

LURE OF THE TEMPTRESS

Eccoci qua a rispolverare un classico, con il quale i Revolution inaugurarono il loro motore per le avventure "punta e clicca" denominato Virtual Theatre. Un ottimo esordio, nevvvero? Datevi da fare perchè Selena fa rima con "ne vale la pena"...

Alessandro La Spada

Nota: Ho scritto la soluzione basandomi sulla versione inglese, l'unica ancora reperibile, perciò la traduzione ufficiale potrebbe avere delle diversità. A scampo di equivoci ho mantenuto, tra parentesi, i nomi dei luoghi, così da darvi un'idea precisa di dove si svolgono le azioni.

"THE SOLVE":

Il gioco inizia con voi bloccati nella cella (THE CELL). Dovete dare uno strattone alla torcia, facendola cadere e suscitando un principio d'incendio. Avvicinatevi alla porta e sgusciate fuori non appena entra il carceriere, intrappolandolo al vostro posto. Parlate con il prigioniero, che vi chiederà da bere, e fate un salto a prendergli qualcosa nella stanza della guardia (GUARD ROOM). Prendete il coltello, la bottiglia, date un'occhiata al barile e usate il rubinetto per riempirla. Recatevi direttamente nella stanza delle torture (TORTURE ROOM). Al suo interno c'è il vostro futuro collaboratore di tutto il gioco, Ratpouch, da liberare tagliando con il coltello la bretella che lo imprigiona. Ritornate nella cella del prigioniero assetato (OUTER CELL) e dategli da bere, così da metterlo in grado di spiegarvi come fuggire. Si tratterà di spingere i mattoni smossi, cosa che Ratpouch non avrà nulla in contrario ad aiutarvi a fare.

Vi ritroverete nello sbocco fognario (SEWER OUTLET) di Turnvale, dal quale recarsi alla forgia (FORGE). Qui date un'occhiata sul terreno, e vi troverete una scatola con l'acciarino. Parlate con Luthern, poi uscite e recatevi alle "Braccia Mozze" (SEVERED ARMS). Qui parlate con Eileain, uscitevene e scambiate quattro chiacchiere anche con Mallin, riconoscibile dai vestiti verdi. Il gentiluomo v'incaricherà di consegnare una barra di metallo, per suo conto, al negozio del villaggio (VILLAGE SHOP) nelle mani di Ewan. Svolto il compito e incassati da questo il denaro e una gemma finta, andate a fare baldoria alla "Taverna della gazza" (MAGPIE TAVERN). Dovete in tutti i modi attaccare bottone con Markus, dato che l'ubriacone sa dove trovare la ragazza prigioniera. A prima vista l'uomo è piuttosto abbottonato, ma è risaputo che nessuno resiste al richiamo del denaro. Riparlategli dopo averlo corrotto per sapere dov'è Goewen, poi regalate a Nellie la gemma finta e questa, forse ingannata dal luccichio, contraccambierà con una fiasca piena di liquore. Tornate alla forgia e parlate con Luthern, che a sua volta vi rimanderà da Grub. Prima di uscire passategli la fiasca all'uomo, che il nostro robusto amico non avrà problemi a svuotare, e raccogliete l'accendino. Troverete Grub nel giardino della taverna (MAGPIE COURTYARD). Dopo avergli nominato la fatidica "Capra nera", questi vi elargirà un grimaldello e il suggerimento di cercare informazioni da Taidgh il mago. Tornate alle "Braccia mozze", dove dovrete ritrovare Eileain, fateci due chiacchiere per ricevere in omaggio il diario del mago, da esaminare a sua volta. Si tratta ora di penetrare nella sua casa, cosa fattibile andando al mercato (MARKETPLACE) ed esaminando la porta. Una volta fornito di grimaldello, Ratpouch sarà perfettamente in grado di forzare la serratura.

Entrati nell'appartamento di Taidgh (TAIDGH'S HOUSE), date prima un'occhiata al marchingegno alchemico e poi usate il bruciatore con l'accendino. Attaccate la fiasca al rubinetto e aspettate, il processo chimico produrrà una pozione che promette molto bene. Recatevi in "MIDDLE STREET" e tracannatela: non vi rovinerò di sicuro niente, anticipandovi che il cambiamento è più che sufficiente a convincere gli Skorl a liberare Goewen. Se non avete fretta, poi, girate un po' per le strade sotto le nuove spoglie e godetevela con i passanti. Quando avrete deciso che è ora di proseguire, lasciate cessare gli effetti dell'incantesimo. Essere solo Diermot sarà pure meno eccitante ma è di sicuro più funzionale, dunque andate all'assalto di Goewen, che nel frattempo è tornata nella sua farmacia (APOTHECARY WORKSHOP). La missione è chiara: bisogna scacciare Selena. Passate nel vicolo dei Frati Neri (BLACK FRIAR'S ROW) e date un'occhiata alla nota, dove si dice che la cosa più importante ora è ritrovare il libro segreto dell'ordine. Cosa neanche difficile, una volta saputo che ce l'ha Mallin. Parlategli e riportate il libro ai legittimi proprietari (MONK'S LODGE): il simpatico tizio a cui lo ridarete, oltre ad avere una statua da darvi, è a conoscenza del segreto per battere Selena e tutti gli ingredienti che ci vogliono. Aprite bene le orecchie, poi tornate da Goewen e chiedetele se può fare qualcosa per aiutarvi. Come al solito nei videogiochi, purtroppo, le manca giusto un elemento: la cicuta. Come fare per trovarla? Andate alla forgia, chiedete a Catriona, poi andate nel giardino davanti alla casa (SMITHY STREET) e fatevene una scorta. Goewen è finalmente in grado di preparare la pozione. Riparlateci, andate alle "Braccia mozze" e fate due chiacchiere con Ultar: il drago si trova oltre i gargoyles, le cui porte si apriranno solo davanti a una donna. Andate a visitarli (WEREGATE), parlateci e chiedete poi aiuto a Goewen. Con tutto quello che avete fatto per lei non potrà negarvelo, dunque entrate insieme e seguite queste direttive per arrivare al drago: Diermot deve tirare il teschio di destra nella stanza blu, poi entrare nella grotta verde e aspettare. Goewen ora deve andare all'ingresso, tirare il teschio a sinistra, tirare il teschio a destra e tornare nella grotta verde. Diermot può rientrare nella blu, tirare il teschio di sinistra per riaprire la porta a destra, e uscire. Infine è Goewen che deve andare nella grotta blu, in quella verde e tirare il teschio di destra. La via per l'antra del drago è libera, ma prima di arrivarci c'è da combattere, perciò state attenti e vedete di spuntarla (prima di ogni combattimento è opportuno salvare). Appena compare il drago sfoderate la vostra bella pozione e usategliela contro, solo dopo di ciò comandategli di aiutarvi. Paralizzato dalla pozione, l'unica cosa che il mostro può fare è darvi una pietra da usare contro Selena. Ottenuto quanto vi serve, uscite da questo postaccio ripercorrendo all'inverso la strada spiegata in precedenza.

Riparlate con Goewen, poi recatevi alla forgia e interrogate Luthern e Mallin, che vi dirà qualcosa di interessante sugli Skorl. Tornate al mercato, quando vedrete la sentinella avvicinarsi al negozio di Ewan spiate con nonchalance attraverso la finestra. Sentirete la loro conversazione, ricavandone un utile suggerimento su come penetrare nel castello. A questo punto basta aspettare che i due si separino, poi entrare e spiegare a Ewan che dentro al barile volete andarci voi.

Da quando lo Skorl vi porterà nella cantina del castello (THE CASTLE) entriamo nella "zona Cesarini" di quest'avventura, perciò se volete finirla da soli sospendete la lettura. Non ce la fate lo stesso? Allora esaminate il barile nell'angolo sinistro per notare un grosso tappo, andate in cucina (KITCHEN), prendete le pinze e, dopo avere esaminato la carcassa, il grasso che le sta vicino. Parlate con Minnow e dategli di essere venuti per Selena. Sarebbe meglio per lui avvertire

il suo padrone che c'è qualcuno in cantina (WINE CELLAR): appena si allontana usate le pinze sul tappo e nascondetevi nell'angolo a destra della stanza. Uno Skorl arriverà a controllare e vedrà il risultato, dribblatelo e andate a sinistra direttamente nella stanza da cui si comanda il cancello (GATE ROOM). Usate il grasso sulla leva del ponte levatoio, poi trovate Minnow in giro e ordinategli di smuoverla. Quando lo fa, siate pronti a tirare l'argano. Il cancello si apre, a voi resta da salire al piano di sopra e fare ancora una volta a botte prima di passare il ponte levatoio (THE BRIDGE). Con un po' d'attenzione anche questa è fatta, lasciandovi liberi di correre a distruggere la malvagia Selena.