



Il vuoto. Il vuoto più assoluto. Non una nuvola in cielo. Non un terreno su cui cadere e morire. Una stazione orbitante abbandonata. E troppo poco ossigeno per tutti. Siphreus si muove elegante, rapido, letale. La sua spada è l'unica signora che canta, in un teatro dove gli uomini muoiono a frotte. Al centro della piattaforma, continua a danzare, nel suo kimono rosso, la mano sinistra nascosta nelle pieghe, la destra a reggere la spada orientale. Non cerca l'impatto, no... lui si limita a danzare, muoversi sinuoso. Sono i pazzi che cercano di battersi con lui a cadere, uno dopo l'altro. Senza finte, senza schemi. La sua mano sa che lì troverà un cuore da trafiggere, un arto da mozzare. E senza sosta la lama corre, canta, uccide. E quando i cadaveri sono troppi, quando il terreno è troppo scivoloso per i litri e litri di sangue che lo lavano, egli non corre. Egli non si arrampica. No.

Siphreus, salta. E quando salta, un uomo diventa filo d'erba, un palazzo gradino. Una nuova piattaforma lo accoglie, un nuovo ballo mortale ha inizio. I proiettili non lo fermano, le esplosioni non lo feriscono. La sua lama affonda sicura nella spalla di un soldato. Lasciandola lì piantata ed usandola come leva, si volta e lascia partire un calcio nella direzione opposta, spezzando la carotide del nuovo avversario. Nel ritornare in posizione eretta, sfilata la spada e con l'elsa colpisce il nemico alla fronte lasciandolo scivolare a terra. Si abbassa rapido, allargando le braccia e fendendo ogni cosa sul suo cammino. Nel rialzarsi balza di 10 e più metri. Atterra su una nuova pedana, stagliandosi contro un cielo senza stelle.

Ogni passo è anticipatore di morte, ogni gesto ha l'unico fine di spezzare vite.

Danza Siphreus, danza il tuo antico ballo di morte, falcia senza pensare un solo istante, le vite insignificanti di chi ti contrasta, spezza la sua fragile resistenza, recidi l'inutile filo che lo tiene legato ad un'altrettanta inutile esistenza.

Spada piantata nel pavimento, calcio parallelo al suolo, col tallone che si pianta nel plesso solare, spezzando il respiro, leva sull'ormai esanime cassa toracica e poi scatto nella direzione opposta, estraendo la lama dalla pietra per poi tagliare ancora un arto. L'elsa, come devastante martello, a colpire zigomi, fronti, carotidi. La lama come penna da intingere in un calamaio di carne e poi portare via quei cinque litri di vitale inchiostro rosso. La spada lanciata in aria, a distrarre chi ti fronteggia e subito, letale la mano destra che si chiude attorno ad un collo. Tiri a te la tua vittima, e lasci che il tuo piede, in cielo, lo falci lasciandolo cadere. La lama riatterra al centro del suo petto, e ricominci. Ma il tuo gioco non piace a chi ti osserva. Anche le pecore si stancano di andare al macello, dopo un po. Salti una volta, due, tre... sei in cima alla stazione spaziale, lì dove puoi trovare ancora un po d'ossigeno. Scagli di sotto alcuni cadaveri, e ti preparari ad accogliere i "distruttori", uomini con armature corazzate a armi da fuoco. Ti inginocchi per concentrarti, la lama a mezz'aria, parallela al suolo, la testa china. Pochi istanti e il vociare si fa più forte. Li senti arrivare, senti le loro dita carezzare i grilletti dei mitra, alzare i mirini dei lancia razzi, infilare un'altra granada nei mortai. Vogliono divertirsi.

Purtroppo per loro, anche tu.

La prima ondata è notevole. Alzi di scatto il mento e ti ritrovi dinanzi tre uomini. Solo un di loro, al centro, è sufficientemente rapido: stacca la sicura ad una granata e te la lancia contro. Non esiti un istante e con scioltezza, corri incontro alla granata, calciandola con quanta forza hai in corpo verso di loro. La granata torna indietro, aprendo un varco in mezzo ad un groviglio di braccia e gambe ormai separati dal corpo originale. E' ora di iniziare: corri ancora verso di loro, pronto ad accogliere la seconda ondata. I mitra dei sopravvissuti aprono il fuoco. Rapido come un essere umano non potrebbe essere, afferra l'uomo a te più vicino e con un rapido movimento te lo pari dinanzi. Ora potete fare fuoco liberamente. Avanzi lasciando che la vita che usi come scudo scivoli via lentamente, crivellata e sanguinante. In prossimità delle bocche di fuoco, spingi via il cadavere e fai scempio dei corpi dei distruttori: sei troppo vicino, perchè possano manovrare le loro pesanti armi con efficacia. Con un calcio, allontani il lancia razzi, puntandolo verso il corridoio. Ti infili in un lampo nella difesa aperta dell'uomo, trafiggendolo con la spada fino all'elsa. Poggiando le tua spalle contro il suo petto, sovrapponi il tuo indice al suo ed apri il fuoco, fino a scaricare l'arma. Ogni volta che porti a fondo il grilletto, uno spasmo di dolore, scuote il corpo dell'uomo.

Il corridoio è un macello. Corpi dilaniati, arti mozzati, teste devastate.

Attendi la terza ondata con un ghigno laido stampato sul volto. Al centro del piazzale ti disponi in attesa, la spada sopra la testa, parallela al suolo. Ma niente. Curioso, non è vero? Quale nuova strategia avranno ideato? Poveri, poveri bot...

Ma come mai ancora non caricano? Perchè non c'è nemmeno uno sparo? Lentamente ti avvicini al margine. Lentamente ti appropinqui alla rampa.

Non un filo di sangue.

Non un arto mozzato.

Non un cadavere.

Il vuoto. Vuoto come lo spazio che avvolge questa stazione orbitante. Vuoto come l'assenza di spazio. Vuoto come il nero... il nero della sua veste. Siphreus socchiude gli occhi "Chi sei?" domanda all'ombra. Nessun verso. La figura attende, in fondo alla rampa. Un filo d'aria smuove appena il manto "Chiunque tu sia, non hai idea del cazzo di casino in cui ti sei infilato!" e poi salta. Salta Siphreus, e piomba sul tuo nemico con la spada sguainata, taglia in due le sue carni, sventra il suo stomaco, separa i suoi emisferi cerebrali, dimostra che anche l'ombra può sanguinare e morire. E atterra. Atterra nel vuoto. Siphreus si guarda attorno rapidamente. Nulla. Niente. Nessuno. Dell'ombra alcuna traccia.

Si volta verso la pedana da cui è partito, per tornare in cima, verso l'ossigeno quando qualcosa lo smuove, qualcosa dal buio lo aggredisce, qualcosa lo afferra.

"Signore... signore... mi aveva chiesto di avvisarla quando il capitano Casperm era pronto" L'intervente guarda Siphreus terrorizzato. L'anziano Maestro si era appisolato. Ma al suo risveglio, negli occhi non c'era la solita luce di lucide follia. Per un attimo, al piccolo insignificante inserviente era sembrato di vedere un'ombra. Un'ombra che correva via...