

## **DRAGON LORE, E ANCHE VOI POTRETE DIRE: "GULP, PER MILLE SABBIE MOBILI, BATMAN!".**

"Un giorno di pioggia Andrea e Fabietto incontrano Dragon per caso. Poi Mirko finita la pioggia s'incontra e si scontra con Lore e cosìiiii, il dolce sorriso del Dragon nel Lore pensiero ora c'è... Kiss me, Kiss me Dragoon, sono affezionati, ed innamoratiii e pensan sempre a te!" Hahaha, so'canterino! Via quelle facce perplesse è ora di gioire vista l'immane fatica che ho dovuto fare per finire questa vecchia avventura Cryo (un ringraziamento allo XAM che me l'ha gentilmente regalato)(Eeh? Prestato! ndXAM)(Wow, meno male! ndFBS)(qui chiamo il manicomio.. NdSS). Qualche consiglio prima della partenza: salvate utilizzando tutti gli slot in modo da poter tornare indietro se qualcosa va storto (non salvate sempre sullo stesso!); abbandonate le armi extra (tranne quelle che vi indicherò) e soprattutto mettetevi sempre la maglia di lana sotto l'armatura. Ok, ora via col vento!

### QUELLA VACCA DI DAISY

Bene, bene, dopo l'incredibile presentazione in computer grafica, caratterizzata da mille colori e movimenti che più reali non potevano essere (una ciofecca!), vi ritroverete all'esterno della casa del vostro padre adottivo. Giratevi a destra e parlate all'uomo, che vi dirà di trovare una ciotola per mungere "quella gran vacca della vecchia Daisy"...

Iniziate a gironzolare per il giardino della vostra catapecchia e prendete il martello da guerra (la spada sul carretto lasciatela perdere), l'inventario lo potrete far apparire cliccando col pulsante destro nell'angolo in alto a sinistra. Uscite dal cancello e prendete la strada a destra, oltrepassate la creatura cinomorfa e arrivate fino al pascolo; raccogliete l'osso nella capanna poi, tornando indietro, date quest'ultimo al già citato cagnaccio peloso; così facendo lo strano animale si toglierà dai piedi e voi potrete raccogliere indisturbati la ciotola che vi ha chiesto vostro padre.

Tornate alla vostra fattoria, date la scodella all'uomo (vedete di non avere in mano armi, altrimenti lo attaccherete!) e lui, senza tanti complimenti, vi dirà: "Ue, ta se propi un brau fiò, adess ta ghe da ciapà la vaca!". Che tradotto dal milanese significa: hahaha, ora che mi hai dato questa ciotola potrò conquistare le fattorie vicine (in effetti vuol dire -sei proprio un bravo figliolo, adesso puoi andare a prendere la mucca- ma così fa più RPG!)

Dopo che il vecchio sarà entrato in casa, seguitelo e recuperate tre nuovi oggetti: la corda a sinistra della porta, il solfuro (soulphur) sulla botte, la pietra focaia (flint) e l'armatura a sinistra del letto, lasciate pure lì il resto. Uscite dalla camera, passate attraverso il solito cancello e prendete il sentiero a sinistra. Arrivati nei pressi di uno steccato, entrate e avvicinatevi alla mucca che sta pascolando, usateci sopra la corda e immediatamente vi si avvicinerà. Tornate al pascolo (la locazione dove avevate preso l'osso) e vedrete Daisy avvicinarsi a un alberello... per la seconda volta usateci sopra la corda e le vostre mansioni saranno finite (per ora).

Tornate verso casa, entrateci e parlate diverse volte con vostro padre. Il vecchietto vi rivelerà delle incredibili notizie, oggi è il vostro diciottesimo compleanno ed è ora che sappiate la verità: voi siete Werner Von Wallenrod, figlio di Axel Von Wallenrod, uno degli ultimi Cavalieri dei Draghi. Il vostro vero padre è stato ucciso da un certo Von Diakonov e il vostro compito sarà reclamare il titolo di Dragon Knight vendicando la sua morte...

### VERSO IL CASTELLO: I VOTI DEI CAVALIERI

Dopo che avrete ricevuto in dono un fischiello e l'anello che dimostra la vostra discendenza, per l'ultima volta uscite dal cancello della vostra abitazione e prendete il percorso a sinistra. Seguite il sentiero e non appena l'ennesimo coso peloso vi si parerà dinanzi, voi usate il fischiello in modo da farlo fuggire (l'alternativa sarebbe il combattimento).

Di lì a poco dovreste raggiungere una piccola piazza dominata da un dolmen. Da essa si dipaneranno due sentieri: uno proseguirà dritto verso una meta imprecisata, mentre l'altro (a destra) vi condurrà in una specie di piazza stile Stonehenge. Ai lati di quest'ultima

locazione vi saranno due enormi teschi; entrate in quello di sinistra e raccogliete la chiave al termine della caverna. Uscite ed entrate nel teschio di destra; aprite il cancello con l'ultima chiave trovata, dopodiché salvate la posizione.

Armandovi di tutto punto, eliminate lo scheletraccio che si farà avanti dal corridoio di destra, arrivate a metà percorso e premete il pulsante sul muro. Un enorme masso cadrà dal soffitto e inizierà a inseguirvi, fortunatamente Werner sarà abbastanza agile da evitarlo automaticamente e a voi non rimarrà che la fatica di andare a esaminarne i resti.

Raccogliete la chiave tra le pietruzze e con quest'ultima aprite il cancello di ferro al termine della galleria; aprite la botola e dopo breve sarete davanti al portale della tomba di vostro padre.

Inserite l'anello nella serratura, dopodiché, entrando nella grande camera, riponete le armi e avvicinatevi al sarcofago protetto dal draghetto (Grisù era più grosso!). Cliccate sulla parte della tomba senza rubino e il leviatano inizierà a parlarvi; la creatura vi chiederà con quale diritto osate profanare la tomba di un Dragon Knight... Mostratele l'anello e riceverete in cambio una pergamena Open Door (ancora non avete il libro delle magie, tenetela da parte per dopo)!

Ok, ora tornate pure nella piazzetta con il dolmen e seguite il sentiero che continuava dritto. Proseguendo il cammino, entrate nella porta, arrivate fino a metà corridoio e giratevi verso la parete a sinistra; su di essa noterete una fine linea orizzontale... Selezionate il martello da guerra dall'inventario e utilizzatelo sul muro; risultato: un bel libro di magie! Dopo averci aggiunto il foglio di pergamena datovi dal drago, posizionatelo sugli occhi del vostro personaggio (dall'inventario) e guardate la sequenza di rune per l'incantesimo Open Door; mettete il tomo in mano al vostro personaggio dopodiché componete la sequenza.

Avvicinandovi alla porta chiusa posta al termine della grotta, cliccateci sopra col tasto destro e "casterete" la magia sull'uscio che si aprirà in un battibaleno!

All'incrocio, girate a sinistra ed entrate alla locanda. Parlate un casino di volte con i due mentecatti che la dirigono: George e Albert. Dopo qualche frase scoprirete che in cambio di un po' di resina potranno darvi qualcosa di utile per lasciare il posto... accettate il mestolo che vi verrà dato e, uscendo dalla locazione, procedete sempre dritto fino ad arrivare alla grotta. Uccidete il Dragonfly, raccogliete col mestolo un po' di resina contenuta nell'escrescenza in fondo alla caverna e poi portatela a G&A; questi due vi daranno qualche oggetto che vi sarà utile più avanti: una morning star, una corda e l'ennesima pergamena magica che unirete al libro (Fireball!). Benissimo, ora tornate all'incrocio e svoltate a sinistra verso la ragnatela; date un'occhiata alla combinazione per la Fireball sul libro (ripeto: appoggiatelo sugli occhi di Werner dall'inventario), componetela, dopodiché lanciatela cliccando col tasto destro sui fili. Dopo qualche passo arriverete dalle parti di un piccolo pontile con tanto di barchetta, e sarà proprio allora che vedrete per la prima volta il vostro nemico giurato: Von Diakonov (per gli amici Von Wurster'e Crauti). Costui, invece di uccidervi sul posto, si limiterà a sfottervi perché non avete un remo (sapesse... ndFBS in forma più che mai!) e a chiamare un simpaticissimo uomo riccio (nooo, che tristezza...). Malmenatelo a dovere, cliccate sul cadavere col tasto destro (in modo d'analizzarlo - badate di non avere in mano armi) e fregate l'oggetto che gli troverete addosso; giunti sulla banchina, usatelo sulla zattera così d'attraversare il fiume...

Seguite il sentiero, parlate coi vari passanti (non è comunque indispensabile) e così facendo raggiungerete una pianta carnivora con vere e proprie manie di grandezza.

Raccogliete il teschio che si trova proprio lì davanti (il puntatore vi verrà in aiuto, non preoccupatevi se inizialmente non doveste vederlo), unitelo alla corda e lanciatelo verso il ramo in alto a sinistra... Dopo un bel voletto sarete dalle parti di una donna, una degli ultimi Cavalieri dei Draghi: Tanathya, che vi deluciderà sulla vostra prossima missione. In sostanza, per diventare un Cavaliere come lei, dovrete guadagnarvi il voto di almeno sei Dragon Knight su dodici, per tanto è il caso che ascoltiate con attenzione le richieste di ciascuno. Alla città dei funghi (sempre dritto, non potete perdervi), conoscerete Chelydra, una fan sfegatata dei Kiss (questa la capiranno in due!), nonché sostenitrice degli abitanti del sottobosco. Attraversate il "villaggio" e, giunti alla fontana a croce, prendete la prima via verso sinistra: quella verso l'albero della fata buona. Salite sulla casa, parlatele e, dopo che

vi avrà dato una specie d'ingranaggio (in effetti E' un ingranaggio!), salite al piano di sopra e rovistate nella cassettera fino a trovare un fazzoletto. Tornate alla fontana, immergetelo nella pozza e riponetelo nuovamente nell'inventario (non è ancora il momento di usarlo). Ok, ora imboccate il sentiero direttamente a sinistra; giunti in una locazione piena di fiori, raccoglietene uno: perderete i sensi e verrà a salvarvi un certo Arthurus Von Erwendyl che, dopo il giretto a bordo del draghetto, inizierà a narrarvi cose molto interessanti. Non appena potrete, tornate al giardino dei fiori, mettetevi sulla bocca il fazzoletto bagnato e prendete un mazzetto di fiori blu e uno di quelli gialli. Fate ritorno al villaggio dei funghi e sniffate quello blu: in un attimo vedrete tutto ciò che vi circonda diventare enorme, i funghi sollevarsi verso il cielo e i cespugli diventare vere e proprie foreste... Siete diventati parenti dei puffi!

Nella vostra nuova forma tutto qui vi sembrerà enorme, perciò vi lascio immaginare di quale dimensione sarà lo scorpione che dovrete affrontare (magari salvate prima dell'incontro). Ora la parte pallosa: dopo aver eliminato l'insettaccio, dovrete trovare l'entrata degli unici due funghi/casa che potranno essere visitati; nella prima troverete un goblin (da quando in qua i goblin sono COSI' piccoli?) che vi donerà una pergamena Dispel Illusion per aver salvato la sua abitazione; mentre nella seconda (disabitata) potrete mettere le mani su un'ampolla verde che berrete ALL'ESTERNO per diventare normali (si trova su una mensola accanto al letto). Badate che le due entrate saranno quasi uguali, perciò state attenti. Parlate nuovamente con Chelydra che, visto come avete trattato i suoi amici, vi prometterà il suo voto (e uno!). Forza ora, di nuovo alla fontana! Prendete l'ultimo sentiero che vi manca ( a destra, se non erro), quello per l'albero della strega malvagia. Raccogliete la mela a sinistra e poi gettatela alla creatura modello dinosauro. Avvicinatevi alla sponda del lago, tirate la leva e verrete sollevati magicamente e appoggiati dolcemente sul pavimento della capanna/palafitta. Parlando alla rimbambita avrete una chiave; abbandonate il posto e tornate ancora una volta al boschetto coi fiori soporiferi. Continuate dritti senza toccarli e sarete davanti a una costruzione con alcuni ingranaggi. Inserite quello donatovi dalla fata ma, tentando di tirare la leva per azionare il tutto, scoprirete che sarà bloccata... Giratevi verso la parete a destra e cercate la porta appena visibile; usateci sopra l'incantesimo Dispel Illusion e inoltratevi nel dungeon (prima magari salvate).

Superate il primo e il secondo bivio scegliendo sempre la strada di sinistra poi aprite la porta chiusa con la chiave della strega. Superando il portale troverete una sorpresa: due scrigni appoggiati su una specie di bilanciere... Peccato che quello di cui avete bisogno sia irraggiungibile da questa parte della stanza! Non toccate niente; fate dietro front, al primo bivio andate a sinistra, nuovamente a sinistra e sarete in una camera con tre lampade, prendete quella al centro che si trasformerà in un secchio. Girate i tacchi e seguite il corridoio, al bivio andate a destra, poi a sinistra e, dalle parti dell'uscita, nuovamente a sinistra; nella stanza con l'acqua sul soffitto usate il secchio, poi uscite (al primo bivio a sinistra).

Usate il liquido sulla leva bloccata e poi entrate nella porta appena dischiusa. Salendo le scale sarete dall'altro lato della stanza con gli scrigni sul bilanciere, babbatevi quello nelle immediate vicinanze (d'argento) e poi datevela a gambe tornando ai corridoi coi bivi.

Prendete quello di sinistra, destra e nuovamente destra. Raccogliete la torcia per terra, parlate a Klaus Von Straupzig dopodiché fiondatevi per la seconda volta nella camera del secchio (al primo bivio a destra). Avvicinatevi alla porta sulla parete sinistra ed entrandoci sarete in una specie di cripta funeraria: la tomba di Fujimoto, l'ennesimo DK.

Appoggiate la cassa d'argento sulle mani dello scheletro e poco dopo tutto l'ambaradan si abbasserà facendovi guadagnare l'anello del cavaliere: e sono due voti sicuri! Usate la fiaccola nel passaggio scuro e sarete fuori dai dungeon!

Bene, bene, la vittoria è sempre più vicina. Scambiate quattro chiacchiere con l'enorme nano: in cambio di una certa gemma vi offrirà il proprio voto, indipendentemente da come condurrete l'azione... Ok, seguite il sentiero che va verso il fiume, gettatevi in acqua e, non appena l'enorme pesce v'inghiottirà, raccogliete la gemma nel suo stomaco usando poi i fiori gialli (se non li avete date semplicemente una spadata!): sarete sputati sull'altra sponda dalla quale potrete raggiungere una cascata. Passateci attraverso, donate il diamante

appena preso al Dragonduck e poi fregategli lo strano cristallo situato a destra; riportando quest'ultimo al Cavaliere che ve l'ha chiesto avrete fatto terzina!  
Ok, fate ritorno al laghetto della cascata facendovi inghiottire dal pesce; saltate sui sassi a pelo dell'acqua e poi proseguite dritti.  
Salite sulla strana costruzione di roccia bianca (un tempio?) e, arrivati in cima, sentirete uno strano rumore... Dal cielo, in sella al suo leviatano, scenderà Helenya, l'ennesimo Cavaliere che, per mettere alla prova le vostre capacità di guerriero, vi sfiderà a duello (mostratele il vostro anello per convincerla del vostro lignaggio). Il tutto si concluderà positivamente e tra l'altro potrete ottenere un bel piccone che userete subito per liberare la strada ingombra di sassi ai piedi della vostra attuale locazione (basterà seguire il lastricato bianco)...  
Non vi siete ancora stancati di camminare? Beh, buon per voi, perché a premiarvi verrà ancora una volta Diakonov che, dopo avervi donato un'ascia, sparirà così com'è apparso. Grazie a quest'arma abbattete l'albero in modo da creare un ponte per attraversare la gola; gironzolate un po' e di lì a poco incontrerete due ladroni che non sfigurerebbero in un film di Pierino: un orco verdastro e un demente con un elmo a dir poco esagerato. Mazzulateli ben bene e poi guardategli addosso (cliccate col tasto destro sui cadaveri); prendete il sacco e lasciate pure lì il resto.  
Dopo aver portato quest'ultimo oggetto nell'inventario, apritelo col tasto destro e tirate fuori il vaso ancora integro (ve ne sarà un secondo ma sarà del tutto inutilizzabile); attraversate il passaggio situato tra i monti e giungerete dinanzi all'entrata del castello, poco prima dell'acquedotto...  
Deselezionate l'arma che avete in mano, parlate con la creatura con due teste (sembra uscita da Mazinga!), regalatele il vaso (ennesimo voto) e poi finalmente proseguite fino alle porte del castello: siete a casa!

## IL CASTELLO

Avete cambiato il CD? Cosa aspettate a farlo?! Hooo, allora, per prima cosa aggirate l'enorme sfera in mezzo alla camera dorata, entrate nel passaggio tra le zampe della statua e poi, sul ponte con drago verde, mostrate nuovamente il vostro anello. Nel salone principale, prendetevi cura dello zombie e datevi un'occhiata in giro: da questa stanza vi saranno essenzialmente sei altre porte che potrete aprire, quattro a nord (verso il trono, per intenderci) e due a sud (verso la porta dalla quale siete entrati). Noi ci occuperemo per primo proprio di una di queste ultime: quella a sinistra, la cappella.  
Sull'altare prendete l'aspersorio, poi andate fino nel fondo del colonnato e voltate a destra; nella sacrestia prendete le candele sul ripiano e la Bibbia sul leggio. Tornate all'altare e inserite le già citate candele nel candelabro: si aprirà un cassetto segreto nel quale potrete trovare la prima delle tre parti del sigillo Von Wallenrod.  
Uscite pure da lì, dirigetevi verso il trono (se volete analizzate quella specie di serpente che ci trova sulla spalliera) e voltate verso la porta all'estrema sinistra (la riconoscerete perché al suo interno vi sarà una grossa ruota di legno appoggiata al muro). Prendete la scultura del Dio-Drago posta sulla parete sopra al lettino; nella stanza attigua analizzate la strana bottiglia verdastra, usateci sopra un'arma qualsiasi e poi prendete l'occhio di vetro che ci sarà fra i cocci... uno dei quattro che dovrete trovare per poter avere le mistiche armi di vostro padre!  
Tornate alla sala del trono ma questa volta entrate nella camera posta subito a destra di quest'ultimo; scendete la scala a chiocciola, fregate la spada nascosta dietro di essa e poi risalite nel salone.  
Nel locale a sinistra del trono vi sarà una specie di sala da pranzo riccamente arredata, noterete immediatamente che allo scudo davanti a voi mancherà un'arma (fa molto Alone in the Dark, non trovate?), infilateci l'ultima spada che avete trovato e nell'anfratto troverete il secondo pezzo di sigillo.  
Mancano ancora due stanze e si dà il caso che una di queste sia una biblioteca di ben poca utilità (a meno che non vogliate sapere come si esorcizza un cadavere senza leggere la soluzione!). Tornate dunque al trono e voltate a destra; nella camera vi sarà un caminetto:

avvicinatevi e tirate uno degli anelli che servono per reggere la legna nel braciere, passate alla camera accanto e osservate il vaso che si è abbassato proprio sulla scacchiera, dentro vi sarà una chiave che dovrete utilizzare sulla cassa per avere l'ultima parte di sigillo... Unite i tre frammenti e poi fate ritorno alla scala a chiocciola che già avete disceso una volta.

Inserite il sigillo Von Wallenrod nella porta, poi entrateci. Vedrete una piccola camera nella quale sembra esserci stato uno scontro di qualche tipo; vi sarà un cadavere per terra e i resti di quello che sembra essere stato un drago. Lasciate perdere tutto ed entrate nella porta a sinistra. Salite la scala a pioli e raccogliete la chiave rotta posta sullo scaffale; tornate nella camera del cadavere e da qui continuate dritti attraverso l'ennesimo uscio...

Sarete così in una grande stanza con sei colonne e ben sette porte. Iniziando da quella alla vostra sinistra, giratele tutte. Saranno delle piccole celle nelle quali, oltre a scheletri di ogni tipo, vi saranno anche alcuni stracci e coperte. Durante la vostra visita, cercate di spostare quanti più teli potete e proprio sotto ad uno di essi troverete il secondo occhio di vetro. Il terzo l'avrete cliccando sul teschio di uno scheletro, come al solito fatevi aiutare dal cursore. Finito il giro turistico, andate nella cucina, raccogliete il mestolo che si trova in un angolo della stanza, poi, uscendo, cercate la forgia (la stanza con il forno, l'incudine e tutte quelle tenaglie). Da qui andate nella stanza accanto (quella con le sbarre), prendete il sacco di carbone e gettatelo nel braciere della fucina; dall'inventario, unite il solfuro con la pietra focaia in modo da far scoccare la scintilla, poi portate la fiammella sul carbone in modo d'accenderlo. Usate il mantice gigantesco (il soffierto), appoggiate la chiave rotta tra la brace e, una volta che sarà diventata rossa, mettetela sull'incudine. Raccogliete il martello sul tavolo dietro all'incudine e con esso picchiate un paio di volte sulla chiave. Dalla botte a destra del braciere prendete l'acqua col mestolo e usatela per raffreddare il manufatto; risultato: una chiave nuova "fiammante"!

Prendete il seghetto appoggiato all'incudine, poi fate ritorno alla sala delle colonne. Usate la chiave per aprire i doppi portali a sud, poi seguite il corridoio fino alla camera della fontana dei dragoni. Qui vi saranno tre celle con altrettanti resti umani; raccogliete lo scheletro in quella centrale, poi entrate in quella a destra. I resti mortali qui presenti appartenevano a un prete che è stato maledetto, per tanto dovrete benedirlo... Usateci sopra la Bibbia, l'aspersorio dell'acqua santa, la statuetta del Dio-Drago e lo scheletro che avete raccolto prima; cliccandoci sopra, il cadavere dovrebbe scomparire e al suo posto troverete una chiave.

Lasciate perdere la spada nell'angolo (è maledetta e richiamerà un mostro appena toccata) e iniziate a cercare l'armeria; prendete l'ultimo occhio di vetro posto sul ripiano, poi inseriteli tutti e quattro nelle orbite dei due faccioni sulle pareti a destra e sinistra. Vedrete il ghiaccio in cui sono celate le armi dei Dragon Knight sciogliersi e voi sarete così in grado di prendere la spada (abbandonate le altre armi che avete), lo scudo, la balestra e la chiave. Tornate alla fontana dei draghi e cercate la sala delle torture; uccidete il boia, prendete le pinze e, tornando indietro, entrate nella stanza quadrata che cela il tesoro reale (sembra un corridoio). Qui dentro non potrete purtroppo arraffare nulla all'infuori di un plico di mappe utile per la magia del teletrasporto (che non avete), perciò, dopo averle prese, visitate l'ultima porta nella piazza dei dragoni: quella che conduce a una piscina. Scendete in acqua tentando di tenere a mente il lato dal quale vi siete tuffati (per uscire basterà nuotarci "attraverso"), raccogliete la manovella sul fondo, poi tornate alla fontana.

Usate quest'ultimo artefatto con la statua del drago posta in uno degli angoli della stanza e, quando la fontana sarà piena, fate ritorno alla vasca. La troverete completamente vuota; entrateci e aprite la porta. Seguendo il ponte di legno, giungerete a una grotta illuminata da diverse fiaccole, al centro della camera vi sarà un gigantesco drago: l'ex-destriero di vostro padre. Parlandoci scoprirete che la creatura è stata imprigionata in quel luogo dalla morte di Axel e che il suo più grande desiderio è rivedere il suo cucciolo. Il piccolo è stato mantenuto magicamente all'interno di un uovo e solo un incredibile calore potrà liberarlo dalla sua prigionia... Il favore che il rettile vi chiederà sarà proprio di liberare il suo figlioccio. Vi verranno date due pozioni: una utile per recuperare la sfera all'entrata del castello e l'altra per disperdere la barriera magica posta vicino alle scale a chiocciola della sala del trono. Tornate all'entrata del castello, proprio nella stanza dorata con la statua del drago e la

sfera. Guardate verso l'alto e usate la polvere apposita per far addormentare il guardiano; fregate la sfera e datevela a gambe andando alla scala a chiocciola (porta a destra del trono, non scendete mi raccomando!). Utilizzate la seconda pozione e vedrete la nebbiolina azzurra comparire dalle scale. Salitele di filato e sarete nell'atrio dei piani superiori. Girate a sinistra e salite la piccola scala, entrate nella porta, eliminate lo scheletro e visitate la stanza da letto attigua: in uno dei cassetti troverete la prima delle quattro sfere di ferro che vi serviranno per un certo meccanismo; tornate nuovamente nell'atrio, guardate nella pianta che si trova ai piedi della scalinata e avrete anche la seconda palla.

Aprite la porta in fondo alla locazione, nella hall con la scalinata di pietra scegliete la porta davanti a voi, quella lievemente spostata a sinistra. Raccogliete la terza sfera accanto al cavallino di legno della nursery, poi passate attraverso la porta a destra... Un lungo corridoio porterà ad un altro uscio, voi giratevi a sinistra e vedrete alcune finestre sbarrate, nella prima si intravedrà l'uovo che cercate! Mettete via le armi; tagliate le sbarre con il seghetto trovato nella forgia, salite sul balconcino al di là della finestrella e appoggiate accanto all'uovo la sfera rubata al dragone dorato. Apritela grazie alle pinze della sala della tortura, poi cliccate sul piccolo (ripeto, non dovete avere armi in mano!). Così com'era successo per la mucca al pascolo, lo vedrete apparire accanto a voi (potrebbe anche non succedere, non preoccupatevi, va bene lo stesso!); tornate alla tana del drago e finalmente verrete ricompensati per tutta 'sta fatica!

Ok, dopo un bel discorsetto, salirete in groppa alla lucertola volante che vi porterà in cima al castello, luogo in cui potrete recuperare una fiala di sangue di Von Wurstel'e Crauti nonché una preziosa pergamena Teleport. Aggiungete quest'ultima al libro e utilizzate immediatamente l'incantesimo per tornare dal drago (le mappe del castello serviranno a focalizzare la vostra destinazione)...

Tornate alla stanza dove avevate trovato baby drago, non uscite sul balcone ma proseguite dritti, poi a destra fino alla stanza con molti libri. Sul ripiano ci sarà l'ultima sfera che vi serve, voi tornate fin nella hall con la scala di pietra e girate verso la porta a sinistra: quella che conduce nella stanza col tavolo ovale e la statua di falco. Ok, raccogliete il bastone nel camino, passate all'inventario e, come già avevate fatto per il carbone della fucina, usate il solfuro con la pietra focaia in modo da produrre una fiammella. Date fuoco al bastone, poi ponetelo ai piedi della statua del volatile; vedrete apparire una fila di quattro buchi nei quali andranno inserite le quattro sfere, fatto questo avrete una bella calamita.

Tornate al salone con la scala di roccia, salitela e, aprendo la porta con la chiave dello scheletro, "pescate" nel pentolone al centro grazie alla calamita. Prendete la chiave, tornate al salone delle colonne e usatela per dischiudere la prigione di Addlepate, il vecchio mago del castello (la porta a nord). Dopo avergli parlato, fate esattamente come dice: ponete tutte le armi dei cavalieri nel pentacolo... attraversate il ponte di legno della torre, salite la scala e raccogliete il rubino rosso: proprio l'oggetto che mancava sulla tomba di vostro padre! Che aspettate a riportaglielo?

Teletrasportatevi nella cripta, posizionatelo adeguatamente e poi apritela per ascoltare il discorso di Axel Von Wallenrod. Fregate lo scudo e l'armatura da cavaliere, riteletrasportatevi da Addlepate che vi inviterà a mettere il sangue di Von Diakonov nel pentacolo in cambio di un potente talismano in un calice; dopo aver recitato qualche parola magica, all'improvviso apparirà il vostro antagonista dentro il cerchio magico. Quando il mago dirà la frase "Leaving so soon?", gettate l'amuleto ai piedi di Von Diakonov e lui rimarrà intrappolato irrimediabilmente. Addlepate a questo punto chiederà al pazzo maniaco di restituirvi i simboli sacri che vi serviranno per liberare definitivamente il drago di famiglia.

A questo punto il vecchio morirà ma voi sarete finalmente in grado di partecipare alla votazione. Teletrasportatevi nella tana del drago e mettetegli addosso la sella, con una qualsiasi arma spaccate l'artefatto a forma di rettile che vi è stato appena dato, poi preparatevi al decollo!

Beh, siamo giunti praticamente alla fine, verrete portati al cospetto dei Cavalieri e, se avete fatto tutto nella maniera corretta, verrete giudicati degni di entrare nell'ordine. Bravi avete terminato Dragon Lore (beati voi!), ora posso finalmente riporre l'armatura nell'armadio! Alla prossima!

FBS