

FRANCESCO INCARDONA



DUBLON

COLOMBO EDITRICE

Universale gratuita Colombo

BRYAN ARCHIMAN



Un messaggio misterioso

Un'ombra oscura

Treno 1 Otville

Fuga dal carcere

Astonville

La storia di Dublon

La battaglia finale



“I robot sono logici, ma non ragionevoli”.

Isaac Asimov

C'era una volta in una galassia lontana lontana...

Capitolo 1

UN MESSAGGIO MISTERIOSO

Rapporto missione alfa zero 40. Comandante Eringer del secondo reggimento degli Space Seals – Parsec 12.

Monetario, il generale che aveva come capo supremo Darkdad, nella sua fabbrica sta creando dei robot con dei poteri straordinari grazie ad una super arma, il “DUNEON”, una potente macchina in grado di creare robot in pochi istanti, grazie anche alla luce del sole. Le nostre truppe cercheranno però di fermarlo...

Rapporto missione alfa zero 41. Comandante Eringer del secondo reggimento degli Space Seals – Parsec 12.

Ci dicono che Monetario fosse fuggito dalla banca Diglar con un ricco bottino, circa due giorni fa. Aveva un sacco pieno zeppo di monete d'adamantio, Una moneta fu inserita nel DUNEON... grazie a questa e alla luce del sole che la moneta rifletteva la macchina era pronta a creare robot. Tutto stava filando liscio, sino a quando...un uccello, che gli pareva un corvo, fece spuntare dal suo occhio destro un ologramma con un'immagine che Monetario riconobbe subito, esclamando “Darkdad!”, impaziente di ricevere il messaggio.

Il capo supremo iniziò a parlare, così dicendo: “Messaggio da *Adventurecity*: se stai ascoltando questo messaggio Monetario è perché io sono appena scappato da *Adventurecity* e un alieno di colore blu e bianco con un occhio rosso, mi ha lasciato questo messaggio scritto dentro una busta fatta di un metallo che non avevo mai visto prima d'ora... non riesco ad aprire la lettera. Incontriamoci ad *Astonville*, mi devi aiutare il corvo ha un occhio di metallo attraverso cui può farti vedere dove sono”.

Fine del messaggio.

“Quindi questo corvo è la mia occasione per arrivare ad *Astonville*”, disse Monetario, nascondendo una risata che diventò malefica. Monetario avviò il pulsante della sua super arma per iniziare la creazione dei robot.

Poco dopo mise un travestimento al corvo per non far notare che aveva un occhio di metallo, ma farlo sembrare come tutti gli altri corvi. Ora doveva trovargli un nome. “Euris?”.

Il corvo lo guardò con aria poco convinta “No ok, ho capito: Franco? Ehm..... ci sono: Liras? Peseten? Marco? Dollaro? No, Dublon! che nella mia lingua vuol dire doblone. Ti piace?”. Il corvo gli volò sulla spalla. “Lo prendo per un sì. Bene ora sei pronto a saltare sul mio super formidabile veicolo il *Terradoom*, una trivella capace di andare sottoterra fino a 1000 km orari, ma io non ho ancora provato ad andare così veloce perché il negoziante mi ha avvertito di non usare il pedale della super velocità perché andrei così veloce che il veicolo si distruggerebbe.

Insomma, mi ha proibito di usarlo e, siccome aveva fretta di vendermelo, me lo ha venduto con 50 monete di sconto. È stato un buon affare naturalmente ma, dato che sono un super cattivo, non gli ho detto il mio vero nome, fingendo di chiamarmi “Gerry Scautolyn” e lui, ovviamente, essendo impaziente di vendermi la trivella, non è stato molto a pensarci. Comunque...vogliamo salire o no? Tu inizia a salire nella trivella, mentre io vado a prendere alcuni dei miei robot appena creati. Lascerò accesa la macchina, così continuerà a creare robot e grazie a questo secondo pulsante ne creerà solo 5 al giorno, in caso che dovessimo impiegare troppo tempo a tornare”.

Prese Dublon e lo mise nel sedile accanto al suo. Il corvo gli mostrò la strada per Astonville e Monetario accese in un lampo la trivella pronto a scattare nelle profondità della terra.

Poco dopo la partenza però accadde un imprevisto...

“Qui Capitan Amers: ho trovato la fabbrica di Monetario, il luogo dove non solo si nasconde dai criminali, ma dove crea anche i suoi robot”. Subito gli *Space Seals* che stavano perlustrando la città corsero lì.

Ad *Adventurecity*, invece...

“Qui Capitan Pycs: ho perso il segnale di Darkdad”, disse il Seals alla sua squadra “Justice”.



Capitolo 2

UN'OMBRA OSCURA

Rapporto missione alfa zero 42. Comandante Eringer del secondo reggimento degli Space Seals – Parsec 12.

INIZIO TRASMISSIONE

Monetario partì a massima potenza stando attento a non premere il pedale della super velocità. Mentre guidava, prestando molta attenzione a dove andava, annunciò a Dublon che sarebbero arrivati ad *Astonville* il giorno seguente.

“C’è qualcosa che blocca il segnale”, disse guardando il suo pennuto che se ne stava appollaiato in attesa di giungere a destinazione.

Improvvisamente si udì una voce inquietante... proveniva dal tetto della trivella e diceva: “Vai via!” e continuava a ripetere: “Vai via! Vai via”, quando ad un certo punto si sentì un forte rumore provenire dal tetto del veicolo.

“DOOM!”, qualcosa cercava di fermare il Terradoom!

“Tu prendi il mio posto alla guida, mentre vado a vedere cosa succede lassù”, disse Monetario mentre apriva la porta della stanza in cui aveva messo alcuni suoi robot

“Andiamo robot! Venite con me, andiamo a vedere cosa succede.”.

Aprì lo sportello del tetto e vi salì sopra grazie alla scala che portava fuori dalla trivella. Appena uscito vide un'ombra che gli passò dietro. Monetario si girò e vide l'ombra davanti a sé... sparò un forte colpo d'acciaio, ma all'ombra non fece nessun effetto.

“Impossibile!”, disse Monetario, non riuscendo a trattenersi e, dopo aver fatto un fischio, tutti i robot presero la rincorsa e puntarono addosso all'ombra.

Questa era però più forte e li buttò tutti a terra, dirigendosi poi verso Monetario che venne sbalzato fuori dal Terradoom. In quel momento il costruttore di robot si ricordò che Dublon poteva fermare la trivella e quindi gli gridò: “Dublon devi fermare il Terradoom! Ripeto devi fermare il Terradoom!”.

L'ombra però fu molto lesta e si impadronì del veicolo e, dopo aver scacciato il corvo metallico dal posto di guida, si diresse il più lontano possibile da lì a massima velocità.

“A questo punto non arriveremo mai ad *Astonville!*”, commentò Monetario rivolgendosi al corvo che lo aveva seguito in quella disavventura. I due si erano completamente persi nelle profondità di Digmar, il pianeta minerario; non c'era possibilità di orientarsi per la mancanza di segnale al navigatore e, soprattutto, avevano perso il loro prezioso veicolo. Quando all'improvviso si sentì un...

“Ttttttttaaaaaaaaaaaaaa”

“Siamo finiti nella galleria del treno trasporta minerali! Corri!”

“Ttttttttttaaaaaaaaaa”

“Guarda la fermata! È la nostra salvezza...un ultimo sforzo!”

“Ttttttttttaaaaaaaaaa”.

“Sempre più vicino!”.

“Ttttttttttaaaaaaaaaa”.

“Ho un'idea: al mio tre salta sulla banchina della fermata: uno, due, treeeeeee!!!”.

Appena in tempo...!”.

“Si prega ai passeggeri arrivati a destinazione di scendere”, disse una voce metallica dall’altoparlante.

I due salirono sui treni delle profondità diretti chissà dove... forse per il centro del pianeta o in qualche cava.

Si accomodarono in un bel posto, quando un controllore, abbastanza vecchio, passò tra i posti per controllare il biglietto.

“Oh no! Svelto nasconditi”, disse Monetario, ricordandosi di essere senza biglietto. “Vi ho visti signore, posso vedere il vostro biglietto?”, disse l’uomo a Monetario.

“Oh, beh, no, non può”, rispose Monetario.

“E perché no?”.

”Beh, perché....., ehi cos'è quello laggiù?”.

“Cosa? Ehi tornate qui!”.

I due corsero tra la gente e quando l’uomo riuscì a raggiungerli, Monetario e il suo volatile riuscirono a metterlo ko, adagiandolo delicatamente su un posto libero. Entrarono poi nella cabina di pilotaggio.

“Scenda subito dal treno minerario signore o saremo costretti a costringerla con la forza!”, ordinò Monetario al conducente.

“E chi lo piloterebbe se non ci fossi io?”, rispose lui.

Monetario si arrabbiò e buttò il conducente fuori dalla cabina.

Il generale guardò dove fosse diretto il treno e scoprì che andava dalla parte opposta rispetto ad *Astonville*! Cercò il pulsante per cambiare direzione e, non trovandolo, premette tutti i tasti a caso quando la voce metallica del cargo minerario disse: ”Pulsante per espulsione del guidatore, porte chiuse e spegnimento della motrice tra 10 parsen, 9 , 8 , 7 , 6, 5, 4, 3,...”.

“Cosa facciamo?”.

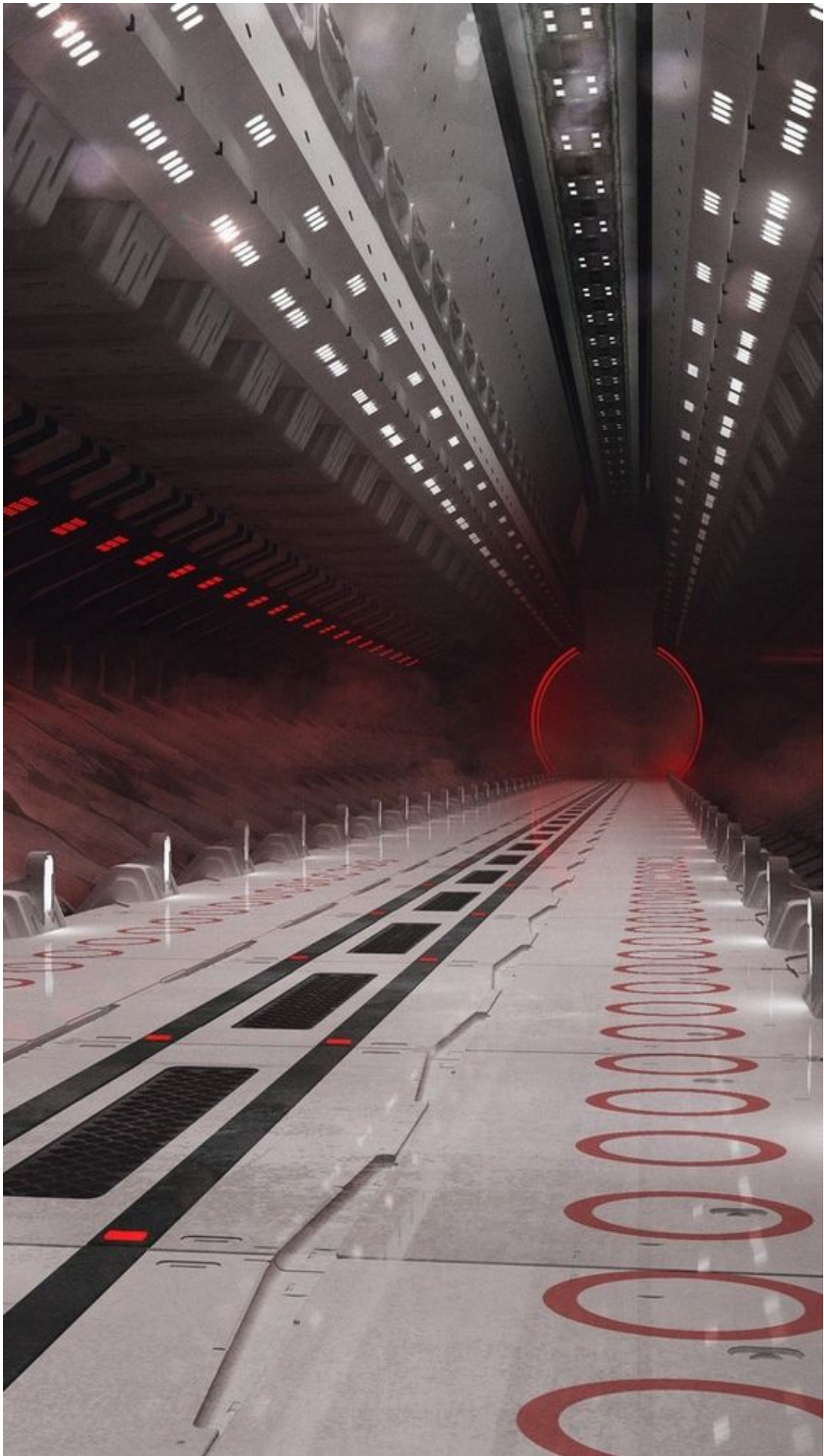
Monetario era disperato e sfortunatamente non riusciva a togliersi la cintura.

”...2,1,0”.

Monetario andò a sbattere contro il soffitto della galleria e cadde a terra. Si rialzò dolorante

“Mi è andata bene l'esoscheletro mi ha protetto...Ehi prima non c'era quel muro!”, disse indicando il muro che bloccava la galleria. Beh in ogni caso dobbiamo superarlo se vogliamo arrivare a *Astonville*”. Così, determinato a sfondare il muro, si lanciò prendendo la rincorsa.

Il muro però era troppo spesso per riuscire a sfondarlo. Per fortuna intervenne Dublon, che tirò fuori da sotto una sua penna una bomba laser. Subito la tirò contro il muro e “BOOM!” Il muro si era sbriciolato. ma anche una parte del soffitto della galleria.



Capitolo 3

TRENO 1 OTVILLE.

Dopo l'esplosione ed il crollo, un guardiano delle profondità che si trovava nei paraggi, corse a vedere cosa fosse successo e si lanciò nella galleria per cercare i colpevoli. Il suo nome era Gym, un uomo di mezza età, a cui non piaceva molto indagare sui casi che gli venivano affidati e, di solito, faceva la guardia di giorno e di notte. Il suo capo, dopo che Gym aveva contribuito suo malgrado a risolvere un caso, lo promosse e gli disse di andare nella città mineraria per dare un'occhiata. Doveva semplicemente verificare che non accadesse qualcosa di strano. Proprio per questo motivo, il guardiano Gym si trova nelle vicinanze della galleria.

“Ehi là, c'è qualcuno?”, disse illuminando la galleria in cerca di feriti.

Dopo aver controllato la galleria più e più volte, si girò e prese il suo walkie talkie: “Qui Gym, Larry riesci a sentirmi?”.

“Ti sento forte e chiaro Gym”, disse Larry rispondendo alla sua domanda, il collega al comando dei guardiani.

“Ero in città e ho visto esplodere il soffitto di una galleria della metro. Sono corso subito qui, non sembrano esserci feriti e nessuna traccia del colpevole. Forse è stato solo un incidente”.

“Sì forse, ma per precauzione, resta lì a dare un'occhiata. Ehi, aspetta un attimo...Jonson mi ha appena comunicato che il treno minerario è già passato da alcuni minuti e, quindi, molto probabilmente non ci sono feriti. Però, il convoglio si è fermato poco oltre la galleria, forse è successo qualcosa.

Mando una pattuglia e, Gym, ricordati: resta lì!”.

Mentre i due guardiani parlavano, Monetario e Dublon passarono velocemente e, senza farsi vedere da loro, passarono dall'altra parte della galleria.

I due si incamminarono per un lungo viaggio verso *Astonville*, trascorsero ore e ore lungo la galleria. Finalmente il tunnel finì, facendoli sbucare in una zona desertica. Seguirono il binario che li portò a una stazione di treni, dove cercarono quello per *Astonville*. Scoprirono che si chiamava “Treno 1 Otville” e stava già partendo, ma alla fine lo raggiunsero e riuscirono a salire a bordo.

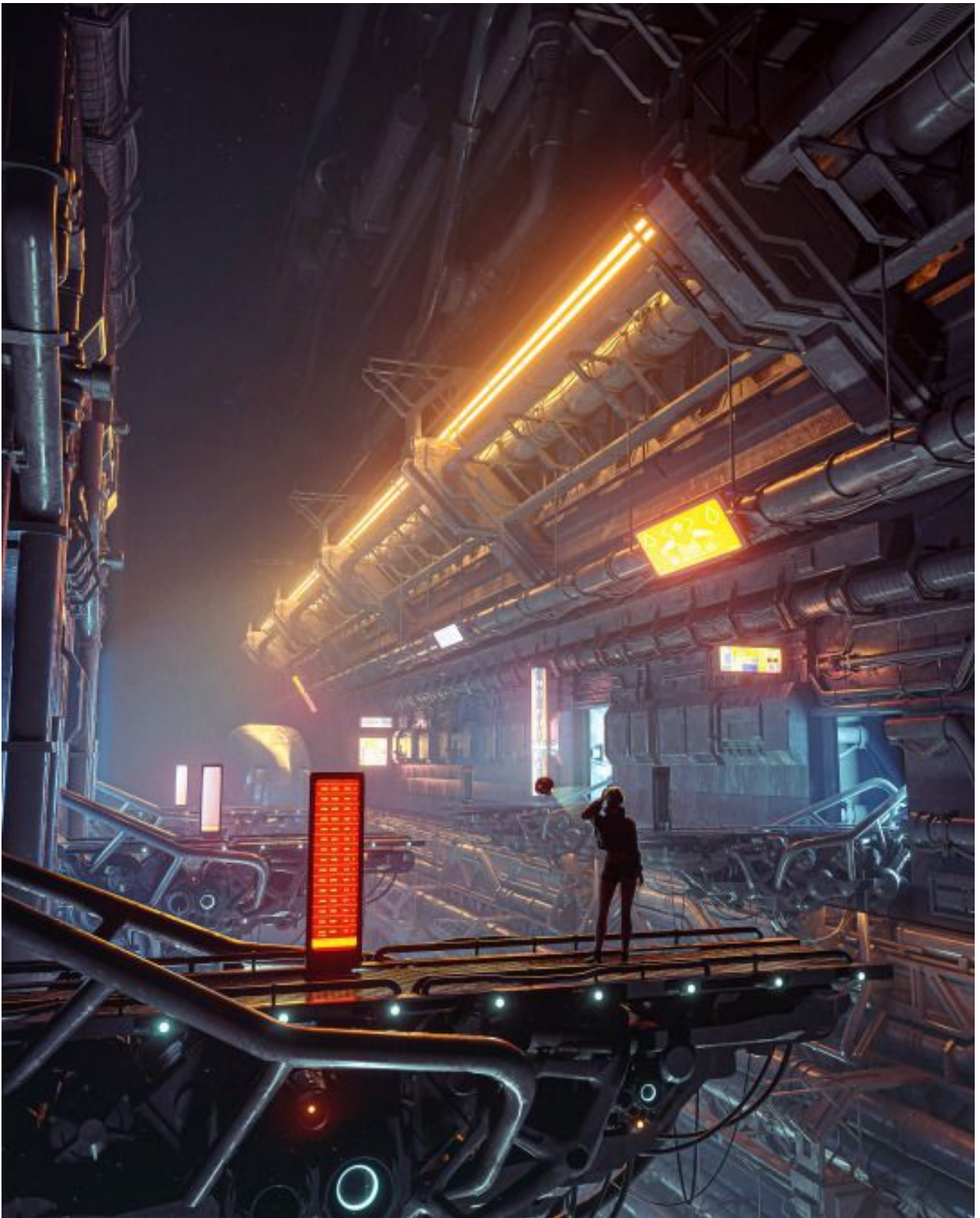
Il treno continuò ad andare, ma qualcosa lo fermò: 40 briganti stavano cercando di assalirlo. Gli assalti ai convogli minerari erano la norma nelle profondità di Digmar. Per scappare dai briganti uscirono di nascosto dall'uscita di emergenza che portava sul tetto, ma appena scesero dal treno e corsero il più velocemente possibile un brigante alto due metri e mezzo li fermò.

“Bel lavoro Tank, quei due cercavano di scappare”, disse il brigante che sembrava essere il capo, dato che essere il più grosso e feroce di tutti, forse era un Plebeide rinnegato.

I briganti, mentre perquisirono Monetario si lasciarono sfuggire gli altri passeggeri del treno.

A Monetario non era rimasta neanche una moneta e non era finita qui: i 40 briganti portarono Monetario e Dublon in una prigione.

E dato che era vuota da tanto tempo, ebbero una cella tutta per loro...



Capitolo 4

FUGA DAL CARCERE

In prigione, Monetario e lo stesso Dublon cercavano di scappare, anche se il corvo se ne stava continuamente appollaiato sul letto in cui avrebbero dovuto dormire entrambi.

Nonostante i continui sforzi di Dublon, il generale non riuscì a scappare e, ormai esausto, si sdraiò sul letto in cui si era appollaiato Dublon.

Il robot, dopo aver fatto un pisolino ed essersi caricato di energie, si alzò dal letto e si ricordò di avere ancora una mini bomba che gli era rimasta sotto una penna. La piazzò e “BOOM!”.

Si formò un buco nella cella e, mentre i briganti cercavano senza trovare la chiave della cella, il generale e il suo corvo metallico scapparono, corsero più che poterono e appena si fermarono a prendere fiato videro un fiume sotterraneo alle cui rive si dissetarono, essendo da più di un giorno che non bevevano.

Appena finito di bere, cercarono di orientarsi, ma, a quanto pare, si erano persi. Ad un tratto videro qualcosa che si muoveva nell'acqua verso di loro: la bestia era uno grotta squalo con la bocca spalancata!

I due si misero a correre e a volare dalla grande paura e, non appena furono sicuri di essere lontani dal grotta squalo, videro un cartello con scritto “*Astonville*”.

Capitolo 5

ASTONVILLE

Astonville era una città così popolare che un tempo anche la gente dall'altro capo del mondo veniva a visitarla. Purtroppo durante la prima e la seconda guerra dei mondi fu distrutta, ma i cittadini che abitavano là, ostinati nel continuare a viverci, la ricostruirono e *Astonville*, pur non essendo ancora il luogo turistico del passato, attirava ancora qualche viaggiatore.

Monetario e Dublon ce l'avevano fatta, erano riusciti ad arrivare fino alla città.

In cerca di Darkdad perlustrarono tutta la metropoli e, alla fine, lo trovarono.

Era in un Chip Saloon, aveva il braccio di metallo e i vestiti neri come sempre e per camuffarsi si era anche messo un cappello da cowboy, un mantello marrone e degli stivali, sempre marroni con una stella dorata.

I due si sedettero accanto a Darkdad.

“Allora qual è la lettera?”, disse Monetario impaziente.

“Eccola qui”, disse Darkdad, porgendogliela in mano.

Monetario provò in tutti i modi a rompere la busta senza riuscirci.

Alla fine prese una moneta bomba, da lui creata e che era riuscito a non farsi prendere da quei briganti e la mise sulla busta. Iniziò il timer di 1 parsen e, mentre il tempo passava, loro cercavano un posto dove far esplodere la busta. Trovarono una botola dietro il bancone, dove lanciarono la lasciarono e corsero più che poterono verso l'uscita del Chip Saloon, quando “BOOM!”

Il Chip Saloon era esploso, il cameriere era svenuto lo chef infuriato e, mentre tutti si lamentavano, arrivò lo sceriffo che cercò di sistemare ogni problema. Alla fine, individuati i tre colpevoli, che cercavano di nascondersi per recuperare poi la busta, lo sceriffo cercò di prenderli alla sprovvista da dietro prendendoli al lazzo di titanio. Una volta catturati, li rinchiuso in una mini cella guardandoli a vista... dopo un po' però si appisolò su una poltrona.

Darkdad spiegò che la loro cattura faceva tutto parte del suo piano.

Capitolo 6.

LA STORIA DI DUBLON

I tre presero la chiave della cella dalla tasca dello sceriffo, che ancora dormiva, e, appena fuori, presero tutte le chiavi che trovarono e soprattutto ripresero la lettera, che era ancora intatta. Sfortunatamente nessuna delle chiavi andava bene per aprirla.

Darkdad fece spuntare da un piccolo aggeggio un intero veicolo volante il “Nautilante”: vi salirono a bordo con rotta verso la fabbrica di Monetario.

Dublon non era sempre stato un corvo e il suo vero nome era professor Regnam, un grande scienziato che stava facendo un esperimento di scambio di corpi. Una sera, un corvo mandò all’aria il suo esperimento, trasformando entrambi in un pennuto nero: il professore non poteva tornare umano perché quando si trasformò per l’urto cadde a terra, perdendo l’occhio destro che sostituì più tardi con un occhio metallico. Cercò inutilmente diverse pozioni per ritornare umano, finché un giorno incontro Darkdad, che gli salvò la vita, allontanando dei coccodrilloceri di Diglar che volevano mangiarselo.

Capitolo 7.

LA BATTAGLIA FINALE

Rapporto missione alfa zero 43. Comandante Eringer del secondo reggimento degli Space Seals – Parsec 12.

Monetario e Darkdad avevano lasciato Dublon prima di giungere alla fabbrica. La loro missione, da sempre, era quella di conquistare tutto il mondo con i loro robot dai poteri magici.

Dublon o in questo caso il professor Regnam (si legge reg-nam) non sapeva se stare dalla parte di Darkdad per riconoscenza o se smettere di essere cattivo, cosa che non gli era mai piaciuta, e alla fine decise di essere buono e di ribellarsi a Darkdad e Monetario.

Darkdad e il suo esercito creato da Monetario erano ormai i più forti del mondo: i robot distruggevano tutte le città e alcuni si spinsero anche oltre Diglar.

Intanto Dublon cercava un modo per fermarli e, per muoversi più rapidamente, trovò il modo di ritrasformarsi in corvo e cercare gli Space Seals che difendevano la città dai robot.

Riuscì a trovare tutta la Justice e altri Seals. Tutti insieme attaccarono il Nautilante, mentre Dublon aveva in mente il piano di infiltrarsi nell'imbarcazione e distruggere il Duneon, che si trovava dentro il Nautilante, mentre tutti gli altri supereroi continuavano a combattere i robot, Monetario e Darkdad.

Alla fine il piano riuscì: Dublon riuscì a distruggere il Duneon e appena esplose si distrusse anche il Nautilante.

Darkdad e Monetario furono imprigionati in una prigione di massima sicurezza e Dublon da quel giorno perlustra ogni giorno la città.

Dimenticavo: la lettera cadde dal Nautilante e appena cadde a terra, la busta si aprì e nella lettera c'era scritto.....

FINE TRASMISSIONE

Questo messaggio della serie Bryan Archiman è stato scritto da Francesco Incardona



BRYAN ARCHIMAN