



Magi'ster! (nuove regole per due o più giocatori)

La Danilo Baldoni Production Presenta:

Dungeon Master! (anche detto Magi'ster)

Il seguente testo non è commutabile in Buoni Pasto.

I trasgressori delle Regole da Manuale possono terminare i propri giorni su una pila di ceci come secondo il principio monastico delle Suore Penitenti Perfino Di Giovedì Grasso. L'autore non si ritiene responsabile di 1) eccessive perdite di tempo 2) storpiamenti della propria condotta di vita 3) del proprio carattere, qualora aneli per propria insita vocazione a quegli Egocentrismi che risultano essere sempre in agguato quando ci si figura con una spada in pugno o un grimorio fra le mani. Assai meno si scherza quando si dice che la Paternità esclusiva del Gioco e delle sue Regole è dell'Autore summenzionato, il quale si riserberà il piacere d'un buon 80% dei profitti in caso d'appropriazione sia debita che indebita. Ciò detto, *buona lettura e buon divertimento!*

Benvenuti in *Dungeon Master!*, il primo gioco di società o in solitario in cui tutto ciò che serve è unicamente un Dado...

*... e si parla d'un qualsiasi Dado a sei facce, come quelli che si trovano nel Monopoli o in altri giochi in scatola. Perché questo semplice Dado (meglio se smussato agl'angoli -e provvedete personalmente alla smussatura, se non v'è) possa acquisire così tanta importanza per un comunissimo gioco in scatola -ma senza scatola- lo vedremo solo più tardi; per il momento, oltre al magico Oggetto votato al Caso, avete bisogno anche di 'fogli di carta' [eh sì, questa è tosta: armatevi d'accetta, uscite fischiando e sperando di non essere scambiati per dei serial killer, fischiate più forte quando v'apprestate all'albero incriminato e, accertato non vi sia nessuno a guardarvi, menate terribili colpi al terribile Ent: prima o poi vi cederà la carta!] e 'matite per il conteggio'. Mi raccomando di recuperare *quelle per il conteggio e basta*, che sono estremamente rare e che solo alcuni rivenditori si prendono la briga di rifornircisi -tanto che ve n'è uno in Tibet che conosco benissimo, un altro nella misteriosa e lussureggiante Babbuasìa (di cui tanto bene narrò Salgari) e un altro, guarda Caso, proprio dietro casa tua, se non ricordo e ricordi male; la prima Avventura che ti si chiederà di portare a termine pertanto sarà proprio raggiungere il famigerato rivenditore di 'matite per il solo conteggio' (e non è detto che egli sia così ben disposto a cedere un Oggetto tanto raro e prezioso), pagare il dazio con qualche centesimo sgraffignato a Lorde Orde Gobelin (siglato: L. O. G.) e tornare qui di corsa sentendoti nuovamente in salvo e a casa tua -nostra davvero no: guarda che arredi... S'ipotizza che le tappezzerie siano state scelte insieme al 'rivenditore di matite per il solo conteggio'...*

Se sei scampato alla Prima Avventura, necessaria per il necessario, sarà per te davvero un gioco da ragazzi riportare a casa la pelle leggendo *Le Regole da Manuale: lunghissime e noiosissime postille cavillose al massimo che guardare l'orario di partenza dei Treni per Viareggio in confronto è come leggersi Topolino...*

Naaah, nulla di tutto questo! Giocare a *D. M.!* è semplice e divertente, e te lo porti dove vuoi (sapendo però che all'ufficio saresti licenziato, per strada preso per pazzo, sull'autobus scambiato per un mitomane e a casa per un disadattato: procurati una Chiave, bada che vada bene per La Toppa della tua Porta e *usala per chiuderLa!*)

Le Regole da Manuale

Oggi come oggi, nulla è più interessante d'un saccettissimo Manuale: uno di quegli Oggetti Noiosi e Grigi che chi ha in mente di guardare il prossimo con una vena di leggero disprezzo può afferrare proprio quando la sua autostima è lì-lì per cedere, risollemandola nello sciorinare attentissime Regole da mai infrangersi! *Sfrraaash...!*

Infranta la prima: mai giocare a *D. M.!* in un ambiente troppo *chiuso*...

Passiamo alla seconda e a tutte le altre: il sottotitolo di *D. M.!* potrebbe essere 'Ovvero: Arraffa, Accoppa e Scappa', siglato: A. A. S., oppure 'Ovvero: Arraffa, Spacca e Scappa', siglato: A. S. S. ... Quest'ultima sigla potrebbe citare parolacce in lingua anglosassone che il presente traduttore dell'originale *D. M.!* si riserva di riportare perché potrebbero esserci bambini in ascolto, ma tali sottotitoli rendono bene il concetto del Gioco: *D. M.!* è un Gioco estremamente elementare anche per ciò che riguarda le azioni da compiersi; prima fra tutte, *sceglersi una Compagnia*...

La Compagnia

... *ovvero, stabilire se si vuole giocare da soli o in Compagnia*; comunque, ogni Giocatore dovrà tirare una sola volta il Dado per stabilire da quanti Avventurieri è formata la propria Compagnia.

Ogni numero inferiore a tre è da considerarsi come tre, perché sarebbe impensabile sperare di entrare in un Dungeon tanto periglioso da soli o in coppia; tuttavia, per i Giocatori Masochisti (siglato, G. M.: v'assicuro che ve ne sono una marea...), la cosa può anche funzionare diversamente: si hanno gli Avventurieri che escono al primo tiro punto e basta, e addirittura (per i G. M. più M. che ci siano, proprio), si ha 'un personaggio a testa'...

G. M. a parte o non a parte, bisogna ora stabilire quanti Punti Vita abbiano tali bambocci sacrificati al sadismo che è insito per naturale inclinazione nei Giocatori Abituati di Giochi di Ruolo (siglato, G. A. G. R., che è più o meno il suono onomatopeico prodotto da questo corrosivo demone del gioco): tirate tre volte il Dado: numeri sotto il tre, saranno equivalenti a tre; codesto totale è l'ammontare dei Punti Vita d'un sono Bamboccio, e l'operazione andrà pertanto ripetuta tante volte quanti sono i Bambocci che costituiscono il totale della propria Compagnia (in casi normali, da un minimo di tre a un massimo di sei).

E' del tutto superfluo dire chi sia il mago il guerriero o il ladro, tanto i Bambocci sono tutti ugualmente in carne ed ossa e tutti ugualmente infilzabili dalle famigerate L. O. G. -ricordi questa sigla...? No? Beh, presto t'entrerà in testa...

Si 'dipinga' comunque la propria combriccola, o masnada, o Gilda, nei migliori dei casi, come meglio si vuole: tutti guerrieri, tutti ladri, tutti brutti ceffi (siglato BiCh), tutti maghi (no, dààà...), tutti al mare...

Il Dungeon

Non esiste una Compagnia senza un Dungeon -*altrimenti che ci starebbero a fare tanto i Dungeon quanto le Compagnie?*

Al Maestro del Dungeon (detto anche Magi'ster) arriveremo più avanti, ma ora parliamo di questa folle architettura sviluppata solitamente in un unico, fetido, buio piano, sopra o sottoterra, fra Nubi Numinose o negli scantinati più orridi del più Classico Castello Londinese (siglato, CiCciElle).

Si sa quanto questi luoghi siano rischiosi e pieni di orride creature (le L. O. G., appunto -che m'aspetto a questo punto tu abbia imparato chi siano), ma anche quanto siano pieni di celati Tesori da rinvenire... ed è proprio questa *vecchia passione di stampo archeologico*, che getta le povere sfortunate Compagnie fra orrori e perigli di varia sorta, accettando le possibilità inerenti alla più avversa delle sorti possibili.

Poiché abbiamo giurato che altro non servisse, per dar pieno compimento al Gioco, se non un comunissimo Dado a sei facce, manterremo da buone G. M. (che stavolta sta per Giovani Marmotte, e non per Giocatori Masochisti) la promessa iniziale spiegando come codesto, da solo, possa benissimo assolvere alla trista missione di *disegnare complicatissimi Dungeon da esplorare*: ebbene: *il Dado rappresenta una porzione di Dungeon, ed esattamente di metri 3x3x3*.

Poiché -come s'è detto- sono molto bui, solitamente, le Compagnie non possono che vedere a un palmo dal naso (e più o meno, dunque, a circa un metro e mezzo avanti e dietro di sé, e a destra e a sinistra -o a Est e a Ovest, come volete).

Il Gioco non prenderà inizio esattamente all'entrata del Dungeon, poiché questi labirinti hanno strani accessi davvero: *botole segrete, incantesimi, pozioni*... pertanto il Gioco conoscerà il suo inizio in un punto qualsiasi, in piena libertà di esplorare andando avanti o indietro -o a Nord o a Sud, come volete.

Come procedere nei Tunnel...

Si procede nei Tunnel designati dal Caso *tirando il Dado*; se giocate in coppia o in più persone -ognuna delle quali pilotante la propria magnifica Cricca- fate conto che avete avuto accesso in punti diversi del Dungeon (punti per il momento inconciliabili fra loro), e rispettate la buona e saggia regola del 'classico turno a testa'.

S'è già parlato del pericolo delle L. O. G., e ad ogni passo, in questi luoghi tanto impervi e rischiosi, tale pericolo è sempre in agguato; pertanto si considerino i numeri del Dado *avanti e dietro* il Giocatore: non il numero che esce (*perché quello equivale 'al tetto', per il momento*), ma quelli che la Compagnia vedrebbe se fosse *davvero all'interno del Dado*: il Dado può cascare sempre un po' di sbieco, ma non fa niente... Lo si drizzi un poco e si veda quale numero espone guardando al suo Sud e al suo Nord: queste coppie di numeri -che in un comunissimo Dado sono: uno/sei, cinque/due e tre/quattro- rappresentano la minaccia Gobelin per la Compagnia.

Per il momento è solo una minaccia ipotetica, non reale: per verificare che lo sia, bisogna tirare nuovamente il Dado: leggendolo stavolta in maniera canonica, se uno dei due numeri viene confermato da questo secondo tiro, i Gobelin sono a tutti gl'effetti da considerarsi concreti, e vanno dunque affrontati. Nel Gioco di D. M.! non esiste la fuga, nemmeno quando i Bambocci sono allo stremo delle forze...

Come procedere negli Scontri...

Nulla di più semplice che combattere a D. M.! Appurato che il numero dei componenti di una data L. O. G. sia quello stabilito dal primo lancio di Dado -riconfermato malauguratamente dal secondo (non troppo *malauguratamente*: dopo vedremo perché)- altro non resta da fare che capire di quanti Punti Vita è composto ogni Gobelin: si lanci un solo Dado per saperlo...

L'iniziativa va sempre alla Compagnia, potendo essa contare su un'intelligenza più elevata -anche nel peggiore dei casi. Il secondo passo del Giocatore sarà scegliere chi attaccare e tramite chi, e questa operazione la dovrà ripetere per ogni Bamboccio in suo possesso.

Gli scontri avvengono molto semplicemente tirando una volta il Dado e verificando se il colpo è andato a segno o meno tirandolo una seconda volta per il Gobelin: la *differenza* fra l'uno e l'altro numero stabilirà i Punti Vita perduti dal nanerottolo.

Qualora il numero ottenuto da quest'ultimo (dunque della Difesa) sia superiore a quello dell'Avventuriero (dunque dell'Attacco), in nessun modo questa differenza potrà andare ad inficiare sui suoi Punti Vita, e questa regola varrà anche a parti invertite -una bella parata, infatti, non sarà mai una 'parata dannosa'. In caso di pareggio, il colpo è da considerarsi 'stoccata contro stoccata', e dunque nullo. Si procederà poi all'opposto, in piena libertà di decidere quale Gobelin attaccherà chi. Può succedere che vi sia un disavanzo fra i componenti della Compagnia e delle L. O. G.: se tale disavanzo è a favore della prima, leggi sotto le Regole legate all'*Infierire*...

Infierire...

E' cosa nota dai tempi della Preistoria che Infierire sia un'arte tutta *Umana* -e a volte unica prerogativa dell'*Umano* nella vita. E' per questo motivo che le Compagnie potranno *Infierire* sui propri avversari e i propri avversari neanche per sogno: sì, in pratica, che tu abbia una Compagnia di sei elementi, oppure di uno, i Gobelin all'attacco se ne staranno comunque buoni-buoni in fila indiana come dei perfetti beoti che attendono il proprio turno alla Posta...

Puoi approfittare di tanta idiozia: se il disavanzo è, ad esempio, di un solo Avventuriero, puoi impegnarlo in un dato scontro facendogli fare coppia con chi vuoi tu; in tal caso, quando il colpo andrà a segno, potrai I. con un secondo tiro, che non vuole però un terzo tiro per sapere se sia stato parato o meno: *il risultato sarà tutti Punti Vita persi dall'avversario*. Gl'Avventurieri impiegati nell'I. vanno stabiliti prima dello scontro, senza però alcuna limitazione di numero (*coppia, trio, quartetto, quintetto, sestetto*). La loro collocazione può variare da turno a turno, ma non si può decidere di chiamare qualcuno *a cose fatte*, una volta che il colpo è andato a segno...

O s'era lì a supportare il compagno, o non s'era lì. Chi I. si suppone stia dietro un compagno che lo copre, dunque non è soggetto ad attacchi da parte degli avversari. Si consiglia pertanto di far I. i più deboli...

Ogni scontro vinto dà diritto alla Compagnia ad Un Punto di Eroismo, da doversi registrare nella sua Scheda del Conteggio (un punto a Gobelin).

I Tunnel

Quanto sopra menzionato vale per quanto riguarda gli scontri con le L. O. G. -che avvengono, ricordiamo, nel caso in cui un lancio di Dado 'canonico' conferma il numero uscito pensando alla 'Faccia di Nord' o 'di Sud' del Dado stesso (questo stesso numero, oltre ad indicare di quanti elementi è formata la L. O. G., indica ovviamente anche da che direzione proviene la carica avversaria, se da Nord o da Sud -e, pensando a corridoi che ora vedremo in che modo s'esplorano, se da Est o da Ovest).

Ma quando i numeri di Nord o di Sud (si parte sempre da un corridoio che va da Nord a Sud, in una sua altezza indefinita e semmai esplicita dall'agire degli Avventurieri) non sono confermati da un secondo lancio 'canonico'...?

Ebbene: in questo caso, bisognerà 'dare Valore -o Qualità- all'Uno'.

Guardate cioè dov'è che guarda l'Uno, poi considerate, con un secondo lancio di Dado ('canonico'), se Esso sia (rappresenti):

1-Botola

2-Porta

3-Corridoio

4-Trappola

5-Stanza Segreta

6-Parete

Ovviamente, una volta mossi i primi passi all'interno del Dungeon (e dunque dal secondo turno in poi), non dovrò più considerare l'Uno *alle spalle degli Avventurieri*: infatti ci può stare che io, capitato fortuitamente nel bel mezzo d'un Dungeon, mi trovi alle spalle *una Botola, una Porta o un Corridoio, una Trappola, un Passaggio Segreto o una Parete...* ma non che io mi sia trovato, *nel bel mezzo del cammino*, nella condizione di dover *attraversare* tali elementi architettonici *inavvertitamente...*

1-La Botola...

Vi possono essere Botole fintantoché 'un muro in pietra è in grado d'ospitarle e di rivelarne la presenza': possono essere a destra e a sinistra del proprio cammino, quali 'accessi anfrattuosi e difficili da scovare'.

Tali accessi vanno presi come *Porte*, e s'invita pertanto il Lettore alla consultazione delle Regole che le riguardano da vicino.

Vi possono essere B. avanti: in tal caso va da sé che la Compagnia ha trovato *un muro*, un muro che però, al contrario dei vicoli ciechi, presenta *una sua via di fuga*. Anche in questo caso la B., pur se più stretta e meno praticabile, è da considerarsi *Porta*, poiché è un passaggio a tutti gl'effetti da un punto all'altro del Dungeon.

Esistono però delle B. un pochino più speciali di altre, e queste sono quelle che guardano *per terra (pavimento) o in alto (soffitto)*: tali B. danno pieno accesso ad un punto qualsiasi d'un Dungeon *soprastante o sottostante* -dunque ad un Livello Superiore o Inferiore rispetto al proprio.

Si segni per convenienza, sulla propria Cartina Dungeon, uno zero, che sta per *Livello Zero del Dungeon*: se gl'Avventurieri incontreranno, nella propria esplorazione, delle B., in tal caso il Giocatore potrà sentirsi libero di esplorare tali sistemi labirintici quando vuole, anche tornando sui propri passi (qualora, mettiamo, il proprio Livello sia finito). Si consideri che, per quanto riguarda le sezioni già esplorate -e dunque prive di L. O. G., ormai, e di cose da scoprire- in un sol turno il Giocatore potrà far avanzare la propria Compagnia di ben tre sezioni (3x3x3) anziché di una: infatti, si è più lenti ed avveduti, quando non si conoscono i posti, mentre si procede con una certa sicurezza quando s'è acquisita un po' più di familiarità con essi...

2-La Porta...

La Porta è un Accesso per qualcosa che la Compagnia ancora non conosce, e che si rivelerà di certo con un secondo lancio di Dado. Non possono esservi P. sopra o sotto, che sono da considerarsi *Dato Assurdo*; più le informazioni in merito a ciò che s'è scoperto si sommano, più si dovrà fare attenzione al *Dato Assurdo*, infatti, e cioè a quelle *incongruenze* che non debbono 'inceppare' l'evolversi della Storia. Molte cose, invece, debbono essere lasciate all'interpretazione; ad esempio: avrò una P. che dà accesso ad un corridoio adiacente già esplorato in precedenza (ci può sempre stare che una P. si 'camuffi' bene, o che una Compagnia, per ragioni non meglio esplicate -luci, fuliggini, ecc.- non v'abbia fatto caso), ma *non avrò una P. se il punto esplorato era una Stanza Segreta -a che pro, infatti, far Stanze Segrete se poi dovrò mettervi delle Porte...?* Questo è un evento da considerarsi *Dato Assurdo*...

3-Il Corridoio...

Il C. è da considerarsi come un 'bivio', un prolungamento del Tunnel intrapreso che dà alla destra o alla sinistra della Compagnia; sarà da considerarsi *Dato Assurdo* in ogni caso fatta eccezione di questo -è impossibile che io trovi un C. nel C., infatti, o che ve ne siano di lunghi come pozzi infiniti in alto o in basso.

4-La Trappola...

Le più svariate T., si nascondono nei meandri del Dungeon: se malauguratamente la tua Compagnia ne dovesse incontrare una, i Punti Vita andranno sottratti ad un solo Avventuriero: è per questo che dovrai decidere *chi sarà l'esploratore di turno* all'inizio di ogni Turno. In linea di massima, conviene portare avanti sempre 'il più robusto' e 'in salute'...

Le T. vanno interpretate: se in alto, possono essere *blocchi di pietra ceduti*; se in basso, *fosse*; se ai lati, *freccie avvelenate*, ecc. Una T. che guarda a Nord rispetto alla Compagnia, costituisce a tutti gl'effetti *una strada senza ritorno*, e dunque un Vicolo Cieco. Si lanci il Dado per sapere quanti Punti Vita debbono essere sottratti al malcapitato:

- 1- -1 PV
- 2- -2 PV
- 3- -3 PV
- 4- -4 PV
- 5- *lanciare il Dado per conoscere tale ammontare.*
- 6- -6 PV

5-La Stanza Segreta...

La S. S. non è mai *Dato Assurdo*, se non per incongruenze legate allo spazio (es.: la trovo lì dove ho segnato in precedenza un Corridoio): può essere infatti considerata come una sorta di soppalco o sottopavimento, nel caso in cui l'Uno trovi la sua qualità uscendo in alto o in basso. Pertanto, tali escamotage non creeranno 'inciampi' pensando a Livelli Dungeon Superiori o Inferiori a quello...

Non è da escludersi che i Dungeon esplorati dalle nostre Compagnie non siano già stati esplorati precedentemente da altre Compagnie ancora: con un secondo lancio, si consideri se la S. S. (*sempre di 3x3x3*) sia:

1/2: *vuota!*

3/4: *avente Pozioni Guaritrici!*

5/6: *avente Tesori!*

3/4: Se avete Pozioni Guaritrici (il risultato rappresenterà i Punti Vita guadagnati da un solo Avventuriero: ciononostante la Pozione potrà essere divisa fra i vari componenti della Compagnia se il Giocatore lo desidera... Egli stesso si curerà di distribuire il Totale designato da un terzo lancio di Dado):

- 1-+1 PV
- 2-+2 PV
- 3-+3 PV
- 4-+4 PV

5-lanciare il Dado per conoscere tale ammontare.

6-+6 PV

5/6: *Se avete Tesori* (non conta chi se li intasca fra i vari componenti: saranno tutti *Averi della Compagnia*, e andranno registrati sulla sua Scheda):

1- 1 *Sacco d'Oro!*

2- 2 *Sacchi d'Oro!*

3- 3 *Sacchi d'Oro!*

4- 4 *Sacchi d'Oro!*

5- lanciare il Dado per conoscere tale ammontare.

6- 6 *Sacchi d'Oro!*

6-La Parete...

Una comunissima parete, sarà un evento assolutamente banale se la si calpesta (sarà *pavimento*, allora), qualora la si trovi sopra (sarà *soffitto*) o ai lati (P., appunto), ma è invece nozione imprescindibile se l'Uno trova la sua qualità *davanti alla Compagnia*: in tal caso, ella è di fatto capitata in un *Vicolo Cieco* (da siglarsi *V. C.? Ai posteriori l'ardua sentenza...*)...

Il Dungeon Master!

Se in un Tunnel si dovessero incontrare sei loschi Gobelin, fate attenzione: il Dado va lanciato per una terza ed ultima volta onde sapere se si tratti di vere L. O. G.

Putacaso uscisse un sei, infatti, ecco che quelle che sembravano sei lontane ombre di Gobelin sono in realtà *il Magi'ster in persona, il proprietario indiscusso del Dungeon, geloso custode dei Tesori che vi si trovano nascosti!*

Costui ha tutto l'interesse di scoraggiare le Compagnie dai loro biechi intenti di razziatori, ma al contempo teme per la propria vita, essendo essa legata con profonda avidità ai propri Averi... Se compare il D. M., tirate una volta il Dado per sapere per quanti Turni deciderà di dar corda da torciere ai suoi avversari prima di sparire. Si consideri che il D. M. non può essere *Infierito*, e che ogni suo colpo a segno ferirà con un +2.

Se si sconfigge il D. M., il Gioco ha subito termine, perché i Dungeon sono una sua *creazione estemporanea*, emanazioni del *Caso* e del *Caos* derivanti dalla propria *Nera Magia*... Ciò che non s'è esplorato fino a quel momento, semplicemente persiste oltre di sé come *un buio perfettamente imperscrutabile, invalicabile e inaccessibile*.

Termine del Gioco, Assegnazione dei Punti e Vittoria

Bisogna segnare con molta attenzione tutti i Punti Eroismo e i Sacchi d'Oro rinvenuti dalle Compagnie nella loro estenuante esplorazione.

Poiché lo scopo primario, se non il loro unico intento, è quello di sgraffignare quanti più Tesori riesce loro di sgraffignare, l'ammontare dei Sacchi d'Oro determinerà il vincitore. Se la disputa avviene fra due Giocatori che hanno superato la dozzina, e se tale ammontare differisce da un altro d'una sola dozzina o meno, allora, per decretare il vero e indiscusso vincitore, si dovranno considerare anche i Punti Eroismo.

Questo per evitare di riportare vittoria solo in casi di Fortuna Smodata -(che siglato ci riporterebbe alla Ferrovie dello Stato, dacché spesso i Giocatori affetti da F. S. li si invita spesso -riconosciuta quale qualità assume nel tempo la loro F.- a fare dei bellissimi viaggi dalle destinazioni non meglio precisate) anche se si sa bene che, in fondo-in fondo, non si parla d'altro che di fortuna anche in caso di ripetute vittorie contro le L. O. G.

Il Gioco ha termine se:

- 1) S'ammazza il D. M.
- 2) Non si hanno più Bambocci a disposizione
- 3) Finisce il Dungeon

Con la variante abbastanza intuitiva che nel primo caso il Gioco ha termine per tutti, nel secondo la sconfitta è automatica, nel terzo dovrei attendere che il compagno o i compagni finiscano la propria esplorazione (ci si può divertire a interpretare le L. O. G., se così fosse). Chi ammazza il D. M. ha diritto a 5 Punti Eroismo.

Disegni e Sigle

Se non avete carta millimetrata, semplicemente avvaletevi del Dado stesso per ricalcarlo sulla carta, e raffigurare così la sezione del Dungeon esplorata dai vostri Avventurieri. In questi quadrati, si deve spesso segnare una Sigla che sta per ciò che s'è trovato; e dunque:

B (anche con freccia in alto o in basso se dà a Dungeon): Botola

G: Gobelin

P: Porta

S. S.: Stanza Segreta

T: Trappola

Te: Tesoro

Si possono siglare sulle linee o all'interno dei quadrati a seconda della collocazione del rinvenimento.

Il Gioco in due o più persone

Magi'ster è un gioco che diverte sia in solitario che in compagnia.

Ovviamente è possibile giocare con quanti giocatori si ritiene opportuno; in questo caso, si consideri se interpretare un singolo giocatore (vale il consiglio che un numero inferiore a tre equivarrebbe a disgrazia assicurata, dunque racimolate almeno un paio d'amici) o muovere un'intera Compagnia di Bambocci.

Poniamo il caso vogliate giocare in sfida: si prenda un foglio di carta pulito, si pongano su di esso delle x ragionevolmente distanti le une dalle altre. Esse determineranno i Punti di Partenza delle Compagnie sfidanti. Non scordatevi che al principio i Tunnel vanno solo da Nord a Sud, uniche scelte possibili ("provo a vedere cosa c'è su; provo a vedere cosa c'è giù"), e che solo in caso di Botole, Corridoi e Porte trovate, l'opzione destra e sinistra viene dunque messa in calcolo...

I Tunnel dei vari concorrenti possono ovviamente combaciare: in tal caso (se una nostra Casella incontra la Casella del nostro sfidante), si consideri come Dato Assurdo qualsiasi cosa che impedisce la possibilità dell'incrocio: Parete, Trappola, Stanza Segreta.

Alcuni lamentano la grande difficoltà che si presenta nel superare una L.O.G: a maggior ragione, non sputtinate così facilmente i vostri Incontri! Al contrario: pensateci molto, molto bene, prima di dichiarare duello ad uno sfidante, perché il suo aiuto in caso di L.O.G. può risultare assai prezioso anche per voi e la vostra incolumità...

Pur vero che:

1) Si deve decidere chi delle due Compagnie -o dei vari Personaggi che le compongono, e in un numero almeno di sei elementi, se il loro totale è superiore- va in avanscoperta. In caso di Perfetta Democrazia (PD? Fate vobis...) sarebbe un turno a testa, ma la cosa può variare a seconda degli accordi che le parti in causa dell'Incontro stringono fra loro anche di volta in volta.

2) Sgraffignare Tesori (o i segreti legati alle Stanze dei Tesori) è possibile, ma non è detto che in caso di vittoria si vinca il gioco: a meno che i Punti Eroismo del ladro e vincitore dello scontro siano almeno pari a quelli dell'avversario... e si consideri che ad ogni Bamboccio ucciso corrisponde un Punto Vigliaccheria (P.V., da non confondersi coi Punti Vita, però), che non sono da registrare perché altro non sono se non dei malus per i Punti Eroismo accumulati o meno (nel senso che si può anche scendere sotto lo zero).

Negli Scontri contro le L.O.G., i Personaggi in disavanzo d'un dato Giocatore possono o Infierire o Infischiarne, a seconda della volontà del Giocatore; l'importante è che ogni Gobelin abbia a che fare con uno di loro.

Prima d'un qualsiasi Incontro, debbo ammettere che c'è un segreto piacere nell'interpretare le L.O.G. dell'avversario, piacere che si consiglia vivamente di sperimentare. Ad Incontro effettuato, invece, è perfettamente indifferente chi dei due -o tre, ecc.- interpreti la malvagità della L.O.G.

Siccome molti Giocatori possono 'ricalcare' (cioè tracciare bordo a bordo) il Dado in maniera differente, e con più o meno precisione pensando ad una linea continua, si consiglia di suddividere il foglio in Caselle da un centimetro per uno, così da esser certi che per un dato Incontro (qualora il Caso e la volontà dei Giocatori lo voglia) non passino che tot numeri di Caselle, né più né meno.

Risorgere

Non si nasconde che Magi'ster è molto difficile.

Se una vostra Compagnia muore, non preoccupatevi: lanciate un'altra volta il Dado e fatene subentrare una seconda, che però non potrà beneficiare né dei Tesori rinvenuti dalla precedente, né dei suoi Punti Eroismo. Che non vi sia invidia se una Compagnia appena subentrata riesce a guadagnare in pochi Turni quanto non s'è riuscito a guadagnare in molti...

Personaggi Prestabiliti

Le seguenti classi godono di particolari benefici: il Giocatore può decidere di pescare unicamente da esse, per la sua Cricca (magari lanciando il Dado ad ogni scheda per sapere chi gli capita; o semplicemente scegliendo un'intera scheda, fatta esclusione di coloro che non si vogliono, se il numero uscito è inferiore a 6), o di considerarle come dei 'jolly' per la propria Combriccola, da avere dunque in un massimo di due elementi.

- 1) Ebanista: con la sua arte di saper lavorare il legno, raccoglie Botole e ne fa degli ottimi scudi. Gli scudi durano per un d6 di scontri (non di Turni), poi vengono gettati. Ogni scudo dà diritto ad un lancio di dado da sottrarre ai PV che altrimenti si perderebbero. Oppure (scegliere una delle due opzioni): Ogni scudo ha un d6 di PV: si scalino da lui e non dal pg...
 - 2) Suonatore di Piffero: manco dirlo: fa ballare le L.O.G. ... Prima d'ogni scontro, che tiri il Dado: con un numero pari, fa ballare lo stesso numero di Gobelin. I Gobelin che ballano hanno un malus di -3 alla difesa, e non possono attaccare. Se il suo incantesimo riesce, il S.dP. andrà difeso: non potrà né attaccare, né inficiare e né difendersi.
 - 3) Trovatore: allietta la compagnia con i suoi canti e le sue storie. Che tiri il Dado: quello è il numero di persone che è riuscito ad allietare, e che al prossimo scontro potranno attaccare una seconda volta se il primo tiro va a fallire. Il T. può usufruire di questa sua proprietà una volta ogni 12 Turni.
 - 4) Gioielliere: se trovate Stanze Segrete, calcolate sempre come 6.
 - 5) Pazzo: ha un malus di -1 all'attacco... ma anche tutti gli altri Gobelin!
 - 6) Predicatore: converte le L.O.G.! Che tiri il Dado: codesto è il numero di Gobelin disposti a convertirsi alla sua religione pacifista. Per ogni Gobelin potenzialmente convertibile, tiri ancora, una prima volta per lui ed una seconda per l'altro: se il suo numero è superiore, BINGO!, il Gobelin è tristemente pentito della sua malvagità, e scappa via contrito. Il P. odia l'uso delle armi: non attacca, non inficia e quantomeno ama difendersi!
-
- 1) Trombettiere: annuncia con un acutissimo e stridente squillo di tromba l'arrivo della scalcinata compagnia! A volte il suo ruolo non è affatto inutile, perché se la tromba non ha troppa polvere e ragnatele dentro, lo squillo (fiacco al punto giusto da non far sopraggiungere ogni altra L.O.G.) può spaventare seriamente alcuni Gobelin. Per riuscire nel suo nobile incarico, deve lanciare il Dado e fare un uno, un due o un tre. Poi un secondo lancio di dado per sapere quanti e quali spaventa. E un terzo per ogni Gobelin spaventato: se il numero che esce è superiore ai suoi PV, il Gobelin se la dà a gambe levate... Se è inferiore combatte con un malus pari al numero uscito inizialmente. Il trombettiere, tolto il suo ruolo iniziale, né attacca, né infierisce, né si difende.
 - 2) Mandolinista: strugge di lacrime chi ha il cuore tenero... Ma chi ha il cuore tenero...? Per saperlo, tiri una volta il Dado: costoro lo hanno. Ora non gli resta che suonare bene: deve lanciare il Dado, e poi una seconda volta per sapere se il numero è pari a quello di prima, o maggiorato o difettato di uno. Se sì, BINGO! Ha suonato benissimo e tutti i cuori teneri si struggono di lacrime... Costoro non fuggono, non possono né attaccare, né difendersi: conviene finirli in un colpo solo, però, perché, quando feriti, escono dalla malìa e attaccano con un +1 senza più la possibilità di essere ammaliati nuovamente! Il M. può ripetere l'esercizio all'inizio di ogni Turno (esercizio che ovviamente varrà solo per i potenziali cuori teneri); avendo due mani impegnate, non attacca, non infierisce e non si difende.
 - 3) Fromboliere: l'uso della frombola è un'antica e nobile arte, ch'è bene tramandare... Il F., ogni tre Turni lancia un dado per sapere quante pietre trova e raccoglie (ne può trasportare un massimo di 30). Ogni pietra scagliata, corrisponde ad un attacco senza alcuna possibilità di difesa. Se rimane senza munizioni non attacca, ma può infierire e difendersi.
 - 4) Idolatra: le Divinità i cui influssi continuamente gli parlano il cervello, sono solite ignorare i suoi estenuanti salamelecchi... ma non è detto: tiri il Dado, e con un 5 o un 6, le Divinità rispondono! Tutti i Gobelin fermi per un turno! Nessuna possibilità di difesa per la L.O.G. ... Può ripetere l'esercizio ad ogni Turno; l'I. non attacca (se non quando li vede fermi), non infierisce ma si difende.

- 5) Scudiero: tale mezzelfo (nel senso che è la metà di un elfo preciso), ha una paura folle di tutto e tutti, ed è per questo che si nasconde dietro uno scudo gigante, che praticamente lo rende immune a qualsiasi attacco. Potrà nondimeno far beneficiare della sua presenza uno solo dei suoi compagni di sventura: il prescelto godrà di un bonus di -2 alle ferite ricevute. Lo S., come forse intuito, non combatte, non infierisce ma sempre si difende, e se la dà a gambe levate se rimane solo...
 - 6) Brigante: è l'unico che riesce a (e ha il fermo coraggio di) perquisire le L.O.G.: un d6 per vedere quanti hanno qualcosa, e un secondo lancio per ogni Gobelin che possiede qualcosa. Il risultato corrisponde all'ammontare di monete d'oro ritrovate nel cadavere. 30 monete d'oro corrispondono a un Sacco d'Oro.
- 1) Sensitivo: vede Turni di Gioco oltre il suo naso pari ad 1d6. Può ripetere il lancio sia per una, che per l'altra traiettoria. Qualora trovasse L.O.G. immediatamente dopo, esse non attaccano se non muovendosi su quel Turno.
 - 2) Armaiuolo: con la sua impareggiabile arte di trattare i metalli, modella corpetti di Gobelin che è un bijou! Alla fine d'uno scontro, se intende vestirsi e vestire i propri compagni di quelle orrende, antiestetiche armature di Gobelin, che tiri il dado: se il risultato corrisponde o è inferiore rispetto al numero di Gobelin uccisi (va da sé che non farà quest'esercizio con qualcuno in vita!), BINGO! Ha dell'ottimo potenziale di lavoro sul quale contare. Ma non è finita: ora deve sapere se l'esercizio di battitura dei metalli riesce per ogni singolo pg, così che l'armatura calzi a pennello! Designi un pg da vestire, e per esso tiri tre volte il Dado addizionando di volta in volta i risultati: se il totale è pari o inferiore rispetto ai PV attuali del pg, il suo lavoro è parzialmente riuscito: ha cioè calcolato che il fantomatico corpetto potrebbe calzargli a pennello... Per sapere se lo fa, lanci una quarta volta: se il numero è pari o inferiore rispetto ai PV originari del Gobelin spogliato, BINGO! Il suo compagno ha l'armatura! Ovviamente può ripetere la cosa anche per sé. L'armatura dà diritto ad 1d6 di bonus sui PV perduti -bonus da stabilirsi non appena la si indossa. Ad ogni scontro, tale bonus subirà un deficit di uno, finché l'armatura risulterà troppo logora e abbozzata per far sì che il pg ne possa essere men che meno beneficiato, e sarà da buttare...
 - 3) Taumaturgo: il T. cura le altrui ferite (PV) in un numero pari a quelle che ha subito in qualche scontro; per questo è necessario che un T. non sia proprio in splendida forma... Anzi: più è in fin di vita, e più e meglio rigenera e si rigenera distribuendo le ferite che ha subito come meglio crede, ferite che la sua antica arte taumaturgica trasforma, durante il trasferimento dal suo all'altrui corpo, in brillanti e salutari PV (per sé e per l'altro). Non può ovviamente aumentare i PV originari dei pg. Non può operare durante gli scontri, e non può guarire se stesso se non ha compagni ai quali trasferire le ferite... Può anche guarire senza tener conto di questo procedimento, ma in tal caso, i PV perduti resteranno tali per ben 24 Turni: saranno i suoi PV massimi.
 - 4) Balestriere: sua specialità è trovare piccoli e lunghi legni che fungono da efficacissimi dardi a corta gittata. Quando vuole cercar legnetti per i dungeon, torni nei Quadrati dei Turni precedenti, ed esplori con 1d6: questo ovviamente farà rallentare la compagnia di tanti Turni quanti sono il suo avanzare e tornare indietro, però può tornare con un bel po' di legnetti/alias/dardi da scagliare, cosa affatto inutile... Il risultato va dimezzato, e semmai arrotondato per difetto. Non può esplorare per più di tre Quadrati Turno alle sue spalle, o la compagnia lo abbandonerà, e se vorrà usufruire del cammino veloce (uno spostamento nei luoghi già esplorati equivale di norma a tre), non potrà tirare tre volte il Dado per un solo spostamento, ma una sola volta per ogni spostamento compiuto. Quando ne vorrà utilizzare, tiri il Dado, dimezzi il risultato e lo arrotondi per difetto: questo sarà l'ammontare di PV che potrebbe perdere il Gobelin al quale ha mirato. Per sapere se effettivamente li perde, tiri un'altra volta per il Gobelin: se il risultato è pari o superiore a quello ottenuto inizialmente, il Gobelin para o schiva. Con un punteggio inferiore il Gobelin incassa tutti i PV.
 - 5) Amanuense: ogni tanto si ricorda di qualche formula che trascrisse... Cioè, in realtà ogni tanto gliene sovviene una e una soltanto: la classica palla di fuoco... Con un 1 o un 2, ne fa uscire una; con un 3 o un 4, ne fa uscire due; con un 5 o un 6, ne fa uscire tre.

Saputo quante palle di fuoco ha espulso dalla sua mano, le direzioni dove vuole, tirando per ognuna 1d6 onde sapere quanto tolgono (vale la regola che il bersaglio si sceglie prima di sapere il risultato del danno). Ma attenzione: facendo 1, 3 o 5, le palle non raggiungono propriamente il bersaglio... e: 1-2-3, pizzicano qualcuno della Compagnia; 4-5-6, nessuno. Tolga 1, 2, o 3 PV, a chi vuole lui, a seconda di quante palle di fuoco ha fatto uscire. Aldilà di questa sua bravata, può combattere come ogni altro pg.

- 6) Condottiero: è raro che una Compagnia ne abbia uno, ma se ciò dovesse succedere, ecco allora che i pg acquistano magicamente molta fiducia in se stessi! Il C. non fa nulla di particolare, ma poiché in qualche modo incarna il Giocatore (dobbiamo immaginare che muova i compagni secondo le sue direttive), allora i pg si sentono gratificati della sua presenza, e diventano più sprezzanti del periglio che quando senza. Il C. dovrà gestire dei Punti Coraggio: sono trenta, in tutto, e possono essere spesi per:
- 1) ammortizzare i PV di qualche giocatore a rischio.
 - 2) beneficiare di qualche bonus sul lancio del Dado (in caso di sei pieno, sono Punti Coraggio persi).
 - 3) beneficiare di qualche bonus il totale di PV che il Gobelin perderebbe -tutti quelli che vuole.
 - 4) Incantesimo: tutta la L.O.G. morta: basta sottrarre il suo totale di PV dal totale di Punti Coraggio.
 - 5) Fare due turni d'attacco (costa 3 Punti Coraggio). Fare tre turni d'attacco (costa 6 Punti Coraggio). Fare quattro turni d'attacco (costa 9 Punti Coraggio). I Punti Eroismo sono commutabili in Punti Coraggio, ed è l'unico modo che si ha per incrementarli.

PRIMA ESPANSIONE

Lasciando il Giocatore libero di giocare alla versione più semplice e scarna di *Magi'ster*, si vuole con questa Prima Espansione del gioco ovviare ad alcuni difetti del medesimo; tali difetti saranno ritenuti tali solo di fronte ad un'autentica esigenza, da parte dei Giocatori, in fatto di *relativo realismo*.

Da questo punto di vista, è bene ricordare che *Magi'ster* è nato per ovviare alle mille regole che spesso assediano i giocatori da tavolo di giochi di ruolo e board-game più sofisticati; pertanto si vuole, con questa sua Prima Espansione, non 'storpiare' il vero intento dell'Autore nel dar vita al gioco, ma semplicemente, *arricchire la stessa idea di alcune novità che possono risultare comode per coloro che desiderano giocare 'per più tempo' e 'con più divertimento'* (sempre che non sia, il fatto di vedersi morire una Compagnia, un dato di per sé divertente: *Magi'ster* è nato anche per questo, per deridere la stoltezza e la cocciutaggine di volersi ritrovarsi fra dedali che sono assai rischiosi, spesso con armi e conoscenze che non permetterebbero alla sgangherata gang di avere la meglio; è nato per deridere i pg di giochi di ruolo *et similia*, nel Dato Assurdo di: *cosa succederebbe se fossero veri...*).

Ciononostante, si ritiene che un'Espansione possa lasciar libero chiunque di giocare, o *alla parodia*, e dunque all'effettiva impossibilità di sopravvivenza, per gruppi che con troppa facilità, in mondi tanto rischiosi, partirebbero alla ventura -in fin dei conti a parer nostro sta proprio *in questo*, un vero realismo da ricercarsi- o ad un gioco che può prendere più tempo e svilupparsi né più e né meno che come tanti altri in circolazione.

La prima modifica opportuna, in tal senso, è ovviamente nella scelta delle Classi per i propri Bambocci:

I MAGHI, I GUERRIERI E I LADRI

Non volendo venir meno rispetto alla semplicità iniziale del gioco -vera ancora di salvezza in mezzo a manuali che sfiorano l'arduità d'un esame universitario- le Classi saranno suddivise in sole tre categorie: dei Maghi, dei Guerrieri e dei Ladri.

In queste tre grosse branche sarà possibile individuare altre tre grosse branche per ogni singola branca, e da queste altre tre per ogni branca, altre tre ancora, e così via, all'infinito; pertanto, prima di impazzire totalmente, faremmo dei saggi passi indietro fino a fermarci alle tre iniziali, riconoscendole come le uniche vere e possibili.

Nei Maghi sono infatti compresi: gli Stregoni (che sono uguali ai Maghi ma fanno la voce più grossa), i Cartomanti (che fanno la voce più profetica), gli Astrologi (gli unici che non usano la voce), gli Affabulatori (coloro che immagazzinano aeree magiche con la sola possibilità di narrar fiabe), gl'Illusionisti (coloro che illudono con l'inganno della vista) e i Paraculi (coloro che illudono con l'inganno della parola).

Inutile stare a sottolineare come i M. di quest'ultima categoria siano aumentati sconsideratamente di numero; si passi ai Guerrieri:

Fra i G. troviamo: il Giustiziere (colui che si fa montar la rabbia appena sente d'un'ingiustizia), il Paladino (colui che si fa montar la rabbia appena sente d'un'ingiustizia ai danni d'una pulzella), l'Eroe (colui che si fa montar la rabbia appena sente d'un'ingiustizia ai danni d'un Regno), l'Errabondo (colui che si fa montar la rabbia solo se gli fregghi la birra sotto il muso), lo Spadaccino (colui che non si fa *mai* montar la rabbia, ma che prima sfodera un sorriso galante, poi la spada) e il Legionario (colui che si fa montar la rabbia solo se non gl'arriva la giusta parcella).

Per quanto possa sembrare incredibile, ognuna di queste sottocategorie di G. è sorprendentemente diversa da ogni altra, tanto che l'uso della Spada ne è inevitabilmente compromesso: il Giustiziere la usa in maniera versatile; il Paladino, non volendo sfigurare davanti alla morosa, non fa mai uso di scorrettezze; l'Eroe, non volendo sfigurare davanti al Regno, ci tiene a far uso di sole scorrettezze; l'Errabondo la usa come la userebbe un Ladro se fosse un G.; lo Spadaccino la usa come la userebbe un Mago se fosse lui stesso uno Spadaccino; il Legionario non la usa per principio (tanto lo pagano uguale).

Passiamo ai Ladri: vi sono gli Scassinatori, i Cleptomani, gl'Ingannatori, i Fuggiaschi, i Banditi e i Perdigiorno. Tanta bella gente, insomma...

S'arriverà sicuramente a delle Espansioni in cui potrò mischiare più Classi insieme, ottenendo così il tanto ambito *Legionario-Paraculo-Perdigiorno*, o l'altrettanto ambito *Perdigiorno-Legionario-Paraculo*, oppure il *Paraculo-Perdigiorno-Legionario*. Trovate voi tutte le combinazioni possibili, ch'è assai divertente...

Per il momento atteniamoci a queste nuove clausole e svisceriamole con attenta misura:

1) **Lo Stregone** è il termine col quale nel Mondo di LaStòrya s'usa definire il Mago: è infatti, codesto, quel Mago che, volendo far utilizzo d'indotte o introdotte dottrine, intende recar offesa a chicchessia.

Pur se nell'apparenza assai tenebroso (poiché sfoggia lunghe barbe nere, per lo più, e pesanti palandrane che lo rendono ancor più austero e intollerante nell'apparenza), lo S. è invece spesse volte identificato come 'il classico buontempone', o quello che più comunemente s'usa definire 'un buon diavolo'.

Non ne evoca alcuno, beninteso, se non, chiaramente, per suo grossolano, maldestro e fatale errore: conoscere a menadito tutte le Divinità del Mondo di LaStòrya -dunque un elenco numerosissimo e interminabile, di cui nemmeno i più saggi fanno fino in fondo (Divinità che mutano aspetto nel corso dell'anno, e che possono essere amicate con queste Genti e inimicate con queste altre, e che amano essere interpellate in questo momento, ma non in quest'altro, e qui, e non lì, ecc., ecc.)- è impresa davvero complessa e ardua, che prevede anni e anni di duro studio. Per certi versi, lo Stregone è molto simile al Chierico, con la differenza che il Chierico lascia che le Divinità agiscano al suo posto (e gl'è indispensabile l'averle in amicizia per lungo tempo), lo Stregone, in qualità di Arcano Difensore di Antichi Misteri e Presagi, ha come 'un mandato speciale', per le Divinità, e volendo agire magicamente in dati territori, non fa altro che chiedere loro previo permesso -il più delle volte accordatogli.

Per usare la sua magia -folgori, scaglie di fuoco, evocazione di spiriti indefinibili e quant'altro- lo S. dovrà pensare a un numero e sperare che questo non esca: sarebbe il monito delle Divinità al suo agire (o alla sua richiesta di possibilità nell'agire).

Superata tale prova, il secondo tirò identifica una sottrazione che potrà distribuire a proprio piacimento fra i vari nemici della Compagnia, a propria discrezione.

A differenza dello Iettatore, lo S. può difendersi come qualsiasi altro personaggio, senza per questo dover agire come nell'attacco (nella speranza di non indovinare il numero).

Lo S. non combatte che con La Lista.

2) **Il Cartomante** potrebbe anche essere chiamato Iettatore, dacché il suo modo di sconfiggere gl'avversari è quanto di più curioso al mondo: volta una carta nella speranza che il G. riesca a distinguere il volto della morte, e non bisogna nascondere che il suo mazzo ne nasconde molte, di morti. Tuttavia, non sempre il truccaccio riesce perbene, e un fallimento può pur sempre capitare a tutti: il C. dovrà pensare a un numero, gettare una volta il Dado e vedere se corrisponde.

Se corrisponde, la completa innocuità del suo trucco è stata individuata persino da una creatura così poco intelligente e superstiziosa come un G., che dunque non morrà ma passerà all'attacco...

Se vi state chiedendo in che modo un C. si difenda, ebbene: un C. (o Iettatore) non si difende affatto: la sua unica speranza è d'uccidere al primo colpo il gobbo Gobelin che si ritrova davanti, o al limite 'subire con parsimonia'...

Il C. non combatte che con i Tarocchi.

3) **L'Astrologo** potrebbe anche essere definito Astro-Mago, dacché nel Mondo di LaStòrya (nel quale le Avventure a *Magi'ster!* prendono corpo) questa si dà il caso che sia una professione molto praticata. In pratica l'Astro-Mago decifra gli Spazi Inabissati degli Abissi Spaziali, ne trae veggenze e preveggenze, sconosciute conoscenze, Scienze altissime e perfezionistiche, che ambiscono alla manipolazione dei Metalli e al piegare il Mondo Fenomenico e Immanente al proprio preciso volere.

E' un'Arte che non sempre riesce, questa, perché la Natura è alquanto incattivita, con l'Uomo, per la ragione che il suo volere spesso s'avvia e s'adopra in quella via ch'ha com'unica proda la 'guerra'

-termine più astruso di questo davvero non avrebbero mai potuto udire, le stelle, che definiscono infatti 'il termine d'ogni altro termine'.

Credete sia cosa semplice convincerle ad obbedire come facevano un Tempo...?

Affatto: la cosa può riuscire (se gli gira bene -e anche se l'Astro-Mago è bravo e in forma, e informa le Nubi Astrali giuste anziché sbagliate) e non riuscire...

L'A. dovrà tirare il Dado, e al suo risultato aggiungere un bellissimo uno, dono specifico di questa sua competenza: se raggiunge in siffatta maniera il tanto ambito e agognato *sei*, è a posto: il suo esperimento è riuscito: ha interpellato le giuste Costellazioni ed Esse hanno correttamente risposto, e riposto in lui ogni fiducia e speranza (*se solo sapessero, sospettassero, che è lì solo per sgraffignare qualche tesoruccio!*).

Ma cosa è veramente riuscito, all'Astrologo o Astro-Mago dir si voglia, in siffatta maniera...?

Ebbene: *in siffatta maniera*, egli avrà potuto *chiudere una Porta* (da lì non potrà più uscire un solo G.), *una Botola* (da lì non potrà più uscire -a fatica- un solo G.), o *piegare l'arma d'un G. per renderlo inoffensivo* (potrà offendere, ma non più difendersi).

Queste magie possono funzionare tutte le volte che si vuole, a patto di sacrificare Un Punto Eroismo della propria Compagnia.

L'A. combatte con Spade, Spade Lunghe, Spade Corte, Spade Magiche, Daghe e Pugnali.

4) **L'Affabulatore** potrebbe anche essere scambiato per un Divinatore, poiché riesce, tramite forze arcane e sconosciute, ad attirare l'attenzione degli Dei e a far scendere le loro Grazie a profusione...

Il metodo che usano per giungere a tanto è molto semplice: *narrar fiabe*.

Non è un compito poco dispendioso, sapete, narrar quelle giuste, e davvero bene: è, al contrario, compito assai difficile ed oneroso... Per questo non è detto che ogni A, quando e come vuole, riesca nel proprio lodevole intento (che, come vedremo, non è solo quello d'allietare gl'astanti, ma soprattutto di rinvigorirli e spronarli): costui pertanto dovrà tirare il Dado, e, avendo un bonus in quest'Arte che gli permette un +1 speciale, sperare di fare almeno un sei.

Se gli riesce, la sua fiaba è andata in porto, e per sapere quanti Punti Eroismo la sua Compagnia ha guadagnato prestando il dovuto ascolto, dovrà tirare una seconda volta il Dado: *eh già, non è detto che siano stati tutti così bravi da porgere l'orecchio buono e aver immagazzinato le giuste dritte...!*

Questo è il più grave cruccio dell'A.: l'essere il più delle volte ignorato, poiché pochi sono i cittadini al mondo che ancora credono -come lui- nella potenza lenitiva della fiaba. Per adoperarsi in quest'Arte, l'A. dovrà cercarsi un posto al sicuro da ogni pericolo: solo di fronte a un bel fuoco scoppiettante, e alla giusta tranquillità, infatti, una storia ben narrata può produrre i suoi frutti migliori... Quando, per qualsiasi motivo, le L. O. G. non possono più sopraggiungere, è quello il momento più favorevole per distendere la Cricca e narrargli una lunga storia, che magari ha il suo inizio un originalissimo 'c'era una volta...'

Attenzione: se non si prosegue, le L. O. G. certamente non arrivano, ma da questo punto di vista bisogna figurarsi 'l'effettiva tranquillità della Compagnia', non del Giocatore, che ben conosce le Regole del loro Mondo: tale tranquillità è da cercarsi solo in *luoghi isolati*...

Quali sono?

- 1- I Luoghi Isolati (letteralmente *Li*) possono essere: Stanze Segrete nel Livello del Dungeon -né sottopavimenti, né soppalchi.
- 2- Vicoli Ciechi nei quali s'è avuto la cura di sbarrare ogni Porta e ogni Botola.

Ogni altra situazione [Corridoi semi-inesplorati o esplorati solo per metà; nei quali magari figurino dei Corridoi Lateralmente per i quali non s'è preso; Porte o Botole lasciate aperte: anche se s'è trovato dei muri, e dunque è impossibile il lancio del Dado, di certo i nostri Bambocci non si sentiranno come in una botte di ferro] è da considerarsi Non Idonea (letteralmente *Ni*).

L'A. combatte con Verghe Magiche.

5) **L'Illusionista** può anche essere scambiato per un Prestigiatore: codesto figuro fa dell'arte di sapere ben spaventare e meravigliare (più spaventare, pensando alle L. O. G.) il suo stesso mestiere e la sua stessa ragione di vita.

Quando ci riesce, i risultati sono davvero sorprendenti: i Gobelin caduti nella sua illusione scappano via a gambe levate senza pensarci su due volte...!

Ed è qualcosa di molto utile, sapete, quando le L. O. G. sono di cinque, sei elementi.

Possiamo ben dire che l'I. sia una professione ben ricercata, fra le Compagnie, che mai rischia l'estromissione da Avventure e Campagne anche molto lunghe, dacché spesso, quando più fiacchi e feriti, sfuggire a un combattimento può essere cosa di gran lunga più utile che sapere come affrontarlo dovendo salvar la pelle...

Provare per credere: un I., sa il fatto suo.

Costui illude nelle maniere più svariate: sa essere Ventriloquo, ad esempio, e dunque sa fingere che vi siano pericoli nelle vicinanze di cui i Gobelin hanno estremo terrore, sa camuffar la voce con un uso della stessa che solo il Paraculo non può invidiargli, sa giocare con le Ombre come solo il più abile maestro cinese. Tutte queste tecniche insieme, se corredate da un aspetto che sa come rendere sempre più austero e malvagio (con trucchi e truccacci sempre nuovi), non possono che illudere le povere e semplici menti dei Gobelin, abituate al buio e al buio dell'ignoranza.

Per illudere, Egli dovrà fare almeno sei col Dado, e per raggiungere tale risultato, può avvalersi inizialmente d'un +1 (sperando dunque almeno in un cinque).

Questo lancio andrà effettuato nell'immediato, e non durante lo scontro.

Se riesce, dovrà lanciare una seconda volta per sapere quanti G. sono caduti nella sua illusione (va da sé che numeri maggiori sono da intendersi come 'tutta la totalità').

Tuttavia, c'è da ricordare che illudere può essere anche uno svantaggio: le Sacche d'Oro dei Gobelin non potrebbero essere trovate, né i fuggitivi possono incrementare in qualche modo i Punti Eroismo -da attribuirsi solo in caso di vittoria.

E' il piccolo scotto di una grande arte.

L'I. combatte con Verghe Magiche, Daghe e Pugnali.

6) **Il Paraculo** potrebbe anche essere scambiato per un Incantatore: se infatti i serpenti possono essere incantati, ed hanno, come noto, le classiche pupille a spillo, perché non i Gobelin, le cui pupille pungono in ugual misura...?

L'Incantatore (o Paraculo) ha esattamente affinato nel tempo questa insolita capacità di volgere una situazione a proprio esclusivo vantaggio, gabbando le povere vittime che hanno il dispiacere di incrociarlo per la via con l'uso e l'abuso d'una loquela ch'è quanto di più invidiabile al mondo, e che sarebbe in grado di dire tutto e niente nello stesso arco di tempo.

Ciò è quanto di più fattibile se si considera l'incarnita idiozia delle L. O. G.: un Gobelin potrebbe stare molto più tempo di quel che credete con un indice sotto il labbro, se, nel bel mezzo d'uno scontro, ve ne venite fuori con un bellissimo pallottoliere colorato, costringendolo alla risoluzione di enigmi impossibili come: *quanto fa due più due...?!*

Potrebbero passare svariati Turni, prima d'accorgersi del tranello...

E' chiaro che inizialmente quest'arte si praticherà col solo uso della favella, ma poi, con un pizzico di fortuna, sarà possibile stanare degli oggetti che fanno proprio al caso suo, e che meglio dell'oratoria possono indurre le L. O. G. ad indugiare per un Turno nello scontro, in modo da essere offesi senza possibilità di difesa.

Si può riuscire ad ingannare un Gobelin solo con un sei.

Per raggiungere tale risultato, il Paraculo o Incantatore può inizialmente avvalersi d'un +1, dovendo dunque sperare ad un cinque o un sei per un solo Gobelin incantato.

Potrà tentare d'incantare un Gobelin a Turno, ma questo tentativo non occupa lo spazio d'un Turno intero: sia che fallisca, sia che riesca nel suo tentativo, il G. sarà comunque attaccabile -con la differenza di poter o meno tirare un Dado per la difesa.

Ciò che non potrà fare, è sperare di incantare un G. avendo fallito al primo tentativo: questi si sarà certamente accorto che il tipo ha qualche volontà malevola su di lui, ed è anzi ancor più schivo e incattivito di prima...

L'incanto del G. sarà spezzato al primo colpo inflittogli, senza più possibilità di essere ricuperato successivamente.

Il P. combatte con Spade Corte, Daghe e Pugnali.

IL DUNGEON

Passiamo ora alle azioni da compiersi nel D.:

A differenza del gioco base, l'Espansione di *Magi'ster!* prevede un po' più d'attenzione nella decifrazione dei dungeon esplorati; tale differenziazione, nasce anzitutto dal fatto che la propria Compagnia è assolutamente slegata, e che si deve guidare passo-passo ogni Pupazzo. Sarebbe meglio se si fosse dotati di qualche miniatura, così da sapere sempre dov'è chi e cosa s'intende fare con quello al prossimo Turno. Va da sé che la possibilità lasciata dal gioco è anche che ognuno impersoni il proprio pazzo pupazzo...

Ciò detto, vediamo come si procede nel Gioco:

Iniziate a ricalcare il perimetro d'un comunissimo Dado a sei facce: codesta sarà la Casella Iniziale del vostro P. Fate attenzione: stabilito che è qui (il P., non la Compagnia intera), capitatovi magari grazie alla magia di alcuni Maghi predisposti nel Mondo di LaStòrya al trasferimento corporeo -data la difficoltà di accedere tramite normali o trafugati passaggi- debbo decidere il mio movimento, che può essere:

- 1) Nord
- 2) Sud
- 3) Est
- 4) Ovest

e se non gl'è troppa complicazione, allora anche:

- 1) Nord-Est
- 2) Nord-Ovest
- 3) Sud-Est
- 4) Sud-Ovest

Esattamente: in questa Espansione, oltre a muovervi liberamente con ogni P., potrete anche compiere degli spostamenti in diagonale.

Si consideri il fatto che i D. sono completamente bui, e che bisogna abituarsi alle loro fitte tenebre; non solamente una volta messo piede dentro, ma anche di stanza in stanza e di corridoio in corridoio...

Dunque non sarà sorpresa se vi dico che tutto ciò che potete fare con un qualsiasi P. (sempre da un minimo di tre a un massimo di sei) è decidere uno fra gli otto spostamenti possibili. *Come mi (o lo) muovo...?*

Facile: tiro una sola volta il Dado per sapere cosa trovo o non trovo nella Casella che ho deciso d'andare ad occupare. Considerando che con un:

- 1) Ho trovato un simpaticissimo Gobelin (tirocci Dado per sapere quante volte va colpito -il combattimento, eccetto tale variazione, resta invariato: v. sopra. Se muore prima, tanto meglio)!
- 2) Non ho trovato nulla.
- 3) Ho trovato un simpaticissimo Tesoro (tirocci Dado per sapere se: 1-2, non ho trebbiato nulla; 3-4, ho trebbiato un Tesoro Picciolo; 5-6, ho trovato un Tesoro Ghiande)!
- 4) Non ho trovato nulla.
- 5) Non ho trovato nulla.
- 6) Ho trovato una Parete!

E ti paresse poco: si potrebbe viaggiare chilometri e chilometri, con un bellissimo Dado truccato, prima di trovarne una nel buio più pesto...

Come comportarsi di fronte a una Parete?

Fate i vaghi.

Non date confidenza.

Fischiettate e dite che passavate lì per caso...

No, dà, ischerzo! Si capisceva...?

Dunque: la Paretonza, getta una linea immaginaria (e ipoteticamente infinita) tanto da un verso quanto dall'altro.

Cosa a rompere la sua infinitezza?

Un'altra Parete trovata; che in tal modo, va a formare un Angelo Morto. *Pardon: un Angelo Morto.*

E se io, metticasoche, nel mio vagare con i cari Pupazzi, ho 'frastagliato' un po' la geografia del D., e la Parete cade prima rispetto al mio avanzamento?

E' presto detto: se tale evento si verificasse, quella Casella (o Caselle, a seconda) fuoriuscente rispetto alla linea della Parete, sarà da considerarsi un bellissimo, meraviglioso, allettante Corridoio. La sua larghezza (*tenzione*) non può variare una volta trovata la Parete dalla quale si distanzia...

I C. potranno pertanto essere molto larghi, e li si chiama solo per convenzione corridoi: alcuni possono assumere l'aspetto di veri e propri androni, sale o regge.

Ve ne saranno due, tre, ecc. (sulla stessa Parete), solo se la linea della P. incontrerà fortuitamente le linee di altre Caselle che, non più avanzando, *sembrano come dire che la stanza ha fine in quel punto*: queste Caselle, per l'appunto, ci dicono quanto è largo un Corridoio -dato incontrovertibile.

S'andrà a naso fintantoché non si troverà la gioia d'un Angelo Morto.

Dunque, assodato che un muro è qui e lì, gl'altri due muri si possono *vedere*.

Che significa?

Significa che, preso un P. (Pupazzo), sprecando un Turno, senza muoverlo e poterlo muovere, lo costringo a vedere fino in fondo, onde capire quante Caselle ancora lo separano dalla P. (Parete). In pratica, tiro il Dado fino a beccare il sei...

Attenzione!

In questo bellissimo esercizio, quel che esce esce: avrò un nulla, un nulla, un Tesoro (dovrò vedere da vicino se son' stracci, se è grande o se è piccolo), un Gobelin, e così via...

Da qui in poi, l'esercizio del *vedere* può essere fatto quando si vuole.

E se la mia stanza non prevede uscite di sorta? Resto bloccato dentro?

No: assodato quanto lunga e larga sia una stanza, o salone, ecc., dovrò Esplorare Pareti per sapere se vi siano -con un:

- 1) Porta
- 2) Nulla
- 3) Passaggio Segreto (come Porta)
- 4) Nulla
- 5) Nulla
- 6) Trappola (1-2: -1 P.V.; 3-4: -2 P.V.; 5-6: -3).

Il tiro legato all'Esplorazione della Parete, vale solo per quella parete e in un raggio di sei Caselle (dove avrò sempre: alla prima Casella la Porta; alla terza, il P.S.; all'ultima, la Trappola).

Nel buio pesto in cui i D. sono infilati, esplorar pareti è d'obbligo sempre, tanto nelle stanze, quanto nei Corridoi.

E se la stanza che ho esplorato, e mettiamo pure il (o i) Corridoio, proprio non prevede uscite di sorta...?

Figliolo mio, ma tu allora sei proprio sfigato...! Ti meriti davvero di passare lì tutto il resto della vita dei tuoi Pupazzi...! Dacché gareggerai con altre compagnie che potrebbero di certo superarti in Tesori, essendo più fortunati nell'avanzamento nei Dedali, ti conviene vedere bene Casella per Casella: ripulirle da tutti gl'eventuali Tesori Abbandonati, ammazzare tutti i Gobelin [a proposito: una volta sconfitti valgono come una Casella Tesoro, sapete?, e l'uccisione prevede un Punto Eroismo da attribuirsi unicamente al P.], ed essere veramente certi fino in fondo (fino all'ultima Casella, per intenderci) che non vi sia proprio alcuna possibilità di passare da quello a un altro posto limitrofo.

Se la sfiga raggiunge questo livello ultimo, non vi resta che sperare d'imbattervi in una Botola (che non è una ragazza in carne ma un passaggio tondeggiante che dal pavimento porta a un D. inferiore o dal soffitto a uno superiore).

Con un sei, sei a posto, e puoi mettere la tua bella B. ovunque credi.

Nei Corridoi ci si comporta come nelle Sale (dov'è severamente vietato fumare).

I P. fungheggiano dal nulla uno accanto all'altro, in Caselle limitrofe.

Lo spostamento laterale, in caso di P. trovata, crea un Angolo Morto.

Se state giocando con una Botola, e a un certo punto v'annoiate, e vi vengono in mente altri tipi di gioco un po' troppo rischiosi (non perché ci si faccia troppo male, ma perché si fa troppo bene), l'Autore sarà da considerarsi galeotto come Lancillotto ma non colpevole come l'Isariota.

RACCONTI AL FUOCO

Con *Magi'ster!*, board-game giocabile con un solo Dado a sei facce, nasce anche la possibilità di avere accesso ad una matrice capace di storie pressoché infinite: creare una Compagnia costituita da un minimo di tre a un massimo di sei personaggi, muoverli all'interno di meccanismi ludici molto semplici e intuitivi, farli destreggiare per Tunnel dalle molteplici possibilità, è davvero un'occasione troppo ghiotta, per un appassionato di Fantasy col vezzo della narrazione...

Racconti al Fuoco vuole proprio essere la traduzione in termini narrativi, e non più ludici, di questa ghiotta occasione offertami dal gioco: si tratta d'una 'raccolta di partite in solitario', riportate sotto forma di cronistoria della vicenda che nel gioco è apparsa sotto i miei occhi, non tanto in qualità di *giocatore*, quanto in qualità di *spettatore*, di *arbitro super partes* della vicenda.

La sinteticità del gioco, la sua standardizzazione delle vicende che di volta in volta sa creare con dei semplici lanci di Dado, sono ottimo incentivo, io credo, dal punto di vista narrativo, dovendo il favellante lambiccarsi il cervello alla ricerca di sempre nuove strategie comunicative, così da non stancarsi e stancare il lettore, e rendere il materiale offerto sempre nuovo e accattivante... Tale traduzione, si deve se non altro prendere come 'effettiva sostanza del gioco', essendo la partita ad un gioco da tavolo una narrazione a tutti gl'effetti: più volte ho dovuto far caso a come la posizione di certe trappole, o di certe Orde Gobelin, o di certi marchingegni atti a stupire e meravigliare il visitatore del Tunnel, sembrasse come non essere affatto casuale, ma ben collaudata da un vero folle mago e architetto.

Con lo scopo dunque di dar vita ad una sorta di *Esercizi di Stile* in stile Fantasy, do il via a questa meravigliosa *Caccia al Tesoro: Buona Lettura...*

IL CICCIO, IL PATRY'ARCA E LA NANA BAG'ASCIA

C'era una volta, amico lettore di queste distratte memorie su carta (come tu possa aver trovato questo giallo papiro mangiato dal tempo, è storia a me ignota, e di poco e relativo interesse), una Taverna un poco fuori mano rispetto al paese -che spesso si ritrovava fra le sue scalciate quattro mura, ristretto e alticcio, quasi come nel godere e sorridere di tanta idiota vicinanza col prossimo.

In questo ritrovo, o mescita, come volete, non altri accanto ad un magro fuoco scoppiettante se non un giovane sui trenta e un anziano signorotto che si destreggiava maldestramente con una pipa intoppata dal tabacco residuo: ci soffiava, ci passava un mignolo dentro, tornava a spiarla dal beccuccio, di nuovo a soffiarla e a imboccarla, sperando questa volta di poterla accendere.

Con due, tre pipate, infine il tabacco prese a liberare le sue placide nuvolette grigie, che si dispersero allegre e libere per i tavoli ormai vuoti che erano lì in fondo...

Il giovane si guardò il vecchio con aria di contrarietà, fece una tossina stizzosa e acuta e allontanò il fumo con una mano, sperando il gesto potesse essere confuso, in cotanta nebbia, con quello che più comunemente s'adopera per portare una mano sotto mento e naso e riflettere.

Il vecchio, occhi sottili per via del fumo, e felice del doppio fastidio -ai suoi polmoni incancreniti e al naso del giovine- prese a sparare nuvole molto alte e concentriche, che si guardava librarsi col vivo compiacimento di chi ha appena liberato delle schiave egizie.

"Vuole un tiro?" domandò al giovane, che gli rivolgeva un'attenzione distratta e interessata al contempo. Ricevette un no per risposta.

"Ah, poco male. Ne godranno solo i miei polmoni!" asserì, ridendo di quel riso che è proprio di cose che si sa bene non siano nel giusto.

S'arriva a un punto, nel fumatore, in cui fumare equivale a dimenticarsi della nocività della cosa, e a un altro, del giorno, in cui perpetrarlo con un po' di fumo ancora e magari quattro chiacchiere, equivale a scordarsi d'averne realmente vissuto un altro. Questi due punti, fino a quel momento -e specie in quel momento- arrivarono a combaciare egregiamente.

"Sarà il caso che io le racconti una storia" attaccò a un certo punto il vecchio intascando la scatola degl'acciarini nella grossa e bisunta casacca che lo copriva fino agli stivali; avendo voluto meglio notare quanto fango e fanghiglia avesse raccolto, si sarebbe denotato che la strada compiuta dal vecchio fumatore di pipa era affatto corta e priva di soste improvvise.

"A che pro?" fece il giovane diffidente.

"Non esiste fuoco serale che non suggerisca una storia, col suo continuo canticchiare, e quello di questa sera me ne porta alla mente una che forse fa proprio al caso suo:

So di tre poveri disgraziati che si riunirono in una Taverna simile: questi erano degl'inabili Avventurieri che vivevano di pochi miseri espedienti, e che un giorno vollero saggiare le proprie abilità con un'avventura che si sarebbe dimostrata più grande di loro di almeno due spanne... Il primo Tizio, era denominato Ciccio: aveva una faccia rubiconda color della terra, due occhi sporgenti e neri come le pozze dei pozzi. Sempre taciturno e diffidente, riponeva in se stesso tutte le speranze dei propri guadagni, che proprio per tal motivo erano molto meno grossi di lui.

Il secondo, se non fosse stato tanto idiota, avrebbe anche potuto somigliarmi un poco: questi era detto il Patry'Arca, perché si diceva che aveva fatto un lungo viaggio in mare prima di giungere dalle nostre parti.

La terza tipa, era una tappetta tutta peperina, un fuoco fra le cosce che la portava spesso a mescolarsi con gente di varia estrazione sociale; di questa abilità, civetteria, passione e difetto, a secondo di come la si voglia intendere, finì per farne motivo portante dei propri profitti; fino al giorno in cui, però, nella Taverna non comparvero delle prostitute e avventuriere più avvenenti di lei, che era bassetta e insulsa, se pur lievemente in carne... Successe dunque che si dovette inventare un nuovo modo di sfangare la giornata; il Caso volle (o la sfortuna, sarebbe il caso di dire) che proprio in quei giorni fece il bizzarro incontro prima del primo, il Ciccio, e poi del secondo, il Patry'Arca.

Insieme progettarono una via di fuga dalle proprie noiosissime miserie, e la fuga era appunto una prospettiva di ricercata prigionia in quei vicoli bui, sporchi e fetidi che passano sotto il nome di *Dungeon*... Sentirono parlare -perché se ne parlava spessamente, in questa Taverna- di tale *Dungeon*: un degno *Dungeon* che si nascondeva negl'anfratti più nascosti d'un picco non lontano da loro.

Ogni sera si davano appuntamento qui per discutere sulla faccenda, raccogliere informazioni (il più delle volte vaghe ed imprecise), provare a stilare mappe inesatte ma possibilmente utili, e così via... Sapete, mio giovane: vi sono tracce che equivalgono al farsi coraggio, perché lo si sente assente, e giorni in cui si pensa che questo coraggio infine lo si sia trovato, ma è solo illusione: s'è perduto tempo dietro a cose che volevano far sì che lo si acquistasse, ma non lo si può mai acquistare. Semmai acquisire, ma per questo serve del tempo, molta pratica, pazienza, umiltà e soprattutto *fortuna*...

Ora io non mento se vi dico che questa sgangherata compagnia, non solo aveva assai poco della prima della seconda e della terza cosa, ma che soprattutto era manchevole di *fortuna*; e bisogna averne, sa?, per dar corpo e forma a un'avventura -se non si vuol finire per definirla *disavventura*, come spesso succede che debba succedere, ahinoi.

Vi spiego sinteticamente che successe:

Quando aprirono la botola che da alcuni cunicoli nascosti nella montagna -in alcuni passaggi sotterranei- dava accesso al Dungeon vero e proprio, non s'avvidero che proprio sopra le loro teste risiedeva una truppa Gobelin sonnecchiante, subito allarmata dai continui bussi del Ciccio: *ben tre guardie di guardia per quel passaggio, un assaggio di tutto rispetto della pericolosità di tutti quei Tunnel...!*

Già da qui si può notare l'inesperienza del mago: un apri-botola è un incantesimo blando e di facile acquisizione... *Un vero e proprio guitto!*

Solo uno di questi, era gracile, mingherlino e maldestro nell'uso delle armi, perché i suoi compagni erano invece ben piazzati e temerari in battaglia: agirono attendendo di vederseli comparire del tutto, e col favore del primo buio al quale si deve abituare la vista nei Tunnel. Tesero un agguato alle loro spalle, agendo col fattore sorpresa...

La Nana e il Ciccio furono lievemente feriti, ma presto si sbarazzarono dei due più piccoli; il Patry'Arca, se la vide direttamente col generale della truppa di guardia, il più grosso e feroce, e ci fu un lungo combattimento di magie assai blande e che poco o per nulla spaventarono l'orcoide, che facilmente deviava con la sua lancia tali semplici schegge liberate da un'innocua asta magica delle più economiche.

Il mago riportò diverse ferite, ma infine la spuntò...

Se pur fiaccato dal combattimento, dichiarò che stava bene, e che aveva intenzione di proseguire il cammino; così fecero.

Il buio era desolante, e sempre più la sensazione di essere spiati da qualcuno impedì alle loro azioni una certa avvedutezza e tranquillità di fondo; fra l'altro, come sperare, con tutto quel clangore, che nessuno li avesse uditi, da altri Tunnel...?

Ecco infatti, compiuti non più di tre metri, sopraggiungere da dove presero (Nord) un'altra Orda Gobelin, stavolta una non troppo pericolosa coppia, di cui uno grosso e uno piccolo. Lo scontro che ne nacque fu rapido e indolore, per certi versi -fatta eccezione di due lievi ferite ai danni del Patry'Arca e del Ciccio.

Altri sei metri ancora in quel buio sconcertante, e stavolta, giungendo di soppiatto da dietro, fece la sua comparsa un'Orda di ben cinque elementi, con elmetti e lance e scimitarre sguainate: urlarono sguaiatamente e si lanciarono all'attacco...

La lotta fu disperata, e contare tutte le stoccate e le parate sarebbe impossibile: *i cinque erano davvero esperti, abili e ben abilitati alla lotta corpo a corpo...*

Vi fu un lungo e spropositato spargimento di sangue; infine vinsero, ma il Patry'Arca era in fin di vita, il Ciccio quasi... *e la Nana perì, trafitta da una lancia spietatissima, che la costrinse al rigetto delle sue stesse viscere in una convulsa sboccata di sangue.*

Il Ciccio, armato della sua daga, trascinandosi sulla spalla il mago, lagrime agli occhi, tentò una via d'uscita in quel Tunnel: gli parve che non ve ne fossero.

Cercava per lo meno degli antidoti al dolore, per sé e per il compagno, di cui si sentiva ora molto responsabile: fu lui a convincerlo duramente...

Passò tre metri, ignorò una botola sulla sua destra.

Trovò un soppalco: vuoto.

Un secondo: un'ampolla: la divise col vecchio, e, tornati un poco in sesto, continuarono.

Un terzo soppalco, ma anch'esso vuoto.

Un ennesimo attacco alle loro spalle: lo scontro fu breve, il Patry'Arca riuscì a spuntarla, ma alla fine anche lui esalò il suo ultimo respiro.

Il Ciccio, quasi perdendo la ragione, in quell'incubo di bui sconcertanti e rivoli di sangue, setacciò altri anfratti segreti, e ne trovò: dopo uno vuoto, fu la volta d'una bella fiala guaritrice, che lo rimise in sesto e in vita... ma non fece troppi metri, dopo averla ingerita, dopo che la vita tornò a scorrere nelle sue vene e le copiose ferite a rimarginarsi quasi totalmente. *Cinque Gobelini lo assalirono da dietro.*

Lottò duramente, soccombendo a gradi, e lottando come un ossesso. Infine, il loro elevato numero la spuntò, e lì giacque per sempre, a pochi metri dai propri compari.

Ecco: questa è la storia qualsiasi d'una Compagnia di Sfortuna qualsiasi.

Le vidi comperare tre torce e tre acciarini, giovane: è per questo che credo che questa storia possa in qualche modo tornarle ancor più utile dei suoi acquisti; che possa, come dire? *Illuminarla molto più di come quelli potrebbero fare! Mh?*"

Sorrise. S'infilò nuovamente il lungo cappello a punta, e, riarmandosi del suo lungo Vincastro, vi si poggiò per lunghi e stentati passi fino alla porta.

"Mi scusi!" fece il giovane incuriosito.

Il vecchio piroettò un poco. "Potrei conoscere il suo nome...?"

"No: io sono Il Forestiero, poiché viaggio di Foresta in Foresta, e poiché la mia Patria è Da Nessuna Parte. Ed è forse proprio per tale ragione, che credo si possa riconoscere nell'Ovunque...! Se ci tiene invece a conoscere uno dei miei troppi nomi, sarei costretto, per affezione e familiarità, a darle quello di Bòrboro, ch'è il meno aggressivo e il più esatto ch'io conosca. Ma vede, mio buon giovane: io viaggio per sapere chi sono; viaggio per trovare il mio vero nome (che solo gl'altri, sanno attribuirmi): *come potrei risponderle ad una domanda così complessa...?*"

La lunga barba grigia fu increspata da un lungo e bonario sorriso. Menò una pacca sulla pulzella affianco all'entrata e menò dritto, ove la notte l'avrebbe chiamato...