure questa volta.*

- *Immagino che se siete ancora insieme dopo tutto questo tempo che non vogliate cambiare il passato.*

- Ne sono accadute molte di cose che vorremmo cambiare. Ma non servirebbe, il passato non si cambia, si crea solo una nuova linea temporale. Abbiamo imparato molto in tutto questo tempo, ma non a ricreare l'universo a nostra immagine. Abbiamo imparato a godere della reciproca compagnia e che aiutare i viventi è importante quanto cambiarli.

- E non potete riportare in vita il mondo? È così desolato.

- Potremmo. Qui chiunque potrebbe. Ma a che pro? A che pro rivitalizzare il Sole, interferire col cosmo? Non vi è più vita su questo mondo. Le creature che vedi, le ultime forme di vita sulla Terra, fra non molti millenni se ne andranno, libere, nel cosmo. Da molto hanno trascorso l'esistenza corporea e la necessità di un mondo materiale. Se restano è perché non hanno ragione di andarsene.

Se tengono ancora in piedi le città è per quello che voi definireste arte, o gioco... o nostalgia. La realtà è che è difficile concettualizzare questo mondo in forma comprensibile nel quadro interpretativo dei tuoi tempi. Anche senza la barriera della parola. È passato così tanto tempo. Il solo seguire una linearità nel ragionamento ne modifica radicalmente il senso. Comunque è molto che non interagiamo più del necessario con l'ambiente.

Questi non sono gli esseri umani. Ciò che tu chiami esseri umani hanno superato uno stadio dell'evoluzione comparabile a questo molto tempo fa. Nel tuo tempo gli antenati di queste creature erano un qualche tipo di batteri. Ma stanno arrivando a prenderti. Ricorda, tu non ci hai mai visti.

Pip e Gamora si materializzano su una delle piazze. Dragoluna fluttua verso di loro. Con la coda dell'occhio nota che non vi è più un plasmoido in giro, quasi non fossero mai esistiti.

- Cos'è questo?

- Non so, forse le vestigia di qualche civiltà perduta.

- Ma sembra appena fatto.

- Non so...

Terra. New York City. Palazzo di vetro.

Adam Warlock e K'rtl, in forma umana, attraversano la Porta e si materializzano nell'ufficio del responsabile per la ricostruzione post invasione dell'Alto Commissariato delle Nazioni Unite. L'uomo, quando vede i due spuntare dalla parete ha come l'impulso di fuggire.

- Non mi abituerò mai a questo vostro mezzo di trasporto. Preferirei utilizzasse le porte come tutti.

- Ne io mi abituerò mai ai vostri formalismi. Preferirei non dovervi sottostare. Ma troveremo il modo di venirci incontro. Abbiamo altre urgenze che non le nostre preferenze, al momento.

- Ci sono ancora molti dubbiosi rispetto al vostro dono. Non ne comprendono la motivazione.

- Vede, io sono stato creato artificialmente per essere un uomo migliore. A volte mi crogiolo nella speranza che, malgrado le pessime intenzioni dei miei creatori, un po' ciò sia vero. In realtà la spiegazione è ben più prosaica. Gran parte di noi è nata sulla Terra. Per riprendere il nostro posto in questa società dobbiamo, o pensiamo di dovere, superare degli ostacoli. Uno di questi sono le conseguenze della scaramuccia che abbiamo avuto con le forze dell'ONU. Da questa azione avremo un ritorno di immagine. Non dico sia questa la ragione del fatto che vi doniamo centinaia di robot da utilizzare nella ricostruzione, l'avremmo fatto comunque. Sono macchine che per noi non hanno alcuna utilità, ma ne hanno molta per le migliaia di persone che sono rimaste senza casa durante l'invasione. Ciò che vogliamo in cambio è solo che sia dato risalto alla cosa. Per noi il profitto non è importante, se ne avessimo il tempo gestiremmo direttamente l'impiego dei robot, ma siamo un gruppo di avventurieri in costume e nel tempo che impiegheremmo per creare un'organizzazione che possa gestire la ricostruzione molti resterebbero senza casa. Nulla di più logico di donarli ad un organismo internazionale allora. Se fossero venuti dai Vendicatori non sarebbero sorti tanti dubbi, eppure sono un gruppo governativo. Per come la vedo io è così semplice che non c'è bisogno di immaginare doppi fini. Anche perché non ve ne sono.

- Andiamo, i giornalisti ci aspettano.

I tre escono dalla stanza camminando verso l'ascensore. Warlock liscia il completo nero e riduce la sensibilità tattile sul collo, così da evitare il fastidio della cravatta. Fuori, sotto il sole primaverile, come tanti piccoli avvoltoi, i giornalisti attendono le loro prede.

Ba-bani. Tempio della dea della pace<sup>3</sup>

Dragoluna, Gamora e Pip si materializzano in una stanza vuota. La sacerdotessa di Pama impegnata a schermare le loro menti, plasma a livello molecolare il suo abito. Ora indossa una sorta di abito da sera verde, con una lunga sciarpa. La gonna, con ampi spacchi su entrambi i lati è tenuta ferma da una spilla, rossa come i bracciali che ha ai polsi e la spilla che tiene ferma la sciarpa.

Attendono fino a quando non sentono dei passi sicuri.

- Padre?

- - Cosa? Drax la guarda stupito.

- Lasciami fare, è necessario, per me, avere un'idea precisa della tua mente, considerala una specie di redenzione.

Una lacrima lascia l'occhio destro, un'altra viene repressa all'ultimo momento

- Tu non sei mia figlia.

- Ma lo sarò, ricordati di questo momento e perdonami se puoi. Poi a Gamora. – Andiamo.

I tre spariscono, lasciando un Drax stupito andare verso la sala comunicazioni.

Luna. Base della Guardia

Drax siede all'interno di un complesso sistema di monitoraggio. Warlock ha appena finito di ridisegnare alcuni dei suoi tracciati neurali, per renderli più veloci.

Dragoluna, Gamora e Pip appaiono in quel momento.

- Siamo pronti, K'lrt si volta verso i tre nuovi arrivati - mancano solo i tracciati cerebrali.

- Ho ciò che ci serve, speriamo bene. Stiamo per tentare qualcosa che lo stesso Kronos, nel riportare in vita mio padre per la seconda volta, non è riuscito a fare.

- O non ha voluto...

Gamora lo fissa dura – Zitto, Pip.

Dragoluna, che ora indossa una sorta di body rosso, chiuso sul decolté da lacci, con ampie spalline, guanti e sandali, pure rossi, si siede nella postazione di fronte al padre.

- Bel completino. scherza Warlock

- Vero? L'ho copiato da quello che indossava Wasp su Ba-bani. Ride per scacciare il nervosismo.

Unisce le mani sotto il mento. La concentrazione muta la sua espressione.

- Testa... gira... non riesco a... pensare... La mia mente è... limpida. Figlia... ti ringrazio.

Ma perché non mi hai avvertito?

- Non potevamo cambiare il passato, la nostra realtà è, al momento, fin troppo fragile. Mi spiace.

Terra. San Francisco. Ufficio di Jason Sloan

Dragoluna, in un completo nero, con sciarpa e borsa bianchi, e Drax in completo nero entrano nell'ufficio della segretaria.

- Abbiamo un appuntamento, ha chiamato l'avvocato Murdock di New York City per fissarlo.

La segretaria con gli occhi sgranati balbetta – Si-si, v-v-vi sta aspettando.

I due entrano nell'ufficio.

Sloan riesce a malapena a controllare il suo stupore. Si alza tendendo la mano ai due. – Dragoluna è un piacere, non mi sarei mai aspettato che i clienti mandatimi da Matt foste voi. In cosa posso esservi utile?

- Chiamami Heather, questo è mio padre, Arthur Douglas, abbiamo un problema.

---

<sup>1</sup> Devil

<sup>2</sup> Wiz 13/15 nov '96/gennaio 97

<sup>3</sup> Questa scena si svolge tra cap e i vendicatori 8 – 8/90 e cap e i vendicatori 9 – 9/90