

Librogame's LAND MAGAZINE

2

ANNO XXI
(215)
febbraio
2026



L'ULTIMO PIANO DI
TUTANKOSO
ZAMANNI-ROTELLI

18 EDIZIONI DEL NOSTRO CONCORSO

LA STORIA DEI CORTI

I BIVI DI SALSOLUDIX

Reportage dalla fiera del gioco emiliana

E IN PIÙ...

Un corto inedito di Zamanni-Rotelli tutto da leggiocare!

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

La storia dello storico concorso per autori di LGL

I CORTI DAL 2010 A OGGI

di Francesco Di Lazzaro

I Corti di Librogame's Land sono uno storico concorso a bivi che affonda le radici nella primordiale versione del sito e nel vecchio forum. Indetto per la prima volta nel 2009 da un'idea di due utenti storici, pilastri della community, Giovanni Pettinotti e Alberto Donda, il materiale inerente la prima edizione è purtroppo perduto, ingoiato dal problema che investì l'antica board associata al sito (incautamente su provider esterno) che, nonostante gli sforzi profusi, non siamo riusciti a salvare. Il crash improvviso di fine 2009 non ci ha mai consentito di recuperare una serie di post purtroppo persi nell'oblio. Fin dall'inizio l'obiettivo del concorso è stato duplice: consentire a esordienti e aspiranti scrittori di mettersi alla prova, realizzando una loro opera a bivi, rigorosamente di formato ridotto, da sottoporre al pubblico di appassionati che contraddistingue la platea

di LGL, ma anche fungere da palestra evolutiva e migliorativa: proprio dal confronto con i lettori infatti si possono estrapolare quelle imprescindibili indicazioni, fondamentali per migliorare il proprio stile, crescere come autori e diventare padroni di tutte quelle meccaniche che sono alla base di un gamebook ben riuscito.

La palestra è diventata talmente importante che negli anni anche nomi affermati, con alle spalle pubblicazioni con importanti case



editrici del settore, hanno preso l'abitudine di partecipare alla kermesse, per raccogliere feedback importanti e captare gli umori e le preferenze dei lettori, indicazioni preziose per implementare al meglio le proprie creazioni interattive "professionali".

In occasione dell'edizione 2026 dei Corti, di cui parliamo alla fine dell'articolo, cominciamo il nostro excursus storico, partendo dall'annata 2010, la prima di cui possiamo recuperare i dati.

Nota bene: quando parliamo di organizzatore intendiamo colui che fisicamente ha pubblicato la classifica finale sul forum, ma va specificato che ogni edizione del concorso prevede la presenza di tre giudici organizzatori equipollenti ed equivalenti, che contribuiscono in egual misura alla riuscita del concorso. Per approfondire i dettagli di ciascuna edizione vi rimandiamo alle sezioni dedicate del nostro forum: <https://www.librogame.net/index.php/forum/forum?id=15>

CONCORSO 2010

Organizzatore: Mauro Mornon Longo. La classifica ha visto trionfare Federico Righi (KingFede) con "La notte di Yig", seguito da Jegriva con "L'orrenda discesa di Beowulf" e da Ego con "Collector's Item". L'opera vincitrice si è distinta per un livello qualitativo nettamente superiore alla concorrenza, con un successo mai messo seriamente in discussione. È emersa con forza la capacità di alcuni autori di mantenere uno stile riconoscibile, come nel caso di Jegriva, mentre il terzo posto di Ego ha sorpreso per l'inedita verve comica mostrata rispetto ai suoi consueti interventi critici sul forum.

Classifica:

La notte di Yig di Federico Righi (KingFede) – Voto: 8,166

L'orrenda discesa di Beowulf di Jegriva –



Voto: 7,454

Collector's Item di Ego – Voto: 6,572

La Lettera di Dario Arzilli & Andrea Falaschi – Voto: 6,568

Golem di Skarntaskai – Voto: 6,384

Faro d'Argento di Firebead_ – Voto: 5,3

Io sto in crisi di Regolamentocacca – Voto: 3,132

CONCORSO 2011

Organizzatore: Luca "Lucky" Melinu. L'edizione è stata vinta dall'outsider Apologeta con il visionario "Alla luce del buio", seguito da Adisc con "Rockstage - Tour esplosivo" e da Mornon con "La luna degli assassini". La partecipazione ha evidenziato grandi capacità di trasformazione stilistica, come nel caso di Ego, autore de "L'albero di fuoco". È stata anche l'occasione per sottolineare l'importanza del beta testing, la cui assenza ha penalizzato opere con ottime idee di base come quella di djmayhem.

Classifica:

Alla luce del buio di Apologeta – Voto: 7,653

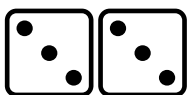
Rockstage - Tour esplosivo di Adisc – Voto: 7,238

La luna degli assassini di Mornon – Voto: 6,586

Il Forestiero di LordAxim – Voto: 6,458

L'albero di fuoco di Ego – Voto: 5,986

La danza delle ombre di Gittes – Voto:



5,546

Le metamorfosi di Lamello – Voto: 5,431

Muteki Chojin Hyperion di djmayhem – Voto: 4,687

CONCORSO 2012

Organizzatore: Enrico Dirk Zappia. La vittoria è andata a Yanez Servadei (Monpracem) con “Grand Clochard - La sfida per il carrello d’oro”. L’annata è stata caratterizzata da un livello qualitativo medio molto elevato e nobilitata dalla presenza di autori esperti, nonché dalla capacità di alcuni di eccellere anche nel campo dell’illustrazione oltre che in quello della scrittura interattiva.

Classifica:

Grand Clochard - La sfida per il carrello d’oro di Yanez Servadei (Monpracem) – Voto: 7,83

Il Tramonto degli dèi di Federico Righi (Kingfede) – Voto: 7,11

La sfida degli Immortali di Lamello – Voto: 6,18

U carcamannu di Federico Bianchini (djmayhem) – Voto: 5,4

Fì’a’za e il Venditore di Tappeti di Danilo

Baldoni – Voto: 5

Fuori concorso: **La Rivincita** di Stefano Raimondi (Suaimondi) – Voto: 7,24 (Squalificato)

Fuori concorso: **Viatico** di Apologeta (non iscritto al concorso)

CONCORSO 2013

Organizzatore: Alberto Dragan Orsini. Questa edizione ha sancito il primo bicampione nella storia del concorso, Mauro Longo (Mornon), vincitore con “Trappola nelle tenebre”. La qualità complessiva dei racconti in gara è stata definita tra le migliori di sempre, confermando la crescita costante dei partecipanti e del contest stesso.

Classifica:

Trappola nelle tenebre di Mauro Longo (Mornon) – Voto: 8,33

Notte di indagini di Adriano Ziffer (Rygar) – Voto: 8,03

La voragine della morte di Efrem Orizzonte (Ego) – Voto: 7,66

Kraanquest di Rygar e Apologeta – Voto: 7,46

Il primo volo del Nibbio di Sandro Giacchino (Jhongalli) – Voto: 7,35

Ultimo giorno di festa di Giovanni Pettinotti (Gpet74) – Voto: 7,12

Fuga nella notte di Francesco Mattioli (Zot) – Voto: 6,64

L’unicorno dei ghiacci di Alessandro Viola (Yaztromo) – Voto: 5,17

CONCORSO 2014

Organizzatore: Giovanni “Gpet” Pettinotti. Mompracem ha ottenuto il suo secondo successo con “Lo spettacolo di Lionardo”, raggiungendo una valutazione media eccellente. L’edizione è stata resa memorabile dal coinvolgimento attivo della comunità, con ruoli specifici per la gestione della gazzetta

e del totoautori, consolidando lo spirito collaborativo di LGL.

Classifica:

Lo spettacolo di Lionardo di Mompracem – Voto: 9,033

Sull'orlo del buco di lISaggio79 – Voto: 8,472

Il Guardiano di Suaimondi – Voto: 8,133

Cuore di Cane di Abeas – Voto: 8,058

Liberami, disse l'uomo di Apologeta – Voto: 7,975

Il Consiglio dei topi di Mornon – Voto: 7,763

Prede e cacciatori di Firebead_elvenhair – Voto: 7,184

La lacrima di Nyxator di Anima di Lupo – Voto: 6,131

Vita da Cani di Rocker – Voto: 5,676

CONCORSO 2015

Organizzatore: Mauro Mornon Longo. L'opera "La triade dei Ludi Infernali" di Hyeronimus e il suo amico Andrea ha vinto l'edizione generale, venendo premiata per l'imponente sforzo creativo profuso. "Legami di sangue" di Rygar si è invece aggiudicato il primo posto nella classifica speciale dedicata alla Narrazione. La competizione ha mostrato un grande equilibrio e la capacità degli autori di mimetizzare il proprio stile per non farsi individuare.

Classifica:

La triade dei Ludi Infernali di Hyeronimus e Andrea – Voto: 8,143

Legami di sangue di Adriano Ziffer (Rygar) – Voto: 8,000 (1° Narrazione: 9,100)

La nebbia di Federico Righi (Kingfedè) – Voto: 7,712

Spettromante di Efrem Orizzonte (Ego) – Voto: 7,352

In cerca d'avventura di Stefano Raimondi (Suaimondi) – Voto: 7,167



Un'estate al mare di Yanez Servadei (Mompracem) – Voto: 7,100

Il richiamo della foresta di Dragan – Voto: 6,950

Una notte di pioggia di Gpet – Voto: 6,750

L'esperimento di Gittes – Voto: 6,550

CONCORSO 2016

Organizzatore: Francesco "Prodo" Di Lazaro. L'edizione del 2016 ha segnato un importante punto di svolta strutturale con l'introduzione dei play-off, un sistema di scontro finale a tre tra le opere meglio classificate nella prima fase. Il concorso ha visto il trionfo di "11/09" di Anima di Lupo, che si è imposto in una finale combattutissima decisa al fotofinish. L'annata è stata caratterizzata anche da numerosi fuori concorso per violazioni regolamentari, legati sia al superamento dei limiti di spazio che al mancato rispetto dell'anonimato, segno di un regolamento sempre più rigoroso e professionale.

Classifica della prima fase:

11/09 di Anima di Lupo – Voto: 8,07 (Accede ai play-off)

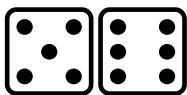
True Path di Adriano – Voto: 7,37 (Accede ai play-off)

L'Agone degli Erranti di Dario III – Voto: 7,31 (Accede ai play-off)

Fish and Chip di Rygar – Voto: 7,18

Canto elfico di firebead_elvenhair – Voto: 7,03

Il ritorno della Bestia di Pirata delle Alpi –



Voto: 6,38

Avventura nella foresta di FinalFabbiX – Voto: 6,06

Fuori concorso:

All'Ombra del Grande Nur di Hieronymus – Voto: 7,75 (Superamento limiti di pagine e parole)

Vivi e lascia risorgere di Mornon – Voto: 7,21 (Autosospensione per eccessiva riconoscibilità dello stile)

Chronium di SkarnTaskai – Voto: 5,63 (Consegna oltre la scadenza)

Il Peso della Cultura di Hieronymus (Squalificato per violazione dell'anonimato e formato non regolamentare)

Risultato Play-off:

11/09 di Anima di Lupo – 9 voti (Vincitore)

L'Agone degli Erranti di Dario III – 9 voti

True Path di Adriano – 2 voti

CONCORSO 2017

Organizzatore: Hieronymus. L'edizione del 2017 si è distinta per un'innovativa modalità di annuncio della classifica, svelata con un crescendo di tensione dall'ultima posizione

fino al trionfo di Anima di Lupo con “Il senza pietà”. Il concorso ha visto una partecipazione massiccia di opere fuori classifica, molte delle quali firmate dall'iperproduttivo Ggigassi, che ha dominato la scena per quantità e varietà, arrivando a piazzare ben cinque titoli oltre a quello ufficiale in gara. La competizione è stata nobilitata anche dalla presenza di racconti di alta qualità che hanno esplorato atmosfere molto diverse tra loro, confermando la vivacità della community.

Classifica:

Il senza pietà di Anima di Lupo – Voto: 7,850

Sistema Enigma: Londra di Zakimos – Voto: 7,433

Il Palazzinaro di Ggigassi – Voto: 7,038

Cuore di Ferro di Rygar – Voto: 6,966

Lucca Goblins & Caves di Hieronymus – Voto: 6,650

Fermate Monna Lisa! di Pirata delle Alpi – Voto: 6,423

Onyrica di Kagliostro – Voto: 6,366

Fuori classifica / Fuori concorso:

Falkenstein di Zakimos – Voto: 7,090

La Prova della Negromante di Ggigassi – Voto: 6,961

Invasione! di Ggigassi – Voto: 6,800

Firenze (canzone triste) di Ggigassi – Voto: 6,533

Apocalisse! di Ggigassi – Voto: 5,781

Alla scoperta dell'Europa con Crippler di Ggigassi – Voto: 5,045

CONCORSO 2018

Organizzatore: Adriano Cecconi. L'edizione del decennale ha mostrato un equilibrio eccezionale: la mancanza di un “corto ammazza-concorso” è testimoniata dal fatto che tra il primo e il sesto classificato balli meno di un punto di distacco. La vittoria è

andata al duo Zakimos-Ggigassi con “Cupe vampe”, in un’annata che ha visto molti autori storici, l’ossatura stessa del forum, occupare le posizioni di vertice. È stata una sfida eccellente, segnata da evoluzioni stilistiche sorprendenti, come quella di Pirata delle Alpi, capace di rivoluzionare la propria prosa, e dall’ottimo esordio di Kinn, che ha sfiorato il podio per una manciata di centesimi.

Classifica:

Cupe vampe di Zakimos / Ggigassi – Voto: 7,923

Ultima speranza ad Alessandria di Anima di Lupo – Voto: 7,885

Il mondo dei libri di Adriano – Voto: 7,583

E’ ora che tu sappia di Kinn – Voto: 7,538

Giorno prima degli esami di Ggigassi – Voto: 7,321

Nella bocca del leone di Pirata delle Alpi – Voto: 6,962

Fuori concorso:

Il giorno del librogame di Zakimos / Ggigassi – Voto: 7,692 (Scarsa attinenza al bando)

Direttiva 9 di Ggigassi – Voto: 6,462 (Scarsa attinenza al bando)

Io non brucerò di FinalFabbiX – Voto: 6,045 (Mancato rispetto parametri e anonimato)

CONCORSO 2019

Organizzatore: Lorenzo “LordAxim” Trucco. Il 2019, con il tema dedicato alla “Terra”, ha sancito la definitiva consacrazione autoriale di Ggigassi, vincitore solitario con “Sopravvivere Sottoterra”. L’annata è stata impreziosita da esordi folgoranti, come quelli di Darkseed e fbrzvnrd, e dal meritato primo podio di Pirata delle Alpi, che dopo anni di costante affinamento della lingua italiana è riuscito a conquistare il terzo posto. Un’e-



dizione che ha mescolato innovazione e tradizione, dove spicca anche l’opera di djmayhem, “La Grande Opera”, che pur finendo fuori concorso per la lunghezza, ha saputo colpire profondamente i lettori più legati alla storia di Librogame’s Land.

Classifica:

Sopravvivere Sottoterra di Ggigassi – Voto: 7,43

Sotto terra di Darkseed – Voto: 7,00

Il destino di Dardleb di Pirata delle Alpi – Voto: 6,58

Alla fine della terra di fbrzvnrd – Voto: 6,50

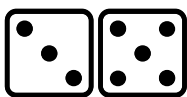
Macchine Mortali di Adriano – Voto: 5,62

Fuori concorso:

La Grande Opera di djmayhem – Voto: 6,52 (Superamento limite caratteri)

CONCORSO 2020

Organizzatore: Giacomo “Kenfalco” Chiu-chiolo. L’edizione del 2020 è stata segnata da una partecipazione straordinaria, con una competizione serrata che ha visto trionfare Tumassa con “20 punti in venti minuti”, opera capace di aggiudicarsi anche il titolo di autore rivelazione dell’anno. Il podio è stato completato dalla collaborazione tra Pietrotelli e Zakimos con “La rosa dei venti” e da Crocluc con “Primo e ultimo viaggio”. È stata un’annata ricca di menzioni speciali, che hanno celebrato l’erudizione di Abeas e



la verve comica di Powerbob. Noto anche la sezione "Cortissimi", dove Tumassa ha concesso il bis con "Paziente n. 20", confermando una vena creativa particolarmente felice in questa edizione.

Classifica:

20 punti in venti minuti di Tumassa – Voto: 7,60

La rosa dei venti di Pietrorotelli e Zakimos – Voto: 7,50

Primo e ultimo viaggio di Crocluc – Voto: 7,37

Paziente n. 20 di Tumassa – Voto: 7,34

Il ventilatore dell'Ikrea di Zakimos – Voto: 7,25

Venti Solari di Kaiser-UD – Voto: 6,94

Sfide eoliche di Adriano – Voto: 6,88

Solcaonde di Periodonikes – Voto: 6,81

Alla ricerca del punto G...20 di Powerbob – Voto: 6,64

La festa di Adriano – Voto: 6,59

Vetro di città di GGigassi – Voto: 5,40

Il labirinto dei cacciatori di venti di Landar97 – Voto: 5,30

Cortissimi Fuori Concorso:

2020 Speedball di Zakimos – Voto: 6,79

20 minuti. Fuga dal Castello del Drago di Valeria – Voto: 6,58

loStoinCrisi20:20 di GGigassi – Voto: 6,36

La festa! di Pirata delle Alpi – Voto: 6,32

Che bei soggetti... di GGigassi – Voto: 6,19

Osseans wanderr di Abeas – Voto: 5,81

20:20 di AlessandroD – Voto: 5,73

Origins di FinalFabbix – Voto: 5,47

CONCORSO 2021

Organizzatore: Adriano Cecconi. L'edizione del 2021 è stata vissuta dalla community come una vera e propria maratona, con la classifica svelata a gruppi durante l'arco di un'intera giornata. Il successo finale è andato a "DESLAGRATE! La magia esiste", frutto della sinergia tra IlPeggiorre e Zakimos, che ha superato per un soffio l'opera di GGigassi, "L'eroe dei due mondi". Il livello qualitativo si è rivelato altissimo, con i primi quattro classificati racchiusi in meno di due decimi di punto. Significativa anche la sezione fuori concorso, dominata da "Vinland Saga 2" di Librogame Digitali, a testimonianza di come il contest continui ad attrarre anche realtà editoriali e sperimentazioni esterne ai parametri canonici del bando.

Classifica:

DESLAGRATE! La magia esiste di IlPeggiorre & Zakimos – Voto: 8,18

L'eroe dei due mondi di GGigassi – Voto: 8,13

Escape - Labirinto infernale di giagx – Voto: 8,07

Le ombre del mio gatto di Haze86 & Triny89 – Voto: 8,04

Il precetto finale di Zage – Voto: 7,76

Ocram di RobertoG – Voto: 7,32

Superfire Pro Fighter Premium Version di Zakimos – Voto: 7,25

Nel nome dell'imperatore di Ffdesign –

Voto: 7,15

Morte agli spaghetti di Teriyaki – Voto: 7,04

BlueScreens di crocluc – Voto: 6,92

[Dedalo Re:Loaded] di FinalFabbiX – Voto: 6,64

La deviazione di Piero86 – Voto: 6,46

P-616 di Periodonikes – Voto: 6,43

Eidolon di Ravenbanner – Voto: 6,28

Goblin di Pirata delle Alpi – Voto: 6,15

Il varco oscuro di Adriano – Voto: 6

Fuoco alieno di Flay4Fight – Voto: 5,81

Fuori Concorso:

Vinland Saga 2 di Librogame Digitali – Voto: 7,75

Operazione Valkyrja di Red Fudo – Voto: 7,45

Demoniache presenze di Ffdesign – Voto: 7,10

In/Out di Red Fudo – Voto: 7,07

Lasciami andare! di Adriano – Voto: 6,85

Dopo cena di RobertoG – Voto: 6,82

CONCORSO 2022

Organizzatore: Luca “FinalFabbiX” Fabbian. Il 2022 ha visto l’affermazione netta di Matteo Zaggia (Zage) con “Dimentica”, opera che ha staccato il resto dei partecipanti con una media sbalorditiva. Al secondo posto si è classificato Luca Capece (Teriyaki) con “Prima dell’alba”, seguito dal solido “Brenno” di Giacomo Bernini (giax). L’edizione è stata caratterizzata da un grande fermento di nuovi autori ed esordienti, alcuni dei quali sono stati capaci di presentare sistemi di gioco avanzati o opere molto divisive che hanno alimentato il dibattito nel forum. La varietà dei temi e degli approcci tecnici ha confermato la vitalità di una competizione che non smette di rinnovarsi.

Classifica:

Dimentica di Matteo Zaggia (Zage) – Voto:

8,385

Prima dell’alba di Luca Capece (Teriyaki) – Voto: 7,904

Brenno di Giacomo Bernini (giax) – Voto: 7,750

La cacciatrice di tagl-IERI di Dalla Via, Benucci, Desiderio – Voto: 7,720

De cuius di Ersilia Rappazzo (2p2z) – Voto: 7,682

Per quel bicchiere di troppo di P. Schiavone e A. Schiavone – Voto: 7,661

Rodney Road di Roberto Bucciarelli (Power-Bob) – Voto: 7,313

A un passo dalla sabbia di Luca Fabbian (FinalFabbiX) – Voto: 7,250

Anima gemella di Lorenzo Gherardi (Periodonikes) – Voto: 7,192

Una lettera del passato di Adriano Donato La Vitola – Voto: 7,000

Tempo stregato di Elena Fini – Voto: 6,700 ma che caldo, che caldo faceva... di Luca Lorenzon (GGigassi) – Voto: 6,432

REDEMPTIO di Costantino Petrelli e Monica Wassern – Voto: 6,289

H.A.C. di Luca Fioravanti – Voto: 6,250

Storia di un famiglia di Carluccio, Rossi, Latini – Voto: 6,222

96_21 di Daniele Pallozzi (Pallo) – Voto: 6,000

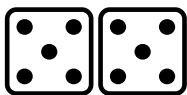
Loops di Alessandra Di Graziano – Voto: 5,875

Le Case del Lago di Andrea Sartini – Voto: 5,788

Caccia maledetta di Stefano Capone – Voto: 4,771

CONCORSO 2023

Organizzatore: Ersilia “2p2z” Rappazzo. L’edizione del 2023 ha confermato un innalzamento qualitativo costante, con una partecipazione che ha visto autori navigati affiancati da esordienti sorprendenti. La vittoria è andata a Manuele Giuliano (Tinen-



Tweeni) con “La Strada della Duchessa”, seguito dalla verve parodistica di Roberto Bucciarelli. Un dato eccezionale è stato il triplo ex-aequo per il terzo gradino del podio, che ha portato a confluire il premio esordienti nel bronzo per premiare equamente Michele Stara, Lorenzo Gherardi e Suemia Biafiore. È stata un’annata di grandi conferme per la community, dove la passione dei lettori si è manifestata in analisi sempre più puntuali e approfondite.

Classifica:

La Strada della Duchessa di Manuele Giu-

liano (TinenTweeni)

La Parodissea di Roberto Bucciarelli (PowerBob)

L'ultimo viaggio di Michele Stara (DuckMadeOfWood) — Ex-aequo

Il viaggio della malia di Lorenzo Gherardi (PeriodoNikes) — Ex-aequo

Post Scriptum di Suemia Biafiore — Ex-aequo

Nel Nome di Magellano di R. Battiato (Alcesti) & M. Borzi — Ex-aequo

La nave dei folli di Federico Bianchini (DJ-Mayhem) — Ex-aequo

L'ancella di Thor di Luca Capece (Teriyaki) — Ex-aequo

L'uomo che morì due volte di Andrea Sulliani (SuliLand) — Ex-aequo

Fuduroo di Nicola Giacomelli

CONCORSO 2024

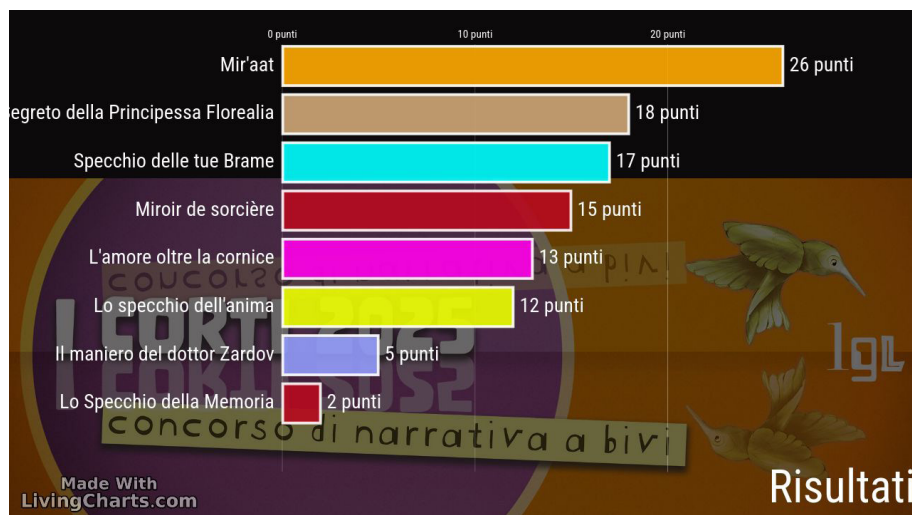
Organizzatore: Giacomo “GiAx” Bernini. Il tema della “Spia” ha caratterizzato la sedicesima edizione, che ha visto una massiccia partecipazione di nuovi autori: ben 14 su 21 erano al loro esordio. Matteo Zaggia ha centrato il suo secondo successo personale con “Questo non è un gioco”, mentre Roberto Bucciarelli ha bissato il secondo posto dell’anno precedente. Virginia Scapolo, terza classificata, si è aggiudicata anche il

premio come miglior esordiente. L’edizione è stata segnata da un forte coinvolgimento cross-piattaforma tra il forum storico e i social, con un numero record di recensioni che testimonia l’interesse sempre vivo per la narrativa interattiva.

Classifica:

Questo non è un gioco di Matteo Zaggia

Benvenuti a SMILETOWN! di



Roberto Bucciarelli

Per Speculum, Obscure di Virginia Scapolo
(Miglior Esordiente)

Miglior Copertina: Silvia Sacco per “Benvenuti a SMILETOWN!”

CONCORSO 2025

Organizzatore: Luca “HarlockHRK” Santarelli. L'edizione 2025 è stata dominata dagli autori del secondo girone, che hanno occupato l'intero podio. Michele Buonanno ha vinto con “Mir'aat”, staccando nettamente gli inseguitori. Davide Toccafondi e Matteo Zaggia hanno completato un terzetto di autori già affermati e professionisti del settore. Zaggia, pur arrivando terzo, ha fatto “all-in” conquistando sia il premio per la miglior copertina che l'ambita pubblicazione con Librarsi. Tra le nuove leve è emerso Renato Millions con un corto romantico e discusso, premiato come miglior esordiente. Curioso il dato statistico sulle votazioni: la community ha confermato la tendenza a concentrare i giudizi nelle ore finali della domenica, rendendo la chiusura del concorso sempre vibrante.

Classifica Finale:

Mir'aat di Michele Buonanno

Il Segreto della principessa Florealia di Davide Toccafondi

Specchio delle tue Brame di Matteo Zaggia

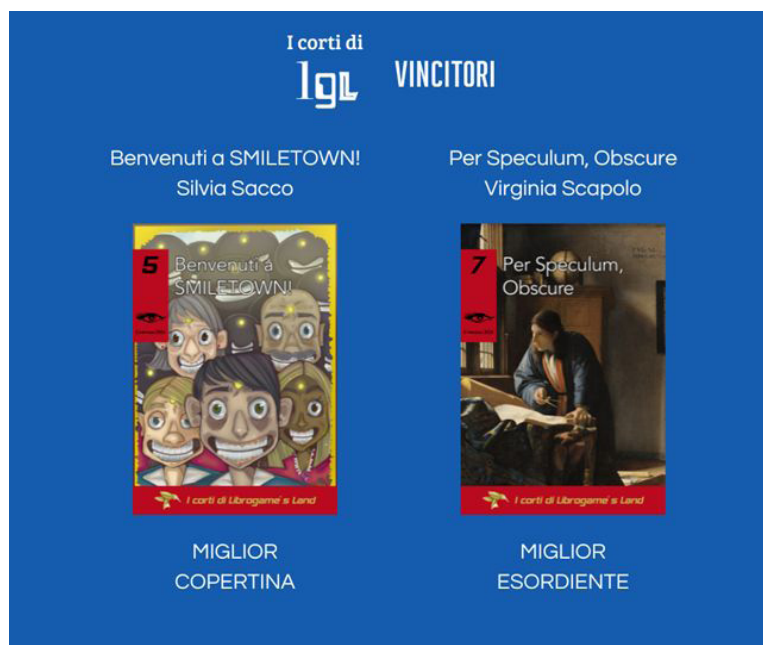
Miglior Esordiente: Renato Millions con “L'amore oltre la cornice”

Miglior Copertina: Matteo Zaggia per “Specchio delle tue Brame”

Premio Pubblicazione Librarsi: Matteo Zaggia

CONCORSO 2026: L'EDIZIONE ATTUALE

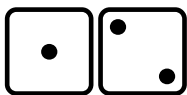
Concludiamo questo lungo excursus stori-



co con l'attualità più stretta: l'edizione 2026 dei Corti di Librogame's Land. Il bando di quest'anno ha invitato gli autori a misurarsi con il tema “Piano”, un concetto poliedrico che ha dato vita a interpretazioni estremamente variegata, dalla musica alla pianificazione strategica, fino a scenari onirici o architettonici.

L'organizzazione è affidata a un collaudato team composto da Gabriele “Mambo” Lucioni, Lorenzo “Fox Ludens” Fossetti e Luca “HarlockHrk” Santarelli, con il contributo grafico di Kenfalco per il banner ufficiale. Le votazioni sono entrate nel vivo proprio lunedì scorso, 16 febbraio, dando il via a una maratona di lettura e valutazione che ci accompagnerà per le prossime settimane. In palio, oltre alla prestigiosa pubblicazione con la casa editrice Librarsi, vi sono numerosi premi messi a disposizione dai principali attori del settore: Acheron, Aristeia, Dracomaca, GateOnGames, Officina Meningi, Plesio Editore, Tora, Alex Isabelle e la stessa Librogame's Land.

Di seguito, riportiamo l'elenco completo delle opere, dei protagonisti e il serrato calendario dei gironi di votazione.



I Titoli in gara (in ordine alfabetico)

Affinità - divergenze tra il drago Xar e noi

Anima Gemella

Cammina piano, ragazzo

Death Running

Fate Piano!

Ferox e La Torre dei Due Mondi

I Piombi - un sagace piano di fuga

Il piano del piano

Il piano del re

Il pianoforte stregato

Il rifugio

Incubo in diesis

L'oro della repubblica

La Casa sulla Soglia

La scala per l'Altrove

Leghorn Hustle

Mangiano gli androidi pecorini elettrici

Modulo B83

Natale di Cristallo

Solfeggio interiore

Sorori-man e il grande piano

System Override

The Boogie Man

Un piano quasi perfetto

Gli Autori (in ordine alfabetico per nome)

Alberto Peretti, Alessandro Del Linz, Alessandro Rubbo, Alex Isabelle, Claudio Piccini, Davide Toccafondi, Fabio Azzoli, Fabio Ivan Sessa, Gabriele Luccioni, Luca Cecchi, Luca Lorenzon, Luca Santarelli, Luca Scala, Matteo Borghesi, Matteo Botte, Matteo Carioni, Matteo Mandato, Mattia Piol, Moreno Polla-

stri, Nikos Alteri, Renato Millions, Riccardo Scaringi, Roberto Bucciarelli, Silvia Sacco, Simone Grecu.

Gli Autori delle Copertine (in ordine alfabetico per nome) Cristina Calvagno, Daniele Millions, Gianni Botte, Luca Lorenzon, Luca Santarelli, Luca Scala, Matteo Carioni, Matteo Mandato, Moreno Pollastri, Nikos Alteri, Silvia Sacco.

Calendario delle Votazioni

GIRONE 1 (16 - 22 febbraio) 01 Il piano del piano 02 Il piano del re 03 The Boogie Man

GIRONE 2 (23 febbraio - 1 marzo) 04 Leghorn Hustle 05 Solfeggio interiore 06 La scala per l'Altrove

GIRONE 3 (2 - 8 marzo) 07 Incubo in diesis 08 System Override 09 Cammina piano, ragazzo

GIRONE 4 (9 - 15 marzo) 10 I Piombi - un sagace piano di fuga 11 Natale di Cristallo 12 La Casa sulla Soglia

GIRONE 5 (16 - 22 marzo) 13 Il rifugio 14 Fate Piano! 15 Un piano quasi perfetto

GIRONE 6 (23 - 29 marzo) 16 Mangiano gli androidi pecorini elettrici 17 Sorori-man e il grande piano 18 Affinità - divergenze tra il drago Xar e noi

GIRONE 7 (30 marzo - 5 aprile) 19 Anima Gemella 20 Il pianoforte stregato 21 Modulo B83

GIRONE 8 (6 - 12 aprile) 22 L'oro della repubblica 23 Ferox e La Torre dei Due Mondi 24 Death Running

FASI FINALI

Ripescaggio: da lunedì 13 aprile a domenica 19 aprile

Finale e Copertine: da lunedì 20 aprile a domenica 26 aprile

Proclamazione vincitori:

lunedì 27 aprile 

SALSO LUDIX

O SULL'IMPORTANZA DELLE FIERE LOCALI

di Marco Zamanni

Durante lo scorso anno mi è capitato in più occasioni di recarmi presso fiere del gioco e del fumetto, seguendo un desiderio da un lato di riempirmi un po' i vari weekend, uscendo dalle mie consuete abitudini, e dell'altro di approfondire meglio queste occasioni di ritrovo radicate sul territorio, ormai presenti in tutta Italia a cadenza pressoché mensile (a volte anche settimanale).



In una di queste fiere ho avuto la possibilità di essere ospitato come referente di LGL, in cambio di una copertura dell'evento sul nostro storico Magazine. Si tratta di Salso Ludix, una fiera organizzata ogni anno a Salso-maggiore Terme e dedicata al gioco da tavolo, al gioco di ruolo e ad altre forme ludiche in generale – ma non, o quanto meno non nel 2025, ai librogame. Ci si potrebbe quindi chiedere il perché gli organizzatori abbiano accettato la mia richiesta di accredito, e sarebbe una domanda legittima ma che rischierebbe di portarci fuori strada, per tre ragioni. La prima è che, contrariamente a ciò che sarebbe stato logico aspettarsi, in realtà alcuni collegamenti tra i librogame e la fiera ci sono stati, come vedremo tra poco. La seconda è che ogni discorso sui LG e la vendita sul territorio rischia sempre di deragliare e diventare un'analisi sullo stato di salute di questo settore, che va ovviamente a incidere sulla capacità di raggiungere il pubblico e sull'interesse che gli organizzatori di una fiera potrebbero avere a dare spazio ai libri moderni. La terza è che, come vedremo in questo articolo, la volontà di includere il sottoscritto e aprire le porte a una futura collaborazione con



LGL nasce proprio dallo spirito con cui la fiera è stata organizzata; un atteggiamento che condivido e di cui vorrei in concreto parlarvi oggi, più che effettuare un mero “report” di quanto accaduto.

In particolare, oggi vorrei concentrarmi sull'importanza che questo tipo di fiere hanno acquisito o acquisiranno nel settore ludico, e su quanto sarebbe importante anche per noi puntarci, man mano che le grandi fiere perdono di attrattiva per gli appassionati più esigenti, come sono ad esempio i lettori di librogame. Non è un mistero per nessuno che gli ap-

puntamenti più noti legati al gioco da tavolo in Italia stiano diventando progressivamente sempre meno vivibili, a causa dell'affollamento da un lato e dell'aumento dei costi dall'altro. Sempre più giocatori o semplici interessati sentono il bisogno di un maggior contatto locale, ma senza le difficoltà di accesso che presentano le associazioni, che, a torto o ragione, vengono spesso viste come “impegnative” da frequentare, e con uno sguardo più ampio rispetto all'ottica commerciale di un negozio – che ha ovviamente interesse a spingere un prodotto che è attualmente in vendita – e qui si potrebbe aprire una parentesi infinita in cui è meglio non addentrarsi.

Con queste premesse, una fiera locale, organizzata da persone ben radicate sul territorio e con una sua identità personale, può trasformarsi in un'occasione perfetta per unire una visita a un luogo interessante con un'occasione per giocare e scoprire interessi nuovi, in un'atmosfera, potremmo dire, “a misura d'uomo” più che del suo portafoglio. In quell'ottica Salso Ludix riesce perfettamente. La fiera, che nel 2025 si è tenuta nei giorni 29 e 30 novembre, si svolge all'interno del prestigioso Palazzo dei Congressi di Salsomaggiore Terme, un edificio liberty e déco risalente ai primi del '900, che meriterebbe





una visita a prescindere. Anche la città stessa in cui è organizzato il tutto è interessante – e tutt’altro che cara, visto che i “fasti del passato” sono lontani e che le operazioni di riqualificazione sono ancora in corso. L’organizzazione è perfetta: l’accoglienza è stata di ottimo livello (con addirittura il pranzo offerto agli ospiti!), e la divisione in aree, spalmate su più piani, non ha mai reso l’atmosfera claustrofobica, come accade a volte con le fiere al chiuso.

Nelle varie sale, ricche di archi, soffitti cassettonati, splendide vetrate e lampadari, era possibile trovare una stanza dedicata al gioco con autori e “influencer”, una dedicata ai wargame e alle miniature, e poi carte collezionabili (ma per una volta con un accento sul gioco, più che sul grading e azzardopatia varia), mattoncini, retrovideogame, giochi di ruolo, astratti, stand di vendita per opere artigianali, aree di gioco libero per le associazioni, un’escape room e perfino un bar dove rifocillarsi, oltre a un’ampia sala conferenze. Oltre ai citati stand artigianali, erano presenti anche due punti vendita per i giochi, gestiti uno certamente da un negozio e un altro – credo – da un’associazione, ma che come potete immaginare non sono mai stati per nessuno il fulcro della fiera. Potremmo anzi dire che l’attenzione sia stata messa dagli

organizzatori proprio sulla possibilità di instaurare contatti tra soggetti interni al settore e semplici appassionati, favorendo il gioco insieme e proponendo incontri interessanti a tutte le ore, tra partite organizzate, interviste e altre occasioni particolari, come quella che ha visto coinvolto il “nostro” Umberto Pignatelli.

Benché infatti i LG non fossero presenti in fiera, ho avuto modo di incontrare sia lo storico autore di Kata Kumbas che la bravissima illustratrice Francesca Baerald, che non soltanto ha presentato in fiera le sue splendide mappe, ma ha anche realizzato un dun-





geon “in diretta” insieme a Umberto, durante un piacevole evento col pubblico. Parlando sempre di autori da un recente passato, in fiera ho incrociato anche Matteo Casali che, sebbene fosse lì per presentare le sue graphic novel con protagonista Batman, non ha dimenticato il suo Malacarne e il piacere di scrivere librogame.

Entrambi gli autori mi hanno rivelato alcuni dettagli sulle loro attuali speranze in campo interattivo (non si può nemmeno parlare di “progetti futuri”, vista la situazione). Per ovvie ragioni di riservatezza non posso riportare nulla, ma vi basti sapere che i desideri ci sono e le idee anche. Da parte mia non ho potuto fare altro che incoraggiare Matteo e Umberto a tornare tra noi; di penne come la loro si sente davvero la mancanza.

Tirando le somme, si è trattato di una bellissima esperienza che ha dimostrato ulteriormente quanto valore possa esserci, a livello di contenuti, in una fiera di dimensioni corrette, né troppo affollata né troppo vuota. Prima di partire, ero stato convinto che in lo-

co avrei proposto agli organizzatori un sacco di idee per includere i librogame in fiera dal 2026, per potere così dare un’evoluzione concreta alla collaborazione appena iniziata... ma dopo due giorni, sono sincero, devo ammettere che non avrei saputo proporre qualcosa neppure a me stesso.

Le “letture dal vivo” sono sempre state il mezzo classico per portare i librogame in fiera, e lo spazio dato dalla sala conferenze renderebbe la cosa fattibile. Lo dimostra la demo a cui ho assistito di Storyfold: Wildwoods, edito da Grumpy Bear, un ibrido gioco da tavolo in solitaria/librogame su carte presentato da TeOoh di Recensioni Minute, un altro nome storico ben noto ai lettori del Magazine.

D’altro canto, si tratta di un qualcosa che funziona davvero solo con pochi e determinati librigioco, e che rischia di non sfruttare appieno quel rapporto “diagonale” che le fiere locali come Salso Ludix creano tra addetti ai lavori e il pubblico; ossia una via di mezzo tra il rapporto “verticale” di una conferenza standard, in cui il singolo professionista domina su una platea che recepisce più o meno bene un messaggio, e quello (falsamente) orizzontale su cui basa tanto marketing di oggi, mascherato invece da parasocialità – a mio avviso dannosa sia per chi lavora sia per chi è interessato a determinati contenuti, ma anche di questo, se riterrete, parleremo meglio in un articolo apposito.

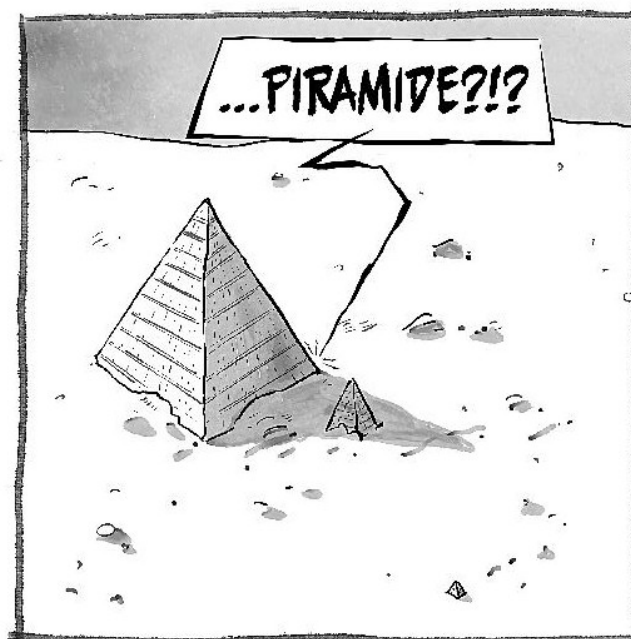
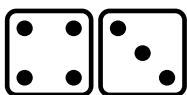
Insomma: sono tornato da Salso Ludix contento e grato per l’invito ricevuto, ma anche pieno di dubbi su come dare un seguito concreto all’occasione. Ecco: forse potrebbe essere il caso di cominciare a ragionare non in ottica di cosa potrebbero fare le piccole fiere di settore per i librogame, ma di cosa potremmo fare noi, autori ed editori di LG, per riuscire a usufruire al meglio di ciò che questi eventi possono fornire.

L'ULTIMO PIANO DI TUTANKOSO



ZAMANNI-ROTELLI





INTRODUZIONE E REGOLE

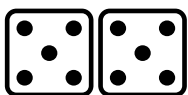
Il tuo nome è — o meglio, è stato — TutanKoso, ultimo sovrano della dinastia dei Sutkanamion. Mille anni or sono il malvagio visir Asdrubidal ti ha giocato uno scherzo allucinante, imprigionandoti in un sarcofago. Che crudeltà inusitata da parte sua! Ma lo aveva detto tua madre che non bisogna mai fidarsi di nessuno, specie di chi proviene dalla Mezzo Potamia. Cosa direbbe oggi, vedendoti rinchiuso al piano terra di una piramide, avvolto da orribili bende? Ti ordinerebbe di alzarti dal letto e di darti una mossa, come quando andavi alla Scuola dei Faraoni. Ed è esattamente ciò che farai da adesso in poi... no, cos'hai capito! Non devi studiare come opprimere il tuo popolo. Devi uscire da qui, e in fretta!

Hai un piano perfetto: trovare l'uscita della piramide prima che le tue energie, ossia **10 Punti Vita** (abbreviati PV), si esauriscano. Semplice e lineare, ma la pianta della piramide non lo è altrettanto.

Troverai una mappa nelle prossime pagine, che ti consiglio di ritagliare (o stampare fronte-retro, se stai giocando a schermo), così da averla sempre sotto mano. Partendo dall'area con scritto "inizio", dovrai muoverti da una stanza all'altra attraverso le porte nei muri, le scale o le botole, ma attenzione: i varchi con una freccia possono essere percorsi solo in quella direzione! Non appena raggiungerai una stanza con un rimando numerico, dovrai andare subito al relativo paragrafo. Allo stesso modo, se entrerai in una stanza che contiene la scritta "-1 PV", dovrai ridurre di 1 il tuo valore di Punti Vita, e ciò accadrà ogni volta in cui tornerai in quell'area!

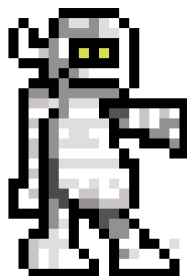
Potrai tenere traccia dei tuoi PV attuali, e di eventuali oggetti raccolti, nella scheda di gioco accanto alla mappa della piramide, o su un foglio a parte, se preferisci. Nel caso i tuoi PV si esauriscano, avrai perso miseramente. Se troverai l'uscita dalla piramide, sarai salvo.

Procurati dunque una matita e una gomma per prendere appunti, gira pagina e lanciati all'avventura, partendo dall'area della mappa con scritto "inizio". Questo rischia davvero di essere l'ultimo piano di TutanKoso!

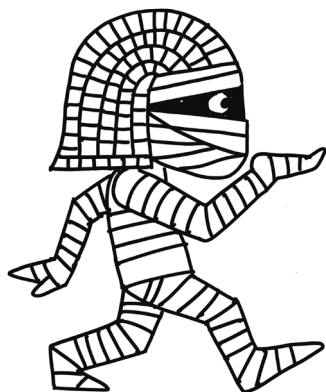
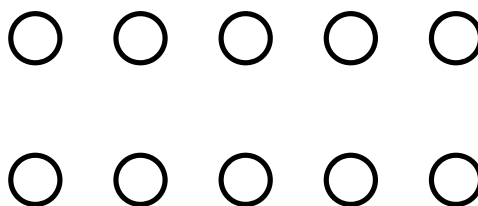


SCHEDA DI GIOCO

ritaglia questa pagina e la mappa (o stampa la mappa in fronte-retro) per giocare!

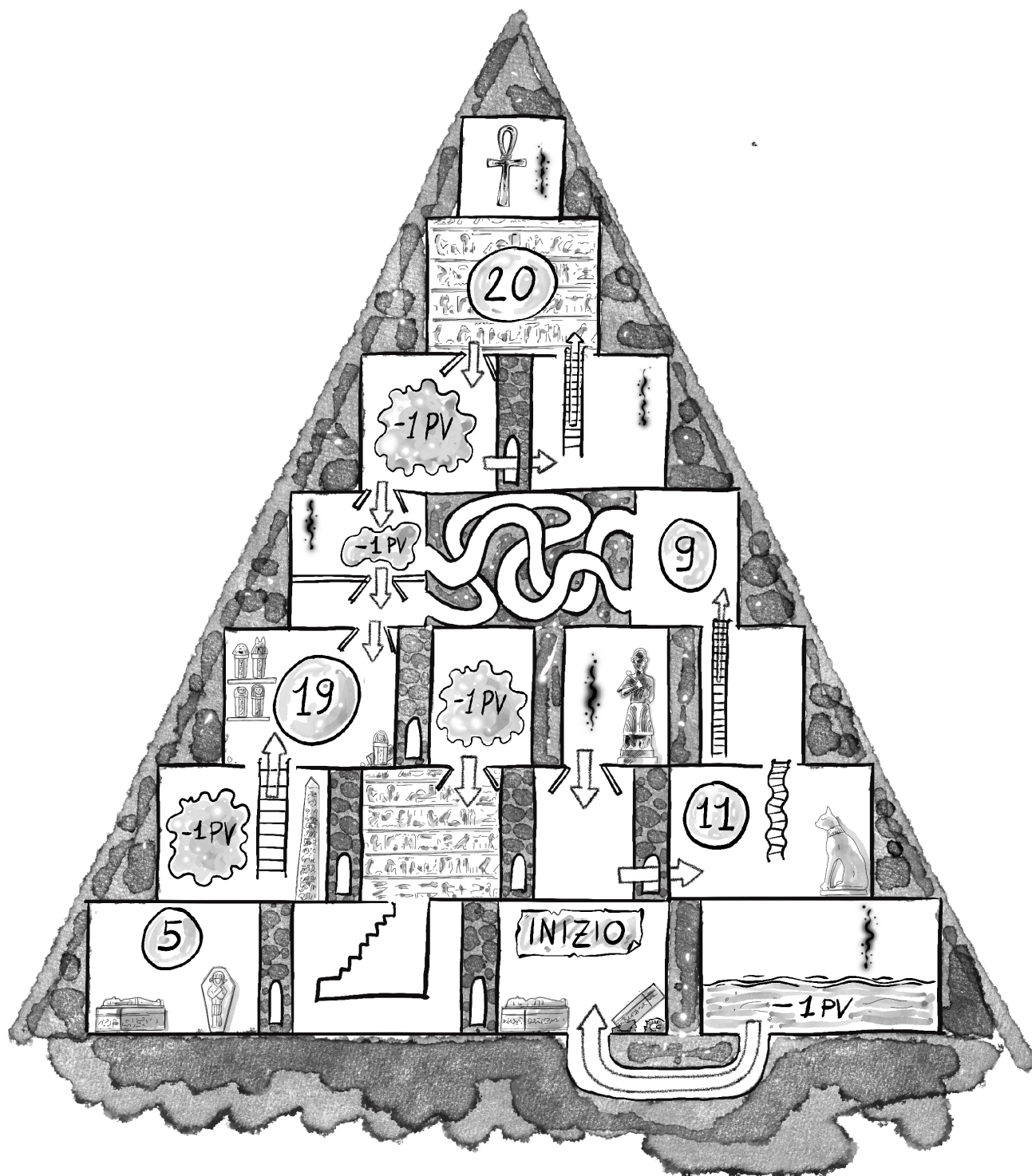


PUNTI VITA

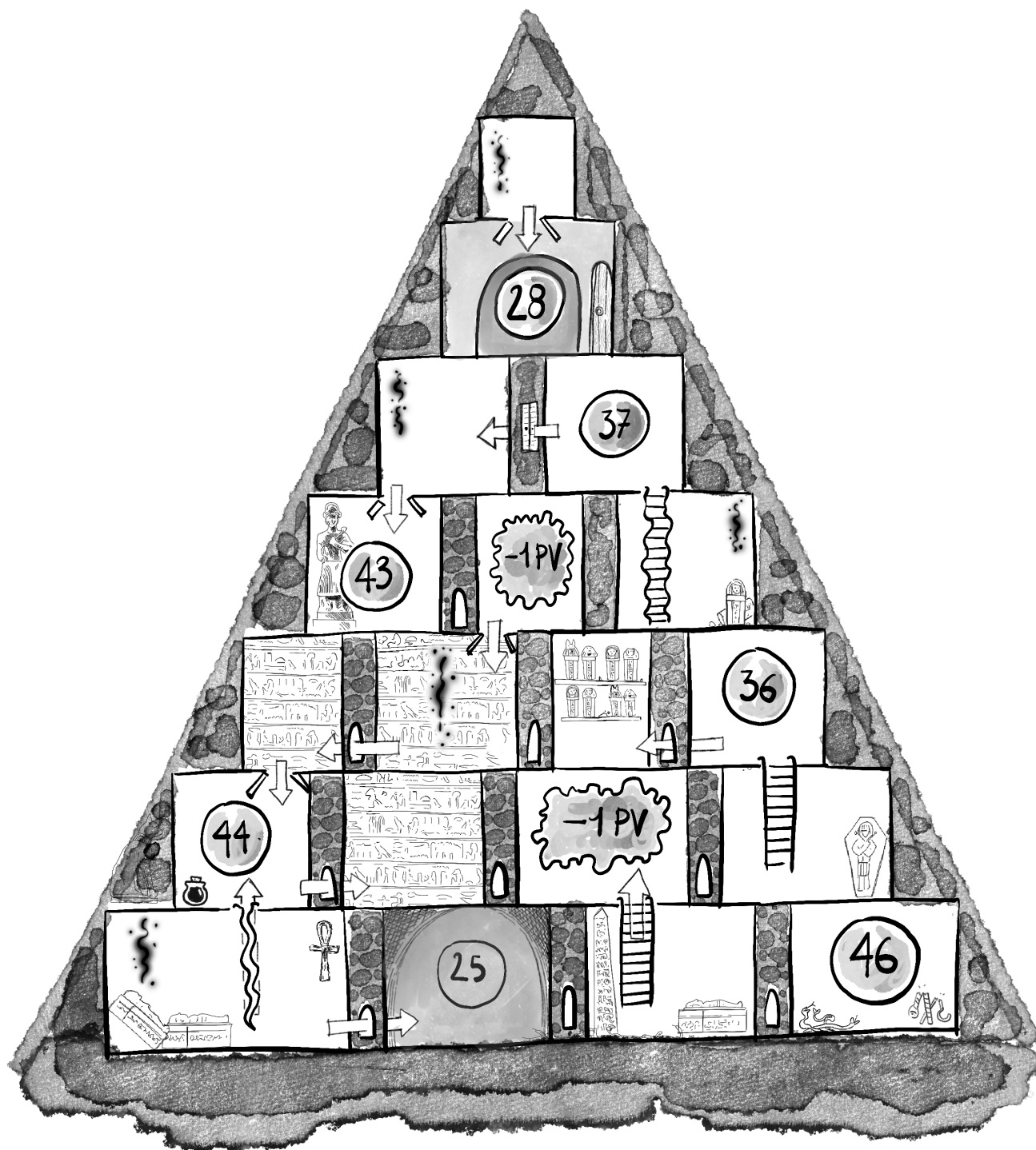


OGGETTI E NOTE

MAPPA DELLA PIRAMIDE (fronte)



MAPPA DELLA PIRAMIDE (retro)



PARAGRAFI DI GIOCO

- [1] Sollevi il coperchio di un sarcofago e liberi una discreta quantità di polvere. La puzza nell'aria sarebbe estrema, se avessi ancora un naso; il cadavere qui dentro non si è mantenuto bene come il tuo. Resta soltanto uno scheletro allampanato e con i denti aguzzi, vestito però con gli abiti di un... visir? È strano vedere un alto funzionario seppellito assieme a un faraone, e ancora più strana è la croce azzurra che tiene stretta tra le mani ossute, incrociate sul petto in un gesto rituale. Se vuoi prendere la croce, vai al **13**. Se preferisci evitare di farlo, vai al **3**.
- [2] Con tua grande sorpresa, i canopi sono vuoti — tutti tranne uno, che però non contiene frattaglie. Al suo interno ci sono infatti varie boccette di un liquido giallo e untuoso, con un'etichetta in geroglifici che recita: **“Olio dello Scriba”**. Potrebbe rivelarsi utile. Annota che lo possiedi, dopodiché torna alla mappa e barra il rimando al par. **19**. D'ora in avanti potrai attraversare quell'area liberamente.
- [3] «Qualcosa non cosa», diceva l'astrologo e mago indovino Menti Sempher quando aveva un sospetto. Il tuo istinto suggerisce di non interferire con questa tomba. Il problema è che tutti gli altri sarcofagi sono vuoti. Per cui, nel caso tu non voglia appropriarti della croce (vai al **13** per farlo), l'unica opzione sarà chiudere il sepolcro che hai aperto, per poi tornare alla mappa della piramide.
- [4] L'olio che hai raccolto potrebbe aiutarti a scivolare meglio nelle strettoie; tuttavia potrebbe avere anche degli effetti collaterali! Se vuoi usarlo, vai al **14**. Se preferisci evitare, vai al **7**.
- [5] Come puoi vedere, la tua non era l'unica tomba. Ci sono altri sfortunati come te, rinchiusi anche loro in pesanti sarcofagi. Se vuoi aprirne uno per controllare, vai all'**1**. Altrimenti torna alla mappa.
- [6] Se hai pensato al numero trecentoquarantatré, sei bravo a fare i calcoli (o a usare l'abaco), ma non è la risposta giusta! L'indovinello chiedeva infatti quanti “oggetti” ci sono in tutto nella filastrocca, e i topi e i vermi non sono oggetti, bensì animali. Se hai risposto “sette” vai al **15**. Con qualsiasi altra risposta vai al **18**.
- [7] Perdi 2 PV mentre cerchi a fatica di muoverti nei pertugi. Se lo sforzo non ti ha ucciso, torna alla mappa e scegli subito uno dei cunicoli a sinistra della stanza **9**. Non hai tempo per esaminare dove vadano, devi sceglierne uno in base al tuo istinto!
- [8] Il ricordo di quanto detto dal tuo Venerabile Padre ti ha fatto posare lo sguardo su Seth-e-teh, raffigurato, come sempre, intento a fare burle sgarbate agli altri esseri divini. Così facendo ti sei accorto che l'effigie del dio del caos è in realtà un bottone che si può premere! Se vuoi farlo, vai al **21**. Altrimenti torna alla mappa.



[9] Non appena raggiungi il quarto piano, la botola che hai usato per entrare si chiude, bloccandoti qui. È un problema, perché la stanza è oltremodo angusta e altrettanto spoglia. Le uniche vie d'uscita si trovano a sinistra: due cunicoli strettissimi, in cui potresti passare a stento. Se hai l'**Olio dello Scriba**, vai al **4**. Altrimenti vai al **7**.

[10] «Asdrubidall!» esclami e il crudele vampiro molla la presa. È proprio lui: il visir che aveva cospirato contro di te, e che dev'essere finito lui stesso vittima delle proprie macchinazioni! Non gli lasci il tempo di aggredirti ancora. Gli punti contro la croce azzurra che lo teneva prigioniero, e non molli fino a che del mostro restano solo ceneri. Ben gli sta! Adesso torna alla mappa e barra il rimando al par. **25**. D'ora in avanti potrai attraversare quell'area liberamente.

[11] C'è una statua curiosa qui dentro. È a forma di gatto ed è dedicata al dio Basett, protettore dei felini, ma anche dei barbieri e delle forze dell'ordine. Non appena ti avvicini, gli occhi di smeraldo della scultura si illuminano e una voce esclama: «Sette scatole... in ogni scatola ci sono sette topi... ogni topo cattura sette vermi... quanti oggetti ci sono in tutto in questa filastrocca?» Hai già letto un indovinello simile in un famoso papiro. Pensa a una risposta, poi vai al **6**.

[12] Ti sforzi di restare calmo e attendi che la trasformazione si compia. Con grande sorpresa, non muori — forse perché sei già morto? In compenso, ridotto a una sottilezza di carta puoi infilarti in ogni fessura del muro, anche le più improbabili. Chicca finale, l'intero processo è reversibile. Basta lasciare che l'olio coli dalle tue bende! Da adesso in poi potrai attraversare le varie fessure nere presenti in alcune stanze nella mappa, ma solo quando le avrai raggiunte. Dopo averlo fatto, gira la pagina: riapparirai esattamente dalla fessura dal lato opposto, ossia sull'altra faccia della piramide (per questo la mappa è fronte-retro)! Adesso, però, è il momento di tornare intero. Vai al **17** per farlo.

[13] Non senza difficoltà, strappi la croce dalle dita ossute dello scheletro, che scricchiola ed emette un suono simile a un “tesssoroooh...”. La paranoia gioca brutti scherzi: questa persona è morta da tempo, un mero cadavere decomposto. Che male vuoi ti faccia? Esamini l'oggetto che hai appena ottenuto e ammiri la sua fattura in legno d'acacia. La base tuttavia è spezzata, come se le mancasse qualcosa (annota che possiedi una **croce**). Gli altri sarcofagi sono tutti vuoti, quindi torna alla mappa e barra il rimando al par. **5**. D'ora in avanti potrai attraversare quell'area liberamente.

[14] Ti cospargi le bende di olio e poi scegli uno dei pertugi in cui infilarti. Unto come sei, scivoli facilmente tra le rocce senza subire danni. Lungo la via però ti si intrecciano gli occhi e il cunicolo assume una forma strana, distorta, quasi... bidimensionale! Quando raggiungi una stanza illuminata capisci il perché: stai diventato un geroglifico, un mostruoso disegno stilizzato! Se vuoi scrollarti l'olio di dosso vai al **23**. Se vuoi aspettare e vedere cosa succede vai al **12**.

[15] Non appena pronunci il numero corretto, una scala di corda scende dal soffitto e la luce negli occhi della statua si spegne. Puoi tornare alla mappa e continuare l'esplorazione.

[16] Al terzo tentativo, il bassorilievo si apre con una risata di scherno. Seth-e-teh è il dio del caos, per questo le sue azioni non sono mai del tutto malvagie: ti ha appena fatto dono di un talismano Ankh, una reliquia di grande potere. Per prima cosa, recupera fino a 5 PV persi in precedenza. Inoltre, se raggiungerai un simbolo ♀ sulla mappa potrai teletrasportarti nella pagina opposta, trovandoti così nell'altra stanza che contiene quel simbolo. Ora torna alla mappa, barra il rimando al par. 20 e rimettiti al lavoro!

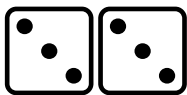
[17] Ti scuoti come faceva il tuo gatto dopo il bagnetto. Nel giro di pochi secondi sei tornato normale (per modo di dire. Sei pur sempre una mummia decrepita!). Per proseguire, torna alla mappa e barra il rimando al par. 9. Poi scegli a sentimento uno dei due tunnel a sinistra e scopri dove conduce; non hai tempo per esaminarli prima, devi decidere in base al tuo istinto!

[18] Non appena pronunci la risposta sbagliata, il pavimento si apre sotto ai tuoi piedi, facendoti cadere in un mare di.. sabbia? Non è l'ideale per le tue bende (hai presente il detto "come la sabbia nelle mutande"? Ecco, tu sei tutto mutande, ora); tuttavia potresti scavare nel terriccio per trovare un'uscita. Torna alla mappa. Adesso ti trovi nella stanza sotto alla numero 11 e per questo motivo, come indicato, dovrai perdere 1 PV.

[19] In questa stanza si trovano i consueti quattro canopi, ossia i vasi destinati a contenere le viscere estratte dal corpo di un defunto durante la mummificazione. L'idea di ritrovare le tue interiora non ti entusiasma, ma tutto potrebbe essere utile per uscire da qui. Se vuoi esaminare i canopi, vai al 2. Altrimenti torna alla mappa della piramide.

[20] Salire fin quassù è stata un'impresa, ma non c'è traccia dell'uscita, purtroppo. In compenso hai trovato un bassorilievo di tutto rispetto, su cui sono ritratte le divinità dell'affollato pantheon del Mezzo Nilo. Esamini la decorazione e in effetti ci sono tutti: dallo scheletrico sovrano dell'oltretomba Ossiride, che si occupa anche di metalli vecchi e relativa ruggine, alla dea Basett, con cui hai già avuto modo di conferire, fino ad arrivare al famoso dio dall'aspetto canino, Anoobis, che è invocato spesso a sproposito dai popoli moderni quando qualcosa va storto. Se hai con te una **scheggia**, vai all'8. Altrimenti non c'è nulla da fare qui: torna alla mappa.

[21] Premi il bottone e subisci una discreta scossa, che ti fa rizzare le bende in testa! Perdi 1 PV. Se vuoi riprovare, vai al 32. Se ti è bastato, torna alla mappa.



[22] Due braccia sottili ti avvolgono, stringendoti con una forza sorprendente. Perdi 2 PV. Se non sei stato sconfitto, riconosci finalmente le decorazioni sulle vesti della creatura, e ti sorviene il suo nome. Vai al **10**.

[23] Ti scuoti come faceva il tuo gatto dopo il bagnetto, e liberi le bende da ogni residuo d'olio. Nel giro di pochi secondi sei tornato normale (per modo di dire. Sei pur sempre una mummia decrepita!). Per proseguire, torna alla mappa e scegli immediatamente uno dei cunicoli a sinistra della stanza **9**. Non hai tempo per esaminare dove vadano, devi sceglierne uno in base al tuo istinto!

[24] I serpenti hanno paura del fuoco, che tuttavia è un discreto pericolo anche per le mummie. Non solo: ti sei perfino unto d'olio per passare attraverso la fessura, il che significa che sei ancora più infiammabile del solito! Alla prima scintilla del tuo acciarino improvvisato scateni un mezzo inferno: perdi 2 PV per le fiamme, ma almeno hai fatto scappare via i rettili. Vai al **47**.

[25] Stai attraversando un corridoio particolarmente buio, quando senti alcuni passi alle tue spalle. Ti volti esclamando: «Chi va là?!», ma non c'è nessuno. Qualcosa non quadra... se hai una **croce** con te, vai subito al **34**. Altrimenti vai al **45**.

[26] Scendi al pieno inferiore ed esami il sarcofago appoggiato al muro. A differenza del tuo è chiuso da un lucchetto, ma... la voce si ripresenta, forte e chiara: dentro c'è un altro prigioniero! «Ti prego, aiutami! Se mi farai uscire da qui, ti darò tutto ciò che vuoi!» Prima che tu possa chiedere spiegazioni, lo sventurato aggiunge: «Smuovi la pietra segnata sulla parete qui dietro. Lì troverai un passepartout». «Che accidenti è un passepartout?» chiedi. «Non ho mai sentito questa parola prima d'ora. È forse un termine sumero?» «Non è sumero, dannazione!» ribatte la voce. «È una chiave, ed è in grado di aprire ogni serratura della piramide, inclusa questa! Allora? Vuoi aiutarmi sì o no?» Se vuoi aiutare lo sconosciuto, vai al **33**. Altrimenti torna alla mappa; potrai tornare qui in futuro, se lo vorrai.

[27] «Risposta esatta!» dice tuo padre, mentre una trombetta esce da un orecchio con una piccola fanfara. «Adesso prendi l'arma finale e fai strage dei tuoi nemici. Le loro lacrime bagneranno questa terra!» Al che un meccanismo nella statua si attiva e ti porge una mano... vuota. Anzi, quasi vuota: sul palmo c'è solo un piccolo frammento di legno d'acacia, dipinto di azzurro. «Paparino, scusa... questa sarebbe l'arma finale?» chiedi, ma lui risponde: «Figlio mio, TutanKoso!» eccetera eccetera. Era un messaggio registrato! L'arma finale si è persa nei secoli purtroppo; ma almeno ora conosci chi c'è dietro a tutto questo! Segna tra gli oggetti la **scheggia** (potrebbe sempre servirti), dopodiché torna alla mappa e barra il rimando al par. **43**. Non c'è altro da fare qui.

[28] Ci sei quasi! Ci sei quasi! Davanti a te si apre la grande navata di un tempio dedicato a Seth-e-teh. In lontananza filtra la luce del sole; l'uscita è vicina! Ma le buone notizie finiscono qui. I servi dei nobili corrotti e i demoni del caos si sono raccolti tutti in questa zona, e ti stanno sciamando addosso uno dopo l'altro come insetti

impazziti! Se possiedi sia una **croce** che un **bastone**, vai subito al **49**. Altrimenti devi andare al **50**.

[29] Cerchi ovunque nella stanza, ma senza risultato. La voce non proviene da qui. Provi nella stanza a fianco (vai al **42**) o in quella al piano di sotto (vai al **26**)?

[30] Il miele ha ancora un ottimo sapore — lo sapevi che, di fatto, non ha una vera e propria data di scadenza? La scorpacciata ti rifocilla: recupera fino a **5 PV**. Dopodiché torna alla mappa e barra il rimando al par. **44**; hai esaurito le scorte.

[31] Ma sei proprio una carogna nel vero senso del termine! Sghignazzi mentre infili tra le bende il “passepartout” e lasci lo sconosciuto al suo triste destino. Annota che possiedi una **chiave**, poi torna alla mappa e barra il rimando al par. **36**. D'ora in avanti potrai attraversare quell'area liberamente. Il poveraccio nel frattempo avrà smesso di lamentarsi — per sempre, stavolta. Ti senti almeno un po' in colpa per lui?

[32] Premi il bottone e subisci una discreta scossa, che ti fa rizzare le bende in testa! Perdi **1 PV**. Se vuoi riprovare, vai al **16**. Se ti è bastato, torna alla mappa.

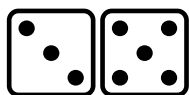
[33] Segui le indicazioni e in effetti trovi, nascosta dentro a un anfratto pieno di ragnatele, una vecchia chiave ben tenuta. Lo strano figuro non mentiva! «Ottimo!» esclama dalla sua prigione. «Finalmente ho trovato qualcuno affidabile! Presto, usa quella chiave per aprire il sarcofago. Poi fuggiremo insieme!» Se vuoi aiutare lo sconosciuto, vai al **39**. Se preferisci andartene con la chiave, vai al **31**.

[34] «I miei ossssequi, faraone...» Salti su per lo spavento, ma non fai in tempo a evitare le zanne aguzze che ti addentano al collo! Perdi **2 PV**. Qualcuno o qualcosa sta risucchiando la tua linfa vitale. Di chi potrebbe trattarsi? Sai poche cose sui non-morti, ma è certo che pronunciare il loro nome ad alta voce permette di avere un minimo di controllo su di loro. Se sai come si chiama il tuo aggressore, conta le lettere del suo nome e vai al paragrafo così ottenuto. Altrimenti vai al **22**.

[35] Il passepartout è effettivamente utile: con questa chiavetta da nulla riesci ad aprire anche il grosso portale! Torna alla mappa e barra il rimando al par. **37**. Da adesso in avanti potrai attraversare quell'area liberamente.

[36] Non appena sali la scala, una voce ti chiama, chiedendo aiuto. Da dove potrebbe venire? Dalla stanza a fianco (vai al **42**)? Dalla stanza al piano di sotto (vai al **26**)? O da questa stanza (vai al **29**)?

[37] Ti arrampichi su una scala a pioli pericolante e raggiungi il quinto piano della piramide. La via a sinistra è ostruita da un portale chiuso a chiave, estremamente robusto. Non c'è verso di abbatterlo. Se hai una **chiave** e vuoi usarla, vai al **35**. Altrimenti torna alla mappa; in mancanza di alternative, dovrai tornare indietro.



[38] «Sbagliato!» tuona il Venerabile e un lampo elettrico ti colpisce: perdi 1 PV. Riprova! Se credi che nella piramide ci sia un'altra statua di tuo padre, vai al **27**. Se pensi che questa sia l'unica, vai al **41**.

[39] Sblocchi il lucchetto e apri il sarcofago, venendo così assalito dalla consueta puzza di morto. Il prigioniero è ridotto malissimo ed è molto aggressivo. Più che ringraziarti, vuole divorarti! Perdi 1 PV mentre ti addenta ovunque. “Lo so, mamma. Ho sbagliato ancora” pensi, mentre per fortuna lo slancio omicida dell'invasato si spegne; la creatura era ridotta ai minimi termini e si è spenta propria adesso che ha riottenuto la libertà. Quanto meno puoi tenere il fantomatico “passepartout”. Annota la **chiave** tra i tuoi oggetti, poi torna alla mappa e barra il rimando al par. **36**. D'ora in avanti potrai attraversare quell'area liberamente.

[40] Cammini con estrema cautela tra i rettili, e riesci in qualche modo a raggiungere la parte opposta senza subire danni. Forse i rettili sono morti anche loro? O forse hanno semplicemente più paura di te che il contrario. Vai al **47**.

[41] «Sbagliato!» tuona il Venerabile e un lampo elettrico ti colpisce: perdi 1 PV. Riprova! Se credi che nella piramide ci sia un'altra statua di tuo padre, vai al **27**. Se pensi che ce ne siano altre due, vai al **38**.

[42] Entri nella stanza a fianco ed esami i canopi, sperando di non avere sorprese, stavolta. Anche in questo caso sono vuoti; la voce non proveniva da qui. Il problema è che la porta verso la stanza **36** si è chiusa alle tue spalle e non si apre più. Se vorrai tornare lì, dovrai fare il giro in qualche modo.

[43] Una statua del tuo Venerabile Padre si erge in un angolo della stanza, ancora ben conservata nonostante il tempo trascorso. Se vuoi esaminarla con più attenzione vai al **48**. Altrimenti torna alla mappa.

[44] Hai raggiunto un magazzino che ospita alcune giare, da cui proviene un gradevole profumo di miele aromatizzato. Se vuoi mangiare il miele, vai al **30**. Se preferisci evitare (chissà da quanto tempo è qui!), torna alla mappa.

[45] Non c'è nessuno. Forse ti sei immaginato tutto? Meglio così! Torna alla mappa della piramide e continua a cercare l'uscita.

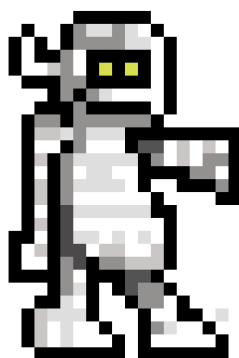
[46] Questo è quel che si dice un “brutto posto”: l'angolo più buio e remoto della piramide, che ospita un magazzino infestato da serpenti. Dall'altra parte della sala intravedi alcuni bastoni rituali, che secondo i maghi indovini sono dotati di poteri magici. Potresti attraversare la stanza al buio (vai al **40**), oppure prima accendere una torcia in qualche modo (vai al **24**).

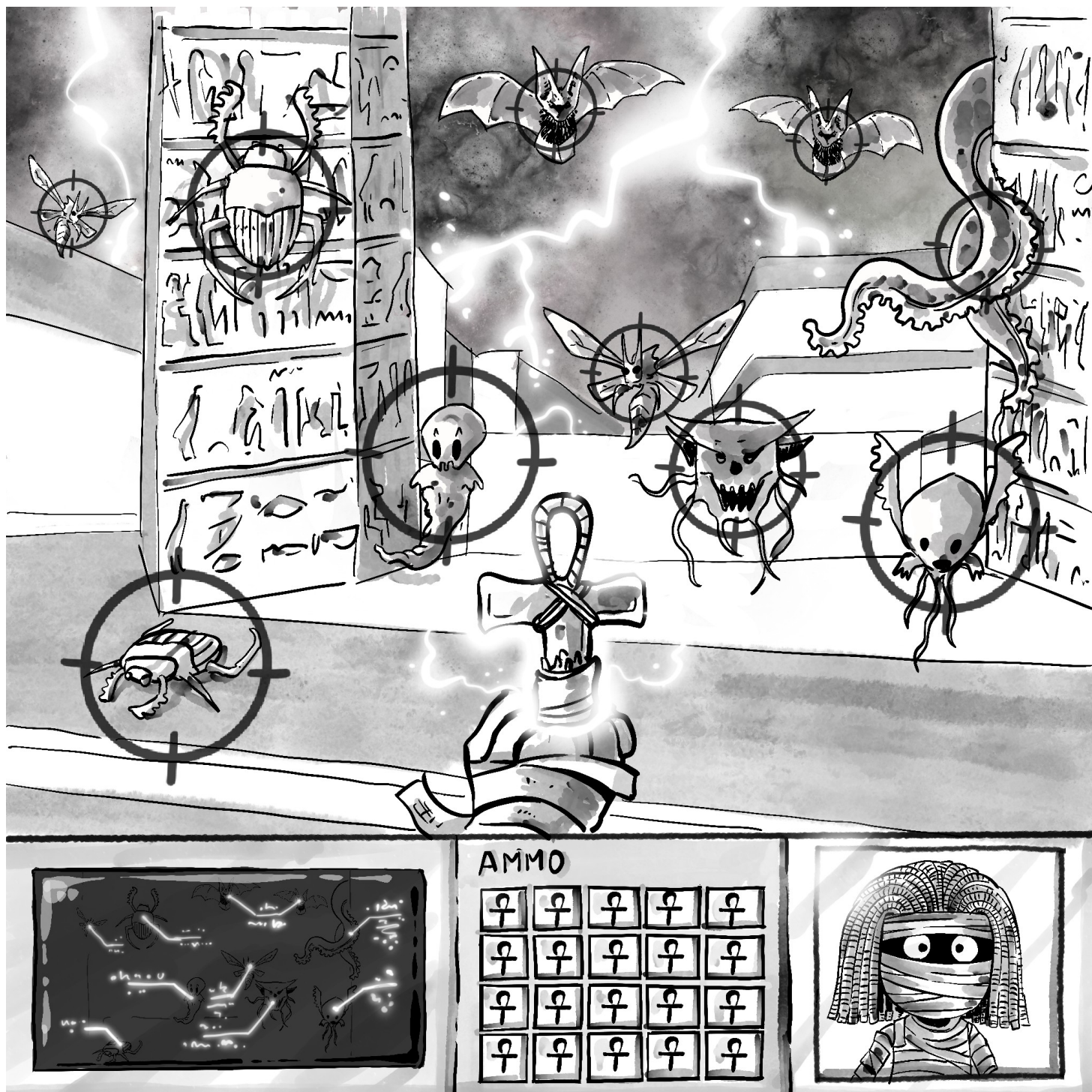
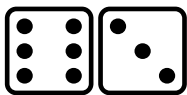
[47] Raggiungi i bastoni rituali e ne analizzi un paio. Sono di qualità eccelsa, in legno d'acacia dipinto d'azzurro, ma purtroppo sono tutti spezzati in qualche modo; le decorazioni magiche che montavano sono inutilizzabili. Se vuoi comunque prenderne uno, segna il **bastone** tra i tuoi oggetti. In ogni caso, torna alla mappa della piramide.

[48] Non appena metti piede di fronte all'effigie del tuo Venerabile Padre, una voce potente si leva nell'aria. «Figlio mio, TutanKoso! I poteri forti dei nobili corrotti hanno tramato contro di te, e hanno stretto un'alleanza blasfema con Seth-e-teh, il dio del caos e degli scherzi da prete! Malgrado ciò, non temere. L'astrologo Menti Sempher mi ha donato un'arma potentissima, un bastone magico! Con cui potrai ricacciare l'esercito di infedeli nell'oltretomba. Per dimostrarti degno di tale icona, rispondi a questa domanda: quante altre statue con la mia effigie ci sono nella piramide? Ma attento: non puoi girare pagina per controllare!» Chiedi al Venerabile di che pagina stia parlando, ma lui non ribatte. Devi dare tu la risposta corretta! Se credi che nella piramide ci sia un'altra statua di tuo padre, vai al **27**. Se pensi che ce ne siano altre due, vai al **38**. Se pensi che questa statua sia l'unica, vai al **41**.

[49] Hai recuperato i pezzi che compongono l'arma finale di cui cianciava il tuo Venerabile Padre. Li avvicini uno all'altro, insieme alla scheggia che sicuramente possiedi. L'energia infusa dal mago Menti Sempher per una volta funziona: un secondo dopo, ciò che prima era un semplice legno d'acacia si trasforma in un bastone dei fulmini, in grado di scatenare lampi di energia! «Strappa e lacera, fino alla fine!» tuona una voce baritonale, mentre una musica dura e metallica riempie l'aria. L'orda di nemici esita un secondo, circondandoti; poi si gettano tutti su di te, ma non sanno davvero con chi hanno a che fare! Gira pagina e leggi il paragrafo **51**.

[50] Combatti valorosamente, ma il tuo destino è segnato. Senza l'arma finale di cui parlava il tuo Venerabile Padre, i mostri faranno scempio del tuo corpo e si puliranno le terga con le bende, dopo aver pasteggiato con il poco di te che sarà rimasto. Mi dispiace, TutanKoso: il tuo piano di fuga è fallito a un passo dall'obiettivo!





[51] Come puoi vedere nell'immagine soprastante, è appena iniziato lo scontro finale. Chiudi gli occhi, scuoti la mano e punta con la matita ai nemici per abbatterli. Cerca di colpire tutti i bersagli usando non più di venti colpi. Se non ci riesci, tutti i nemici tornano in vita: perdi 1 PV, riporta le munizioni al massimo e ritenta! Se esci vincitore dallo scontro, goditi il finale nella prossima pagina

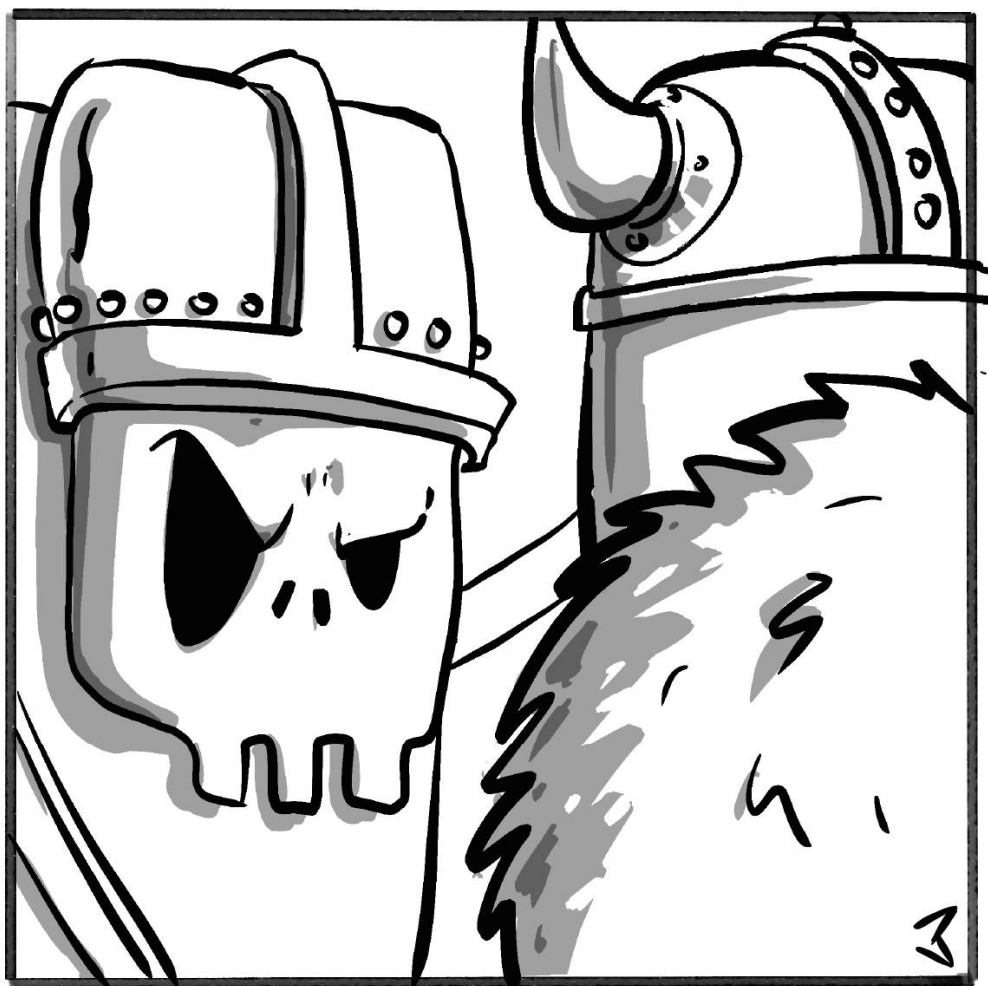


COMPLIMENTI! Ma come te la sei cavata? Scopri la tua valutazione nella prossima pagina, in base a quanti PV ti sono rimasti. Meno di 4? Vai al **52**. Da 4 a 9? Vai al **53**. Hai ancora 10 PV tondi tondi? Vai al **54**.

[52] Un buon risultato, di cui andare orgogliosi. L'ultimo piano di TutanKoso non ha più segreti per te! O forse sì? Riprova: magari esiste una strada migliore per raggiungere l'ultimo piano della piramide!

[53] Un risultato eccellente! Neppure i tester dell'ultimo piano di TutanKoso hanno ottenuto un punteggio così alto. Per forza: non esistono! Ma speriamo comunque che questo piccolo racconto, scritto in fretta e furia, possa averti fatto divertire. Gli autori lo dedicano al Concorso dei Corti di LGL, alla sua tema di organizzatori e a tutti i partecipanti. In bocca al... qualunque cosa si dica al giorno d'oggi!

[54] Chi vuoi prendere in giro?! Non si può finire il corto con un punteggio di vita pieno! Vergognati e rigioca subito come si deve, pena il ban da LGL.



Ancora qui? Corri a seguire le pagine di Mezzo Evo, prima che mi arrabbi!

<https://www.mezzoevo.it/>