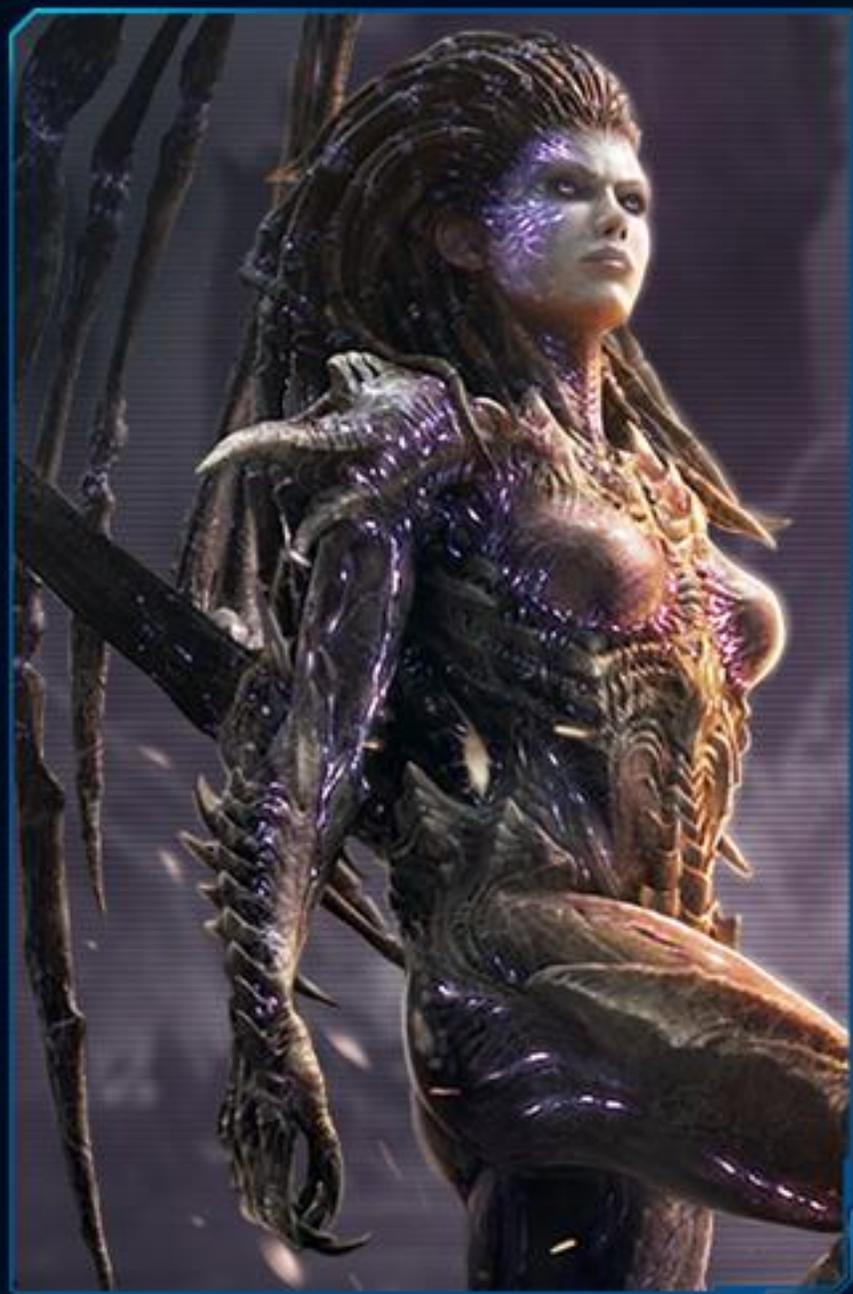


STAR CRAFT III



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Operazione Blind Devil

Cassandra Clarke

CommID 309132

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

DIVULGAZIONE IMMEDIATA

Azioni ostili zerg in corso ad Angdra, emisfero meridionale. Arrivo dello Sciame zerg ad Angdra stimato alle 17:00 per un totale di 200.000 unità. Kaukovaara e Port Neville isolati e messi in sicurezza, su ordine del generale Dudka. New Helsinki, Keilerton e la stragrande maggioranza delle città del continente Anrako pronte all'isolamento.

Perdite terran stimate in 15.000 unità alle 17:00.

- Fine trasmissione -

###

TOP SECRET

CommID 309209

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione video criptata da Takashi Kurkku per Carl Periwag

Finalmente sono arrivate alcune buone notizie dal caos di Angdra. Uno dei miei ragazzi ha

ottenuto un soggetto per l'Operazione Blind Devil. Mi devi un paio di drink.

A chi stai pensando per la direzione del laboratorio? Sai che il mio voto è per Phillipa.

Rispondi su questo canale al più presto. Kurkku, chiudo.

- Fine trasmissione -

###

TOP SECRET

CommID 309213

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione video criptata da Carl Periwag per Takashi Kurkku

PERIWAG: Takashi? Scusa se non ti ho risposto prima. Non pensavo di sentirti così presto.

KURKKU: (Risata) Uomo di poca fede.

PERIWAG: Sei ancora sulla superficie?

KURKKU: Diavolo, no. Abbiamo ottenuto ciò per cui siamo venuti. Vuoi vederlo?

PERIWAG: Vederlo? Dove lo tieni? Nei tuoi alloggi?

KURKKU: No, quello è più una cosa da Cullen.

(Risata)

KURKKU: Comunque, seriamente, sto venendo da te proprio adesso. Il carico è al sicuro.

Hai effettuato le selezioni finali per il team del laboratorio?

PERIWAG: Ci sto lavorando.

KURKKU: Cosa c'è da lavorarci su così tanto? Broadhurst sarà perfetta. È già pronta per questo tipo di lavoro.

PERIWAG: La dottoressa Broadhurst a volte è un po'...

KURKKU: Sei mai stato nelle sue strutture?

PERIWAG: No.

KURKKU: (Risata) Già, è fuori di testa. Ma ascoltami, io ci sono stato. Questo non è il suo primo rodeo, capisci cosa intendo? I suoi tecnici di laboratorio sono addestrati. *Lei* è addestrata.

PERIWAG: A volte è imprevedibile. Pensavo più a qualcuno come il dottor Finch...

KURKKU: Finch non ha l'esperienza di cui abbiamo bisogno. E sai che il direttore è d'accordo con me.

KURKKU: Carl? Sei ancora lì?

PERIWAG: Il direttore non ha mai lavorato con lei. Io sì, ai tempi di [CENSURATO].

KURKKU: Quindi sai esattamente di cosa sto parlando.

PERIWAG: Capisco il tuo punto di vista, sì. Ma se hai familiarità con [CENSURATO], dovresti anche tu capire il mio.

KURKKU: Scusa, Carl. La guerra chiama. Kurkku, chiudo.

- Fine trasmissione -

###

TOP SECRET

CommID 309232

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Per: Dott.ssa Phillipa Broadhurst

Da: [CENSURATO]

NOTIFICA DI ASSEGNAZIONE

PHILLIPA BROADHURST, fare rapporto immediatamente alla stazione #980 per ricevere direttive sul suo ruolo nell'OPERAZIONE BLIND DEVIL, codice 2908DX9. Al completamento con esito positivo dell'OPERAZIONE BLIND DEVIL, tutte le note negative saranno eliminate

dai suoi registri DCSS. RICHIESTA RISPOSTA IMMEDIATA.

#

Si muove cautamente, con gli artigli che ticchettano sul pavimento lucido. È freddo, liscio, strano. Non sembra vivo. Non è spugnoso e caldo come il tessuto del Leviatano in cui vive.

Cammina in cerchio, si direbbe dal *clic clic clic*. Se va abbastanza veloce, i clic sembrano moltiplicarsi a dismisura, come se fosse fuori dove dovrebbe essere, insieme alla Regina delle Lame e al centro nevralgico del suo Leviatano. I suoi passi hanno lo stesso suono di quelli della Regina? Sa che non è morta. Riesce a sentirla, ovunque sia: un sussurro costante in fondo ai suoi pensieri, una rassicurazione costante sul fatto che non è solo, anche quando lo è.

Gli altri Zergling scivolano lungo le pareti di questa strana stanza rotonda, seguendolo continuamente.

Cammina, *clic clic clic*. Ma a parte i suoi passi, c'è solo vuoto. Una cosa strana e vuota.

Gli altri Zergling continuano a seguirlo e lui è arrabbiato per essere stato intrappolato qui con loro, quindi si gira e ringhia e carica. Ma non colpisce uno Zergling. Colpisce un muro che, come il pavimento, è liscio e lucido. Scuote la testa. Ringhia di nuovo. Lo Zergling nel muro fa altrettanto e allora lui pensa di averlo ferito, in qualche modo, perché a uno dei suoi corni manca la punta.

Gratta il pavimento con gli artigli. Lo fa anche lo Zergling nel muro.

Si accovaccia. E altrettanto fa lo Zergling nel muro.

Si avvicina al muro. Sente qualcosa scattare nella propria mente. È come quando la Regina delle Lame lancia un comando e lui si sente come acceso, sa cosa fare, dove andare. *Capisce*.

Capisce qualcosa.

Lo Zergling nel muro è lui.

Non si è mai visto prima. È contento di assomigliare tanto al resto della sua genia: è una parte del tutto, anche se non c'è niente in questo posto. È solo.

Sbatte le ali e le guarda muoversi sul muro. Si chiede se è così che si sente la Regina delle Lame, quando richiama i propri zerg e li manda in missione. Se lei si muove mentre loro si muovono. Separata, ma sempre insieme.

Corno rotto, pensa, guardandosi sul muro. Era così che lei lo chiamava.

Ricomincia a camminare, *clic clic clic*. Non gli piace tutto questo, essere solo. Riesce ancora a sentire il ricordo dell'ultimo comando della Regina delle Lame. Cosa accadrebbe se ora lo chiamasse in azione? Non potrebbe combattere per lei. È intrappolato in questo strano posto vuoto.

Sente qualcosa: un tonfo debole, distante. Si prepara ad attaccare, ma la stanza viene improvvisamente inondata di luce bianca, e la luce è tutto ciò che riesce a vedere, una luce di un bianco che acceca e brucia. Il dolore gli sale attraverso le zampe e lo fa scattare in avanti, finché non colpisce con la testa il terreno freddo e liscio e poi ricade sul fianco. Cerca di scalciare, cerca di raddrizzarsi, ma non fa che alimentare il fuoco. Urla e grida, mentre la luce abbagliante svanisce.

Quindi, il dolce odore di carne della preda. Un impulso irrefrenabile si scatena in lui: attacca! Ma può solo restare lì immobile, il corpo è un peso che brucia.

Due figure entrano nella stanza. Sente l'odore del sangue caldo all'interno dei loro corpi e sibila e ringhia. Ma quelli non si ritraggono da lui, anche se non indossano il carapace di metallo che è abituato a vedere su quelli della loro razza. Indossano solo una specie di ala lucente che li avvolge intorno al torso, agli arti e alle facce, ma non la usano per volare.

Si scambiano dei rumori. Lo Zergling ringhia in fondo alla gola, ma anche quello inizia a

fargli male. Altre due prede entrano nella stanza, da un rettangolo pieno di altra luce. Questi portano una lastra di metallo, che appoggiano accanto a lui.

Il panico lo attanaglia. Scalcia e agita gli artigli, ma in realtà non succede nulla. Non può muoversi.

Iniziano a toccarlo con quelle strane zampe senza artigli. Si rende conto con uno scatto d'ira che sono ancora di più di quanti pensasse, tutti in cerchio attorno a lui, che cinguettano e abbaiano.

Emette un lamento lungo e acuto, mentre lo sollevano dal pavimento e lo lasciano cadere sulla lastra.

Quindi, lo portano verso il rettangolo splendente. Invoca la Regina delle Lame, ma sa che è molto lontana, più distante di una stella.

La luce lo investe. È forte, chiara e pulita come quella che lo ha abbattuto e gli fa formicolare le zampe, rendendole pesanti e inutili. Prova a dare una rapida occhiata intorno, anche se non riesce a muovere la testa. Non c'è altro che luce e tintinnii.

La lastra si ferma accanto a una foresta di barre di metallo e fili a spirale.

C'è un forte stridio e la lastra si solleva a scatti. Orribili zampe umide gli strisciano addosso, tirandogli le mandibole e le ali. Accendono luci viola sopra di lui e fanno ancora più rumore e non sembrano preoccupati del fatto che lui tenti di morderli e graffiarli.

Non sente odore di paura.

Le zampe se ne vanno. La luce viola lampeggia. Quindi? È finita? Ora potrà attaccare e distruggere, mordere e...

Il dolore esplose su un lato della testa, un dolore che acceca come la luce fredda e crudele. Cerca di ruggire ma scopre di non poterlo fare: la sua bocca e la sua mascella si sono irrigidite. Il

dolore gli attraversa in profondità la testa, finché non raggiunge il suo centro. Una supernova di agonia.

Rumori di prede.

Un ronzio meccanico.

A causa del muro lucido della stanza rotonda, sa che aspetto ha, e può immaginarsi saltare in piedi e attaccare con i suoi arti falciformi, gli artigli e i denti, facendo schizzare il sangue caldo e denso sulle pareti bianche.

Ma non può muoversi.

Il dolore al centro della testa si irradia verso l'esterno, scivolando lungo la schiena. Ogni parte brucia e il dolore non può essere fermato. Non può fuggire.

Quindi, il ronzio si ferma. Il dolore pulsa in battiti rapidi e irregolari.

Da qualche parte, il rumore del metallo contro il metallo. Una voce, acuta e leggermente ritmata, in un modo che gli ricorda, all'improvviso e orribilmente, la Regina delle Lame, emette un suono interrogativo. Luci viola lo investono, accecando i suoi occhi e richiamando il dolore come un'onda.

Altri rumori delle prede. Quella con la voce come la Regina delle Lame sembra contenta.

E poi si sta muovendo di nuovo, torna indietro attraverso la luce bianca fino alla stanza lucida. Si prepara per ulteriori manipolazioni, invece la lastra si inclina e lo getta a terra. Il dolore dell'atterraggio è straziante.

Tutto diventa scuro, poi di nuovo bianco. Quindi grigio. Un grigio freddo incessante.

La stanza è vuota, salvo per lui. Le prede sono sparite. Il rettangolo bianco è sparito. Corno Rotto non riesce ancora a muoversi.

Guarda attraverso lo spazio, vede il Corno Rotto sul muro, che giace accasciato, una cosa

malconcia, inutile. Del sangue filtra da un buco nella testa e gocciola sul pavimento.

Chiude gli occhi. Almeno questo può ancora farlo. E spinge i suoi pensieri...

C'è qualcosa che non va.

Il panico cresce, ma l'unica cosa che riesce a fare è un lieve ringhio. Il Corno Rotto nel muro lo fissa con occhi spalancati e folli, e i denti scoperti.

Se n'è andata. La Regina delle Lame.

Andata.

Corno Rotto va alla deriva in una marea nera, ribollente e calda e vuota. Nessuna Regina sussurra comandi nella sua testa. È senza direzione, senza scopo.

È solo, intrappolato in un terribile vuoto, perso nel caos disordinato dell'universo.

#

Lei trova Warfield disteso tra le macerie, con una trave di metallo che gli sporge dal petto. Prima manda dal vecchio lo Zergling, quello con il corno rotto che è sempre al suo fianco, ma poi lo richiama pochi secondi prima che lo faccia a brandelli.

"Kerrigan," dice lui, la voce aspra per il disgusto.

Kerrigan ascolta, gli lascia dire quello che vuole. Sta morendo. La trave gli ha trafitto l'armatura e ha raggiunto il suo corpo senza valore.

I suoi zerg si impadroniranno di questo pianeta in pochi minuti.

Ascolta la sua supplica, la sua debole protesta. Uomini feriti e disumanità. Niente di tutto ciò conta, per lei. E lui è troppo debole per capirla.

Lei riesce a sentire lo Zergling al limitare dei propri pensieri. Un comando e strapperebbe l'armatura dal corpo del vecchio e gli tirerebbe fuori le interiora dense e sanguinanti.

Ma lei no, lei lo lascia parlare. La sua rabbia non è verso di lui.

E poi il vecchio dice una parola. Un nome.

"Cosa direbbe Raynor se ti vedesse ora?" latra. E la rabbia esplode dentro di lei, un calore che le riempie il corpo. La trave affonda ancora di più nel petto del vecchio e lui gorgoglia, si affloscia e muore.

Kerrigan guarda in basso, verso lo Zergling immobile accanto a lei, gli occhi fissi sul cadavere del vecchio. Gli passa una mano sulla testa: lo sta trattenendo. Lascia che i terran feriti scappino. Il vecchio ha ragione: non sono una minaccia per lei.

Si gira di scatto, cammina tra le macerie, lo Zergling cammina, solerte, dietro di lei.

#

Gli è difficile camminare. Prova a girare per la stanza ma è la stanza che sembra girare, e quando solleva una zampa, gli artigli affondano nella carne dell'altra zampa, facendolo inciampare. Non riesce a distinguere una direzione dall'altra. Sta andando? Sta tornando?

Quando quelle creature gli hanno portato via la Regina delle Lame, è stato come se gli avessero portato via una parte del suo corpo, e ora è senza equilibrio. Menomato.

Eppure si costringe comunque a camminare, nonostante le vertigini dovute alla stanza che ruota. Odia l'orrendo vuoto nella sua testa e sa che l'unico modo per ritrovare il peso rassicurante della Regina è lasciare quel posto, andare a cercarla.

Si sta trascinando sul pavimento liscio quando torna la luce, un'agonia al neon che penetra la sua carne. Riesce a malapena a urlare di rabbia mentre crolla, immobile, sul pavimento, con la gola bloccata finché tutto ciò che riesce a fare è solo uggiolare e piagnucolare come una cosa morente.

Come prima, quando la luce si attenua, le creature deboli vengono a raccogliarlo. Lo portano nella stessa stanza luminosa, con il suo odore vuoto, e lo intrappolano sulla loro piattaforma. Il

suo corpo lo sta tradendo.

Ce ne sono meno stavolta, sebbene siano tutti identici a quelli precedenti, ancora avvolti in quell'ala luccicante. Non fanno tanto rumore, ma si muovono con un ritmo che gli trasmette un bizzarro disagio nel petto: si muoveva anche lui così una volta, con i suoi compagni zerg.

Conosceva la danza dello Sciame.

Li guarda scivolare avanti e indietro. Non può muovere la testa, quindi li vede solo quando passano nel suo campo visivo. Quando sono altrove, vede il muro più lontano, tutto bianco, con una singola scatola d'argento e una luce rossa fissa.

Dietro di lui c'è un suono ronzante. Un carillon di metallo. Uno strano odore si diffonde nell'aria, alieno e sgradevole, come il quello del loro Leviatano metallico. Rumori fastidiosi delle prede.

Guarda la luce rossa che diventa sempre più grande, finché tutto il mondo diventa rosso.

Quindi, all'improvviso, si trasforma in un verde brillante e doloroso. C'è un sibilo, poi un fragore, poi la stanza diventa silenziosa, salvo un'esplosione come di squittii.

La luce diventa di nuovo rossa.

Una creatura entra nel suo campo visivo.

È vestita come gli altri, ma si muove in modo diverso: le spalle sono inclinate all'indietro, la testa sollevata.

Annuisce e la danza del loro Sciame ricomincia, i corpi gli si affollano intorno.

Il ronzio ritorna.

E poi... dolore. Un dolore vivido e straordinario, un dolore che ingoia tutto il suo corpo.

Prova a ruggire ma non ci riesce.

Le prede emettono rumori, ma gli sembrano lontani, attutiti dall'agonia che lacera il suo

corpo.

Liquido viola schizza sul muro.

Una creatura si sposta nel suo campo visivo. All'inizio tutto ciò che vede è il suo busto, lo strano esoscheletro morbido che indossano tutti. Ma poi si accovaccia.

Corno Rotto la riconosce dallo sguardo tagliente. Questa è il capo, quella che comanda il loro Sciame. Era sua la voce che aveva sentito e che gli ricordava così tanto la Regina delle Lame.

C'è così poco spazio tra loro: basterebbe un niente per slanciarsi in avanti e schiacciarle la testa tra le mascelle. Ma non può muoversi. Non riesce nemmeno a mostrare i denti.

Il capo si toglie la maschera, rivelando il suo volto. Curva la bocca in quel modo strano e distante, come a volte fa anche la Regina delle Lame, e lo studia, con gli occhi che si muovono avanti e indietro.

Lei dice qualcosa. Gli appoggia una zampa su un fianco, il suo tocco scatena una nuova fitta di dolore. Si lamenta in fondo alla gola, un suono minuscolo, inutile, ma la lingua irrigidita è l'unica parte del corpo che può muovere.

Lei solleva lo sguardo, emette altri suoni. Immediatamente, il dolore torna a gonfiarsi, il ronzio diventa più forte. Lei resta accovacciata, a guardarlo con la testa inclinata mentre il dolore riverbera attraverso il suo corpo un'ondata dopo l'altra. Guarda tutti, anche le altre creature. Una Non Regina.

Uccidila, pensa con una voce che comanda come quella della Regina delle Lame, ma non è la Regina delle Lame. *Uccidila e ucciderai tutti gli altri.*

E poi il dolore divampa, troppo accecante da sopportare.

#

Kerrigan entra nel vapore umido della Camera evolutiva. Sente le gocce di umidità che le si

formano sulla pelle del viso e l'odore dolce del marciume della trasformazione.

Abathur solleva la testa bulbosa verso di lei. Si trova a pochi metri di distanza, accanto a una Fossa evolutiva pulsante e vibrante di nuova vita.

"Creatura pronta." Indica la fossa con un artiglio. "Prova necessaria. Zagara avrà del lavoro."

Kerrigan annuisce. Sarà utile per una Matriarca comprendere la natura della strategia, come fa Kerrigan. Era un ordine altezzoso, quello che aveva richiesto ad Abathur, ed è contenta che sia andato avanti così rapidamente nel rispetto del loro accordo. Prima un essere inferiore, uno Zergling magari, per garantire che il metodo funzionasse a dovere.

La superficie della fossa diventa più turbolenta, il liquido si rovescia fuori dai bordi.

"Presto," dice Abathur. "Aspetta. Guarda."

Abathur muove la mano verso la fossa. Un'ombra si agita sotto la superficie, un artiglio sta quasi per aprirsi una via fuori dalla melma.

"Avresti dovuto chiamarmi dopo che fosse emerso," dice Kerrigan, ma non si muove dal suo posto accanto alla fossa. C'è qualcosa di bello nel modo in cui la creatura si tende verso l'alto, risvegliandosi per uno scopo più grande di quello di uno Zergling qualunque.

La trasformazione che Abathur ha ordinato è *davvero* vicina al completamento.

Kerrigan incrocia le braccia sul petto. La superficie si è quasi rotta...

Improvvisamente, un grugnito. Abathur affonda gli artigli nella fossa. Un rapido secondo di violenza ed ecco lo Zergling, tirato fuori con uno spruzzo di liquido viscoso di trasformazione e appoggiato a pochi centimetri dai piedi di Kerrigan. La melma frusta il pavimento lasciando vivide strisce verdi.

Al centro di tutto, un'unica creatura, familiare.

Si alza, si scrolla, un ammasso di artigli e denti e ali traslucide. Annusa l'aria, ha scintillanti

occhi gialli. Anche dopo l'evoluzione, uno dei suoi corni è rotto.

"Hai scelto quello," sottolinea, accigliata.

"Sì. Buona scelta. Identificabile."

Lo Zergling si agita, spruzzando tutt'intorno il liquido di trasformazione. Si piega in avanti, le scaglie scure che illuminano occasionali macchie di luce fosforescente.

"Come sapremo che ha funzionato?" chiede Kerrigan.

Lo Zergling la guarda. I suoi occhi sono più luminosi di prima. Non brillano di luce, non necessariamente. È qualcos'altro.

"Osservazione necessaria. Esaminare." Abathur fissa lo Zergling, le sue lunghe dita si toccano l'una contro l'altra. "Se accettabile, anche Zagara lo farà."

Lo Zergling si trascina in un lento cerchio, osservando ciò che lo circonda, ma quando vede Kerrigan si ferma e la guarda.

"Vediamo cosa sei adesso," sussurra lei.

#

TOP SECRET

CommID 312099

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione registrata criptata da Phillipa Broadhurst a [CENSURATO]

Sono la dottoressa Phillipa Broadhurst, sto registrando dal mio ufficio su [CENSURATO], come da protocollo dell'operazione.

Sono lieta di riferire che la Fase 1 dell'Operazione Blind Devil è stata completata con successo. Io e il mio team siamo riusciti a replicare il nostro lavoro con [CENSURATO] senza alcuna complicazione. Anzi, il processo è stato piuttosto regolare, rispetto alla nostra esperienza

precedente.

Usando le tecniche di chirurgia a fuoco introdotte dal dottor Arthur Barclay, abbiamo isolato il soggetto dallo Sciame zerg. Il soggetto ha mostrato segni di disorientamento e perdita di funzioni motorie, ma per il resto ancora adatto alla prosecuzione della missione.

Ma, naturalmente, la natura detesta il vuoto, o in questo caso lo detesta il laboratorio.

(Risata.) Chiedo scusa, [CENSURATO], è stata una lunga giornata.

Con il soggetto completamente isolato dallo Sciame, abbiamo provveduto al passaggio successivo rimuovendo il sistema nervoso centrale sostituendolo con un prototipo del dispositivo per il controllo spinale. L'impianto si è dimostrato efficace, anche se ovviamente sarà necessario un ulteriore monitoraggio del soggetto. Non appena saremo sicuri che il corpo del soggetto non abbia rigettato il dispositivo, passeremo alla Fase 2: programmare la spina dorsale. Non vedo l'ora di presentarvi un altro rapporto positivo sui nostri progressi durante quella fase.

Concludo qui il mio rapporto semplificato dal laboratorio per [CENSURATO], registrato, criptato e inviato immediatamente tramite i canali sicuri 0982D, 20983E o 39082N.

Broadhurst, chiudo.

#

Kerrigan sta lasciando il centro nevralgico del Leviatano dopo aver inviato ordini alle Matriarche, quando lo Zergling si arrampica fuori da una sacca nel corridoio e si ferma di fronte a lei.

"Tu." La vista dello Zergling la sconvolge. Prima gli aveva detto di tornare nella camera degli Zergling dall'altra parte del Leviatano, come faceva spesso quando si trovava lì. La rete contorta di microcamere e stretti corridoi non era certo un limite per uno Zergling.

"Ti avevo dato un ordine." Si inginocchia, conscia del sangue che le ribolle nelle vene. "Tu

hai...?"

Lo Zergling grugnisce e sbatte le ali.

Un caso. Un errore, sicuramente. "Torna con gli altri," dice di nuovo, muovendosi verso la propria camera personale.

Lo Zergling la segue.

Kerrigan si ferma e si ferma anche lo Zergling. Lei fa un respiro profondo, uno scatto d'ira sta per esploderle dentro. Abathur aveva il compito di creare uno Zergling che potesse capire la sua visione, non uno che potesse sfidarla.

"Torna con gli altri," dice, per l'ultima volta, tirando fuori più forza di volontà di quanta dovrebbe essere richiesta per qualsiasi Zergling, quindi anche per questo.

Alla fine, lo Zergling se ne va. Kerrigan lo osserva allontanarsi, poi raggiunge la Camera evolutiva.

Trova Abathur in mezzo al vapore e all'umidità. "Che cosa hai fatto?" sibila. "Mi ha disobbedito."

Lui si gira verso di lei. "Più mente. Per pensare. Comandi più forti."

Non le piace affatto, uno Zergling che richiede *comandi più forti*. E, nonostante la sua utilità, non riesce ancora a fidarsi completamente di Abathur. Gli occhi di Kerrigan brillano mentre stringe in una morsa di dolore il Maestro dell'evoluzione.

"Prove. Avrai risultati," farfuglia. "Lavoro su Zagara in corso."

Kerrigan lascia la presa su di lui e si allontana. Qualunque fastidio le abbia provocato, non può negare i suoi risultati. La mente di Zagara sta crescendo proprio come quella dello Zergling.

Forse è per questo che, quando lo Zergling la trova fuori dalla Camera evolutiva, la lascia stare.

Meglio uno Zergling, pensa, che una Matriarca.

Non c'è modo di sfuggire allo Zergling. Come prima, la segue dappertutto: dalla sua camera al centro nevralgico, accovacciato in un angolo mentre lei riflette e pianifica. Cammina dietro di lei mentre attraversa i corridoi, spostandosi da una stanza all'altra per occuparsi del proprio Sciame.

Ma alcune cose sono cambiate.

Quando visita le camere degli Zergling, lui fa uno strano rumore acuto che non aveva mai fatto prima e non si avvicina all'ingresso. Si sposta, guardandola mentre lei scruta gli Zergling che si agitano in una grande massa scintillante.

Ancora una volta, lo mette alla prova, per vedere se le obbedirà o se Abathur ha fatto qualcosa che non avrebbe dovuto. "Unisciti a loro," dice Kerrigan, stanca della sua presenza. "Muoviti."

Lui la fissa. Qualcosa in quegli occhi la colpisce al cuore. Sono troppo luminosi. E sono...

Intelligenti?

"Vai," dice lei, spingendo più forte. Invece, lo Zergling si avvicina a lei, gli occhi fissi sul suo viso.

Abathur, pensa lei freddamente.

Ma perché la creatura rifiuta i suoi ordini? Non gli sta comandando di andare a morire.

E poi una scintilla di comprensione si accende dentro di lei.

"Vuoi stare con me," dice.

Lo Zergling emette un lieve suono gorgogliante e immediatamente si avvicina per sbattere la testa contro le sue gambe.

Kerrigan sente un'ondata di gelo attraversarle il corpo. Quello era affetto? All'inizio era lei a

costringerlo a starle accanto: la sua presenza era confortante, era come avere una piccola parte dello Sciame sempre accanto. Ora, però, lui stava *scegliendo* di rimanere.

Una differenza piccola. Dalle implicazioni vertiginose.

Cos'ha fatto Abathur? Si avvicina allo Zergling, lasciando la genia ad ammucciarsi nella camera. Allunga la mano verso la sua testa, come fa sempre, e lo raggiunge. Attraverso le interferenze rampicanti dello Sciame, raggiunge quella singola creatura.

Lui la fissa con i suoi occhi luminosi.

Kerrigan sente uno strano battito nel ritmo dello Sciame. Un battito aberrante. E poi... lo Zergling alza la testa e la appoggia contro la sua mano con una tenerezza che non dovrebbe possedere.

Lei toglie la mano di scatto.

Lo Zergling si solleva, come per raggiungerla. Con cautela, Kerrigan gli passa la mano lungo la fronte, sfrega le dita contro la sua mandibola sinistra. Lo Zergling emette un leggero trillo, uno che lei non ha mai sentito prima.

Lei ferma la mano e la lascia premuta sulla sua testa, non del tutto certa di aver sentito bene. Ma lo Zergling lo fa di nuovo. È innegabile, anche se è incredibile: è un suono musicale di contentezza.

L'incertezza le annoda lo stomaco. Sa che deve tenere quello Zergling vicino. Deve capire cosa è riuscito a fare Abathur.

"Vieni," sussurra.

Da quel giorno, non lascia mai che lo Zergling si allontani dalla sua vista. Invece di farsi inseguire lungo i corridoi, gli permette di camminarle accanto. A volte, si ritrova a posare la mano sulla parte superiore della sua testa, in un gesto di... non ne è sicura. Proprietà? Protezione?

Ma c'è anche del conforto. Sapere sempre che ci sono gli occhi luminosi dello Zergling che la fissano. Indipendentemente da ciò che sta facendo, che stia pianificando il prossimo attacco o supervisionando lo sviluppo di una nuova varietà di zerg, lo Zergling si accovaccia al suo fianco, a osservarla. Se si concentra, se si protende verso di lui, può sentire una strana perturbazione aritmica che significa che sta imparando.

Una notte, Abathur va da lei quando è sola con il suo Zergling. "Funziona?" chiede, strisciando con un artiglio proteso verso lo Zergling rannicchiato ai suoi piedi.

"In un certo senso." Kerrigan osserva attentamente Abathur. "Ma disobbedisce. Devo esercitare più volontà affinché segua i miei comandi."

Abathur gorgheggia e agita un artiglio. "Richiesta soddisfatta?" I suoi occhi brillano. "Zerg pensanti, autonomi."

Kerrigan sente un brivido. Ai suoi piedi, lo Zergling si agita e volge lo sguardo verso Abathur.

"Zagara deve obbedire," dice, con la voce resa acuta dall'irritazione. "O dovrò eliminarla. È più forte di uno Zergling, più preziosa per lo Sciame."

Abathur non risponde e la rabbia di Kerrigan divampa.

Lo Zergling attacca.

Non è stata lei a comandarlo, sa gestire Abathur meglio di quanto potrebbe fare uno Zergling da solo. Ma lui si lancia contro Abathur con un ruggito, sbattendo le ali con foga. Anche Abathur ruggisce e prepara gli artigli...

Kerrigan lo ferma prima che possa ferire lo Zergling, anche se permette allo Zergling di ferirlo, prima di farlo tornare al proprio fianco. La sorprende quanto sforzo ci voglia per trascinare lo Zergling lontano da Abathur, ancor più che tenere Abathur al suo posto. La rabbia

gli fuoriesce dagli occhi.

"Lasciaci," gli ordina, e Abathur si allontana, una scia di sangue lo segue lungo il corridoio.

Per un momento, Kerrigan rimane immobile, osservando il luogo in cui si trovava Abathur.

Quindi lo Zergling si appoggia alla sua gamba.

"L'hai fatto senza che te lo comandassi," dice categoricamente, ancora confusa su cosa pensarne. Avrebbe dovuto temere il pensiero di uno Zergling, la creatura più piccola dello Sciame, che agiva da solo? Avrebbe dovuto sentirsi soddisfatta, che lo Zergling fosse pronto a rischiare la vita per lei, senza esitazione?

Si inginocchia, mette la mano sulla testa dello zerg e si concentra, percependo la sua presenza nello Sciame. Non è mai difficile da trovare: questo Zergling si distingue sempre. Un lampo rosso nel rumore bianco.

Vede attraverso i suoi occhi, vede quanto desidera essere vicino a lei. Ha la sensazione che si senta... *scelto*, è l'unica parola che le viene in mente, sente che gli è permesso sedere in questa stanza con lei.

Kerrigan toglie la mano. Lo Zergling la fissa, la sua curiosità si diffonde in lei. Se potesse parlare, lei sa che le chiederebbe cosa c'è che non va.

Riflettendoci, è una fortuna che Abathur abbia testato il processo su questo Zergling. Uno costretto a stare al suo fianco per così tanto tempo da finire col sentire di doversi prendere cura di lei, a modo suo.

Scopre che non le piace pensare a lui come a "uno Zergling".

"Cosa ne dici di un nome?" dice lentamente. Lui non sembra capire.

Lei gli mette una mano sulla testa. "Un nome," dice di nuovo. "Corno Rotto. Tu." Lo indica. "Corno Rotto."

Lo Zergling emette dei piccoli ringhi, ritmati come le sillabe del suo nuovo nome.

"Sì," dice Kerrigan. "Corno Rotto."

Lo Zergling ripete i piccoli ringhi, seguiti da quello strano e terrificante trillo di contentezza.

Kerrigan sorride, anche se qualcosa si stringe nel suo cuore.

#

Corno Rotto striscia lungo il muro della sua piccola stanza fredda. Ogni parte del suo corpo fa male, ma scopre che se si concentra su quei passi lenti e costanti, il dolore si ritira in una parte lontana della sua mente.

All'improvviso, la luce si riversa nella stanza e lui sobbalza per la paura. Tuttavia, non è la luce fredda. È più morbida e più piccola.

L'apertura nel muro è riapparsa.

Corno Rotto si ferma, si accovaccia come meglio può con i suoi arti rigidi. Una figura appare nell'apertura. È uno di loro.

La creatura entra nella stanza. L'apertura svanisce, sostituita dal muro lucido.

Corno Rotto percepisce un soffio di paura, dolce e muschiato. Soffia e si lancia, con gli artigli distesi, pronto a tuffarsi nel morbido torace della preda.

Il dolore esplose in tutto il suo corpo.

Corno Rotto urla e sbatte contro il pavimento. L'hanno congelato di nuovo? No, può muoversi. Riesce a rimettersi in piedi. Ma quando cerca di saltare sulla preda, il dolore lo colpisce di nuovo, bruciante e insopportabile. Questa volta atterra sulla schiena, schiacciandosi gli arti a falce. Sente uno *schiocco* e un'ondata di vertigini lo travolge.

Poi sente la Regina delle Lame, tranne per il fatto che non è nella sua testa. È fuori da lui, in qualche modo, a fare i suoi rumori.

Si rigira, il suo sangue disegna una striscia sul pavimento, l'arto a falce pende inerte. Ma la Regina delle Lame non c'è.

È la Non Regina, e i rumori che emette non sono dolci, ma taglienti come i denti aguzzi di uno zerg.

Lei urla qualcosa, l'apertura riappare e lei lascia la stanza. Corno Rotto resta solo, il sangue gli gocciola lungo la schiena e sul pavimento. Aspetta, rannicchiato sul posto, ma non succede nient'altro. La luce fredda non lampeggia, l'apertura non riappare.

Alla fine, Corno Rotto torna a schiantarsi contro il muro, sbattendo contro di esso finché il suo arto a falce rotto non cade sul pavimento. Uno spasmo gli riverbera attraverso il corpo: nuovo dolore e vecchio dolore si mischiano.

Non sa quanto tempo sia passato prima che il muro si riapra di nuovo. Solleva la testa, diffidente, ma nessuna creatura sembra schernirlo. Il muro è aperto.

Si alza e avanza con cautela. L'apertura non conduce nel luogo dei tagli, ma verso un corridoio stretto.

Una via di fuga?

Si gira a guardare l'arto a falce rotto, abbandonato in una pozza di sangue coagulato.

È sicuro che quelli gli faranno di nuovo del male.

Si siede di nuovo, fissando l'apertura. La voglia di attraversarla si intensifica, una forte, violenta spinta a *correre*. Da qualche parte, lo Sciame sta *correndo*. Lo Sciame sta *scappando*.

Dovrebbe fare lo stesso...

Ma qualcosa non va!

Si alza, muovendosi come nella griglia dello Sciame. Non si muove solo per se stesso; si sta muovendo per gli altri...

Ma non ci sono altri!

Corno Rotto ruggisce e si spinge all'indietro, i suoi artigli graffiano il pavimento. Il dolore gli inonda la schiena, le estremità. La sua testa pulsa.

L'apertura nel muro è illuminata da una luce soffusa, fresca e invitante.

Libertà.

No! È sbagliato!

Corno Rotto inciampa in avanti, ruggendo e urlando, le ali che sbattono freneticamente per impedirgli di avanzare. Davanti a lui lampeggiano dei puntini di luce, che poi vengono inghiottiti da puntini di buio. In qualche modo, capisce che se si arrendesse, se avanzasse, il dolore smetterebbe. Sarebbe libero...

È quello che vuole la Non Regina.

Ruggisce di nuovo, la sua rabbia riecheggia sulle pareti della stanza. Il suo stesso corpo gli si oppone, una trazione incessante, come se venisse fatto a pezzi...

E poi la stanza viene inondata dalla luce fredda.

Corno Rotto si schianta sul pavimento. Il dolore svanisce. È stato congelato, lo capisce.

Un'altra apertura appare sulla soglia e una figura entra, le zampe morbide e inutili strette in piccole palle. Quando si accovaccia accanto a lui, vede che è la Non Regina, gli occhi ardenti, il viso mezzo coperto, e sente qualcosa di simile a quello che prova per la Regina delle Lame, solo che questo è tagliente e bruciante.

La Non Regina emette un flusso di suoni e il suo Sciame si riversa nella stanza, le braccia piene di riflessi d'argento. La Non Regina prende una delle scatole d'argento e la mostra a Corno Rotto, una luce blu gli brilla negli occhi. Quindi la lancia via, afferra un artiglio d'argento brillante e lo sbatte sul lato della testa di Corno Rotto.

Il suo lamento di dolore è soffocato e debole. Il sangue scuro schizza sul corpo della Non Regina mentre lei agita l'artiglio d'argento sul carapace di Corno Rotto, con la fronte corrugata per la determinazione. Una delle creature abbaia, ha l'aria spaventata. Quando lei risponde, sembra arrabbiata.

L'unica cosa che riesce a vedere è il busto della Non Regina che diventa viola del suo sangue. Quando emette rumori, sembrano lontani, anche se è proprio accanto a lui, a scavare nella sua testa.

Alla fine, afferra la scatola d'argento e accende di nuovo la luce blu. Emette un suono frustrato e corre fuori dalla stanza.

Le altre creature raccolgono le loro cose e la seguono, poi i muri sono di nuovo muri, nessuna apertura attraverso la quale Corno Rotto può fuggire. Non si è ancora scongelato, ma anche se potesse muoversi, non vorrebbe farlo, non con il dolore che pulsa così intensamente.

Quindi si sdraia su un fianco. Si guarda nel muro. Guarda il sangue che si allarga sul pavimento.

E s'infuria. I suoi pensieri sono caldi e feroci, come acido. È sicuro che la Regina delle Lame lo abbia già sentito prima, questo bozzolo infuocato che lo avvolge. Erano stati attaccati da quelle stesse creature che si facevano strada attraverso il Leviatano, uccidendo gli zerg. Quando la Regina delle Lame le aveva trovate, aveva strappato loro gli arti dal corpo e Corno Rotto aveva osservato e compreso il suo odio, la sua determinazione. Non si era fermata finché non erano altro che pezzi di carne disseminati sul terreno.

Pensa al luogo dei tagli. Pensa alla Non Regina e al suo Sciame.

Deve trovare quella determinazione. Deve farla a pezzi.

#

TOP SECRET

CommID 312290

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da [CENSURATO] a Phillipa Broadhurst

Che cazzo sta succedendo? Perché non fai rapporto? Sai che Lenski è il mio intermediario e sai che non dovrei contattarti, linea sicura o no. Stai mettendo a rischio l'intera operazione, Phillipa. Te lo giuro, se la farai diventare un secondo [CENSURATO], ti userò come esca per gli zerg.

[CENSURATO], chiudo.

###

TOP SECRET

CommID 312293

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Phillipa Broadhurst a [CENSURATO]

Non ho mai chiesto al signor Lenski che lei mi contattasse direttamente. Sono a conoscenza dei protocolli di sicurezza in atto, come dimostrato dall'averli seguiti *alla lettera* in ogni comunicazione che ho inviato al DCSS. Nathan sta cercando di sabotare il mio lavoro. Siamo ancora nei tempi previsti, nonostante un piccolo imprevisto.

Broadhurst, chiudo.

###

TOP SECRET

CommID 312301

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

Phillipa, non hai ancora inviato il tuo rapporto. Avevo bisogno che lo trasmettessi tre giorni fa e devo sapere cosa sarebbe questo "piccolo imprevisto". Incolparmi per i tuoi errori non è sufficiente.

Lenski, chiudo.

###

TOP SECRET

CommID 312310

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Phillipa Broadhurst a Nathan Lenski

Il recente ritardo è stato causato dalla necessità di ulteriori test imprevisti. Dopo aver completato questi test, ho confermato ciò che sospettavo inizialmente: che mi fosse stato fornito un soggetto difettoso.

Il mio lavoro, sia sull'operazione Blind Devil che su [CENSURATO], si basa su una ricerca precedente condotta dal Dominio. Stavo usando quella ricerca come base per la comprensione della struttura del cervello di uno Zergling. Il mio dispositivo di controllo spinale è stato progettato interamente attorno a questi risultati.

Ma il soggetto dell'operazione Blind Devil *non* corrisponde a nessuna precedente ricerca sugli Zergling. La sua struttura e i suoi processi cognitivi sono nettamente diversi da quelli di tutti i precedenti soggetti Zergling. Non è un errore. Ho scansionato personalmente e manualmente il tessuto cerebrale del soggetto.

Ti sto inviando un'acquisizione di immagini delle scansioni che ho eseguito, sempre *manualmente*. Vedi l'attività all'interno? Le strisce blu? Ora, guarda questa scansione di una

tipica struttura cerebrale di uno Zergling: vedi quanta poca attività c'è?

Per completare con successo il mio incarico, avrò bisogno di un altro soggetto o di più tempo. A te la scelta.

Broadhurst, chiudo.

###

TOP SECRET

CommID 312311

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

Hai idea di quanto sia difficile catturare un soggetto vivo e in buona salute?

Possiamo darti altre due settimane. Scopri di che diavolo si tratta e adattati. Il nostro obiettivo finale è controllare un intero Sciame, non solo gli Zergling, quindi una certa adattabilità è ciò che stiamo cercando.

Lenski, chiudo.

#

Corno Rotto nuota fuori dall'oscurità verso un punto di luce. Diventa sempre più grande, e per un momento vede la Regina delle Lame che lo fissa con dolcezza.

Poi se ne va. L'oscurità è sparita. E lui si trova ancora è nel luogo dei tagli.

È sulla lastra ed è congelato. Non c'è dolore, però, e questo lo rende cauto.

Improvvisamente, la lastra si muove, mettendosi in posizione verticale. È bloccato. Si rende conto che è per non farlo scivolare giù. Lentamente, il soffitto scompare e si ritrova a guardare la Non Regina, con il viso scoperto. Indossa qualcosa di piatto e bianco sulla sua testa, con una luce che lampeggia ai lati.

"Il soggetto è sveglio," dice.

La confusione inonda Corno Rotto. I suoi rumori sono come quelli della Regina delle Lame... È in qualche modo collegato a lei, può sentirne i pensieri, ma la mente della Regina delle Lame lo lega a sé, gli dà uno scopo. La mente della Non Regina invece è frenetica, ha un'energia irregolare che lo fa rabbrivire.

"Ah," dice lei dolcemente. Poi, più forte: "Noto che c'è stata un'ondata di attività cerebrale al suono della mia voce".

Corno Rotto ringhia come meglio può. La Non Regina lo guarda, accigliata. "Non ce n'è bisogno." Guarda una scatola d'argento che tiene in grembo. "Un'altra ondata di attività cerebrale. Interessante."

Lei fissa il suo sguardo su Corno Rotto e dentro di lui scoppia una tempesta di rabbia. Come osa mettersi al posto della Regina delle Lame? Come osa mettere la sua voce, le sue esigenze, nella sua testa?

"Facciamo una chiacchierata," dice.

Lui ringhia.

"Non puoi parlarci o capirmi, non proprio." Inclina la testa da un lato, gli occhi che cercano di penetrarlo. "Ma capisci cosa sta succedendo, vero? Sai che mi sono agganciata al tuo sistema nervoso, anche se non hai le parole per dirlo." Le sue dita sfiorano il cappello bianco. "Il che dimostra che il problema non è la mia tecnologia. Spero che tu ne stia prendendo nota, *Nathan*."

Corno Rotto tenta di muovere il corpo immobilizzato, ma è inutile. È costretto ad ascoltare quello strano suono che si trasforma in una direttiva nella sua testa.

La Non Regina si alza e gli si avvicina, la scatola d'argento premuta contro il fianco. È vicina, ma lui riesce a malapena a sentire il suo sangue sotto uno strano odore sterile.

"Sta succedendo qualcosa lì dentro." Lei gli tocca il lato della testa con un dito. "Tu capisci la mia volontà," dice guardando la scatola d'argento, "ma resisti." I suoi occhi si restringono e la sua bocca si inclina in un sorriso. "Hai mai disobbedito a *lei*? A Kerrigan?"

La sua bocca gli scatena una scossa di terrore. Ogni volta che si curva in quel modo, gli sembra di cadere in un pozzo di dolore.

"Il prossimo passo nel processo," dice la Non Regina, allontanandosi da Corno Rotto, "è determinare la causa di queste differenze strutturali. Solo così potremo trovare una soluzione." Guarda Corno Rotto. "Ma ci arriveremo. Vedremo nella tua testa."

Il ruggito di protesta e furia di Corno Rotto gli si blocca in gola.

#

Il Leviatano si avvicina ad Angdra, un pianeta pieno di insediamenti terrestri. Kerrigan, dal centro nevralgico, lo osserva ingrandirsi sullo sfondo nero della galassia. Anche Corno Rotto osserva l'avvicinamento.

Kerrigan chiude gli occhi e respira profondamente, attirando nella sua mente l'intero Sciame, facendolo agitare e muovere all'unisono. Gli Zergling saranno la sua prima ondata, devasteranno il pianeta e apriranno la strada per la sua discesa in un piccolo edificio del governo del Dominio, ai margini della città tentacolare sottostante. Lì c'è un computer pieno delle informazioni di cui ha bisogno per completare la sua missione.

Corno Rotto si sposta, picchiandole contro le gambe. Il Leviatano trema e ruggisce: stanno entrando nell'atmosfera di Angdra, muovendosi attraverso nuvole e fuoco, finché finalmente toccano la terra ferma.

Gli occhi di Kerrigan si spalancano.

Lo Sciame viene rilasciato e fuoriesce dal Leviatano come un unico nastro a spirale. Kerrigan

sorride mentre lo guida in tre linee separate, ognuna destinata a divorare un pezzo di città.

Si avvicina all'uscita del Leviatano, con Corno Rotto che la segue. "Dovresti essere laggiù," gli dice Kerrigan mentre escono nell'aria gelida, il suono della distruzione che riecheggia in lontananza. "Forse non dovrei rovinarti, permettendoti di rimanere qui."

Corno Rotto ringhia in modo sommesso, impossibile dire se per il disaccordo o per l'impazienza.

L'edificio del governo è poco più avanti, tozzo e anonimo. Sembra abbandonato, nessuna pattuglia a difenderlo. Kerrigan aveva mandato lo Sciame nella direzione opposta, allontanando i terran dal suo bersaglio.

E se ci fossero stati ancora dei soldati lì dentro? E se fosse stata una trappola e in qualche modo fossero riusciti a interrompere il suo legame, rendendo lo Sciame perso e inutile?

"Corno Rotto," dice. "Farai qualcosa per me."

Mette la mano sulla sua testa e, solo per un momento, si divide, inviando le sue istruzioni direttamente nei suoi pensieri. Riesce a sentirlo mentre li accoglie senza alcuna resistenza.

Lo guarda dall'alto in basso, staccandosi momentaneamente dallo Sciame. Questa è la differenza. Corno Rotto può essere costretto ad agire come lei desidera, ma non è necessario. Lui agisce perché vuole farle piacere.

Kerrigan si acciglia. Torna al suo Sciame e manda Corno Rotto nell'edificio. Poi lo osserva mentre fa non ciò che gli *ordina* di fare, ma ciò che gli *chiede* di fare: rompere la finestra per entrare. Si intrufola negli uffici luminosi e abbandonati, i computer ancora accessi con le credenziali inserite. I proprietari colti dal panico sono fuggiti prima di proteggerli.

Sorride. Proprio come aveva sperato.

Con un pensiero, dirige lo Sciame nel suo balletto di distruzione. Con un altro, vede ciò che

vede Corno Rotto mentre si muove da uno schermo all'altro, come una luce tremante nella parte più recondita della sua mente. Distrugge i muri e le porte chiuse con forza inesauribile.

E poi lo trova: un nome. Una mappa.

Kerrigan sente un grido. Soldati terran attraversano la strada deserta in un convoglio militare.

Si fermano di fronte all'edificio.

Corno Rotto è ancora dentro, a fissare lo schermo.

Esci! Gli urla mentre ritorna al suo Leviatano.

Riesce a vedere i suoi movimenti, nervosi e confusi. Torna indietro da dove è venuto e lei sospira di sollievo.

Ma poi si gira di nuovo, corre di nuovo verso il computer.

No! Gli ordina con maggiore forza. *Ritorna.*

Lui cerca una strada, ma l'edificio è uno strano labirinto contorto. E attraverso i suoi occhi, lei vede un soldato terran. E poi più niente.

Sa che è perduto.

#

TOP SECRET

CommID 312310

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Phillipa Broadhurst a Nathan Lenski

Ho trascorso gli ultimi due giorni a studiare i sistemi cerebrali dello Zergling. Ho eseguito personalmente tutte le procedure chirurgiche, inclusa un'osservazione diretta, senza sopprimere il soggetto. E sono giunta all'unica conclusione possibile.

Il soggetto è senziente.

Gli zerg sono una mente alveare. Non possono funzionare come singole unità. La nostra tecnologia si basa su questo principio. Quando viene inserita nel sistema nervoso di un soggetto zerg che può operare in modo indipendente, che può, per quanto ho capito, *scegliere* come operare all'interno dello Sciame, semplicemente non funziona come previsto.

Vi consiglio di continuare l'operazione Blind Devil su un altro soggetto e di affidare a me il soggetto 20983 per ulteriori studi.

Broadhurst, chiudo.

###

TOP SECRET

CommID 312310

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

Phillipa, non ti paghiamo per accontentare le tue fantasie da Frankenstein. Il soggetto 20983 è di proprietà Dominio terran. Il tuo lavoro su [CENSURATO] è di proprietà del Dominio Terran. Porterai a termine l'operazione Blind Devil come richiesto, con l'uso di quel soggetto.

Lenski, chiudo.

###

TOP SECRET

CommID 312310

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Phillipa Broadhurst a [CENSURATO]

Nathan, sei un idiota. Non capisci cosa ho qui, in questo momento? Cosa potrebbe significare per il Dominio questo studio?

Broadhurst, chiudo.

###

CommID 312310

Centro del Dominio per la Sicurezza di Stato

Trasmissione criptata da Nathan Lenski a Phillipa Broadhurst

Non dipende da me, Phillipa. Ordini diretti di [CENSURATO].

Continua l'operazione Blind Devil come da istruzioni.

Lenski, chiudo.

#

Corno Rotto si accovaccia nella stanza lucente, intorpidito dal dolore del suo corpo martoriato. E ricorda.

Ricorda il morbido spazio curvo nel centro nevralgico del Leviatano della Regina delle Lame, dove lei comunicava con i suoi consiglieri. Lui ascoltava il ronzio della sua voce e si concentrava sul sibilo della loro connessione. E *capiva*.

Capisce ancora.

Capisce che è importante sopraffare quel tipo di prede. Questa è la forza dello Sciame.

Capisce che è possibile ingannarli con distrazioni e attacchi improvvisi.

Capisce anche che lì, in quel posto terribile, quelle creature sono lo Sciame e lui è la preda.

Capisce che questo gli dà uno svantaggio.

Vede l'altro Corno Rotto nel muro, il muso e il corpo sfregiati da grevi linee scure, la falce sinistra con un moncone incrostato di sangue, e ancora peggio è ciò che *non* vede: le cicatrici lasciate quando la Non Regina ha fatto a pezzi i suoi pensieri, quando l'ha separato dalla Regina delle Lame.

È una cosa rotta, ma mostrerà il proprio valore. Mostrerà che è ancora degno della Regina delle Lame.

Ha smesso di opporsi alla strana attrazione della Non Regina, tanto lo fa vomitare di disgusto. Ma se resiste, le creature usano la luce fredda su di lui. E se è congelato, non può attaccare.

Quindi cammina dove le creature vogliono che cammini, finendo sopra trappole dove lo travolgono con scintille di luce bruciante e dolorosa. Non li attacca. Lascia che il suo corpo lo tradisca, ancora e ancora.

Smettono di usare la luce congelante.

Alla fine, la sua pazienza viene premiata. Il muro nella sua stanza si apre e lo portano nel luogo dei tagli. La testa ronza per l'obbligo di entrarci, di strisciare sulla lastra.

Si trascina avanti. I terran lo osservano da vicino, con le facce coperte a metà. La Non Regina è in attesa accanto alla lastra, un tavolo apparecchiato con lunghi artigli d'argento.

Corno Rotto si ferma accanto alla lastra e la guarda. Lei inclina la testa, dice qualcosa. Non la capisce più, perché si è tolta quel cappello bianco che la faceva parlare come la Regina delle Lame.

Ma la spinta a saltare sulla lastra c'era. Corno Rotto si arrende e salta sulla lastra, ammaccandola. Alcuni dei terran si ritraggono, mentre la Non Regina resta a fissarlo, immobile.

I suoi occhi guizzano per la stanza. Questo Sciame è sparpagliato e disarmato. Niente artigli. Spera solo che la luce fredda non funzioni, nel luogo dei tagli.

L'impulso di sdraiarsi lo attraversa. Questo, lo ignora.

La Non Regina dice qualcosa, sono rumori acuti. Lui gira la testa e la guarda.

Lei fa un passo indietro.

E poi Corno Rotto salta giù dalla lastra, respingendo il dolore di aver rifiutato un suo comando. Sbatte contro la preda più vicina, i suoi artigli affondano facilmente attraverso il tessuto luccicante. Spruzzi di sangue.

Le creature si mettono a urlare.

Corno Rotto si lancia in avanti, muovendosi per istinto, selvaggio e incontrollato. Colpisce ogni segno di movimento, ruggendo e gridando, seguendo gli spruzzi di sangue caldo. Non è come combattere con lo Sciame: è solo, è instabile.

Scivola sul sangue versato e finisce sul pavimento, sbattendo contro una grande struttura metallica che poi squarcia, rivelandone le interiora scintillanti.

Immediatamente, la stanza si oscura, poi riemerge in una foschia rossa e con una sirena urlante. I resti dello Sciame battono le zampe contro il muro e Corno Rotto salta verso di loro, prima i piedi, e poi taglia e taglia fino a che non sono altro che arti mozzati e macchie di sangue sui muri.

Una voce riecheggia nella stanza, sottile e distorta.

"Vediamo se funziona," dice la Non Regina.

Corno Rotto inciampa. Si gira intorno. Non può essere. È solo.

"Gli scanner non funzionano... No, no, no. Accidenti!"

Corno Rotto ruggisce e si schianta contro il muro, facendo tremare la stanza.

E poi un quadrato scuro appare nel muro. La Non Regina lo guarda, il viso rigato di sangue, il berretto bianco messo storto sulla testa.

"Ci hai ingannato," dice. "Hai fatto finta che gli impianti funzionassero!" Scuote la testa, il panico riluce nei suoi occhi. "Com'è possibile..."

Corno Rotto corre verso di lei sussultando di rabbia, ma quando la attacca, sbatte contro

qualcosa di duro e solido che lo fa cadere sul pavimento.

"Questo significa che sei intelligente," dice. "Più intelligente di quanto dovresti essere."

Allarga la bocca, scoprendo i denti. "Siamo in grado di comunicare. Possiamo raggiungere... raggiungere un accordo."

Lui salta di nuovo, spingendo con tutta la sua forza. Questa volta è pronto al contraccolpo e atterra in piedi. Salta di nuovo. Ancora. La Non Regina gli parla, ma le sue chiacchiere si perdono nella foschia della sua furia.

Poi la barriera si incrina.

Corno Rotto e la Non Regina la fissano entrambi, quella linea sottile che la divide a metà. Lei rimane a bocca aperta. Quindi lo guarda.

E poi svanisce.

Corno Rotto ruggisce e salta e la barriera si frantuma in un migliaio di schegge taglienti che gli cadono addosso mentre lui corre in un'altra stanza, più piccola e sconosciuta. Puzza di paura.

C'è un'apertura. La attraversa, entrando in un corridoio, stretto e buio. Il lampo di un movimento, poco più avanti.

Corre.

La puzza della Non Regina si diffonde verso di lui mentre nella corsa sbatte senza pensare contro gli angoli, il suo odio come un'ondata di calore. Poi...

La Non Regina. Poco più avanti. Lei guarda indietro, gli occhi selvaggi per il panico.

La frenesia della battaglia lo riempie e lui avanza in un impeto di energia. La Non Regina sbatte contro il muro, appoggiando la zampa sul metallo. Appare un'apertura.

Corno Rotto salta...

Atterra sulla sua schiena, spingendola giù nel terreno soffice. Attacca, morde e artiglia,

riducendola in scintillanti nastri rossi. Deve distruggere il suo Sciame. Ce ne devono essere altri, quelli che ha ucciso nel luogo dei tagli erano troppo pochi. Se è riuscito a uccidere la Non Regina, può distruggere tutte quelle creature per sempre.

Alla fine, però, non è rimasto nulla da distruggere. Corno Rotto si allontana dai resti della Non Regina, insanguinato e soddisfatto. Si protende, cercando di connettersi con la Regina delle Lame...

Ma non c'è niente. Solo il vuoto. Nemmeno la vittoria può riportarlo nello Sciame.

Si siede e osserva per la prima volta l'ambiente circostante: è all'aperto, su una vasta pianura rocciosa, la terra è scura e secca. Le stelle volano sopra la sua testa in turbinii e strisce che gli ricordano la Regina delle Lame, la luminosità dei suoi occhi.

Lei è là fuori, che naviga con lo Sciame nel ventre del suo Leviatano.

Si siede sulla terra fredda e guarda le stelle. All'inizio è calmo, ma poi sente una stretta nel petto, uno strano sapore bruciante in fondo alla bocca. La confusione scaturisce dentro di lui, ma quando cerca di muoversi, di fuggire, la sua vista si sporca di macchie nere. La stretta diventa più forte. Corno Rotto affonda gli artigli tra le rocce.

Le macchie scure diventano sempre più grandi finché non rimane più nulla.

#

Kerrigan è nel centro nevralgico. Angdra brucia sotto di lei, il verde della superficie intriso di fumo nero e spire rosse di fuoco.

Lo ha abbandonato. Corno Rotto. L'ha mandato a morire al suo posto.

Non prova il senso di colpa che pensa di dover sentire. C'è solo un curioso intorpidimento nel suo petto. Una cavità. Qualcosa che era lì, e che ora non c'è più. Forse era qualcosa di speciale. Forse no.

Sulla superficie di Angdra, centinaia di migliaia di Zergling si muovono all'unisono, facendo a pezzi la civiltà dei terran. Migliaia di loro moriranno e lei andrà via da quel posto con le informazioni per cui è venuta. Perché sono uno Sciame. Non sono creature separate.

Non c'è motivo di piangere un singolo pezzo del tutto. Non quando ce ne sono altri mille che possono moltiplicarsi nei ranghi per colmare quel vuoto.

Eppure, lei tiene lo sguardo sui fuochi di Angdra e pensa al nome *Corno Rotto*.

* * *

Scritto da: Cassandra Clarke

Editing di: Chloe Fraboni

Prodotto da: Brianne Messina

Riferimenti al gioco di: Madi Buckingham, Sean Copeland

Consulenza creativa di: Jeff Chamberlain, Kevin Dong, George Krstic, Ryan Quinn,

Ryan Schutter

Traduzione e revisione di: Susanna Celotti e Alessandro Parotti

Ringraziamenti speciali: Thomas Floeter, Martin Frost, Felice Huang, Chungwoon Jung,

Jaclyn Lo, Alexey Pyatikhatka, YuSian Tan