

IO ODIO I TATUAGGI!

A me Curse of the Azure Bonds, il seguito del mitico Pool of Radiance, ha fatto una grandissima impressione. Dal punto di vista della trama questi giochi della SSI erano fantastici, probabilmente perché basati su moduli dell'AD&D che già di per sé avevano avuto successo. Di tutto rispetto lo staff dietro all'originale su carta: l'autore è Jeff Grubb, con l'aiuto (tra gli altri) di Tracy "Dragonlance" Hickman. Come "Cos'è Dragonlance"?! Compratevi i libri della Armenia e fatevi una cultura, ma prima lasciatemi ringraziare un assassino americano (lui vuole essere citato così...) per le mappe. Le mie erano più dettagliate, distinguendo i semplici mostri dagli incontri particolari e dai tesori, ma le sue erano più chiare. Per evitare di occupare troppo spazio, le voci della legenda "Inizio" e "Tesoro/luogo di un incontro" sono ripetute solo nella prima mappa, il significato dei simboli è comunque sempre quello. Se state leggendo la versione DOC, con immagini, sappiate che è già impaginata e quindi dovrete poter lanciare la stampa senza problemi. Buon divertimento!

Alessandro La Spada

INTRODUZIONE:

Come ben sapete dall'introduzione, l'obiettivo finale è pulirsi le braccia da tutti e cinque i tatuaggi azzurri, prima che la coalizione che ve li ha impressi possa, tramite i loro poteri magici, prendere il controllo dei vostri corpi e usarvi per qualcosa di spiacevole.

Data l'importanza dei combattimenti, ogni volta che un personaggio può salire di livello è consigliabile portarlo alla palestra più vicina per permettergli di farlo. I giochi della SSI sono indipendenti dal tempo trascorso e quindi non ci perderete niente. Gli incantesimi più utili in attacco sono la "palla di fuoco", la "tempesta di ghiaccio" e il "fulmine magico", se riuscite a usarlo di rimbalzo contro i muri. Anche il "dardo incantato" torna molto utile, se il mago è di alto livello. Una tattica che funziona più o meno sempre è quella di arrivare carichi di magie a un passo dall'incontro, rendere tutti invisibili e poi iniziare. Mentre la prima fila passa i turni senza fare niente, di fatto bloccando i nemici, gli utenti magici si spostano bersagliandoli e evitando ai maghi avversari di intervenire. Il bonus per l'invisibilità impedisce alle prime linee avversarie di danneggiarvi facilmente in corpo a corpo, specie se avete una buona AC. L'incantesimo più utile dei chierici nel corso del gioco mi è sembrato ancora il vecchio "blocca persona", usato su quattro individui invece di uno solo (seppure in questo caso avreste il bonus). Fate in modo che i guerrieri siano costantemente "enlarged", dato che così fanno un danno pauroso (molto migliore dell'incantesimo di superforza).

Dal punto di vista difensivo, oltre all'invisibilità, ogni combattente dovrebbe avere attiva la "protezione dal male", che ne migliora l'AC. Prima degli scontri potete lanciare sul gruppo una "benedizione". Il mago va protetto con un "globo d'invulnerabilità" e con uno "scudo di fuoco", formato dall'elemento-ghiaccio dato che è una forma di attacco che non usa quasi nessuno (sapete che, se vi attaccano con lo stesso elemento usato dallo scudo, prendete il doppio del danno). I nemici non gli scaricheranno sopra inutilmente tutto il loro arsenale, e se qualcuno è tanto temerario da avvicinarsi praticamente si ucciderà da solo. Mi raccomando, usate i ranger per attaccare i mostri più grandi, visto che fanno delle ferite terrificanti, e mettete gli utenti magici nelle ultime tre posizioni del party per averli sempre in seconda fila. Ciò detto, dovrete essere in grado di cavarvela in ogni situazione.

I più profondi conoscitori dell'AD&D mi scuseranno una traduzione talvolta ardita, ma non c'è né la versione italiana del gioco né, nella mia vasta biblioteca, quella del modulo originale.

IL TATUAGGIO DEI "COLTELLI ARDENTI":

Uscite con calma dalla locanda di Tilverton e andate a prendervi un po' di equipaggiamento, armi e armature. Nel tempio di Gond dovrete visitare il Patriarca, e inoltre fare un salto dal saggio Filani. Andate in taverna e aspettate ingannando il tempo con azioni senza significato, ai fini del gioco, finché il taverniere non vi chiederà di andare. Uscite, andate fino alla porta laterale dell'edificio, poi tornate davanti e rientrate. La setta dei "Coltelli Ardenti" ha appena fatto una bella sorpresa alla principessa Nacacia. Se volete ulteriori informazioni, potete restare per un po'. E' il momento di riposarsi e memorizzare tutto l'armamentario possibile, perché state per iniziare la caccia al primo gruppo di responsabili delle decorazioni sulle vostre braccia. Girovagando nella zona settentrionale del paese inizierete un combattimento con le guardie, che dovete sconfiggere. Nel frattempo, i Coltelli Ardenti si sono lanciati su Giogi.

Scappate nel vicolo più vicino, e la gilda dei ladri manderà qualcuno a prendervi. Il capo della gilda stessa vi darà una mappa della zona, ma i Coltelli non tarderanno a intervenire. Uccideteli e, prima di iniziare l'attraversamento delle fogne, esplorate la zona della gilda. C'è una tesoreria appena a sud della stanza del libro.

Percorrendo le fogne seguenti, quando gli Otyugh vi propongono di trattare dovrete accettare l'offerta, e recuperare quello che serve in una stanza più a sud. Occhio anche ai Troll e, se potete, sfruttate la palestra segreta per salire di livello. La stanza si trova dietro una porta segreta nella zona orientale della terza "sezione" di fogne. Nel rifugio dei Coltelli, raggiungibile all'uscita meridionale della stessa terza sezione, ci sono un tesoro nell'armeria, una stanza piena di lame volanti assolutamente da evitare e, infine, una stanza delle torture dove libererete Gharri di Gond. Ora trovate la stanza del leader, nell'angolo a sudovest, e guadagnatevi la prima vittoria sui nemici. Il simbolo dei Coltelli Ardenti scompare e incontrerete un po' di gente importante, tra cui Nacacia e re Azoun. Riposate e poi recatevi alla "standing stone" della mappa (la rinomineremo "pietra solitaria"), dove c'è un uomo dall'apparenza misteriosa. Per tutto il corso dell'avventura vi indicherà verso dove dirigervi per trovare i nemici. Consultatelo ogni volta che vi liberate di un tatuaggio. Il prossimo nome sulla lista nera è quello del rinnegato di Thay, volgarmente detto Dracandros.

IL TATUAGGIO DI DRACANDROS:

Per iniziare la caccia al mago dovete andare nel villaggio di Haptooth. La cittadina è stata conquistata da un efreet, non a caso arrivato di recente con un sacco di drow. Nel villaggio l'unico aiuto concreto lo può fornire Akabal, nella locanda la cui porta è bloccata. Dopo esservi preparati a puntino in quanto a magie, potrete affrontare l'efreet e le sue forze di elfi scuri nella stanza all'estremo sud. Ho fatto una grandissima fatica a sconfiggere questa schiera di individui, molto resistenti alla magia, e la tattica che ho usato è stata: entrare nella stanza con tutti i personaggi invisibili, creare una specie di linea continua per impedire ai drow di passare, e poi portare il mago sufficientemente lontano dalla battaglia per permettergli di bombardare i nemici abbastanza a lungo. Simile a quello che vi ho suggerito nell'introduzione. Prima o poi il personaggio andrà giù, purtroppo, ma voi non dovete assolutamente eseguire nulla con gli altri fino a quando non avrete indebolito a sufficienza le forze nemiche. Dopo di che, rompete gli indugi e fategliela vedere. Mi raccomando, comunque, ricordatevi sempre di curare i morenti (l'opzione "bandage"), perché una volta morti la resurrezione toglie loro dei punti di costituzione.

Liberato il villaggio, tornate all'entrata e dirigetevi alle caverne. Qui dentro ci sono ancora un bel po' di drow e qualche salamandra, ma per fortuna buona parte dei combattimenti sono evitabili. Concentratevi su due sfide: la prima con le guardie della porta, la seconda con il dracolico Crimdrac. Dalla regia mi dicono che ci sarebbe anche qualcosa di più, una missioncina per gruppi con personaggi di sesso femminile ma, non avendone nel party, non abbiamo potuto controllare. Crimdrac non dovrete proprio perdere l'occasione di farlo fuori, anche se è evitabile, per il semplice fatto che vi dà tanti PX. Dall'uscita dietro di lui si passa alla torre di Dracandros.

Appena entrati, il mago vi teletrasporterà sul tetto dove, sorpresa sorpresa!, stanno aspettando un po' di draghi neri. Saranno loro a costringerli a togliervi il tatuaggio, e dopo

di ciò avete da scegliere: attaccare i draghi, o restare passivi. Attaccandoli guadagnerete un bel po' di esperienza, oltre a qualcosa che ha a che fare con la missioncina di prima. Altrimenti, restate calmi e poi cominciate a discendere la torre. Al quarto piano c'è la "sfida delle sfere", da affrontare con un personaggio particolarmente intelligente (io ho usato il mago). Dovrete spingere una sfera d'energia contro un mago nemico, e ne avrete in cambio un po' di oggetti magici. Fallendo, il personaggio verrà disintegrato. Al terzo livello c'è l'illusione di un drow lord, che da qualche parte nella torre vi toccherà affrontare come mostro errante. Buona parte dei contenuti di questa torre sono allocati casualmente, quindi anche dare delle indicazioni precise su cosa fare non è facilissimo. Di sicuro non dovete leggere le rune al secondo piano, visto che sono esplosive. Giunti al piano terreno avrete necessariamente da far fuori un po' di vermine e poi, usciti all'aperto, lo scontro con Dracandros. Ricordatevi di depredarlo, dopo averlo ucciso, visto che lui e i suoi sono ben forniti di oggetti magici. Se avevate intrapreso la missioncina sulla quale sono stato così poco dettagliato, dovrete ritornare nelle cave per consegnare gli oggetti recuperati. Altrimenti, rifate tappa a Haptooth per rifocillarvi, salvare, memorizzare gli incantesimi e poi ripartite per la pietra solitaria. L'uomo misterioso non ha dubbi: il prossimo nemico è Mogion, la sacerdotessa di Moander.

IL TATUAGGIO DI MOANDER:

Il destino vi porta in quel di Yulash, dove almeno per ora non bisogna farsi troppo notare. Entrate con l'autorizzazione. Portati dal comandante, aspettate fino a quando le spie non cercano di scappare e fatele fuori. Così facendo, non avrete più problemi nei posti di blocco all'interno delle mura. Visitate il centro cittadino per recuperare la bacchetta di distruzione dei vegetali, nota come "wand of defoliation". Si tratta di un bastone magico in grado di danneggiare pesantemente gli esseri formati da foglie e fango, con cui avrete a che fare tra poco, ben poco danneggiati dalle altre armi sia magiche che tradizionali. Non andate avanti fino a quando non ce l'avete. Dopo di ciò, proseguite dritti nel santuario di Moander. Appena entrati, un chierico attiverà una trappola dall'effetto non proprio simpatico. Voi non fatevi comunque problemi e proseguite recuperando Alias e Dragonbait, nella zona centro-orientale della mappa. Date loro la possibilità di unirsi al gruppo, poi scendete al livello inferiore. Proseguendo verso sud c'è da abbattere una lumaca gigante con un po' di chierici, e poi lo scontro vero e proprio con Mogion. Alla sua morte degli inviati diretti di Moander, detti appunto "pezzi di Moander", invaderanno la scena: divertitevi con la bacchetta prima recuperata. Essendo i mostri molto grandi, si ostacoleranno a vicenda e basterà mettere due o tre personaggi dotati di buona AC e buona salute per avere tutta la copertura necessaria. Prima di lasciare la zona attivate l'opzione "search" e girate nel tempio per trovare il tesoro di Mogion, poi tornate al livello superiore e uscite. La prossima vittima, secondo l'uomo della pietra solitaria, è lord Fzoul Chembryl, uno dei "pezzi grossi" tra gli Zhentrim. In viaggio verso nord, dunque.

IL TATUAGGIO DEGLI ZHENTRIM

Andate a Zhentil Keep. Nella città che vi riservò una bella imboscata ai tempi di Pool of Radiance ora potete andare in giro liberamente, fino a quando non incontrate Olive Ruskettle. Seguite la barda e, quando se ne va, entrate nella porta davanti. Troverete Dimswart il saggio, da portare con voi fino alla cappella. Perquisite l'altare per trovare delle armi, e solo dopo di ciò arrischiatevi a seguire la donna incappucciata. Vi porterà da Dexam, un beholder che disintegrerà Fzoul, liberandovi senza sforzo del quarto sigillo. Non tutto è così facile, però, perché per recuperare l'amuleto di Lathander dovrete sconfiggere lo stesso Dexam nella zona a sudovest del suo tempio. Oltre al fatto che un beholder non è mai facile da far fuori, ci sono dei minotauri e meduse di supporto. Se siete avidi, inoltre, c'è anche il corpo di un elfo morto al quale rubare un po' di oggetti utili. Evitate la zona a nordovest perché ospita una trappola. Partite ora per l'ultima volta in direzione della pietra solitaria. L'uomo misterioso è più

loquace del solito, e quando si rivelerà avrete una brutta sorpresa. A me, personalmente, il momento dell'improvvisa comparsa di quel mostro di Tyranthraxus sullo schermo è ancora impresso a fuoco nella memoria. Ma bando alle ciance sugli effetti scenici, comunque, visto che la situazione precipita: distruggendo tutti gli alleati di Tyranthraxus in realtà gli avete fatto un grosso favore. Ora l'unico tatuaggio rimasto è il suo, tramite il quale potrà controllarvi da solo. La battaglia finale con il nemico di sempre si tiene tra le rovine di Myth Drannor.

LA RESA DEI CONTI:

L'ultima parte del gioco ha luogo direttamente a casa di Tyranthraxus, com'è giusto che sia, visto che se siete arrivati fin qui è anche merito suo. La prima zona da attraversare è una specie di cimitero, pieno di incontri casuali con ragni e thri-kreen. Con quest'ultime, visto che ci potete parlare, giocate d'astuzia e dite che Tyranthraxus è il vostro padrone.

All'interno delle cripte, seppellite gli scheletri e mettete le ossa al loro posto quando necessario. Recatevi nella zona a nordovest, parlate con lo spirito e recupererete alcuni oggetti magici. Seguite il soldato che sembra essere una Piuma Rossa, mentre in realtà è un Rakshasa, e fatelo fuori; poi andate nel covo dei thri-kreen e devastatelo.

Recatevi a est nelle rovine di Myth Drannor, dove nella zona centro-meridionale incontrerete il bardo Senzanome. Da qualche parte in giro, dovrete incontrare dei cavalieri di Myth Drannor con i quali scambiare quattro chiacchiere. Nelle rovine, dovete trovare e salvare il ragazzo che sta scappando dai mastini infernali, poi andare a visitare il vecchio Rakshasa (nella zona a nordovest) e parlargli in maniera sprezzante ("haughty"). Lo convincerete a dare una mano. Prima di fare queste cose l'entrata per il tempio di Tyranthraxus potrebbe essere semplicemente disabilitata, per scrivere questa soluzione le ho comunque eseguite tutte.

In posizione ogni volta randomizzata c'è un rakshasa, alla ricerca di qualcuno che lo aiuti a depredare la stanza del tesoro, cosa che dovrete fare per recuperare un po' di preziosi.

Sempre nella zona nordoccidentale si trova una grata, che dà accesso al tempio dell'odiato nemico.

Attenzione al fatto che una volta nel tempio non si può più uscire, dunque assicuratevi di essere pronti. Recatevi nella zona sudoccidentale, ma al momento giusto "Tyran" scapperà al piano superiore. Seguitelo verso nord, salite le scale e, in un crescendo di tensione, attraversate il corridoio a nordest fino alla porta verso sud, poi... fermatevi! Avete riversato ogni oncia di magia rimasta sui guerrieri del party? Proteggeteli anche contro la tonsillite, perché nella battaglia finale avete di fronte Tyranthraxus, 12 alti prelati rigonfi di magie, e addirittura 48 margoyle (di quelle che colpiscono quattro volte in un attacco). Come sempre, la tattica migliore si rivela una "prima linea" fatta di gente ultraprotetta e in grado di sopportare i colpi, mentre il mago svara a destra e sinistra scaricando il suo arsenale fino a che non lo fanno fuori. Ricordatevi di proteggerlo con il globo d'invulnerabilità e lo scudo di fuoco. I chierici, infine, possono rendersi utili con i "blocca persona" sui prelati nemici.

Con un po' di fortuna e tanto tempo, visto che è un combattimento che riproverete magari più volte, colui che doveva già essere morto in Pool of Radiance va giù di nuovo (stavolta per sempre, visto che nel terzo episodio non c'è...), e sarete teletrasportati a Shadowdale. Una festa verrà organizzata in vostro onore: stanchi, sporchi e feriti, ma almeno finalmente si mangia.

Tanto lo sapete che in AD&D i personaggi campano d'aria, no?