

PIU' CHE UN GIOCO, UN MONDO

La soluzione di Daggerfall è un lavoro che, quando abbiamo deciso di farlo, mi ha fatto tremare le gambe (non c'è problema, tanto ero seduto) data la sua complessità. Chi lo conosce sa che non esiste una soluzione univoca, visto che le quest sono temporizzate e si invocano a vicenda, esiste invece una 'main storyline' intorno alla quale potete fare quello che volete. Ecco perché alcuni hanno definito questo vero e proprio classico un gioco troppo lento e dispersivo... Beh, per loro c'è sempre Diablo, Tamriel resterà la patria dei veri errepiggisti, possibilmente con qualche bug in meno.

Il testo che state per leggere è soprattutto una guida, che riunisce la farina del mio sacco, i contributi della mailing list del gioco, le note ufficiali della Bethesda e una serie di documenti realizzati da veri e proprio esperti in giro per la Rete: credo e spero che farete fatica a trovare qualcosa di più completo... Preciso di avere incluso solo ciò che ho ritenuto importante ai fini della soluzione del gioco, altrimenti avrei potuto occupare un intero CD!

Consiglio vivamente di non limitarsi alla ventina di avventure della trama principale: esplorate, create le vostre magie e gli artefatti, godetevi l'enorme lavoro dei ragazzi della Bethesda e ringraziateli per aver ricreato fedelmente lo spirito dei veri giochi di ruolo (solo lo spirito, però, quelli cartacei sono meglio!).

Alessandro 'RPG' La Spada

UN PERSONAGGIO CON GLI ATTRIBUTI

I due modi in cui può essere creato un personaggio hanno entrambi i loro vantaggi e svantaggi. Il secondo, quello personalizzato, permette di sfruttare alcune storture del regolamento che poi, in realtà, rappresentano i veri bug di Daggerfall, e direi quindi di focalizzarci su di esso. Se proprio volete prendere qualcosa di predefinito, vi suggerisco il battlemage o lo spellsword.

Se stessimo affrontando il discorso dal punto di vista del divertimento, ci sarebbe sicuramente da discutere sulla scelta della razza, ma visto che la nostra ottica è quella di arrivare fino in fondo, dovrete optare per quella degli elfi alti (High elves), grazie alla loro immunità alla paralisi. Ai livelli più bassi, quando i tiri salvezza sono quelli che sono, l'immunità alla paralisi è una vera manna dal cielo contro quei maledettissimi ragni... Essa vi darà inoltre qualche illecita scorciatoia nella scelta di vantaggi e svantaggi. Le descrizioni delle altre razze sono tutte molto generiche, anche troppo per identificare chiaramente quali siano i loro vantaggi.

La classe dev'essere chiaramente quella "custom", seguita dalla scelta dei punteggi nelle caratteristiche principali. Converrà decidere con un certo anticipo la condotta che vorrete tenere (combattimento aperto, magia, segretezza...), capire quali siano le skill che la realizzano e pompare da ora in poi le caratteristiche su cui si basano.

Nella mia avventura al servizio dell'imperatore mi sono servito della magia e delle armi a lama lunga, decidendo quindi sin da subito di puntare su agilità (AGI) e intelligenza (INT). Le seconde scelte sono forza (STR), resistenza (END) e velocità (SPD). Personalità (PER), forza d'animo (WIL) e fortuna (LCK) non mi hanno influenzato più di tanto.

Precisiamo che la struttura di Daggerfall fa sì che nessun attributo sia in tutto e per tutto trascurabile, ma per arrivare in fondo bisogna comunque fare delle scelte, altrimenti ci metterete una vita. Esattamente quello che vorrebbero i programmatori...

Il passo successivo sarà la definizione delle skill, il punto in cui si decide la vocazione del personaggio. Le gilde richiedono sempre il possesso di almeno un paio di abilità nella rosa di quelle richieste, una come primaria e una come maggiore, per le quali vi rimando al paragrafo appositamente dedicato. I punteggi iniziali delle skill primarie si assestano tra 30 e 40, quelli delle maggiori tra 20 e 30, quelli delle minori tra 10 e 20. In seguito sarà possibile migliorarli con l'utilizzo oppure facendovele insegnare presso le gilde, ma risulterà vantaggioso scegliere da subito i tratti privilegiati e lavorare su quelli per tutto il gioco.

Eccovi un elenco completo delle skill e dei loro usi pratici. Il commento lo trovate subito dopo:

Arco (archery): gli archi non sono particolarmente potenti rispetto alle armi da corpo a corpo, che quindi risultano più utili da padroneggiare. L'unica eccezione è l'arco di Auriel, motivo per cui non dovrete trascurare del tutto questa skill.

Armi da impatto (blunt weapons): vedi ascia.

Arrampicarsi (climbing): viene controllata ogni volta che camminate su qualcosa di non perfettamente orizzontale. Vi sono poche situazioni in cui torna utile.

Ascia (axe): utile se avete intenzione di combattere con un'ascia, ma nel gioco non troverete niente di devastante di questo tipo.

Borseggiare (pickpocketing): ai fini della soluzione del gioco è del tutto inutile, ma (date un'occhiata al capitolo sulle gilde) diventa importante se volete entrare nella gilda dei ladri.

Colpire alle spalle (backstabbing): viene controllata automaticamente ogni volta che attaccate qualcuno alle spalle. Se la prova riesce, l'eventuale danno è moltiplicato per tre!

Colpi critici (critical striking): viene automaticamente controllata ogni volta che colpite un avversario, e in caso di successo il danno sarà aumentato a dismisura. Fa più male della pugnalata alle spalle e viene controllata più spesso, ma per converso ha una minore probabilità di andare a segno.

Conversazione rude (streetwise): torna utile selezionando la conversazione rude, ma dato che quest'ultima non viene utilizzata molto spesso, anche la relativa skill è superflua.

Corpo a corpo (hand to hand): fintanto che sarete troppo deboli per combattere con le mani, i mostri potranno essere colpiti anche dalle armi comuni. Quando i mostri diventeranno immuni probabilmente avrete modi più efficaci di andare a segno (magie e oggetti incantati). Lasciatela perdere.

Correre (running): determina la velocità della corsa, quindi è utile sia per fuggire che per saltare che per evitare gli attacchi magici. Per aumentarla basta usarla, ma state attenti al fatto che ci si stanca in fretta e nei punti caldi non è possibile riposare.

Etichetta (etiquette): si sostituisce automaticamente alla PER quando, parlando, utilizzate il tono cortese al posto degli altri due.

Guarigione (medical): determina la rapidità del recupero durante il riposo.

Lame corte (short blade): dal mio punto di vista è abbastanza inutile, avendo deciso in anticipo di focalizzarmi sulle lame lunghe. Aumentare due o tre skill di combattimento è uno spreco di risorse, quindi questa skill va presa solo se avete intenzione di utilizzare la daga d'ebano o quella di Mehrunes.

Lame lunghe (long blades): sicuramente la skill più utile del gioco. Mettetela come primaria e non se ne parli più.

Linguaggi (giantish, orcish...): la loro utilità pratica non si conosce. Se c'è, è ben nascosta.

Mercanteggiare (mercantile): chi ha bisogno di contrattare, in un mondo in cui tutto quello che vi serve si trova addosso ai nemici morti? Lasciatela perdere.

Nuotare (swimming): vi sono solo un paio di punti in cui può essere utile.

Saltare (jumping): determina la lunghezza e l'altezza dei balzi. Incrementarla è facilissimo, basta continuare a saltellare!

Scassinare (lockpicking): viene controllata automaticamente ogni volta che tentate di aprire una porta bloccata. Sarebbe utile, se non fosse per la sua lenta crescita e per il fatto che esiste un modo più diretto per fare la stessa cosa: prendere le porte chiuse a spadate, asciate, mazzate o quello che preferite finché non si aprono da sole.

Schivare (dodging): viene controllata automaticamente ogni volta che siete attaccati, sia da un colpo

normale che da una magia. Attenzione al fatto che, mettendola come skill primaria, in alcuni casi non aumenta più!

Scuole di magia (alteration, destruction, mysticism, restoration, thaumaturgy): più è alto il punteggio, più sarà facile lanciare e acquistare le corrispondenti magie. Esistono vari trucchi per far crescere queste skill a dismisura in breve tempo.

Segretezza (stealth): viene controllata ogni volta che entrate nel raggio di percezione di una creatura vivente. Se avete successo, il mostro si comporterà come se non ci foste e a quel punto avrete il primo colpo. Fategli un bel backstab e non ve ne serviranno molti altri.

Daggerfall ha un limite intrinseco di avanzamento nelle skill pari a 100 per le primarie e 90 per le maggiori, in seguito al raggiungimento del quale sarete dichiarati 'maestri' e non salirete più neanche di livello: pensate un po' a coloro che scelgono 'correre' come primaria... A quanto sembra il limite è stato rimosso nelle successive versioni della patch, ma tutto ciò non posso darvelo per sicuro. Sembra che il limite sia stato sostituito con una formula che non sto a descrivervi in dettaglio, ma che comunque effettua una comparazione tra i punteggi nelle skill attuali e quelli iniziali: maggiore la differenza, più alto il quantitativo di punti necessario al passaggio. Quello che importa è che, comunque, se questo è vero si potrà sempre salire di livello.

La rapida analisi delle skill ci permette di identificare delle scelte ideali, sempre e comunque tenendo presente che Daggerfall è un gioco dal background talmente ricco da rendere impossibile l'esclusione ferma e definitiva di un particolare elemento.

- *Skill primarie*: colpire alle spalle, colpi critici, lame lunghe, lame corte, schivare, scuole di magia, segretezza.
- *Skill maggiori/minori*: arco, armi da impatto, arrampicarsi, ascia, borseggiare, corpo a corpo, correre, guarigione, saltare, scassinare.
- *Skill inutili*: conversazione rude, etichetta, linguaggi vari, mercanteggiare, nuotare.

I vantaggi e svantaggi servono a sbilanciare la piccola daga che, sulla destra, decide il moltiplicatore dell'esperienza necessaria all'avanzamento di livello. E' qui che si annidano i veri bug del gioco: tra difetti selezionabili due volte, difetti compensati dai vantaggi e combinazioni strategiche di difetti si può dire che ce n'è per tutti i gusti! L'obiettivo è portare il moltiplicatore a 0.3, cosa che renderà l'avanzamento di livello una vera bazzecola.

I vantaggi più utili sono la specializzazione nelle lame lunghe per i guerrieri, la moltiplicazione per 3 dei punti magia per gli aspiranti maghi e la capacità di assorbire le magie. Nelle fasi avanzate sarà comodo disporre del bonus per ferire i daedra e i non morti.

Per quanto riguarda le penalizzazioni, state attenti al fatto che, anche sovraccaricandovi, solo la prima penalità avrà un pieno impatto sul moltiplicatore, mentre le altre avranno effetti via via più ridotti.

Un vero e proprio imbroglio legalizzato consiste nel fare un personaggio elfo alto e poi assegnargli una debolezza critica nei confronti della paralisi: tanto è immune! Uno svantaggio invece da non selezionare, invece, a meno che non abbiate intenzione di usare qualche trucco, è l'incapacità di rigenerare i punti magia. Impostare la luce o le tenebre non avrà importanza, visto che un bug vi impedirà comunque di rigenerarli.

C'è chi la pensa diversamente, e sceglie questo difetto basandosi poi sull'assorbimento di magia per rigenerare il mana, c'è da dire inoltre che nei dungeon veramente difficili non si riesce a riposare.

Possiamo comunque affermare con sicurezza che selezionando l'incapacità di rigenerazione sarete obbligati a servirvi dello 'spell absorption' e di qualche truccetto.

Le proibizioni sono un altro tesoro su cui lavorare, visto che una vasta selezione di armi e armature è concretamente inutili ai fini del gioco e può essere esclusa fin dall'inizio, godendovi i vantaggi sul moltiplicatore delle relative penalità: sto parlando di tutte le armi che non sono lame, ad eccezione dell'arco, poi le armature di pelle e il ferro in generale (state attenti a non proibirvi l'acciaio).

Se ancora non basta a portare il moltiplicatore a 0.3, potrete escludere le restanti armi che non c'entrano con l'unica skill ad esse relativa che avete messo come primaria. Ne avete messa una sola, vero?

I danni dalla luce, dai posti sacri e le fobie servono a fare 'gioco di ruolo', ma danno svantaggi generici che sono più difficili da tenere sotto controllo. Evitateli.

La storia del personaggio sarebbe meglio farla rispondendo alle domande, in quanto a un certo punto dell'interrogatorio dovrebbe esserci la possibilità di incamerare la daga d'ebano (ebony dagger): non fatevelo ripetere due volte, visto che si tratta di un'ottima arma e giustifica l'eventuale scelta della relativa skill.

Con questo dovrete avere un personaggio con tutti i crismi per vivere una vita lunga e piena di successi.

MIGLIORAMENTO E TRUCCHI

La prima cosa che vi suggerisco di fare è personalizzare l'interfaccia. Nel mio setup ho impostato prima di tutto il mouse come dispositivo visuale e non di movimento, visto che permette di girarsi molto più rapidamente. Il pulsante sinistro funge da tasto di attacco, quello destro da attivazione della modalità preimpostata (rubare, prendere, dialogo...). Ho messo i tasti di movimento nella parte sinistra, in modo da poterli usare con la mano sinistra mentre uso il mouse con la destra senza per questo assumere una posizione che a lungo andare diventerebbe scomoda.

W e S, ad esempio, vanno bene per andare avanti e indietro, mentre A e D possono essere impostati come tasti di strafe verso sinistra e verso destra. Non vi serviranno tasti per girarvi, visto che per quello avrete già il mouse. Lo strafe, inoltre, è importantissimo per evitare le magie lanciate dai nemici più potenti. E e C possono essere utilizzati per alzarsi e abbassarsi, mentre per correre userete lo shift sinistro che, a meno di improbabili malformazioni, dovrebbe trovarsi proprio sotto il vostro mignolo. Il resto è a vostra discrezione.

Dopo aver finito il primo dungeon, che è obbligatorio perché la storia inizia al suo interno, farete rotta sul castello di Daggerfall, che diventerà la vostra base d'appoggio. Questa città possiede tutti i tipi di gilde e di negozi, oltre a un gran numero di taverne dove riposare, e rappresenta quindi il posto ideale per mettere in pratica i vari metodi di potenziamento del personaggio non basati sul corretto e regolare svolgimento delle quest. Le informazioni specificamente dedicate alle gilde sono incluse nel successivo prossimo paragrafo, non certo per complicarvi la lettura ma semplicemente per metterle tutte nello stesso punto del testo. Parto dal presupposto che chi legge questa guida sappia sin d'ora che cosa sono le gilde. Per ogni sei ore di tempo trascorso il gioco controllerà se il punteggio da voi maturato usando una skill è superiore a una certa formula matematica: se sì, il punteggio della skill sarà aumentato di uno. Da ciò si ricava una tattica assolutamente elementare per aumentare le proprie statistiche, cioè usarle a più non posso anche se ci che si fa non ha senso: correre per la città, saltare a destra e a manca, lanciare magie contro i muri... I reduci di Dungeon Master sapranno di cosa sto parlando. In meno di un pomeriggio, che in termini di gioco equivarrà a un paio di settimane, avrete un personaggio potentissimo.

Cominciamo dalla magia: create delle magie dal costo irrisorio in ognuna delle sei scuole, cinque punti o giù di lì, quindi portatevi vicino a una taverna e usatele finché non sarete completamente scarichi. Entrate nella taverna, riposatevi sei ore e al 99% salirete in tutte e sei le skill. Uscite e rifate tutto a volontà. Se siete impossibilitati a recuperare il mana col riposo, dovrete iscrivervi alla gilda dei maghi, dove gli stregoni potranno reintegrarvelo a richiesta.

Se durante l'allenamento farete delle quest per la suddetta gilda, che vi permettano di restare in città, come ad esempio fare la guardia, otterrete il duplice risultato di aumentare il vostro rango nei loro confronti.

Per migliorare con le armi, recatevi all'esterno delle mura e riposare finché non verrete attaccati da un umanoide. Fatelo fuori e poi tornate a dormire, ben sapendo che se il nemico era abbastanza forte al risveglio guadagnerete il solito punticino in lame lunghe, schivare, colpi critici e via dicendo. Dovrete essere abbastanza forti da non temere nessun tipo di umanoide, altrimenti questa tecnica potrebbe avere lo spiacevole effetto di farvi morire...

Fate attenzione a non portare nessuna skill a 100, in quanto a seconda della vostra versione di Daggerfall potreste venire bloccati nell'avanzamento dei livelli, inoltre cercate di sviluppare le skill più importanti per la vostra gilda.

L'allenamento può essere anche acquistato, ma lo si può fare solo finché la skill è al di sotto di 50, dopodiché bisognerà fare da soli.

Per i veri fanatici del cheat, infine, eccovi qualcosa che vi rovinerà completamente qualsiasi forma di divertimento, permettendovi però di arrivare in fondo in un batter d'occhio: aprite il file Z.cfg nella directory del gioco e aggiungete il comando "Cheatmode 1". Al prossimo avvio premete Ctrl ed F4 per diventare invulnerabili, Alt ed F11 per uscire dal vuoto qualora doveste caderci dentro, i tasti [e] all'interno di un dungeon per muovervi tra i punti che ospitano gli oggetti obiettivo della vostra quest, i tasti - e = per alzare la reputazione e le skill.

Da notare che questo cheat può funzionare o meno a seconda della patch da voi installata (Bethesda, ma non potevate proprio aspettare ancora un po'?!).

LA CARRIERA

Appartenere alle gilde vi darà tanti di quei vantaggi da non valere la pena di restarne fuori. A Daggerfall esistono tutti i tipi di gilda, mentre altrove ne troverete solo una parte. I nomi variano, ma alla fine le caratteristiche possono essere ricondotte a sei tipologie fondamentali: maghi, guerrieri, cavalieri, ladri, templari e la fratellanza oscura, che fa storia a sé.

Le skill fondamentali per ognuna di esse sono indicate nell'apposita tabella che vedrete sul video, nella versione DOC di questo testo, oppure nell'apposito file Requisiti.tif all'interno della directory della soluzione sul nostro CD. Una di esse dev'essere primaria, un'altra maggiore, tutte devono soddisfare un punteggio minimo e inoltre dovete avere una sufficiente reputazione sia per essere ammessi che per scalare i ranghi. Controllate l'immagine Minimi.tif, e se non ne avete abbastanza potrete sempre allenarvi oppure svolgere delle missioni per conto della gilda stessa. Tenete presente che i requisiti minimi vanno soddisfatti anche in seguito, quando vorrete incrementare il rango.

A seconda del rango le varie gilde offrono quest di difficoltà crescente, addestramento in alcune skill, bonus e regalie varie che andiamo a esaminare:

I guerrieri

Forniscono un posto per dormire e le loro quest sono basate sul combattimento. Non hanno ranghi e a causa di questo le ricompense sono in generale migliori. I membri possono far riparare i loro oggetti a un prezzo inferiore che all'esterno.

I maghi

A parte la soddisfazione di essere un mago ufficiale, gli appartenenti a questa gilda ottengono ai ranghi 0-2 l'accesso allo 'spellmaker', ai 3-4 la possibilità di comprare e vendere oggetti magici, al 5 l'accesso al grandioso creatore di oggetti (item maker), al 6-7 l'evocazione dei daedra (daedra summoning) e all'8-9 il teletrasportatore.

I cavalieri

Il mio ordine preferito fornisce quest basate sulla guardia e sul combattimento, manca invece l'allenamento in qualsiasi skill. Ai ranghi 0-1 avrete l'accesso gratuito a tutte le taverne della città di quella gilda, ai 2-3 un'armatura gratuita in base alla scala che tra poco vedremo, ai ranghi 4-5 l'accesso gratuito in qualsiasi taverna, dal 6 all'8 viaggerete gratis sulle navi, al 9 avrete in regalo una casa nella città del vostro ordine.

Le armature che si possono avere a partire dal secondo rango sono le seguenti: silver, elven, dwarven, mithril, adamantium, ebony, orcish, daedric (una per rango).

La Fratellanza Oscura

Conosciuti anche come "assassini", sono una delle due gilde che non dovete andare a cercare (gli altri sono i ladri) in quanto vi contatteranno loro: dovete uccidere tre paesani nella vostra città preferita, ben sapendo che la gilda ha emissari ovunque. Vi converrà fare i vostri omicidi vicino ai cancelli d'uscita, in quanto i tutori dell'ordine non ci metteranno molto ad arrivare e la loro morte non conta nel computo totale.

Ai ranghi 0-2 potrete comprare le pozioni, ai 3-4 avete accesso al 'potion maker', al 5-6 potete comprare e vendere le utilissime 'soul gem' (per intrappolare l'anima dei nemici), al 7-9 avete a che fare con lo 'spy master' e per ogni ulteriore rango avrete un tentativo su 20 di corrompere il giudice in caso di omicidio. Per ogni rango un cimitero verrà rivelato sulla mappa.

I ladri

L'entrata in questa gilda avviene come per la Fratellanza, quindi su esplicito invito, con la differenza che potrete limitarvi a rubare ai popolani, piuttosto che ucciderli.

Ai ranghi 0-1 avrete diritto alle mappe dei dungeon, ai 2-3 potrete comprare e vendere oggetti rubati a metà prezzo, ai 4-5 avrete accesso allo 'spy master' e ai 6-9 si ricomincerà con le mappe dei dungeon.

I templari

I vari templi hanno prerogative diverse sia per quanto riguarda le skill richieste, sia per quanto riguarda l'allenamento fornito. Variano anche i bonus garantiti a seconda del rango, ma prima o poi tutti vi daranno ciò che segue: un altro membro dell'ordine vi cura gratuitamente, la possibilità di vendere pozioni, l'accesso al 'potion maker', l'accesso al 'daedric summoning' (in ordine di importanza).

Per ingannare le gilde e aumentare il rango senza colpo ferire, create degli artefatti che abbiano l'effetto di migliorare i requisiti minimi, facendo riferimento alla tabella di cui abbiamo parlato in precedenza, Approntateli e parlate con chi di dovere. Siccome in quel momento i vostri punteggi saranno drogati dagli oggetti magici, potreste guadagnare cinque ranghi in una volta sola! Il gioco, e questo è un altro bug, consente di salire tutto in una volta al rango più alto consentito dalla combinazione skill-reputazione, non uno per uno come sarebbe più logico. Tenete presente che per salire nuovamente di rango nella stessa gilda dovrete aspettare almeno 28 giorni.

Una volta entrati in una gilda, non dimenticate di fare una missione per loro almeno una volta ogni quaranta giorni, altrimenti rango e reputazione cominceranno a decrescere e nei casi limite potreste essere espulsi! D'altro canto non è mai necessario sobbarcarsi compiti al limite dell'impossibile, visto che non ci sono penalizzazioni per le quest rifiutate. Se, ad esempio, vorrebbero mandarvi dall'altra parte del mondo mentre avete una scadenza tra una settimana, potrete sempre farvi proporre un altro incarico.

MAGIA E COMBATTIMENTO

Se avete configurato l'interfaccia come vi ho suggerito, dopo aver fatto un po' di pratica, muovervi e combattere non dovrebbe essere un problema. Adesso vediamo qualche tattica.

Prima di tutto, un nemico che non attacca è un nemico che non ferisce, quindi colpite per primi e andate indietro per non dargli la possibilità di rispondere. Se possibile, avvicinatevi alle spalle e dategli una bella pugnata tra le scapole. Attenzione al fatto che per realizzare un backstab dovete avere di fronte esattamente la schiena, non un lato o un certo angolo d'incidenza: l'avversario dev'essere completamente voltato.

Combattere con l'arco non è la migliore delle scelte, ma se avete quello di Auriel o se il vostro personaggio si chiama Robin Hood si potrebbe farci un pensierino... Ci vorrà molto allenamento per alzare la corrispondente skill, e inoltre dovrete attaccare da lontano per evitare che il nemico vi sia addosso in pochi istanti. Cambiare arma, infatti, richiede il suo tempo.

Personalmente mi sono portato dietro un arco per tutta la durata dell'avventura, e me ne sono servito ogni volta che il nemico era impossibilitato a raggiungermi. Al termine del combattimento non dimenticate di perquisire il suo corpo per recuperare un po' di frecce.

Anche i più refrattari alla magia non possono sperare di concludere Daggerfall senza farne uso, quindi non lasciatela indietro e, se proprio non avete voglia di studiarla, usate il trucco indicato più sopra per allenarla in breve tempo. L'assorbimento della magia vi dà accesso a un trucco da mille e una notte: create una magia esplosiva che sia in grado di colpire un'area, tipicamente la palla di fuoco, e poi usatela quando i nemici vi sono addosso. Loro prenderanno le ferite, voi assorbirete l'energia e sarete forti quanto prima! Se non sbagliate gli incantesimi, questo sarà il trucco definitivo in quanto nessun mostro potrà resistere più di tanto.

Un principio base del bravo esploratore consiste nel fissare un punto di arrivo del 'recall' vicino all'uscita di un dungeon, in modo da potersi teletrasportare in caso di bisogno o dopo aver ottenuto lo scopo.

Gli oggetti magici che lanciano un incantesimo quando esplicitamente usati ('...when used'), possono essere lasciati nell'inventario e attivati al momento giusto, mentre quelli che lanciano l'incantesimo una volta indossati ('...when held') andrebbero approntati non molto tempo prima del combattimento. Questo perché l'utilizzo dell'incantamento viene ripetuto automaticamente, e siccome gli oggetti magici sono soggetti a usura, potreste consumarli prima di aver affrontato un mostro degno del suo nome. State anche attenti a non cadere nell'eccesso opposto, ossia metterli e toglierli ogni due secondi, in quanto li costringerete a lanciare a ripetizione il loro incantesimo ottenendo quindi proprio l'effetto che volevate evitare. Potrete controllare lo stato di salute di un particolare oggetto con il comando 'info' nell'inventario. Armi, armature e gemme durano a lungo, bracieri, braccialetti e anelli si scaricano prima.

Direi che a questo punto l'introduzione al mondo di Daggerfall è assolutamente completa: non ci resta che buttarci nella missione al servizio dell'imperatore!

PRIMA PARTE: AL SERVIZIO DEI POTENTI

L'avventura inizierà in fondo a Privateer's hold, un dungeon piuttosto lineare che dovrete percorrere a

ritroso, ossia verso l'alto, trovando l'uscita in una delle stanze superiori. La fauna di ogni sotterraneo del gioco è sempre regolata in base alla vostra forza, quindi tutte le indicazioni che vi darò sui mostri potranno essere riviste verso il basso (o verso l'alto...) sulla base del vostro livello. Visto che nella preparazione della soluzione ho fatto un sacco di esperienza, prima di affrontare il plot principale, possiamo immaginare che i mostri segnalati siano il peggio che vi potrà capitare.

Approntate le armi e le armature disponibili e uscite dalla stanza, fate fuori il primo topo e proseguite lungo il corridoio per affrontare un pipistrello. Dietro una porta sulla sinistra si nasconde un imp, colpibile solo con armi di acciaio, motivo per cui se non ne avete sarà il caso di lasciarlo perdere. Gli imp sono in grado di usare la magia, per questo motivo bisognerà farli fuori il più in fretta possibile.

Più avanti noterete delle scale, oltre alle quali vi scontrerete con un ladro, il primo essere umano a cadere sotto i vostri colpi. Continuate ad andare verso l'alto, fate fuori un nuovo pipistrello e dietro la porta che troverete in fondo a sinistra dovrebbe esserci un tavolo a U con un arciere. Girate intorno al tavolo, fatelo fuori ed esaminate il cadavere: troverete abbastanza equipaggiamento da proteggervi come si deve.

Uscite dalla porta sulla sinistra e vi troverete in un salone, salite le scale e ve la vedrete con un guerriero scheletrico. A parte il fatto che il danno delle lame è dimezzato, farlo fuori restando costantemente in movimento non è poi così difficile. Salite sulla piattaforma del trono e guardate a sinistra: noterete una leva, tiratela e salirete al livello superiore, dove seguirete il corridoio ed entrerete nella prima stanza sulla destra: uccidete il topo, il pipistrello e l'imp, dopodiché la stanza sarà sicura. All'interno noterete, lungo il muro, quello che sembra un caminetto con un teschio. Si tratta dell'uscita dal dungeon, fateci l'abitudine perché hanno tutti un'uscita del genere. Avvicinatevi, premete la barra spaziatrice e sarete all'esterno.

Richiamate la mappa del territorio e scegliete di andare a Daggerfall, dove comincerete la vostra carriera seguendo le dritte su come diventare ricchi e famosi. Da questo momento in poi vi saranno due tipi di avventure: quelle che vi cercherete da soli, le tipiche quest per far carriera nelle gilde, e quelle che vi verranno assegnate dagli altri, utili al fine di completare il gioco. Noi ci concentreremo su quest'ultime.

Qualche tempo dopo il vostro arrivo a Daggerfall, una lettera vi sarà consegnata per conto di Lady Brisienna, un'emissaria dell'imperatore. Ella avrà affittato una stanza in una locanda a caso di una città altrettanto casuale, ma sempre nel territorio di Daggerfall. Avrete un mese di tempo per contattarla.

Brisienna, al momento dell'incontro, vi dirà di essere in pericolo. Prima di mettersi in salvo vi darà alcuni indizi, in base ai quali l'attenzione si concentrerà sul castello di Daggerfall, Sentinel e Wayrest. Ciò detto, ritroverete Brisienna solo verso la fine del gioco.

Se per qualsiasi motivo perdete tempo e non andate a parlarle, Brisienna vi manderà un sollecito lasciandovi nuovamente un mese di tempo, al termine del quale riceverete una terza nota nella quale l'incontro sarà disdetto. La storia andrà avanti lo stesso, ma non è questo il modo di trattare gli alleati...

Tornati a Daggerfall avrete modo di parlare con la regina Aubk-i, grazie alla quale farete i primi passi nella storia di Lysandus. La regina sembra preoccupata per la sorte di Nulfaga, madre del morto nonché nonna di Gothryd, suo marito. Dal giorno della perdita di Lyandus la donna è impazzita e si è rinchiusa nei recessi di Shedungent, nella zona delle montagne Wrothgarian.

Accettare non è necessario, ma questa missione si rivela utilissima in seguito in quanto vi permetterà di prendere confidenza con un dungeon nel quale dovrete tornare. Quindi andate nelle Wrothgarian, entrate a Shedungent e andate a destra seguendo il corridoio fino all'intersezione a T. Andate a sinistra e seguite ancora una volta il corridoio finché non vi troverete in una stanza con un burrone e un ponte. Passatelo, uscite dalla stanza e continuate a sinistra. A un certo punto vedrete sulla destra una stanza con tre leve: azionate le due laterali, anche perché quella centrale vi danneggia, dopodiché giratevi e proseguite a sud finché non sarete a una nuova intersezione.

Girate a sinistra, poi a sud e proseguite finché non troverete una stanza illuminata che è, in effetti, il rifugio di Nulfaga. All'interno ci sono due lich, che vi attaccheranno in battuta e che dovrete essere pronti a rintuzzare. Salite le scale e avvicinatevi a quella che, l'avrete intuito, è Nulfaga. La donna si metterà a parlare di Lysandus, fate molta attenzione perché le sue frasi contengono la parola d'ordine per la porta inesorabilmente chiusa proprio di fronte all'ingresso di Shedungent: si tratta di "shut up". Scendete le scale avvicinatevi alla porta, cliccate la statua del lich ed egli vi dirà di dargli un comando. Naturalmente direte "shut up" e la porta si aprirà, facendovi trovare come previsto di fronte all'ingresso di Shedungent. La cosa più importante è che la parola d'ordine funziona anche nell'altro senso, motivo per cui ora siete in grado di passare direttamente dall'ingresso alla stanza di Nulfaga. Tornate da Aubk-i, che vi ricompenserà con un oggetto magico.

Circa tre settimane dopo, la regina vi contatterà di nuovo affinché risolvi un problema con Minysera, la vedova di Lysandus, recentemente vista andare avanti e indietro con dei carteggi altrettanto sospetti.

Aubk-i sospetta che la donna stia tramando qualcosa...

Il castello in questione è Necromoghan, raggiungetelo e andate sempre dritto finché non noterete il cambiamento grafico delle pareti. A quel punto cercate sulla destra e troverete una porta segreta, entrateci e andate a destra, poi a sinistra e dritto finché non ne troverete un'altra. All'interno si troverà un vampiro, fortunatamente evitabile.

Andate all'angolo opposto e troverete un'altra porta segreta, entrate e proseguite finché non troverete un corridoio molto lungo. Seguitelo fino alla prima stanza sulla sinistra, entrate e andate a sinistra attraverso la porta con le candele finché non arrivate a un pozzo. Seguite il sotterraneo finché non raggiungerete un altro pozzo con un teschio sospeso al di sopra. Toccatelo per farlo scendere, indi tornate al corridoio lungo che avevate abbandonato e seguitelo fino in fondo. Troverete una porta chiusa, apritela, scendete e proseguite sulla sinistra finché non vedrete una botola: buttatevi dentro dopo aver preparato armi e magie, visto che sul fondo ci sarà un mostro. Giratevi a destra, aprite la porta e sugli scaffali della stanza successiva dovrete trovare le tanto sospirate lettere. Esse dimostrano la tresca in atto tra Lysandus e l'incantatrice di corte (molto onorevole...), oltre a un massacro ordinato dal padre di Minysera nei confronti degli orchi.

Le lettere possono non essere in questa posizione, visto che gli oggetti all'interno dei dungeon sono un'altra delle cose che Daggerfall randomizza a ogni partita. Di sicuro si trovano dentro il castello, quindi dovrete solo cercarli.

Tornate da Aubk-i che, parlando in tono sprezzante di Minysera, vi farà capire di non essere esattamente dalla parte dell'impero. Buono a sapersi...

Ora dovrebbe arrivare la richiesta di aiuto di Morgiah, senza limiti di tempo, che vi converrà eseguire subito per avere alcune informazioni utili in seguito. Ella ha elaborato un piano per diventare la regina di Firsthold: mettersi d'accordo con il King of Worms, alto esponente dei daedra, affinché dia modo al re di Firsthold di parlare con lo spirito del figlio morto. Il re di Firsthold, in cambio di questo favore, sposterà Morgiah rendendola regina. La donna vi affiderà il messaggio per il 're dei vermi'.

Giunti a Scourg Barrow vi troverete in una stanza piena di sarcofagi. Aprite quello al centro del lato a sinistra dell'entrata, quindi scendete avvalendovi delle magie 'slowfall' o 'levitate' (utilissima per tutto il gioco, quindi se non ce l'avete procuratevela subito). Raggiungerete una stanza con molte porte e un paio di zombie da far fuori. Prendete la porta a sinistra di quella dalla quale siete entrati, seguite il corridoio fino all'intersezione a T e girate a sinistra. Fatevi tutta la caverna distruggendo i vari pipistrelli, girate a destra e vi troverete in un corridoio con una porta chiusa sulla sinistra. I metodi per aprire un chiavistello chiuso li abbiamo già visti: scassinare, mazzate, magia 'open'.

Nella stanza che segue troverete il re, parlateci e vi darà un messaggio da riportare a Morgiah.

Ripercorrete la strada all'indietro fino al punto di atterraggio dal sarcofago e perquisite il muro: troverete un po' di tappezzeria cliccando sulla quale riceverete un 'levitate', che vi consentirà di tornare all'ingresso. Questo ovviamente non è necessario se potete lanciarlo.

Riportando la lettera a Morgiah verrete a sapere che il papiro che state cercando è nelle mani di Gortwog, il re degli orchi. Per contattarlo dovrete passare attraverso Mynysera, che come abbiamo visto ha uno scheletro nell'armadio nei confronti di questi umanoidi, ma prima di avere a che fare con lei dovrete parlare con Cyndassa.

Poco tempo dopo dovrebbe arrivare una convocazione dal casato di Wayrest, di fatto illeggibile in quanto un bug le impedisce di apparire nel vostro inventario. Fate finta di niente e presentatevi al castello di Wayrest per parlare con Helseth, un principe dai tratti elfici che troverete seduto a un tavolo di fianco alla sala del trono. Vi affiderà una lettera per Lord Castellian, dicendovi dove trovarlo. Vi intimerà di non leggerla, promettendovi al ritorno alcune informazioni di sicuro interesse.

La lettera contiene una minaccia da parte di Helseth, che intima a Castellian di incontrarlo con l'obiettivo di discutere la spinosa situazione che si è creata tra lui e sua sorella. Un ricatto? In piena regola, visto che Castellian si sta impegnando per rimuovere la monarchia di Wayrest, cosa che manderebbe Helseth in disgrazia.

Trovato Castellian, egli scriverà una risposta consegnando la quale avrete in regalo un artefatto e la netta sensazione che il casato di Wayrest sia coinvolto nella morte di Lysandus.

Tre settimane dopo sarete convocati dalla regina Barenziah, che richiederà il vostro aiuto per recuperare un libro contenente dei segreti scottanti sulle sue passate relazioni con gli esponenti dell'impero. Il libro è nelle mani di Gortwog, il re degli orchi, che ha la sua base nella città di Orsinium.

Andateci e, una volta all'interno, passate oltre la stanza principale e prendete la porta sulla sinistra.

Proseguite finché non troverete una prima stanza di grandi dimensioni, dalla quale uscirete sulla destra

per poi trovarne un'altra con una grande piramide al centro. Scalatela ed entrate, avvalendovi di 'levitate' o 'slowfall' per evitare i danni della caduta, potrete quindi accedere alla stanza con il libro. Leggendolo prima di ridarlo a Berenziah, scoprirete che la donna ha avuto una relazione con Tiber Septum e, seppure sia tutto da dimostrare, con lui ha concepito un figlio successivamente abortito. Barenziah, grata per il ritrovamento del libro, vi ricompenserà per il buon lavoro.

Di lì a poco dovrebbe arrivare una richiesta di aiuto da parte della principessa Elysana, che vi chiederà di consegnare per suo conto un vestito al solito Lord Castellan. Che non vi venga la curiosità di indossarlo: possiede una magia in grado di evocare sette daedra! La cosa, non essendo stata comunicata a Lord Castellan, gli farà credere che voi facciate parte dei cospiratori e quindi i suoi uomini vi daranno la caccia. Questa missione serve a farvi scoprire l'indole traditrice di miss Elysana, che rivedremo in seguito.

Il re di Scourg Barrow vi manderà a chiamare privatamente avvalendosi di un corriere davvero originale... Uno zombie! Fatelo fuori e prendete il messaggio dal suo corpo per ricevere l'invito.

Vi sarà richiesto di riportargli l'anima del principe Karolis, antico stregone di Sentinel, che possiede alcune informazioni di cui il vostro potenziale datore di lavoro ha bisogno. Recatevi al castello di Sentinel e fatevi dire come raggiungere Akorithi, ma dalla stanza del trono proseguite a destra giungendo fino in fondo e tirando la leva sul muro. Attiverete l'ascensore, prendetelo e salite, dopodiché seguite il corridoio fino a un'intersezione a T alla quale girerete a sinistra. Seguite il corridoio passando in un altro corridoio a sinistra quando ne avrete l'occasione. Quando potrete, abbandonate il corridoio girando a sinistra e dovrete essere rivolti verso sud. Proseguite finché non troverete un'altra leva, tiratela e usate l'ascensore per salire. Durante l'ascesa noterete un piano al quale l'ascensore non si fermerà, e in seguito troverete la strada bloccata da un campo di forza blu.

Lanciate un bel 'levitate' e scendete, fermandovi al livello intermedio, tirate la leva e tornate di sopra. Potrete entrare nella stanza, ma troverete altri campi di forza e potrete passare per una sola uscita. Fatelo e scendete in un altro corridoio, tirate la leva e proseguite. Troverete un wraith dietro un campo di forza, uccidetelo a colpi di incantesimi, dopodiché girate a destra e levitate fino al primo livello. Tirate la leva che si trova in fondo al corridoio, levitate fino al livello successivo, uccidete il ragno e seguite il corridoio risalendo poi nella stanza principale. Troverete ancora un campo di forza attivato. C'è un passaggio da qui che conduce a un'ulteriore leva, che una volta tirata riattiva tutti i campi d'energia. Tornate al corridoio del ragno, scendete e seguite ancora il corridoio fino all'intersezione. Girate a sinistra e tirate la leva, tornate all'ascensore e andate fino al livello più alto. Il successivo corridoio si concluderà con il solito ascensore, scendete e troverete una stanza con un fantasma. Fatelo fuori, tirate la leva e tornate nella sala principale. Ricordate dove avete fatto fuori il wraith? Tornateci e non vedrete più il campo di forza, tirate la leva e tornate ancora una volta nella sala principale: finalmente la strada che porta al principe sarà spalancata!

Seguite il percorso fino alla stanza principale dove affronterete il lich che ora è Karolis, riportate l'anima al re dei vermi ed egli vi parlerà di un'altra delle figure fondamentali del gioco, l'Underking, ossia colui che una volta era Zurin Arctus.

Zurin, mago di corte, costruì per conto di Tiber Septim il titanico Numidium, un golem alimentato in parte dalla forza vitale del mago stesso, a sua volta contenuta in una gemma denominata Mantellan Crux. Vedendo che il golem era usato per fare del male, Zurin lo volle distruggere con le sue mani, ma nello scontro perì e la sua anima restò imprigionata nel corpo a causa del fatto che una parte di essa risiedeva nel Mantellan Crux. Da quel momento Zurin è il temuto Underking. Trovare il Mantellan è uno scopo che si aggiunge a quelli specificati dall'imperatore.

PARTE DUE: IL COMLOTTO

Un'altra richiesta di aiuto che potrebbe arrivare in qualsiasi momento, poco prima o poco dopo quella di Morgiah, è quella del principe Lhotun di Sentinel. La sua richiesta non ha limiti di tempo, ma va risolta perché è una componente essenziale della storia.

Andate a visitarlo, parlateci e vi dirà di avere delle informazioni su Lysandus in cambio del vostro aiuto per scoprire la fine che ha fatto suo fratello Arthago. Chiedendo in giro non scoprirete nulla di interessante, ma a circa una settimana di distanza sarete contattati da un agente dell'Underking, che vi dirà che il suo capo non avrebbe mai rapito quel ragazzo. Vi sarà data una locazione nella quale cercare ulteriori notizie, variabile di partita in partita. Andateci e perquisite il dungeon finché non troverete il documento testimoniante la morte di Arthago: egli, fisicamente menomato, venne mandato a morire in questo dungeon per non disonorare il buon nome della famiglia.

Riportando il tutto a Lhotun, egli accetterà la triste verità e manterrà fede alla parola data, approfondendo il discorso del tradimento di Lysandus. L'incantatrice di corte si chiamava Medora Direnni e fu magicamente imprigionata da Mynisera nella torre di Direnni, sull'isola di Balfiera. Tenetelo presente, perché sarà un personaggio molto importante in seguito.

Alcune settimane dopo vi arriverà una convocazione da parte della madre di Lhotun, Akorithi, che vi chiederà di recuperare un dipinto dai sotterranei del castello di Wayrest. Affrontate questa missione solo se avete il teletrasporto, altrimenti procuratevelo prima di affrontarla perché Wayrest è un dungeon veramente confusionario.

Raggiunto il castello, fissate all'ingresso il punto di arrivo del 'recall' e trovate l'ingresso per i sotterranei. Uccidete le guardie, o evitatele, e passate in questa sezione. Arrivate all'intersezione e girate a sinistra, proseguite e vi troverete in una stanza con dei sarcofagi e un vampiro. Noterete una porta diversa dalle altre, che in effetti rappresenta un teletrasportatore. Entrateci e nella locazione d'arrivo ne troverete un altro, entrate anche in quello e vi troverete in una stanza piccolissima con un nuovo teletrasportatore. Usatelo e vi troverete nella sala delle torture, da dove andrete a destra, dopodiché rintraccerete una stanza con una botola.

Lanciate 'levitate' e scendete, andate a sinistra e scendete di nuovo finché non arriverete all'acqua.

Andate a nord, salite le scale e girate a sinistra per trovarvi di fronte a una finestra. Passatela e poi girate sempre a destra finché non troverete una porta con le insegne blu. Passate attraverso la porta sul muro sud, salite le scale, passate la porta e poi girate a destra. Girate a sinistra, seguite il passaggio giù dai gradini e passate attraverso la porta sulla destra. Proseguite sempre a sinistra e passate attraverso la porta alla fine del corridoio: siamo arrivati alla sala del tesoro. Prendete il dipinto, andate nella schermata dell'inventario e usatelo: quando tornerete alla visuale normale, un messaggio vi dirà che avete visto un uomo di Wayrest colpire un uomo di Daggerfall.

Lanciate il 'recall' e tornerete all'ingresso, da dove proseguirete per Sentinel e andrete a consegnare il dipinto ad Akorithi. La donna vi chiederà se avete provato a usarlo, voi naturalmente risponderete di no. Qualche tempo dopo questa missione, sarete contattati nuovamente da un agente dell'Underking che vi darà appuntamento in una locazione a caso della provincia di Sentinel. Egli vi comunicherà che il suo capo ha delle informazioni di valore su Lysandus, ed è disposto a darvele in cambio della vostra collaborazione in aiuto delle guardie imperiali. Alle 'lame' (blades) è stato regalato un oggetto magico in realtà maledetto, che però questi ultimi hanno collocato al castello di Llugwych. Dovrete infiltrarvi e riportare l'oggetto all'agente.

Llugwych è un dungeon standard che non richiede una spiegazione approfondita. L'unico punto minimamente problematico si verifica quando dovrete usare una leva per muovere un ascensore che altrimenti blocca l'accesso al piano superiore. Fatelo scendere e poi lanciate un 'levitate', salite e andate a sinistra. Non ci metterete molto a trovare la stanza giusta, nella quale dovrete affrontare un mix di vampiri, wraith e gargoyle che presuppongono una certa confidenza con l'arte della guerra. L'oggetto che vi serve si trova sul podio e può cambiare forma di partita in partita.

Dopo che lo avrete preso, portatelo all'emissario dell'Underking, che rimuoverà la maledizione e ve lo lascerà come ricompensa. Vi sarà inoltre svelata la posizione della tomba di Lysandus, un sotterraneo precedentemente invisibile sulla mappa.

A questo punto dovrete essere abbastanza forti da fare visita a Medora Direnni, nella sua torre piena di vampiri, quindi mettetevi in viaggio per Balfiera.

Entrate nella torre e girate a sinistra, girate a destra e poi scendete le scale. Dovete rintracciare una rampa verso il basso che termina direttamente in un buco. Lanciate il solito 'levitate' e scendete, girate a sinistra e percorrete il corridoio aprendo la porta segreta che si trova in fondo. Da qui girate a sinistra e seguite il corridoio finché non vi troverete in una nuova sezione del sotterraneo, esploratela un po' finché non vi troverete di fronte a delle leve. Tirate solo quelle opposte agli stendardi dei Direnni, seguite il corridoio fino al dipinto del toro e poi giratevi a destra, passando attraverso la porta. Non molto lontano troverete la porta di Medora, guardata a vista da un lich e da un paio di aiutanti. Fateli fuori e parlatele: vi aiuterebbe volentieri, ma per rompere l'incantesimo della torre le servirà il corno di un unicorno. Nulfaga, la madre di Lysandus, era una sua buona amica e sicuramente vi darà il suo... Purtroppo per voi, già sappiamo che la donna è impazzita.

Tornate a Shedungent, aprite la porta dicendo la parola d'ordine "shut up" (capito perché all'inizio abbiamo fatto la quest opzionale?), indi usate il tunnel che porta fuori dalla stanza di Nulfaga. Sulla destra noterete la stanza con le leve, tirate quella centrale e salite le scale. Girate a destra e proseguite finché non giungerete a un quadrivio: girate a destra e prima o poi noterete il cambiamento di texture del muro.

A una seguente intersezione noterete una torcia sul muro: tiratela, poi girate a destra e salite le scale. Girate ancora a destra, entrate nella stanza e perquisite il muro sud per trovare una nuova porta segreta: oltre di essa si trova il vostro corno. Portatelo a Medora, che vi ringrazierà per averla liberata e prometterà di farsi viva non appena avrà trovato un modo per dare la pace eterna all'anima di Lysandus. Nel frattempo, tanto per non passare per ingrata, vi regalerà un oggetto magico. Un mese dopo, qualsiasi cosa stiate facendo, un messaggio telepatico della maga vi inviterà ad andarla a trovare. Medora dirà di aver scoperto un oggetto magico in grado di curare lo spirito del suo amato, il suo nome è 'polvere del riposo sereno' (dust of restful death) e potrete farvela dare da Gortwog, il capo degli orchi. Un altro bel viaggio fino a Orsinium... L'incontro con Gortwog sarà più tranquillo del previsto, e verrete a sapere che la polvere non è in suo possesso: si trova in una cripta della stessa isola di Balfiera, nella quale dovrete avventurarvi per ritrovarla. Il dungeon in questione è abbastanza standard, l'unica cosa che c'è da sapere è che la polvere si trova avvolta in una lettera sul corpo di una mummia (che ovviamente le sarà molto affezionata). La lettera, se esaminata, rivela il fatto che Gortwog aveva scoperto la cospirazione di Wayrest ai danni di Lysandus e avrebbe voluto allearsi con Medora per fermarla. Sfortunatamente, però, il messaggio non arrivò mai a destinazione, grazie all'intromissione della moglie del re. Date la polvere a Medora, che vi ringrazierà e vi annuncerà che, per preparare la polvere, avrà bisogno di almeno un mese. Aspettate il periodo richiesto e poi fate ritorno alla torre.

PARTE TRE: LA VENDETTA... E NON SOLO

Medora vi darà la polvere trattata, dicendovi di spargerla sulla tomba del re per dargli il riposo eterno e per poter comunicare con lui. Il messaggio che vi affiderà lascia presagire una fine tragica per l'incantatrice che così tanto vi ha aiutato. Mettetevi in viaggio per la tomba e prima di entrare fissate una bella 'ancora magica': il dungeon è grosso, una volta che lo avrete finito farete volentieri a meno di ripercorrerlo tutto al contrario. Il percorso per raggiungere il sarcofago del re è lungo ma non difficile, motivo per cui mi limito a segnalarvi la necessità di rintracciare un teschio per teletrasportarsi in una zona altrimenti inaccessibile, dopodiché l'enigma successivo sarà trovare e tirare una leva, accessibile tramite un ascensore oltre una stanza protetta da un vampiro. A quel punto dovrete rintracciare una stanza di grandi dimensioni con delle colonne, una delle quali sarà aperta e conterrà una seconda leva: potrete scendere al livello inferiore, dove si trova il sepolcro di Lysandus. Cliccate sul sarcofago e, se avete la polvere di Medora, assisterete alla rimpatriata del re, che vi dirà che l'unico modo di dargli il riposo eterno è far sì che Lord Woodborne di Wayrest sia ucciso o smascherato. Se non avete la polvere, invece, non succederà un bel niente. Usate il 'recall' e abbandonate il sepolcro. A questo punto si direbbe che per mettere la parola 'fine' alle pene di Lysandus dovrete compiere la sua vendetta. Ci sono due modi: il primo è uccidere Woodborne, il secondo (più complicato e ruotisticamente divertente) è rubargli il diario nel quale parla male praticamente di tutti e portarlo a qualcuno che prenda provvedimenti. Il secondo caso, però, rallenta nettamente lo svolgimento del plot, in quanto una volta dato il diario a Medora, Mysirena o Nulfaga, esse ci metteranno una vita a far fuori il nemico e questa è una condizione necessaria per la prossima missione. Sebbene sia la solita cosa, dunque, è più conveniente eliminare Woodborne con le vostre mani. Raggiungete il palazzo, entrate e levitate fino al livello più alto, poi passate attraverso un paio di porte e un paio di intersezioni senza mai cambiare direzione. Girate a destra in fondo al corridoio e poi prendete la porta a sinistra, seguite il corridoio e girate a destra alla seconda intersezione. Continuate dritto finché il corridoio non gira a destra, al che prenderete la prima a sinistra. Dopo la porta noterete un cambiamento nelle texture del dungeon. Da qui in poi potete farcela da soli, il percorso non è molto lungo e vi porterà a un'intersezione nella quale andando a destra troverete il diario di Woodborne (lettura interessante per capire la storia del gioco), mentre andando a sinistra troverete Woodborne stesso. Al primo colpo subito, il traditore lancerà 'spell reflection', 'shield' e 'heal', quindi dovrete stare un po' più attenti. Morendo farà il nome di Gothryd, che diventa l'indiziato numero uno per il prosieguo delle indagini (credevate di aver finito, eh?). Quando Woodborne sarà solo un ricordo, uscite dal castello e aspettate con calma che le novità vi vengano a cercare.

PARTE QUATTRO: ALLA RICERCA DEL TOTEM

Il riposo di Lysandus è solo il primo dei due obiettivi che vi erano stati posti dall'imperatore, motivo per cui adesso è il momento di dedicare più attenzione alla ricerca della sua lettera.

La prima quest utile allo scopo è quella di Cyndassa, che Morgiah vi aveva fatto capire essere necessaria per arrivare a Mysirena. Entrate nel castello di Daggerfall e andate attraverso la porta di sinistra, dove la troverete.

Ella vi chiederà di uccidere per lei un lupo mannaro, posto in un dungeon a caso. Dovrete andare sul posto e far fuori tutti quelli che incontrerete finché non vi apparirà un messaggio, con l'indicazione che il mostro da voi ucciso si è trasformato in un giovane molto simile a Cyndassa.

Tornando da lei, la ragazza ammetterà di avervi fatto uccidere suo fratello, l'unico modo per liberarlo dalla maledizione della licantropia. Le informazioni riguardo alla lettera dell'imperatore sono che la stessa è stata presa in prima battuta da Aubk-i, che però (come voi già sapete sin dalla missione per conto di Morgiah) non l'ha mai consegnata a Mynisera, la vera destinataria.

Tornate nella stanza del trono, passate attraverso la porta dall'altro lato e parlate con la vedova di Lysandus, decisamente infastidita dal comportamento di Aubk-i. Dovrete andare a parlare con il corriere, passando per un primo contatto da qualche parte nella provincia di Daggerfall. Vi sarà spiegato dove e quando incontrare il corriere. Attenzione: un bug del gioco fa sì che la data sia sbagliata! Incredibile a dirsi, quella corretta potete vederla solo guardando il logfile, anche se il bug può essere presente o meno a seconda della versione della patch da voi installata.

Il corriere si troverà in uno dei palazzi della città nella quale vi è stato detto di trovarlo. Si difenderà dicendo di non aver consegnato la lettera a causa della guerra, e alla fine della guerra stessa la regina alla quale darla era proprio Aubk-i... Per provare la veridicità delle sue parole vi darà un oggetto datogli da Aubk-i.

Se da un lato il corriere aveva i suoi buoni motivi, sicuramente il comportamento di Aubk-i non è stato corretto. Voi, avendo compiuto la missione per conto di Morgiah, già sapete chi è il possessore della lettera dell'imperatore: Gortwog, il re degli orchi. La vecchia regina vi darà una lettera che è in realtà una proposta di scambio: la lettera dell'imperatore contro il suo aiuto affinché gli orchi vengano riconosciuti tra le razze civili di Tamriel.

Fatevi un altro viaggio a Orsinium e Gortwog, che del resto ha già avuto a che fare con il clan di Mynisera, vi dirà che la lettera si trova da qualche parte nel dungeon e che, se la troverete, potrete portarla via.

Passate la porta sulla sinistra e raggiungete una stanza con un lungo tavolo, dopodiché continuate nella stanza successiva e prendete la porta sulla sinistra. Anche Orsinium è un dungeon senza particolari complicazioni, la lettera si trova su un piedistallo al centro di una delle stanze. Leggendola scoprirete (finalmente!) che l'imperatore voleva avvisare la moglie di Lysandus del fatto che Lord Woodborne era in possesso del cosiddetto 'totem' di Tiber Septim, e che farselo ridare e riconsegnarglielo sarebbe stata un'ottima idea. D'altronde voi già sapete che Woodborne, in punto di morte, ha scaricato ogni responsabilità su Gothryd, motivo per cui sarà probabilmente lui ad essere in possesso dell'artefatto. Da questo momento in poi le fazioni che vi hanno in simpatia cominceranno a mandarvi messaggi informativi, nei quali vi verrà spiegata la storia che in precedenza avete solo intuito: il totem è un oggetto utilizzato per controllare Numidium, il golem utilizzato quattro secoli addietro da Tiber Septim per costruire il suo impero. Zurin Arctus, il mago che lo creò, vedendo l'uso a cui era adibito decise di distruggerlo personalmente, e nello scontro che ne seguì entrambi gli esseri furono annientati.

L'energia vitale di Zurin era stata inclusa nel Mantellan Crux, il cuore del titano, motivo per cui l'anima di Zurin non poté lasciare questa dimensione e lo fece diventare il temibile Underking. Durante lo scontro il Mantellan fu catapultato su Oblivion, il piano dimensionale dei daedra.

Oggigiorno le 'lame', che avete già aiutato una volta, hanno ricostruito Numidium e sperano di ritrovare anche il Mantellan per poterlo riattivare. Chiunque ci riuscisse, e avesse il totem per controllare il mostro, diventerebbe sicuramente il padrone di Tamriel. La quantità e il tipo di informazioni che riceverete dipenderanno dalla vostra reputazione nei confronti dei vari potenti del gioco.

Tra i tanti messaggi dovrete riceverne anche uno di Lady Brisienna (quanto tempo!), che ancora una volta vi inviterà a parlare con lei. Fatelo e scoprirete due cose: una già la sapevate (il totem ce l'ha Gothryn), l'altra no (Gothryn lo tiene nel suo castello).

Andate nella sala del trono, passate nella stanza a nord e preparatevi a un combattimento con un buon numero di guardie. Proseguite rintracciando una stanza sommersa, da qui dovete trovare il ponte, passatelo e a breve distanza troverete la porta che conduce alla tesoreria del castello. Il vero tesoro,

però, è appeso al soffitto!

Saltate in acqua e, nuotando, troverete una piccola stanza sommersa con una ruota che, se mossa, causa la discesa dell'agognato tesoro. Rintracciate una stanza con tre catene. Tirate quella di centro e sarete teletrasportati in un punto da cui potrete vedere il tetto della gabbia. Levitate verso il basso e tirate la leva che troverete sempre sul tetto della gabbia, aprendo così due accessi, uno dei quali contiene il totem.

L'artefatto si metterà in comunicazione mentale con voi, dicendovi che solo un discendente di Tiber Septum ha il diritto di controllarlo. Avrete un anno e un giorno per decidere a chi darlo, ma credo proprio che vi deciderete con un po' d'anticipo... Anche perché da questo momento riceverete messaggi da ogni dove, alcuni dei quali ben poco cortesi (si tratta degli emissari del casato di Wayrest).

Siamo a uno dei momenti più belli di quest'epica avventura, prima di tutto perché manca una sola quest, e secondariamente perché la persona alla quale darete il totem sarà il vincitore finale della guerra (almeno per quanto riguarda Tamriel, visto che la fine vera e propria avviene nel regno dei daedra). Mica speravate di appenderlo in camera, vero?

- *Akorithi*: darlo a lei è sconsigliabile, visto l'atteggiamento che ha tenuto nei confronti del figlio e quando vi ha chiesto di recuperare il dipinto.
- *Eadwyre*: se veramente gli volete dare il totem, dopo tutto quello che ha combinato, allora meritate la condanna a morte che emerterà su di voi.
- *Lady Brisienna*: riceverete un messaggio dall'imperatore, e dando il totem alla sua emissaria sarete sicuri che finirà nelle mani di Uriel. E' la scelta più logica, visto quello che avete appreso dalle parole dell'artefatto stesso.
- *Gortwog*: assicura di volere usare il totem solo per far sì che la sua razza sia riconosciuta al pari di tutte le altre di Tamriel. L'onore di questo condottiero è ammirevole!
- *Gothryd*: un'altra scelta tutta da spiegare. Il totem l'avete rubato proprio a lui, sapete che ha ordito l'omicidio di Lysandus e che sta cospirando anche contro Uriel, perché mai dovreste aiutarlo?
- *King of Worms*: promette di portare il totem su Aetherius, eliminando quindi per sempre la possibilità di risvegliare Numidium. Se lo avete visitato altre volte dopo le missioni obbligatorie, saprete che è affidabile.
- *Underking*: colui che fu Zurin Arctus vuole il totem per lasciare Tamriel una volta per tutte. Vista la sua storia, forse gli si può credere...

ULTIMA PARTE: AETHERIUS

Dopo aver dato il totem al vostro personaggio preferito, tornate un'ultima volta a Shedungent e Nulfaga vi ricorderà la responsabilità che avete assunto con la vostra scelta. Sarete teletrasportati su un'isola dell'Oblivion.

Lanciate 'levitate' e salite all'isola superiore, dove tirerete la leva e poi scenderete fino all'isola più in basso di tutte. Uccidete il daedra e chiudete la porta che vi danneggia al tocco e quella immediatamente opposta, poi scendete fino all'ingresso laterale di questa isola e tirate la leva che troverete al suo interno. Levitate nuovamente verso l'alto e, dopo aver passato un altro ingresso, rintracciate e tirate la leva oltre il mostro/i (ce ne può essere più d'uno). Svoltate nel passaggio laterale precedentemente bloccato, che contiene un daedra lord, non tirate la prima leva e azionate invece la seconda, la terza e l'ultima.

Uscite, volate fino all'apertura precedentemente bloccata nel lato dell'isola centrale, fate fuori il daedra lord al suo interno e andate nella casella rossa per essere teletrasportati.

Rintracciate il cimitero con i tre vampiri, fateli fuori e cliccando su una delle tombe vi verrà detto che il passaggio è bloccato dal corpo del Benefattore. Giratevi, guardate l'arco e cliccate sulla tomba immediatamente alla sua sinistra, poi cliccate su quella immediatamente alla sua destra e attiverete... qualcosa, l'importante è che abbiate sentito i rumori.

Volate fino all'angolo nord-est del vuoto e troverete una porta, entrateci e salite le scale. Una misteriosa figura vi chiederà di dirgli il suo nome, che ovviamente sapete essere "Benefactor". L'ingresso alla piramide dovrebbe essere aperto, cosa constaterete atterrando e uccidendo il lich che fa la guardia. Entrate ed esplorate l'interno finché non sarete teletrasportati.

Qualche passo dopo giungerete in un'altra zona di vuoto, un ponte, dal quale raggiungerete una stanza con quattro porte. Dietro tre di esse ci sono: una leva sul soffitto, un daedra con una statua ribaltata sulla quale dovete cliccare, un'altra leva da tirare. A questo punto passerete attraverso la quarta porta e sarete teletrasportati al tempio del dio cieco.

Andate attraverso la porta sulla sinistra del muro sud, dopodiché rintracciate sulla sinistra una stanza con alcune teste: toccate la prima che incontrate, la quale vi dirà che solo coloro che guardano l'idolo sono veramente in grado di mostrare la strada.

Ovviamente si sta riferendo alle teste che sono girate verso di esso, rintracciate quella nell'angolo nord-ovest e cliccatela. L'altra si trova tornando di fronte alla testa iniziale e andando a sud sopra la rampa. In questo modo aprirete entrambi gli occhi dell'idolo, oltre i quali troverete addirittura un principe daedra, Sheogorath, evidentemente di buon umore visto che non vi farà nulla.

Prendete l'ascensore e ascoltate l'enigma della testa (se non avete cliccato la seconda testa, la porta sarà chiusa e dovrete usare la magia per aprirla): visto che si parla evidentemente parlando delle teste, e una sola di esse faceva del male, rispondete "one" e sarete trasportati in una nuova locazione: toccate il teschio più a destra sul muro nord e seguite il percorso facendo fuori tutto ciò che si muove. Giungerete a un buco, saltando nel quale avrete a che fare con un sacco di cordialissimi daedra lord, ansiosi di ridurvi in pezzettini. Dovrete levitare e dar fondo a tutto il mana che vi resta per levarveli di torno.

Portatevi sulla piattaforma con le quattro asce e cliccate su quella di sud-ovest, giratevi e arrampicatevi sulla spada fino all'uscita. Il successivo ascensore vi porterà al nascondiglio del Mantellan, un labirinto piuttosto standard pieno comunque di daedra, demoni del fuoco e fantasmi.

Apritevi la strada come meglio potete e giungerete nella grande stanza che ospita la gemma dei desideri. Volate fino alla struttura che la contiene e cliccateci sopra, come se voleste prenderla.

L'avventura è finita, vi troverete di fianco a Nulfaga e assisterete a una sequenza leggermente diversa in base alla persona alla quale avrete dato il totem. Non ve la descriverò, ma non posso non esprimere un certo disappunto nei confronti di una conclusione in tono minore rispetto a tutto ciò che abbiamo fatto per vederla... In alcuni dei possibili finali Daggerfall, Wayrest e Sentinel verranno distrutte, ma ciononostante alla ripresa del gioco potrete tornarci come se niente fosse...

Bah, speriamo solo che la spiegazione si trovi nella terra di Morrowind, dove tra poco vivremo il terzo episodio della saga delle Elder Scrolls.