

## Lara Croft Tomb Raider

### Ombre della sera.

In questi giorni di luglio Amsterdam non è più la stessa: stranamente sono giorni che non piove, il cielo è sereno e fa pure caldo. Effetti del cambiamento climatico globale? Mah! Lascio la parola a climatologi ed ecologi: sono qui per un altro motivo.

Theo mi ha informato che lo scambio avverrà qui, in questo bugigattolo di locale piuttosto buio e addobbato con tanti reperti dell'era moderna: una chitarra di Bon Jovi penzola sulla mia testa accanto alle bacchette di Stewart Copeland, nella parete a sinistra vedo un basso di Glenn Hughes, un disco di platino dei Queen e uno d'argento dei Kiss; sopra la cassa fa bella mostra di sé una chitarra di Joe Walsh e vari altri cimeli marcati Gibson o Fender sono attaccati un po' dappertutto. Uno spettacolo migliore della porta del bagno alla mia destra. Vicino all'ingresso la tv trasmette a ciclo continuo video musicali e concerti rock; è ora di cena, e i pezzi hard rock non sono ancora partiti: c'è un concerto dei Supertramp, che i pochi clienti seguono distrattamente e che mi tiene compagnia mentre inganno il tempo con un pancake e una birra.

Se non altro mi tengo sveglia: Theo mi ha dato appuntamento in un coffee shop e (dannate case olandesi strette strette e alte alte!) c'era così poco ricambio d'aria che il locale era pieno di fumo. Mai stata così contraria al fumo passivo: sono ancora mezzo intontita!

Quand'ecco Van Guld varcare rapidamente la porta. Si guarda intorno nervoso, ma non mi vede (benedette case olandesi strette strette, lunghe lunghe e pure buie!). Si siede dandomi le spalle. Ha con sé una borsa a tracolla, anonima, ma sufficientemente capiente da celare il suo bottino.

Mi alzo silenziosamente, lo raggiungo alle spalle e gli sbatto la faccia sul tavolo: "Ciao Van! Aspetti qualcuno?"

"Non certo te, Croft!" bofonchia dolorante.

"Immagino un cliente a cui vendere quello che hai rubato al museo di Baghdad!"

"Rubato? No! E' stato Khassim a prendere quelle tavolette!"

"Se vivi in un paese reduce da anni di embargo e di bombardamenti e lavori in un museo, smonteresti la Porta di Ishtar come un armadio dell'Ikea pur di venderne i pezzi a chi ti offre dei soldi!" Lo schiaccio ancor di più sul tavolo. "E non ti preoccuperesti nemmeno se chi ti ha pagato guadagnerà almeno 40 o 50 volte di più del compenso che ti ha elemosinato!"

"Gli affari sono affari!" geme Van Guld.

In quella il gestore del bar esce dal suo stato letargico dietro la cassa, dove si trova la sua tana, e viene a chiederci se ci sono dei problemi: ha più o meno l'aspetto e le dimensioni di un orso bruno (e forse pure il carattere!) e chiaramente è preoccupato per l'integrità del suo locale. Lo tranquillizzo dicendo che Van Guld è un vecchio amico e in un certo senso questa è la verità: l'ho inseguito attraverso l'Iraq, l'Anatolia e mezza Europa per recuperare quello che aveva rubato! Il bestione pare tranquillizzarsi, ma Van Guld approfitta di quella piccola distrazione per spingere indietro la sedia e buttarmi a terra per poi fuggire.

Mi catapulto fuori dal bar.

Lui disarciona un ciclista e fugge con la sua cavalcatura a pedali.

Non posso mollarlo, non ora!

Alcune persone sul marciapiede stanno chiacchierando. Uno spinge una bicicletta. Gliela sfilo da sotto le mani e mentre urlo: "Te la rendo dopo! E' per una buona causa!" mi lancio all'inseguimento.

Sembra incredibile, ma i turisti che si recano ad Amsterdam non riescono a comprendere il significato dei termini "piste ciclabili", neanche dopo che le hanno viste dipanarsi per l'intera città! Ce ne sono frotte che camminano, scattano foto o ammirano edifici e canali esattamente dentro le corsie preferenziali per le biciclette. Urlo, impreco, scampanello furiosamente, ma alla fine devo saltare in mezzo alla strada, dove gli automobilisti frenano, si attaccano al clacson, urlano e imprecano contro di me, o sui marciapiedi dove devo scansare gli indigeni e i pochi turisti che hanno compreso la differenza tra piste ciclabili e marciapiedi.

Se non altro anche Van Guld, là davanti, è impegnato in evoluzioni analoghe.

Mi alzo sui pedali per guadagnare terreno e qualcuno alle mie spalle fischia: non è un segnale di ammirazione per il mio gesto atletico, bensì due poliziotti (pure loro a cavallo di due bici)!

Cerco di aumentare l'andatura: inizio a sentire bruciore alle gambe e dolore ai polmoni. Pensate che l'Olanda sia un paese completamente piatto? Forse, ma Amsterdam fa eccezione: sono tutte salite e discese! Non molto accentuate, è vero, il che rende una passeggiata in bicicletta decisamente piacevole, ma sufficienti a rendere un inseguimento sui pedali, specie se non sei allenato, un vero inferno!

I poliziotti non demordono, anzi mi pare che stiano recuperando terreno: ma come fanno? Nei giorni liberi vanno al Giro delle Fiandre? Io li denuncio per doping!

Van Guld gira a destra o a sinistra per ponti e strade diverse cercando di seminarli, ma sto gradualmente riducendo la distanza. Anche lui non è certo un asso del ciclismo!

Volta a sinistra, ma è troppo veloce, le ruote della sua bici slittano e lui cade a terra rovinosamente. E' mio! Mentre mi avvicino non si alza: sarà mica morto? Ma no, eccolo che faticosamente si tira su. Mi vede: ormai gli sono addosso. Si sfilava la borsa ... e NO! La lancia nel canale! Lui mi getta un sorriso di sfida. Butto a terra la bici e mi tuffo dietro alla sacca.

Per fortuna riesco a vedere la borsa che lentamente scende verso il fondo del canale e si deposita dolcemente sul fango. In poche bracciate la raggiungo e, sebbene sia pesante, riesco a recuperarla e a riemergere sull'altro lato, abbastanza lontano da dove mi sono tuffata e nascosta dalle case-barca ormeggiate in modo che i due poliziotti, che hanno raggiunto e ammanettato Van Guld e ora scrutano la superficie dell'acqua, non riescono a scorgermi.

Quale sarà la pena per furto di bicicletta? Non credo l'ergastolo: Van Guld presto sarà di nuovo in circolazione. E non ho scoperto nemmeno chi gli ha commissionato il furto di queste tavolette in caratteri cuneiformi. Ma perlomeno le ho recuperate.

Oggi deve essere la mia giornata fortunata: se anche i due piedipiatti ciclo-muniti hanno segnalato ai loro colleghi la presenza di una sospetta completamente fradicia che si aggira per il centro di Amsterdam, non ne incontro nessuno, e nessuno mi nota, complice il buio che è sceso rapidamente. Quando raggiungo il mio albergo sono scossa da violenti brividi di freddo, ma, prima di infilarmi sotto una doccia bollente, voglio dare un'occhiata al contenuto della borsa di Van Guld.

Estraggo le tavolette lentamente, quasi fossero sacre. Sì, ci sono tutte e sono integre!

Ma questo cos'è? Dentro la borsa c'è un'altra tavoletta; questa, però, non è incisa con caratteri cuneiformi: lì per lì le scambio per lettere greche ... Guardo meglio e non riesco ad interpretarle ... sembrerebbero più simboli etruschi...

Prendo il telefono e faccio una chiamata in Italia.

Mummie, geroglifici e steli egizie. Quasi nessuno immagina che, proprio nel centro di Firenze, si possano ammirare reperti archeologici della valle del Nilo. Infatti qui fuori, lungo la strada, serpeggia un fiume di gente in coda davanti alla vicina Galleria dell'Accademia, per contemplare il David di Michelangelo, mentre il Museo Archeologico è semideserto. Passeggio per le sale con Luca Martini, un archeologo della Soprintendenza per i Beni Archeologici della Toscana, mentre lui mi aggiorna su alcune recenti scoperte.

“Vedi i caratteri su questa tavoletta? Indicano il nome della ninfa Vegoe, chiamata Vegoia dai Romani e venerata dagli Etruschi perché, narra la leggenda, insegnò loro la scienza di interpretare il significato dei fulmini.”

Siamo accanto all'impressionante Chimera di Arezzo che ci scruta con le sue orbite vuote e sembra pronta a vomitare fuoco dalle sue fauci spalancate. “Probabilmente,” continua Luca aggiustandosi gli occhiali dalla sottile montatura, “è il pezzo di un'iscrizione che manca da una tomba scoperta da poco presso Volterra. Il fregio sulla porta diceva (più o meno) *Qui riposa ...* (e poi mancava un frammento) ... *che insegnò l'arte dei fulmini agli Uomini*. Sospetto che sia stato un furto ad opera di alcuni tombaroli (come li chiamate voi? Ah sì, *tomb raiders, predatori di tombe*, una denominazione quasi blasonata!).” Luca sorride e scuote i capelli brizzolati (è un cinquantenne davvero affascinante!), poi prosegue: “E' possibile che *noi* ci siamo arrivati dopo che *loro* ci hanno segnalato anonimamente il sito, quando la tomba si è allagata e non potevano recuperare altri reperti (non senza dare nell'occhio!). Così provvederemo noi a prosciugarla e loro se ne staranno tranquilli, magari proprio tra gli operai che abbiamo assunto temporaneamente per i lavori, e poi cercheranno di trafugare qualcosa: sempre meglio vendere qualche piccolo cimelio che restare a bocca asciutta!”

Le Balze di Volterra sono un vero spettacolo della natura: una distesa di irte colline argillose solcate da profonde frane e calanchi dalle pareti quasi verticali. Al margine il rudere di un'antica badia si erge precariamente a guardia di quel panorama sconvolto, come un faro in rovina davanti ai violenti marosi che presto o tardi lo travolgeranno. Raggiungiamo il sito dove si trova la tomba percorrendo una tortuosa stradina sterrata con il piccolo fuoristrada di Luca, sobbalzando ad ogni buca.

Grazie alle moderne tecnologie siamo riusciti ad avere immagini e informazioni sulla struttura di quel luogo di sepoltura anche se momentaneamente è inagibile: è una tipica tomba a tholos, con un pilastro in pietra a base quadrangolare che sostiene la volta. E' preceduta da un vestibolo rettangolare e da un corridoio di accesso in parte franato. Sulla porta esterna del vestibolo c'è l'iscrizione a cui era stato sottratto il frammento; davanti a quella interna (che dà accesso alla tomba vera e propria) si erge una chimera di pietra, quasi a guardia di quel luogo. Le prospezioni geologiche indicano che, vicino alla tomba, c'è una sorta di grande cisterna naturale: diverse sorgenti e torrenti sotterranei convergono in una vasta cavità dalle pareti impermeabili in cui si accumula l'acqua. In certi punti le pareti sono davvero sottili: i tombaroli che hanno cercato di entrare in quel luogo, con lo scavo, devono aver danneggiato quel diaframma che separava l'acqua dalla tomba, che si è rapidamente riempita d'acqua. Però, prima che diventasse inagibile, sono riusciti a trafugare un frammento dell'iscrizione sul portale.

"A volte mi pare quasi che quella specie di cisterna sia lì appositamente," mi confessa Luca, "come se chi ha costruito la tomba ne conoscesse l'esistenza o addirittura l'avesse scavata volutamente, perché nessuno potesse entrare. O magari uscire! ... A volte faccio davvero troppi voli di fantasia! Ma noi siamo scienza, non fantascienza!" Ride. Ne ha ben donde, dopotutto: le alacri opere di drenaggio e di prosciugamento sono quasi terminate e presto sarà possibile accedere di nuovo alla tomba.

Luca è il primo a prendere un piccone per aprire l'ingresso della tomba e il primo ad entrare non appena c'è un varco: deve chinarsi per non battere la testa sull'architrave (è alto più di un metro e ottanta!), ma per il resto pare un bambino che, la mattina di Natale, corre sotto l'albero per aprire i regali. Lo seguo insieme a Gino, Francesco e Pietro, tre degli operai che hanno aperto la tomba. L'interno è completamente spoglio, non c'è nulla degli oggetti che normalmente si trovano in una tomba etrusca, neppure un'urna cineraria. Solo migliaia di numeri, in caratteri romani, incisi sulle pietre che rivestono la parete circolare di quella che dovrebbe essere la camera di sepoltura.

Luca si guarda intorno perplesso, anzi stralunato: si sta certamente chiedendo se i tombaroli giunti qui prima di noi siano stati in grado di attraversare i muri come spettri per riuscire a razzare una stanza che non reca nessun segno di violazione. Poi si accorge di qualcosa sotto ai suoi piedi: scava la fanghiglia con le mani nude e porta alla luce una pietra rettangolare e piatta, su cui sono incise delle frasi; inizia a leggerle e a tradurle piuttosto agevolmente: "...Il più piccolo numero che diviso per 2 dà resto 1, che diviso per 3 dà resto 2, che diviso per 4 dà resto 3, che diviso per 5 dà resto 4 e così via. E, infine, che diviso per 10 dà resto 9 ... .. E' un enigma!"

"Sarà riferito a tutti quei numeri scritti sul muro ..." ipotizza Pietro.

"Ce ne sarà uno che forse ci porterà al tesoro ..." gli fa eco Francesco guardandosi intorno.

"Proviamoli tutti e vediamo se è vero!" Ribatte Pietro.

"Così, nella migliore delle ipotesi, al primo numero sbagliato che tocchiamo ci crolla tutto addosso!" lo inchiudo subito io. "Non sarebbe difficile: un semplice meccanismo che fa cedere il pilastro centrale e la volta a tholos vien giù come un castello di carte! A meno che non becchiamo subito il numero esatto ... Uno su ... alcune migliaia? Le probabilità sono a nostro sfavore!"

Riappare Luca che si era dileguato per alcuni istanti alla ricerca di una calcolatrice e per assegnare il "compito" a tutti quelli che stanno fuori, siano essi studenti, collaboratori o semplici operai: bisogna trovare la soluzione. Batte forsennatamente numeri sulla tastiera bofonchiando: "Li chiamiamo etruschi, ma loro si erano denominati *Rasna*, cioè *coloro che calcolano* ... Eccome se calcolavano!!!"

Anche Pietro, Francesco e Gino si zittiscono provando a fare dei conti.

*Il più piccolo numero ... il più piccolo numero ... il più piccolo numero ...* Ci sono! Faccio due calcoli mentali (poi ricalcolo con calma, perché non si sa mai!) e cerco un numero sulle pietre.

Lo trovo. Ci appoggio sopra la mano e premo con forza, ma non succede nulla. Eppure ... Premo con più forza e con entrambe le mani. Sento un movimento quasi impercettibile e un piccolo click. Poi un fracasso di pietre che rotolano scuote tutti dalla loro concentrazione: dietro al pilastro, sulla parete della tomba, una piccola frana ha scoperto una nicchia!

Non è stato difficilissimo, in fondo. Chiunque, con un po' di tempo e pazienza (al massimo con una calcolatrice e un bel po' di tentativi), può arrivare alla soluzione dell'enigma.

Ci avviciniamo. La cosa più strana è che la nicchia, però, non contiene nessuna urna cineraria. Le nostre lampade illuminano solo un oggetto sottile e molto alto, un po' coperto di fango. Luca lo prende fuori delicatamente.

"L'è la mamma di *Ombra della Sera*!", esclama Gino.

L'anziano operaio ha perfettamente ragione: l'oggetto è una statuetta in bronzo molto sottile e stilizzata, come la ben più nota *Ombra della Sera*, conservata al Museo Guarnacci di Volterra. E' più alta, all'incirca un metro di lunghezza, e si scorgono fattezze femminili.

"Fermi tutti!" intima Pietro. Ha una pistola e me la punta alla schiena. "Se non volete che la ragazza faccia una brutta fine datemi quella statuetta!"

Anche Francesco ha tirato fuori un coltello a serramanico e minaccia il resto dei presenti, gesticolando con la mano libera per incitarli a fare in fretta.

"Pietro, cosa credi di fare?" gli chiede Luca esterrefatto.

"Mi dia quella statuetta, professore!" ordina lui premendomi energicamente la pistola sulla schiena.

Luca si vede costretto a consegnargli quel prezioso reperto: "Ti stai cacciando in un mare di guai e non credo che la farai franca ..."

"So benissimo quello che faccio!"

Percepisco una minore pressione sulla mia schiena: ho un attimo per agire. Ruoto di scatto di 90 gradi e colpisco il braccio di Pietro con il mio, in modo che lo sposti. Sono fuori della traiettoria della canna della pistola che per fortuna è una semiautomatica. Immediatamente afferro il carrello e lo sfilo dal suo alloggio: ora la pistola non può più sparare. Ci vuole più tempo a spiegarlo che a farlo. Assesto un cazzotto in pieno viso a Pietro che finisce lungo disteso per terra. Detesto fare la parte dell'ostaggio! Ma c'è anche Francesco: mi giro di scatto e schivo un fendente facendolo caracollare verso l'ingresso. Serro i pugni, pronta ad un secondo attacco, ma in quella uno schianto fa tremare l'interno della tomba: il rivestimento di pietra della chimera è letteralmente esploso, liberando una creatura mostruosa e feroce che solleva il corpo di Pietro, lo lancia in aria, lo riprende al volo per la nuca e gli dà una scossa violentissima. Lo butta a terra agonizzante e scomposto e con un balzo è addosso a Francesco che caccia un urlo lancinante. Chi da fuori è accorso per capire che succedeva è già fuggito a gambe levate; la bestia è abbracciata a Francesco, gli ha stritolato il cranio tra le fauci e lo ha sventrato scalciando con le zampe posteriori.

Mi tuffo per recuperare l'arma di Pietro e, dopo aver re-inserito il carrello, la scarico sul mostro. Questo lo rende ancora più furioso. Ha un colore scuro, quasi nero, ed è ricoperto da un liquido un po' gelatinoso, che gli appiccica il pelo e la criniera sul corpo. Mi fissa con sei orbite fiammeggianti mentre un arco voltaico di colore azzurrino si forma tra le corna della testa di capra sul dorso. Poi quella apre la bocca e, anziché un belato, ne fuoriesce un fascio di energia di colore rossastro, che evito per miracolo con un balzo acrobatico. Rotolo a terra; dove la parete è stata colpita dal fascio di energia c'è un cerchio nero e fumante. La bestia mi carica. Afferro uno dei picconi e, mentre mi balza addosso, glielo pianto di lato sul collo. Ruzzoliamo entrambi a terra. Le sfuggo (evidentemente l'ho ferita!) mi rialzo e inizio a colpirla ripetutamente e brutalmente con il piccone finché non si muove più.

Qualcuno mi tocca. Mi giro e alzo il piccone pronta a colpire. Luca fa un balzo indietro: "Lara, ferma! Sono io! ... Stai bene?"

Annuisco, ma lui non pare molto convinto. Ci credo: sono macchiata del sangue della chimera fin sopra i capelli. Vorrei raccontargli di aver già visto una cosa del genere nella Tomba di Thiocan, ma ora non c'è tempo. Pietro e Francesco sono morti, frugo le loro tasche, trovo le chiavi di casa e chiedo a Gino se sa dove abitano. E' basito, ma mi dà gli indirizzi. Dico a Luca: "Prestami la macchina! E resta qui a fare le public relations"

"Eh?" Pure lui fa fatica a connettere.

"Sicuramente dovrai chiamare i carabinieri e spiegare che diavolo è successo qui. Intanto, prima che le forze dell'ordine arrivino a casa di questi due, cerco di capire chi o cosa li ha spinti a cercare di impossessarsi di quella statuetta ad ogni costo."

Non so se ha capito, bene, ma io sono già sul fuoristrada, con l'acceleratore a tavoletta; spero che tra qui e la casa di Francesco non ci sia quel fiorire di autovelox che caratterizza tutta la Toscana, o collezionerò abbastanza scatti per farci un book fotografico!

Mi auguro che la mia intuizione, e cioè che il "capo" tra i due fosse Pietro, sia esatta, perché sto accendendo ora il suo pc. E' dannatamente lento e, mentre si avvia, do un'occhiata in giro. Libri di ogni genere sugli etruschi, molti altamente specifici e non semplici testi divulgativi. Appunti sulle iscrizioni etrusche con esercizi di traduzione. Mappe molto dettagliate, alcune dell'IGM. Per fare il tombarolo devi saperne quasi più di un archeologo. Nulla di specifico sulla tomba appena aperta, però.

Il computer si è avviato. Guardo nei documenti e nelle cartelle sul disco fisso, ma non c'è nulla di sospetto. Apro la posta elettronica. Un po' di spam e pochi messaggi (sembra non voler lasciare tracce), ma tra quelli ce n'è qualcuno di Van Guld! A volte ritornano!

Copio tutto su una pendrive e cerco di uscire. Ma dal pianerottolo vedo due carabinieri che stanno entrando nel palazzo. Torno in casa di Pietro. La finestra della cucina dà su un vicolo. Vicino scende il tubo di una grondaia; mi aggancio a quello (per fortuna sono solo al secondo piano) e scendo fino a terra. Mi avvio con calma e raggiungo la strada dove ho lasciato il fuoristrada, metto in moto e torno alla zona degli scavi.

La zona degli scavi è diventata un marasma: ambulanze, carri funebri, volanti dei carabinieri e un via vai di persone che nulla hanno a che vedere con uno sito archeologico. Trovo Luca accanto ad un ufficiale dei carabinieri, il maresciallo Marzano.

“Si può sapere dove era finita?” mi “saluta” abbaiano il maresciallo. “Devo ascoltare anche la sua deposizione! ... Pensavo di aver visto *cose che voi umani* quando ero in Sicilia nell’antimafia (e che mai può succedere in una cittadina turistica come questa?) ... E invece mi trovo in mezzo ad una scena che pare uscita dalla pagine di Dylan Dog o da un film di Dario Argento. Con il veterinario dell’AUSL che racconta ai giornalisti la solita storia della pantera che, periodicamente, qualcuno dice di aver visto aggirarsi per le campagne, ma che in realtà non ha la più pallida idea di che razza di bestia sia quella laggiù!”

“Non ho idea di cosa fosse quella belva e certo non avevo il tempo di domandarglielo!” Mento spudoratamente, dato che, anche se non ha l’aspetto di un pezzo di bacon, il mostro mi ricorda molto le creature di Atlantide; ma non posso certo mettermi a raccontare quella storia: come minimo finirei in una comoda celletta imbottita. “Però,” proseguo, “credo che dietro al tentativo di furto dei reperti ci sia un trafficante olandese di reperti archeologici, un certo Hugo Van Guld: ho trovato delle sue mail nella posta di Pietro ...”

“Potrei accusarla di diversi reati, dato che le indagini spettano a *noi*!” ribadisce Marzano, “Ringrazi di avere un santo protettore abbastanza importante al Nucleo Tutela del Patrimonio Culturale dei Carabinieri!” Decisamente inviare le tavolette del museo di Baghdad ai carabinieri italiani è stata un’ottima mossa: così loro hanno potuto fare una bella figura internazionale attribuendosene il recupero e io ho trovato dei validi alleati, anche se il maresciallo ne è piuttosto infastidito. “Allora: che dicevano quei messaggi?”

Li apriamo sul portatile di Luca: vediamo una prima e-mail risalente al giorno in cui ero ad Amsterdam; Van Guld dice che avrebbe dovuto incontrare il cliente quella sera (non avrebbe mai immaginato che invece avrebbe incontrato me!) e che gli avrebbe mostrato il frammento d’iscrizione, ma che era quasi certo che lo avrebbe interessato parecchio. Un’altra, più recente, dice che, nonostante qualche “contrattempo” (bel modo di definire un arresto!) era in partenza per Volterra. Tra le due c’è un terzo messaggio che dice che, sebbene non abbiano potuto visionare il “campione”, “loro” pensano che sia ciò cercavano e ordinano a Pietro di impossessarsi del principale reperto di quella tomba (urna cineraria o qualunque altra cosa sia) a qualsiasi costo. E gli offrono un bonus sul compenso pattuito, asilo nella base (anche per eventuali complici) e un volo per l’America da cui poter raggiungere poi un qualsiasi altro paese (Brasile, Messico, Honduras) da dove non c’è estradizione.

Il messaggio è firmato Gen. Herman Stubber della base militare U.S.A. di Camp Darby. Un bel pezzo da novanta!

“Mi scusi, signorina,” chiede un giovane brigadiere che assiste il maresciallo Marzano, “mi potrebbe descrivere questo Van Guld?”

“Alto (almeno 1,80), magro, capelli rossi, corti e ricci, ampiamente stempiato, con il viso pieno e il naso aquilino ...”

“Ho visto un tipo così che si aggirava qui intorno ...” mi dice allarmato il brigadiere, “Credevo fosse un giornalista tedesco, cercava informazioni sui reperti della tomba etrusca ...”

Ci precipitiamo alla baracca dove è stata chiusa la statuetta della ninfa Vegoe. La porta è aperta e due uomini che dovevano fare la guardia sono stesi a terra svenuti.

“Dannazione è già stato qui!” esclamo. Il maresciallo dà l’allarme e contatta i colleghi di mezza toscana per predisporre posti di blocco: Camp Darby è un pezzo di territorio americano sul suolo italiano e se Van Guld ci entra per i carabinieri sarà impossibile andare a riprenderlo e soprattutto recuperare ciò che ha rubato, specie se finisce tra le grinfie di un generale.

Chiedo a Luca la strada più veloce per la base americana e la sua auto in prestito. “Avvisatemi sul cellulare se recuperate la statuetta e Van Guld (ed eventuali complici), così eviterò di fare una baggianata madornale!”

“Ma che vorresti fare?” mi chiede Luca, preoccupato. “Non vorrai mica entrare a Camp Darby a riprenderla...”

Mi stringo nelle spalle e annuisco. “MA SEI PAZZA???” gridano all’unisono Luca, Marzano e il brigadiere. “Non vorrai mica dichiarare guerra agli Stati Uniti!”

“Quando il gioco si fa duro i duri cominciano a giocare!” rispondo avviandomi verso il fuoristrada di Luca. “So quello che faccio (che ci crediate o no ho affrontato situazioni ben peggiori!) e sono l’unica che può aggirare leggi, regolamenti e accordi internazionali. Se qualcosa va storto,” concludo mentre gli altri scuotono cupamente il capo, “voi non sapete nulla!”

Una fittissima pineta circonda la base americana di Camp Darby: costeggiando la recinzione esterna non è possibile vedere nessuna delle strutture all’interno, oltre quella oscura cortina. Non ho ricevuto chiamate o SMS: Van Guld l’ha fatta franca, per cui, appena scende il buio, devo agire.

Decisamente è stato più facile risolvere l’enigma: è bastato trovare il minimo comune multiplo dei numeri da 2 a 10, e sottrargli una unità. In questo modo avevo un numero che non poteva essere più diviso esattamente per nessuna di quelle cifre e che, per ciascuna, dava come resto un numero di una unità più piccolo del dividendo che usavo: diviso per 2 il resto era 1, diviso per 3 il resto era 2, diviso per 4 il resto era 3 ... e così via. E poi l’ho cercato sulla parete: MMDXIX, 2519. Ma non è il momento di divagare con i quiz e i rompicapo matematici.

Non è un problema aprirmi un varco nella recinzione ed entrare nella base. E, grazie al visore ad infrarossi che indosso, non ho difficoltà a muovermi nella pineta ed evitare le telecamere. Raggiungo l’area degli edifici. Chissà dove sarà stata portata la statuetta di Vegoe. Un soldato lascia il bowling (la base ha anche varie strutture ricreative), sento che saluta i compagni. Mi metto alle sue costole come un’ombra silenziosa. E dopo pochi istanti indosso la sua uniforme, che mi permetterà di aggirarmi nella base con maggior libertà. Inizio a muovermi tra gli edifici, sbircio dalle finestre, trovo l’ufficio del generale Stubber, ma non c’è nessuna traccia della statua; devo scoprire il modo di raggiungere le zone sotterranee prima che qualcuno trovi me o il proprietario di questa uniforme.

Delle tre ipotesi si verifica la seconda: di nuovo in questa giornata qualcuno mi punta un’arma alla schiena: “Van Guld era sicuro che non avrebbe mollato, e non l’avrebbero fermata neppure le recinzioni e le telecamere qui intorno, Miss Croft.” Detesto l’inglese biascicato degli americani. La voce alle mie spalle continua: “E sa muoversi fin troppo bene: rintracciarla è stato davvero difficile!” Poi la voce mi preme la canna dell’arma sulle costole: “Da quella parte, prego. Il generale Stubber desidera incontrarla e mostrarle qualcosa che ritiene la interesserà molto.” Non credo potrò tentare una mossa a sorpresa come ho fatto con Pietro: la voce è un professionista e mi accorgo che non ha istanti di distrazione.

Come avevo immaginato la sottile statuetta etrusca è in una struttura sotterranea della base. Finalmente vedo il generale (snello, alto, atletico, capelli bianchi e occhi di un azzurro intenso), apprendo che la voce alle mie spalle si chiama Jerry e appartiene ad un fedelissimo del generale, pronto a buttarsi nel fuoco ad un suo cenno, e purtroppo rivedo pure Van Guld, accanto al generale come un suo vecchio commilitone.

“Credo che lei già conosca la leggenda della ninfa Vegoe, miss Croft.” Esordisce il generale Stubber. “Colei che insegnò al popolo etrusco a comprendere il potere dei fulmini, in modo che esso potesse affermarsi sui popoli confinanti, compresi i Romani, e dominarli.”

“Non so quali idee si sia fatto lei, generale,” rispondo, “ma vorrei ricordarle che i popoli antichi avevano una visione della realtà diversa dalla nostra: per noi il fulmine è una forte scarica elettrica, per i popoli antichi era una manifestazione degli dei, un messaggio che essi inviavano agli uomini. Saper interpretare questi messaggi significava avere una linea diretta con gli dei e conoscerne la volontà.”

“Forse. Ma la leggenda narra che Numa Pompilio, uno dei sette re di Roma, che aveva origini etrusche, sedò una violenta rivolta ricorrendo al terribile potere dei fulmini.”

“Una leggenda, per l’appunto. Ma l’archeologia è una scienza e si basa sui fatti, non sulle favole.” Vorrei essere più convincente, ma temo sempre di più che gli oggetti rinvenuti in quella tomba siano il frutto delle antiche conoscenze di Atlantide; forse il misterioso popolo etrusco discendeva da un gruppo di sopravvissuti alla catastrofe che era approdato nell’attuale Toscana.

“Mi spiace che abbia una visione così prosaica del mondo, ma questa sera le dimostrerò che *ci son più cose tra cielo e terra di quante la sua filosofia* (o meglio la sua scienza dalle prospettive limitate) *possa immaginare*.” Mi chiedo se il generale sappia di aver citato Shakespeare oppure se ha letto quella frase sul biglietto di un dolcetto della fortuna. Di sicuro, come un Amleto veramente pazzo, continua il suo monologo: “Se non lo sapesse, anche gli antichi Sumeri facevano divinazioni osservando le folgori: le tavolette che purtroppo mi ha sottratto contenevano una preghiera al fulmine; ma, perlomeno, sono riuscito ad avere il

testo, se non il prezioso reperto che lo conteneva (un po' come avere in casa un poster della Gioconda: non è propriamente la stessa cosa!), e ora posso recitarlo alla presenza di questo simulacro di Vegoe, in modo che tutti possiamo ammirarne il potere e inchinarci alla sua magnificenza!" E inizia a declamare e a cantilenare in una lingua ormai sepolta sotto le sabbie dell'Iraq.

Da principio non succede nulla, poi la statuetta di Vegoe inizia a mandare strani riflessi e quindi a emanare una luce via via più intensa. Inizio a preoccuparmi davvero. La statuetta appare dilatarsi e si trasforma in una figura femminile fatta di luce. La quale si guarda intorno, quindi si avvicina al generale, allunga il braccio come per fargli una carezza e poi glielo pianta proprio in mezzo al petto arrivando fino al cuore. Appena il cadavere del generale si abbatte al suolo Jerry inizia a sparare contro quell'essere e Van Guld cerca di fuggire: entrambi vengono raggiunti da un fascio di energia che li uccide all'istante. Poi la creatura mi vede e si dirige verso di me. E' la fine. Si ferma un attimo a guardarmi, allunga una mano verso la mia testa e ... tra i miei capelli trova qualcosa! Un po' di sangue rappreso della chimera (e chi ha avuto il tempo di fare una doccia?). Incredibile: mi sorride. O almeno così mi pare. Poi inizia a vorticare per la stanza: tutto intorno a me comincia ad esplodere, anche se non vengo investita dalle deflagrazioni, e ben presto l'intera base viene devastata da una violentissima detonazione. Riapro gli occhi e non vedo più la creatura di luce, ma solo la longilinea statuetta etrusca. La recupero e faccio per uscire, mentre intorno a me è il caos; poi torno un attimo indietro e ordino ad uno dei tanti soldati accorsi di aiutarmi a portare fuori il generale ferito. Quello è talmente sconvolto che il solo fatto di poter obbedire ad un qualsivoglia ordine gli ridà un poco di certezze: manco si accorge che il generale è stecchito, se lo carica sulle spalle gioiosamente, lo porta fuori e lo sistema su una jeep. Lo stendo colpendolo con la statuetta etrusca. Poi sistemo la cintura di sicurezza al generale, gli infilo un paio di occhiali da sole e metto in moto.

Al cancello della base i soldati nelle guardiole mi bloccano. "C'è stata una terribile esplosione!" Esclamo. "Forse un attentato! Porto in salvo il generale Stubber!"

Mi lasciano passare. Pochi chilometri lontano dalla base il fu generale Stubber vola fuori dalla jeep in una fossetta piena di ortiche (tanto lui non se ne accorge più!) e al suo posto piazza la statuetta etrusca della ninfa Vegoe.

Finalmente è arrivato il giorno in cui la statuetta della ninfa Vegoe viene esposta al pubblico al museo Guarnacci di Volterra. Domani sarà il grande evento e si attendono frotte di visitatori. Luca e il direttore del museo (che ha tenuto a compiere personalmente questa operazione) la stanno sistemando in una teca accanto a quella in cui si trova l'altra statuetta chiamata *Ombra della Sera* e che, alla luce di questa nuova scoperta, non è assurdo ritenere che rappresenti il secondo nume tutelare degli etruschi, cioè il genio Tagete, che, emerso dalla terra con le sembianze di un bambino davanti ad un esterrefatto contadino che arava, aveva insegnato a lui e al suo popolo l'arte della divinazione. Almeno così narra la leggenda.

Sono presente pure io all'evento. Un raggio di sole illumina le due statuette. Ma non è un raggio di sole: non ci sono finestre qui. Sono le due statuette che emanano una luce dorata che rapidamente ci avvolge! Che diavolo succede ora? I contorni della sala si dissolvono e vedo un cielo stellato. La costellazione della Vergine, o almeno quella che noi chiamiamo così. Un balzo di quasi 50 anni luce mi porta ad una delle sue stelle, un sole di colore giallo intorno al quale ruota un sistema di pianeti. Uno è un gigante gassoso, simile al pianeta Giove, ma molto molto più grande. Intorno ha numerosi satelliti, un piccolo sistema all'interno di quel sistema planetario. Di questi uno è di colore azzurro, un po' più piccolo della Terra, ma molto simile, con atmosfera, oceani e continenti, sui quali vivono degli umanoidi piccoli di statura, dai grandi occhi scuri e il cranio voluminoso. E' una civiltà tecnologicamente più avanzata della nostra attuale, ma forse ha problemi simili ai nostri per quanto riguarda le risorse, l'inquinamento e le tensioni tra i vari stati (soprattutto quelli economicamente più forti), tra i quali si annoverano le colonie fondate sugli altri satelliti che ruotano intorno a quel gigante gassoso. Forse per attenuare queste tensioni, si decide di affrontare una grande missione spaziale: verranno fondate colonie in un altro sistema solare dove si sa che esiste almeno un pianeta abitabile; è il sistema che ruota intorno alla stella che noi chiamiamo Sole. Partiranno circa 1.800 persone scelte accuratamente tra i volontari che si sono presentati per la missione: il viaggio sarà molto lungo e, sebbene la grande nave spaziale sia così veloce da far avvertire ai suoi occupanti alcuni effetti relativistici (in pratica per loro il tempo scorrerà un po' più lentamente che nel resto del cosmo), non arriveranno alla meta nell'arco di una sola generazione. Per questo la nave spaziale è così grande e viene assemblata direttamente nello spazio (altrimenti sarebbe necessaria una potenza eccessiva per farla staccare dal suolo del pianeta) ed è concepita come una grandissima stazione di forma cilindrica, che compie un moto rotatorio attorno al proprio asse in modo che la forza centrifuga sul lato interno delle pareti simuli l'attrazione gravitazionale. Sulle pareti, poi, si trovano una vera e propria città in cui abiteranno i viaggiatori, scuole per le nuove

generazioni, laboratori e strutture di controllo di tutta la struttura che li ospita (e pure i materiali per ogni tipo di riparazione che si renda eventualmente necessaria durante il viaggio), coltivazioni idroponiche e allevamenti di animali per alimentare gli occupanti dell'immensa astronave.

La partenza avviene tra un indicibile entusiasmo e speranze per un futuro di pace. Ma, arrivata quasi a metà del suo viaggio, la grande nave stellare viene raggiunta da messaggi sempre più preoccupanti: le tensioni politiche nel sistema solare di partenza si aggravano sempre di più, finché un brutto giorno scoppia una guerra globale. L'angoscia travolge i viaggiatori: ciò che apprendono è accaduto più di venti anni prima e, quando smettono di ricevere informazioni, comprendono che la loro civiltà è scomparsa e con essa si è estinta probabilmente anche la loro specie. Loro sono gli unici sopravvissuti: con il cuore pesante si rendono conto che fondare una nuova colonia sarà l'unico modo di far sopravvivere le loro conoscenze tecnico-scientifiche e tutta la loro cultura. Per questo si dirigono alla volta di quella piccola stella gialla e del pianeta che abitiamo.

Sono relativamente pochi: se si trasferissero così sul nuovo pianeta presto o tardi l'eccessiva consanguineità inizierebbe a produrre i suoi danni; in più la biologia dei nativi pare più adatta per sopravvivere sulla Terra; la priorità è mantenere la conoscenza e la cultura della loro civiltà, non la loro forma biologica (che, se vogliamo, non è poi così diversa da quella dell'uomo). Per questo scendono sulla terra (apprendendo a volte come geni, folletti o bambini agli ignari abitanti del luogo) e campionano il DNA della razza umana; poi, utilizzando principalmente i campioni prelevati in Asia Minore e Italia, creano dei corpi umani in cui trasferire le loro menti, mentre i loro corpi originari saranno conservati in una stasi all'interno di capsule, sospesi in una sorta di liquido amniotico e collegati a respiratori artificiali e a computer che simulino le funzioni della parte basale del cervello per regolare il metabolismo e le mantenere le principali funzioni vitali. Con i nuovi corpi si trasferiscono sulla Terra, in quella che oggi si chiama Toscana (la vocazione turistica di quella regione ha radici antiche!) e fondano le loro colonie, avvantaggiati sui nativi grazie alla loro supremazia tecnologica e scientifica.

Ma nello spazio succede qualcosa di imprevisto: la grande astronave in orbita improvvisamente esplode; forse è stata colpita da un piccolo asteroide; i suoi frammenti vengono dispersi nello spazio. Gli alieni ormai sono definitivamente prigionieri del pianeta e, nel corso degli anni, le sorgenti energetiche che alimentavano le loro tecnologie si esauriscono: senza i macchinari e le apparecchiature dell'astronave non è possibile riparare gli strumenti, trovare nuove fonti di energia con l'osservazione satellitare, comunicare e sostituire le batterie. Con il tempo gli analoghi dei nostri computer, veicoli, elettrodomestici o armi laser vanno incontro ad usura, non servono più e vengono distrutti, smantellati e fusi e il popolo arrivato dalle stelle finisce per essere una delle tante civiltà presenti sulla terra, con una tecnologia sostanzialmente paragonabile a quella delle altre civiltà contemporanee. E finisce per fondersi con esse.

Ci risvegliamo come da un sogno. Un sogno che abbiamo fatto contemporaneamente tutti e tre. Siamo i testimoni cui è stata tramandata la storia di un popolo arrivato da molto lontano. Ma le statuette non comunicano più. Hanno esaurito le batterie? Magari hanno utilizzato l'ultima loro energia per tramandare a noi le loro memorie. Ma come poter testimoniare quello che abbiamo appreso, senza finire, come dico spesso, con una bella camicina di forza dentro una comoda celletta imbottita per il resto dei nostri giorni?

L'unico modo consiste nel trovare le prove. Proseguire le ricerche finché non troveremo oggetti, OOP Arts (*Out Of Place Artifacts*, artefatti fuori luogo, cioè realizzati con conoscenze e tecnologie più evolute di quelle diffuse in un certo periodo storico) e altre testimonianze che dimostrino che quello che abbiamo visto non è una semplice allucinazione.

Luca, il direttore del museo e io stringiamo un patto: il recupero della statuetta raffigurante la ninfa Vegoe non è la fine di un'avventura, bensì l'inizio!

*Racconto pubblicato per il Tomb Writers Contest 2010.*