

Arriverai qui

Arriverai qui, un giorno. Ancora non so quando, non dipende da me. Ma arriverai. E io prenderò vita. Ti aspetterò: aspetto chiunque giunga qui. Sto immobile, mentre attendo l'epilogo...

Dove sei? Non ne hai idea. La tua vita trascorreva come sempre finché, d'un tratto, ti sei trovato immerso nell'oscurità. Mentre prosegui alla ricerca di risposte, un bagliore attira la tua attenzione: alcune **pagine** danzano nelle tenebre come petali sollevati da un vento soffice. Ti avvicini curioso e i fogli reagiscono alla tua presenza, si arruffano e sfuggono giocosi.

Tre di questi iniziano a volteggiarti intorno. Spontaneamente si piegano formando tre origami perfetti. Sembrano oggetti reali. Meravigliato, osservi questi artefatti chiedendoti cosa siano.

“Sono *reliquie*: nate dalla carta, rese forti dalla scrittura” spiega una voce calma “la parola è vita, sacra ed eterna, ma nelle mani adatte diventa un'impareggiabile arma di morte. Accetta questi tre oggetti bianchi come dono di benvenuto, ti serviranno”.

Un giovane ti guarda con i suoi occhi a metà fra l'azzurro e il verde. È un ragazzo come tanti: capelli castani, maglietta nera che copre un fisico tonico. Tiene in mano un grande e consunto libro sulla cui copertina spicca un animale del colore dell'oro.

“Piacere, Mr. X. Creato a sua immagine e somiglianza.”

Sospendi per un istante l'incredulità: “A somiglianza di Dio?”

“No, certo che no.” sorride dolcemente “Come Adam, sono stato il primo, ma il mio ruolo qui è quello di guardiano”

“E io allora?” rispondi spaesato “Anche io ho un ruolo?”.

“Tu hai un ruolo fondamentale” dice mentre il suo volto si tinge di amarezza “Dovrai mettere fine a [questo mondo](#)”.

Il mondo di Élgriel

1. “Io lo chiamo Élgriel, il mondo delle iniziali” prosegue Mr. X “È qui dove finisce ciò che non viene finito. Storie che non verranno mai alla luce, condannate a un limbo eterno. Esistono due categorie di persone: alcune faticano a cominciare, procrastinano in continuazione, altre faticano a concludere.”
“Penso di sapere a quale delle due appartiene il tuo creatore.”
Ti guarda con i suoi occhi vividi: “Ti prego, aiutaci a trovare la pace. È questo il tuo destino, altrimenti non saresti qui, lettore”.
“Io non credo nel destino” [\[9\]](#) “Come posso aiutarti?” [\[3\]](#)
“E se non volessi collaborare?” [\[7\]](#)

2. Mima un cuore con le mani. Devi ammettere la sconfitta [\[4\]](#).

3. “Combattere una persona è difficile. Sconfiggere un’idea è impossibile. O almeno, lo è per me che non posso tirare dadi, segnare turni, modificare lo stato delle cose. Ma tu, tu sei oltre questo mondo, proprio come quell’infame del mio creatore”

Mr. X apre le braccia, indica l’ambiente circostante.

“Tre pagine si sono offerte a te spontaneamente, ma, come vedi, molti fogli vorticano ancora attorno a noi. Otto storie che rifiutano di sprofondare nell’oblio. Sono furiose, bramano l’attenzione che non hanno potuto ricevere. Toccale e ti proporranno una sfida, vinci e torneranno ad essere pagine obbedienti: potrai usarle come reliquie, o consegnarle a me che le intrappolerò in questo libro. E tutto sarà pace e oscurità. Coi miei poteri aprirò un sentiero blu verso il [regolamento](#), così potrai affrontare preparato la prova. Se non te la senti subito capisco: possiamo stare qui a parlare un po’ se preferisci [\[11\]](#)”

4. Mr. X sorride entusiasta “Come promesso, ho indovinato”
Balbetti: “Com’è possibile?”

“È facile” risponde lui “Ci sono quattro paragrafi, e in ciascuno dei quattro do una risposta diversa. Allora, ti ho convinto?”

“Sì: cosa devo fare?” [\[3\]](#) “No, non voglio più stare qui” [\[7\]](#)

5. “È forse fiori?” dice sorridendo. Annuisci [\[4\]](#).

6. “Lo so, è picche!” proclama soddisfatto [\[4\]](#).

7. “Puoi andartene quando vuoi. Se tu te ne andassi, io non me ne accorgerei neppure. Il tempo non appartiene a questo mondo. Lo spazio sì*. Ti prego, non lasciarmi solo”

Vedendo la tua perplessità, scuote la testa e sorride tenero.

“Sono burbero a volte. Scontroso, egoista, pigro e impacciato – così è il mio creatore del resto. Ma non ho cattive intenzioni, voglio solo dormire senza essere accecato. Non abbandonarmi”

Prende il libro fra le mani e lo culla come fosse un bebè: “Facciamo così: io mi giro e aspetto che tu clicchi qui [\[1\]](#) e poi ricominciamo, come se non ci fossimo mai visti. Ok?”

*ed è pure poco, mortacci a voi organizzatori

8. “Quadri, senza dubbio” conclude lasciandoti stupefatto [\[4\]](#).

9. “Il destino” ribatti “È una favola che si raccontano i deboli”.

“Forse nel tuo mondo, ma qui tutto è già stato scritto. Vuoi la prova? Scegli un seme ♥[\[2\]](#) ♦[\[8\]](#) ♣[\[5\]](#) ♠[\[6\]](#) e io lo indovinerò”

10. Quante luci sei riuscito a spegnere con le tue vittorie?

Quattro o meno[\[12\]](#) Da cinque a sette[\[13\]](#) Tutte e otto[\[14\]](#)

11. “Io... non so se sono pronto” sussurri tremante “Ci sono così tante cose che ancora non comprendo di questo corto!”

Il ragazzo è calmo: “Ti dirò un segreto: neanche io le so. Un buon autore scrive storie chiare, un ottimo autore lascia che sia il proprio lettore a farlo. Io - beh, lui - non è che mediocre”

“Sì ma... mi sento così stupido. Non so neppure se questo mondo sia reale. Io sono davvero, sono davvero qui?”

“Tu sei qui, almeno con la tua anima. Abbassa la luminosità: se non hai sprecato kg di inchiostro, puoi persino vedere la tua immagine fondersi con queste parole.” Mr. X indica il suo libro “Siamo simili io e te. Vogliamo bene a questa raccolta, spinti da curiosità e passione. Lo so cosa pensi: come può essere vero qualcuno che non sa neppure cosa gli accadrà fra due paragrafi? Eppure, mentiresti a te stesso nel dire che leggere non ha effetto su di te, che non ti lascerà alcun segno. Alla fine ti convincerai che anche tu puoi cambiarmi, ne sono certo. Questo mondo è reale, te lo scrivo bianco su nero*”

Non hai mai visto Mr. X così serio. Il fuoco è nel suo sguardo, un ardore mai sopito. Ti chiedi se sia davvero il ragazzino che appare o se stia celando la sua vera identità per via del bando.

“Bene, allora è il momento di leggere il [\[regolamento\]](#)”, conclude, sorridendo per l’ultima volta.

*e se ancora non ti basta, Aloona sappi che ho le tue foto. Sai tu quali. Vuoi veramente mettermi fuori concorso?

12. (Non serve che sia io a dirti cosa significa l’opzione più bassa nel check di un librogame, vero?)

“Tranquillo, puoi tornare all’[\[1\]](#) riprovare quante volte vuoi” ti consola Mr. X accarezzandoti la spalla “Non è un gioco facile. Se sei solitario e intelligente, c’è un’unica strada per vincere, e se usi la forza anziché il cuore, ti servirà un po’ di fortuna.”

13. “Ho affrontato tutti i duelli”

“Non è così” Mr. X si alza. Finora è rimasto in silenzio a coccolare il proprio libro mentre maturava un’amara verità.




Guarda in su verso un cielo inesistente: “Che idea pietosa per il paragrafo conclusivo. Sono così lusingato di avere un finale!”

Si volta verso di te. Le sue guance pallide sono segnate dalle lacrime. Piange: ora che il buio è debole, ha realizzato che lui non ne fa parte. Non un guardiano, ma un foglio che ha dimenticato il suo posto, e, pertanto, una vittima necessaria per la fine di questo mondo. Un Dio incarnato per essere crocifisso.

Fra di voi, c’è una calma innaturale. Vorreste far durare questo momento di pace in eterno. Ma lo spazio sta finendo e lui lo sa.

“Non implorerò pietà. Vuoi risparmiarmi? Smetti di leggere. Scrivilo nella recensione, gli altri capiranno. Non l’hai fatto, vero? E allora affrontaci, straniero, sottomettiti a lui!” conclude, mentre le pagine rimaste si piegano al suo volere.

P9. *L’autore sei tu*, un corto in cui alcuni paragrafi erano intenzionalmente bianchi così che il lettore potesse completarli. Un’opera che si gioca sulla metanarrativa: non sorprende che il protagonista non abbia realizzato di essere un personaggio.

Mr. X, Primus Inter Pares:  ♦8,  ♦4,  ♦5

Premio: una semplice pagina, l’ultima che ancora splende nel buio. Un [epilogo] vuoto, o una confessione le cui bianche parole sono nascoste grazie a una luce abbagliante?

14. “Ho vinto!” sei contento, anche se non dovresti. Fin quando non ti tira un pugno (♥80) che ti fracasse il torace, penetrandoti fin nelle rosee viscere. “Stronzo, stronzo, baro... con tutto il tempo che ho perso, ti costava tanto accendere il cervello??”

Regolamento

Per poter concludere il corto dovrai affrontare in duello 8 avversari, “Le 8 pagine”, nell’ordine che preferisci. Ciascun duello può essere affrontato una volta sola, la storia proseguirà in modo diverso a seconda del numero di vittorie che otterrai.

I duelli si svolgono a turni. Ogni turno scegli una reliquia e poi tira un dado per determinare quella dell’avversario. Per vincere devi ottenere **un punteggio maggiore in almeno 3 turni su 5**.

A fine di ogni duello vinto puoi scartare una reliquia in tuo possesso e sostituirla con quella in premio (devi averne sempre 3, quelle scartate vanno perse). Inizi con queste reliquie:

Piccolo origami ♦2

Spada di carta ♥1 +3 contro ♠

Lettera di sfida a duello ♥1 +10 se lo usi il primo turno, perdi automaticamente i prossimi turni del duello in cui usi ♦, ♣ o ♠

Hai inoltre a disposizione un’abilità innata a scelta fra:

Corpo: ottieni un bonus +5 fisso ad ogni turno.

Cuore: in qualsiasi momento, puoi scegliere una reliquia tua o avversaria e farla diventare di ♥ fino al termine del duello.

Mente: che schifo i dadi. Anziché tirare per gli avversari, fai conto che ottengano ☐ al primo turno, ☐ al secondo e così via.

I semi rappresentano la virtù su cui si basa la reliquia (♥coraggio, ♦saggezza, ♣furbizia, ♠orgoglio) e consentono a te e agli avversari di ottenere un bonus di +3 se giocati contro il seme giusto, secondo lo schema: ♥ → ♦ → ♣ → ♠ → ♥











Esempio: ♥2 ottiene +3 e vince se giocata contro ♦4

Al termine dei duelli prosegui al [\[10\]](#).

Non c’è altro, lettore, i [fogli ti aspettano](#) splendenti nel buio...

Le 8 pagine

P1. Si tratta della storia di un mondo devastato dai cataclismi, in cui gli umani per sopravvivere hanno sviluppato poteri magici. Il protagonista, indagando sull'assassinio del fratello, scopre un'amara verità: la città dei ciliegi cela uno scomodo segreto. Spetterà all'etica del giocatore trovare una morale.











Adam il patriarca:   4,     8,     5











Premio: Fiore finto  4











P2. È una fan-fiction. Quattro avventurieri guidati dalla medesima profezia decidono di dirigersi assieme verso le terre ghiacciate alla ricerca di una reliquia dai poteri strabilianti.

Nessun guerriero/ladro/saggio/stregone: i giocatori potranno usare personaggi ben più bizzarri, incluso un aspirante mago che, ammalato dalla sete di potere, scoprirà la sua vera natura.

Scegli un avversario a piacere fra questi tre:


Nerd:    4,      8,   5






Automa:    7,      9,   7

Cattivo:    4,      15,   3

Premio: Corona (delle illusioni) di carta  1

P3. Chi stringe un contratto col diavolo non può più usare gli oggetti benedetti. Così Escar Bouganville, prima di accettare, decide di donare il suo orologio magico a un caro amico. Un click per muoversi fra i paragrafi, un click per tornare indietro. Sarà la chiave per sconfiggere un'entità antica e potente.

L'avversario ottiene +5 quando gioca reliquie di 

Bestia del fuoco:   4,      4,   3

Premio: Disegno di orologi  3

P4. È un racconto diviso in tanti frammenti. Piccoli ricordi dorati che la capitana O'Brien deve riordinare alla svelta per capire che cosa la affligge così tanto. Le stelle stanno per eleggere un nuovo campione, l'ultimo pezzo su una scacchiera complicata. Un sequel epico scritto a quattro mani, per il quale avevo già contattato l'autore... forse. Per ogni demone, c'è un angelo. Per ogni vittoria, una sconfitta. Perfetta simmetria.

Per vincere il duello devi ottenere un punteggio strettamente minore (anziché maggiore) in almeno 3 turni su 5

Aleksandr il divoratore: ♠♠ ♠0, ♠♠♠♠ ♣0, ♠♠ ♥0

Premio: Prestigioso attestato al valore ♠3

P5. Uccidi o vieni ucciso. Con questa frase vieni gettato in una futuristica città al profumo di neon. Un cybervirus ha infettato tutta la popolazione. C'è un unico modo per disinstallarlo: prendere la vita di un altro infetto. Fra un sindaco ben disposto a sacrificare la metà della popolazione, un trafficante di umani e l'hacker che si metterà in gioco, sopravvivere sarà difficile...

Kindle Hacker: ♠♠♠ ♥7, ♠♠♠ ♣15, ♠♠ ♠3

Premio: Aeroplanino ♥2

P6. Si tratta di una serie di piccole storie con protagonista Lord Sebastian Hamilton, un detective vittoriano fedele alla scienza. Una raccolta di enigmi autoconclusivi, in cui non conta il coraggio ma la logica e il ragionamento a sangue freddo.

In questo combattimento tutte le reliquie di ♥ diventano = ♥0

L'enigmista: ♠ ♠2, ♠♠ ♣4, ♠♠♠♠ ♦10

Premio: Documenti antichi ♠0 +6 se hai perso il turno precedente (non puoi mai ottenere il bonus il primo turno)

P7. Anche questa è una fan-fiction. Vecchi corti, librogame, libri e film pop: il mondo dei “Guardiani”, viaggiatori delle dimensioni, unisce tutto nella stessa avventura. Chi non vorrebbe impugnare la Spada del Sole, combattere a fianco di Cagliostro, tornare nell’hotel de La nebbia? L’autore era così convinto che aveva scritto una demo da presentare ai corti.

Se solo il 2020 fosse stato a tema multiverso! Almeno è riuscito a riciclare il sistema delle reliquie, quel pigro inconcludente...

L’avversario di questo duello sarà un tuo pari dal multiverso.

*Per vincere dovrai trovare un altro lettore nel mondo reale e sfidarlo con le tue reliquie attuali (senza rivelarle all’avversario). A ogni turno, ciascuno dei due sceglie la sua giocata e poi ci si confronta. **Non** è possibile fare uso della propria abilità innata. Vince chi ottiene più vittorie (non serve che siano almeno 3) in 5 turni +eventuali 5 extra di spareggio. Se non puoi/vuoi trovare un giocatore, contala come sconfitta.*

Premio: Appunti altrui ♦5

P8. Non è un vero e proprio racconto, ma una demo per un sistema di gioco basato sull’interattività. Diviso in stanze, il Palazzo di Cristallo è sede di una guerra eterea al di là di vita e morte. Grazie all’innovativo regolamento, a ogni scelta del protagonista le location reagiranno di conseguenza.

Il tuo avversario sarà più facile se hai perso altri scontri

Re delle catene: ☐☐☐☐☐☐ ♥20 – (5 × per ogni sconfitta)

Premio: Papier collé ♥0+3 al terzo turno

Quando hai concluso tutti e 8 i duelli, prosegui al [\[10\]](#)

