

## **SOLUZIONE: ICEWIND DALE**

### **Prologo**

#### **La città di Easthaven**

Nell'aspro e ghiacciato territorio settentrionale di Faerun, là dove le tormente di neve mordono i nudi piedi dei poveri monaci e incrostano di brina le ruote dei mercanti avidi d'oro e di mollezze (delle vere sentine di deboscio, questi mercanti fantasy, bah) un antico male ha cominciato ad agitarsi.

Un piccolo gruppo di avventurieri è stato scelto per risolvere il mistero del male che infesta Icewind Dale: la loro sorte sta nelle vostre mani. Essi dovranno affrontare molte situazioni pericolose, mostri malvagi, e persino il congelamento nel tentativo di cacciare il male che corrompe la terra.

Comincerete la vostra avventura nella Taverna Culla Invernale (Winter's Candle Tavern), nella piccola città di Easthaven.

Questo piccolo paese di pescatori è una delle "dieci città" della Valle (Dale) nelle vicinanze del grande Lago Dinneshere.

Mentre siete piacevolmente affaccendati, bevendo delle gustose bibite, un uomo di nome Hrothgar vi si avvicina e chiede il vostro aiuto per alcuni guai che lo tormentano. Vi dà quindi appuntamento a casa sua più tardi, dopo che avrete avuto modo di esplorare un po' la città.

Vi conviene per prima cosa, una volta fuori dalla taverna, utilizzare il vostro capitale iniziale per comprare arco e frecce per tutti i personaggi in grado di utilizzarli: per gli altri (ad esempio i chierici), una fionda andrà più che bene. Inoltre potrete far vostra qualche armatura leggera, una mazza o un flail (il buon vecchio flagello!) per il clero, e anche armi e scudi per i guerrieri nel caso dovessero essere coinvolti in scaramucce corpo a corpo.

In ogni caso, la vostra avventura comincia nella taverna: qui avrete già modo di scaldarvi le mani contro nemici alquanto deboli. Una volta che avete le armi e siete pronti a prendere a calci qualche gluteo goblin, sarà tempo di dedicarsi alle varie quest (ovvero missioni) disponibili nella stessa ridente cittadina di Easthaven.

Ci sono molti modi di completare le quest: in particolare, dovete tener conto del fatto che classi differenti impressioneranno gli interlocutori in modo diverso; per questo motivo è opportuno provare ad avvicinare gli NPC con una varietà di personaggi di varie classi.

Personalmente, ho notato che il mio paladino (Vetuslao di nome, se vi interessa) riusciva quasi sempre a spremere il meglio dalle conversazioni e a carpire di volta in volta informazioni oppure preziose occasioni di avventure extra.

Nel punto indicato sulla mappa dal crocione rosso che ho realizzato per voi (che uomo sono? Ritocco anche le foto...) incontrerete il simpatico Jhonen, un pescatore preoccupato dai suoi sogni scoccianti, che vertono sul lago (quando si dice la monocultura rurale).

Proseguite il cammino fino all'estremità sud-ovest della mappa, ove incontrerete uno Spirito del Lago, che è appunto la fonte di quei sogni. Vi darà una spada spezzata da dare a Jhonen. Portategliela senza por tempo in mezzo, e ritornate dallo Spirito per ottenere un

po' di esperienza e di denaro. Tra l'altro, più avanti nel gioco Jhonen vi darà la spada intera, che si rivelerà un'arma piuttosto potente.

Proprio vicino allo Spirito troverete un uomo di nome Aspel. Il poveretto è triste, perché un lupo sta distruggendo il suo negozio. Questo tipo di avventura capita a fagiuolo per un gruppo di avventurieri deboli e ignoranti come siete tuttora!

Se vi sbarazzerete dell'animale, Aspel vi sarà estremamente riconoscente. La porta del suo negozio è chiusa: potete superarla utilizzando il vostro ladresco piede di porco, oppure semplicemente ricorrendo alla forza bruta. Una volta entrati, verrete attaccati immantinentemente dal lupo.

Potete ucciderlo o, se nel vostro gruppo c'è un druido, utilizzare un'acconcio incantesimo di buonismo animale per renderlo docile e mansueto. Reso inoffensivo l'animale avrete finito la missione, potrete uscire dal negozio e andare a riscuotere da Aspel la promessa ricompensa.

Dentro la casa che dà proprio sul lago, appena a est del crocione rosso, incontrerete un ubriacone avvinazzato. Dopo esservi sorbiti la sua conversazione non certo edificante, potrete compiacerlo e andare nella taverna per comprargli da bere oppure, nel caso abbiate un carisma abbastanza alto, provare a parlargli cercandolo di farlo uscire dalla sua triste condizione.

Anche qui, ovviamente, la classe del personaggio oratore e il suo carisma influiranno non poco sulle reazioni di quello sbevazzone. In ogni caso, questo rottame costituisce un'opportunità per far vostro qualche altro punto esperienza.

L'ultima avventura in città comincia con l'incontro di un ragazzino spaventato, appena a sud del ponte che porta fuori città. Il bamboccio era andato a pesca contro la volontà paterna ed è stato interrotto da un gruppo di mentecatti goblin: naturalmente dovete sbarazzarvi di loro.

Non ci vorrà molto, a patto che sfruttiate al massimo le armi da lancio: è decisamente meglio che guerrieri e affini imbraccino gli archi! Il mago potrà coadiuvare i loro sforzi con qualche dardo magico, e i pretonzi cureranno le ferite.

Alla fine della battaglia il capo dei goblin lascerà cadere una testa di pesce morto che potrete consegnare al ragazzo affinché svicoli le meritate cinghiate paterne (ma a voi interessa precipuamente che la quest venga considerata completata...).

Fatto tutto questo, recatevi alla casa di Hrothgar per farvi spiegare che cosa lo cruccia e farvi affidare una missione più polposa di quelle appena risolte.

### **La carovana smarrita**

Quando parlerete a Hrothgar, costui vi informerà del fatto che una carovana, attesa da giorni in città, sembra essersi smarrita. A questo punto uscite dalla città dirigendovi verso est, non lontano da dove vi siete battuti con i goblin, e vi ritroverete nella schermata raffigurata qui accanto.

Attenzione, appena raggiungerete il centro dello schermo, un bel mucchio di lupi arrabbiati vi attaccherà. In realtà, se giocherete con un minimo di prudenza li potrete sconfiggere con relativa facilità. Una volta ripulito il campo da ogni sorta di canide proseguite verso nord-ovest per entrare nella Caverna degli Orchetti.

### **La caverna degli orchetti**

Eccovi nel primo vero dungeon: le caverne degli orchetti! In questi fetidi bugigattoli avrete a che fare con orchetti, orchetti arcieri e orchetti sciamani. Insomma, qualsiasi cosa, purchè sia un orchetto.

Attenzione, perché se presi uno o due per volta, questi umanoidi sono alquanto deboli; se però vi troverete a fronteggiarne un bel mucchio, allora saranno dolori. Per sopravvivere dovrete usare al meglio la tattica già nota ai giocatori di Baldur's Gate: la "pulling tactic", ovvero ritirata strategica. Infatti il sistema di gioco "attiva" solo i mostri all'interno di un certo raggio dal vostro gruppo, per cui vi basterà avanzare lentamente per non doverne combattere più di due o tre per volta.

Se il vostro gruppo comprende un ladro (e se non ce l'ha, è meglio che ritorniate proprio all'inizio del gioco e cambiate compagnia di avventurieri!), fatelo avanzare strisciando e nascondendosi nell'ombra onde scoprire che cosa vi aspetta. Quando siete pronti all'agguato, fate in modo che il vostro grassatore si riveli, così da attirare l'attenzione di uno o due mostri.

Nel tentativo di acciuffarlo e farne polpette, gli stolidi orchetti si getteranno nelle braccia del resto della compagnia che, nascosta dietro un qualche angolo pietroso, non chiede altro altro che massacrarli.

Innanzitutto cercate di neutralizzare gli orchi che vi aggrediscono appena entrati; poi fatevi largo nel corridoio che conduce alla caverna centrale sulla mappa. Una volta ripulita questa, sarà forse il caso di riposarvi un po' e curarvi, se è il caso.

Ricordatevi di cercare sempre di organizzare i vostri movimenti in modo da occuparvi di un solo mostriciattolo per volta. In questa caverna incontrerete per la prima volta uno sciamano orchetto; preparatevi a ricevere qualche incantesimo sul groppone...

Nella caverna più a nord-est (in fondo a destra, in pratica) incontrerete un altro sciamano, e dalla parte opposta (nord-ovest) un cofano contenente un tesoro. Siamo ai massimi livelli dello stereotipo fantasy, che ci volete fare?

E non ho ancora detto tutto, infatti il cofano, come si confà a qualsiasi tesoro, è tenuto d'occhio da un altro paio d'orchetti bellicosi. Una volta che vi sarete occupati anche di questi come bisogna, andate diretti all'ultima caverna, quella a sud-ovest (alla fine del corridoio a L).

Qui vi aspetta uno scontro alquanto cruento, per cui è decisamente meglio riacquistare completamente le forze con un bel sonno (ah! mi raccomando, salvate il gioco prima di addormentarvi, ci sono sempre i mostri erranti). Al risveglio adottate la solita tattica e madate avanti il ladro.

Continuate a sbarazzarvi dei mostri uno dopo l'altro fino a che la stanza sarà stata completamente ripulita, così come ripulirete il secondo baule di tesori, che certo saccheggerete prima di fare ritorno in città.

## **Il passo di Kuldahar**

Dopo aver ripulito per bene le caverne degli orchetti, e dopo essere tornati alla città di Easthaven a riportare la notizia della sfortunata carovana, Hrothgar vi comunicherà che è tempo di partire per Kuldahar. Il problema è che tra Easthaven e Kuldahar c'è da valicare un pericoloso passo di montagna!

I nemici da sterminare qui sono principalmente goblin. In generale li incontrerete tutti più o meno in un gruppone; il fatto che non siano dispersi da un lato può significare uno scontro parecchio duro, dall'altro però vi facilita la tattica inquantoché potrete arretrare combattendo o gestire al meglio gli incantesimi senza timore di perniciosi agguati.

Se guardate bene la mappa (nel caso cliccateci sopra, perché come peraltro vi ho già detto e ripetuto l'immagine è linkata a una foto più grande!) potrete notare un sentiero parallelo alla strada principale, ma nascosto, che vi permetterà di girare intorno alla parte centrale della mappa evitando il contatto diretto immediato con il crogiuolo di goblin che vi bivacca. In questo modo potrete poi effettuare un efficace attacco a sorpresa dalle loro retrovie!

Una volta eliminati i fallitacci verdi, Esplorate per bene la mappa, fate fuori gli ultimi sopravvissuti e magari chiacchierate un po' col capo dei goblin per avere ulteriori informazioni, a dire il vero abbastanza inutili, ma sempre carine per fare atmosfera.

Fatto questo potrete entrare nel mulino dietro a lui per eliminare un'ennesima orda di orchetti con qualche oriundo goblin. Rimanere davanti all'entrata proteggendo maghi e arcieri può certamente essere una buona idea per uccidere con cognizione di causa tutti i nemici ottenendo esperienza.

Nella torre semidiroccata proprio al centro del livello incontrerete un orco sofferente per un mal di testa. un bel problema, la cefalea fantasy-medievale, senza acido acetilsalicilico né paracetamolo... e oltre a questo il pessimo carattere dell'orco lo renderebbe sicuramente un cliente sgradito anche a qualsiasi erborista o cerusico.

In ogni caso, mi hanno detto che se avete un druido nel gruppo lo potete curare, e anche in caso contrario potete aspettare di arrivare a Kuldahar proprio per reperire un druido atto alla bisogna.

Io ovviamente mi sono subito fatto beffe del grosso idiota, col risultato di farlo arrabbiare e di farlo scagliare contro di me; ma mal gliene incolse perché la sua mal trattenuta ira l'ha perduto sulle lame dei miei implacabili assass... ehm, avventurieri. Come dice il giocatore di CRPG esperto, "ueh, son sempre punti esperienza che fioccano!"

## **A Kuldahar!**

Il vostro gruppo attraverserà il passo senza troppi problemi, a parte il fatto che tutto il resto della compagnia verrà ucciso da una valanga... voi, comunque giungerete sani e salvi nella città di Kuldahar.

Guardate un po' che bellezza questa mappa: cliccateci sopra, presto! Avete notato che l'intera cittadina è costruita intorno alle radici di una quercia gigante dai mistici poteri? Un posto da druidi se mai se n'è visto uno!

Qui potrete riposare un bel po' e acquistare equipaggiamento, incantesimi, pozioni e quant'altro. Non sto a indicarvi sulla mappa dove sono le varie locazioni; sappiate comunque che c'è il solito fabbro, la taverna e la locanda; il mago vendi-incantesimi è nella torre a nordest e nella macchina volante vive uno gnomo che vende pozioni a ottimo prezzo.

Ah, vi voglio dire una sola cosa **IMPORTANTISSIMA**: non c'è alcun modo di entrare nella casetta che ho evidenziato nella foto. Dopo averci provato per settanta ore, ero disperato e pronto a spaccare la porta con i denti quando ho finalmente letto sulla rete che non c'è alcun modo di entrarvi. BAH

Comunque, durante le vostre peregrinazioni nella cittadina vi capiterà di parlare a un certo punto con Arundel: costui vi chiederà di avventurarvi nella temuta e misteriosa Valle delle Ombre e di indagare sul male di cui ultimamente corre voce sia compenetrata.

Alla buon'ora, il Prologo è finito, ora comincia la vostra avventura!

## Capitolo 1

### Nella Valle delle Ombre

Dopo aver esplorato Kuldahar a vostro agio, sarà tempo di recarsi nella Valle delle Ombre. La zona è molto estesa, e punteggiata di aperture che portano ad altrettante caverne (ognuna contenente una tomba) oltre al simpatico dungeon che è la tomba di Kresselack.

Purtroppo per voi, ma la cosa ovviamente non è che ci sorprenda poi un granché, la tomba di Kresselack è chiusa e quindi per accedervi vi toccherà prima esplorare le quattro tombe minori per recuperare fantomatiche chiavi che vi permetteranno di accedervi. Il vostro compito non è dei più facili poiché queste tombe possono rivelarsi davvero mortali.



Per lo più incontrerete Yeti e Ombre di minore potenza (Lesser Shadows). A parte loro nessun nemico è particolarmente forte, e il vostro gruppo potrebbe trovarsi in difficoltà solo

nel caso di un attacco di massa. In questo caso la cosa che conviene fare è di continuare a ritirarsi e usare al meglio incantesimi e armi da lancio. Il centro della mappa pullula di Yeti, mentre le ombre si concentrano nella parte est (vicino alla tomba di Kresselack).

Sulla mappa potete vedere raffigurate le entrate delle caverne alla maniera di Arlecchino: in rosso sono indicate le quattro tombe minori, in giallo l'entrata della tomba di Kresselack, in azzurro una caverna misteriosa abitata da una persona non meglio identificata. Scopriremo solo dopo l'identità di questo misterioso eremita dei ghiacci... per adesso, rechiamoci nell'ordine nella prime quattro tombe.

Nella prima non c'è un granché, piuttosto troverete a cercare di ostacolarvi una bella schiera di non morti: appena entrati sarete infatti attaccati da una piccola armata di scheletri e zombi. Probabilmente a questo punto del gioco non sarete abbastanza forti da combattere questi rifiuti di tomba tutti insieme; voi mantenete la calma, rimanete vicino all'entrata e preparatevi a una veloce ritirata.

È anche giunto il momento di mettere alla prova l'abilità del vostro ladro: infatti qui incontrerete la prima trappola pericolosa. Vi basterà metterlo in prima fila e scegliere un ordine di marcia adeguato: a me piace molto quello a T, perché permette di mettere due guerrieri forti ai lati per proteggere un ladro nella posizione centrale (come in questo caso) o anche un mago che, da quella posizione di vantaggio, potrà avvalersi appieno di incantesimi come lo Scorcher, davvero efficaci se usati al meglio.

Voi però adesso dovete cercare trappole, per cui metteteci un ladro, assicuratevi che abbia attivata l'abilità "trova trappole" e avanzate molto lentamente.

La strategia consigliata poco fa si applica efficacemente anche alla seconda tomba, dato che la situazione non sarà molto diversa.

La differenza sostanziale è che qui trovate la prima chiave d'accesso alla tomba di Kresselack: esaminate bene tutte le statue!

La terza tomba è la più facile di tutte. Qui non ci sono chiavi da trovare, ma invece ci sono due trappole. Una è nell'arco della porta immediatamente a nord partendo dall'entrata: È a base di frecce. Anche qui, è evidente l'utilità del ladro, che potrà sempre scoprire e disattivare tutti i marchingegni nascosti. La seconda trappola invece si trova dentro la bara in cima all'angolo destro della mappa.

A questo punto che dire, non rimane altro che saccheggiare tutto quello che si può trovare di interessante.

Ora vi rimane da percorrere la quarta e ultima tomba per avere l'ultima chiave necessaria per entrare nella Tomba di Kresselack. Armatevi di coraggio - questa è senz'altro la tomba più difficile da affrontare! Appena entrati, un figuro ossuto di nome Therik vi intimerà di andarsene. Voi non lo potete certo fare, inquantoché eroi, e poi secondariamente perché come abbiamo più volte detto avete bisogno della chiave.

E poi, perché mai dovrete dare retta a uno scheletrone che non fa altro che difendere il proprio luogo natio, o meglio mortio? Nell'ombra dei sepolcri, dentro l'urne, è forse il sonno della morte men duro? Per voi non so, io non credo proprio, comunque non potrete fare altro che imporre con la forza la vostra sgradita presenza.

Attraversando il ponte a ovest dovrete quindi combattere uno scheletròn dopo l'altro fino a che li avrete eliminati tutti quanti. Sul piccolo passaggio situato sulla parte superiore della mappa troverete una trappola di cui il vostro ladro, tanto per cambiare, potrà occuparsi. Continuate quindi a farvi largo fino ad arrivare nella stanza centrale, in pratica l'unica locazione vagamente colorata in tutto questo petroso livello. Qui vi toccherà vincere una resistenza anche maggiore che vi si parerà davanti per impedirvi di proseguire, e tanto per gradire un'ennesima trappola, anche questa nascosta nella bara.

Una volta rimosso il mortifero apparato raccogliete l'ultima chiave e mettete il gruppo sulla via che lo porterà a violare l'ormai famigerata tomba di Kresselack.

### **La tomba di Kresselack**

Eccoci finalmente giunti alla tomba di Kresselack, il primo grande dungeon del gioco! Quest'arcana tomba, i cui misteriosi pericoli vi attendono, è composta da diversi livelli. Alcuni sono più facili, altri un vero incubo: ricordatevi di salvare il gioco molto spesso, prima che, presi dalla tensione giocosa e dai sudori freddi dell'adrenalina, dopo essere riusciti a sopravvivere a un ploteone di nemici non dobbiate soccombere proprio in vista della fine!

In tal caso è nitida nella mia mente l'immagine della vostra nera disperazione e della vostra scoraggiata incredulità all'idea di dovervi rimettere in gioco daccapo...

Cominciamo dal livello 1. Il primo livello è costituito da vari piani costellati di trappole dappertutto. Vi conviene sicuramente, onde evitare brutte sorprese, utilizzare il vostro ladro e la sua abilità di identificare le trappole. D'ora in poi lo darò per scontato per tutta la durata del dungeon (e di quelli successivi, se è per questo).

Appena entrati non incontrerete nessun nemico, ma poco dopo verrete aggrediti da qualche guardiano accompagnato da arcieri scheletrici. A mio modesto parere conviene occuparsi innanzitutto di questi ultimi: infatti non infliggono danno eclatante, ma se lo scontro si prolunga per un po' alla fine si rivelano i nemici di gran lunga più dannosi.

Un'altra tattica consiste nell'attaccarli con i propri arcieri dalle retrovie, ma questa si può utilizzare solamente se questi ultimi sono molto bravi (quindi funziona con i guerrieri, molto meno con preti frombolieri o ladri dal basso tiro per colpire).

Terminato il primo scontro, potete scegliere indifferentemente la direzione da prendere poiché sia la parte sinistra che la destra di questo ameno luogo sono pressappoco uguali.

La porta alla vostra sinistra è chiusa, per aprirla dovete usare la chiave che avete trovato nella quarta tomba (ricordate, vero?). Le due stanze a sud sono protette invece da trappole situate vicino ai vani delle porte.

Dopo che avete superato questa zona (a sud nella mappa), passate attraverso due grandi porte nel centro per combattere Myrkul. Se avete l'abilità di negoziare potreste anche provare, prima di iniziare a colpirlo, a parlare con lui. Ma non pensate di evitare un duro scontro...Myrkul è forte ed è anche protetto da molti non morti; per riuscire a batterlo dovrete cercare di colpirlo prima che possa usare i suoi incantesimi che possono distruggere facilmente l'intero gruppo.

Agite quindi velocemente e senza pietà, unendo l'azione delle frecce, degli attacchi corpo a corpo e dei vostri incantesimi più potenti; così facendo, Myrkul dovrebbe soccombere

abbastanza in fretta. Morto lui, rastrellate gli altri nemici che rimangono. A questo punto ovviamente salvate il gioco e riposate - ve lo siete meritato!

Dopo il risveglio, scoprirete che comunque con Mykrul non è finita: infatti avete ucciso la sua forma corporea, e ora ve la dovrete vedere con il suo spirito. Lo trovate a nord: recatevi lì. Ancora una volta dovrete occuparvi degli scheletri arcieri.

Vi conviene utilizzare il ladro e la già usata tattica della "toccata e fuga", cercando di attirare un nemico alla volta per poi curarvi, prepararvi al meglio e infine affrontare la forma spettrale di Myrkul. Giunto il momento della tenzone - non c'è bisogno di dirlo - dategli addosso a tutta forza con tutti i personaggi insieme e senza risparmiare i colpi: alla fine cadrà letteralmente a pezzi.

Ora avete praticamente finito questo livello del dungeon. Il punto indicato sulla mappa con la croce bianca è totalmente facoltativo. In pratica dovete andarci solo se desiderate accumulare punti esperienza, perché vi aspetta un bel combattimento con un fracco di scheletri.

Qui c'è una trappola pericolosissima, che bloccherà i vostri personaggi liberando un gruppo di scheletri che potranno farli a brandelli senza problemi approfittando della loro incapacità di intendere e volere, o meglio di reagire! Se decidete di correre il rischio, salvate spesso e in particolare prima di esaminare la bara in fondo al corridoio.

Per passare al livello successivo, girate a destra in fondo alla mappa e cominciate a scendere lungo il corridoio inclinato. Dalla stanzetta che ho evidenziato con un'ellisse uscirà una mummia incavolata, e dovrete stare doppiamente attenti perché a questo punto del gioco questo non-morto rappresenta un pericolo davvero temibile per il vostro gruppo!

Non appena si apre la porta, concentrate su di lei tutte le vostre forze, cercando di sfruttare al massimo gli incantesimi di fuoco, che funzionano particolarmente bene. Potete anche cercare di "scacciarla" con i chierici presenti, o con un paladino, ma è molto difficile: nel caso, però, sarà un bel vantaggio perché gli attacchi alle spalle sono più efficaci.

In ogni caso, una volta soppressa la carcassa infetta potrete dedicarvi al consueto saccheggio della cassa che stava vigilando, e ove troverete la chiave per accedere al secondo livello.

### **La tomba di Kresselack - Secondo livello**

Il secondo livello della tomba di Kresselack è ben più difficile del primo, anche se non è comunque ancora il peggio - quello deve ancora venire!

Un'orda di guardiani vi aggredirà appena entrate, così sarete praticamente obbligati a ritornare velocemente al livello precedente per riposarvi. Ripetete il processo finché non avrete avuto ragione dei nemici.

Proprio in mezzo alla stanza principale incontrerete uno scheletrico mago: al suo fianco, due scheletri arcieri, dei guerrieri scheletri, altro scheletrume. Non so se avete capito che questa tomba ha una riserva abbastanza ampia di scheletri!

utilizzando al meglio il vostro ladro, tentate di attirare uno o due arcieri per volta; poi per colpire il mago malvagio usate nel modo migliore i vostri incantesimi.

Nel cunicolo a nord ci sono alcune trappole, di cui il vostro ladro si occuperà ben volentieri. Al di là di queste, alla fine del corridoio, troverete dei tesori. Ci sono altri anfratti della mappa interessanti da visitare, ma non sto a citarli tutti: basterà indicarvi (con la solita ellisse bianca) il punto più spinoso, costellato di trappole davvero perniciose.

Qui dovete esplorare molto bene tutto quanto, però, perché dovete rinvenire un oggetto che, usato sull'interruttore indicato dalla freccia, farà spalancare il portone e vi permetterà l'accesso a quell'antro di nequizie che è il livello 3.

### **La tomba di Kresselack - Terzo livello**

Il terzo e ultimo livello della tomba di Kresselack è, come già vi avevo anticipato, il più difficile e complesso di tutti: ancora una volta, vaste orde di non morti cercheranno di fare di tutto per impedirvi di arrivare alla locazione del riposo finale di Kresselack. La cosa più saggia da fare qui e anche probabilmente l'unica per non morire ben presto è quella di andare avanti con prudenza: non buttatevi, riflettete bene sul da farsi e dopo fatelo con calma.

Incominciare, presi dal panico, a correre di qua e di là senza un'idea precisa, ispezionando a caso tutto ciò che ci capita a tiro senza preoccuparsi delle trappole, equivale più o meno a suicidarsi.

La prima stanza del livello è piena di guardiani, spettri, scheletri e altri marcantoni ancora più cattivi, che ovviamente non aspettano altro che saltarvi addosso. La tattica migliore è sempre quella di combattere fino a quando ce la fate e poi arretrare fino a ritornare al livello precedente, dove potrete riprendere le forze. Poi di nuovo dentro la mischia, man mano fino a che tutta la stanza non sia stata ripulita dai nemici.

Da questa stanza potrete arrivare ad altre aree più piccole andando sia a nord che a sud. Trappole con dardi magici sono state poste su entrambe le porte. Nemici fantasmatici (Imbued Wraiths, per essere precisi) vi attendono proprio dietro alle trappole, pronti a riversare su di voi le loro magie.

Dovete mandare avanti il ladro per disinnescare le trappole e proteggerlo dagli attacchi, approfittandone per liberarvi dei nemici uno alla volta. Non pensate di fare troppo i gradassi, poiché ci sono anche le mummie che vi aspettano nelle altre stanze.

Una volta ripulita e saccheggiata per bene quest'area andate nella stanza centrale del livello: Qui vi aspetta forse lo scontro più duro, con un mago, alcuni guardiani del Tempio e molti arcieri scheletrici. Ancora una volta tentate di attirare fuori uno o due guardiani alla volta e poi infine di portare fuori il mago seguito dagli arcieri.

Usate tutti i vostri incantesimi, e fatelo il più velocemente possibile, per ridurre al minimo gli incantesimi riversati dal mago su di voi. Non dimenticate ovviamente di usare al meglio le armi da lancio, per non sprecare neppure uno dei vostri personaggi - il contributo di ognuno è più che mai indispensabile in questa battaglia!

Dopo questo combattimento alquanto sgradevole, potrete finalmente introdurvi nella tomba di Kresselack, proprio in fondo alla mappa.

All'interno della tomba, il fantasma del grande guerriero vi chiederà di uccidere una

sacerdotessa di nome Lysan che si trova in una piccola grotta di ghiaccio: indovinate un po', proprio quella che avevate preventivamente esplorato e trovato disabitata! Se non la ricordate, guardate un po' la mappa della Valle: l'ho indicata per voi con un'ellisse azzurra.

Per quanto cerciate di far ragionare il simpatico defunto, non c'è modo di andare avanti nel gioco senza accettare la missione. Fortunatamente Lysan si rivelerà oltremodo malvagia, per cui farla fuori sarà solo giusto e bello, almeno secondo la peculiare idea che D&D sembra avere conferito al concetto di "delitto e castigo"; sarebbe stato interessante vedere cosa avrebbero potuto fare i personaggi se Kresselack avesse chiesto loro di far fuori un simpaticone...ma sto divagando.

Una volta usciti dalla tomba raggiungete quindi la grotta. Dentro vi troverete appunto Lysan, la pretessa malvagia, che per facilitarvi il compito vi attaccherà subito con un gruppo di yeti.

Concentrate la vostra azione innanzitutto su di lei, perché alcuni dei suoi incantesimi (Blocca Persona su tutti) possono davvero darvi fastidio; nel caso possiate neutralizzarla con un Silenzio o qualcosa di simile, fatelo subito, onde evitare poi spiacevoli sorprese.

Soppressa l'odiosa sacerdotessa, non vi rimane che ritornare da Kresselack a riferire il malo fatto: egli ne sarà così felice che vi permetterà di saccheggiare la sua tomba, che contiene una bella armatura di piastre e una spada niente male. A questo punto potete tornare a Kuldahar e parlare nuovamente con il druido Arundel, che vi spedisce istantaneamente alla parte finale del capitolo 1, ovvero il Tempio del Dio Dimenticato.

## **Il Tempio del Dio Dimenticato**

La vostra impresa finale (solo per quanto riguarda il capitolo uno, s'intende) consiste nel passare sani e salvi attraverso il Tempio del Dio Dimenticato onde ritrovare la gemma CuordiPietra (Heartstone per gli amici anglofoni).

Questo dungeon è composto da due livelli, più una stanza (quella dove avreste dovuto trovare la gemma).

A questo punto il vostro pretame dovrebbe essere in grado di evocare non-morti: non mi chiedete come sia possibile che un paladino (per dire) se ne vada in giro con sacerdoti così malvagi da strappare i defunti al loro meritato riposo, fatto sta che è una cosa abbastanza utile ai fini della sopravvivenza.

Sarebbe quindi opportuno che il/i vostro/i chierico/i si preoccupi/assero (va bene, la smetto) di lanciare a ripetizione il suddetto incantesimo necromantico (Animate Dead) fino a creare una piccola armata di scheletri. Questa vi servirà per assorbire i colpi dei nemici al posto vostro, mentre i vostri arcieri ne faranno puntaspilli e i maghi li useranno come bersaglio di dardi incantati e altre dolcezze.

Subito dopo essere entrati nel tempio un paio di Verbeeg vi attaccheranno. Una volta sopraffatta questa strana specie di giganti, andate a sinistra e preparatevi, perché di lì a poco vi attende un altro combattimento molto più duro. Ci sarà persino uno sciamano Verbeeg!

Concentrate i vostri attacchi magici su quest'ultimo, che come tutti gli incantatori di Icewind Dale spesso e volentieri è uno degli avversari più pericolosi: ancora una volta l'eventuale presenza di scheletri evocati vi potrà tornare utile per tenere a bada i fantaccini mentre vi

occupate del bersaglio principale. Fatto questo, esaminate un po' tutto e rimpinguate le vostre possessioni, dopodiché tornate indietro e girate dall'altra parte, a destra. Qui vi aspetta un'altra battaglia del tutto simile a quella che avete appena passato.

Terminata la lotta proseguite giù per la scala, dove il ladro potrà individuare una trappola, e passate così al livello 2 del Tempio Dimenticato (che in realtà poi il tempio se lo ricordano tutti, è il dio che è stato dimenticato, ma non sottilizziamo...).

## **Il Tempio del Dio Dimenticato - Livello 2**

Il secondo livello si presenta molto più semplice del primo. Dopo aver "ripulito" l'entrata, potete raggiungere la stanza del tesoro in cui razzare per benino di tutti i loro beni le varie casse che vi sono custodite.

Avanzando, fate attenzione, perché il lungo corridoio che si trova poco più in là della stanza del tesoro è pieno di trappole. Mandate avanti piano il ladro per identificare ognuna di esse e toglierla di mezzo, e solo dopo fatelo raggiungere dal resto del gruppo.

Giunti alla fine di questo lungo corridoio incrocerete un piccolo passaggio che vi condurrà nella stanza dove si suppone si trovi la famosa gemma Heartstone. Entrando, un'immagine desolante vi si presenterà agli occhi: una moltitudine di corpi morti, di gusci senza vita disseminati per terra! Quale orrore! Ma la cosa ancora più orribile sarà scoprire che la gemma è scomparsa.

Anche se non avete trovato la gemma, ritornate comunque da Arundel che vi darà accesso alle Caverne dell'Occhio del Drago che pullulano di pericoli e di occasioni per fare dei vostri nomi gli ingredienti del mito per generazioni a venire.

## **Capitolo 2**

L'occhio del drago è il nome di una montagna arcana costellata di grotte e di cunicoli come un groviera; ovviamente dovrete percorrerla in lungo e in largo per cercare la gemma scomparsa. Attraversate come una furia divina una grotta dopo l'altra, ma mi raccomando la prudenza! Riposate sempre e siate pronti a dar battaglia in ogni momento.

La vostra prima sfida consiste nel visitare (e ripulire da ogni mostriciattolo) le caverne degli uomini lucertola.

### **Le Caverne degli Uomini Lucertola**

A partire dall'entrata fatevi largo tra i nemici e per prima cosa andate a nord girando a sinistra. Troverete un mucchio di uomini lucertola da combattere e del tesoro da far vostro; una volta riempite le tasche e fatto il pieno d'esperienza, tornate indietro ma invece di proseguire verso est girate a sud.

Verso la parte inferiore della mappa, dove ho posto l'indicazione, troverete un laghetto sotterraneo e alcuni ragnacci. Pensate che nel mio ufficio in Università ce ne sono due dalle zampe lunghissime che hanno tessuto una ragnatela enorme (ancorché molto confusa) che minaccia di inglobare la mia scrivania. Però a cacciare sono un po' scarsi per cui devo uccidere io stesso delle zanzare e buttarle nella loro tela affinché si nutrano... ma sto divagando, eh?

Comunque, oltre ai ragni troverete il misero corpo di un elfo (se non erro... forse un mezzelfo, ma cambia poco) che potete depredare adeguatamente; dopodiché indirizzatevi nella direzione della terza freccia verso il ponte, ma attenzione ai Phase Spiders!

Una volta ritornati all'entrata della mappa, avanzate prendendo finalmente il sentiero principale e centrale. Quando arriverete alla prima diramazione, lasciatela perdere per il momento e dirigetevi invece verso i due punti indicati sulla mappa, dove incontrerete alcuni prigionieri cui fanno la guardia altre lucertolone.

Togliete di mezzo i lizard-babbioni, ricevete i ringraziamenti e i peana degli straccioni ivi reclusi e preparate la vostra compagnia ad affrontare una grande battaglia.

Recatevi molto cautamente all'estremità nordorientale della mappa: qui bivacca il Re Lucertolone con una folta guardia del corpo costituita da seguaci di varia risma. Dovete stare attentissimi perché ci sono anche un paio di sciamani in grado di paralizzare il gruppo in un battibaleno!

Ci sono molti modi di affrontare questa battaglia, e li lascerò alla vostra fantasia; una delle tecniche più efficaci consiste nell'usare sapientemente le bocce infiammabili raccolte precedentemente dal corpo delle lucertole uccise per tutto il dungeon. Potete darle al ladro, che le lancerà di sorpresa; oppure scagliarle dalle retrovie. Però state attenti perché il lancio è molto lento, e il raggio d'azione alquanto vasto.

Dovete assolutamente sfruttare la strettoia del corridoio, che obbliga i nemici ad accalcarsi proprio dove fa più male, sempre che abbiate calcolato accuratamente i tempi e le posizioni. La lunghezza del corridoio è anche ideale per massimizzare l'efficacia di incantesimi come lo Scorcher.

L'ultima raccomandazione è di non usare proprio TUTTE le boccione, ma anzi di risparmiarne il più possibile, dato che saranno preziose più dell'oro nel livello successivo, quando avrete a che fare con i troll che, come ognuno sa, finché non vengono bruciati non ne vogliono proprio sapere di starsene buoni e morti.

Comunque sia, una volta sterminato il rettilame potrete entrare nella stanza del trono e saccheggiare la statua del serpente. Sarete in grado di trovare molti oggetti utili e forse anche alcuni nuovi incantesimi per il mago del gruppo (se siete fortunati, vi capiterà la palla di fuoco. Io personalmente non ho ancora capito se i tesori sono disposti a caso o no).

Dopo una cenetta, un bel riposo, una doccia rinfrescante e la memorizzazione degli incantesimi, siete ora pronti per addentrarvi nel livello inferiore di questo dungeon.

## **Le Caverne dei Troll**

Dopo che avete ripulito il livello superiore dagli uomini lucertola, dovete addentrarvi ancor più a fondo nelle caverne, per affrontare i ben più temibili troll. Non è possibile sopraffare i troll con la sola forza bruta: l'unico modo per ferirli senza che possano rigenerare il danno subito è servirsi del fuoco, magico (da incantesimi) o naturale (boccioni d'olio).

Raccomando ai maghi di memorizzare, come incantesimi di primo livello, tutte Mani Brucianti: in questo modo potranno aspettare che il gruppo abbia fatto fuori uno o più troll nel modo tradizionale, dopodiché potranno farsi sotto e, sfruttando i pochi secondi di defaillance del mostro, bruciarlo per benino senza esporsi a pericolosi attacchi.

A partire dall'entrata, il corridoio verso nord-est porta a un punto cieco, senza uscita. Quello a sud-est invece conduce all'uscita, mentre tutto il resto del livello è da esplorare per benino. Magari per prima cosa potete ripulire il passaggio verso il livello inferiore, ma non è il caso di darsi troppa pena, anche perché spesso e volentieri vi potrà capitare di tornare a Kuldahar per rinfrancarvi o parlare con i personaggi che avete liberato (ad esempio, il figlio del fabbro).

Innanzitutto recatevi al punto indicato sulla mappa dal cerchio bianco. Appena a sud troverete parecchi pretonzi malvagi e troll, tutti di guardia a una prigioniera particolarmente importante: Madre Egenia, la pretessa capo del tempio di Kuldahar!

Il segreto, come sempre, è di avanzare piano (in questo caso verso sud) e di colpire subito con palle di fuoco e altri incantesimi i nemici più potenti. In questo caso i nemici sono preti lancia-magie, quindi potrete usare efficacemente anche tutti quegli incantesimi che impediscono l'azione agli spellcaster (Silenzio, Miscast Magic, eccetera).

Avvicinandovi al cerchio di pietre a est di quella specie di ziggurat tronco, archiviate le palle di fuoco e passate a dardi magici e affini, perché è proprio lì che è tenuta prigioniera la pretessa buona. Non vorrete mica farne un arrostito, no? State attenti, dev'essere molto debilitata perché la potrete uccidere con un sol colpo.

Una volta liberata Mamma Egenia, siete pronti per addentrarvi ancor più a fondo nelle viscere della terra. Ovviamente potete riposarvi quanto vi pare e al limite anche tornare alla cittadina: il druido vi fa sempre fretta, dicendo che il male è in agguato e tutto questo genere di cose, ma io ho notato che ai fini del gioco non cambia nulla, per cui prendetevela pure comodissima!

Per passare al livello successivo dovrete camminare in cerchio in un sottile corridoio di pietra a spirale; l'ho segnato sulla mappa per vostra comodità... io ci ho perso cinque minuti, prima di capire dove fosse la benedetta uscita!

## **Le Caverne di Presio**

Il dungeon che state per affrontare farà contento il vostro ladro, perché gli darà la possibilità di utilizzare appieno le sue abilità di cerca-trappole. Se per caso non avete ritenuto necessario che il vostro gruppo includesse un ladro... beh, affari vostri, ma sinceramente è molto difficile che riusciate a sopravvivere! In effetti in questo livello le trappole sono letteralmente decine.

Subito dopo essere entrati nel livello una moltitudine di Cold Wights vi attaccherà. L'unico modo che avete per affrontarli e vincerli è quello già utilizzato più volte precedentemente, ovvero la tattica dell'attacco e della fuga.

Uccidete quante più creature potete fino a che la forza vi sostiene, poi prestamente ritornate al livello superiore per riposarvi o ancor meglio per farvi curare da Madre Egenia.

Certo che potevano mettere meno creature in questo giochetto... francamente a me Icewind è piaciuto abbastanza, ma da metà gioco in poi mi sono un po' rotto di continuare a tornare indietro nei livelli precedenti (ovviamente ripuliti per bene) per riposare e poi ributtarmi nella mischia. Ricordo che usavo questa tecnica quando giocavo a D&D Basic (scatola rossa!) più o meno nell'84...ah, che tempi, Mistamere e il castello di Argenta...

Comunque, avanzate nel livello mandando sempre avanti il ladro per esplorare e scoprire trappole. Le zone più a rischio sono tutti i passaggi ricoperti da tavole di legno, i ponti e la zona orientale della mappa (dopo il ponte più grande, quello sul fiume sotterraneo).

Mentre i ponti e le tavole si rivelano piuttosto semplici per l'ispezione del ladro, inquantoché deserti, nella parte est della mappa ci saranno anche un bel mucchio di nemici: io ho trovato utile alternare la sua abilità attiva tra "nascondersi" e "trovare trappole" in modo da evitare di incappare nei marchingegni e contemporaneamente "svegliare" i mostri uno o due per volta, attirandoli indietro dove il resto del gruppo attende pronto al massacro.

Presio bivacca piacevolmente nel punto più a sud-est della mappa, nel cerchio di pietra. L'uscita invece è all'estremità nordorientale: potete ripulire le due zone nell'ordine che preferite.

Per prendere Presio per prima cosa dovete liberarvi delle sue guardie. Ci sono non molti dappertutto nel piccolo edificio circolare: oltre alla già stracitata tecnica di attirarne fuori un paio per volta, potete anche ricorrere alle maniere subdole, e cioè usando il mago per scagliare una o due palle di fuoco all'interno. In questo modo li ferirete parecchio, però usciranno tutti insieme, per cui assicuratevi di essere in grado di sopportare un duro scontro.

Presio lancia incantesimi molto potenti, però non ha molti punti ferita, per cui agite senza pietà e velocemente - dovrete riuscire a darle una morte rapida e indolore senza provarne a vostra volta (di dolore, s'intende). Quando muore, assicuratevi di far vostra la sua bella veste, utile al mago.

Dopo che avete sconfitto Presio, andate a nord e recatevi quindi al Tempio Eldathyn.

## **Il Tempio Eldathyn**

In questo livello potrete vendere articoli vari e comprare incantesimi. Fatelo per prima cosa, infatti dopo vi aspetta un bel po' di duro combattimento contro preti, creature evocate e Yuan Ti. Ho indicato sulla mappa la locazione del simpatico negozietto sotterraneo (precursore del piano interrato della Rinascente? mmmhhh).

La sosta nel tempio di Eldathyn sarà molto corta in confronto a quella dei dungeon precedenti. Dopo la compravendita, e un'adeguata dose di riposo, potete subito dirigervi all'uscita, ma non sarà molto facile. A quanto pare ai preti non piace che la gente giri nel loro tempio come se fosse casa propria e suoneranno l'allarme appena sentiranno picchiare su una delle tante porte chiuse che vi impediscono il passaggio verso l'uscita.

In pratica non c'è molto da dire, si tratta più che altro di combattere, usando le tecniche fin qui descritte: uso accorto di incantesimi e armi da lancio, ritirate strategiche, gestione del riposo e delle pozioni per recuperare le forze eccetera. Potete usare ancora l'incantesimo necromantico di Animate Dead, se non vi disturba girare con degli scheletri al seguito. Pian piano riuscirete a farvi largo nel livello nonostante la dura resistenza.

Avvicinandovi all'uscita, entreranno in gioco anche gli altri rettili umanoidi di Icewind Dale (e di D&D), gli uomini serpente Yuan Ti. Questi mostri sono parecchio tenaci e dovrete aiutarvi con scheletri animati o mostri evocati mentre li colpite con frecce e incantesimi di alto livello. Il capo di questi tipacci, il Grande Evocatore, è il boss di questo livello del

dungeon. Come dice il suo simpatico soprannome, questi può evocare mostri di alto livello per attaccarvi, perciò fatelo subito fuori senza pietà e non lasciategli il tempo di chiamare aiuto magico.

Una volta sgomberato il dungeon in codesto modo cruento potrete ancora una volta far riposare per bene tutta la compagnia (e salvare il gioco, mi raccomando). Belli freschi, potete poi entrare nel covo di tutti gli altri Yuan Ti.

## **Il Covo degli Yuan Ti**

Superato il tempio degli Eldathyn, eccovi nel covo degli Yuan Ti. Appena entrati incontrerete una piccola, strana ragazzina. Dopo avervi parlato in modo affatto imprevedibile nonché incomprensibile, la mocciosa scomparirà mediante porta dimensionale. Avanzate camminando lentamente, stando attenti ai serpenti, e prendete la strada verso nord.

In questo livello è importantissimo uccidere qualsiasi cosa incontriate prima di cominciare il combattimento con Yxunomei, per evitare che lei invochi aiuto quando cominciate ad attaccarla. Siccome però tutto il livello è costituito in pratica da un solo lungo corridoio che conduce alla stanza di Yxunomei, non sarà difficile ripulirlo per bene continuando sulla vostra via.

Se guardate la mappa vedrete che c'è una stanza immediatamente a nord rispetto a dove siete entrati. Qui ci sono alcuni pretacci: assicuratevi quindi di aver pronti alcuni incantesimi di Silenzio o Blocca Persona.

Sistemato il clero, la stanza successiva di cui dovrete occuparvi è situata dopo la prima porta nel corridoio principale. All'interno troverete principalmente degli Yuan Ti che vi attaccheranno corpo a corpo, insieme ad alcuni potenti arcieri. Ritiratevi subito, scegliete un buon punto dove fare agguati e usate al meglio le abilità dei lancia-incantesimi.

Dopo questo, proseguite e arrivate alla seconda porta oltre la quale troverete una stanza che non è affatto interessante come le altre. Superatela quindi e raggiungete la terza porta, oltre la quale troverete una stanza con un bel pienone di preti e arcieri.

Vi conviene fare un uso massiccio di palle di fuoco, così da farli fuori facilmente e da prevenire per quanto possibile ogni loro eventuale tentativo di invocare mostri in loro aiuto (cosa che vi complicherebbe parecchio le cose).

La quarta porta conduce a una grande stanza in cui incontrate l'Alto Battista Yuan Ti: una specie di San Giovanni! Non avendo a disposizione una Salomè a sangue freddo, onde decollarlo senza venire coinvolti in prima persona, vi toccherà prendere l'ultraviolenza nelle vostre stesse mani e fare oggetto di un nutrito lancio di palle di fuoco lui e la sua grande schiera di guardiani serpenti.

Quando percorrerete l'ultimo tratto del corridoio fate attenzione perché troverete un'infinità di trappole intorno alla porta che conduce alla stanza finale: lì vi aspetta un gran bel gruppo di Yuan Ti.

Naturalmente dovete far avanzare il ladro per scoprire le trappole, nel frattempo però il resto del gruppo dovrà pensare a togliere di mezzo i serpenti bipedi che brulicano tutt'attorno. Alla fine dello spargimento ematico avrete libero accesso alla camera di Yxunomei.

Tenete sempre il ladro all'erta, perché ci sono trappole fin sopra al piedistallo di Yxunomei. Inoltre nella parte posteriore della stanza ci sono un paio di preti che potrebbero costituire un ostacolo pericoloso. Badate anche che Yxunomei è immune alle armi che non abbiano almeno un +2 magico!

Detto questo, ci sono almeno due modi per affrontare il combattimento con Yxunomei. Una possibilità potrebbe essere quella di girare intorno alla stanza cercando di attirare fuori i preti e poi continuando a correre attaccare Yxunomei. Mi raccomando di non fermarvi mai, se scegliete di fare così.

Se questo modo non vi convince potete invece precipitarvi su di lei con guerrieri e affini e cominciare a tirare mazzate: nel frattempo il mago le può tirare in faccia tutti gli incantesimi offensivi di cui dispone.

Purtroppo la sua resistenza alla magia è veramente alta e praticamente non ci sono incantesimi che la possano danneggiare in modo grave, per cui dovrete affidarvi alla forza del braccio (violento) dei vostri guerrieri e paladini.

Una volta sconfitta Yxunomei, finalmente la gemma Heartstone sarà vostra. A questo punto potrete ritornare a Kuldahar vittoriosi e adeguatamente imbelliti. Bisogna dire che a questo punto del gioco il vostro gruppo comincia a essere composto da gente abbastanza forte, no? Pensate un po' che poveracci eravate quando vi davano problemi un po' di goblin o degli orchetti!

Ad ogni modo, tornati a Kuldahar troverete alcuni Orog che scorrazzano prepotentemente. Vi toccherà fare un bel giro intorno alla città sconfiggendo man mano tutti questi mostracci: un bel problema, se siete già feriti e pregustate il tepore del letto e una bella minestra calda! Comunque, sconfitti questi umanoidi nulla vi impedirà di andare da Arundel.

Scoprirete che l'Arundel con cui state parlando è un impostore, così correte al piano superiore per trovare il vero druido. Dopo che gli avrete parlato potrete accedere al Capitolo Successivo: la Mano Troncata vi aspetta!

### **Capitolo 3**

L'antica fortezza elfica della Mano Troncata (o semplicemente, per gli amici, la Mano) è un'imponente struttura costituita da cinque grandi torri sistemate tutte insieme in modo tale da dare l'impressione di essere una gigantesca mano mozza che tocca il cielo: da cui il nome.

A dire il vero mi sembra che la cosa non sia affatto originale, e mi pare che l'abbia già usata Micheal Ende (autore de La Storia Infinita), a meno che non si tratti di Terry Brooks.

Ma in questo caso non sarebbe grave, dato che rubare ai ladri non è peccato, vero? Chiunque conosca Tolkien anche solo di sfuggita e abbia letto la Spada di Shannara sa sicuramente di cosa sto parlando!

Comunque, La prima delle torri della Mano Tronca è la più grossa delle cinque. Ognuna delle torri ha quattro livelli.

Tutti e quattro quelli della prima torre sono abbastanza grandi e labirintici, mentre gli altri sono poco degni di nota - tranne uno, forse, ma non anticipiamo: rechiamoci invece ordinatamente ne

## **La Mano Troncata**

Il primo livello della torre è anche (ovviamente) il più facile, infatti incontrerete più che altro le ombre di orchetti e goblin. un po' macabre inquietanti, forse, ma di certo non degli avversari temibili! Non avrete difficoltà a batterli se userete la classica tattica del "tocca e fuggi" che come sempre funziona alla perfezione.

La cosa originale di questo livello e del prossimo è che non vi sarà possibile accedere alla parte est della mappa fino a che non avrete raggiunto il terzo piano della torre.

Qui potrete prendere un ascensore per il secondo livello e poi ancora scendere una scala per tornare a questa mappa: quando lo farete, potrete esplorare la parte di mappa precedentemente preclusa e rinvenire così un pezzo di congegno che vi servirà poi per risolvere, alla fine, l'enigma della Mano Tronca.

Il secondo livello è più o meno come il primo, solo ci sono più ombre. in compenso, però, non ci sono trappole (alla buon'ora, avevano cominciato a scocciare non poco!). Continuate a farvi largo tra i nemici fino a raggiungere il terzo livello.

Ricordatevi che, come abbiamo detto, non vi sarà possibile accedere alla parte sinistra della mappa fino a quando non avrete esplorato il piano superiore. Quando tornerete qui potrete trovarvi di fronte a qualche "scheletro tagliente" (Bladed Skeleton), meno pericoloso di quanto sembra.

Giunti al terzo livello, avrete lasciato indietro orchetti e goblin per incontrare orde combattive di Bladed Skeleton e di "anime ombrose" (Shadowed Souls). Questo livello è tutto sommato facile, ma dovrete stare attenti ancora a un paio di trappole nella parte centrale della mappa.

Al contrario che nei due livelli precedenti, ora siete in grado di accedere facilmente alla parte orientale (sinistra, insomma) della mappa. Da qui potete prendere un ascensore per tornare al livello 2, oppure scendere la scala. Ritornate fino al "piano terra" ed esplorate bene l'area prima inaccessibile; come ho detto vi troverete un importante componente di un macchinario che vi sarà utile in seguito.

Una volta fatto questo, tornate al livello 3 e proseguite per lo scalone per raggiungere il quarto livello, da cui potrete accedere alle altre quattro torri.

Questo quarto livello è estremamente semplice. una volta tanto non ci sono nemici da combattere, ma si trovano parecchi personaggi a cui potete rivolgervi per ottenere informazioni. Inoltre c'è il simpatico Lehland che ha un negozietto di articoli nell'angolo a nord-ovest - non mi chiedete a chi vende di solito, avendo scelto di dislocare qui la propria attività commerciale!

## **Le Quattro Dita della Mano Tronca**

Occhei, come ho già accennato, non c'è davvero bisogno di mappe per questi mini-livelli, dato che ognuno occupa praticamente una sola schermata. ho deciso pertanto di farla breve e darvi giusto le informazioni necessarie per completare ogni torre, prima di passare ai ben più polposi capitoli successivi! Andiamo quindi a cominciare...

## **La Torre Corellon**

Il primo livello della torre Corellon inizia presentandovi subito i nemici che vi troverete a fronteggiare per tutto il resto del dungeon: i fantasmi degli elfi che un tempo vivevano qui.

Non appena vi avvicinerete al vano della porta vedrete un ufficiale elfico che si rivolge alle sue truppe: vi toccherà combatterle. Dopo averle sconfitte potrete entrare nella stanza, in cui (come se non avessimo combattuto abbastanza ultimamente) vi apparirà subito un gruppo di arcieri e un mago.

Per prima cosa occupatevi del mago, su cui è il caso di usare abbondanti dosi di incantesimi offensivi, poi potrete rivolgervi agli arcieri uccidendoli uno dopo l'altro; fatto questo passate al livello 2 della torre di Corellon.

Vi aspettano un altro po' di fantasmi elfici: cercate di uccidere i tre ufficiali prima di entrare nella stanza, con le armi da lancio o incantesimi come il "Teschio Esplosivo" (Skull Trap). Dopo il combattimento entrate nella stanza per combattere altri arcieri - finalmente potrete saccheggiare le casse per trovare, tra le altre cose utili, un secondo pezzo del congegno.

Il livello 3 è di fatto quello conclusivo per quanto riguarda questa torre di Corellon. Il centro di questa stanza presenta cinque stanze più piccole e all'interno di ognuna di queste ultime c'è per lo meno un nemico. Eliminateli uno dopo l'altro e poi proseguite al livello quattro.

Qui vi aspetta un interludio con un personaggio non giocante di nome Valestis, che vi assegnerà una missione che potrete completare solo alla fine del Capitolo 6. Il buon Valestis sta cercando degli specifici oggetti utili per riportare alla vita il giardino botanico di cui era solito prendersi cura. Ecco l'elenco dei suddetti articoli e della loro collocazione:

Una botte di acqua pura: questa si trova nel Ghiacciaio dei Denti del Drago (Capitolo 5).

Una gabbia di uccelli e una di scoiattoli: entrambe si trovano nel Fosso di Dorn, nel campo degli gnomi (Capitolo 6)

Semi: questi si possono recuperare nel palazzo di Malavon (sempre nel Fosso di Dorn, Cap.6).

Quando, dopo aver esplorato in lungo e in largo, sarete riusciti a procurarvi tutti questi articoli, dovrete ritornare qui per ottenere un po' di punti esperienza. Accettata questa missione uscite dalla torre e tornate al quarto livello della Mano Tronca, e da qui entrate nella torre Solonar.

## **La Torre Solonar**

La missione riguardante la torre Solonar è effettivamente indipendente da tutto il resto del gioco. Nella prima stanza incontrerete un certa Denaini, che vi chiederà di uccidere dei fantasmi di preti che stanno facendo la guardia a dell'acqua santa.

Senza farvi pregare cominciate a farvi strada tra i preti a colpi di mannaia e di incantesimi: la tecnica ormai la conoscete. Invece di arcieri e ufficiali dell'esercito elfico del tempo che fu, ora ve la dovrete vedere per lo più con dei pretonzoli.

Attenzione ai loro incantesimi, e in particolare ai blocca persona: una tecnica utile è, come sempre, il Silenzio magico, ma anche una sonora dose di mazzate serviranno

egregiamente alla bisogna. Tra l'altro c'è un gruppo di scheletri, pronti proprio a darvi una piccola dose in più di batoste.

Il terzo livello è quasi uguale a quello precedente, con una grande quantità di preti da uccidere. Qui però troverete un oggetto importantissimo: il fondamentale terzo pezzo del fantomatico congegno. Una volta che avete ucciso tutti quanti, aprite la cassa che si trova nella stanza: è lì che rinverrete il mefistofelico frammento d'apparato.

Quando avrete raggiunto il quarto livello troverete i preti che Denaini vi ha chiesto di uccidere. Se saccheggiate la cassa nella stanza, a sinistra di una delle due entrate, troverete anche l'acqua santa, che la stessa Denaini vi aveva chiesto di trovare. Tornate quindi ratti da lei per prendervi l'esperienza che vi spetta, quindi tornate indietro nella Mano Mozza per entrare nella torre Sheverash.

### **La Torre Sheverash**

Anche nel primo livello di questa torre Sheverash incontrerete un personaggio non giocante, che vi affiderà dei compiti precisi.

Questa volta si tratta di trovare l'ultimo pezzo di congegno che vi serve per "finire" questo dungeon. Kaylessa vi chiederà di salire fino al livello 3 e di sbarazzarvi ancora una volta dei fantasmi di soldati elfici che lo infestano.

Naturalmente per arrivare lì dovrete attraversare il secondo livello. State pronti per la battaglia: troverete infatti l'ennesima banda di arcieri e soldati il cui compito è, indovinate un po', quello di abbatervi. E svolgono questa mansione con tutta la loro buona volontà!

Arrivati salvi (si spera) al terzo piano affrontate i soldati e gli arcieri con tutte le vostre tecniche guerresche: evocazione di non-morti, armi da lancio, mazzate pure e semplici, tutto fa brodo pur di ammazzarli tutti. Ammazzateli tutti, quindi, e tornate al primo livello per parlare nuovamente con Kaylessa.

Quando però le direte che avete assolto il compito assegnatovi, ella inopinatamente vi attaccherà e vi toccherà ucciderla per ottenere l'ultimo pezzo del congegno, nonché la sua bella armatura e anche qualche arma. A questo punto potete uscire dal livello e andare alla torre Labelas, però occhio perché dovete usare l'uscita che trovate al terzo livello di questa stessa torre!

NOTA: il livello 4 della torre Sheverash è del tutto facoltativo. Le sole cose che incontrerete qui sono i ragni spettro e un po' di bottino. Esplorate questo livello solamente se volete accumulare ulteriore esperienza.

### **La Torre Labelas**

Come abbiamo detto, per accedere alla cima della torre più importante, la Labelas, dovete partire dal terzo livello della Sheverash. Per fortuna il livello in cui entrerete, il secondo, è l'unico dove incontrerete dei nemici. Ne avevo abbastanza di combattere... distruggete tutti i preti e gli stregoni e proseguite quindi al livello 3.

Il terzo livello è una grande biblioteca dove potrete reperire un oggetto bramato dal mago di Kuldahir. Infatti potete chiedere al bibliotecario di darvi il libro sulla teoria di Mythal, e se lo porterete al mago suddetto, potete star certi di farlo molto contento e di riceverne un bel vantaggio!

Quando arriverete al quarto livello di questa torre sarete giunti alla fine del capitolo. Parlate a Gelarith e dategli tutti e quattro i pezzi del congegno con cui egli potrà riparare l'Astrolabio. Fatto ciò, parlate a Larrel e chiedetegli dove dovete andare ora.

Lui si offrirà di teletrasportarvi direttamente alla vostra juvoa destinazione, oppure potrete andare a Kuldahar a riposare. Se avete ottenuto il libro di Mythal andate a Kuldahar per consegnarlo al mago, fare un po' di compravendita d'armi, riposare e solo dopo recarvi al Fosso di Dorn cominciando così il capitolo 4.

## **Capitolo 4**

### **Il Fosso di Dorn**

Il Fosso di Dorn (Dorn's Deep) è una caverna molto grande che contiene caverne più piccole che fanno da covo a orchetti, ettins, e Neo-Orogs. Appena entrati vi toccherà aprirvi la strada attraverso una paio di orogs che infestano il canyon che conduce nel Profondo.

Clicca per ingrandire la mappa! Sulla mappa ho indicato in rosso l'entrata delle caverne: qui incontrerete Ettins e Myconidi Blu. Questi ultimi sono strane creature fungine, affatto diverse da tutte quelle che avete incontrato fin qui.

Nell'aspetto sembrano dei giganteschi funghi semoventi che attaccano lanciando le loro pericolose spore. Attenzione poiché sfortunatamente questi fungoni tendono a coalizzarsi contro di voi attaccando in massa!

Queste caverne sono una notevole fonte di esperienza se proprio volete accumularne il più possibile, ma state sicuri che saltandole non perdetevi niente! Io infatti a questo punto del gioco ho cominciato ad averne abbastanza di combattimenti...

Comunque, la caverna dei Neo-Orog contiene arcieri e alcuni maghi, è piuttosto piccola così potete ripulirla velocemente e andarvene. Quando incontrerete gli orchetti usate qualsiasi mezzo per far fuori per prima cosa gli arcieri, che sono di gran lunga i più pericolosi. Queste due sono le caverne minori più a nord, nella parte superiore della mappa.

Se volete svolgere una "quest" aggiuntiva in questo livello, prima di recarvi nella caverna degli Ettin (che è quella al centro della mappa) andate nella torre e parlate con un certo Bandoth. Costui vi dirà che il suo apprendista è scomparso, e vi chiederà di cercarlo. I

n realtà si tratta di una preoccupazione interessata, nonché di carità pelosa, inquantoché Bandoth vuole recuperare il prezioso estratto di "razorvine" che l'apprendista recava su di sé!

Comunque troverete il malcapitato, molto defunto, proprio nella grotta degli Ettin, nell'angolo a nordovest (il corpo è vicino ad alcuni teschi appesi). Con gli Ettin potete usare la solita tattica per attirarli fuori e colpirli da lontano con tutte le vostre armi e incantesimi, centellinando le forze.

Una volta recuperato ciò che dovevate recuperare, tornate da Bandoth e quindi proseguite verso l'uscita per andare all'inizio della parte successiva, ovvero le Caserme.

## **Le Caserme**

Clicca per ingrandire la mappa! L'accesso alle Caserme è reso molto difficoltoso dal percorso obbligato che sarete costretti a fare, sul ponte indicato nella figura. Il problema è che da entrambi le parti sarete tempestati da arcieri e maghi Drow!

Il mio consiglio è di rispondere al fuoco usando incantesimi e le vostre armi da lancio, infatti avanzare senza precauzione può trasformare veramente la vostra avventura in un deprofundis generalizzato.

Il resto del livello contiene prevalentemente Neo-Orog, e belli forti. Il vostro primo obiettivo è di recarvi all'estremità nordoccidentale della mappa, ove c'è l'entrata al labirinto in cui giace un altro sigillo che vi servirà per accedere alla battaglia finale del giuocone.

### **Entra in questo benedetto Labirinto!**

Una volta ritornati nelle Caserme, recatevi nel punto indicato nella mappa. La statua che illumina la stanza è un interruttore che dovrete attivare dopo avere risolto il puzzle nella stanza retrostante.

Entratevi quindi, e notate i molti simboli sul pavimento. Prendete uno dei vostri personaggi e attivate i simboli nell'ordine mostrato nelle foto qui sotto. Mi raccomando, non camminate su nessun altro simbolo perché questo farebbe scattare una trappola che non può essere disinnescata e che con tutta probabilità ucciderà la maggior parte della compagnia.

Dopo che tutto è andato bene e si è risolto non già con il vostro decesso, bensì con la soluzione del mistero, tornate indietro e attivare l'interruttore in modo da avanzare verso le vostre avventure successive.

Dovrete attraversare una stanza piena di ingranaggi (e di trappole) e una piccola fucina, dove incontrerete un fantasma che vi parlerà brevemente del Lich che state per affrontare.

### **Il Lich**

Per finire questo capitolo dovrete sconfiggere il Lich. La battaglia sarà oltremodo dura: infatti oltre al solito codazzo di non morti sarà anche protetto da uno scudo magico! Salvate il gioco prima di entrare e preparatevi a tentare il combattimento più volte.

Il Lich ovviamente è immune alle armi normali: equipaggiate allora tutte le armi magiche che avete - arrivati a questo punto del gioco ogni personaggio dovrebbe avere almeno un'arma +2.

Il mago potrà dare la stura alla propria vena di piromante con Scorcher e palle di fuoco, senza disdegnare l'eventuale dardo magico; l'importante è dare addosso al lich, senza curarsi degli altri non-morti (che crolleranno al suolo non appena avrete avuto ragione di lui).

Sfortunatamente, come saprete i lich non muoiono davvero finché non è stato distrutto il loro spirito vitale, che è contenuto in un magico Filatterio.

Appena vi è possibile fate quindi vostra la chiave sulla bara che si trova nella parte sinistra della scena del vostro combattimento e recatevi nella stanza successiva (lo potrete e dovrete fare immediatamente dopo la "prima" morte del Lich, naturalmente).

## Capitolo 5

Il Ghiacciaio del Dente del Drago è solo il livello centrale, o "hub" come si suol dire, che vi permetterà di accedere agli altri livelli e dungeon che compongono questo Capitolo. Più che altro non dovrete far altro che combattere altri Ettin, Yeti e Troll di ghiaccio.

Ricordate sempre che l'unico modo di distruggere permanentemente un troll è di bruciarlo, quindi mano al libro di incantesimi e memorizzate tante Mani Brucianti!

### Il Ghiacciaio del Dente del Drago

Vedete il ponte che ho evidenziato con il cerchio rosso? Non potrete passare di lì (e quindi accedere alla caverna dei Giganti di Brina) fino a quando non avrete recuperato un mitico Tomo di Ingegneria.

Per ritrovare questo distillato di conoscenze tecniche, non ci sarà nulla di meglio che passare al setaccio il Museo che, guardacaso, è dislocato convenientemente proprio nel mezzo del ghiacciaio.

Il Museo ha due entrate: quella più a Nord vi permette di accedere al livello superiore, quella meridionale, che è più in basso, a quello inferiore. Recatevi pure in quella più settentrionale.

### Il Museo

Appena entrati nel museo troverete un fracco di serpenti, che però non vi saranno ostili. Uno di questi (il più simpatico, chiamato Kerish) vi chiederà di uccidere una schiava di nome Vera.

Voi potete rispondergli come vi pare, ricordate però che, nonostante la vostra attività sia improntata quasi esclusivamente al massacro, non è bello promettere a un rettile che si ucciderà una povera schiava innocente. In ogni caso, datevi all'esplorazione e ben presto troverete Vera.

La malcapitata non si fiderà di voi fino a che non avrete parlato con Gareth. Voi recatevi quindi al livello inferiore e fatelo. Già che siete lì, tirate su anche il libro di ingegneria che vi permetterà di attraversare il ponte di cui si parlava prima: lo troverete nella parte sinistra della stanza.

Nel livello inferiore, oltre a quella sagoma di Gareth, incontrerete anche un gruppo di schiavi. Se volete potete quindi trasformarvi ancora una volta in pony express tuttofare ed eseguire tutte le attività richiestevi, per ottenere quel po' d'esperienza in più che non fa mai male!

Attenzione però, perché quando libererete gli schiavi (aprendo un portone) vi troverete davanti a un bel mucchio di nemici comprendenti troll di ghiaccio e i loro amici più morbidi, i troll di neve.

Una volta che vi sarete liberati di questa feccia imbracciate il Manuale di Ingegneria e recatevi con sicumera sul ponte che collega il ghiacciaio con le Caverne dei Giganti, ove potrete mettere in pratica le nozioni di statica appena acquisite.

## Le Caverne dei Giganti di Brina

Tanto per cambiare, appena entrati in queste caverne verrete immediatamente attaccati da un gruppo di lupi molto feroci. Combatteteli per bene, ripiegando all'esterno ogni volta che sarete in difficoltà e avrete bisogno di riposare.

Quando li avrete finalmente distrutti tutti cominciate a esplorare la mappa avanzando nell'unica direzione possibile, dato che si tratta di un cunicolo molto lineare. Per tutto il dungeon incontrerete ancora altri nemici come quelli che avete combattuto fin qui: troll di ghiaccio, Yeti eccetera.

A proposito, avete notato l'incredibile bellezza di questa mappa? Dico proprio dal punto di vista estetico! Quello scheletro di drago disteso per tutta la sua lunghezza è davvero suggestivo. Certo, ci si potrebbe chiedere che cosa ci fa in questi angusti corridoi, ma il drago nella caverna senza uscite è un grande classico di D&D, no?

In questa mappa farete quattro incontri importanti: la maga Kontik, i prigionieri, il drago bianco Frostbite e Joril, il capo dei giganti di brina. Quest'ultimo, in particolare, è davvero importante perché porta su di sé uno dei simboli che più in là vi saranno indispensabili per proseguire verso la fine del gioco.

Dovrete combatterlo o, se avete abbastanza carisma e giocate bene le vostre carte, potreste anche riuscire a gabbarlo a parole e sottrargli il prezioso oggetto senza colpo ferire.

Se la cosa finisce a mazzate, ricordatevi di usare al meglio gli incantesimi di fuoco, che contro queste creature del gelo hanno un effetto particolarmente devastante!

Più o meno nel centro della mappa, nel recinto di legno, incontrerete qualche prigioniero. Dovete parlare a Davin, che come si confà a ogni sconosciuto passante nel mondo dei Forgotten Realms, si sentirà in dovere di usarvi come fattorini-factotum e vi manderà a compiere missioni in giro per queste caverne.

Come primo compito dovete andare a far fuori un Drago Bianco di nome Frostbite (letteralmente, Morso di Gelo), che troverete nel cunicolo illuminato di luce verdastra - lo vedete sulla mappa? Compiuto anche quest'ennesimo eccidio, stavolta alle spese di rettili giganti, potete ritornare da Davin.

E cosa vi può chiedere costui se non di uccidere qualcun altro? Beh, in Icewind Dale non si può dire che ci sia molto margine di scelta; almeno stavolta l'omicidio è giustificato dal fatto che la vostra vittima è il Gigante di Brina che sta di guardia agli schiavi. Tolto d'impiccio il summenzionato gigante gli schiavi potranno scappare e andare al sicuro; a voi rimarrà solo un altro compito, l'ultimo in questo dungeon.

Nell'ultima caverna, vicino alla cassa toracica dello scheletro draghesco, incontrerete una potente maga che si chiama Kontik. Sfortunatamente la accompagnano dei Cavalieri di Ghiaccio Nero (Black Ice Knights) molto pericolosi.

Come sempre in queste situazioni, per prima cosa concentrate i vostri attacchi sulla maga in modo da impedirle di lanciare gli incantesimi; dopo occupatevi dei cavalieri cercando di abatterli uno per volta. Alla fine la perfida Kontik lascerà cadere a terra un pugnale

dall'aspetto invitante: attenzione, non equipaggiatelo perché è maledetto, e vi sarebbe impossibile toglierlo dalla mano dello sfortunato personaggio che lo dovesse brandire.

Alla fine, con il simbolo che avete strappato al gigante Joril al sicuro nella vostra saccoccia, uscite dalle caverne dei giganti e andate all'estremità nord-est del ghiacciaio, dove potrete uscire e terminare anche il capitolo. Vi aspetta l'ultima parte della vostra epica saga!

## **Capitolo 6**

La zona inferiore del Fosso di Dorn è un altro "hub", ovvero un livello centrale dal quale potrete accedere a tutti gli altri. Da qui potrete alle prigioni sotterranee (Oubliette), al Quartiere Artigiano, al palazzo di Marketh e alle Miniere di Dorn.

Qui troverete un sacco di nemici, in particolare le focose salamandre. Naturalmente contro questi nemici, che sono a base di fuoco, farete bene a sfruttare al meglio ogni forma di protezione e le armi basate sul gelo, che infliggono loro un danno notevole.

### **Il Fosso di Dorn - Livello Inferiore**

Questa volta ho voluto indicare sulla mappa tutte le uscite dal livello, convinto di farvi cosa grata; però le scritte non ci stavano per cui ho dovuto ricorrere a un codice. Eccone la legenda:

- A - Ascensore verso l'Oubliette;
- B - Uscita verso il Distretto degli Artigiani;
- C - Entrata nel Palazzo di Marketh;
- D - Entrata nel Livello;
- E - La Torre;
- F - Verso le Miniere di Dorn.

Per prima cosa recatevi nelle Prigioni Sotterranee, meglio note come Oubliette. Lì troverete un gruppo di gnomi molto affamati. Per trovare del cibo per loro dovete andare per forza al palazzo di Marketh.

Per far questo ritornate al Fosso di Dorn e all'entrata del Palazzo (punto C): troverete un halfling ladro di nome Seth. Se nel vostro gruppo c'è un halfling potete farlo parlare con lui e evitare il consueto massacro. Io sono stato fortunato dato che ce l'avevo, e non avevo nessunissima voglia di combattere (devo anzi confessare che giunto a questo punto non vedevo l'ora di finire Icewind Dale). Comunque dovete dire a Seth le seguenti tre cose:

Purple (come il colore viola)

Marketh (come l'omonimo palazzo, peraltro proprio accanto a voi)

Ilmater (come Ilmater)

Se non avete un halfling nel gruppo vi toccherà sterminare una panoplia di mentecatti, che però in maniera coerente con la propria natura cadranno come mosche: il massimo del fastidio che sono in grado di dare consiste infatti nell'ingombrare il passaggio con i loro

cadaveri. Ora potete entrare nel palazzo di Marketh e cominciare a cercare il cibo portare ai vostri piccoli amici gnomi.

## **Il Palazzo di Marketh**

Il primo livello del palazzo contiene funghi urlanti (shriekers), che con i loro strilli acutilissimi attireranno dei Miconidi Rossi. Inoltre ci sono degli gnometti innocenti nel centro della stanza.

Mentre vi fate avanti a colpi di mazza e alabarda spaziale, state lontani dal centro della stanza per evitare di ferire accidentalmente i vostri piccoli amici. Fate fuori tutti e poi parlate con gli gnomi, che vi daranno un Disegno, lo "Sketch of Marketh". Questo vi tornerà utile in seguito.

## **Il Distretto degli Artigiani**

Il quartiere degli artigiani è pieno di Umber Hulk e di Minotauri Ciechi. I Minotauri non hanno attacchi speciali ma sono molto forti: cercate di tenere i vostri maghi e gli altri personaggi deboli lontano dalla loro portata. Gli Umber Hulk invece sono in grado, come sanno tutti i giocatori di D&D, di fissare intensamente i personaggi ipnotizzandoli con i loro occhi da insetto: in pratica nel gioco l'effetto è analogo a una paralisi.

In questo livello ci sono anche un paio di trappole pericolosissime: le ho indicate per voi sulla mappa. Se doveste farle scattare vi trovereste a mal partito, dal momento che pietrificano istantaneamente il malcapitato personaggio che è stato così goffo da inciamparvi. È tempo di sfoderare ancora le abilità del vostro mago, oppure semplicemente di girare al largo.

In ogni caso, recatevi all'entrata della Casa di Malavan, dove vi aspettano nuovi eccitanti massacr... avventure.

## **La Fucina dei Giganti**

Clicca per ingrandire la mappa! Anche questa mappa è bellissima, non trovate? In particolare mi piace moltissima la bronzea nave dei giganti di fuoco, nell'angolo in basso a sinistra... davvero suggestiva. Per raggiungere la fucina passate per le Miniere di Dorn, la cui entrata ho indicato nella mappa principale di questo capitolo.

Qui avrete a che fare inizialmente con elementali d'aria, d'acqua e soprattutto di fuoco, che non sono deboli ma neanche poi fortissimi.

Nel punto che ho indicato con un'ellisse in basso nella mappa, troverete l'ultimo sigillo tra quelli che dovete raccogliere in giro per il mondo: ovviamente però non lo potrete semplicemente raccattare da terra, ma vi toccherà strapparli dalle dita fredde di un cadavere, come sempre!

L'aspirante al decesso questa volta è una guerriera elfica di nome Ilmadia. Evitate gli incantesimi a base di fuoco, dato che Ilmadia ne è praticamente immune; affidatevi a frecce acide, dardi incantati e soprattutto alle vecchie e sane mazzate sulle gengive, meglio se inferte con autocratica sicumera da un energumeno con gli avambracci pelosissimi. Mi raccomando le armi magiche, eh!

Anche se a questo punto sfido chiunque a non rigurgitare di armi +3 per tutti i personaggi, come minimo...

Se lo scontro vi sembrava troppo facile, sappiate che non appena attaccherete l'elfa tutti i giganti presenti nell'area si faranno sotto per darle una mano (trasformandovi in budini di carne tremolante). Voi state calmi, tenete la posizione e fateli fuori man mano che arrivano.

Alla fine dei giochi di guerra fate vostro il sigillo dal corpo di Ilmadia, e non dimenticate di equipaggiare la sua armatura che è molto buona! A questo punto si avvicina la fine della vostra avventura, mentre vi recate al Tempio Caduto (anche questo indicato chiaramente dal sottoscritto sulla mappa principale del Fosso di Dorn).

## **Il Tempio Caduto**

Il Tempio Caduto è l'ultima tappa prima del combattimento finale. Prima di continuare, assicuratevi di avere tutti i sigilli (badge) raccolti ai nemici uccisi nel corso del gioco. Ricordate che se ne avete dimenticato anche uno solo non potrete avanzare oltre questo livello.

In questo tempio dovrete far fuori un certo Fratello Perdiem e distruggere l'idolo alla base della scala a chiocciola a nord-est sulla mappa. Per far questo dovrete prima farvi largo attraverso una vera e propria armata di non-morti, e lasciatemi dire che a questo punto mi è venuto da pensare che i programmatori hanno un po' esagerato con la dislocazione di mostriciattoli in Icewind Dale: va bene che è un gioco orientato all'azione e al combattimento, ma qui si esagera!

Più che mai dovrete prendervela comoda, tornare indietro non appena le cose si fanno pericolose, riposare spesso, usare al meglio gli incantesimi e cercare di attaccare pochi nemici per volta.

Vi capiterà anche di incontrare altre mummie: ricordate che sono particolarmente vulnerabili al fuoco, e che il loro tocco infetto è pericolosissimo, per cui date la stura alle palle di fuoco non appena le avvistate.

Fratel Perdiem è dislocato al centro della mappa, con un paio di mummie e altre guardie non-morte. Colpitelo con uno tsunami di incantesimi e di colpi d'ascia finché non soccomberà, dopodiché assicuratevi di riposare e guarire bene prima di avvicinarvi all'idolo.

Questa statua malefica è in grado di attaccarvi con incantesimi molto potenti: però è vulnerabile ai Dardi Incantati e ai colpi d'arma, per cui con un po' di cautela e di pazienza dovrete distruggerlo con relativa facilità.

Una volta fatto questo, tra voi e la fine del gioco ci saranno solo un paio di serrature, ed è proprio qui che entrano in gioco i sigilli che avete raccolto per tutta l'avventura: il personaggio che porta ogni "badge" dovrà cliccare sul pannello corrispondente sul pavimento per sbloccare la scalinata e permettervi di avanzare verso il vostro destino di imperituri eroi.

## **Ritorno a Easthaven**

Siamo all'ultimo livello! Dopo aver salito le scale nel Tempio caduto, chi vi capita di incontrare ancora? Ma lo stesso Reverendo Perdiem, Perdiana, che si lancerà immediatamente in un lungo discorso per spiegarvi come e qualmente intende uccidervi, quali sono i suoi piani di dominazione del mondo, blah blah blah (avete presente il cattivo di Austin Powers?).

Finito lo sproloquio il Reverendo vi attaccherà immediatamente, coadiuvato da una bolgia infernale di animali malvagi. Naturalmente la cosa migliore da fare è ignorare la fauna e concentrare i vostri attacchi sul cattivo reverendo. Costui soccomberà prima di quanto vi sareste aspettato... strano no? Neanche tanto, perchè ovviamente si tratta di una finta, e questo è solo l'inizio di una battaglia destinata a ripetersi.

Appena avrete sconfitto il Reverendo sarete teletrasbordati misticamente all'origine di tutta la vostra avventura: quella Easthaven che vi ha visto bambocci di primo livello, e che ora tornate a visitare armati e potenti come tanti carrarmatini.

La città è conciata male, e resa oscura da un'ombra perenne che si è abbattuta sulla regione. Gli abitanti sono stati fatti prigionieri da Ciclopi che scorrazzano felici in quello che poco tempo fa era un onesto paesino dedito alla pesca e alla creazione di oggetti folkloristici basati su lische di pesce (sic, non sto scherzando).

A parte l'oscurità, avrete forse notato che la mappa non è perfettamente uguale alla precedente: lo vedete il recinto che ho evidenziato con la consueta ellisse bianchiccia? Ebbene, recatevicitivi (ops, ho perso il controllo delle particelle). I

vi potrete appurare che sconfiggendo i Ciclopi libererete i cittadini dalla loro prigionia (sai che scoperta). Non vi resta che mettervi di buzzo buono e con un po' di pazienza ripulire l'amena cittadina dei giganti che la infestano.

Quando anche l'ultimo grosso monocolo sarà caduto sotto i vostri colpi, riposare per bene e recatevi verso la parete di ghiaccio all'estremità nordoccidentale della mappa: vi aspetta l'incontro finale col vecchio amico Reverendo... e questa volta sarà davvero l'ultimo!

Una volta dentro la torre, dovrete scalare quattro piani per raggiungere l'ultima stanza. Appena entrati vedrete il Reverendo che cerca di spezzare un sigillo (e non "una foca" come ho letto sulla rete in un sito italiano: d'accordo che la parola "seal" significa anche questo, ma suvvial!).

In ogni caso, proprio all'ultimo momento Everard, il prete di Tempus, farà la sua rocambolesca entrata giusto in tempo per immolarsi impedendo così al malvagio di compeltare il suo torbido lavoro. Non appena sarà successo questo, il reverendo perderà definitivamente la pazienza e si rivelerà con la sua vera forma: quella di Belhifet, il demone dell'Abisso!!!

Preparatevi a sudare sette camicie e mezzo: Belhifet è fortissimo, ai livelli del mostro finale di Diablo III! I suoi incantesimi sono molto limitati (in pratica il solo Dispel magic più una specie di teletrasporto) ma nel corpo a corpo è in grado di infliggere una quantità di danni davvero terrificante.

Tanto per gradire, poi, sarà inizialmente aiutato da un paio di golem di ferro che dovrete distruggere per primi. Pensate che sia abbastanza? Guardate un pò la mappa più in basso!

Rappresenta un cerchio di incantesimi trappole con effetto Dispel Magic - il vostro ladro le potrà individuare, ma non eliminare, e questo è alquanto scoccante. Che dire? Non vi resta che menar le mani, e parecchio.

Belhifet ha una grande resistenza magica e può essere ferito solo da armi +3 o superiori, per cui direi proprio che a questo punto le luci della ribalta toccano a guerrieri e affini.

L'ideale è usare i preti per alzare la loro forza, curarli e lanciare quanti più incantesimi di protezione potete.



Ma...che succede? Cade! Muore! Ce l'avete fatta, avete sconfitto Belhifet e salvato il mondo (più o meno)! Non vi resta che rilassarvi nella poltrona e godervi il filmato finale...