

***terza parte: allacciare le cinture!

I GRENDEL

I Grendel sono una minaccia per i Norn in quanto sono sporchi, brutti, cattivi (anche peggio del Silvestro in chiusura numero ndXAM) e possono trasmettere delle malattie, inoltre mangiano il nutrimento che mettete amorevolmente da parte per i Norn. I Grendel non si riproducono, ma sono generati da una creatura mostruosa (!) che vive nell' albero sopra la spiaggia. La sola funzione dei Grendel è quella di avvicinare i Norns, infettandoli e attaccandoli. Non c'è granchè da fare contro di loro se non allontanare i vostri Norn con i mezzi di trasporto più veloci (come gli ascensori), anche se spesso e volentieri si lasceranno prendere dal panico, oppure i Grendel stessi saranno più veloci e potrebbero farvi imbufalire. Se non altro li potrete prendere a botte finchè volete, ma questo non porterà gran giovamento alla vostra situazione e, oltre a farli infuriare, alimenterete ulteriormente la polemica della violenza nei videogiochi. Lo volete davvero? Se siete tra quelli che optano per la resistenza, sappiate che non c'è che un Grendel per volta, ma potete giurare sul fatto che sarà più che sufficiente a crearvi i vostri grattacapi.

Ecco la minaccia infida! Il Grendel è cattivo, è puzzolente e trasmette malattie, ma non è stupido ed è in grado di esplorare il mondo di Albia esattamente come i vostri Norn. Quando prenderà di mira uno degli animaletti, sarà dura farlo desistere e metterli in salvo.

LA RIPRODUZIONE

Quando i Norn diventano adulti, sono in grado di riprodursi. Potete constatarlo dal kit di riproduzione: i maschi inizieranno a produrre del testosterone e le femmine degli estrogeni (gondatropina). Quando incontrano uno dei loro simili, inizieranno a pomiciare in segno di amore (si sente un sonoro 'smack') e se le loro pulsazioni sessuali sono forti, si sentirà anche un bel 'pop' (?) a indicare l'avvenuto atto sessuale. Se volete lanciarvi nell'allevamento indiscriminato, sappiate che per ottenere rapidamente delle uova, c'è bisogno di un maschio e due o tre femmine (questa è la

proporzione; chiaro che potete anche triplicare il numero, ma poi sono cavoli vostri). La femmina resterà incinta per quattro o cinque minuti come indica la cifra apparsa nel ventre nel kit di riproduzione. In seguito al parto, questa cifra si ridurrà sempre di più fino a scomparire, il che significa che la femmina ha recuperato le forze. Durante tutta la gravidanza bisogna tenere la femmina lontana dai Grendel e dalle altre piante velenose, onde evitare il rischio di perdita del piccolo. Più avanti nel gioco potete anche provare a far accoppiare Norn con codici genetici scelti da voi in modo da creare delle creature con nuove caratteristiche (tra le altre cose potete trovare nel sito internet dedicato al gioco qualche uovo preconfezionato).

Domanda domandona: che cosa fanno due Norn biotti (non che in gener siano vestiti, ma così rende meglio) sotto la doccia? La risposta la potete trovare nel Kit dell'Allevatore...

LA MALATTIA

I Norn sono delle piccole bestioline fragili e si possono ammalare di molte malattie. Per sapere di quali malattie soffre un Norn andate a vedere il kit scientifico. La seconda cartella, quella con un atomo, permette di utilizzare 4 indicatori a scelta per diagnosticare la malattia. Se è presente della Glycotoxina nel sangue vuol dire che è stato contaminato da un Grendel e può anche abbassarsi la temperatura corporea, mettersi a tossire o starnutire. La prima cosa da fare quando un Norn è malato, è metterlo in quarantena per evitare epidemie; per curarlo potete utilizzare dei prodotti naturali, o chimici (In questo caso utilizzate la siringa del kit scientifico). Questo metodo è consigliato quando la forza di un Norn è inferiore al 15% (questa cifra appare nella finestra principale, in basso a destra). La siringa può iniettare trenta dosi di uno stesso prodotto, scelto tra i seguenti.

Prodotto: Effetto (per 1 dose, 1 siringa = 30 dosi).

Energia: +2 glucosio, +1 sveglia.

Adrenalina: +2 adrenalina.

Analgesico: -2 sofferenza, +1 sonno.

Sciroppo: -2 vitamina A, +2 sonno.

Sonnifero: +2 sonno.

Eccitante: -1 glucosio, -2 sonno, +1 adrenalina.
Antiossidante: +1 sveglia.

I Kit sono utili per monitorare i vostri Norn; in quello della scienza in particolare potrete farvi un'idea delle sue sensazioni e agire di conseguenza.