

TRA I DUE LITIGANTI, IL TERZO GODE

Margaret Weis e Tracy Hickman, che hanno scritto quel capolavoro di saga che é la Dragonlance, potevano forse fare cilecca con il successivo ciclo di Death Gate? Naturalmente no, anche questa serie é ben fatta e fortunatamente lo é anche il videogioco della Legend.

Salvate spesso e ricordatevi che in piú di un'occasione il gioco non vi lascerà andare avanti se, nei dialoghi, non avrete provato tutte le frasi possibili. Questo vale anche per i libri, che non dovete necessariamente leggere ma dei quali dovete almeno scorrere tutte le pagine con l'apposita freccia. Siccome l'avventura é a schermate fisse, quando bisognerà muoversi senza fare niente abbrevierò il percorso specificando solo le iniziali (O per ovest, N per nord, NO per nord-ovest e via dicendo), se farete tutto per bene ci troveremo alla fine con il bellissimo punteggio di 1500 su 1500. Spero che questo vi aiuterà a sopportare lo scorno di un finale veramente sciatto, che lascia ben piú dell'amaro in bocca dopo aver passato le peripezie che stiamo per cominciare. Vabbeh, pazienza, meglio un finale sciatto di uno dove vincono i cattivi. Buon divertimento!

Alessandro La Spada

SOLUZIONE DI DEATH GATE

Voi siete Haplo, orgoglioso membro dell'antica razza dei Patryn. Voi e i vostri simili avete passato l'ultimo paio di millenni in un posto orribile chiamato Labirinto, dal quale pochissimi sono riusciti a fuggire. Uno di questi é Lord Xar, vostro maestro, che successivamente vi ha aiutato a fuggire. Ora siete entrambi nel Nexus, un luogo senza tempo dal quale é possibile raggiungere tutti i regni di esistenza.

Oggi giorno ce ne sono cinque (i quattro dei singoli elementi piú il Labirinto), ma in realtà non é stato sempre cosí. I Sartan, antichi dominatori del mondo, avevano paura del crescente potere dei Patryn e quindi decisero di mutare la forma della realtà con una strategia totale-globale definita semplicemente 'Il Piano'. Se avete letto il ciclo di Death Gate sapete di cosa sto parlando, altrimenti cercherò di darvi solo un'idea per non rovinarvi il gusto della scoperta.

Sostanzialmente i Sartan crearono un sigillo formato dall'immenso potere dei loro piú forti incantamenti, e riunirono tutto il potere dell'energia in un luogo altrettanto mistico chiamato Vortice. Qui sei di loro si riunirono e spezzarono il Sigillo, determinando la separazione degli elementi e la nascita di cinque mondi diversi. Questi mondi, progettati per sostenersi a vicenda, oggi sono pieni di problemi e potranno risolverli solo dopo la Ricostruzione, evento destinato ad avvenire grazie agli sforzi vostri e di Lord Xar. Dopo la Ricostruzione tutti staranno meglio... Tutti ad eccezione dei Sartan, che voi e il vostro popolo non vedete l'ora di ricompensare calorosamente per tutte le sofferenze che avete subito nell'ultimo paio di millenni. L'avventura é a schermate fisse, con i comandi sulla sinistra e la grafica sulla destra. Elemento chiave sono le magie, formate dalle apposite rune, che imparerete a mano a mano che le vedrete fare dagli altri. Per usare una magia su di un oggetto basta selezionarlo (sullo schermo o dall'inventario) e poi cliccare sull'apposita icona. Scegliete la formula poi cliccate su 'cast' per vedere cosa succede.

La prima cosa da fare dopo il risveglio é parlare con Lord Xar, che vi darà le informazioni suddette e v'insegnerà due incantesimi (IDENTIFY e RUNE TRANSFER). Il primo serve a identificare gli oggetti di cui venite in possesso, il secondo a trasferire le rune da un oggetto all'altro. Dove sta l'utilità? Nel fatto che gli oggetti magici hanno delle peculiarità sfruttabili solo dopo l'iscrizione della runa, e in seconda battuta nel fatto che cosí facendo potete modificare un incantesimo esistente aggiungendo una nuova runa alla sua formula. Potrete mettere subito in pratica la RUNE TRANSFER con l'oggetto che vi verrà dato da Lord Xar.

Andate due volte a O ed entrate nella nave volante. É un po' scuro, vero? Tornate da Xar e prendete una delle lampade alle sue spalle, portatela nella nave e ci vedrete meglio. Selezionate il marker e lanciate il RUNE TRANSFER su di esso per impiantare la runa sulla sfera di navigazione. Ora la nave é pronta ad andare su Arianus.

ARIANUS, IL REGNO DELL'ARIA

Arianus é il primo e il piú lungo dei pianeti, dopo averlo completato potremo già dirvi a metà dell'avventura. Durante il viaggio la nave é costretta ad atterrare su Drevlin, il piú basso dei continenti di questo mondo. Nel progetto dei Sartan ogni pianeta aveva un suo ruolo, quello di Arianus era fornire

materia lavorata agli altri pianeti grazie all'incessante lavoro del Kicksey-Winsey, l'enorme macchinario del quale nessuno qui ricorda la funzione originaria.

Attualmente i nani stanno un gradino sotto gli altri e si occupano del Kicksey, gli elfi si fingono déi grazie all'uso della magia e gli uomini fanno la funzione dei ribelli, arroccati su un continente dal quale spesso si lanciano contro i gentiluomini dalle orecchie a punta.

Dopo l'atterraggio andate a NE, NE e parlate con Jarre, la consorte di Limbeck. Ella é fermamente convinta che gli esseri luminescenti (gli elfi) siano veramente degli déi. Al termine prendete la maglietta sulla sinistra e il tubo ricurvo. Prendete la marmellata e una fetta di pane dal tavolo, poi andate a destra dove farete la conoscenza di Limbeck. Egli é uno dei pochi a non credere negli déi, visto che li ha sorpresi proprio nel momento in cui lanciavano la magia che consente loro di risplendere. Convinto che la gente non gli crederebbe, egli ha tenuto per sé quest'informazione tentando piuttosto di convincere i suoi compaesani mettendo in luce le incongruenze tra il comportamento degli elfi e la loro presunta condizione divina. Parlateci, prendete il tappo dall'enorme bottiglione d'inchiostro e poi metteteci dentro la maglietta. Mettete per tre volte la marmellata sul pane e poi datelo a Limbeck, che accetterà volentieri sporcandosi come un bambino. Raccogliete il pezzo di carta che ha buttato per terra e leggetelo.

Proseguite a N, NW e troverete Grawple, un nano tanto vecchio quanto rincitrullito, che non vorrà saperne di collaborare finché non avrete riparato il Kicksey-Winsey. Parlategli e alla fine della discussione vi darà il tubo ricurvo che stava usando come auricolare. Prima di riparare il Kicksey dovrete averne cinque. Un altro si trova nello scatolone ai suoi piedi, ma lo prenderemo dopo...

Andate a SE, N per giungere di fronte alla nave elfica. Per salire bisogna distrarre la guardia, quindi individuate il sensore sul pannello dietro al nano e lanciategli sopra la magia HEAT. Il macchinario si metterà a suonare all'impazzata facendo accorrere la guardia e liberandovi quindi la strada verso nord. Giunti sul ponte andate su (su e giù corrispondono ai due piccoli triangoli al centro della rosa dei venti) e prendete il vino, poi lanciate IDENTIFY sulle statuette sul tavolo. Esse sono magicamente legate agli uomini che rappresentano, quindi intanto che risplenderanno loro lo faranno anche gli elfi sparsi qua e là per il Drevlin. Scendete due volte e troverete dei prigionieri umani. Uno di essi é il Duca, cugino di re Stephen, capo degli umani di Arianus. Proponetegli di aiutarlo ed egli vi dirà di rivolgervi al re. Per provare che non siete degli impostori vi darà il suo anello, che infatti comparirà nell'inventario al termine della discussione. Salite in coperta e tornate alla nave, usando il timone per andare da re Stephen.

Andate a NE, N, parlate con le guardie e fategli vedere l'anello. Durante la discussione con re Stephen cercate di non essere offensivi e spiegategli cosa sta succedendo. Per liberare il Duca bisogna portarlo fuori dalla zona controllata dagli elfi, di modo che le navi umane possano abbordare quella su cui é tenuto prigioniero. Stephen non può rischiare una nave e un equipaggio in un assalto senza speranza...

L'obiettivo principale diventa dunque far decollare la nave del Duca, Stephen conosce la sua rotta e potrebbe preparare un'imboscata.

All'esterno del castello andate a sinistra e prendete la lama che si trova vicino ai cespugli. Usatela con la barra sulla sinistra della finestra per farla cadere e poter aprire la finestra stessa. Entrate e assisterete a Trian, il mago di corte, mentre lancia un incantesimo particolare. Il suo nome é CREATE REALITY POCKET, ed é in grado di trasformare un elemento bidimensionale in tridimensionale dandovi quindi la possibilità di muovervi al suo interno. La magia si disattiva automaticamente quando qualcosa di fisico esce dal non-spazio. Da questo momento potrete usarla anche voi. Prendete il candelabro dal tavolo ed esaminate i libri sugli scaffali: ne troverete uno sulla torre della Fratellanza, una costruzione molto importante che in seguito visiteremo. Lanciate la nuova magia nello stesso punto di Trian ed entrate nel dipinto. Parlate con il mago elfo finché non metterà fine alla discussione menzionando la sua sete, al che dategli il vino e riprendete a parlare. Fatevi spiegare l'incantesimo CREATE SHROUD OF DARKNESS, il mago v'ingannerà ma sarà costretto a svelarvi un secondo incantamento.

Dopo qualche tempo arriverà Trian che, dispiaciuto per l'accaduto, non vorrà comunque menzionare che il re sappia dell'elfo e vi chiederà quindi di levarvi dai piedi senza dare altri problemi.

L'unica cosa da fare é cercare di far decollare la nave elfica, quindi tornate a Drevlin e usate lo stesso sotterfugio di prima per distrarre la guardia all'ingresso. Salite al piano superiore e lanciate il CREATE SHROUD OF DARKNESS sulla maglietta nera, poi mettetela sulle statue per assorbire la loro luminosità. I nani insorgeranno contro gli elfi, che torneranno di corsa alla nave. Questa é una delle situazioni in cui dovete fare solo quello che vi spiego nella soluzione, visto che avete un numero limitato di azioni prima di essere catturati. Scendete dagli schiavi ed essi vi diranno di nascondervi a ovest, fatelo e arriverete in una stanzetta con un paio di contenitori interessanti. Per ora potete aprire solo la scatola, quindi fatelo e prendete la lampada al suo interno. Attivatela e la confusione richiamerà le forze del re, che

abborderanno la nave salvando voi e tutti gli altri schiavi. Parlate con Stephen della vostra necessità di trovare il pezzo del sigillo. Egli non ne sa praticamente niente, ma vi dirà che forse la risposta che cercate è nascosta nella biblioteca della Fratellanza (ricordate il titolo del libro?). Mettetevi dunque in viaggio per Skurvash.

Andate a nord, parlate col ragazzino ed ascoltate la sua richiesta dirigendovi a ovest. Quando vi salterà addosso, lanciategli lo SWAP ed egli si ritroverà intrappolato al posto vostro. Fategli promettere che sarà buono e poi togliete la rete, seguendolo a NO nel suo covo. Prendete il piede di porco sulla sinistra, andate a SE, E, S, giù, O e usatelo per spaccare la serratura della cassaforte. Al suo interno troverete un sacco di gioielli.

Ora proseguite E, su, N, E per trovarvi in una taverna. Parlate con l'oste e dategli che avete qualcosa da vendere. La merce lo farà andare in visibilio, tanto da indurre su di voi l'attenzione di tutti gli astanti. Uno di loro è particolarmente importante, si chiama Hugh Manolesta e vi offrirà di entrare nella Fratellanza. Contrattate un po' ma comunque accettate, dichiarandovi disponibili ad eseguire l'incarico di prova. Tornate dal ragazzo (O, O, NW) e dategli i soldi, aspettate una volta ed egli tornerà con un paio di informazioni e un oggetto.

È giunto il momento di fare il lavoro: andate a SE, E, SE ed usate il passepartout sulla serratura. Stando a quanto detto dal fabbro, i movimenti da fare possono essere diversi ma la sequenza di suoni sarà sempre la stessa. Essa è clack-tick-thunk, stavolta la potete ottenere premendo, agitando e girando il passepartout. Prendete il libro sul caminetto e leggetelo (ricordatevi di scorrere tutte le pagine!), poi guardate l'orologio e mettete la lancetta sulle 7, poi le 2,30 e infine le 9,30. Prendete il diario e leggetelo (come sopra), poi lanciate il CREATE REALITY POCKET sul dipinto ed entrate. Vi troverete faccia a faccia con il mercante, dategli di essere il messaggero che stava aspettando e chiedetegli il medaglione. Naturalmente non sarà così stupido da darvelo in battuta, quindi dovrete rispondere a tre domande sulla sua relazione con Deidre. Le risposte, che in pratica avete appena finito di leggere, sono "the Bouncing Beans", "Er... five" e "How much?" (se un approccio del genere con una ragazza l'avessi usato io, a quest'ora vi starei scrivendo dal letto dell'ospedale). Andate a O, NO, E e parlate con Hugh.

Dentro la torre siete nella stessa situazione della nave elfica, quindi non perdetevi tempo e spingete il tavolo di fronte a voi. Aprite la finestra e segnatevi da qualche parte il nome del continente visibile in cielo, vi servirà per entrare nella stanza del tesoro. Andate a SE, mettete il passepartout nella serratura, scrollatelo, tiratelo e inclinatelo. Entrate nella stanza, esaminate la bambola del ragazzino ed imparerete una nuova magia (MOTION). Usatela subito sulla statua ed essa tenterà di camminare, cadendo pesantemente al suolo. Prendete la collana e tornate di fronte alla stanza delle mille mani.

Per aprirla bisogna premere le mani in sequenza, a sua volta determinata dal nome del continente che avete appena visto in cielo. Fate riferimento allo schema qui di fianco (nella versione DOC/RTF) oppure alla stessa immagine nella directory della soluzione se state leggendo dall'interfaccia. Quando avrete aperto la porta, passate nella stanza successiva e vi ritroverete nella camera del tesoro... Un po' spoglia a dire la verità, non è vero? Mettete la collana nel cerchio sul tavolo e magicamente il tesoro sarà richiamato in questa dimensione, voi prendete il libro di Pryan, il globo di cristallo e per ultimo il quaderno. Hugh e un altro sgherro accorreranno nella stanza, prima che abbiano modo di farvi fuori riprendetevi la collana dal tavolo e li manderete nell'altra dimensione insieme col tesoro. Uscite dalla torre andando a S, S e il vostro piccolo amico vi saluterà, facendovi tornare di corsa alla nave per sfuggire alla vendetta della fratellanza. La vostra amicizia si conclude su Drevlin, dove il ragazzino vi lascerà portandosi via alcuni oggetti ormai non più necessari.

Che cosa è rimasto da fare? Ah già, riparare il Kicksey-Winsey... Tornate da Grawple e prendete il tubo ricurvo nella scatola. Ora dovrete averne cinque, quindi usate quello lungo sul tubo rotto e riproducete lo schema nell'immagine qui di fianco (vale il discorso

di prima: chi legge la versione TXT lo troverà nella directory della soluzione)(se state leggendo questo testo dall'interfaccia grafica non potrete vedere le immagini cui si riferisce Alessandro, dato che il Click & Create non permette la visualizzazione di file di testo inclusivi di foto. In tal caso rifatevi alla soluzione originaria che troverete all'interno della dir \SOLUZIONI... NdSS).

C'è ancora un piccolo problema, e cioè il tubo ha un'apertura rivolta verso il basso che non permetterebbe al liquido di arrivare dall'altra parte. Non c'è problema, chiudetela col tappo e poi girate la manopola. Parlate con Grawple, fategli vedere il foglio e poi andate a SE, E.

Siamo di fronte alla stanza di controllo del Kicksey, una di quelle che il diabolico marchingegno costruisce automaticamente ogni tot chilometri di tubi, per consentire ai suoi guardiani di tenere d'occhio lo stato dei lavori. Leggete il quaderno preso alla torre e aprite lo scompartimento in mezzo alla console, metteteci

dentro il ferro grezzo e attiverete la trivella. Andate a E e leggetevi il libro di Pryan, mettete il globo di cristallo sulla statua e farete una scoperta sconvolgente: altro che addormentati, i Sartan qui presenti sono tutti morti!

Vabbeh, ci penseremo dopo. Prendete il sigillo dell'aria e tornate alla nave, imbracciate il timone e fate rotta sul Nexus.

PRYAN, REGNO DEL FUOCO

Usate il RUNE TRANSFER per passare il simbolo corrispondente dal libro di Pryan alla sfera di navigazione, poi andate a est a parlare un po' con Xar. Sicuramente il capo é molto convinto delle sue idee... Meglio fare come dice, tornate sulla nave e fate rotta sul regno del fuoco.

Nell'ottica del Piano, Pryan avrebbe dovuto fungere da distributore d'energia per tutti gli altri pianeti. Al suo interno, quindi, si trova un artefatto magico di potenza inimmaginabile, grande addirittura quanto una città: si tratta della Cittadella, originariamente concepita come luogo dove le tre razze di uomini, elfi e nani avrebbero dovuto vivere in pace. Per adempiere ai compiti di fatica i Sartan crearono i Titani, sorta di giganti senza occhi che agiscono in base all'istinto. A garanzia di eventuali rivolte, i Sartan inclusero volutamente una specie di bug nelle loro creature: si tratta di una musica che, quando suonata, stacca letteralmente le funzioni del cervello di un Titano, lasciandolo immobile come un vegetale. Ancora non lo sapete ma avrete un gran bisogno di questa musica, che avete trovato nel libro di Pryan.

Atterrate vicino alla Cittadella e andate a nord, poi prendete la pianta rosa che si trova vicino allo scafo. Andate due volte a O, prendete il guscio e la noce, poi tornate alla nave e usate il timone per andare alla città sugli alberi.

Uscite dalla nave andando due volte a NE, prendete la corda e aprite la porta sulla sinistra. Si tratta di una cucina, all'interno della quale una bambina sta giocando con una bambola rotta e una cuoca e la sua cameriera stanno organizzando una specie di rinfresco. Dite che state cercando lavoro e datevi da fare, poi date la bambola alla bambina e ve la farete amica. Un enorme insetto arriverà dalla finestra e la cuoca vi farà vedere l'enorme potere che i particolari fiori di colore giallo hanno su queste api giganti. Seguite la bambina a E, E e parlate con il principe elfico. Dategli la corda per tirarlo su, accettate il suo invito a partecipare alla festa e seguitelo a SE. Consegnategli il libro di poesie e parlateci di nuovo. Il piccolo principe ha un problema sentimentale con la sua equivalente umana, una ragazzina che gli piacerebbe tanto conquistare ma con la quale si trova in soggezione. Gli servirebbero tre elementi: un simbolo di potere (il bastone dorato per il quale era sceso nel burrone), un regalo (qualcosa che piaccia a una ragazza) e un suggerimento su cosa dire (il libro di poesie che gli avete appena dato). Il ragazzo accennerà inoltre a Zifnab, una sorta d'imbonitore che intrattiene i bambini spiegando loro i vantaggi che umani, elfi e nani avrebbero vivendo in armonia. Naturalmente gli adulti non sono d'accordo, e le visite di Zifnab avvengono sempre in segreto.

Aspettate cinque volte e la principessa farà la sua comparsa, parlatele e prendete la cenere rovente con il guscio. Aspettate ancora una volta e farete la conoscenza di Zifnab, che dopo un po' vi riconoscerà come un Patryn e scapperà. Per farlo userà l'incantesimo di TRANSPORTATION, che voi imparerete al volo e userete su disco che ha usato lui. Arriverete proprio di fianco a Zifnab e al suo drago personale.

Zifnab, chiaramente un Sartan, vi spiegherà di aver perso traccia del suo popolo e di aver trovato il suo drago quasi per caso. Esso é nato da una fonte magica, la cosiddetta Onda, che tende a riequilibrare il bene e il male ogni volta che si forma uno squilibrio. La nascita di questo drago, quindi, significa pure da qualche parte é stato creato qualcosa d'incredibilmente malvagio. Se mai doveste incontrarlo, il mago vi darà una pietra speciale dagli immensi poteri.

Zifnab vi parlerà inoltre del Piano e del ruolo della Cittadella, spiegandovi che essa era stata concepita per le tre razze una volta che avessero capito la vera volontà dei Sartan: farli vivere insieme, in pace, con i Titani nel ruolo di guardie. Le porte della Cittadella si apriranno infatti solo quando la spada degli umani, il martello dei nani e il bastone degli elfi saranno messi in posizione da tre esponenti di queste razze.

Sembra proprio che per entrare dovrete unire le razze, un incarico che neanche i Sartan sono riusciti a completare! Certo é che le parole di Zifnab non sembrano quelle di un essere malvagio...

Salutate il vecchietto e prendete il disco nero, legate la corda al ramo e calatevi di sotto. Prendete i fiori gialli e stritolateli, sarete avvolti dal loro odore. Prendete i fiori blu, andate a S, E e buttate il disco nero nel burrone. Andate a SE e date i fiori blu al principino: ecco il regalo che stava cercando!

Lanciate il TRANSPORTATION sul disco bianco, spingete via il corpo in primo piano sulla sinistra e prendete i due oggetti che gli stanno sotto (la freccia e i funghi velenosi). Rovesciate la cenere bollente

sull'alveare e le enormi api che lo abitano cominceranno a ronzarvi intorno, desiderose di vendicarsi ma impossibilitate a farlo dall'odore che vi circonda. Prendete la marmellata di Jarre e buttatela sul ragno, che sarà ucciso dai malefici insetti. Dopo essersi sfogate le api se ne andranno.

Tagliate la tela contenente il bastone con la metà della cesoia in vostro possesso, prendete il bastone elfico e usate il solito TRANSPORTATION per tornare dai bambini. Ora potete dare al principe l'ultimo oggetto di cui aveva bisogno: il bastone. Gustatevi il suo goffo corteggiamento e i relativi risultati.

Ampiamente soddisfatto del vostro operato, il principe elfico sarà naturalmente disponibile a seguirvi per restituire il favore. La sua icona comparirà vicino a quella delle magie. Parlate alla principessa e chiedetele di unirsi a voi, poi parlatele di nuovo e chiedetele del flauto. Fatele vedere la partitura trovata sul libro di Pryan in modo che, quando ce ne sarà bisogno, la ragazza sarà in grado di suonarla.

Chiedetele infine tutto quello che sa sui nani, dei quali non avete ancora né il martello né l'esponente che deve portarlo alla Cittadella. Tornate alla nave e andateci.

Andate a N, O, O e mettete i petali nella noce. Tiratela all'animale, che l'aprirà ma, non essendo di suo gradimento il contenuto, ve la rilancerà con fare disgustato. Voi prendete la polpa.

Andate a E, N, N. Inoltrandovi nella foresta troverete una piccola nana legata, parlate con la principessa e ditele di cominciare a suonare il flauto. Usate la cesoia per tagliare le corde e liberare la bambina, chiedendole in cambio di tornare al villaggio e farsi dare il martello dai capi. Aspettate fino al suo ritorno.

La risposta purtroppo sarà negativa, fatele conoscere i vostri accompagnatori e i tre faranno amicizia. La nana vi spiegherà la ricetta per curare la tosse della principessa. Chiedete alla ragazza di tornare a pregare gli anziani del villaggio, dopodiché date alla principessa le erbe, la pianta rosa, la polpa della noce e i funghi. Tirate il ramo che rivela l'entrata al regno dei nani. Andate a nord e fate suonare la principessa, proseguite in quella direzione finché non trovate la leggendaria gemma dei Titani. Dite al principe di prenderla, poi fatevi inseguire fino all'ingresso del tunnel. Buttateci dentro la gemma e i Titani, stupidi proprio come sembrano, si metteranno a scavare con le mani per riportarla alla luce.

Questo è proprio ciò che aspettavate: i Titani attaccano il villaggio nanico! Immediatamente gli anziani daranno l'ordine di prendere le armi, quindi la vostra amica avrà il suo martello e lo porterà alla Cittadella insieme con la gemma dei Titani. Andate a sud e aspettate finché non la vedete, i ragazzi apriranno il portale e i terribili Titani si dimenticheranno della vostra esistenza, raggiungendo il posto assegnatogli nella notte dei tempi.

Dopo aver parlato con Zifnab potrete prendere il sigillo del fuoco. Tornate alla nave e usate il RUNE TRANSFER sulla gemma dei Titani per inscrivere il relativo simbolo sulla sfera di navigazione. Avete finito? Bene, torniamo a parlare con Lord Xar.

ABARRACH, REGNO DELLA PIETRA

Le vostre argomentazioni sui Sartan cominciano a far arrabbiare Lord Xar, che sicuramente vi tratterebbe peggio se non avesse assoluto bisogno di voi per portare a termine la missione. Fatevi dire tutto quello che sa sui Sartan che crearono il Vortice e separarono il mondo, poi fate fagotto un'altra volta e mettetevi in viaggio per Abarrach.

Il regno della pietra è il più inospitale, costituito da un'immane calotta di ghiaccio al cui interno le razze vivono in un mondo cavo. Il colosso, un artefatto magico d'immane potenza, si doveva preoccupare di sciogliere progressivamente una parte della calotta facendo sì che vi fosse sempre acqua a sufficienza per tutti. Purtroppo non è andata così, o almeno non adesso, visto che al vostro arrivo non troverete che morte e desolazione.

Lasciate la nave vicino alla città e andate due volte a NE, trovandovi a tu per tu con uno zombie.

Fortunatamente non è pericoloso e vuole solo fare in pace (eterna) il suo lavoro. Proseguite a nord e prendete le pietre, tornate dallo zombie e chiedetegli il suo secchio: ve lo darà senza problemi; metteteci dentro le pietre. Andate a E, N e parlate con il cameriere. Ligio al dovere, egli non vi farà entrare nella camera del suo padrone finché non avrà un tè da portargli e finché non sarà l'ora giusta, cioè le quattro.

Andate al piano di sopra e prendete il vassoio, tornate giù e datelo al cameriere. Andate a S, E e attaccate il secchio con le rocce all'uncino. Arrampicatevi in cima alla torre e girate la lancetta fino a 'poco prima delle quattro' (detto con le parole del gioco). Girate la manovella e aspettate di sentire i quattro rintocchi. Da qui in poi fate solo lo stretto necessario, altrimenti il cameriere farà in tempo a uscire dalla stanza e dovrete riposizionare l'orologio: tirate la leva di rilascio e scendete, andate a O, N, E e sarete nella stanza di Balthazar. Prendete il libro e leggetelo.

Esso narra della storia recente di Abarrach, rimasto senz'acqua a causa del progressivo esaurimento

della forza magica del Colosso. Balthazar e altri maghi hanno studiato la necromanzia, pratica che consente di riportare in vita i morti a condizione che il corpo sia ancora intatto. Sebbene si tratti di una pratica discutibile, così facendo è stata creata una legione di schiavi docili e resistenti capaci di eseguire anche gli ordini più duri. Il cervello del morto resta come 'impressionato' da ciò che faceva in vita, quindi risulta impossibile fargli fare qualcos'altro per più di qualche minuto. Ecco il motivo del comportamento dei tre zombie che avete incontrato. Essi sono gli unici tre ad essere stati abbandonati in questa città. Il resto della popolazione si è recata al castello di re Kleitus XIV, dove anche voi vi recherete usando la vostra bella nave.

Sempre leggendo il libro apprenderete un nuovo incantesimo, POSSESSION, e leggerete il concetto di 'illusione' più stupido di sempre: l'illusione è tale perché inganna i sensi, quindi non potete accorgervene perché il cervello vi induce a pensare che l'oggetto sia reale. Se anche toccate un tavolo illusorio, ad esempio, il tatto vi farà percepire la sensazione del legno. Ah sì? Allora direi di appoggiarvi, a quel tavolo, e vediamo se restate sospesi a mezz'aria senza punti d'appoggio!

Giunti al castello di re Kleitus verrete inizialmente trattati bene, ma ben presto il re dimostrerà la sua vera indole costringendovi a bere un vino avvelenato. Sorpreso e contento di aver catturato un Patryn, Kleitus vi farà sbattere in prigione, dove farete la conoscenza di Edmund. Si tratta del capo degli abitanti della città, coloro che aspettavate di trovare qui e che invece per ora sono nascosti fuori. Anche Edmund ha bevuto il veleno e quindi è condannato a morte.

Dopo aver parlato con Edmund lanciate il nuovo incantesimo (HUNGER) sul cane, tirandogli la carne di modo che si avvicini. Usate il POSSESSION su di lui ed entrerete nel suo corpo. Prendete le chiavi, datele a Edmund e datele ad Haplo. Andate a nord e poi su per le scale, arriverete in un locale dove potrete prendere la seconda bottiglia sulla sinistra: l'antidoto! Tornate di sotto e date la bottiglia a Edmund, datela ad Haplo e poi toccatelo. Prendete la bottiglia, bevete, prendete le chiavi e sbloccate le manette che vi bloccano. Prendete la morsa dal tavolo, parlate con Edmund e dategli di accompagnarvi. Uscite verso nord e il principe vi farà notare l'esistenza di un passaggio segreto per scappare. Andate a O, SO per mettervi in salvo.

Nella nuova locazione parlate a un giocatore e gli farete fare un tiro fortunato, ragione per cui vi regalerà quattro dadi con incise le rune del gioco. Interrogate il vecchio sulla destra e scoprirete che è Balthazar, in grado di darvi numerose informazioni nella discussione che seguirà. Possedete il cane e noterete che il passaggio sulla destra è un'illusione; fatelo notare a Balthazar e chiedetegli di testare il suo nuovo incantesimo. Egli, un po' incredulo visto che il muro gli sembra solido, lancerà l'UNRAVEL ILLUSION e lo farà effettivamente scomparire. Andate a est, prendete il libro degli incantesimi e leggetelo, dopodiché prendete anche la tunica. Fermatevi un po' a parlare con Balthazar per saperne di più sulla pratica della necromanzia, dopodiché tornate alla nave e portatevi a Telestia.

Giunti in città tornate all'orologio gigante, stringete la morsa e mettetela sulla statua. Ora allargatela e raccoglierete un bel pezzo di pietra, tornate nella stanza della vecchietta e prendete il libro dalle sue mani. Sfogliatelo e lasciatelo aperto alla pagina 'Get the snake'. Dite alla nonnina di accompagnarvi, andate dallo zombie lavoratore e reclutate anche lui. Proseguite a nord e dite al lavoratore di prendere il serpente, dopodiché date il libro alla vecchia che ricomincerà la sua insopportabile cantilena. L'uomo, confortato dalla voce della vecchia (che gli dice cosa deve fare), terrà ben stretto il serpentone consentendovi di raggiungere la porta a nord. Prima di farlo mettetevi la tunica nera.

Siamo in presenza di un nuovo enigma, costituito da nove frecce disposte in file di tre. Quando ne cliccate una, essa girerà facendo ruotare anche quelle adiacenti. L'obiettivo finale è che tutte le frecce guardino verso il basso, come nell'immagine corrispondente (già sapete dove guardare se state leggendo dall'interfaccia). Come fare? Supponiamo di numerare le frecce in ordine crescente, da sinistra verso destra e dalla fila più alta alla più bassa. Nella prima fila abbiamo i numeri 1, 2 e 3; nella seconda 4, 5, 6 e nella terza 7, 8, 9. La sequenza giusta è 1, 3, 7, 9, 2, 2, 4, 4, 6, 6, 8, 8, 5.

Proseguite oltre la porta e troverete l'assistente del primo Kleitus, ormai ridotto in brutto stato persino per uno zombie. Egli vi scambierà per il suo maestro e accetterà di accompagnarvi al Colosso, visto che la strada è marchiata a fuoco nella sua mente.

Andate al palazzo di Kleitus, poi a NE (a questo punto si aggiungerà anche Edmund), E e vi ritroverete all'ingresso del dungeon. Il nano si metterà a correre, voi prendete il pezzo di tessuto rimasto incastrato nella porta e fatelo vedere al cane. Aprite la porta per evitare di essere catturati dalla guardia, da qui in poi seguite le indicazioni del cane finché non raggiungerete il Colosso morente. Lanciate UNRAVEL ILLUSION sulla runa finta creata dal primo Kleitus e al suo posto metteteci la pietra presa dalla statua. Il Colosso riprenderà a funzionare, togliendo qualsiasi potere al formidabile scettro del despota che vi sta

rincorrendo. Edmund lo ucciderà con un colpo di spada e vi darà il medaglione, dopodiché tornerà dalla sua gente. Voi potrete prendere il sigillo della pietra e tornare da Lord Xar.

CHELESTRA, REGNO DELL'ACQUA

Le argomentazioni del capoccia si fanno sempre più vacillanti di fronte alle vostre scoperte personali. Quello che non ottiene con il buon senso, Xar lo ottiene con l'autorità, richiamandovi all'ordine ogni volta che dite qualcosa d'incontrovertibile. Ma non è ancora il momento di fare polemica... Lasciate l'esaltato ai suoi studi e salite sulla nave, dove trasferirete la runa dell'aria dal medaglione di Edmund alla sfera di navigazione. Usatela per andare su Chelestra.

Nell'ottica del Piano il regno dell'acqua doveva servire un po' da purificatore per quello della terra e per tutte quelle zone in cui c'era un grande macchinario al lavoro, come ad esempio il Kicksey-Winsey. Attualmente sembra disabitato, visto che le tre razze (elfi, umani, nani) sarebbero stati ammessi solo dopo l'unificazione che non è ancora avvenuta.

Andate a NE, O e trasferite la runa del secondo dado datovi dai giocatori direttamente sulla magia che protegge la città. Da WARD che era, la magia diventerà POSSESSION, un incantamento inutile a tenere in vita uno scudo di qualsiasi tipo. Prima che possiate fare qualcosa, però, una sensazione di paura vi farà praticamente crollare al suolo.... con l'aiuto di una zampata di Sang-Drax (la Weis e Hickman sono dei geni a dare nomi!), l'incarnazione del male creata dall'Onda di cui vi aveva parlato Zifnab. Questa creatura, più forte dei Sartan e dei Patryn, si nutre del male stesso e vuole aiutare Xar a riformare il mondo per farlo cadere nel caos. Prima di distruggervi, però, noterà la pietra di Zifnab e ve la strapperà di dosso, buttandola in un mucchio dove ce ne sono molte altre. Il fedele cane si avvicinerà per darvi l'ultimo saluto, voi non perdetevi tempo e lanciategli addosso il POSSESSION. Scappate a ovest mentre il corpo di Haplo si disintegra nel fuoco di Sang-Drax.

L'incontro con i Sartan non potrebbe avvenire in condizioni peggiori. Samah, il capo dell'antica razza dominatrice, riconoscerà la vostra anima di Patryn e ricostruirà il vostro corpo. I Sartan vi faranno bere un liquido, 'acqua nullificatrice', che distrugge momentaneamente tutta la magia nel vostro corpo: non potete né lanciale né subirne gli effetti. Dal dialogo che segue capirete finalmente cos'era il Piano e come le cose siano andate terribilmente storte.

I Sartan possono fare ben poco contro Sang-Drax, la cui magia è più potente della loro, mentre se lo affrontassero dopo aver bevuto l'acqua nullificatrice il drago non avrebbe difficoltà a spazzarli via a morsi e zampate. Nel frattempo qualcuno arriva a portare i vostri resti... Si tratta proprio di Sang-Drax, trasformatosi in Sartan, che ruba l'ultima parte del sigillo e se ne va allegramente in direzione del Nexus, dove assumerà il vostro aspetto e consegnerà il tutto a Lord Xar. Il capo dei Patryn è l'unico attualmente capace di recitare correttamente l'incantesimo che riunificherà i mondi.

L'unica cosa che Samah vi può mettere a disposizione è una nave volante, in realtà impossibilitata a muoversi finché non le avrete collegato una sfera di navigazione. Che ne dite di quella in questa stanza? Lanciate CREATE REALITY POCKET sul tappeto, spingete la sfera per fargliela cadere dentro e poi mettetevolo in spalla. Andate a E, E, mettete l'acqua nella bottiglia e poi lanciateci sopra il NULL WATER. Bevetela subito, andate a nord, prendete le scaglie di Drax, andate a S, O e mettetele sulla pila di rocce. La pietra di Zifnab comincerà a risplendere essendo in presenza di una grande energia malvagia, voi potrete prenderla e tornare di corsa alla nave.

Mettete il tappeto sul muro e lanciateci sopra il solito CREATE REALITY POCKET (se l'effetto dell'acqua fosse ancora attivo aspettate e riprovate), entrate e spingete la palla fino a farla cadere fuori dall'uscita. Uscite dal tappeto e la troverete già al suo posto, trasferite la runa dal medaglione e tornate di corsa al Nexus.

IL LABIRINTO

Il posto occupato prima da Lord Xar ora è vuoto. Prendete il libro della storia e leggetelo, dopodiché andate a NO per trovarvi di fronte all'ingresso del Labirinto. Avreste sperato di non mettere mai più piede in questo luogo infernale, ma se volete evitare la catastrofe dovete superare anche questa prova. Andate a nord e vi troverete di fronte a dei tentacoli mortali dalla forza smisurata, lanciateci sopra l'incantesimo COLD ed essi si paralizzano. Proseguite a nord e nordest e piomberete proprio di fronte ai terribili uomini-tigre. Scappate subito a SO, S e (quando li vedete distintamente sullo schermo) lanciate

HEAT sui viticci, che si rimetteranno in moto facendo brandelli degli uomini tigre. Qualsiasi altra azione segnerà la vostra morte.

Tirate l'apparecchio elettrico ai viticci e guardateli mentre si caricano d'energia, poi paralizzateli di nuovo con COLD e riprendetevi l'oggetto. Proseguite a N, NE, prendete il teschio, E, prendete l'osso, O. È arrivato il momento di fare una specie di spaventapassari: prendete la lampada di Jarre e metteteci sopra sia il teschio che la tunica, andate a NO e attivatelo. I numerosi uomini-tigre che stanno assaltando i vostri compaesani scapperanno in preda al panico, dando loro la possibilità di abbassare lo scudo difensivo.

Curate lo scout con il balsamo, poi parlate con il capo-villaggio per sapere cosa stava succedendo. Lord Xar e Sang-Drax (nei vostri panni) sono passati di qui facendosi spiegare la strada per il portale che conduce al Vortice, dopodiché Sang-Drax (sempre sotto mentite spoglie) ha fatto ritorno in compagnia dei terribili uomini-tigre e ha lanciato l'attacco. Ora sarà sicuramente tornato da Lord Xar vicino al Vortice. Prendete la corda lasciata dalla guaritrice, parlate con lo scout e fatevi condurre a nord.

Per distruggere il terribile Chaodin mettete la corda sull'osso e tirategli la freccia, lo colpirete al cuore togliendogli quindi la possibilità di riprodursi. Lo scout ritorna al suo villaggio, mentre voi bevete l'acqua nullificatrice ed entrate nella caverna a nord.

Il malvagio Sang-Drax vi sta aspettando, conscio che le trappole da lui preparate avrebbero potuto solamente rallentarvi. Prima che possa fare qualsiasi cosa stritolate la pietra di Zifnab e... il Sartan e il suo drago vengono trasportati qui! Sarebbe questo il devastante effetto del prodigioso ordigno? Beh, a pensarci bene il discorso non fa una grinza: gli effetti dell'Onda producono due cose uguali e contrarie, l'effetto della pietra è quello di farle incontrare in modo che si annullino a vicenda.

Il combattimento tra i due draghi comincia subito, con quello buono che sembra soccombere ma alla fine riesce ad avere la meglio. Il cattivo è costretto a fuggire nel portale del Vortice. Parlate con Zifnab e chiedetegli il da farsi, dopodiché chiudete gli occhi e preparatevi a visitare il luogo della magia per eccellenza.

IL VORTICE

Parlate ancora una volta con Zifnab e scoprirete che il vecchio mago non vuole né può accompagnarvi. Per arrivare al centro, infatti, dove adesso si trovano Sang-Drax e Lord Xar, l'unico modo rimasto è camminare sulle isole che avete di fronte. Non è mai successo che due persone insieme ce l'abbiano fatta ad arrivare tutte intere, quindi Zifnab vi lascia volentieri l'onere del tentativo.

Andate a nord e vi troverete di fronte alla prima prova: un doppioganger, che al posto di attaccarvi replica specularmente le vostre azioni impedendovi il passaggio. Qui ci vuole un'intuizione geniale...

Beh, andate un po' a ripassare gli incantesimi e sceglietene uno che non usereste per nessun motivo.

Scommettiamo che avete scelto SELF IMMOLATION? Bene, è arrivato il momento di usarlo, ma non dovete essere voi a farlo. L'obiettivo è farlo lanciare al doppio! Aprite lo schermo delle rune e costruite la formula al contrario, in modo che l'altro lanci quella giusta. Se proprio non ci riuscite, qui di fianco troverete un'immagine di come dev'essere la vostra runa.

Perquisite i resti del doppione e riavrete i vostri oggetti, andate a nord e sarete bloccati da una serie di tentacoli assassini. Usate le due cesoie una con l'altra e potrete potare un po' di tentacoli: al terzo taglio il mostro si ritirerà.

Ancora un passo e ci siamo. Lord Xar e Sang-Drax sono sul punto di cominciare la Riunificazione.

All'inizio il vostro capo non saprà che pesci pigliare, ma la prova che darete per dimostrare chi dei due è il vero Haplo gli farà fare la scelta giusta. Xar metterà in posizione il sigillo del fuoco e vi separerà momentaneamente dal drago malefico, che però non ci metterà molto ad adattarsi alla situazione e lo ucciderà con una terribile soffiata. Mettete il sigillo dell'acqua nell'apposito slot, proseguite con quello della terra e infine con quello del vento. Ricordate le parole del vostro Lord? La magia finale deve iniziare con la runa giusta, altrimenti gli effetti non saranno quelli della Riunificazione ma piuttosto quelli voluti dai Sartan. Beh, se siete arrivati fin qui ormai avete capito chi aveva ragione tra Xar e i Sartan...

Avvicinatevi al focus e spostatelo a sinistra, in modo che si trovi sulla 'J' inclinata ritratta qui di fianco. Uscite, mettete a posto l'ultimo sigillo (quello del Nexus) e gustatevi il terribile finale: Sang-Drax viene distrutto dalla stessa forza magica che l'ha generato, i pianeti ritornano un tutt'uno come previsto dal Piano, infine i Patryn... restano nel Labirinto!

In pratica Haplo ha avuto tutto, tranne l'unica cosa che voleva.