

Prologo

Il tuo nome è Còrd, Amar Còrd. Siamo nel 2058. più precisamente a inizio novembre, mese dell'anno che ci ha abituati a scoprire il bando del famosissimo concorso dei corti di Librogame's Land.

Hai ricevuto per raccomandata il super invito alla partecipazione del concorso, che per l'occasione del cinquantenario si svolgerà dal vivo presso il Cern di Ginevra. L'invito è per due intere settimane, tutte spesate dal vetusto Prodo Baggins, divenuto l'uomo più ricco del mondo dopo la vendita del trittico n.0 di Squilibrio rilegato con pelle umana prelevata dagli anziani del forum di Lgl, acquistato da una cordata di società assicurative che si erano stancate di dover risarcire gl'ignari lettori di tale ciof...ehm, opera sublime, i quali cadevano in preda a convulsioni e mali ignoti.

Fatto sta che insieme all'invito scritto su pergamena di filigrana dorata all'interno della scatola in radica intarsiata che ti è stata consegnata a mano dal responsabile dell'ufficio postale del tuo paese c'era una carta American Express Platino, per le spese del viaggio.

La tua avventura ha inizio proprio qui, a casa tua, dove hai preparato la valigia per questa fantastica trasferta elvetica.

Ora recati al **Regolamento**, da dove verrai poi catapultato nel vivo del racconto.

Regolamento

Questo che stai per leggere non è un classico racconto che si legge dalla prima pagina proseguendo fino all'ultima, ma è un racconto interattivo, diviso in paragrafi.

Si legge partendo dal prologo, per poi passare al primo paragrafo. Alla fine del paragrafo ci sarà una scelta da affrontare e la lettura proseguirà andando al paragrafo designato.

Per poter affrontare questo racconto avrai bisogno di un dado a quattro facce, due dadi a sei facce, tre a otto facce, quattro a

dieci facce, cinque a...no niente, nessun dado. Basteranno le dita della mano che utilizzi abitualmente, sperando tu le abbia tutte, almeno a inizio racconto, perché alla fine non è detto che siano ancora tutte al loro posto.

Non importa che tu sia uomo o donna, il testo è stato scritto in modo da non far distinzione di genere.

Quando mi riferirò direttamente a te che leggi il testo sarà scritto in corsivo.

Ora che sai tutto quello che c'è da sapere puoi fiondarti al paragrafo 1.

1

Con la tua fida valigia a portata di mano ti stai studiando il percorso migliore per arrivare a Ginevra.

È proprio vero che la vita è costernata di scelte e di bivi, devi ancora cominciare il viaggio e sei già di fronte alla prima biforcazione di questa nuova avventura.

Vuoi far risparmiare il tuo benefattore prendendo il treno al **20** o preferisci viaggiare in autonomia rispolverando la tua granturismo luccicante al **16**?

2

Ti fai largo in mezzo ai tuoi rivali concorsisti e ti avvicini alla scalinata. Una mano pesante ti afferra una spalla e ti blocca.

Il tizio si presenta come Tuorl, conte di Uòv, e ti fa cenno di tornare al tuo posto.

Avresti voluto poter almeno sfiorare il mammasantissima, ma avresti dovuto far di meglio durante il tuo viaggio fino a qui.

Ritenta, sarai più fortunato!

3

Tutto intorno a te inizia a vorticare velocemente e gira, gira, gira e ancora gira, gira e gira ti ritrovi in una piccola stanza con alla parete un calendario. Ma non è un calendario qualsiasi, è il calendario del 2011, e il mese è quello di novembre. Stenti a crederci, ma non troppo visto che è appena successa la stessa cosa, ma il tempo è stato riavvolto proprio fino al terzo concorso dei corti di Lgl!

Ti trovi di nuovo in una stanza buia, con una sola porta illuminata da una tabella con sopra scritto "uscita d'emergenza", ma và, che fantasia.

Esci dalla porta e ti trovi in un corridoio freddo e semibuio con tre porte di fronte a te.

La prima porta con scolpita sopra l'immagine di un'esplosione ti porta al **19**, la seconda con scolpita l'immagine di un losco figuro su di un tetto al **22**, mentre la terza con scolpita l'immagine di una riunione d'affari al **23**.

4

La caccia.

Questo tema ti ricorda lo splendido corto dedicato ai collezionisti del secolo scorso, pronti a scannarsi inutilmente per dei libercoli di scarso valore, se non affettivo.

I ricordi ti hanno sopraffatto a tal punto da non vedere che il pavimento ha una buca, in cui inciampi, cadi e ti rompi il pollice.

Ricordati che ora non potrai più utilizzare il pollice. Non so come potrai continuare a leggere il corto senza il dito che ci distingue dalla maggioranza degl'altri animali, ma così è. Come promemoria, se proprio non vuoi buttarti a terra in malo modo, puoi tenerlo chiuso vicino al palmo per tutto il resto della lettura.

Torna al **21** ed effettua un'altra scelta.

5

Ehi tu!

Sì, dico proprio a te lettore. È impossibile che tu sia giunto fin qui senza nemmeno un dito.

*Fai mea culpa, rileggiti bene tutti i corti degli anni passati, dal primo all'ultimo, e torna al **Prologo***

6

La vendetta.

Questo tema ti fa venire in mente subito il fantasmagorico corto che avrebbe dovuto vincere quell'anno, ma fu boicottato dai poteri forti. Sto parlando di "Io Sto In Crisi". Non si è mai saputo chi fosse l'autore, ma sicuramente oggi, dato il suo genio, sarà un affermatissimo e acclamatissimo scrittore di successo.

Questo bel ricordo ti fa stare meglio, a tal punto dal farti dimenticare, nel caso fosse successo, di aver perso l'uso di un tuo dito. Da ora in recuperi l'utilizzo di un dito che credevi perduto. Se li avevi ancora tutti e 5 ricordati la parola magica "plus".

Se avevi ancora tutte le dita come promemoria puoi farti tatuare un + enorme al centro del dorso della mano o in alternativa disegnarlo con un pennarello indelebile rosso.

Non ti resta da far altro che tornare indietro e come sempre azionare nuovamente la macchina del tempo.

Finalmente il calendario segna il 2058.

Tutto questo viaggiare nel tempo ha fatto sì che il tuo bisogno di toilette sia svanito nel nulla. Puoi finalmente recarti alla sala del gran consiglio al 12.

7

Ti fai largo in mezzo ai tuoi rivali concorsisti e inizi a salire la lunga scalinata.

Arrivi all'altezza di Dragan e Aldignozz che ti stringono la mano e ti fanno i complimenti per essere arrivato fino a qui e ti fanno cenno di tornare al tuo posto in mezzo agl'altri concorsisti.

Avresti voluto poter almeno sfiorare il mammasantissima, ma avresti dovuto far di meglio durante il tuo viaggio fino a qui.

Ritenta, sarai più fortunato!

8

Finalmente trovi quelli che credi essere i bagni, ma invece di trovarti di fronte ai soliti cessi maleodoranti e scalcinati di fronte a te c'è il più grande acceleratore di particelle al mondo che sta per entrare in funzione...e tu ci sei dentro!

Quella lucetta rossa lampeggiante fuori dalla porta e quei cartelli di pericolo forse non stavano ad indicare il pericolo di pavimento bagnato, ma piuttosto che un esperimento era in corso e che bisognava starne alla larga. Ormai è troppo tardi, scopri al **18** quale sarà la tua fine.

9

Finalmente trovi quelli che credi essere i bagni, ma invece di trovarti di fronte alla solita toilette piena di specchi per aggiustarti il trucco di fronte a te c'è il più grande acceleratore di particelle al mondo che sta per entrare in funzione...e tu ci sei dentro!

Quella lucetta rossa lampeggiante fuori dalla porta e quei cartelli di pericolo forse non stavano ad indicare il pericolo di pavimento bagnato, ma piuttosto che un esperimento era in corso e che bisognava starne alla larga. Ormai è troppo tardi, scopri al **18** quale sarà la tua fine.

10

La luna.

Tema scelto per il racconto vincitore dell'edizione di quest'anno, "La Notte di Yig".

L'eterna lotta tra il bene e il male, tra la luce e le tenebre...hai un bel ricordo di questo corto.

A proposito di luce, sarà tornata nella stanza dell'acceleratore di particelle? Forse sarebbe meglio tentare di tornare al presente, altrimenti ti perderai il concorso del cinquantennale!

Fai dietrofront, la stanza non è più buia, e davanti a te il comando dello strano macchinario che ha riavvolto il tempo.

Lo azioni per l'ennesima volta e...finalmente il calendario segna il 2058.

Tutto questo viaggiare nel tempo ha fatto sì che il tuo bisogno di toilette sia svanito nel nulla. Puoi finalmente recarti alla sala del gran consiglio al **12**.

11

Se sul palmo della tua mano c'è il segno + o hai una mano in tasca vai immediatamente al **15** altrimenti continua a leggere.

Ti fai largo in mezzo ai tuoi rivali concorsisti e inizi a salire la lunga scalinata. Superi Dragan e Aldignozz, arrivi all'ultimo gradino e allunghi la mano verso il mammasantissima per provare almeno a sfiorarlo, ma quest'ultimo vedendo che non porti il segno del potere "plus" si scansa all'ultimo.

Perdi l'equilibrio e ruzzoli giù dalle scale facendo uno sfortunato, o fortunato, dipende dai punti di vista, strike con i due illustri admin.

Finisci il tuo roccambolesco capitombolo in mezzo ai fischi e agli insulti dei presenti.

La tua avventura finisce qui, esci di corsa dal Cern con la coda tra le gambe e non ti farai mai più vedere da anima viva!

12

Finalmente giungi al cospetto dei grandi, sommi, admin di Lgl. Una grande sala affrescata, piena di arazzi, fa da sfondo a quello che rimarrà il più epico incontro della tua vita.

Al centro della sala un piano rialzato, raggiungibile da una lunga scalinata, con al centro un grande trono d'oro massiccio.

Lungo la scalinata puoi vederli, raggianti in volto, i big che mai avresti creduto di aver la fortuna di incontrare in vita tua: Aldignozz e Dragan. E là, sul trono, lui, il grande (in senso lato perchè in effetti lo vedi in piedi davanti al trono che è più alto di lui di almeno una spanna) il mammasantissima Prodo Baggins.

Vicino a te gl'altri concorsisti invitati per l'occasione: i più grandi appassionati di libri gioco al mondo, nonché gli affermati autori dei corti delle passate edizioni.

Ma ora veniamo a noi: hai ancora l'utilizzo di tutte le tue dita? Allora vai all'11.

Se hai solo quattro dita vai al 7, altrimenti, se ne hai meno, vai al 2.

Se non hai più dita vai al 5.

13

“Un mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova” .

Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile.

Hei, ma tu conosci questa storia, è quella descritta nel secondo incipit del primo concorso dei corti e sai perfettamente che solo uno si salverà: tu, e per farlo ti lasci la porta alle tue spalle e ritorni nella stanza da cui sei venuto.

Questa volta non è più buia, è tornata la luce, e davanti a te vedi lo strano macchinario che ha riavvolto il tempo. Lo azioni

nella speranza di tornare al tuo presente...ma qualcosa va storto!

Il fato ti riporta al 2010 al 21 o al 2011 al 3?

14

Tutto intorno a te inizia a vorticare velocemente e gira, gira, gira e ancora gira, gira e gira ti ritrovi in una piccola stanza con alla parete un calendario. Ma non è un calendario qualsiasi, è il calendario del 2023, e il mese è quello di novembre. Stenti a crederci, ma non troppo visto che è appena successa la stessa cosa, ma il tempo è stato riavvolto proprio fino al concorso dei corti di Lgl!

Chissà se tutti utilizzeranno MageBook di FinalFabbiX come sto facendo io in questo momento, o se utilizzeranno LGC3 di Shaman, o se avranno l'ardire di fare tutto alla vecchia maniera, carta e penna alla mano!

Chissà quanti corti porterà quest'anno GGigassi.

Chissà se Zakimos parteciperà e soprattutto arriverà tra i primi 3 come tutte le volte che partecipa al concorso dei corti.

Chissà se la gazzetta di Powerbob sarà clemente con me.

Chissà se il più prolifico autore di LibriNostri Djmayhem tornerà a partecipare.

Chissà se il vincitore dell'anno scorso Zage vincerà anche quest'anno.

Chissà, chissà, chissà...potrebbe essere questo il titolo per un nuovo corto.

15

Ti fai largo in mezzo ai tuoi rivali concorsisti e inizi a salire la lunga scalinata. Superi Dragan e Aldignozz, arrivi finalmete all'ultimo gradino e allunghi la mano verso il mammasantissima per provare almeno a sfiorarlo.

Quest'ultimo appena vede che porti il segno del potere "plus" o che hai una mano in tasca allunga a sua volta la mano e te la stringe con convinzione.

Ti fa i complimenti per essere giunto fin qui in tempo e ti fa gli auguri per il tuo nuovo corto.

Complimenti, ce l'hai fatta, ora sei a tutti gli effetti un concorsista della cinquantesima edizione del concorso più famoso al mondo!

16

Eccoti in strada con il tuo bolide fiammante, che ti proietta in autostrada: Ginevra sto arrivando!

La tua possente auto però oltre ad essere comodissima non è proprio parsimoniosa nei consumi, quindi ti devi fermare quattro volte a fare rifornimento.

All'ultima sosta, stradario olografico alla mano per ripassare il percorso che ti porterà alla tua destinazione, ti schiacci il dito medio nella portiera dell'auto.

Da ora ricordati che non potrai più utilizzarlo per tutta la durata del racconto, per farlo puoi schiacciartelo veramente nell'anta del tuo armadio o sbattendoci sopra un libro bello grosso e pesante.

Giungi finalmente all'Hotel Luxor, nel cuore della città.

Qui passerai la notte, cercando di riposare, anche se sarà difficile vista l'eccitazione per l'incontro dell'indomani con tutti i tuoi "avversari" concorsisti e con i venerandi amministratori di Librogame's Land.

Ti svegli di buona mattina al **24**.

17

“Sarà divertente!” così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. “Una volta arrivati al Vecchio Motel vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell’orrore. Vedrete che spasso!”

Hei, ma tu conosci questo posto, è quello descritto nel primo incipit del primo concorso dei corti, e sai che in tutti i racconti ambientati in questo luogo le probabilità di sopravvivenza sono assai poche. Scappi perciò chiudendoti velocemente la porta alle spalle, peccato che l'indice fosse ancora vicino alla serratura e quindi te lo schiacci.

Ricordati che ora non potrai più utilizzare l'indice, come promemoria potresti fasciartelo con un fazzoletto di carta.

Torna al **18** ed effettua un'altra scelta.

18

Tutto intorno a te inizia a vorticare velocemente e gira, gira, gira e ancora gira, gira e gira ti ritrovi in una piccola stanza con alla parete un calendario. Ma non è un calendario qualsiasi, è il calendario del 2008, e il mese è quello di novembre. Stenti a crederci, l'esperimento ha riportato indietro il tempo proprio al primo concorso dei corti di Lgl!

Ti trovi in una stanza buia, con una sola porta illuminata da una tabella con sopra scritto "uscita d'emergenza".

Esci dalla porta e ti trovi in un corridoio freddo e semibuio con tre porte di fronte a te.

Vuoi provare la porta "1" al **17**, la "2" al **13** o la "3" al **25**?

19

Esplosione

La stanza è buia e mentre ti appresti a cercare l'interruttore della luce i ricordi iniziano a riaffiorare. Furono diversi i corti con questo tema e che tutti finivano male. Non fai in tempo a capacitarti della situazione pericolosa che trovi l'interruttore della luce, ma invece di accendersi esplose portandosi via il tuo dito anulare.

Ricordati che d'ora in avanti non potrai più utilizzare l'anulare. Se proprio non vuoi accendere un petardo di grossa taglia e fartelo esplodere in mano e non vuoi nemmeno

scendere in garage e amputartelo con la motosega puoi in alternativa legarlo con un elastico per capelli. Ricorda che se non hai un elastico per capelli e non vuoi acquistarne uno per l'occasione dovrai per forza amputarlo.
Torna al 3 ed effettua un'altra scelta.



20

Eccoti in stazione, il nuovo treno ultraveloce intercontinentale è puntuale come sempre. Il tuo biglietto business class ti fa accedere alla carrozza di testa, dotata di tutti i confort possibili e immaginabili, oltre ad una vasta scelta di drink preparati al momento da un barman di talento, accompagnati da una degustazione di cibi raffinati della cucina stallata del vagone ristorante, direttamente presso la tua poltrona ultratecnologica, serviti da hostess e stuart sempre sorridenti.

L'agio e la comodità ti accompagnano dolcemente fino alla stazione centrale di Ginevra, dove ti attende un autista privato che ti porta all'Hotel Luxor, nel cuore della città.

Qui passerai la notte, cercando di riposare, anche se sarà difficile vista l'eccitazione per l'incontro dell'indomani con tutti i tuoi "avversari" concorsisti e con i venerandi amministratori di Librogame's Land.

Ti svegli l'indomani al **24**.

21

Tutto intorno a te inizia a vorticare velocemente e gira, gira, gira e ancora gira, gira e gira ti ritrovi in una piccola stanza con alla parete un calendario. Ma non è un calendario qualsiasi, è il calendario del 2010, e il mese è quello di novembre. Stenti a crederci, ma non troppo visto che è appena successa la stessa cosa, ma il tempo è stato riavvolto proprio fino al secondo concorso dei corti di Lg!

Ti trovi di nuovo in una stanza buia, con una sola porta illuminata da una tabella con sopra scritto "uscita d'emergenza", ma và, che fantasia.

Esci dalla porta e ti trovi in un corridoio freddo e semibuio con tre porte di fronte a te.

Vuoi provare la porta "1" al **10**, la "2" al **4** o la "3" al **6**?

22

Losco figuro.

Furono tanti i corti con questo soggetto enigmatico ma nessuno di loro vinse il concorso di quell'anno. Nella stanza trovi un volumetto cartaceo che racchiude tutti i corti delle 49 edizioni passate. Inizi a sfogliarlo, a leggerlo avidamente, a leggere e rileggere le sue pagine, perdendo la cognizione del tempo. Passano i giorni, le settimane, i mesi, gl'anni!

Quando finalmente ti rendi conto di essere caduto in un loop temporale per te è ormai troppo tardi. Le tue vecchie, stanche,

membra non riescono più a sorreggere il peso del tuo esile e stentoreo corpo, ma sul tuo viso c'è il sorriso sornione di un bambino quando si trova per la prima volta di fronte ad un bel libro gioco.

La tua avventura finisce qui, ma sei felice di aver avuto l'opportunità di esserci.



Riunione.

Gran bel tema fu questo. Entri nella stanza e di fronte a te vedi un lungo tavolo ovale circondato da sedie vuote. Al centro del tavolo una action figure di un robot che ti porta alla mente quelli utilizzati dall'esercito delle nazioni unite che hai visto all'opera durante un'operazione di soccorso avvenuta dopo un devastante terremoto.

Ma sì, questa deve essere quella di Hyperion. Ecco da dove hanno preso spunto gli scienziati mondiali del Cern, proprio dall'unico corto di quest'anno ad aver utilizzato questo tema!

Consapevole e custode di questa grande verità ti metti una mano in tasca e torni alla stanza del generatore.

Ricorda che da ora in poi hai una mano in tasca. Come promemoria puoi veramente metterti una mano in tasca. Se il tuo outfit non ha tasche corri a prendere un paio di forbici e "creane" subito una.

Non ti resta da far altro che azionare nuovamente la macchina del tempo.

Finalmente il calendario segna il 2058.

Tutto questo viaggiare nel tempo ha fatto sì che il tuo bisogno di toilette sia svanito nel nulla. Puoi finalmente recarti alla sala del gran consiglio al 12.



24

Finalmente è giunto il grande giorno, una limousine ti accompagna all'ingresso del Cern, dove da oggi passerai due settimane di intensa scrittura a bivi, nella speranza di vincere il concorso di quest'anno e di portarti a casa il premio del primo classificato, ovvero un milione di dollari in gettoni d'oro!

Appena arrivi davanti all'avveniristica struttura una fitta allo stomaco ti colpisce come il destro di un pugile: devi correre a cercare la toilette.

Se sei uomo vai all'8, se sei donna recati invece al 9.

25

Un' ultima spallata decisa e la finta parete crolla in uno sbuffo di polvere e calcinacci. Ai tuoi occhi, che vanno abituandosi all'oscurità, appare uno scorcio degli antichi corridoi rimasti celati per secoli. Spingi la testa oltre la breccia e finalmente puoi concederti un mezzo sospiro di sollievo. L'ingresso al complicato dedalo sotterraneo sembra infatti corrispondere ai dettagli che hai bene impressi nella memoria.

Hei, ma tu conosci questo posto, è quello descritto nel terzo incipit del primo concorso dei corti, e sai che nessuno l'ha utilizzato. L'unico corto che ne parlò fu "Un Personaggio in Cerca di Autori". Come dimenticare cotanta bellezza, forse il corto più bello dell'anno, forse.

Come punizione per non aver pensato ai tempi di scrivere un corto utilizzando questo incipit pratici lo Yubitsune: estrai il tuo inseparabile coltellino svizzero dalla tasca dei pantaloni e ti amputi l'ultima falange del dito mignolo.

Ricordati che ora non potrai più utilizzare il mignolo, come promemoria, se proprio non vuoi amputartelo utilizzando un grosso coltello da cucina, puoi metterci un cerottino per bambini, sì, proprio uno di quelli con orsetti, gattini, ecc.

Torna al 18 ed effettua un'altra scelta.