

## KYRANDIA 2: HAND OF FATE...

"La Mano del Destino, sempre pronta a manipolare il fato degli uomini e delle creature dell'universo, in grado di cambiare una normalissima giornata in qualcosa che sfiora la tragedia... fortunatamente oggi non è uno di quei giorni, gli uccellini cinguettano, il cielo è blu e la roccia è... scomparsa!?! Ma che cosa succede, Kyrandia sta sparando... alberi, cespugli e perfino case! Ci vuole qualcuno capace di rimettere le cose a posto.

Hey bionda! Sì tu, vieni qui un attimo che ti devo chiedere una cosetta... Che ne diresti di fare una capatina fin nel centro del pianeta per ritrovare l'Ancora della Salvezza in modo da ristabilire l'equilibrio del mondo? Sì?! Ok, siamo d'accordo allora, accendi il PC e installa sto CD! Ah, dimenticavo: salva spesso che la storia è parecchio intricata."

FBS

### LA PALUDE

La nostra storia inizierà nella stessa casa di Zanthia, la nostra erborista preferita ed eroina di turno. Come avrete capito dall'introduzione, siete ancora una volta nei pasticci e per tanto dovrete muovervi se non volete sparire come il resto del continente.

Dopo aver raccolto i mirtilli, l'ampolla sull'ultimo scaffale in basso a destra e la fiaschetta d'acqua sotto al tappeto, uscite dal laboratorio e iniziate a gironzolare per il posto. Imboscatevi tutto ciò che non è attaccato al terreno, nella fattispecie i mirtilli e il fungo nella locazione a nord (o in alto, se preferite).

Proseguendo verso sinistra, date un'occhiata al tronco cavo e finalmente la nostra stregghetta avrà il proprio libro degli incantesimi, anche se purtroppo saranno tutti un po' pacco... ma a questo penseremo dopo. Continuate ancora verso l'alto, staccate un pezzo di ramo della pianta rossa e marroncina che spunta dal terreno, prendete la cipolla per poi andare nella locazione seguente.

Inutile dire che il vostro primo obiettivo sarà lasciare la vostra isoletta e naturalmente scoprire una via che vi conduca al centro della terra... il Ferry Boat è proprio quello che fa per voi, peccato che serva della moneta contante per comprare il biglietto. Seguite il sentiero a sinistra, prendete la piuma nel nido e poi dirigetevi in alto, verso la casa di Herb il rospo. Prendendo un po' di melma di palude con la boccetta di vetro, cercate di raffreddare le bacche di fuoco del cespuglio, dopodiché fatene man bassa.

Entrando nella catapecchia, parlate con il rospaccio fino a quando non salterà fuori il discorso di un fantomatico tesoro perduto; prendete l'ampolla sul tavolo, il cibo per piante e lo sgabello dei rospi (grande gioco di parole... date un'occhiata al significato di stool). Nuovamente all'altezza del nido, questa volta seguite la strada verso sinistra; cliccate sull'albero accanto alle sabbie mobili, passateci sopra e imboscatevi la chiave che tiene in mano lo scheletraccio.

Una volta dall'altra parte, dovrete vedere un laghetto dal quale uscirà, quatto quatto, un coccodrillo. Guardate nell'ennesimo tronco cavo e finalmente metterete le mani sul calderone degli incantesimi; ora si che ci si diventerà! Usate la piuma (o la cipolla se ne avete una in più) in modo da far piangere il rettile, raccoglietene le lacrime con una delle fiale di vetro e proseguite nella locazione verso l'alto. Raccogliete la pietra sulfurea e l'acqua bollente con la boccetta di vetro (tra l'altro potreste ottenere questo ingrediente anche andando da Herb e mettendo la fialetta con l'acqua normale sulla candela), gettatele nella pentola insieme alla radice di Gnarlybark, alla cipolla, alle lacrime di coccodrillo e allo sgabello dei rospi.

Se tutto va come dovrebbe, dovrete vedere il liquido del calderone diventare verde: la famosa Swampsnake Potion... mettetene un po' in una boccetta e dirigetevi nuovamente al Ferry Boat. Continuate a destra, parlate ai due tizi che stanno pescando e, scoperto che cercano un'esca, superate il ponte e proseguite il cammino. Proprio di fronte alla grotta arriverà Marko e la sua Mano; dopo averci fatto quattro chiacchiere, imboccate il sentiero verso il basso e vi beccherete l'enorme albero delle lucciole. Come il vecchio Simon (non l'avventura grafica, il gioco musicale nel quale bisogna ripetere la successione di colori...), dovrete premere le lucciole in modo da scoprirne la giusta sequenza. Non credo cambi da partita a partita, perciò eccovi la mia: Viola, Arancione, Verde, Azzurra, Rossa, Gialla e Blu, se per caso questa non dovesse corrispondere alla vostra, segnatevi quella che avete ottenuto e tenetela da parte, visto che la dovrete usare più di una volta.

Comunque sia, fatto questo tornate su ed entrate nella grotta a destra. Usate la pozione verde sul topo e, una volta che se ne sarà andato dalla paura, proseguite ancora a destra verso l'enorme teschiaccio. Premendone i denti, inserite la combinazione scoperta precedentemente e poi aprite il forziere grazie alla chiave dello scheletro. All'interno della cassa troverete un bel pezzo di formaggio e la mitica bacchetta d'Alchimista.

Passando accanto ai due pescatori date loro il pezzo di formaggio: in men che non si dica abbotcherà una trota modello balena e i due decideranno di tornare a casa. Ripassando nuovamente dal tizio del Ferry Boat, fateci ancora quattro chiacchiere; scendete verso le piante carnivore e, sorpresa delle sorprese, troverete Marko che starà per essere mangiato... gettate ai vegetali il cibo preso nella casa di Herb, poi, dopo l'immane discorso, continuate a destra fino al piccolo porticciolo al quale i due pescatori avranno attraccato la propria imbarcazione. Fregate l'ancora di piombo, usateci sopra la bacchetta e in men che non si dica avrete il vostro biglietto per un'altra isola: un bel pezzettone d'oro al posto del vile metallo grezzo!

Purtroppo però i vostri guai non saranno terminati: un piccolo drago postino, passando sul Ferry ha... ehm,

bruciato tutto quanto. Lui sarà disposto a darvi un passaggio solo se sarete in grado di ritrovare le quattro lettere che ha perso. Nulla di più semplice: la prima sarà sul tetto del laboratorio di Zanthia, la seconda in mano allo scheletro delle sabbie mobili, la terza dove c'era la pietra solfurea e la quarta accanto all'albero delle lucciole.

#### OLTRE IL LAGO DI CRISTALLO

Il rettile vi lascerà cadere in un pagliaio con il compito di recapitare una lettera per conto suo. La prima cosa che dovrete fare una volta usciti dal covone sarà cliccarci sopra in modo da riprendere la boccetta di vetro che avevate con voi, poi raccogliete del grano e naturalmente la lettera lì accanto.

A destra vi sarà l'entrata di un castello, peccato però che i due tizi sulle mura non saranno disposti a farvi entrare... a meno che non gli forniate un adeguato spuntino! Tornando sui vostri passi e scendendo verso il basso, arriverete alla casa di un contadino. Raccogliete l'aceto sulla mensola a sinistra (vinegar) e poi dategli la lettera. L'uomo, per ringraziarvi, vi svelerà il segreto della mostarda che l'ha reso famoso in tutta Kyrandia (a dir la verità la "mostarda" degli americani e degli inglesi è la nostra senape... io qui continuerò comunque a chiamarla mostarda!); basterà mischiare dell'aceto con dei rapanelli tritati (ground radish).

Procedete verso sinistra fino alla ruota del mulino bloccata dal bastone. Togliete quest'affare e aprite la valvola in modo che l'acqua riesca ad arrivare indisturbata ai campi coltivati. Ripassate davanti al contadino ma questa volta proseguite a destra. Difronte a voi vi sarà un piccolo campo con uno spaventapasseri e proprio al centro dello schermo la vostra bacchetta d'Alchemista. Prendetela, cliccate sulla fontana-elefantino in modo da bagnare il terreno e poi raccogliete gli ortaggi che cresceranno: un paio di rapanelli e due cavoli fanno sempre comodo!

Ora tornate al covone di paglia nel quale siete caduti all'inizio. Proprio lì sopra vedrete uno spettro... dopo averci parlato due o tre volte, usateci sopra l'ampolla e tornate nuovamente dallo spaventapasseri usando la sopra. Il ciccone di paglia si animerà e inizierà a correre felice per i campi! Non appena passerete dal contadino lo vedrete iniziare a rincorrere il suo fantoccio, lasciano così la sua casa incustodita... non sa cosa lo aspetta!

Al pagliaio mungete la pecora cliccandoci sopra con la solita fiala di vetro; tornate alla fattoria ed entrate in cantina dal passaggio a sinistra. Fate man bassa di tutto ciò che vi potrebbe servire: i 4 ferri di cavallo e il paio di forbici, dopodiché mettete il latte nella strana macchina con l'imbuto; utilizzate la leva e, come per magia, salterà fuori un bel pezzetto di formaggio.

Ok, è il momento di esibirsi in un bel esperimento d'alta cucina! Uscite dallo scantinato; fregate la scodella al draghetto rosso addormentato (per ora lasciate perdere le sue lacrime) e tornate al mulino... Gettate sotto allo stantuffo i rapanelli, dopodiché raccogliete la poltiglia con la scodella appena recuperata, aggiungete a quest'ultima dell'aceto e in men che non si dica avrete la mostarda che vi serve per la Sandwich Potion! Gettate questo primo ingrediente nel calderone, aggiungeteci il cavolo e il formaggio, poi utilizzate il frumento sotto al solito stantuffo e recuperate la farina, ultimo ingrediente per la "ricetta magica". Mettendo anche quest'ultimo nella pentola avrete istantaneamente un bell'intruglio che, una volta raccolto, si trasformerà in un tramezzino al formaggio (dovrete usare la fiala contenente il panino su Zanthia; vedete di non dimenticare per terra la bottiglietta!); Prima di lasciare questa locazione, date un'occhiata ai quattro ferri di cavallo, due di questi saranno magici e Zanthia riuscirà a capirlo (sono quelli a forma di U). Voi prendetene uno normale (U rovesciata) e usatelo sulle scariche elettriche accanto alla pressa: il ferro si elettrizzerà e voi avrete un bel magnete tascabile.

Intanto che ci siete, passando davanti al drago ridategli la sua ciotola dopodiché riprendetela per l'ennesima volta: la creatura si metterà a piangere e voi potrete raccogliere le sue lacrime... Consegnate il tramezzino ai due imbecilli sulle mura della cittadella; dopo qualche istante vi apriranno il portale e voi potrete visitare il paesello.

Per prima cosa cliccate sulla fontana con il cavalluccio marino in modo da recuperare il bastone che bloccava l'uscita dell'acqua, poi entrate nell'edificio verso l'alto: l'agenzia di viaggi.

Senza dubbio noterete che l'addetto è in trance e purtroppo nel paesello non è l'unico ad esserlo... qualcosa non quadra.

Dopo aver dato un'occhiata alla mappa sulla parete (vedrete la famosa isola Vulcania, vostra meta, nonché l'ubicazione della misteriosa isola dei cannibali), imboccando la porta in alto a sinistra arriverete all'entrata della taverna del Drago Ubriaco. Per poter entrare dovrete inserire per l'ennesima volta la combinazione dell'albero della palude, vi ricordo che la mia era: Viola, Arancione, Verde, Azzurra, Rossa, Gialla e Blu, anche se è possibile che la vostra sia diversa. Fatto ciò non vi resterà che entrare e iniziare a far amicizia con i marinai mezzi ubriachi. Fregate il boccale di birra, riempitelo grazie alla botte in alto e prendete della gelatina viola nel barile in basso a sinistra. Per poter uscire inisturbati dal posto sarete costretti a canticchiare una poesia, perciò, dopo aver tentato invano di andarsene, cliccate sul podio e Zanthia penserà al resto.

Dalla schermata con la fontana a cavalluccio, continuate a destra; recuperate la pagina del libro, incorporatela nel vostro tomo di magia e poi prendete la buccia d'arancia, l'ampolla e il wrapper. Usate il magnete sull'oggetto luccicante in mezzo al mare e avrete una piccola chiave... scoprirete tra breve la sua utilità!

Lì nei dintorni vedrete altre persone colte dal morbo del dormiveglia; prendete il sentiero in alto a destra, raccogliete del fango ai piedi del leprotto di roccia e fate un calco della sua zampetta (per questo scopo anche la gelatina va bene), poi salite verso la scogliera. Aiutandovi col bastone, avvicinate la corda, poi usatela per superare il baratro. Come potrete vedere dal libro di magia, per liberare la gente dall'incantesimo "Trance" sarà necessario comporre la Skeptic Potion da mettere su un altare che, guardacaso, si trova proprio davanti a voi.

Spremete la buccia d'arancia nella ciotola del drago, aggiungeteci della birra o dell'aceto e avrete della salsa agrodolce; gettatela nel calderone insieme a uno dei ferri di cavallo fortunati (a forma di U), all'impronta di coniglio e alle lacrime di rettile. Avrete un intruglio giallastro che, dopo essere stato messo in un paio di ampole, potrà venir posizionato sull'altare in modo da essere "attivato".

Tornando indietro, datene una dose allo sceriffo davanti alla casa a forma di pesce mentre l'altra usatela sul capitano della nave che potrete trovare nella locazione verso il basso rispetto alla prima (semmai le ampole venissero lasciate cadere, badate bene di riprendervele). Tornate nuovamente all'altare, riempite un'altra provetta con la pozione gialla, "attivatela" tramite il solito l'altare e poi portatela all'agenzia di viaggi, dove finalmente l'addetto, risvegliatosi dal dormiveglia, potrà darvi qualche informazione in più sull'isola Vulcania. Purtroppo per voi, vista la pericolosità della zona, nessuna barca osa gironzolare da quelle parti. Di fatto, l'unica imbarcazione presente si dirige all'isola dei cannibali... il biglietto costerà 3 monete d'oro.

Tornate alla locanda del Drago Ubriaco, al suo interno un paio di pirati avranno iniziato a litigare tra loro. Disturbate lo spaventapasseri fino a quando uno dei due litiganti non perderà il proprio dente d'oro; usateci sopra la bacchetta d'alchemista il più velocemente possibile e, se sarete stati fortunati, potrete imboscarvi il "piombo" senza che nessuno dica nulla.

All'esterno del Pub intanto sarà arrivata una piovra intenta a stupire la gente con il tipico giochetto della biglia e dei tre bicchieri... usate nuovamente la bacchetta sul dente in modo da farlo tornare com'era; trasformatelo in una moneta tramite la pressa accanto al mulino e poi, dopo essere tornati dalla piovraccia, depositate a terra il ferro di cavallo fortunato (per la duecentesima volta: quello a forma di U) scommettendo poi il vostro pezzo d'oro. Triplicherete la vostra vincita e finalmente avrete l'occasione di beccarvi il biglietto per l'isola dei cannibali...

Portando il denaro all'agenzia avrete un talloncino d'imbarco, comunque non è ancora il momento di prendere la nave, prima sarebbe il caso di scoprire a cosa diavolo serve la chiavetta trovata in mare. Dirigetevi alla prigione (l'edificio a pesce); entrateci e, tanto per cambiare, vedrete Marko dietro alle sbarre. Inutile dire che in qualche modo dovrete toglierlo dai pasticci, perciò usate la chiavetta sulla serratura... con un colpo di scena, entrerà in gioco lo sceriffo che, beccandovi sul fatto, vi getterà al fresco. Ecco a cosa serve essere gentili!

Non perdetevi d'animo, tra non molto sarete liberi d'andarvene. Usate il magnete per cercare di attirare la chiavetta che lo sceriffo avrà appeso alla parete; il tizio, vigile come una poiana, vi fermerà immediatamente e darà la chiave in pasto ai pesci... ma pork! Ok, nessun problema. Date un'occhiata al materasso di lana alle spalle di Zanthia, unite la cordicella all'amo che vi darà Marko, gettate la lenza dalla finestra e sarete in grado di riprendervi il mal tolto fuggendo a gambe levate (vedete di non dimenticare di liberare Marko, mi raccomando!).

Non vi resterà che andare dal capitano, mostrargli il biglietto d'imbarco e partire per il viaggetto verso i cannibalonzi.

## IN VIAGGIO PER MARE

Non appena prenderete il controllo di Zanthia, nascondete la calamita nella matassa di corde a destra del timone... la nave cambierà rotta senza che nessuno se ne accorga e finirete, guarda un po', proprio su Vulcania. Che fortunelli!

Nell'eventualità che raggiungete invece l'isola dei cannibali, per ripartire non dovrete far altro che scendere a terra e poi salire nuovamente sulla barca. Badate bene a non avvicinarvi al villaggio dei selvaggi altrimenti finirete in pentola... solo un sandwich potrà salvarvi!

## VULCANIA

Raggiungerete l'isola a nuoto, visto che gli stessi marinai della vostra imbarcazione non avranno avuto il coraggio di avvicinarsi alle coste del luogo.

Ecco in poche parole com'è organizzata l'isola: fondamentalmente possiamo dire che questo posto è un centro turistico; sparsi per il suo territorio vi sono ben tre agenzie disposte a farvi visitare il centro del pianeta. Starà a voi scegliere quella che più vi aggrada e pagarla con gli oggetti che trovate sparsi per le spiagge: conchiglie, monete, molluschi e via dicendo.

Per risparmiare tempo, io vi consiglio di fare ciò che dice la vecchia seduta al tavolino e poi di buttarsi giù nel cratere fumante nella locazione verso l'alto, anche se sarà possibile creare la pozione per le scarpette volanti recuperando il cuoio del libro che vi consegnerà il play-boy, la piuma della vecchia e il vapore di uno dei geysers. Indipendentemente dalla vostra scelta alla fine dovrete trovarvi dalle parti del centro della terra.

Fatevi un bel giro lì attorno, raccogliete tutte le rocce che trovate (Heavy Rock), insieme ai soffioni delle palme (Cristal Fuzz), al bastone e al pezzo di piombo a forma di cuore. Usate su quest'ultimo la bacchetta

d'Alchimista e trasformatelo in un cuore d'oro.

Andate nella locazione del dinosauro blu, lanciategli un paio di volte il bastone e la creatura, tentando di andarlo a recuperare, farà cadere alcune stalagmiti che, tappando un paio di crateri, aumenteranno la pressione di uno dei geysir. Salendo su quest'ultimo potrete raccogliere un paio di cristalli neri (Black Pebbles), gli ultimi ingredienti per la Teddy Bear Potion!

Gettate nel pentolone i soffioni delle palme, le gemme appena prese e il cuore d'oro... si formerà un liquido bluastro che, una volta messo nella solita fiaschetta, si trasformerà in un orsacchiotto: l'esca ideale per un Tirannosauro affamato!

Bene, ora non vi resta che sventolarlo di fronte al T-Rex (il rettile rosso) e prendere al volo il pezzo di stoffa rossa che vi si era strappato durante dalla superficie. Andate alla locazione del dinosauro nero (il Triceratopo), non appena si troverà davanti alla porta con il simbolo dell'ancora, esibite il vostro fazzolettino... come un toro, il bestione si sfracellerà contro il muro e voi avrete libero accesso alla grotta contenente quello che state cercando: L'Ancora della Salvezza!

Prendete l'ennesima pagina del libro di magia, avvicinatevi all'altare e di lì a poco arriverà Marko dicendovi che tutto ciò che avete fatto fino ad ora non è servito a un cavolo di niente e che il vero problema è la famosa Ruota del Destino, un'affare che a quanto pare ha smesso di ruotare mettendo in pericolo tutta Kyrandia! Dovrete a tutti i costi raggiungere i limiti del mondo e rimettere a posto le cose!

Tappate con le Heavy Rock tutti i piccoli vulcani che trovate in giro, una volta fatto questo, tornate nella schermata del triceratopo, salite sulla pietra traballante e, come in Viaggio al Centro della Terra, verrete sbalzati fuori verso altre avventure...

## IL PAESE DELLE NUVOLE

Ok, forse siete andati un po' troppo fuori, comunque il più è fatto.

Vi troverete in un piccolo boschetto abitato da alberi parlanti che sono rimasti a dir poco impietriti dal vostro arrivo. Recuperate l'ampolla nel buco che avete lasciato nel terreno, raccogliete la pigna, fate due chiacchiere con tutti gli alberi, dopodiché procedete a sinistra. Cliccate per un paio di volte sulla pietra in alto a destra in modo da intascarvi il muschio e il carbone; raccattate la pietra rotolante (Rolling Stone), i legnetti (twigs), la neve e la noce (Walnut) all'interno della torre. Per poter uscire dalla locazione vi dovrete prendere cura del cavaliere in armatura. La Snowman Potion e la risposta ai vostri problemi: tornate alla schermata degli alberi, appoggiate i legnetti sulla pietra nerastra (flint) e fate scoccare la scintilla con la pietra rotolante. Mischiate il carbone così ottenuto con il muschio e la neve all'interno del solito pentolone, mettete il tutto nel contenitore di vetro e datelo al guerriero che, galante fino in fondo, se ne andrà scortando l'ammasso di neve... un vero idiota!

Ok, uscite verso sinistra; usate ora la bacchetta d'Alchimista sulla statua in mutande e, una volta che la magia l'avrà resa splendente, recuperate la ghianda (acorn) a sinistra, il tamburo e quella specie di jack nello scrigno. Con quest'ultimo fermate l'enorme piede che i due sciagurati staranno inseguendo, dopodiché parlate ai tizi per svelare il mistero della Mano del Destino: a quanto pare l'aiutante di Marko è in realtà la mano di un despotic stregone caduta su Kyrandia qualche tempo prima. Il suo obiettivo è, pensate un po', distruggere ogni cosa che gli capita a tiro... a quanto pare è proprio quello che sta facendo!

Tornando alla foresta animata, usateci sopra il tamburello, tutti i tronchi inizieranno a ballare e voi potrete superarli senza problemi. Dietro ad essi vi sarà una piccola teleferica a trazione animale, non appena vi avvicinerete per parlare allo scoiattolo, quest'ultimo si fermerà e non si dirà più disposto a lavorare... dategli la pigna, la noce e la ghianda, poi mettete al suo posto la pietra rotolante in modo che la ruota continui a funzionare indisturbata. Saltate sulla funivia e suuuuu.

## LE VETTE PIU' ALTE DEL MONDO

Mentre starete salendo, sulla linea opposta alla vostra assisterete al combattimento tra Marko e la sua Mano, che si concluderà con la vittoria di quest'ultima e il blocco totale dell'unico mezzo per raggiungere le montagne. Dopo essersi arrampicata per gli ultimi metri, Zanthia sarà nuovamente sotto al vostro controllo, all'altezza di una piccola baita.

Prendete la scopa, il piumino e una bella palla di neve, dopodiché entrate nella catapecchia. Un paio di montanari staranno parlando delle loro scalate e proprio lì accanto ci dovrebbe essere una corda... non appena tenderete di metterci le mani sopra i due si accorgeranno del fatto e vi diranno di andare via. Voi prendete una delle palle di cannone a sinistra, raccogliete quella specie di muschio sul trofeo con la testa di toro e poi uscite all'esterno. Usando la bacchetta sulla palla di piombo trasformatela in oro e datela alla signora col bambino... quando 'sta tizia sarà girata, fregate il lecca lecca al piccolo, gettatelo nella pendola e uniteci la neve, il muschio e il piumino. Mettete il risultato nell'ampolla e usatela su Zanthia, dopo qualche istante inizierà a crescerci il pelo e l'Abominabile Snowman Potion vi trasformerà in un gorillone da gara!

I due montanari, non appena entreranno nella baita, inizieranno a ridere, anche se poi la pianteranno non appena apparirà il vero Yeti alle vostre spalle...

## DUE CUORI E UN IGLOO

Verrete portati nel piccolo covo d'amore dello Yeti che per l'occasione vi avrà preparato un caldo benvenuto. Prendete qualche piuma dal cuscino in basso, la boccetta, il profumo al muschio, i cioccolatini e, uscendo all'esterno, i tre pezzi di ghiaccio. Ricreate la pozione per trasformarvi in Abominevole Donna della Nevi (piume, cioccolato, profumo e ghiaccio); usate i due restanti pezzi di ghiaccio sulla parete di neve e, proprio in quell'istante, verrete colti sul fatto dallo Yeti ingrifato... non appena arriveranno i due montanari con corde, cordine e picconi, usateci sopra la pozione. Il maschione se li porterà via e questa volta sarete in grado di arrampicarvi liberamente grazie agli spuntoni di ghiaccio.

## LA CAPANNA DELL'ARCOBALENO

Una piccola casa abbarbicata su un dirupo si troverà al centro della locazione. Le leggende dicono che dovrebbe essere da qui che gli uomini, tramite un miracoloso arcobaleno, sarebbero in grado di raggiungere i confini del mondo... ma dov'è diamine è l'arcobaleno?

Entrando nella casetta scoprirete subito che c'è qualcosa che non quadra: l'albero con le sette pozioni dei colori ha terminato le tinte e dovrete essere voi a rimetterle a posto. A destra ci sarà una bacheca con tre levette: a seconda di come posizionerete le suddette levette, il mobiletto mostrerà una diversa gamma di oggetti, per un totale di otto diverse schermate... Ricordate che questi oggetti non potranno essere portati via dalla locazione e non potranno nemmeno essere appoggiati per terra.

Da sinistra a destra, ecco le pozioni che dovrete creare (vi consiglio d'iniziare dalla verde, così poi avrete già la boccetta di vetro per versare i liquidi negli appositi contenitori sull'albero):

- 1) Rossa (Transportation Spell): aria calda, piume, cuoio rosso
- 2) Arancione (Sandwich Potion): mostarda, formaggio, lattuga e farina
- 3) Gialla (Abominable Snowman Potion): piume, lecca-lecca, muschio e neve
- 4) Verde (Swampsnake Potion): radice di Gnarlybark, cipolla, lacrime di coccodrillo, sgabello, pietra solfurea e acqua calda
- 5) Blu (Teddy Bear Potion): cuore d'oro, soffione di cristallo e gemme nere
- 6) Porpora (Indigo Potion): gemma viola e bacche blu
- 7) Viola (Skeptic Potion): salsa agro-dolce, impronta di coniglio, lacrime di rettile, ferro di cavallo

Una volta che avrete messo tutte le pozioni nei rispettivi flaconi, si creerà un arcobaleno e finalmente potrete uscire dalla capanna. Staccate uno spuntone di ghiaccio dal tetto, usatelo per arrampicarvi e cliccate sul ponte in modo d'attraversarlo.

## I CONFINI DEL MONDO

Mentre starete passeggiando liberamente sul ponte di luce, arriverà la Mano e, con un abile colpo di dito, tenterà di eliminarvi gettandovi di sotto. Fortunatamente Zanthia riuscirà a salvarsi e a raggiungere indenne (ma parecchio arrabbiata) il portale che conduce alla Ruota del Destino. Un potente raggio di luce vi impedirà di superare la porta. Voi usate la bacchetta d'Alchimista sulla lente che lo deflette e, trasformandola in piombo, potrete entrare nell'edificio.

Seguite il percorso a destra e arriverete all'ultimo puzzle del gioco: la torre di Hanoi. Lo scopo sarà spostare i 5 tappi, appoggiati uno sull'altro e di dimensioni via via più piccole, dalla posizione di destra a quella di centro e poi in quella a sinistra. Il problema principale è che un tappo piccolo non potrà essere appoggiato su uno più grande di lui, perciò sarete costretti a scervellarvi per trovare il giusto sistema in modo da riordinare il tutto e ottenere i due oggetti indispensabili per terminare il gioco: un ingranaggio e il solito bastone che vi sta seguendo dall'inizio dell'avventura.

Una volta avuti questi due affari, tornate nella stanza degli ingranaggi e seguite il percorso a sinistra. Vi ritroverete nella sala che controlla il funzionamento di tutto l'universo.

Prima di iniziare vi converrebbe salvare la posizione. Inserite la ruota sull'apposito perno, usate il bastone come leva e, proprio sul più bello, arriverà il vostro antagonista: la maledettissima Mano con Marko legato come un salame! A mo' di Dragon's Lair, cliccate immediatamente sul bastone a destra per far sì che Zanthia si tuffi in quella direzione, dopodiché cliccate sull'ingranaggio che avete appena inserito e successivamente sulla Mano... la guastafeste farà un volo di parecchi metri e finalmente Kyrandia e tutta la vostra gente sarà salva! Ora non vi resta che gustarvi il finale e, se proprio volete, iniziare Kyrandia 3: Malcolm Revenge, la soluzione tra l'altro è già su questo stesso CD!

Alla prossima e non rimanete con le Mani in Mano!!!

Fabio "FBS" Simonetti