

ELIA CRISTOFOLI

# ANUNIA TRIX

OPERAZIONE DILUVIO



ELIA CRISTOFOLI

# ANUNIMATRIX

OPERAZIONE DILUVIO

Annunatrix  
Operazione Diluvio

Tutti i diritti riservati.

Edikit

© 2024 Edikit di Tommaso Marzaroli

Via Sardegna 7, 25124

Brescia

[www.edikit.it](http://www.edikit.it)

ISBN 979-12-81623-26-2

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata,  
compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

Ogni riferimento a fatti, persone o cose riportati nel romanzo è puramente casuale

## Introduzione

*Gli Dei della Bibbia* ha rappresentato per me una lettura illuminante. Ovviamente, conoscevo già Biglino. Avevo iniziato a seguirlo già durante i suoi primi video sul *Tubo*, e mi aveva subito incuriosito la sua *rilettura* della Bibbia, che però non ero ancora pronto ad approfondire. Eppure, qualcosa continuava a *covare* dentro di me. Non perché credessi a quelle teorie, che giudicavo tanto intriganti quanto strampalate; senza contare che non sostituirei mai una religione in cui non ho fede, con una pseudoscienza non ancora provata, seppur quest'ultima sia nettamente più plausibile. Ma per quanto non ci credessi, dovevo ammettere di esserne sempre più affascinato, pressappoco come lo sono sempre stato nei confronti di tutte le cosiddette “teorie cospirazioniste”, in quanto fonti di creatività inesauribili per ogni storia di fantascienza che si rispetti. Ma la teoria degli *Antichi Astronauti* rappresenta certamente la più intrigante di sempre. Dopodiché, devo ammettere che sarei molto felice se venisse comprovata. Fino ad allora, rimarrò scettico, ma mai ostile, poiché così come nessuno al mondo ha uno straccio di prova per dimostrarla, così nessuno al mondo ha uno straccio di prova per smentirla.

*Forse non tutti ricordano che...*

Nel primo *Alien* (1979), l'equipaggio della *Nostromo*, una banale astronave da trasporto, si imbatte in un'ambigua richiesta d'aiuto proveniente da un pianeta sconosciuto. Salpati su questo pianeta, scovano una particolare astronave aliena precipitata. Inoltrandosi negli ambigui corridoi del relitto, trovano il cadavere del pilota, un essere antropomorfo di tre metri. Film dopo film, la saga rivela sempre più dettagli su questa specie aliena, che avrebbe creato gli esseri umani. Ovviamente, questi *Ingegneri*, come vengono chiamati, non potevano prevedere che centinaia di migliaia di anni più tardi gli umani avrebbero a loro volta costruito un androide, che a sua volta avrebbe generato delle mostruose creature che avrebbero decretato l'estinzione della

loro specie, i celebri xenomorfi. La saga di *Alien* utilizza l'espedito horror fantascientifico degli *alieni parassitari* per raccontare, per filo e per segno, la stessa teoria degli Antichi Astronauti sostenuta da molti studiosi e scrittori del nostro tempo. Che Ridley Scott ci creda veramente, o ne sia solo estremamente affascinato quanto lo sono io, è del tutto irrilevante. Egli ha consacrato all'eternità un'opera assoluta, soprattutto – parere personale – per quanto riguarda i primi e gli ultimi film, poiché quelli di mezzo sono abbastanza sacrificabili.

### *La luna cava*

Un eccellente collega di Scott, probabilmente ancora più invasato di lui sulla teoria degli Antichi Astronauti, è senza dubbio il mitologico Roland Emmerich, che da quando sono bambino mi inchioda allo schermo con i suoi film da cardiopalma, tipo *Independence Day*, *The Day After Tomorrow*, *2012*, *Godzilla*, *Stargate* e molti altri. In questo caso, però, vorrei richiamare l'attenzione del lettore sul suo ultimo film, *Moonfall*, del 2022, calpestato dalla critica imbecille, ma che per me rappresenta il suo capolavoro. L'incipit narra della luna che perde la sua orbita e che in poche settimane è destinata a schiantarsi sulla Terra. Questo provoca inevitabilmente una serie di catastrofi a catena, da tsunami a tempeste gravitazionali. E cosa potrebbe mai venire in mente di fare ai vertici degli Stati Uniti? Ovviamente farla esplodere con un'atomica! Per farvela breve, uno sparuto gruppo di astronauti “salpa” su un vecchio shuttle in disuso, ma una volta giunti sulla luna scoprono che è in realtà un antichissimo satellite artificiale, costruito milioni di anni fa da una civiltà iperprogredita, provvista di tecnologie al cospetto delle quali le nostre rasentano l'età della pietra. Eppure questi esseri sarebbero identici a noi, poiché gli Umani altro non sarebbero che i loro discendenti, costretti a *ri-evolvere* per la salvezza della specie. Di facciata, il film è il solito fanta-action pieno di esplosioni a tutto spiano, in perfetto stile Emmerich, ma in realtà *Moonfall* tratta uno degli argomenti più affascinanti di tutto il mondo fanta-cospirativo, ossia la *teoria della luna cava*. Tutto ciò è meraviglioso!

Ma Emmerich non è certo nuovo alle *teorie aliene*. Nel primo *Stargate*, quello con Kurt Russell – divenuto successivamente un franchise da miliardi di dollari, da cui provengono fumetti, libri e una fortunatissima serie di 10 stagioni, per un totale di 214 episodi – Emmerich affronta la teoria secondo cui gli Antichi Egizi fossero in realtà degli alieni scesi sulla Terra per sfruttare gli esseri umani. La trovata geniale è data appunto dallo *stargate*, il portale spatio-temporale che conduce direttamente al pianeta di questi “dei”, tra i quali Ra rappresenta il più bastardo di tutti. Devo ammettere che il *mio* Yahweh

– che presto imparerete a conoscere – deve molto *anche* a *Stargate*, film che dall’età di 14 anni riguardo con famelica ammirazione, sperando che un giorno io possa assistere a qualcosa di così trascendentale.

### *Serie TV*

A parte la già citata serie di *Stargate* (ancora in produzione), un’altra serie fantascientifica che ha affrontato il tema è sicuramente *Star Trek: Discovery*. Nella quinta stagione, infatti (2024), il capitano Michael Burnham e il suo equipaggio sono alla ricerca del “potere della vita”, ben nascosto dai Progenitori, la specie madre di tutte le specie umanoidi, che avrebbe “creato la vita così come la conosciamo”.

### *Il gaming*

Passiamo ora a qualcosa di maggiormente immersivo. Al lettore più imbotito di pregiudizi ricordo che il videogame è ad oggi la più alta forma d’arte esistente. Innanzitutto, esattamente come il cinema, un videogioco è generato da tutte le arti oggi conosciute, dalla scrittura creativa all’illustrazione, dalla scultura alla computer grafica, dalla composizione musicale al sound design e così via. Ma rispetto al cinema, il videogioco porta con sé una caratteristica unica, che nessun altro media ha a disposizione; il cinema è un’arte passiva, ossia ti siedi e osservi in qualità di spettatore ciò che accade; il videogame è un’arte attiva, vale a dire che sei tu a calzare i panni del protagonista e a decidere come prosegue la storia. Una storia che vivi, che conduci, che giochi. Somatizzata questa “piccola” differenza – non è vero, è abnorme – ogni vacuo pregiudizio sarà superfluo.

Nella celebre saga di *Assassin’s Creed*, due fazioni in lotta da millenni, nella fattispecie la Confraternita degli Assassini e l’Ordine dei Templari (poi chiamati in altri modi, ma la solfa è la stessa), danno la caccia ai perduti manufatti di un’antichissima civiltà, gli Isu, conosciuti anche come Homo Sapiens Divinus, o Prima Civilizzazione, o più semplicemente Coloro Che Vennero Prima; in parole povere, quelli che gli umani hanno sempre chiamato *dei*. «Vi avevamo fatti a nostra immagine» dichiara Minerva in uno dei capitoli più avvincenti. Giunone, invece, ha ammesso che gli Isu hanno creato gli umani per soddisfare le loro “esigenze”, non so se mi spiego. Scommetto che a Biglino piacerebbe un sacco giocarci, o perlomeno assistere una sessione di gameplay.

L’unica differenza con le sue teorie, così come quelle di Stichin e compagnia bella, è che gli Isu non erano alieni, bensì nativi della Terra; semplicemente si trattava di una specie che ha vissuto sulla Terra centinaia di millenni prima dell’Umanità. Tuttavia, è probabile che nei prossimi capitoli le cose prende-

ranno una piega diversa, staremo a vedere. La saga di *Assassin's Creed* annovera ad oggi ben 12 videogiochi principali, 17 spin-off, diversi libri e cortometraggi, e un film così brutto da suscitare sgomento in chiunque osi guardarlo.

Incredibile ma vero, persino la serie di *Fallout* affronta il tema Antichi Astronauti. A una certa, infatti, saremo costretti a scontrarci coi classici Grigi e i loro stramaledetti dischi volanti. Seppur non sia ancora stato chiarito cosa c'entrino per davvero con l'apocalisse nucleare, nel quarto capitolo il Dottor Cabot ci svela di una scoperta rinvenuta in Mesopotamia dal padre, un manufatto di un'antica specie aliena che avrebbe creato gli esseri umani. Non approfondisce oltre, la butta lì come un phon acceso nella vasca da bagno...

Ancora più avvincente (a parer mio) è *God of War*, dove indossiamo i panni di Kratos, il dio greco del dominio e del potere, fuggito da Atene dopo aver ucciso Zeus, e rifugiatosi nell'estremo nord tra gli dei norreni. «Agli dei non importa degli umani» suole affermare Kratos. Ma non è chiaro se questi “dei” che popolano il pianeta siano nativi terrestri o provengano da altrove. Fossi io lo sceneggiatore di *God of War*, avrei le idee chiare su dove andare a parare. In ogni caso, la storia è ancora tutta da scrivere e la serie è costellata di indizi atti a far impazzire i gamer di curiosità. Staremo a vedere.

### *E nei fumetti?*

Senza ombra di dubbio, il fumetto rappresenta la più antica forma di comunicazione conosciuta; mi riferisco ovviamente alle incisioni rupestri, sviluppate dall'Homo Sapiens in tutto il mondo decine di migliaia di anni fa, forse centinaia, difficile stabilirlo con certezza. E comunque non sono abbastanza paziente per occuparmi di archeologia, sebbene da bambino fossi solito affermare che da grande avrei fatto l'archeologo; ma erano gli anni Ottanta e credevo che gli archeologi fossero tutti come Indiana Jones.

Partiamo dal primo supereroe di sempre, il buon vecchio Superman. Krypton è un pianeta di una galassia lontana abitato da una civiltà evolutissima. In seguito a una guerra civile, l'illustre Jor-El, per salvare la vita al proprio pargoletto, Kal-El, lo invia con una capsula su un pianeta apparentemente ospitale, la Terra. Tutti conosciamo questa storia, anche perché è da un secolo che va avanti senza interruzioni. Ma diamo un'occhiata ai nomi; Kal-El e Jor-El ricordano inevitabilmente gli “arcangeli” Mi-Ka-El, Gavri-El, Uri-El, laddove quel «El» è stato spesso tradotto come “dio” dall'ebraico biblico. Non a caso, gli autori Jerry Siegel e Joe Shuster sono di origine ebraica, pertanto è del tutto naturale che abbiano appreso dal loro bagaglio culturale per scrivere e disegnare il loro personaggio. Da Superman in poi, di alieni simili a noi che vengono sulla Terra per conquistarla, o per collaborare, si sprecano. La matrice è sempre

simile, ma i più simili agli Elohim di Biglino, o agli Anunnaki di Stichin, sono senza dubbio gli Eterni della Marvel. Si tratta dei consueti dei dell'antica Grecia e dell'antica Roma, generati da colossali esseri celestiali (grandi quanto pianeti) per guidare gli umani contro i Devianti, anch'essi generati da loro ma ribellatisi ai creatori e quindi "cacciati" e maltrattati. Ricorda molto la *storiella* degli angeli caduti tanto cara agli esegeti, seppur in salsa supereroistica.

In definitiva, si può affermare con assoluta determinazione che gran parte della fantascienza proviene dal retaggio storico-culturale trasmessoci dalla Bibbia, il testo "fantascientifico" più popolare di sempre, dal quale nacque quella che considero la più grande tragedia dell'Umanità, il monoteismo. Già, perché quando gli dei erano migliaia, le persone si rispettavano di più. D'accordo, guerre e omicidi c'erano comunque, perché la violenza fa parte dell'umanità, ma in linea di massima, ognuno poteva venerare il dio che gli pareva, l'importante è che rigasse dritto e pagasse le tasse.

Anunnatrix: Operazione Diluvio inizia proprio da qui, vale a dire dal momento in cui un ambizioso Elohim architettò una congiura per sovvertire l'ordine costituito, detronizzare gli Antichi suoi pari e assumere il potere assoluto, divenendo di fatto il solo e unico dio. Quell'Elohim aveva un nome, e quel nome era Yahweh. E non me ne abbiano gli ebrei, né coloro che da essi derivano, i cristiani, poiché il *mio* Yahweh è un personaggio di fantasia. Sono io che ho creato lui, non l'inverso. Il fatto che si chiami esattamente come il dio dell'Antico Testamento è del tutto voluto, ma solo per fini narrativi, per mantenere un'ambientazione arqueo-fantascientifica fedele alle *riletture* della Bibbia in chiave Antichi Astronauti. E comunque, non ho mai nominato il nome di Yahweh invano. Anzi, ogni volta che l'ho nominato, è stato per un preciso motivo, come ora, che lo sto nominando per contestualizzarlo.

Infine, tornando a Mauro Biglino, egli rappresenta il vero responsabile del mio romanzo, che non avrei mai scritto se non avessi letto il suo *Gli Dei Della Bibbia*. Perciò, se dovete prendervela con qualcuno, prendetela con lui, il quale potrebbe dirvi che, se dovete prendervela con qualcuno, prendetela con Zecharia Stichin, e così via sino allo sconosciuto che per primo scrisse che "in principio gli Elohim crearono il cielo e la terra, e la terra era informe e deserta, e le tenebre ricoprivano l'abisso e il kavod degli Elohim sorvolava le acque".

Ossequi e buona lettura,  
Elia Cristofoli.

## Preludio

*Anno 678 dalla Terraformazione.  
Da qualche parte in Mesopotamia.*

Il sole cala lentamente, le ombre si allungano sulle dune e gli ultimi raggi si scagliano contro il tempio, irradiandolo di un colore ambrato.

«Vuoi davvero andare fino in fondo, Anum?»

«Naturalmente, mio giovane amico. Questo pianeta è troppo grande e noi siamo troppo pochi. Abbiamo bisogno di manodopera.»

All'interno, due *grandi* amici affrontano una conversazione che determinerà le sorti della Terra. Anum indossa uno spiovente copricapo intrecciato con zanne di mammoth e una stola semitrasparente sul petto violaceo. Ha una lunga barba nera a spatola, che gli conferisce la caratteristica autorevolezza di grande sapiente quale è. Siede su un trono scolpito nell'ametista e costellato da lapislazzuli che brillano ai raggi taglienti del tramonto. Regge una coppa, da cui sorseggia una birra scura e pastosa. Enki è in tenuta ufficiale, armatura militare con tanto di corazza e mantello. È in piedi dinanzi alla grande finestra scavata nell'argilla, gli occhi fissi sul sole rosso che si presta a celarsi.

«E se diventassero troppo intelligenti?» chiede legittimamente.

«È questo che temi, Enki? Che degli *esseri inferiori*, un giorno, possano mettere in discussione la nostra supremazia su di essi?»

«Perché no?» ribatte l'ufficiale. «In fin dei conti, anche noi l'abbiamo fatto.»

«Quelli erano altri tempi. I nostri oppressori meritavano la fine che fecero. E in ogni caso, quelle creature ripugnanti non furono i nostri creatori, perciò non dovevamo loro alcuna riconoscenza.» Anum si alza dal seggio e si avvicina all'amico preoccupato, gli posa una mano sulla sua spalla e beve un altro sorso di birra. «Detto questo, lo sai anche tu, non potremmo mai farcela da soli. Abbiamo bisogno di servitori forti e intelligenti, almeno quel che basta

per capire cosa devono fare e come farlo. Ma non per questo dovremo trattarli come altri trattarono noi. Saremo per loro quei padroni giusti ed equi che noi non abbiamo mai avuto. Anzi, saremo... *dèi*.»

«Dèi? Che parola è questa? Un'altra delle tue trovate?»

«Oh, mio amatissimo Enki...» ribatte Anum con un sorrisetto che la dice lunga. «Questa è decisamente la più grande delle mie trovate! Accomodati e bevi con me. Ti racconterò ogni dettaglio...»

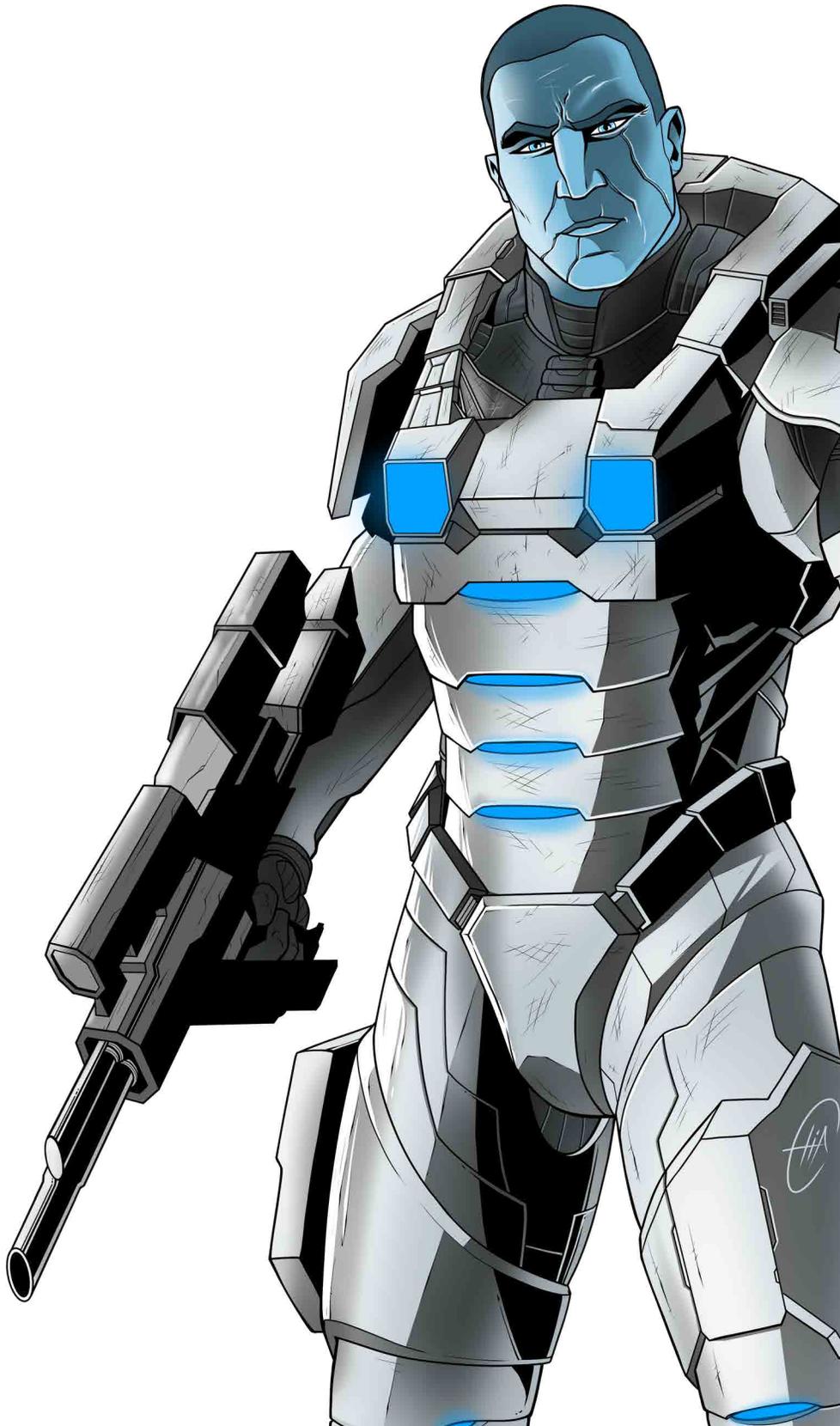
Annunatrix  
–  
Operazione Dulivio

## DICHIARAZIONE

Anunnatrix: Operazione Diluvio è una storia immaginaria, liberamente ispirata alla mitologia dell'Antica Mesopotamia e della Bibbia (o Torah), alle varie interpretazioni teologiche, ma anche e soprattutto alle nuove riletture divergenti di alcuni illustri linguisti, scienziati, registi e autori, dalle varie confessioni religiose, inclinazioni politiche e, più in generale, dalle idee più disparate. L'autore declina ogni responsabilità nei riguardi di chi, per motivi strettamente legati alla propria sensibilità e/o alla propria pochezza intellettuale, dovesse in qualche modo sentirsi offeso dalla seguente opera di fantasia. Ossequi.

# Atto I

Non avrai altri dèi all'infuori di me



*Eloh, 1.262 anni luce dalla Terra.  
Circa 14.000 anni fa (in anni astrali terrestri).*

Le esplosioni si susseguono in tutta la città; palazzi che collassano contro altri palazzi, abitazioni e veicoli bersagliati dall'artiglieria, navi nemiche che occupano il cielo che va a fuoco, mentre a terra si consuma un genocidio senza precedenti.

«ARRIVANO!» grida il padre, sprangando la porta con un mobile. «Presto, laggiù!»

La madre terrorizzata trascina il bambino in un angolo e si accovaccia con lui stringendolo forte. Il padre si posiziona davanti a loro impugnando una mazza di metallo, come servisse a qualcosa.

«Andrà tutto bene!» mente la madre al figlio, baciandolo e singhiozzando.

Ma la menzogna dura poco, perché i *ruggiti* si fanno sempre più vicini e dalle *zampate* si evince che le *creature* hanno raggiunto il piano superiore. Qualcosa si schianta contro la porta provocando un forte boato, la donna urla tappandosi subito la bocca, ma è troppo tardi. Un altro colpo alla porta, poi un altro, e un altro ancora, finché una zampa la sfonda sbracciando alla ricerca di qualcuno da sventrare. Il padre bastona ripetutamente la zampa della creatura, che la ritira ringhiando infastidita. Ma a quel punto il mobile viene ribaltato a terra e la porta sfondata da due creature fameliche, teste triangolari sproporzionate rispetto ai corpi gracili e nervosi, gli occhi neri e lucidi, una dentatura composta da lunghe zanne acuminate, indossano strane divise atillate e si muovono a scatti come le bestie sui muri.

La madre stringe il bambino su di sé per evitargli quantomeno la vista di quei mostri. Il padre prova a reagire, ma viene subito assalito e sbranato da uno dei due, mentre l'altro si avventa sulla madre, la afferra dalla testa conficcandole gli artigli nel cranio e la trascina via.

«MI-KAAA!» urla disperata, ma la creatura la squarta e la dilania senza pietà, inondando la stanza di sangue. Le due creature si accaniscono sui genitori

del piccolo Mi-Ka, che assiste immobile alla scena, lo sguardo vuoto. All'improvviso, uno dei due si accorge della sua presenza e fa cenno all'altro. Così le due creature ruggiscono e si leccano la bocca, prendendosi gioco del bambino, come a chiedersi che gusto abbia un cucciolo di Elohim. Dopodiché, si scagliano sul pargoletto che rimane a fissarli senza battere ciglio. Un potente colpo dalla finestra però li scaraventa contro la parete opposta. Il bambino è salvo. Si gira e vede un grosso buco fumante attorno alla finestra, dal quale entra un possente soldato in armatura alata e armato di un grosso fucile. Un mostro si sta riprendendo, ma prima di premere di nuovo il grilletto il soldato si rivolge al bambino.

«Tappati le orecchie, ragazzo!»

Mi-Ka obbedisce, ma il colpo è troppo potente e lo sente comunque. Il muro davanti si imbratta di brandelli di frattaglie, mentre il sangue blu delle creature si mischia al sangue rosso dei suoi genitori...

«Stai bene?» chiede il soldato, rendendosi subito conto della stupidità della domanda, mentre le ali si ripiegano nell'armatura e i reattori decelerano permettendogli di atterrare. Poi si avvicina e si china verso il bambino:

«Mi chiamo Yahweh, e tu?»

«Mi-Ka-El» risponde il bambino.

«È un bel nome» ribatte Yahweh tendendogli la mano. «Che ne dici, Mi-Ka-El, vieni con me?»

*Oggi, anno 21.492.*

*Nave Madre, quartier generale dell'Impero Elohim, Accadia.*

L'alto ufficiale Gavri-El è una donna tutta d'un pezzo, tonica e virtuosa, sguardo severo ma giusto. La carnagione violacea indica la razza a cui appartiene, le cui origini sono perdute nella notte dei tempi. Nessuno l'ha mai vista coi capelli sciolti, li porta sempre legati in una treccia lunghissima fissata con possenti anelli dorati. E proprio come i capelli, anche i suoi occhi sono neri come la notte e le conferiscono un'aurea di mistero che affascina chiunque abbia il piacere di conoscerla. Gavri-El è la seconda carica dell'Esercito Imperiale Elohim, braccio destro del generale, nonché sua confidente e migliore amica sin dai tempi dell'accademia. Intelligente ed empatica quanto sboccata e istintiva, è proprio questa combinazione tra rigida disciplina e fervente passione a renderla una guerriera esemplare, le cui tecniche di combattimento vengono studiate nelle accademie militari di mezzo mondo.

Lastre di specchi si estendono su lunghe pavimentazioni, le pareti di metallo traslucido sono scandite da nastri luminosi che scorrono perpendicolari fino allo spiovente soffitto di vetro, affacciato sull'azzurro di un cielo immacolato. E mentre l'alto ufficiale procede a passo svelto tra gli sfavillanti corridoi della Nave Madre, la luce si staglia contro la sua armatura nanotronica, facendola risplendere a ogni suo passo, risaltandone anche i più piccoli difetti, quali graffi e increspature, segni distintivi di centinaia di guerre combattute, tutte valorosamente vinte.

E quando finalmente raggiunge le stanze del generale, due guardie ai lati della porta scattano sull'attenti. Gavri-El allunga la mano sullo scanner biometrico per annunciare la sua presenza. Le porte si spalancano scomparendo nella parete, mentre il generale avanza in assetto da guerra, perché i soldati Elohim sono sempre in guerra, anche in periodo di pace; soprattutto in periodo di pace.

Mi-Ka-El, il generale delle Forze Armate Elohim, è di *razza blu*. Oltre che dal colore della pelle, si nota anche da alcuni tratti somatici piuttosto caratteristici, come gli occhi profondi e affilati, quasi sempre celesti, salvo rare eccezioni. I solchi sul viso rappresentano cicatrici non rigenerabili, causate perlopiù da ferite di lame al plasma, o da proiettili di grosso calibro. Medaglie al valore per un guerriero della sua levatura. Al contrario di molti soldati, che tendono a portare i capelli molto lunghi, il generale Mi-Ka-El li tiene sempre rasati, poiché in uno scontro corpo a corpo, suole raccontare alle reclute durante le frequenti apparizioni all'accademia militare, intende limitare al minimo i superflui impedimenti. Così molti soldati hanno preso a imitarlo.

Mi-Ka-El ha una personalità complessa e tormentata. Qualcosa si rompe dentro di lui in tenera età, schiacciando la sua emotività e imprigionandola nel labirintico dedalo del suo ego. Da allora, le emozioni sembrano scivolargli di dosso, pur sapendone cogliere un dolce e amaro profumo. È la condizione ideale per un comandante, affinché sia impeccabile e implacabile. Per questo, da circa tre millenni, Mi-Ka-El ricopre il ruolo di generale delle forze armate di Mesopotamia.

«Cos'è successo?» sonda il generale procedendo velocemente.

«Non ne ho idea» risponde Gavri-El al suo fianco, «ma gli Antichi hanno chiesto di te. E con la massima urgenza.»

«Strano!» replica il generale con una punta di sarcasmo.

«Grandi Elohim» annuncia il messaggero di corte «il generale Mi-Ka-El e l'alto ufficiale Gavri-El.»

«Siano fatti entrare!» ordina una voce profonda da lassù, oltre la gradinata, dove svettano nove altissimi seggi.

Le immense porte dorate si spalancano, lasciando che il generale e il suo braccio destro entrino nella Sala dei Troni, mentre le guardie imperiali ai lati scattano sull'attenti. Mi-Ka-El e Gavri-El si arrestano in prossimità dell'Alta Gradinata.

«Generale Mi-Ka-El a rapporto, Antichi!»

La Sala dei Troni è il fulcro del potere imperiale Elohim. È uno spazio colossale, le cui prominenti pareti risplendono di luce propria, quasi fossero vive. L'Altissima Gradinata si eleva fino ai nove troni, dietro ai quali si estende l'incommensurabile vetrata che svetta sull'intera Mesopotamia, il Tigri alla destra, l'Eufrate alla sinistra, a tracciarne i celebri confini. Gli Antichi siedono ognuno sul rispettivo trono. Tuttavia, il generale Mi-Ka-El nota immediatamente l'assenza di uno di loro.

«Avvicinati, generale!» ordina Eloah, l'Altissimo.

Il generale avanza sulla scalinata, gradino dopo gradino, novantasei in totale. Per via di antiche usanze, nella Sala dei Troni non gli è concesso di usare le ali. Giunto al cospetto degli Antichi, lo sguardo di Mi-Ka-El ricade inevitabilmente sul quell'unico trono vuoto, proprio al fianco di Eloah.

«Yahweh!» conferma l'Altissimo. «La sua assenza è fonte di grande imbarazzo. Perciò, generale, giungo subito al punto e ti chiedo: hai idea di dove egli sia?»

«No, Altissimo» risponde prontamente Mi-Ka-El.

«E perché dovremmo crederti?» obietta Marduk, sbattendo i pugni sui braccioli del proprio trono, sotto gli sguardi contrariati dei suoi colleghi. «Non sei forse il suo fottuto pupillo?»

«Placa la tua lingua, Marduk!» comanda Eloah, rimettendo in riga l'iracondo collega, mentre Kinga-Ya, la leonessa al suo fianco, ringhia influenzata dall'emotività del padrone. «La lealtà del generale Mi-Ka-El non è messa in discussione. Generale, prosegui pure.»

«Grazie, Altissimo, ma permettimi di respingere l'insinuazione del Grande Marduk. Io non sono il pupillo di nessuno.»

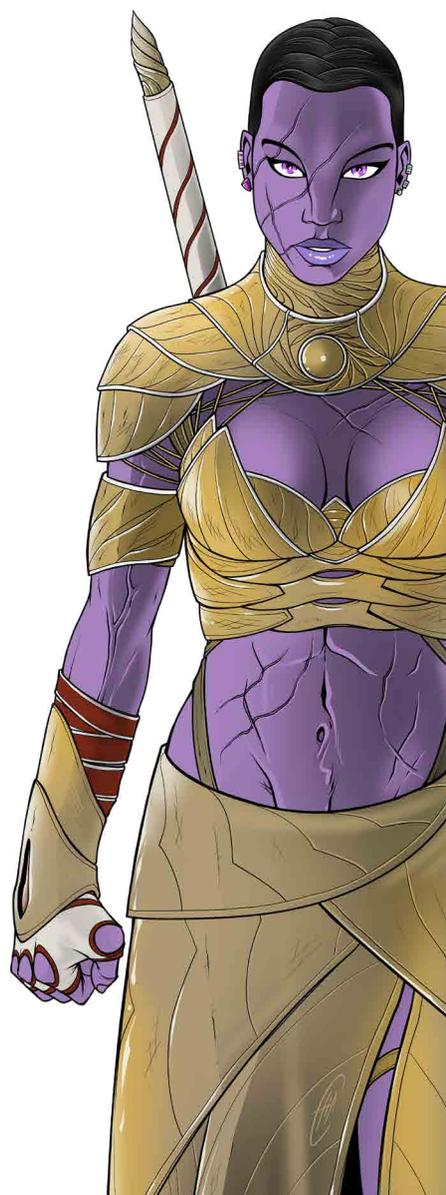
«Come osi!»

«Basta così, Marduk!» erompe Eloah, scatenando stavolta il ruggito della sua Kinga-Ya. «Il generale Mi-Ka-El ha tutto il diritto di difendere la propria integrità, che ripeto, non è tema di discussione.»

La leonessa si lecca i baffi e si acquieta sotto le carezze del suo padrone. Marduk digrigna i denti risentito e affila lo sguardo contro il generale.

«Purtuttavia» irrompe Tiamat, «è in discussione la lealtà di Yahweh. E sono certa che l'irrequieto Marduk intendesse dire che tu e lui siete... molto legati.»

Il generale inspira profondamente per riordinare le idee. Ha un pessimo presentimento. Nonostante le rassicurazioni di Eloah e di Tiamat, si sente sotto accusa. Yahweh deve averla combinata grossa per attirare le ire degli Antichi suoi



pari. In un frangente, ripassa gli sguardi di tutti loro, uno per uno, a partire da sinistra verso destra, alla ricerca di una sensazione, di un dettaglio.

Con Marduk non scorre buon sangue, e non è un segreto per nessuno. È un Elohim impulsivo e diffidente, molto antico, appariscente e maestoso proprio come la città su cui governa, Babilonia. Non a caso indossa perennemente lunghe tuniche intarsiate in oro, in netto contrasto con la sua carnagione nera come la pece, dalle sottili venature violacee. Anche i suoi occhi sono dorati e si racconta che rilascino lacrime d'oro quando egli va su tutte le furie. Mi-Ka-El l'ha mandato su tutte le furie parecchie volte, ma in tutta onestà non l'ha mai visto piangere oro.

Al suo fianco, Inanna, sempre taciturna, introspettiva, riflessiva. A causa della sua pelle color nocciola, come quella degli adamiti, e dei capelli dorati, molto rari tra gli Elohim, è praticamente impossibile stabilire a quale razza appartenga. I suoi detrattori sostengono sia una bastarda, e cioè che uno dei genitori fosse appunto adamita; chi dice si trattasse della madre, chi del padre. A contrario, i suoi seguaci più accaniti sostengono che ella sia una Elohim al cento per cento, semplicemente *unica*. Nell'uno e nell'altro caso, si tratta di mere speculazioni prive di rilevanza: Inanna fa parte degli Antichi a tutti gli effetti e in quanto tale le si devono rispetto e obbedienza. Governa la città di Uruk e la regione circostante, come una matriarca amorevole e comprensiva.

Kamosh, apparentemente disinteressato, preoccupato più di controllare chissà cosa sulla sua tavoletta, che di partecipare alla discussione. È di razza verde, d'un verde molto acceso, come lo smeraldo, che risalta molto con la divisa da antico generale, nera e attillata, con strisce laterali rosse e blu. Eppure, Kamosh, da quanto si sappia, non è mai stato un soldato, la indossa più che altro per impressionare il suo popolo, i Moabiti, gente difficile da tenere a bada.

Tiamat può intimorire anche un cuore impavido come quello di Mi-Ka-El. Tutti ne conoscono le gesta. Si sprecano canzoni e poemi sulla "Madre di tutto il Cosmo", come viene definita dagli adamiti. La sua pelle violacea e buia ricorda la notte gelida dell'universo, così come i lunghi capelli di platino ricordano le stelle che lo popolano. Nessuno fra gli Elohim ha idea di quante ere abbia, né a quale dinastia appartenga, ma era una personalità influente già su Elohim, ben prima della *colonizzazione*, il che la pone tra i più antichi Elohim viventi. E una cosa è certa: se non fosse per Eloah, alla cui destra siede, e di Yahweh, che alla sinistra di Eloah *non* siede, Tiamat sarebbe la più potente Elohim del pianeta.

Eloah è il governatore dell'Impero Elohim, a capo del consiglio degli An-

tichi e perciò detto l'Altissimo, il cui trono è posto al centro degli altri nove. Anche di lui non si conoscono le ere, seppur sia noto che collaborò coi Padri Fondatori, Anum ed Enki, alla *terraformazione* del pianeta. Indossa lo spiovente copricapo rituale che da sempre lo contraddistingue e una tunica dello stesso colore della notte, con striature rosse che vibrano come fiamme. La sua barba perfettamente liscia sembra perdersi nella veste. Con una mano, Eloah regge lo scettro che gli spetta di diritto, mentre con l'altra accarezza Kinga-Ya, seduta statuaria al suo fianco, splendida leonessa geneticamente modificata per essere all'altezza degli Elohim.

Al di là del trono vuoto di Yahweh, siede Baal, l'Antico di cui nessuno sa nulla, né la forma del volto, né a quale razza appartenga, poiché nessuno spiraglio di luce penetra la tenebra che si aggroviglia nel cappuccio che indossa, così come nessun brandello di pelle rimane scoperto dal lunghissimo saio nero dal quale è sempre avvolto. Si dice che Baal possa assumere diverse forme e identità, col fine di ricoprire più posizioni di comando in più zone contemporaneamente. Inutile dire che si tratta di maldicenze, poiché è noto che egli governa la regione del nord-est, dove nasce il fiume Eufrate. Anche se, in effetti, non è chiaro fin dove si spinga la sua influenza.

Adonay è *la* più bella fra *gli* Elohim, o forse *il* più bello fra *le* Elohim. La sua pelle è azzurra e raggianti, la stessa razza di cui Mi-Ka-El fa parte, ma più pura, più antica, forse capostipite. Indossa vesti avveniristiche che sprigionano sensualità e provocazione. La sua lussuria non fa distinzioni tra stirpi, contravvenendo così ai remoti dettami, ma è un Antico e in quanto tale può tutto. E non va sottovalutato che un sorriso di Adonay può stendere anche il più arrogante degli eroi, il che rende assai arduo incriminarla, o incriminarlo. I Fenici *la* adorano, o *lo* adorano, non è dato sapersi.

E infine Assur, ex generale delle forze armate, ben prima di Mi-Ka-El, con cui ha combattuto, e vinto, diverse battaglie ai tempi che furono. Razza bruna, ormai più grasso che grosso, stretto nella sua vecchia divisa, che indossa comunque con grande onore. Di animo buono e comprensivo, ha a cura la sua stirpe, così come quella adamita. Egli governa con autorità e generosità, o almeno così gli Assiri parlano di lui.

Ma la vista di quel trono vuoto al fianco di Eloah turba molto il generale, il quale non ha la benché minima idea di cosa stia succedendo. Una cosa però è certa: intende scoprirlo.

«Vedi generale» riprende Eloah, «da qualche secolo a questa parte, Yahweh ha preso una brutta piega, per così dire. Suppongo tu sappia di cosa stiamo parlando.»

Mi-Ka-El abbassa lo sguardo, tradendo la risposta. «Credo di sì» risponde suo malgrado. «La fede degli adamiti potrebbe averlo... turbato.»

«Turbato?» sghignazza Marduk.

«In realtà, generale» prosegue Eloah, «la fede degli adamiti, più che turbarlo, sembra avergli proprio dato alla testa. In breve, Yahweh ci ha traditi.»

«Cosa?»

«Leggi qua!» impone Tiamat, allungandogli una tavoletta.

Mi-Ka-El la prende in mano e dà un'occhiata: il terminale è acceso su una serie di annotazioni, la grafia è decisamente quella di Yahweh.

1. Io sarò il tuo unico Dio, non avrai altri dèi all'infuori di Me. Abbandona i falsi idoli, che al mio cospetto sono solo mortali.

Nota: sicuramente questo sarà il primo dei comandi.

Mi-Ka-El scorre col dito e le annotazioni proseguono, pressappoco con lo stesso stile. Non è difficile intuire che si tratta di una bozza per una serie di regole alle quali gli adamiti dovrebbero sottostare.



2. Non cedere all'idolatria.

Oppure:

2. Non chinarti di fronte a idoli.

2. Non costruire idoli.

2. Non spingere altre genti all'idolatria.

Nota: mi piacciono tutti!

3. Non nominare il Mio Suo nome invano.

Alternativa:

3. Santifica il Mio Suo nome.

Nota: usare Suo.

4. Non profanare i luoghi dedicati all'Unico Dio.

Alternativa:

4. Non profanare i luoghi dedicati al Signore.

«Dove l'avete trovata?»

«Era nelle sue stanze» risponde Tiamat.

«L'ha trovata un'adamita addetta alle pulizie. A quanto pare, prima di sparire, Yahweh l'aveva abbandonata su un ta-

volò in bella vista e questa serva, probabilmente istruita da lui, ha provveduto a nascondersela. Ma i Custodi l'hanno fatta parlare, e adesso eccola qui!»

«Credi volesse farvela trovare?»

«Questo è compito tuo scoprirlo, generale.»

«Posso tenerla?»

«Certo, quella è una copia.»

«Dove trovo questa serva? Vorrei conferire con lei.»

«Nelle segrete. Il suo nome è Nadina.»

«Generale!» taglia corto Eloah. «Siamo tutti concordi nel credere che Yahweh stia architettando un piano per rovesciare l'ordine costituito, ergendosi come "unico dio" degli adamiti.»

«E con la Maiuscola» precisa Marduk.

«Devi trovarlo, Mi-Ka-El» riprende Eloah. «Sii il protettore dell'Impero Elohim che sei sempre stato, e del quale oggi più che mai abbiamo bisogno che tu sia. Riporta qui il tuo padre adottivo. Vivo!»

«Sarà fatto, Grande Eloah!» conferma Mi-Ka-El senza esitazioni, pronto a riscendere i novantasei gradini.

«Non è tutto, generale» aggiunge Tiamat, trafiggendolo con l'abisso nei suoi occhi. «Ricorda, non dovrai lasciare tracce. Chiunque lo appoggi, chiunque lo veneri dev'essere neutralizzato.»

«Ricevuto» assicura il generale, mentre un brivido gli scorre lungo la colonna vertebrale.

«L'udienza termina qui» decreta Eloah. «Che il tuo compito abbia inizio, generale. Sei congedato.»

Gli sguardi degli Antichi tradiscono una certa preoccupazione, ma il generale Mi-Ka-El non si scompone, esegue l'inchino rituale e scende la scalinata, gradino dopo gradino.

Giunto ai piedi della scalinata, Mi-Ka-El si avvicina a Gavri-El, che ha assistito in solenne silenzio e udito ogni cosa.

«Trovami questa Nadina» dispone il generale, «prima che i Custodi la riducano a un inutile cumulo di carne.»

«Ho ottenuto l'autorizzazione esattamente dieci secondi fa.»

«Come farei senza di te?»

«Saresti morto già all'accademia!» ribatte Gavri-El pungente.

«E Gavri-El...»

«Sì?»

«Convoca la squadra!»

Appena il generale e l'alto ufficiale lasciano la Sala dei Troni, il messaggero che ne aveva annunciato l'arrivo, compie un atto esecrabile per gli Elohim: starnutisce. E per ben due volte consecutive. I guardiani imperiali si voltano a fissarlo. Gli starnuti, così come i colpi di tosse, non sono ammessi a bordo della Nave Madre, seppur vengano tollerati nei settori più in basso.

«Soldato!» lo richiama il capitano dei guardiani. «Congedati immediatamente, profilassi antivirale e isolamento forzato per quaranta giorni e quaranta notti.»

Il messaggero annuisce senza obiettare, sfila una maschera respiratoria dal borsello, la indossa come da profilassi antivirale ed esce da una porta di servizio, sotto lo sguardo schifato dei colleghi.

Una volta fuori, il messaggero si sfila la maschera e oltrepassa un corridoio deserto per accedere a una stanza buia, traboccante di utensili e prodotti per la pulizia. Solo a quel punto avvia una piccola ricetrasmittente, posizionando la frequenza sul numero 777, come gli è stato ordinato.

«Mio Signore, sia fatta la tua volontà. Come avevi previsto, l'adamita Nadina è in stato di arresto, il generale Mi-Ka-El è stato incaricato di trovarti e io sto per entrare in quarantena. Passo e chiudo.»

Dopo aver inviato il brevissimo comunicato, il messaggero disattiva il dispositivo e lo fracassa a terra, calpestandolo ripetutamente, poi raccoglie scrupolosamente tutti i pezzi e li getta in un barile. Infine esce dal ripostiglio per ritirarsi in quarantena, per quaranta giorni e quaranta notti, come da ordini ufficiali.

MESOPOTAMIA, 5000 A.C. IL POTENTE YAHWEH COSPIRA PER DETRONIZZARE GLI ANUNNAKI, ASSUMERE IL POTERE ASSOLUTO E DIVENIRE IL SOLO E UNICO DIO. MA IL GENERALE MI-KA-EL E I SUOI ARCANGELI VENGONO INCARICATI DAGLI ANTICHI DI SCOVARRE E ARRESTARE L'ELOHIM TRADITORE. NEL FRATTEMPO, UNA GIOVANE DONNA GALILEA PASSA LE PENE DELL'INFERNO PER RICONGIUNGERSI CON L'AMORE PERDUTO, MENTRE UN INTRAPRENDENTE DJINN LOTTA PER LA SALVAGUARDIA DELLA SUA SPECIE.

*ANUNNATRIX: OPERAZIONE DILUVIO* È UNA FEROCIA CRITICA AL MONOTEISMO NELLE SUE FORME PIÙ FANATICHE, DI CUI YAHWEH RAPPRESENTA UNA SORTA DI FONDATORE. MA LA NARRATIVA IN CHIAVE "ANTICHI ASTRONAUTI" LO RENDE UN ROMANZO DI "ARCHEO-FANTASCIENZA" DA CARDIOPALMA, DENSO DI AZIONE, COLPI DI SCENA E CATASTROFI SENZA TREGUA.

ELIA CRISTOFOLI, VERONESE, CLASSE 1979, È REGISTA DI VIDEO MUSICALI E SPOT PUBBLICITARI. DISEGNA E SCRIVE DA QUAND'È BAMBINO E HA PUBBLICATO DUE ROMANZI E UN SAGGIO: *LUCIO PIOVASCHI* – *PROFESSIONE MISANTROPO*, VERTIGO EDIZIONI, 2017; *OSTROV*, ERETICA EDIZIONI, 2018; *UOMINI TERRIBILI E COME EVITARLI*, AMAZON PUBLISHING, 2020.

NIENTE DI LONTANAMENTE SIMILE AD *ANUNNATRIX: OPERAZIONE DILUVIO*, DI CUI STA GIÀ STENDENDO UN SEQUEL E UN PREQUEL. SUE SONO LE ILLUSTRAZIONI DEI PERSONAGGI PRINCIPALI PRESENTI NEL ROMANZO.



20,00 EURO  
[WWW.EDIKIT.IT](http://WWW.EDIKIT.IT)

