

Creepyraider

Tomb Raider è sempre stata la mia serie di videogames preferita, e tra i capitoli delle avventure di Lara Croft quello che amavo di più era Tomb Raider II.

Avrete notato che parlo al passato... il che non significa che da un momento all'altro ho smesso di amare quel capolavoro videoludico che è l'avventura del Pugnale di Xian. semplicemente parlo al passato perché da quando mi è successa *quella cosa* non ci ho mai più giocato.

Ho troppa paura che succeda di nuovo...

Ancora oggi, nonostante sia passato tanto tempo da quel maledetto giorno, mi porto dentro l'incubo di quello che accadde... ve ne parlo oggi perché caderci dentro è così *dannatamente* facile... vi prego, leggete cosa mi accadde e soprattutto *come* mi accadde, e state attenti che non succeda mai a voi.

Non ricordo esattamente quanto tempo sia passato... il tempo per me è diventato qualcosa di molto relativo, da allora.

Tomb Raider II è stato il mio primo videogame in assoluto. All'epoca dei fatti ce lo avevo già da moltissimi anni e lo avevo giocato un mare di volte. Ne avevo esplorato ogni angolo, ne conoscevo tutti i trucchi, tutte le scorciatoie, tutti i segreti.

Tutti... tranne uno.

Avevo deciso di rigiocarlo per l'ennesima volta in un momento in cui andava tutto bene, avevo un lavoro part-time, un minimo di vita sociale e tanto, tanto tempo a disposizione. Oggi rimpiango di non essermi accontentato di quella noiosa normalità.

In sole due o tre sessioni di gioco intenso ero arrivato al mio livello preferito, il Monastero di Barkhang, quello in cui Lara deve perlustrare un enorme monastero buddhista in cerca di cinque ruote della preghiera che le aprono la via al livello successivo; lo avevo giocato quasi tutto e mi ero divertito da matti a esplorarne tutti gli anfratti, superare le trappole, risolvere gli enigmi e lasciare che i monaci facessero il lavoro sporco per la mia eroina uccidendo i suoi nemici.

Per poterlo terminare mi mancava solo l'ultima ruota, quella che si trova in una piscina da svuotare. Avevo fatto arrampicare Lara sull'enorme statua dorata del Buddha a quattro braccia che si trova al centro del livello, per poi lasciarle inserire la gemma che apre l'accesso al sotterraneo dove risolvere l'enigma.

Era notte inoltrata, le palpebre mi si chiudevano dal sonno ma volevo comunque finire il livello, quindi ho deciso di usare un *escamotage* per terminarlo in tempi brevi... maledico di non aver avuto pazienza e di non aver perso quei pochi secondi...

Per farvela breve, invece di scendere con metodo per tornare sul braccio del Buddha e lasciarmi scivolare lungo di esso feci fare a Lara un salto con tuffo in avanti, sperando che raggiungesse direttamente lo scivolo; in altre circostanze quella mossa azzardata mi sarebbe riuscita senza problemi, ma i miei riflessi erano rallentati dal sonno, così sbagliai mira, Lara saltò troppo a destra e andò a sfracellarsi tra le gambe dell'enorme statua.

Per un breve attimo la cosa mi sembrò addirittura simpatica; ridacchiai, forse.

Ma pochi secondi dopo già notai qualcosa che non andava: invece di aprire l'inventario per selezionare il salvataggio da cui ripartire, la telecamera rimaneva ferma sul cadavere di Lara.

Pigiiai il tasto Esc: non accadde nulla.

Schiacciai Invio: ancora nulla.

Mi misi a smanettare sulla tastiera, ma nulla.

Alla fine sbuffai e spensi il computer, sicuro che si fosse trattato di un malfunzionamento o di un crash; andai a dormire un po' infastidito da quello che era successo; tuttavia al risveglio me ne ero già dimenticato. Uscii di casa e andai a fare ciò che dovevo fare... oggi nemmeno ricordo cosa.

Lavoro? Amici? Incombenze? Non lo ricordo... perché ciò che successe dopo cancellò pian piano tutto il resto.

Quando tornai a casa riaccesi il computer, deciso a riprendere la partita; avevo completamente dimenticato il piccolo incidente della sera prima, e in ogni caso il PC sembrava funzionare correttamente.

Lanciai di nuovo Tomb Raider II.

Quando mi trovai di fronte la schermata principale, però, notai qualcosa di molto strano: la solita immagine di Lara su scenario verde era sparita, e l'inventario scorreva su uno sfondo completamente nero. Anche il rilassante tema musicale di Tomb Raider non si sentiva più: al suo posto si sentiva una musica bassa e disarmonica, come qualcosa che stridesse in lontananza.

Ancora una volta pensai a un errore delle schede audio e video... del resto sia il mio pc che il cd del videogame erano molto vecchi e riuscivo a giocare solo grazie a una patch scaricata da internet.

Comunque aprii il passaporto di Lara e selezionai lo slot dove avevo salvato l'ultima partita.

Non appena premetti invio udii un suono che mi fece sobbalzare: sentii quello che sembrava l'urlo di Lara quando cade da una notevole altezza, ma era più realistico e lacerante, inoltre diventava sempre meno percettibile, come se la persona cui apparteneva la voce stesse precipitando in una voragine profondissima.

In contrappunto una seconda voce, bassa e cavernosa, iniziò a ridere forte, sempre più forte.

Il cuore prese a martellarmi nel petto; l'inventario scomparì lentamente e il gioco fu caricato.

Quando ripresi controllo di Lara iniziò la mia dannazione.

Quello dove mi trovai non era più il Monastero di Barkhang di Tomb Raider II.

Gli somigliava molto, ne conservava la geometria, la disposizione delle stanze, qualche altro elemento... ma capii subito che si trattava di un altro luogo molto più oscuro e tetro. Mi sorprese, inoltre, vedere che la grafica era diventata improvvisamente straordinaria, realistica, come se più che giocare a un videogame stessi guardando un film: sporadiche candele illuminavano quegli ambienti enormi in cui adesso muovevo...

...Lara.

Già, Lara.

Mi bastò muovere qualche passo premendo i cursori con mani tremanti per capire che anche quella che le mie dita comandavano non era più la mia eroina preferita. Era un essere claudicante dalla forma vagamente umana, deforme, con gli arti scomposti e la testa penzolante di lato. Camminava trascinandosi lentamente, scivolando, a volte sbandando come una macabra marionetta, un cadavere tenuto in piedi da fili invisibili.

Iniziai a tremare, eppure quella visione mi terrorizzava e attirava al tempo stesso: per quanto spaventosa potesse essere, quella situazione era qualcosa di completamente nuovo, e volevo vedere, scoprire, capire.

Con gran fatica riuscii a far aggirare l'avatar nel livello; mentre percorrevo lentamente i corridoi bui che conducevano al salone principale mi resi conto che la musica di sottofondo era stata sostituita da bisbigli e lamenti come di persone agonizzanti e in pena.

A un certo punto incrociai un nemico di Lara (quello, perlomeno, sembrava essere rimasto lo stesso di prima); prima ancora che potessi estrarre le pistole per ucciderlo, arrivarono due monaci... ma anche quelli non erano più loro: erano diventati uomini con un saio nero, il cui cappuccio nascondeva il loro volto.

I due assalirono il nemico e la scena si fece confusa; li sentii chiaramente recitare una specie di mantra, ma non ne compresi il significato. Un attimo dopo l'uomo si portò le mani al collo e sembrò soffocare; cadde in ginocchio e in quel momento uno dei due monaci lo decapitò con una sciabola.

Il sangue macchiò il pavimento, e io provai disgusto e orrore per quella scena... e dire che fino a poco prima avevo odiato i nemici di Lara...

Sebbene fossero passati pochi minuti, volevo spegnere tutto e scappare via... ma non ci riuscivo: ero come ipnotizzato, dovevo necessariamente continuare a giocare.

La creatura avanzò lentamente fino al salone principale, che sembrava essere diventato infinitamente più grande.

Mi diressi verso la statua del Buddha, sempre accompagnato da quei tremendi suoni di morte.

Quando vidi cos'era diventata la statua, non riuscii a trattenere un urlo.

Al posto del Buddha dalle quattro braccia c'era una mostruosa, immensa figura umanoide nera seduta su un trono fatto di teschi.

Era un essere gigantesco dalla pelle color del bronzo, vestito solo di un perizoma della stessa tonalità, con una corporatura massiccia e muscolosa; ne vedevo le gambe e le braccia, grandi come un camion, gli ampi pettorali e l'addome altrettanto immenso; non riuscivo a scorgerne il volto immerso nell'oscurità del soffitto.

Ormai ogni singolo muscolo mi tremava, ma le dita continuavano a muoversi e a condurre il personaggio; quando ci fu davanti, partì una cutscene che non avevo mai visto.

L'entità che sedeva al centro del monastero parlò, e capii che non si stava rivolgendo a Lara (o a chiunque fosse quell'orribile avatar) ma direttamente a me.

“Benvenuto” disse, e la sua voce era la stessa bassa e cavernosa che avevo sentito ridere poco prima “So che ti stai chiedendo cosa sia successo... è molto semplice: offrendo un'anima in sacrificio a me sull'altare di un luogo sacro lo hai profanato... e mi hai evocato...”

“Ma è ridicolo!” gridai allo schermo senza nemmeno rendermene conto “Questo luogo sacro... non è reale! Nemmeno Lara lo è! E comunque non volevo ucciderla... è stato un errore...”

“Reale o no, voluto o no poco importa” rise l'entità “Oramai fai parte del mio regno... e non potrai uscirne mai più...”

E rise di nuovo.

In quel momento l'orrore riuscì a farmi reagire: mi alzai di scatto, spensi il computer e scappai in bagno, dove scoppiiai in un pianto sconsolato.

Ma poco dopo, quando l'ultima lacrima si fu asciugata sulla mia guancia, sentii una nuova sensazione farsi strada nel mio stomaco...

Era qualcosa di strano, riprovevole, contraddittorio: avevo provato orrore, paura, sgomento nel trovarmi di fronte a quel macabro spettacolo; volevo starne lontano, dimenticarlo, nascondere a me stesso, far finta che non fosse mai successo e vivere sereno come avevo vissuto fino ad allora...

... Eppure una parte di me voleva, *doveva* tornare a quella oscura versione del Monastero di Barkhang... doveva esplorarlo, farne parte, *viverlo*.

E quella parte di me diventava sempre più violenta, inarrestabile...

Passarono pochi secondi, e come un automa mi alzai dal pavimento del bagno e, camminando lentamente, mi risedetti al computer.

Smisi di uscire, lavorare, vedere gente; anche tutte le altre funzioni vitali furono ridotte al minimo: mangiavo, bevevo e dormivo quel tanto che mi bastava a sopravvivere.

Il resto della mia vita si svolgeva davanti al computer: appena sveglio lo accendevo e sistematicamente tornavo nel Monastero Oscuro.

Vagavo per quelle stanze enormi manovrando il macabro manichino che era diventata Lara; man mano che esploravo l'ambiente, mi resi conto di non essere solo: nell'oscurità che permeava il luogo sembravano nascondersi delle entità simili a ombre sfuggenti che bisbigliavano degli strani stridii appena percettibili.

Ogni tanto, mio malgrado, incrociavo uno dei nemici di Lara, che però sembravano sempre più spaventati, come vittime sacrificali inviate forzatamente in un'arena; quando capitava, immediatamente dopo arrivavano i monaci che lo circondavano e lo uccidevano tra atroci tormenti.

Non voglio descrivere cosa sono stato costretto a vedere: le pene inflitte a quei poveri dannati erano semplicemente strazianti, sempre più cruente e malvagie; e i monaci che le perpetravano sembravano godere del dolore che procuravano, delle urla dei malcapitati, del loro sangue che schizzava ovunque...

... E io non potevo fare a meno di guardare, anche se provavo una dolorosa pena nei loro riguardi...
... e nei miei.

Ogni volta che vedevo martoriare uno di quei poveracci sentivo dentro di me un forte senso di colpa, come se fossi stato io stesso a farlo.

L'unica cosa che riuscivo a fare di mia volontà era stare il più possibile lontano dalla "statua", ossia il trono del sovrano di quel luogo; eppure sapevo che lui riusciva a controllarmi, percepivo la sua presenza in tutto l'ambiente, sapevo che le ombre e i monaci erano in realtà emissari che mi tenevano d'occhio per conto suo.

Quando, stremato e con gli occhi secchi, riuscivo a distogliermi dal computer, percepivo la sua presenza nel buio della mia casa, alle mie spalle, ma se mi giravo di scatto non c'era nessuno; chiudevo gli occhi per dormire un po', e la sua risata iniziava a risuonare nella mia testa.

Per quanto tempo io sia stato prigioniero del Monastero Oscuro non lo so, non riesco a quantificarlo: il tempo necessario a perdere venti kg, a rompere tutti i miei rapporti sociali, a vedere la mia vita andare in frantumi.

Man mano che il tempo passava ero sempre meno consapevole dello stato in cui mi trovavo: non facevo più caso al dolore che mi procuravano gli squartamenti e le uccisioni dei monaci, né al terrore che mi incutevano le ombre o alla soggezione in cui mi metteva il Sovrano; semplicemente quel mondo d'angoscia e tormento ormai era il mio mondo, mi ci ero assuefatto, ero perfettamente al mio posto.

Ormai manovrare l'avatar o essere fisicamente in quel luogo non faceva la differenza.

Solo un minuscolo frammento della mia anima gridava per essere libero, per tornare alla vita prima di quel maledetto giorno, ma era sempre più infinitesimale...

Ma proprio da esso, forse, venne la mia salvezza.

Era uno dei momenti, sempre più rari, in cui mi era concesso di staccarmi dal computer e stendermi a letto... non so se fosse notte o giorno, ormai la mia casa era perennemente immersa in tenebre lacerate solo dalla lama di luce proveniente dal monitor.

Mi giravo e rigiravo sul materasso, incapace di trovare conforto, in attesa che il sonno subentrasse per sfinimento; improvvisamente, però, sentii uno strano calore irradiare dal petto, delicato ma così intenso da farmi quasi piangere.

Per un attimo mi resi conto di essere momentaneamente al sicuro dallo sguardo del Sovrano.

"Tutto questo non doveva accadere... mi dispiace infinitamente".

A parlare era stata una voce nella mia testa; era dolce ma decisa, energica, appena un po' rauca. Mi era stranamente familiare, come se venisse direttamente da un anfratto dimenticato della mia memoria.

"La partita non è ancora finita" continuò la voce *"Non ho molto tempo, lui potrebbe accorgersi che sono qua, quindi ascoltami bene... io posso aiutarti e lo farò, ma lo sforzo più grande dovrà essere tuo. Abbiamo pochissime opportunità di successo, ma ce la possiamo fare. Lui ha preso la tua anima, ma lo ha fatto con l'inganno. È il signore degli inganni, il maestro dei trucchi. Dunque noi dovremo..."*

Ma in quella sentii un ruggito fortissimo provenire da un angolo lontano dello spazio.

"Dannazione, no! Non così presto!" disse chi mi stava parlando *"Devo ancora dirti... no!"*

Il ronzio di uno sciame si levò in volo e in pochi istanti mi fu addosso; sentii alcuni colpi di pistola da qualche parte nel buio.

"Io sarò con te!" gridò la voce, che però si allontanava sempre di più *"Affrontalo... Ricordati chi sono! Ricordati chi sei! E ricordati a chi apparteniamo!"*

E poi fu di nuovo il nulla.

La giornata cominciò come ormai cominciavano tutte le mie giornate: mi alzai dal letto e mi sedetti davanti al computer.

Eppure in me c'era stato un minimo cambiamento.

Mi sentivo sempre assoggettato a quel luogo maledetto, ma ero in qualche minima misura più attivo

e presente a me stesso; era come se mi fossi appena destato da un lungo sonno e fossi rimasto appeso al dormiveglia in attesa della riattivazione delle funzioni vitali.

Una volta avviato il gioco e ritrovatomi nel Monastero Oscuro mi resi subito conto che doveva essere successo qualcosa anche lì: le stanze erano vuote, non c'erano vittime sacrificali o monaci carnefici a infestarle; anche le ombre non emettevano più quel sinistro ronzio, e si erano tutte asserragliate lungo i muri e mi puntavano addosso i loro sguardi con attenzione sfacciata.

L'unico suono era una serie di tonfi sordi, quasi il battito di un gigantesco cuore, che sembrava emanare dal trono del Sovrano, che io non potevo vedere.

L'atmosfera era se possibile ancora più agghiacciante del solito; eppure dentro di me, in mezzo al terrore, si faceva strada una determinazione che non avevo mai avuto, lì dentro.

"Affrontalo" mi aveva detto la voce, e io sapevo a chi si riferiva.

Le mie dita si fecero pesanti, ma io le mossi sul cursore in modo da dirigere il personaggio in direzione del salone principale.

Nel momento stesso in cui l'avatar si mosse le ombre sui muri cominciarono ad agitarsi, quasi mi avessero letto nel pensiero; avanzai lentamente, mentre il brusio intorno al personaggio si faceva sempre più intenso, mi invadeva le orecchie e tramite i polpastrelli le braccia e il petto...

Iniziai a tremare, ma mi indussi ad avanzare; chiusi gli occhi e iniziai a respirare affannosamente, sopraffatto da quel maledetto verso.

Quando arrivai nel salone principale, sul cui fondo, immerso nell'ombra, stava il Sovrano, sentii un grido acuto e straziante, e tutte le ombre dell'ambiente sciamarono contro l'avatar... e contro di me.

Volevo scappare, ma le mie dita erano ancorate alla tastiera; serrai gli occhi così saldamente che mi fecero male.

Urlai, ma presto non ebbi più fiato: una morsa gelida mi aveva ghermito la gola.

Sentii il mio corpo farsi freddo, rigido, sentii ogni scampolo di vita dentro di me abbandonarmi...

Poi, improvvisamente, esplose la luce.

Udii il portone sul lato opposto della stanza spalancarsi, e attraverso le mie palpebre chiuse avvertii una luce purissima irrompere; ci furono grida, colpi di pistola...

... e poi il silenzio.

Aprii gli occhi e mi resi conto che la luce irradiata dal monitor illuminava tutta la mia camera, accecandomi ma al tempo stesso riscaldandomi e dandomi forza.

Il Monastero era sparito, era sparito tutto il mondo; l'unica cosa che vedevo, in quel nulla perlaceo, era la sagoma di una persona, di una *donna*, in piedi davanti a me con una pistola in ciascuna mano, la guardia alta, il petto ansante per lo sforzo.

Rimasi a guardarla a lungo... era la prima cosa vera che vedevo dopo chissà quanto tempo, la prima cosa pura, la prima cosa *buona*...

Improvvisamente si rivolse a me.

"Io ho fatto quello che potevo fare" disse *"da qui in poi tocca a te. Ce la puoi fare. Ce la faremo"*

E così dicendo mi voltò le spalle, mentre la luce tutto intorno diventava per un attimo più intensa prima di spegnersi.

Tornò il freddo, l'angoscia, il Monastero Oscuro...

... ma qualcosa era cambiato.

Il cadavere semovente era sparito, mentre l'interfaccia di gioco sembrava essersi dilatata a dismisura; istintivamente premetti la feccia in avanti e l'ambiente avanzò, come in un videogame in prima persona.

Capii cosa dovevo fare: trassi un profondo respiro e mi voltai verso il trono del Sovrano.

Vedevo il suo abnorme corpo farsi sempre più vicino; il suo respiro era cavernoso e potevo percepirlo fremere rabbiosamente. Il lato superiore del suo corpo, dalle spalle in su, era ancora avvolto nell'ombra.

Quando fui al suo cospetto, udii nuovamente la sua tremenda risata.

"Tu sei una mia proprietà" gridò sprezzante *"Mi hai offerto un'anima in sacrificio, quindi anche la*

tua mi appartiene... non potrai tornare indietro!"

"Non è vero!" gli gridai di rimando "Tu mi hai ingannato! Io... io non ho commesso quello che dici!"

"Oh, certo che lo hai commesso..." rise lui *"hai ucciso Lara Cro..."*

"NON L'HO UCCISA!"

Avevo gridato talmente forte che anche lui aveva dovuto tacere.

"Lara Croft non può morire!" continuai, appena cosciente di quello che stava succedendo "perché Lara Croft sono io"

"Tu?"

"Io...e chiunque altro giochi a..."

Non riuscii a terminare la frase: il braccio destro del Sovrano si alzò e sferzò l'aria, quasi a volermi schiacciare come una formica; ma io d'istinto premetti ALT e il cursore sinistro e con un balzo rotante atterrai fuori dalla sua portata.

"Dunque è così?" tuonò lui *"Lara Croft saresti... tu? Che idiozia, ma se ne sei convinto allora vediamo... vediamo di cosa sei capace!"*

Il suo braccio sinistro si sollevò in aria e subito il pavimento si disfece in piattaforme sospese in aria, che salivano su, sempre più su, fino all'angolo in ombra dov'era celato il suo volto.

"Se sarai in grado di arrivare fino a me" asserì mellifluo *"Se riuscirai a vedere il mio volto, a fronteggiarmi, ti lascerò in pace e avrai salva la tua anima. Se fallirai, invece, mi apparterrai per sempre"*.

Alzai lo sguardo verso le piattaforme e deglutii: il percorso era il più difficile che avessi mai visto in un livello di Tomb Raider, e sapere che al termine ci fosse *lui* ad aspettarmi mi angosciava ulteriormente.

Sapevo, in qualche modo, che non sarebbe stato di parola: di certo avrebbe fatto di tutto per farmi fallire, e anche se fossi arrivato alla fine non mi avrebbe mai lasciato andare, perché lui era il signore degli inganni, il maestro dei *trucchi*....

Dovevo tentare il tutto e per tutto.

Accesi un bengala per dare un minimo d'illuminazione a quell'ambiente tetro; mossi un passo incerto in avanti, ma subito arretrai spaventato. Mi guardai intorno diverse volte, perlustrando a fondo la stanza in modo da combattere lo spaesamento; infine feci un paio di salti per misurare la mia agilità.

Quando mi fermai ansante, lui rise forte. Aveva compreso che i miei gesti inconsulti fossero dovuti al terrore di fallire e perdere la mia anima, e forse già la pregustava.

"Ho atteso fin troppo" minacciò *"Inizia il tuo percorso... o arrenditi!"*

"Mai!" gridai io, e mi lanciai verso la prima piattaforma proprio accanto al suo piede, che contemporaneamente si levò e si schiantò a terra, mancandomi per un soffio.

Il percorso era difficilissimo: dovevo calcolare al millimetro quando saltare da una piattaforma e come e dove arrivare sull'altra; se era uno scivolo, avevo millesimi di secondo per capire in che punto atterrare e fin dove scivolare per non sfracellarmi al suolo; nella stessa finestra di tempo dovevo scegliere se effettuare un salto all'indietro, di lato, davanti, un tuffo ad angelo o un salto con capriola. Il tutto mentre le gigantesche mani del mio nemico saettavano in aria, cercando di schiacciarmi come una mosca o farmi sbagliare e cadere.

Non riuscivo più a capire se stessi facendo danzare le dita sulla tastiera o se fossi io stesso a saltare e volteggiare; salivo su, sempre più su, e man mano che salivo l'oscurità intorno a me aumentava ed era più difficile capire dove e come dovessi saltare; eppure a ogni successo, a ogni piattaforma che riuscivo a raggiungere una gioia sempre più selvaggia si impadroniva di me; ero più me stesso di quanto non fossi stato da che avevo messo piede nel Monastero Oscuro.

Arrivai all'ultimo set di piattaforme: ero appeso a una scala davanti alla quale c'era una piattaforma a scivolo; accanto a essa, leggermente a sinistra, da una piastrella uno sbocco di fuoco si accendeva e spegneva a intervalli regolari; molto lontana da essa, ma in asse, c'era una piastrella cedevole che sarebbe franata sotto il mio peso. Ancora più lontana, verso destra, l'ultima, agognata piattaforma.

L'oscurità era totale, spezzata solo dallo sbocco di fuoco che per pochi secondi metteva in luce le sagome.

Mi sentivo anchilosato, mi faceva male tutto il corpo e sentivo il cuore martellarmi nel petto; trassi un profondo sospiro e mi lanciai a capofitto nell'impresa.

Dalla scala saltai all'indietro con capriola, atterrai al centro dello scivolo e subito balzai spostandomi verso sinistra per raggiungere l'angolo della piastrella infuocata; temporeggiai attendendo che si spegnesse e saltai con rincorsa sulla piastrella cedevole. Non mi fermai: prima che si frantumasse corsi in avanti e saltai verso quella che credevo la mia salvezza.

Già lacrime di gioia stavano spuntando sui miei occhi: di lì a poco sarei stato libero, libero!

Ma mi sbagliavo.

Non riuscii nemmeno a sentire la consistenza dura della piattaforma, perché la gigantesca mano del mio nemico arrivò dal basso e la distrusse; atterrai su di essa e cinque enormi dita si chiusero attorno a me, imprigionando la parte inferiore del mio corpo in una morsa.

Lui rise, e la sua voce, stavolta così vicina, era ancora più orrenda e agghiacciante.

“Credevi davvero di poter sfuggire a me?” gridò sprezzante, e mi costrinse a guardare il punto da dove proveniva la sua voce.

Dall'oscurità emerse non uno, ma ben tre volti barbuti e coi lineamenti alterati un ghigno crudele; sei occhi infuocati dardeggiavano nel buio ed erano puntati su di me. Da ciascuna delle bocche ogni tanto saettava una lingua biforcuta.

“Avevi scoperto solo uno dei miei inganni” spiegò con una calma quasi grottesca *“Ma io ho molte frecce al mio arco. Sfidandoti ho fatto in modo che arrivassi fin qui, offrendoti in sacrificio volontario a me. Adesso basta con questi stupidaggini: non avrò più bisogno di un videogame perché tu appartenga a me”*

Le due facce laterali presero a ridere, mentre quella centrale spalancò la bocca, una voragine immensa, pronta a divorarmi...

In quel momento feci appello a tutta la mia forza e gridai:

“Vuoi sapere una cosa, caro 'Signore dei Trucchi'?”

La sua risata si interruppe bruscamente, e i tre volti mi guardarono contemporaneamente con un'espressione sbigottita.

“Anche io ne conosco un paio, di trucchi”.

E con un gesto velocissimo estrassi dallo zainetto il lanciagranate che mi ero procurato poco prima eseguendo la mossa per ottenere tutte le armi di Tomb Raider II; prima che lui potesse accorgersi di qualsiasi cosa, sparai quante più granate possibili in direzione delle sue bocche aperte e dei suoi occhi.

Sentii un urlo iracundo e spaventoso che fece tremare tutto l'ambiente; la presa che mi ghermiva si allentò e cominciai a precipitare, mentre intorno a me il mondo si disfaceva in una serie di esplosioni...

E io cadevo, cadevo...

Riaprii gli occhi.

Mi ritrovai riverso sul pavimento della mia camera, la sedia rovesciata, la tastiera che penzolava dalla scrivania appesa al suo cavo; ero illuminato dalla luce azzurrina del monitor ancora acceso.

Ci misi diversi istanti a realizzare cosa fosse successo.

A fatica mi puntellai sulle braccia: mi sentivo le ossa rotte, bruciavo di febbre ma almeno quel malessere lo *sentivo*.

Con il mento che tremava, feci appello a tutto il mio residuo coraggio e guardai il computer.

Lara era lì.

Era nel caro, vecchio Monastero di Barkhang, con la grafica del 1997, il Buddha a quattro braccia al suo posto, i monaci che ronzavano industriosi intorno alla mia archeologa preferita, che per una volta non mi dava le spalle ma era voltata verso di me e sembrava guardarmi con la sua espressione burbera ma serena.

Emisi un gemito e mi precipitai a spegnere tutto: ora che ero uscito dall'incubo ero tanto felice

quanto terrorizzato dall'ipotesi di ritornarci.

Mentre lo schermo si spegneva e io mi scioglievo finalmente in un pianto liberatorio, mi sembrò che Lara mi facesse l'occhiolino.

Quella fu l'ultima volta che vidi una schermata di Tomb Raider.

Mi ci è voluto tanto tempo per riprendere in mano la mia vita, ma penso di avercela fatta.

Ho ripreso a mangiare, a uscire, a vedere gente, a lavorare... pian piano ho anche ricominciato ad aver voglia di videogiocare, anche se per il momento non vado oltre Pac-Man e Puzzle Bubble.

Non so se un giorno rivedrò la mia amata Lara... vorrei tanto trovare il coraggio di riprendere Tomb Raider II, dopo tutto questo tempo... e ringraziare la bella archeologa dell'aiuto che mi ha dato.

Perché è grazie a lei che sono uscito dall'incubo.

Ma è anche grazie a lei che vi sono precipitato.