

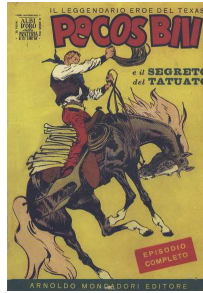
Cap. 10C - PECOS BILL - SOMMARI

A cura di Massimo Parasassi

<http://digilander.libero.it/mparasassi/hobby/pecosbill/pecosbill.htm>

Scaricati da: <http://pecosbill.altervista.org/pecosbill.php>

SERIE 3 (1-22)



1 – IL SEGRETO DEL TATUATO

Le avventure di questo episodio, il primo della terza serie, iniziano con il ritorno in Texas di Pecos Bill, Davy Crockett e Jane Calamity. I tre compagni sono accampati sulle Alture di Hueco per trascorrere la notte. Il nostro eroe si allontana dai suoi amici assorto in remoti ricordi quando, all'improvviso, la montagna risuona per l'eco di una galoppata accompagnata da grida e spari: due cavalieri sono inseguiti da un gruppo di cowboy. Uno dei due fuggiaschi precipita nel burrone che costeggia la strada, ma nessuno si ferma a soccorrerlo. E così, mentre Pecos Bill si cala sul fondo del canyon, Davy e Jane scambiano l'altro fuggiasco per il loro amico e balzano in sella per raggiungerlo. Oltrepassato un gruppo di rocce, trovano alcuni uomini che aprono una nutrita sparatoria contro gli inseguitori che sopraggiungono e li mettono in fuga. Le persone che hanno sparato sono dei banditi, comandati da Rodrigo Diaz, che hanno rapito il bimbo erede di don Jaime Silbo, un ricco allevatore della zona, i cui uomini si sono messi alla caccia dei rapitori. Poiché il bambino è caduto nel burrone insieme al malvivente che lo teneva, i fuorilegge, dopo aver legato Davy e Jane, tornano indietro a cercarlo. Nel frattempo Pecos Bill, giunto sul fondo del precipizio, trova il bandito ormai morto e il bimbo miracolosamente vivo. Il bambino piange, quindi il nostro eroe lo porta in una grotta per farlo allattare da una femmina di coyote. Poi, non trovando i suoi amici nel luogo in cui si erano accampati, si mette sulle loro tracce e si imbatte in Rodrigo Diaz e i suoi scagnozzi. Venuto a conoscenza dei piani disonesti dei malviventi, Pecos Bill cattura il loro capo e costringe gli altri banditi a gettare le armi. Frattanto Davy e Jane, che sono riusciti a liberarsi, hanno raggiunto il gruppo. Abbandonati i malviventi sulle alture senza armi e cavalli, i tre amici si dirigono al ranch di Jaime Silbo per riportargli il figlio.

2 – IL PISTOLERO DEL RODEO

Pecos Bill, Davy Crockett e Jane Calamity riportano il bimbo che era stato rapito al ranch Presidio e don Jaime Silbo organizza un rodeo in loro onore. Tra le varie esibizioni, spicca quella che consiste nel domare gli struzzi argentini usando le bolas. Lo spavaldo Davy Crockett vuole dimostrare la sua abilità: fatto entrare un feroce struzzo nell'arena, tenta di immobilizzarlo scagliando le bolas ma, inavvertitamente, rimane imbrigliato nelle stesse. Così deve intervenire Pecos Bill a salvare il suo amico dagli attacchi selvaggi dello struzzo. Mentre il nostro eroe lotta con l'animale, qualcuno spara un colpo di revolver che gli sfiora la testa. A prima vista, sembrerebbe opera di Jane, ma in verità non è stata lei a sparare, e Pecos Bill ritiene si tratti di un complice del bandito Rodrigo Diaz che si è infiltrato tra il personale del ranch. Quindi si reca da don Jaime Silbo e gli illustra il suo piano per sgominare definitivamente la banda di Rodrigo Diaz: faranno credere al personale del ranch che il giorno seguente lui, Davy e Jane porteranno il suo bambino a Fort Stockton, mentre in verità il bimbo rimarrà nascosto nel ranch. Il giorno dopo, sulla strada per Fort Stockton, i tre compagni vengono assaliti dai banditi che sono stati avvertiti dal loro informatore. Fuggendo, fanno in modo di attirare i malviventi in una stretta gola dove si sono dati appuntamento con gli uomini di Silbo. Così i banditi si trovano circondati e, disarmati, vengono consegnati alle forze dell'ordine.

3 – IL CARRO DI FUOCO

Pecos Bill, Davy Crockett e Jane Calamity si congedano dal ranch Presidio e proseguono il loro viaggio nel territorio del Trans Pecos. Giunti sulla riva del fiume Pecos, vedono un uomo che viene sbalzato a terra da un carro che procede verso il fiume per guararlo. Mentre il conestoga si allontana, i tre amici gli prestano soccorso. Purtroppo l'uomo ha un coltello nella schiena e, prima di spirare, rivela di essere un corriere governativo che è stato pugnalato dai tre colleghi con cui stava trasportando l'oro della banca di Sonora. I tre amici si mettono sulle tracce del carro ma, quando lo raggiungono, lo trovano abbandonato: i malviventi hanno proseguito la fuga con i cavalli acquistati da una tribù di indiani del posto. Costoro, dopo aver appreso che i fuggitivi sono degli assassini, decidono di partecipare all'inseguimento. Ma i banditi, arrivati ad una stazione ferroviaria, lasciano i cavalli per prendere il treno. Allora Pecos Bill incarica gli indiani di fare dei segnali di fumo per comunicare alle tribù della montagna l'arrivo del convoglio ferroviario che deve essere fermato. Frattanto i nostri eroi scalano la montagna in modo da raggiungere il treno. Quando arrivano al convoglio, questo è stato appena bloccato dagli indiani che perquisiscono i vagoni alla ricerca dei sacchi contenenti l'oro. Intanto i tre banditi, spaventati, cercano di fuggire ma Pecos Bill li vede e li fa prigionieri. I malviventi e l'oro vengono affidati al capo treno che si incarica di consegnarli alle autorità.

4 – IL DOMINATORE DEL CIELO

Mentre Pecos Bill, Davy Crockett e Jane Calamity si avvicinano ad una città chiamata Corsicana trovano, per strada, tracce di una battaglia ed un indiano morto. Giunti in città, apprendono che gli abitanti del posto si sono scontrati con gli indiani Meskalero. Il motivo della contesa è un corso d'acqua che attraversa la regione ed è alimentato da un lago che si trova in territorio indiano, per cui questi pretendono il pagamento di un diritto d'acqua. Al rifiuto dei cittadini, gli indiani hanno costruito una diga per deviare il corso del torrente. Gli abitanti si aspettano l'attacco imminente dei Meskalero, e utilizzano un pallone aerostatico per osservare il territorio. Per terrorizzare gli indiani ed indurli ad un patto di alleanza coi visi pallidi, Pecos Bill fa dipingere il pallone con un'effigie mostruosa e fa caricare alcune casse di dinamite nella sua navicella. Poi il nostro eroe si dirige alla diga e la distrugge facendo esplodere alcune cariche di dinamite. Così le acque del lago irrompono nuovamente nel torrente. Gli indiani, furibondi, si precipitano verso la città ma, in quel momento, il pallone aerostatico si solleva e dalla navicella vengono lanciate delle cartucce di dinamite che esplodono proprio davanti agli assalitori. Pecos Bill approfitta della confusione che ne segue per catturare il capo dei Meskalero, che accetta di fare pace con gli abitanti della città. Quando tutto è ormai finito, una visione terribile agghiaccia Pecos Bill: il pallone, spezzati gli ormeggi, è in balia dell'aria, e i suoi amici sono rimasti nella navicella...

5 – LA NAVE FANTASMA

Davy Crockett e Jane Calamity si trovano sul pallone aerostatico in balia del vento. Pecos Bill, afferrato il cavo d'ormeggio pendente, riesce ad issarsi sulla navicella. Il pallone si dirige verso la montagna e il nostro eroe, con un lancio del lazo, afferra un picco di roccia sottostante. Il pallone rimane agganciato e Davy Crockett si cala con la fune fino a toccare terra, ma poi la corda si spezza e il pallone prosegue nel suo volo sfrenato. Trasportati dal vento impetuoso, Pecos Bill e Jane stanno ora sorvolando l'oceano in tempesta. Tra le onde scorgono un veliero e decidono di far ammarare il pallone aprendo la valvola che fa uscire l'aria. Una volta in mare, la nave non si vede più e i due amici raggiungono a nuoto un minuscolo scoglio. Poiché la marea crescente lo sta sommergendo, i due riprendono a nuotare e trovano una barca, munita di un solo remo e con un misterioso involto a bordo. Navigando con l'imbarcazione, ritrovano il pallone e utilizzano il suo involucro per farne una vela. La navicella contiene ancora due cassette di dinamite, pertanto decidono di portarla a rimorchio. Così iniziano a veleggiare e finalmente, verso l'alba, avvistano un'isola lussureggiante di vegetazione.

6 – L'ISOLA MISTERIOSA

Pecos Bill e Jane Calamity approdano su un'isola abitata. Inizialmente gli indigeni si mostrano amichevoli ma, quando scoprono che la barca con cui i due amici sono arrivati ha dipinto sulla fiancata il simbolo dei pirati e trasporta il cadavere di uno di loro, cambiano comportamento. Infatti, il segno disegnato sull'imbarcazione dimostra che i due naufraghi provengono dalla nave dei pirati che alcuni giorni prima era arrivata sull'isola per rapire gli indios più giovani e farli schiavi. Tra questi giovani c'era anche il figlio del capo Jalisco che ora si trova nella barca privo di vita. Le giustificazioni di Pecos Bill non convincono Jalisco e gli anziani della tribù che lo condannano a morte. Invece Jane viene legata e lasciata a bordo di una barca a vela abbandonata in mare in balia del vento. Prima di essere giustiziato, il nostro eroe fugge, ma viene inseguito dagli indigeni. Presto la situazione si fa disperata, infatti Pecos Bill si trova circondato dai guerrieri ma Jane, che nel frattempo è riuscita a liberarsi e a tornare a terra, accorre in suo aiuto e lancia contro gli indios alcuni candelotti di dinamite. Prima che gli indigeni si riprendano dallo spavento, i due amici salgono sopra una barca e lasciano l'isola.

7 – LA CITTA' SEPOLTA

Pecos Bill e Jane Calamity sono inseguiti dalle imbarcazioni degli indios. Una delle canoe si rovescia e l'equipaggio, caduto in acqua, viene assalito dai famelici pesci lupo. Il nostro eroe si tuffa in soccorso degli indios e riesce a metterli in salvo. A seguito di questa dimostrazione di lealtà e coraggio, il capo degli indigeni Jalisco stabilisce un patto di fratellanza con Pecos Bill. Allo scopo di liberare gli indios rapiti dai pirati, Pecos Bill, Jalisco e Jane perlustrano la costa e individuano il faro che viene utilizzato per le segnalazioni con la nave dei pirati, quando questa ha un nuovo carico di schiavi da consegnare. Approfittando dell'oscurità della notte, il nostro eroe si introduce nella torre e scopre che al suo interno gli schiavi vengono sfruttati per recuperare un antico tesoro spagnolo che si trova in fondo al mare. Con l'aiuto dei suoi amici riesce a liberare gli indios, inoltre i guardiani vengono disarmati e rinchiusi nella torre. Ma ora si tratta di catturare il resto dei banditi che, a bordo della nave pirata, infestano il mare al largo della costa messicana...

8 – IL RAGGIO VERDE

Pecos Bill convince il guardacoste del faro, che aveva precedentemente catturato, a collaborare per imprigionare il resto dei banditi che sono a bordo della nave pirata. Quindi lo fa mettere in osservazione del mare. Quando la vedetta avvista il veliero lancia i tre lampeggiamenti verdi che danno alla nave il via libera per accostare. Il carico di schiavi viene fatto salire sulla torre, poi però il comandante del veliero decide di prendere il largo poiché sono state avvistate due cannoniere messicane. Pecos Bill non vuole lasciarsi sfuggire i banditi, pertanto lega saldamente una cassa di dinamite alla prua di una barca a vela e la lancia contro il veliero. Quando la barca urta contro la fiancata della nave, la dinamite esplose e i banditi si gettano in mare. Nel frattempo sono sopraggiunte le due cannoniere che raccolgono ed arrestano i naufraghi. Pecos Bill e Jane Calamity approfittano del passaggio di una delle navi per sbarcare sulla costa messicana da cui poi potranno tornare in Texas.

9 – IL TERRORE DELL'ARIA

Questo episodio narra le avventure di Davy Crockett nel periodo in cui Pecos Bill e Jane Calamity si separano da lui. Infatti, mentre Davy riesce a calarsi dal pallone aerostatico e tocca terra, i suoi amici rimangono sulla mongolfiera che viene trasportata dal vento impetuoso. Davy si ritrova abbandonato fra i monti della Sierra Madre popolati da una tribù di indiani che, vedendolo scendere dal cielo, lo considerano una divinità. In tempi remoti la tribù viveva ai piedi delle montagne, ma poi fu scacciata sui monti dagli uomini bianchi. Gli indiani pensano che Davy sia giunto per ricondurli nel regno della pianura, quindi iniziano i preparativi per attaccare la popolazione messicana che vive ai piedi della Sierra Madre e che, allarmata dal suono dei tamburi di guerra, inizia ad organizzare la difesa. Frattanto Pecos Bill e Jane Calamity sono sbarcati sulla costa e, sulla strada per il Texas, raggiungono il villaggio che si sta preparando alla battaglia. Insieme ad alcuni volontari, Pecos Bill organizza un'imboscata sul sentiero della montagna: quando sopraggiungono gli indiani, viene appiccato il fuoco alla vegetazione circostante e delle rocce vengono fatte rotolare lungo il sentiero. Gli indiani, spaventati, si ritirano e Davy Crockett viene liberato da Pecos Bill. I tre amici, nuovamente assieme, riprendono il cammino attraverso la Sierra Madre per raggiungere il Texas.

10 – L'IDOLO MESSICANO

Questa avventura ha inizio in una stretta vallata della Sierra Madre. Pecos Bill e i suoi amici, dopo essersi congedati dagli abitanti del villaggio messicano, risalgono la valle, allo scopo di valicare la montagna e raggiungere il Texas. Ma intanto, qualche miglio più avanti, due archeologi che viaggiano su di un carro vengono assaliti dai banditi. I malviventi sottraggono ai due scienziati i pochi oggetti d'argento antico che essi hanno recuperato scavando nella zona di Acapulco. Il carro trasporta anche un pesante idolo messicano, in apparenza privo di valore, che i banditi gettano in un burrone. Poco dopo, Pecos Bill e i suoi amici trovano il carro che procede in modo spericolato poiché i suoi conducenti sono stati legati. Gli archeologi, liberati, raccontano la loro disavventura e chiedono a Pecos Bill aiuto per recuperare l'idolo messicano, un prezioso oggetto d'oro, che è stato rivestito di cemento per poter attraversare quella zona infestata dai banditi senza correre il rischio di essere rubato. Pecos Bill raggiunge quindi i banditi e, spacciandosi per un malvivente fuggito di prigione, propone loro di spartire i cento chili d'oro che si trovano nell'idolo messicano che giace in fondo al burrone. I banditi aiutano Pecos Bill a recuperare la statua e, ad impresa ultimata, compaiono Davy e Jane che disarmano e legano i malviventi. Così i due scienziati, tornati in possesso del prezioso idolo, possono riprendere il cammino, scortati da Pecos Bill e dai suoi amici.

11 – IL MISTERO DEL PONY EXPRESS

Pecos Bill e i suoi amici tornano nel Texas dove si concedono qualche giorno di meritato riposo. Poi, stanchi della solita routine, decidono di partire per la California. Alcuni giorni dopo, nel territorio di Santa Fé, trovano il corpo senza vita di un pony express. Si tratta di un corriere molto giovane che stava trasportando la posta dal Missouri alla California ed è stato ucciso da un colpo d'arma da fuoco. I tre amici si mettono sulle tracce degli assassini che vengono raggiunti e fatti prigionieri. Il loro capo Bannister è stato gravemente ferito e, prima di morire, rivela di aver ucciso il corriere per impossessarsi di una lettera che contiene i numeri e le serie di banconote rubate che il figlio Willy spaccia a Sacramento. La lettera, che ora è nelle mani di Pecos Bill, era destinata alla polizia e Bannister sa che Willy, fra due giorni, ha la possibilità di mettersi in salvo. Pertanto Pecos Bill sprona Turbine; deve volare, se vuol giungere a Sacramento prima dello scadere dei due giorni necessari al misterioso Willy per allontanarsi e scomparire...

12 – L'INAFFERRABILE BIONDA

Pecos Bill parte per Sacramento, mentre i fidi Jane Calamity e Davy Crockett lo seguono col carro che trasporta i prigionieri. Giunto in città, si reca dallo sceriffo per chiedergli se conosca Willy Bannister, il misterioso individuo che sta cercando. Purtroppo lo sceriffo non lo conosce, e Pecos Bill fa il giro dei locali per raccogliere informazioni. In un bar, si imbatte in un cowboy che offre da bere a tutti gli avventori e Pecos Bill nota che le banconote usate per pagare hanno il numero e la serie dei biglietti rubati. Il nostro eroe ha il sospetto che si tratti di Bannister, ma non può approfondire le indagini poiché nel locale scoppia una rissa, perciò lascia il bar insieme a un giornalista a cui confida quanto ha scoperto. Intanto viene a sapere che, tra due giorni, a Greaseneck ci sarà il raduno annuale dei cercatori d'oro, e capisce che si tratta esattamente dell'evento atteso da Bannister prima di poter scomparire, poiché è l'occasione favorevole per smerciare in oro la partita di banconote rubate. Il giornalista ha notizia della partenza di Bannister insieme ad una misteriosa signora bionda e lo comunica a Pecos Bill che gli ordina di farsi trovare con lo sceriffo sulla strada per Greaseneck, mentre lui li precederà per bloccare il malfattore. Raggiunta la diligenza che li trasporta, la fa fermare. Pecos Bill è in possesso del documento che riporta l'elenco dei numeri e la serie delle banconote che Bannister ha rubato a San Joseph e, nel bagaglio caricato sulla diligenza, c'è il denaro trafugato. Di fronte all'evidenza dei fatti, il fuorilegge confessa il reato e rivela che la donna è sua complice. La signora bionda vorrebbe uccidere Pecos Bill, ma nel frattempo sopraggiungono il giornalista e l'aiutante dello sceriffo che arrestano i due malviventi.

13 – LA GRANDE VENDETTA

Pecos Bill e i suoi fidi amici, di ritorno dall'avventura di Sacramento, si imbattono in una diligenza che è stata appena assalita dagli indiani, e lo spettacolo che si presenta ai loro occhi è raccapricciante. Tra i corpi senza scalpo dei cowboy, trovano un bauletto contenente vestiti e biancheria femminile ma, tra le vittime, non c'è una donna. Sicuramente la poveretta è stata rapita e i tre amici si dirigono al campo indiano per salvarla. Infatti la tribù sta preparandosi a una cerimonia, in cui la prigioniera bianca, legata al totem, farà da vittima. Dopo aver legato al lazo un barilotto di polvere da sparo, Pecos Bill lo lancia sopra le teste dei guerrieri e spara con un revolver contro di esso: i colpi fanno esplodere la polvere compressa. Bruciacchiati dalle fiamme, intontiti e terrorizzati dal fragore dell'esplosione, gli indiani sono presi dal panico. Il nostro eroe ne approfitta per liberare la fanciulla e portarla in salvo. Ma ora un gruppo di guerrieri si accinge ad inseguirlo. Pecos Bill affida la ragazza ai suoi amici, poi tende una corda tra due alberi in modo da far cadere gli indiani a cavallo che sopraggiungono. Quindi tornato al villaggio, usa arco e frecce incendiarie per appiccare il fuoco alle tende. In breve l'intero campo è in fiamme, e Pecos Bill è sicuro che gli indiani se ne andranno per sempre da quella regione, e ci penseranno due volte, prima di assalire altri visi pallidi.

14 – L'UOMO DELLA MONTAGNA

Pecos Bill, Davy Crockett e Jane Calamity hanno trascorso la notte in un piccolo accampamento ai bordi della foresta. Davy, perennemente affamato, si inoltra nel bosco a caccia di selvaggina, e non si accorge di essere spiato da un indiano che lo colpisce alla testa. Prima di cadere svenuto, preme macchinalmente il grilletto del revolver, e il selvaggio fugge spaventato. Intanto Pecos Bill e Jane accorrono in soccorso del loro amico. Nel luogo dell'agguato non sono presenti tracce, poiché il misterioso individuo si è allontanato spostandosi da un albero all'altro con delle liane. Mentre l'eroe del Texas percorre la strada aerea fatta dall'uomo scimmia, i suoi amici lo seguono a cavallo. Giunto alla fine del bosco, Pecos Bill prosegue la ricerca in direzione di una cascata, fino ad arrivare ad un ponte fatto di corde che si accinge ad attraversare. Ma ecco comparire il selvaggio che, con una scure, tenta di tagliare le corde. Il nostro eroe lo afferra con il lazo, ma l'indiano si libera e cade nel fiume sottostante. Pecos Bill lo insegue e alla fine riesce a catturarlo. Mentre l'uomo scimmia giace a terra svenuto per il pugno ricevuto, Pecos Bill nota, tatuato sul suo petto, il segno del serpente che è caratteristico della razza Sioux, le cui tribù sono stanziate a centinaia di miglia di distanza.

15 – LA VOCE MISTERIOSA

L'uomo scimmia approfitta di un momento di distrazione di Pecos Bill per fuggire nella sua caverna. Il nostro eroe e i suoi fidi amici entrano nella grotta, ma il selvaggio non si trova. Mentre cercano un percorso segreto, odono un grande fragore e la caverna piomba nell'oscurità: una valanga di massi ha ostruito l'ingresso della galleria e i tre compagni sono rimasti in trappola. Come se non bastasse, da una cavità al centro della caverna, salgono dense volute di vapori gialli e acri. Il selvaggio è passato attraverso quella cavità e ora, dalla caverna sottostante, ha acceso qualcosa per farli morire soffocati. Pecos Bill si infila nell'apertura e raggiunge la caverna inferiore dove viene aggredito dall'uomo scimmia. Tra i due scoppia una lotta furibonda, e il nostro eroe ha la meglio; ha la possibilità di uccidere il selvaggio, ma lo risparmia e costui, in segno di gratitudine, gli offre la sua amicizia. Il selvaggio non è in grado di capire nessuno degli idiomi indiani parlati da Pecos Bill che, solo ricorrendo al linguaggio dei gesti, arriva a sapere che si chiama Shaman. Unendo gli sforzi, i quattro compagni riescono a liberare l'ingresso della grotta e Shaman li conduce in un luogo segreto....

16 – IL SEGRETO DI SHAMAN

Shaman conduce i tre amici in un luogo segreto dove si trova la tomba di uno stregone indiano. Nella tomba è conservato un rotolo di pelle su cui è dipinta la storia del defunto: era uno stregone di una tribù di razza Sioux, che aveva un figlio, Shaman. La loro tribù dovette combattere, ma fu sconfitta col tradimento e lo stregone fuggì portando con sé il figlio. Lo stregone poi morì e Shaman, che era ancora molto giovane, dimenticò l'uso della parola. Pecos Bill è intenzionato a insegnargli a parlare e a cercare la sua antica tribù, se ancora esiste. Frattanto, a qualche miglio di distanza, due cercatori d'oro, Dingo e Smithy, hanno appena scoperto un giacimento di mercurio. Ma Dingo vuole diventare l'unico proprietario del giacimento e, estratto il revolver, fa fuoco sul suo socio. Nonostante sia stato gravemente ferito, Smithy riesce a fuggire e si getta nel fiume. Pecos Bill, che era andato a recuperare i cavalli, ode gli spari, e poco dopo scorge il corpo di un uomo trascinato dalla corrente del fiume. Nel frattempo sono giunti anche i suoi amici e, con il loro aiuto, riesce a portare a riva il cowboy. All'improvviso appare Dingo che intima a Pecos Bill di gettare Smithy nel fiume, ma Shaman interviene e scaraventa l'aggressore nelle acque vorticosi.

17 – IL FANTASMA VENDICATORE

Shaman ha spinto nel fiume l'aggressore che viene trascinato dalla forte corrente e precipita nella cascata. Inutilmente Pecos Bill va alla sua ricerca; l'uomo si aggrappa ad un tronco d'albero e il flusso d'acqua lo porta via. Intanto il cowboy ferito, Smithy, viene portato nella caverna di Shaman dove è curato. Nel giro di qualche giorno, si ristabilisce e racconta ai soccorritori la sua storia: l'uomo che è finito nel fiume, Dingo, è l'aiutante di uno sceriffo e lo stava inseguendo poiché sulla sua testa è posta una taglia; infatti a Yuma aveva ucciso un uomo, anche se non si trattò di un assassinio, ma di un regolare duello ma Smithy non aveva testimoni che potessero confermare quello che diceva. Fu accusato di omicidio e fuggì in California per rifarsi una vita. Ma Dingo lo rintracciò e, poiché Smithy non lo conosceva, lo accolse come amico. Dato che Dingo non poteva arrestarlo fuori dal suo stato, tentò di farlo tornare in Arizona per poi consegnarlo alla giustizia. Quando scoprirono la miniera di mercurio, Dingo dimenticò la giustizia e, per ottenere la ricchezza, tentò di ucciderlo. Smithy ha appena terminato di narrare le sue disavventure che sopraggiungono, accompagnati da Dingo, alcuni soldati. Jane li avvista prima che siano arrivati alla caverna e Pecos Bill fa nascondere Smithy e i suoi amici. Poi va incontro ai soldati e Dingo lo accusa sia di aver tentato di ucciderlo scaraventandolo nel fiume, sia di aver assassinato Smithy. Poiché Pecos Bill non riesce a persuadere i soldati della sua innocenza, si dà alla fuga gettandosi nel fiume, e fa credere ai militari di essere stato colpito dai loro fucili. Prima di rientrare all'accampamento, Dingo e i soldati decidono di trascorrere la notte nella caverna. Intanto il nostro eroe è tornato dai suoi amici, ed escogita un piano per costringere Dingo a confessare il suo crimine. Quindi manda Shaman, che è ventriloquo, nella caverna e, quando Dingo lo vede arrivare, lo fa imprigionare dai soldati. Più tardi, mentre tutti dormono, si sente una voce che esorta Dingo a confessare, in verità la voce è frutto delle capacità di ventriloquo di Shaman. Dingo si sveglia terrorizzato e vede una nuvola di fumo alzarsi dalla soglia della caverna. Infine, evanescente tra il fumo, appare la figura spettrale di Smithy. Dingo, sconvolto, comincia

ad urlare e confessa il suo delitto ai soldati che, nel frattempo, sono stati svegliati dalle grida. Intanto arrivano anche Pecos Bill ed i suoi amici, il nostro eroe viene scagionato e Dingo viene arrestato.

18 – I SENZA TERRA

Sulla riva del fiume, una trentina di miglia più a monte del luogo in cui sorge la grotta di Shaman, il capo indiano Lupo Solitario sta traendo gli auspici, assistito dallo stregone Erka. Il caso vuole che sia un giorno di eclissi solare, e gli indiani fissano terrorizzati il cielo in cui il sole sta diventando oscuro. Lo stregone interpreta il fenomeno come un messaggio del dio Manito che vuole indurre la tribù a cercare un'altra terra in cui stabilirsi. Pertanto il sacro totem viene collocato in una canoa priva di rematori, e l'imbarcazione viene abbandonata alla corrente del fiume, mentre la flotta di barche su cui navigano gli indiani la segue, per fermarsi dove il totem approderà. Attraversata la cascata, il totem va ad arenarsi nelle vicinanze della miniera di mercurio che appartiene a Shaman e a Smithy, e gli indiani decidono di stabilirsi in quel territorio. Pecos Bill assiste a queste vicende ed escogita un piano per accontentare sia la tribù, sia i proprietari della miniera. Tornato alla caverna di Shaman, illustra la sua strategia agli amici. Quella notte, Pecos Bill e Shaman si dirigono al campo indiano e tramortiscono una delle sentinelle. Poi Shaman, nascosto tra i cespugli, approfitta della sua abilità di ventriloquo per far parlare la sentinella svenuta, e intanto Pecos Bill fa cadere il totem. Gli indiani si svegliano spaventati e, quando sentono parlare la sentinella che loro credono morta, pensano che sia la voce del dio Manito che gli ordina quanto segue: devono attendere sulla riva del fiume l'arrivo di un uomo che appartiene alla gloriosa razza dei guerrieri rossi e che deve diventare capo della tribù insieme a Lupo Solitario; gli indiani lo riconosceranno poiché egli farà tornare in vita la sentinella. Poco più tardi, trasportato dalla corrente su di un tronco, arriva Shaman che si presenta come l'uomo inviato dal dio Manito. Egli si avvicina alla sentinella e la fa risvegliare, e gli indiani, riconoscenti, lo accolgono come capo della tribù. Frattanto sono giunti anche Pecos Bill e Smithy, e quest'ultimo rivendica la proprietà del terreno, ma si dice disposto a dividerlo con i nuovi amici indiani. E così, poco dopo, mentre il totem viene piantato sul luogo, Pecos Bill, Davy e Jane si congedano dai loro amici.

19 – IL RE DEL LAZO

Pecos Bill e i suoi amici giungono in una piccola città di minatori dove è in corso una festa e vi si stanno svolgendo alcune competizioni che richiedono forza e abilità. Il nostro eroe ha modo di dimostrare la sua bravura nell'utilizzo del lazo e, per questo motivo, viene scambiato per un pericoloso delinquente conosciuto come il re del lazo, Phil Revere, su cui pende una taglia di diecimila dollari. Lo sceriffo della città vuole arrestare Pecos Bill che però riesce a fuggire, aiutato da Jane e Davy. Lo sceriffo e i suoi uomini, balzati in sella ai cavalli, iniziano l'inseguimento, ma essi ignorano che il prodigioso Turbine non può essere raggiunto da un cavallo normale. Pecos Bill ha compreso che in città c'è un malfattore che si muove libero di commettere crimini. Pertanto, dopo aver seminato i suoi inseguitori, decide di tornare furtivamente nel centro abitato per sistemare Phil Revere. Rientrato in città, va ad appostarsi sul tetto di una casa da dove può controllare sia l'edificio della banca, sia l'abitazione dello sceriffo. In banca è custodito un sacco d'oro che il giorno seguente un drappello di soldati verrà a prelevare. Lo sceriffo, che nel frattempo è tornato in paese, fa portare il sacco nella sua abitazione per essere sorvegliato a vista. Quella notte, Phil Revere immobilizza le sentinelle con il lazo e poi, preso in ostaggio lo sceriffo, si impossessa del sacco d'oro. Ma Pecos Bill, che dal suo posto di osservazione ha seguito gli eventi, interviene e, con un perfetto lancio di lazo, blocca il malvivente. Il nostro eroe può così discolarsi ed il vero Phil Revere viene arrestato.

20 – LA GALOPPATA DELLA MORTE

Pecos Bill, lasciata la città in festa, riparte coi suoi amici verso nuove avventure ma, durante una sosta, viene morso da un serpente a sonagli. La ferita viene aperta per succhiare il sangue infetto, purtroppo però gli è ancora rimasto in corpo tanto veleno da provocargli febbre alta e delirio. I due amici lo assistono ma quella notte, mentre essi dormono, Pecos Bill, nel delirio della febbre che lo fa vaneggiare, si sente chiamare dai cavalieri del cielo, che compaiono allorché un cowboy deve morire. Pecos Bill è pronto per l'ultima cavalcata, ma vuole morire nel suo Texas e, barcollando, sale in sella a Turbine per farsi portare nel luogo in cui è nato. La galoppata prosegue per centinaia di miglia, fino ad arrestarsi sulle rive del fiume Pecos. Qui il cowboy si scava una fossa, incide il suo nome su di una croce e si accascia al suolo, mentre una tempesta di sabbia imperversa. Alcuni giorni dopo, dei cowboy trovano la tomba, e la notizia della sua morte si diffonde per tutto il Texas, fino a giungere anche a Davy e Jane che lo stanno cercando. I due si precipitano in Texas, ma Davy rimane indietro poiché il suo cavallo è più lento. Jane raggiunge la riva del fiume Pecos e trova la tomba del suo amato. In questo luogo, vinta dalla stanchezza e dal dolore, perde i sensi. Poco dopo, viene svegliata da tre furfanti che vogliono rapirla, ma la giovane donna riesce a fuggire a cavallo. I tre cowboy non si danno per vinti e si lanciano al suo inseguimento. Uno di loro l'ha quasi raggiunta e, con un colpo di revolver, abbatte il suo cavallo. Jane cade a terra e sviene, ma ecco comparire Pecos Bill che, dopo aver disarcionato il malvivente, le presta soccorso e la porta, ancora svenuta, al sicuro in una grotta. Poi il nostro eroe torna indietro per sistemare le cose con i tre banditi...

21 – LA PIETRA NERA

Pecos Bill va incontro ai tre malviventi e riesce a farli prigionieri. Si tratta dei tre banditi evasi, di cui la polizia ha appeso il foglio di ricerca su tutti gli alberi della regione, e il cowboy li consegna allo sceriffo. Poi, venuto a sapere che gli indiani Sciacalli Neri hanno catturato Davy Crockett, si reca al loro accampamento che si trova nei pressi di una miniera abbandonata. Giunto alla miniera, si procura dei rotoli di miccia e delle cassette di polvere esplosiva. Intanto dal campo degli indiani proviene il suono dei tamburi: Davy è stato legato al palo della tortura e gli indiani si preparano a sacrificarlo. Pecos Bill si avvicina furtivamente al totem venerato dagli Sciacalli Neri, e scaglia come lazo un rotolo di miccia che si avvolge a spirale lungo tutto il corpo dell'idolo, quindi dà fuoco all'estremità del cordone. Le fiamme si propagano lungo tutta la miccia e l'idolo appare circondato da un serpente di fuoco. Gli indiani pensano si tratti di una manifestazione dei demoni del male e, terrorizzati, si inginocchiano e portano la fronte al suolo. Pecos Bill ne approfitta per liberare Davy e fuggire insieme a lui. I due amici si dirigono verso la grotta dei coyote dove il nostro eroe ha lasciato Jane Calamity.

22 – LA STRADA DEL CIELO

Si concludono in questo episodio le avventure di Pecos Bill.

Troppo presto, dopo soli 165 numeri e troppo frettolosamente per un episodio denso di avvenimenti come questo.

Pecos Bill, immerso nei suoi ricordi mentre ritorna nei luoghi dove ha conosciuto la piccola Sue, non si accorge che Jane e Davy se ne vanno lasciandolo solo. Lei confessa in lacrime a Davy di amare Pecos Bill e gli dice che deve lasciarlo perché è Sue il grande amore della sua vita. Davy, commosso, la segue per non lasciarla sola nel suo dolore e per la prima (e ultima) volta, dopo essergli rimasto incollato praticamente in tutte le sue avventure, abbandona Pecos Bill. Immerso nei suoi ricordi questi incontra Penna Bianca che, inseguito dagli uomini della sua tribù, cerca di mettere in salvo un bambino, il figlio della piccola Sue. Pecos Bill scopre così di essere padre. Gli Apaches Athapaskan, dopo la morte del grande capo Ceruo Nero, sono ora comandati dal feroce Lince Tigrata che ha dichiarato guerra ai visi pallidi e tiene sotto assedio la Piantagione di Bug Tussle. Pecos Bill, dopo aver portato in salvo suo figlio, che si chiama come lui, nella grotta dei coyote (si ripete la scena della leggenda), corre alla piantagione per salvare Sue e i pionieri. Rompe l'accerchiamento degli Apaches e prepara un piano di fuga per gli assediati. Infine, dopo aver preso commiato dalla piccola Sue in una scena struggente che lascia prevedere il finale, attacca gli indiani con il suo fedele Penna Bianca e fuggie, facendosi inseguire, nella direzione opposta da quella presa dai suoi amici che si mettono così in salvo. Ma gli indiani sono troppi e Lince Tigrata colpisce a morte Penna Bianca che aveva cercato di far scudo a Pecos Bill con il suo corpo. E Pecos Bill, infuriato, vendica il suo compagno uccidendo il nuovo capo degli Apaches. Ma gli indiani lo hanno ormai circondato. E' ormai l'alba e Pecos Bill non torna. La piccola Sue e i suoi amici pionieri hanno allora una visione: il cielo si tinge d'oro e d'oro si tingono le nuvole che dilagano per l'immenso spazio ... sono i Cavalieri del Cielo ... i "Riders on the sky"... e tutti fanno ala attorno a un nuovo cavaliere che sale in mezzo a loro, mentre il vento del Texas, muggiando fra le gole del canyon, pare mandare l'eco di un lontano Yippee!

Fine 3° Serie

Ma Pecos Bill non è morto!

Dovranno passare ben 7 anni perché le Ed. Fasani riprendano a raccontare le avventure di Pecos Bill in altri 146 episodi.

Nel frattempo il nome di Pecos Bill è stato usato dalle Ed. Alpe in 38 fascicoli ma il personaggio non è più lo stesso.

Dal 1966 in poi anche altri editori useranno il nome di Pecos Bill con un personaggio diverso.



Segue con : [pb_recensioni.htm](#)



Roma
Settembre 2019

© Massimo Parasassi