

# MANUALE DI SOPRAVVIVENZA

PER OGNI AVVENTURIERO FANTASY

Tradotto dal Gurff Arcano da Dario Cherubino

## Introduzione

Questo pratico manuale è stato scritto da Zeed, esploratore del Multiverso, per la corte del re Arthur, mitico possessore della spada Kalibur (dopo la sua rottura in seguito al combattimento con il demone Baal, la spada è diventata meglio nota come ex-Kalibur).

La versione che vi apprestate a leggere è stata ridotta in seguito all'Inquisizione dei Sette Dragoni, che ha dichiarato testualmente: " Il Manuale di Sopravvivenza di Zeed è una vero tesoro per ogni avventuriero: esso è capace di avvertire e premunire contro ogni rischio, e quindi di salvare innumerevoli vite (...). Il suddetto Manuale incita quindi a non fare affidamento sugli Dei e sul Fato, in favore di una... pfui... ridicola preparazione. Tutto ciò è immorale! Sarebbe come dire che l'uomo può mangiare i pesci senza morirne soffocato anche se non versa i tributi alla Chiesa dei Sette Dragoni! (...) Pertanto condanniamo il Manuale alla completa, e inevitabile, distruzione (...)".

Al Manuale sono state aggiunte, infine, delle pratiche note, che rendono la lettura più semplice e chiariscono alcuni punti che potrebbero essere non chiari a tutti coloro che non siano abituati a vagare per le Dimensioni come Zeed stesso.

## GENERALITA'

Ogni persona che intenda intraprendere la carriera di avventuriero in un mondo medievale<sup>1</sup>, dove la magia è un'arma potente e gli hamburger<sup>2</sup> non sono ancora stati inventati, deve sapere che non è affatto un'impresa facile. Mentre in altri mondi gli scheletri se ne stanno buoni buonini sotto terra, gli avventurieri fantasy li affrontano continuamente, e conservano gli avanzi per il loro cane ad guardia; mentre in altri mondi la magia viene considerata sciocca superstizione, gli avventurieri fantasy la affrontano quotidianamente nelle sue forme più tremende e oscure (una volta ho visto evocare un demone che aveva l'orribile aspetto della mia ex-fidanzata... l'ho ucciso con molto più piacere: lei mi aveva abbandonato!). Se non avete idea di cosa sto parlando, le possibilità sono due: o il vostro mondo non è un mondo fantasy-medievale, oppure non sapete in cosa state andando a cacciarvi. Se pensate di avere il coraggio di affrontare il mondo incantato che vi circonda... beh, allora continuate a leggere. Innanzitutto, se vuoi diventare un avventuriero, devi saper fare certe cose; se non le sai fare, è bene che rinunci, o diventerai in breve una merendina per zombie.

Devi saperti orientare: un avventuriero che non ha il senso dell'orientamento si perderà facilmente non appena si sarà allontanato dai luoghi familiari. L'orientamento con le stelle o con il sole è un'ottima cosa, ma ricorda anche che sui tronchi degli alberi il muschio cresce sempre verso Nord e che non sempre ti potrai trovare all'aperto. Ma soprattutto non ti fidare del senso dell'orientamento

degli altri: è sempre meglio che almeno due presone cerchino di individuare (separatamente) la giusta direzione, in modo da rendersi immediatamente conto di eventuali errori di valutazione.

Devi sapere fare dei nodi di diversi tipi, da quello semplice a quello scorsoio; la loro utilità è ovvia e indiscutibile, e ti troverai facilmente in situazioni nelle quali un buon nodo è indispensabile.

Infine, devi sapere leggere e scrivere, e magari parlare una o più lingue diverse: viaggiando spesso e esplorando zone sconosciute avrai un forte bisogno di comunicare o di ricevere informazioni.

Molte altre capacità possono tornare utili, da quella di saper mentire a quella di individuare (o costruire) ingegnose trappole, e sebbene non proprio necessarie, sono fortemente consigliate: più cose saprete fare, più difficilmente vi troverete in guai seri.

<sup>1</sup> Se non sapete cosa sia un mondo "medievale" è molto probabile che sia proprio quello in cui vivete.

<sup>2</sup> gli hamburger sono temibili panini riempiti di carne macinata e arrostita. Si dice che siano capaci di provocare il 94% delle malattie conosciute.

## L' EQUIPAGGIAMENTO

Ogni avventuriero necessita un adeguato equipaggiamento per intraprendere la propria carriera. Sebbene le necessità possano variare da persona a persona, e da situazione a situazione, alcuni oggetti possono sempre tornare utili. Alcuni di questi vengono elencati e descritti qui di seguito. Leggete con attenzione e fatene buon uso...

**La scelta dell'arma:** Ogni avventuriero deve avere un'arma e essere abile nell'usarla. Possibilmente a questa si deve affiancare una seconda, o perfino una terza, arma. La scelta di un'arma da mischia può essere influenzata da vari elementi, ma alcune cose vanno comunque tenute nel debito conto.

Le *armi lunghe* (alabarda, falce, ecc.) sono sconsigliate qualora prevediate che buona parte delle vostre avventure si svolgeranno in ambienti chiusi: sebbene capaci di provocare molti danni, resterete impacciati in stretti corridoi e nelle piccole stanze dove non avrete modo di maneggiare appropriatamente la vostra arma; inoltre, sono ingombranti e difficili da trasportare, impossibili da nascondere e molto lente rispetto ad armi più piccole.

Le *armi da taglio lunghe* (spade, sciabole, ecc.) suppliscono magnificamente alla carenza di armi lunghe: hanno un discreto potenziale distruttivo e possono persino essere utilizzate al di fuori del combattimento, ad esempio per tagliare corde (come quelle che reggono i ponti...) o per incidere rozzi messaggi praticamente su ogni superficie. Inoltre, potendo essere utilizzate sia di punta che di taglio (perlomeno la maggior parte delle volte), costituiscono una valida alternativa negli spazi angusti in cui non c'è possibilità di roteare la lama. Infine, il fatto che quasi tutta la loro superficie sia pericolosa e tagliente rende molto difficile bloccare i loro colpi, e solo pochi pazzi cercheranno di toglierti una spada durante un combattimento (dovrei conservare ancora le dita di un tale di Shaam-Lin-Beri...). Inutile aggiungere che queste sono le mie armi preferite.

Le *armi contundenti* (mazza, martello da guerra, ecc.) hanno il grosso vantaggio, rispetto alle altre, che il loro colpo viene solo parzialmente deflesso da un'eventuale armatura, o che perlomeno il contraccolpo è ugualmente duro. Ho visto più di un elmo schiacciato con facilità da un colpo ben assestato di un martello da guerra. Tuttavia, al di là del combattimento, le armi contundenti sono di ben poca utilità (a meno che non dobbiate "battere" la carne da impanare...).

Le *armi da punta* (lancia, giavellotto, ecc.) possono essere utilizzate sia in corpo a corpo sia come armi da lancio di ripiego. Spesso montate su un bastone, le armi da punta differiscono dalle armi lunghe in quanto non necessitano ampi spazi per essere usate; anzi, la loro utilità è ancora maggiore in stretti corridoi, dove sono capaci di tenere lontani i nemici grazie ai loro notevoli supporti, e dove anche le loro capacità come armi da lancio vengono notevolmente incrementate.

Scelta l'arma da mischia, passiamo a considerare le *armi a distanza*. In questo caso le scelte non sono poi molte: un arco, una balestra o una fionda. Il primo è molto veloce, ma meno potente di una balestra. La scelta dipende unicamente dal gusto. La fionda, infatti, a causa dei miseri danni che è capace di procurare, non deve essere scelta se non in casi di estrema necessità.

**Acciarino:** L'acciarino, fedele compagno dell'avventuriero, è composto da esca (trucioli di legno), acciarino e pietra focaia. Sebbene abbastanza primitivo, il suo utilizzo permette di accendere dei fuochi per mangiare o per scaldarsi in tempi relativamente brevi. La capacità della pietra focaia di fare scintille può essere usata per spaventare piccoli animali o per innescare delle fragorose esplosioni.

**Bastone:** Un lungo bastone non dovrebbe mai mancare in ogni viaggio. Capace di sostenere il vostro passo quando sarete stanchi, o di frugare tra i cespugli senza rischiare un morso di serpente, il bastone è fra gli oggetti più duttili del vostro inventario. Due bastoni possono essere legati assieme con un pezzo di stoffa per fare una portantina per un ferito, uno solo è sufficiente per sondare la profondità di un fiume o per effettuare un rozzo "salto con l'asta" (anche se quest'ultima cosa non mi è riuscita mai...). Molti ritengono che portarsi un bastone sia solo d'intralcio, soprattutto quando si viaggia nei boschi; questo può anche essere vero ma attenzione: non sempre avrete l'occasione di trovare un buon bastone, abbastanza resistente e dritto...

**Bevande e vivande<sup>1</sup>:** Anche se potrebbe sembrare superfluo, cibo e acqua sono stati più volte dimenticati a casa da avventurieri novizi, con il patetico risultato che essi si sono ritrovati a foraggiare o a cacciare... e questo quando gli è andata bene!!! Quasi in ogni cittadina vendono delle razioni costituite da carni essiccate e salate, capaci di resistere all'azione del tempo per parecchio tempo: hanno il difetto che gli animali non li accetteranno mai in cambio di carne fresca (ovvero quella che "indossate!"). Comunque, i vantaggi di tale equipaggiamento superano di gran lunga gli svantaggi. Se non potete procurarvelo, potreste sempre fabbricarvelo in casa (sempre concesso che ne abbiate il tempo). Altrimenti, le razioni normali sono un'ottima alternativa per brevi viaggi, non più lunghi di una settimana. In tal caso, comunque, portate con voi un sacchetto di sale che vi permetterà di conservare più a lungo selvaggina o pesci.

**Borracce:** Le borracce meritano una discussione a parte. Sebbene spesso contengano soltanto acqua o vino, è buona norma portarne qualcuna in più (anche vuota) per riempirle in seguito con pozioni, veleni, o addirittura liquidi sconosciuti. Inoltre possono essere usate per occultare piccoli gioielli o gemme, in modo che se aperte rivelino soltanto acqua o vino (il quale, avendo un colore scuro, nasconde meglio gli altri oggetti immersi in esso). Polvere d'oro, talco, gesso in polvere o altri materiali sottili, infine, sono sicuramente più al sicuro qui che dentro fragili contenitori di vetro, e più leggeri che se posti in ingombranti e vistose scatole di metallo.

**Corda:** La corda è un oggetto insostituibile. È meglio procurarsi il meglio sul mercato, ovvero la corda più sottile e resistente che possiate trovare, lunga almeno 10 metri. Non badate al costo: vi potrà salvare la vita più volte! Può essere usata in congiunzione con un rampino (reperibile in ogni città di mare) per facilitare una scalata o perfino come arma di ripiego. Da sola vi permette di legare un prigioniero, di organizzare una cordata per non perdersi, di legare alcuni legni per formare una zattera o un improvvisato rifugio, e perfino di piazzare parecchie trappole. Legata a un masso vi

permette di stabilire la profondità di un fiume, e, distesa, di misurare lunghezze superiori anche alle proprie.

**Gesso:** I gessetti sono oggetti utili e pratici. Permettono di segnare un percorso, di tracciare una mappa su un sasso o su un muro, e di disegnare pentacoli propiziatori.

**Olio minerale:** L'olio per lanterna può essere utilizzato per accendere fuochi o per incendiare brevi tratti di terreno. Se inserito in una ampolla di vetro con una miccia può essere utilizzato per fabbricare delle bombe infiammabili dall'efficienza perlomeno dubbia (il normale olio non è realmente esplosivo). Una variante ben più pericolosa è nota con il nome di *fuoco greco*: costruito a base di petrolio, è una miscela capace di bruciare perfino sull'acqua. Notate che alcune creature sono immuni ai normali attacchi, mentre il fuoco può facilmente danneggiarli. Se scavate una fossa profonda in un luogo niente affatto ventoso (meglio se in una caverna) e quindi vi appiccate il fuoco, all'interno si formerà un gas invisibile e impercettibile capace di uccidere per soffocamento tutte le creature che non riescano a fuggire entro breve tempo.

**Pugnale:** Sono a conoscenza che alcune religioni proibiscono l'uso delle armi da taglio (pare che il sangue debba vedersi il meno possibile), ma questo non vuol dire che un sacerdote deve morire di fame perché non si può tagliare un bel piatto di carne! Il pugnale è infatti un oggetto estremamente versatile, e, anche se la sua utilità in combattimento è ridotta, è comunque un oggetto da non sottovalutare.

**Specchio:** Gli specchietti da viaggio sono costituiti da una superficie metallica levigata ed estremamente liscia. Non sono utili soltanto per rassettarsi (cosa comunque da non trascurare!), ma anche per evitare la vista diretta di mostri con capacità legate allo sguardo (come il basilisco o la medusa), per comunicare a distanza riflettendo una luce o persino per spiare dietro un angolo senza sporgere la testa. Inestimabile!

<sup>1</sup>Notate il sottile omoteleuto apodittico, quasi un'ideale figura etimologica, o *paregménon*... e poi andate a dire che il Manuale non è una delicata opera di poesia!

## LA MAGIA

La magia in ogni sua forma è una forza travolgente e misteriosa che impera in ogni mondo fantastico. Tuttavia non capisco perché molti maghi si ostinino a dimenticare tutti gli incantesimi minori non appena ne abbiano imparato qualcuno più potente... mah, forse per manie di grandezza! In realtà molto trucchi minori hanno una versatilità superiore a quanto si possa credere. Ho visto con i miei occhi un mago riuscire a sfuggire alle ire di un drago anziano semplicemente evocando un banco di nebbia (!) e facendo tintinnare dei campanelli magici nella direzione opposta alla sua (!!!). E, ci potrei scommettere la testa del behemoth che ho catturato nell'isola di Bolar, un blasonato sciame di meteore avrebbe fallito nel medesimo scopo...

Una piccola chicca per sfuggire alle illusioni: controllatene l'ombra! Soltanto poche illusioni la hanno, e ancor meno hanno l'odore giusto!

Elenco di seguito alcuni degli incantesimi più versatili, e abbastanza semplici da essere appresi persino da voi<sup>1</sup>.

**Autometamorfosi (minore):** è una magia che consente di modificare radicalmente il proprio aspetto (abiti compresi... misteri della magia!); sebbene sia soltanto un'illusione, questa capacità permette di scomparire rimanendo in vista (!), di infiltrarsi in un accampamento nemico di una

qualunque razza umanoide e, in congiunzione con una discreta capacità di camuffarsi, persino di fingersi un determinato essere.

**Ingrandire:** è uno dei classici incantesimi che aumentano di potenza con il crescere dell'esperienza del mago. Classicamente, può esser utilizzato per rendere più spesse e robuste delle catene e delle corde, o per rendere più pesante un masso lanciato con una catapulta. Ma le sue potenzialità non si fermano qui: ingrandendo una chiave, questa non aprirà più la sua serratura (ho bloccato così un mio avversario che voleva liberare il proprio lupo artico contro di me); ingrandendo un pugnale in volo, questo infliggerà tanti danni quanto una spada corta; ingrandendo una freccia conficcata nel corpo di un nemico, questa infliggerà nuovi danni e diverrà praticamente impossibile da estrarre.

**Mani brucianti:** è forse il primo incantesimo realmente d'attacco che viene imparato dai maghi. Tuttavia il suo utilizzo non si ferma lì. Con esso potrete dare fuoco a una torcia o a una pergamena, o perfino a una stanza ricoperta di arazzi. Distruggere un laboratorio alchemico con questo incantesimo è quanto di più divertente ci sia al mondo (anzi, in tutti i mondi)! La possibilità di diventare sempre più pericoloso lo rende utile anche ai più alti livelli. Inoltre questo incantesimo a delle componenti somatiche molto semplici (i pollici devono toccarsi e le altre dita si devono aprire a ventaglio), che possono essere effettuate facilmente praticamente in qualsiasi condizione (una volta sono riuscito ad eseguirlo anche se legato a un palo del sacrificio gnoll, e così ho bruciato corde e guardiani).

**Servitore invisibile:** è forse l'incantesimo che preferisco utilizzare quando dovrei sporcarmi inutilmente le mani. Perché correre inutili rischi ad aprire porte o casse, quando il vostro servitore può fare altrettanto? E poi, chi può trasportare piccoli sacchi, o lanciare oggetti (sassi, monete o altro) meglio di lui, mentre voi potete impegnarvi in tutt'altro? E infine, chi meglio di lui può rimboccarvi le coperte prima di dormire? Insostituibile!

**Trucchi:** fra tutti gli incantesimi versatili, questo è il più versatile! Sebbene si tratti di effetti limitati, che non possono causare direttamente dei danni o distrarre chi lancia incantesimi, né riprodurre effetti di altri incantesimi. Tuttavia la sua utilità è indubbia e inequivocabile. Con questo incantesimo potrete asciugare un panno bagnato, impolverare o spolverare una superficie, rinfrescare un liquido o un solido di pochi gradi, speziare un piatto, far crescere o fiorire una pianta, appiccicare un oggetto alle pareti, cambiare il sapore di una sostanza disgustosa (veleni compresi), far crescere peli o capelli, far brillare un oggetto o renderlo opaco e arrugginito, far sbattere le palpebre o avvertire un brivido, fare starnutire o sbadigliare, far apparire un buffetto di fumo colorato, fare apparire delle impronte o evocare un singolo insetto (una mosca, uno scarafaggio, un ragno, ecc. ecc.). Contro le creature che si basano sulla ricerca del calore, l'evocazione di una nuvoletta di vapore di temperatura adeguata ha straordinari effetti. Insomma, l'unico limite è alla vostra fantasia!

<sup>1</sup> La descrizione accurata delle formule e dei gesti rituali di ognuno di questi incantesimi è dettagliatamente descritta nel fumoso volume "Mozzicon".

## GLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti comuni possono essere impregnati di fluidi mistici dai maghi più potenti. In questo modo gli oggetti assumono misteriosi poteri occulti, ben al di là della norma. Tuttavia controllare questo potere non è affatto facile. Alcuni consigli possono sempre tornare utili.

**Anelli:** gli anelli magici racchiudono spesso grandi poteri. Le formule che ne regolano la magia sono spesso incise al suo interno, a volte con caratteri runici (più semplici da graffiare sulla

superficie metallica). E' buona norma non leggere ad alta voce le parole di comando fino a quando non sappiate cosa significhino: sebbene abbiano la proprietà di innescare la magia, spesso non sono magiche esse stesse, per quanto possono essere in una lingua dimenticata (un incantesimo di "Lettura dei Linguaggi" può venire in aiuto). Diffidate degli anelli senza incisione: spesso sono maledetti. Per verificare se un anello è maledetto senza utilizzare la magia, ponetelo su un bastone di diametro adeguato: poiché molti anelli maledetti hanno effetti propriamente fisici (si restringono, o bruciano, o liberano acidi o veleno) è facile ridurre notevolmente i rischi (Barg l'Avvoltoio portava sempre con se la mano di uno scheletro per questo scopo).

**Armature:** c'è ben poco da dire sulle armature: niente iscrizioni, niente possibili prove, se non su se stessi. Provate e pregate!

**Armi:** le armi magiche sono spesso potenti, leggere e ben bilanciate. I rischi maggiori non sono le armi maledette "comuni" (non appena i compagni dell'avventuriero si renderanno conto del pericolo, dovranno eliminarla, buttandola in un vulcano, seppellendola, o spaccandola a martellate, ignorando le proteste del vecchio possessore dell'arma), ma quelle diabolicamente intelligenti. Anche in questo caso la soluzione è semplice, anche se sempre magica: un incantesimo di "Individuazione del Male", "Individuazione dell'Allineamento" o simile vi dovrebbe mettere a riparo da pericoli del genere.

**Bastoni e Bacchette:** bastoni e bacchette sono solo in casi estremamente rari maledetti o pericolosi per l'utilizzatore, ma necessitano spesso di una parola o di più parole magiche per funzionare. Purtroppo solo raramente queste parole di comando si trovano incise sul bastone, o tracciate su un foglio dal mago che lo utilizzava prima di voi. Tuttavia, se trovate questi oggetti in possesso a un vostro nemico, vi basterà ricordare le parole che lui utilizzava quando scaricava i suoi poteri contro di voi, se sarete sopravvissuti (ovviamente, dipende dalla vostra intelligenza riuscire a ricordarvele correttamente!). Se questo non è possibile, non vi rimane che ricorrere alla Divinazione o ad un saggio.

**Pergamene:** le pergamene sono fra i più comuni oggetti magici, in quanto pratici promemoria di ogni mago che si rispetti. In alcuni mondi (ben stranamente, a dire la verità) le pergamene bruciano appena dopo lette, o le parole scompaiono. In questi mondi l'utilizzo di una pergamena per lanciare un incantesimo è una grande sciocchezza. Molto meglio aspettare fino a quando non si sarà abbastanza esperti da poterla scrivere sul libro di magia: io stesso mi sono mangiato le mani dopo aver utilizzato un "Simbolo", quando dopo pochi mesi sarei stato capace di memorizzarlo ogni giorno, per tutta la vita (ancora oggi sono alla disperata ricerca di quell'incantesimo: anzi, se qualcuno di voi ne fosse a conoscenza...). Trucchetto per evitare di rimanere gabbati durante la lettura di una pergamena maledetta: aprite la pergamena rivolgendo la parte scritta verso uno specchio di fronte a voi. Ricopiate le figure così come appaiono allo specchio, e quindi specchiatele a loro volta per capire qual era la scritta originaria. Ovviamente, le sole parole, lette in questo modo, non contengono gli influssi malefici immessi nella pergamena stessa (almeno la maggior parte delle volte...)

**Pozioni:** ah, ricordo ancora con orgoglio quando ho ucciso il mio primo orchetto, e fra le sue spoglie ho trovato una pozione magica! La assaggiai e tutte le mie (poche) ferite guarirono all'istante. Tuttavia, sebbene indiscutibilmente utile, nessun altro oggetto magico è così comunemente nocivo. Veleni, acidi, vecchi intrugli andati a male... tutto questo vi aspetta all'interno di una piccola bottiglietta ricoperta di ragnatele! Ma come fare per limitare i rischi? Beh, per quanto riguarda gli acidi, basta fare scivolare una piccola goccia sul pavimento o, meglio, su un foglio di pergamena e controllarne gli effetti. Per quanto riguarda i veleni, alcuni incantesimi possono tornare utili; oppure, se ne avete l'opportunità, bagnate con la pozione un corno di

unicorno che, notoriamente, diventa porpora al contatto con i veleni. Infine, vi riporto (ma solo per dovere di cronaca) il metodo utilizzato da Barg l'Avvoltoio: prendete un piccolo animaletto, come un topolino o uno scoiattolo, e fategli assaggiare la pozione. Non dovrete aspettare molto per vedere gli effetti...

## Le trappole

Forse qualcuno di voi si chiederà il perché di un intero capitolo dedicato alle trappole. La risposta, per gli avventurieri più esperti, è ovvia: nessuno di loro ha potuto evitare, volente o nolente, almeno una volta nella propria carriera, l'aver a che fare con questo temibile aspetto dell'avventura. Comunque, descriverò soltanto alcune fra le trappole di più rapida e semplice esecuzione.

La prima di esse è utilizzata nelle lontane isole Mhamm, in un pianetucolo ricoperto da una folta vegetazione, dai ladri di cavalli Gargiti. Prendete un sottile fil di ferro e piazzatelo ben al di sopra delle vostre teste, ma abbastanza in basso da poter colpire la testa di un uomo a cavallo. Un ladro, a piedi, funge da esca e si fa inseguire fino al luogo della trappola (alcuni maghi preferiscono inviare delle succose illusioni che raggiungono quasi sempre il medesimo scopo con uno sforzo minore). Arrivati nel luogo prestabilito, le povere vittime ignare vengono catapultate per terra dall'urto con i fili metallici, dove i ladri hanno facilmente ragione di loro. Che brutta fine per dei valorosi cavalieri! Notate che questa trappola è efficace soltanto contro persone che non indossino armature pesanti, i cui elmi li proteggerebbero dall'impatto. Più fili disposti in posizioni adatte moltiplicheranno le vostre possibilità di riuscita.

Sui monti Aggar del pianeta Rul, i nani hanno ideato una trappola ancora più efficace: piazzano per terra una lancia, e ne assicurano l'estremità non pericolosa nel terreno tramite delle corde e dei sassi. All'altra estremità, appena dietro la punta, legano un filo sottile ma resistente, che tengono in mano. Nascosti nelle ombre, aspettano l'arrivo di un cervo in fuga e, quando questi passa sopra la trappola, tirano il filo facendo sollevare la punta proprio sotto il petto del cervo, che finisce i suoi giorni praticamente senza rendersene conto.

Gli Shi-Ark, qualche pianeta più in là, hanno ideato una trappola veramente mortale per gli invasori delle loro roccaforti. Piazzano sul cammino degli invasori gioielli e monete (magari mischiando ad essi qualche boccetta di veleno o qualche piccola trappola, tanto per essere più sicuri...), e lasciano che loro li raccolgano in tutta tranquillità fino a quando questi, appesantiti e con le mani impacciate da sacchi strapieni, sono incapaci di fuggire o di combattere adeguatamente.

In un regno nordico di un pianeta ormai scomparso, i suoi abitanti hanno realizzato una temibile trappola, tuttora in uso in diversi altri mondi. Prendono un osso di balena abbastanza flessibile e lo lavorano per formarne una piccola stecca. Questa viene riposta, piegata, all'interno di una palla di grasso animale e quindi lasciata al freddo polare per diverse ore, in modo che diventi dura. A questo punto i cacciatori partono a caccia di orsi bianchi e, trovatili, lanciano le palle di grasso e attendono che essi le mangino. Quindi aspettano che il grasso gelato si scioglia nello stomaco degli orsi, e che così si liberi la stecca di balena che ucciderà dall'interno la creatura, distruggendone gli organi interni. Una tattica primitiva, ma efficace anche contro i giganteschi serpenti artici, i draghi bianchi e tutte le altre creature dei climi freddi, purché di dimensioni adeguate.

I maghi Goomoriani usano invece un raffinato stratagemma per catturare i loro nemici senza ucciderli. Attirano i loro avversari all'interno di una zona nella quale è stata realizzata un incantesimo di Oscurità e uno di Ragnatela. Quando gli avversari penetrano nella zona magica

rimangono impigliati nella rete con tutto il corpo e così, incapaci di combattere o di fare magie, diventano facili prede.

## TATTICHE

Alcune delle seguenti tattiche saranno sicuramente note agli esperti, in quanto questo testo è stato creato e progettato per avventurieri novizi. Tuttavia, altre sono mie creazioni o varianti originali di tattiche conosciute, e in quanto tali utili a chi ha sulle spalle meno di 1000 anni di avventure multidimensionali.

La prima cosa da organizzare è l'ordine di marcia. Le creature più basse si pongano avanti, in modo da non occultare la vista di coloro che si trovano dietro. Queste andrebbero armate con un arco o una lancia, in modo da approfittare maggiormente della loro posizione. I maghi, cattivi combattenti, andrebbero posti al centro dell'unità, in modo da poter lanciare incantesimi senza essere distratti da attacchi cruenti da parte dei nemici. Infine, in fondo al gruppo si ponga qualcuno che sappia combattere discretamente, meglio se dotato di infravisione e di udito fine.

Anche la disposizione dell'equipaggiamento è importante: portate con voi solo l'indispensabile in modo da essere sempre leggeri e veloci, possibilmente facendo in modo che tutta la vostra roba entri in uno zaino. Se ciò non dovesse succedere, non potrete usare uno scudo per reggere un sacco di monete, e i vostri nemici potrebbero approfittarne. Tuttavia una persona nel gruppo potrebbe agire da "portaborse", trascinandosi dietro un'enorme sacco contenente le varie suppellettili non strettamente necessarie (armi di ripiego, monete in eccesso, ecc. ecc.). è consigliato che questo sia la persona più forte del gruppo, in modo che non si stanchi rapidamente. Inoltre, in caso di necessità questi potrebbe semplicemente lasciare cadere il sacco per essere pronto, mentre tutti gli coprono le spalle per i pochi secondi necessari.

Una delle tattiche preferite dagli avventurieri è quella di sfondare le porte, per prendere di sorpresa qualunque cosa vi stia alle spalle: niente di più sbagliato! Il rumore potrebbe risvegliare un mostro dormiente, o allertare creature in stanze adiacenti. Il mio metodo quando si ha a che fare con una porta chiusa è quello di sentire i rumori provenienti dall'interno. Tuttavia se il tempo scarseggia o se le condizioni non sono propizie, la cosa migliore è fare aprire la porta (sempre che non sia chiusa a chiave!) al guerriero più forte, mentre il ladro, o chiunque altro capace di colpire efficacemente alle spalle, si nasconde dietro la porta appena aperta (considerando, ovviamente, che questa si apra verso gli avventurieri). Il guerriero si dovrà limitare a lanciare frecce o altri oggetti, e quindi a fuggire dietro l'angolo opposto a quello in cui si nasconde il suo compagno. A questo punto il 90% delle creature inseguirà il guerriero, soltanto per essere colpito mortalmente e inesorabilmente alle spalle...

A questo punto tratterò più specificatamente come comportarsi con i diversi tipi di avversari che potrete incontrare. Notate che non perderò tempo nel descrivere debolezze e tattiche contro avversari specifici come i troll o gli yuggoloth, ma vi sottoporro semplicemente consigli generici che potrete utilizzare nella stragrande maggioranza dei casi.

Contro avversari invisibili o contro illusioni animate, spargete sul pavimento liquidi o polveri, e osservate attentamente le inevitabili impronte (a meno che i vostri avversari non volino o siano immateriali).

Contro dei maghi, utilizzate armi veloci e pratiche, come la fionda o i pugnali per i tiri a distanza, e ancora pugnali per il combattimento ravvicinato. Ricordate: se riuscite a ferirli o anche

semplicemente a distrarli mentre compiono un incantesimo, questo verrà automaticamente disperso. E' molto importante colpirli prima che loro abbiano la possibilità di completare la formula magica.

Contro folti gruppi di nemici poco potenti, come goblin o coboldi, l'alternativa migliore è quella di portarli in uno stretto corridoio dove potrete affrontarli uno a uno, invece che a decine alla volta; inoltre in questo modo incantesimi come Fulmine Magico o Ragnatela diventano terribilmente più mortali. Attaccate il capo, o il più forte elemento, e le fila dei nemici perderanno rapidamente coesione.

Quando i nemici sono pochi, ma potenti, come orchi o manticore, la cosa migliore è attaccare in massa lo stesso avversario, cercando di ucciderlo nel più breve tempo possibile: se li ferite soltanto non faranno che innervosirsi di più! Evitate di entrare in corpo a corpo se potete evitarlo. Inoltre, sfruttate il fattore numerico: mentre alcuni combattono, altri possono approfittare per fare incantesimi con calma, o per arrivare alle spalle del nemico, o ancora per calibrare con attenzione un tiro particolarmente difficile.

Quando i nemici sono molti e potenti, un solo consiglio: FUGGITE! Un avventuriero vivo è sempre meglio di uno morto, e ha la possibilità di ritornare meglio equipaggiato! Fate in modo di dividere i nemici in modo da doverne affrontare il minor numero possibile contemporaneamente. Illusioni o semplici rumori possono giovare facilmente allo scopo, in circostanze particolari.

## Note finali

Spero che le informazioni fornite da questo manuale siano utili a voi come lo sono state con quel maguncolo di Merlino, che ha avuto tanta fama nel suo mondo d'origine. Da Zeed questo è tutto.

Possa il vostro valore prevalere sulle avversità!