

# LA SPEDIZIONE PERFETTA

*Di Morris Burglar – ovvero: come prepararsi a solcare l'ignoto e fare ritorno per poterlo raccontare!*

“AD IGNOTUM” – MOTTO DELLA SCIROCCO PRIMA

## PERCHÉ PARTIRE?

Ovvero: capire se sei uno di noi.

Nessun esploratore che si rispetti è degno di questo nome se non dispone delle giuste motivazioni. *Ricchezza. Fama. Gloria. Rispetto.* Tutte motivazioni valide per un avventuriero qualunque **ma non per un Pioniere!** Ciò che ci porta a spendere centinaia di casse d'oro per tentare l'impossibile è ben più grande di motivi così futili. Dobbiamo farlo per il mondo intero! Se l'ignoto fosse una chiesa, noi ne saremmo i paladini! Se il mare fosse un libro di incantesimi, noi saremmo gli arcanisti che lo studiano! Se le navi fossero draghi d'oro, noi saremmo i cavalieri che li domano e li portano dove nessun altro è mai arrivato.

Non è una missione che si compie per ottenere ricompensa: è *un dovere* nei confronti della curiosità umana. Chiunque non lo capisca, non ha diritto a forgiarsi del titolo che ci accomuna!

## DOVE ANDIAMO?

Ovvero: se fossimo poeti, questo sarebbe il nostro manifesto.

La prima domanda da porsi è questa: **dove siamo diretti?** Quale obiettivo abbiamo, noi esploratori? Una Spedizione può assumere molti connotati, in base alle nostre priorità personali. Ecco perché credo che prima di iniziare ad avanzare verso l'inesplorato, ognuno a bordo e a terra debba avere ben chiaro il proprio obiettivo. La chiave è, banalmente, **conoscersi** abbastanza. La maturità e l'intelligenza sono caratteristiche del quale noi Pionieri non possiamo fare a meno; potremmo essere deboli, gracili, goffi, poco avvezzi alle discussioni o perfino avventati: ma guai che non disponiamo dell'intuito necessario a risolvere i problemi che incontreremo!

E poi? La Loggia è stata fondata con un unico obiettivo, allargare questo mondo all'Est; ma anche una volta terminato questo incarico, **l'ignoto si estende** sempre in nuovi piani di esistenza, in nuove sfide, nuovi enigmi che i Pionieri devono risolvere. In questo ci differenziamo da ogni altro essere senziente con un'arma in mano che gira il continente alla ricerca di avventure. E per questo stesso motivo, agiamo insieme, come un'unica entità. Il giorno che la curiosità smetterà di essere il moto delle nostre azioni, la Loggia sarà finita.

Altresì è mia convinzione che un cavaliere debba scegliere il suo cavallo e pulire la sua stessa armatura; chiunque debba partire dovrebbe avere anche il pieno controllo dei preparativi ed evitare di delegare niente a nessuno. I motivi sono molteplici, lascio al lettore di intuirli tutti.

## LE MILLE POSSIBILITÀ

Ovvero: congetture sull'altra parte del mondo

Non sappiamo cosa c'è oltre la Cintura d'Onice, perciò ogni supposizione è solo fiato sprecato in assenza di prove concrete. **Potrebbe palesarsi di tutto**, ma dobbiamo essere pronti in ogni occasione ed essere consci che ogni ipotesi è uno scenario con equa probabilità di accadere:

### Un nuovo continente.

Se ci fosse un mondo simile al nostro, con razze senzienti e società organizzate? Siamo noi gli *alieni*, gente venuta da un altro mondo, e aspettiamoci perciò di essere trattati con diffidenza. Potremmo trovare altri umani, elfi e nani, oppure razze completamente diverse che parlano lingue diverse dalle nostre. Il rinomato storico *Waldo Wandjurnus* ha esplorato le mille possibilità nella sua opera *Primo Contatto* al fine di approfondire questo aspetto importantissimo dell'esplorazione. Non dimentichiamo che una volta approdati, può essere utile avere a disposizione i mezzi per muoversi rapidamente anche nell'entroterra.

### Un arcipelago.

Il mondo potrebbe essere frammentato al di là dell'Arcipelago dell'Orizzonte. Tante isole che coesistono – si conoscono tra loro? O ognuna di queste crede di essere il centro del mondo in mezzo allo sconfinato nulla? O magari è così per alcune ed altre invece no. Una buona nave è d'obbligo se siete convinti di questa idea.

### Il nulla.

E se al di là del conosciuto non ci fosse che il vuoto? L'infinito piano astrale che si espande oltre i confini di quello materiale. L'attrezzatura planare potrebbe fare la differenza tra una degna esplorazione ed il vagare all'infinito nell'eterno bianco.

### Un altro Piano Materiale.

Si chiamano "confini del mondo" per un motivo. Ma siamo sicuri che siano i *nostri*, confini? L'esperimento di Mordenkainen del 5100 (calendario di Sammar) svela che il Piano Materiale potrebbe essere solo uno di infinite realtà alternative. Una buona conoscenza della storia del nostro continente e dei principi della fisica planare sarebbero fondamentali per cogliere ogni sfumatura di questi universi paralleli.

### La strada per tornare indietro.

Alcune menti non accademiche credono che il mondo sia tondo. Attraversando la Cintura d'Onice potrebbero esserci perciò vari territori inesplorati (e probabilmente non abitati) che sorpassati farebbero tornare i Pionieri nell'estremo ovest, nei pressi di Southport.

### Nessuna civiltà.

Se trovate solo isole disabitate e piene di mostri, i mercanti che avrete a bordo della nave saranno solo un peso morto. Al contrario avere a disposizione ottimi combattenti e incantatori naturali potrebbe salvarvi la vita in innumerevoli occasioni.

### Nessuna terra emersa.

Mare all'infinito. So di alcuni oggetti magici che possono fornire cibo infinito, altri che permettono un sonno ininterrotto finché qualcuno non cessa l'incantesimo. Il tempo sarà il vostro peggior nemico, perciò in

questo caso sarebbe meglio partire con una nave che il più possibile assomiglia ad una piccola città. Se necessiterete di materie prime, vi serviranno strumenti per l'immersione in profondità, o qualcuno capace di trattenere il respiro per molto tempo. Non sottovalutate cosa le correnti possono trascinare nelle profondità marine.

## Non lo sappiamo!

Le teorie sono molte, e non basterebbe un intero libro per contenerle tutte. Si suppone di giorno in giorno, e il più grande consiglio che posso darvi è: siate preparati a tutto.

## COME ANDIAMO?

Ovvero: come prepararsi adeguatamente a compiere l'inimmaginabile.

Ci sono molte cose o persone che ci possono essere utili **nell'ignoto**, ma il tutto si risolve in una sola affermazione: non possiamo tutti partire. La scelta è lo strumento più potente e decisivo in questa fase della Spedizione. Portare una scodella in più invece di una vanga potrebbe cambiare le sorti dell'intero viaggio in modi che non possiamo immaginare. La sintonia di ogni elemento dev'essere la priorità al di sopra dell'utilità dei singoli elementi.

### La nave.

Grande? Piccola? Veloce o resistente? A vela triangolare o quadra? Con uno o due alberi? Tutto dipende da cosa necessitate. Una nave affidabile è normalmente preferibile ad una semplicemente veloce, ma se trovate il modo di sopperire alle mancanze in maniera intelligente, potrete concentrarvi sui punti di forza.

Una nave resistente e lentissima potrebbe diventare estremamente temibile se dotata di arpioni e incantesimi di teletrasporto. Una nave leggera altresì potrebbe essere la migliore scelta se si possono modificare a piacimento le condizioni meteorologiche. Un vascello mediocre sotto ogni aspetto è invece sconsigliato: abbiamo bisogno di strumenti eccezionali per un'impresa altrettanto eccezionale!

### La ciurma

Immaginate ora la nave che galleggia: **di chi** avrà bisogno? Di qualcuno che si prenda cura della sua pulizia. Di qualcuno capace di ripararla, se necessario. O di migliorarla, se le circostanze lo richiedono. Qualcuno destinato a parti specifiche che richiedono competenze specifiche: un geniere, un addetto alle vele, un cuoco, tutti coloro che hanno abilità specifiche ad usare una sezione dedicata della nave. Avrete bisogno di qualcuno che la difenda, che gestisca la sicurezza e la disciplina a bordo, che tenga d'occhio le armi. E inoltre avrete bisogno di una catena di comando e delle regole, senza la quale non siamo altro che selvaggi.

Una buona gerarchia è una che tutti conoscono. Buone leggi sono quelle estremamente necessarie e semplici da ricordare.



## L'equipaggiamento

La credenza popolare che una nave debba partire con molte armi è sbagliata sotto tutti i punti di vista. Per natura, gli esseri di qualsiasi razza tendono a non fidarsi di chi si presenta a casa loro con una spada in mano o una ballista carica, ed in secondo luogo le armi sono un bene di valore molto pericoloso che nelle mani sbagliate possono fare molti danni, senza considerare il fascino che hanno sui malintenzionati, secondo solo a quello dell'oro.

Ogni membro della ciurma dovrebbe essere istruito a prendersi cura del proprio equipaggiamento in egual misura rispetto a ciò che viene messo in comune. La disciplina e l'ordine possono davvero fare la differenza in situazioni di urgenza. D'altro canto, ognuno dovrebbe essere lasciato libero di poter combattere con l'arma che più reputa adatta ed è compito del capoguerra rendere complementari le capacità dei membri e garantire una buona armonia strategica.

Altresì è giusto rapportare il bagaglio massimo trasportabile da ognuno in base allo spazio disponibile nella nave e al numero di persone a bordo. Ecco perché, in mia opinione, non è saggio portare una nobildonna a bordo per lunghi periodi: il suo armadio potrebbe eguagliare il carico di cibo di una settimana intera.

## COME TORNIAMO?

Oververo: sottovalutare l'ovvio è la peggiore delle scelte.

Sarebbe inutile riuscire a mappare l'intero Oriente se poi non riuscissimo a trovare i mezzi per portare la conoscenza dell'Est nuovamente a Capo Ventura. Se il cartografo ha fatto un buon lavoro, ritrovare la strada di casa non dovrebbe essere difficile, e tutte le eventuali alleanze strette durante il viaggio sono punti di appoggio per rifornirsi di cibo e acqua, una prova generale di quello che sarà il percorso che avete tracciato per le Spedizioni successive.

Non bisognerebbe sottovalutare che talvolta la strada che ci porta in un luogo procede in un unico senso e non può essere percorsa altrimenti; in questi casi l'unica soluzione è andare avanti, anche quando sembra di allontanarsi ancora di più. *Ad Ignotum!*

## COSA LASCIAMO?

Ovvero: perché il mondo ha bisogno di noi.

Sogno il giorno in cui disegneremo l'Est fino all'ultimo scoglio. Il mondo sarà un'unica grande strada che noi Pionieri abbiamo aperto in decenni (secoli, forse?) di esplorazione e sacrificio, eppure Est e Ovest resteranno eternamente divisi da millenni di storia non in comune, di culture e razze diverse che potrebbero non andare d'accordo. Allora qual è stato il senso della nostra opera, se abbiamo connesso due mondi che non si vogliono conoscere?

Costruire una strada non è la cosa più importante: è **come** la costruiamo che definirà il futuro di due interi mondi.

Nel frattempo, ogni Spedizione ha il dovere morale di sentirsi strumento utile ad un solo scopo, l'esplorazione; e quando questa non può essere portata a termine e la missione è da considerarsi fallita, se ne apre un'altra: facilitare il più possibile le prossime, aprire la strada a coloro che verranno. È questo quello che fanno i Pionieri.

FINE

DEDICATO A MIA FIGLIA FERADORA E AL MIO MAESTRO, MORDENKAINEN