

WIZARDRY TORNA, MA NON E' UFFICIALE (E' ANCORA UNA RECLUTA)

Un po' per mancanza di spazio, un po' perché la confezione conteneva un libretto con la guida più o meno dettagliata alla soluzione del gioco, nessuno di noi ha mai avuto la geniale idea di pubblicare la soluzione di Wizardry: Nemesis. Adesso, con Wizardry 8 che si avvicina (il vero nuovo capitolo della saga), e con ancora alcune di richieste d'aiuto che mi sono arrivate via mail, credo sia venuto il momento di sconfiggere anche questo gioco. D'altro canto, andando fino in fondo mi sono reso conto io stesso che il famigerato libretto non è poi così tanto specifico, e praticamente da metà avventura in poi il giocatore deve cavarsela da solo.

Quanto segue vi consentirà di neutralizzare senza colpo ferire il potere dei sette talismani, aggirando i nemici, le insidie e il fato avverso (e ora via, più veloce della luce...). Mi concedo solo due righe introduttive, tanto per esplicitare alcune cose da tenere presenti nel corso dell'avventura, e poi ci butteremo nella soluzione vera e propria.

Alessandro 'RPG' La Spada

ERA UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA...

Nemesis si pone a metà tra un RPG e un'avventura, ma comunque è molto più caratterizzato dal secondo genere che non dal primo. Per questo motivo, potrete disinteressarvi da subito dell'evoluzione del personaggio, in quanto sarà del tutto indipendente dalla vostra volontà e in definitiva non avrà una grossa influenza su come affronterete la partita. Al contrario, dovrete rassegnarvi ad attivare subito le modalità tipiche dell'avventuriero: lasciare gli oggetti solo in punti dove poi potrete tornare a prenderli in caso di bisogno, parlare con tutti e setacciare ogni schermata con il puntatore alla ricerca di oggetti manipolabili e/o potenzialmente utili. Non è possibile sapere precisamente il danno inflitto dalle vari armi, motivo per cui le valutazioni che farò su di esse sono da considerarsi esclusivamente legate alla mia esperienza di gioco.

La magia, componente fondamentale di ogni ambientazione fantasy, in Nemesis è piuttosto trascurata, e per arrivare in fondo all'avventura sono necessari solo due o tre dei sedici incantesimi disponibili: cura ferite, cura avvelenamenti e un incantesimo particolare, che va lanciato in un caso speciale per garantirvi la possibilità di proseguire. Lasciate perdere gli incantesimi d'attacco, che vi prosciugano l'energia astrale e fanno un danno irrilevante per i mostri più forti, proprio coloro contro i quali vorreste utilizzarli. Anche la magia difensiva è inutile: gli effetti durano poco, e un singolo combattimento è già sufficiente a farli svanire.

Discorso a parte meritano i Talismani: il loro potere è veramente enorme, ma vi invito a tenerli tutti in caldo per l'ultimo nemico. Certo, ci saranno dei combattimenti più duri degli altri, che si potrebbero semplificare con uno di questi gingilli, ma vi assicuro che tutti coloro che si frappongono tra voi e il cattivone di turno sono battibili senza di essi. Lo scontro finale, invece, senza gli amuleti è più o meno impossibile.

L'ASSALTO

Dopo essere stati attaccati dall'ombra, durante l'introduzione, vi sveglierete nell'accogliente casolare del saggio Rian, a sua volta posto nell'altrettanto accogliente villaggio di Galican. A dire la verità ormai Galican è ben poco accogliente, in quanto la maggior parte degli abitanti ha abbandonato la zona, a causa dell'invasione di homo-scrofa provenienti dalla vicina foresta taariana (a proposito: la soluzione è stata fatta con la versione italiana del gioco, ma la patch per il CD di cui disponiamo ripristina i nomi degli oggetti in lingua originale. In pratica mi trovo un Nemesis 'ibrido', con i sottotitoli in italiano e gli oggetti in inglese. Chiedo scusa se alcune mie traduzioni non corrisponderanno alla versione nostrana, spero che la cosa non vi crei problemi).

Dopo aver ascoltato le preoccupazioni del saggio, esaminate la scrivania e i relativi libri per farvi una prima idea degli Hargani, la popolazione i cui membri possono mettervi sulla strada della verità. Prima di uscire, però, dovrete completare il rito d'iniziazione, in seguito al quale acquisirete la capacità di lanciare magie.

Andate davanti all'iscrizione della Camera dell'Iniziazione e scendete di sotto. Sarete al centro di una stanza con quattro simboli, che ovviamente vanno selezionati nel giusto ordine. Cliccate dunque con il pulsante destro su aria, fuoco, terra e poi acqua. Tornate al centro della stanza e sarete riportati al piano superiore, dove vi dirigerete all'armadio dall'altro lato. Al suo interno si trovano una pozione guaritrice e un vaso.

Appena fuori dalla costruzione troverete Rian, che dopo avervi dato ancora qualche ragguaglio vi metterà a disposizione un primo incantesimo: heal/fog. Tenete presente che la versione di attacco si ottiene cliccando con il pulsante relativo al braccio che impugna l'amuleto, e poi cliccando una seconda volta sull'oggetto sul quale volete indirizzare l'energia magica, mentre la versione difensiva si ottiene mettendo il puntatore sulla vostra rappresentazione in miniatura situata al centro della barra di stato. La barra va tenuta sempre su schermo, anche se ciò può darvi qualche rallentamento. In questo modo avrete



l'ulteriore vantaggio di potervi curare più rapidamente: tenete qualche pozione nella cintura, e quando le cose si mettono male (anche nel bel mezzo di un combattimento) prendetela e usatela sull'immagine al centro, senza passare per l'inventario.

Andando avanti troverete sulla destra l'edificio di Tala, il fabbro, e sulla sinistra il pozzo della città. Avvicinatevi a quest'ultimo e prendete la manovella rotta, proseguite verso la chiesa e leggete entrambe le note abbandonate per terra. Quando avete finito, rimettetetele al loro posto.

Fate dietrofront ed entrate nel negozio di Tala. Come al solito la troverete intenta a forgiare qualcosa. Datele la manovella rotta, e la ragazza si darà da fare, ma per vedere il risultato dovrete attendere qualche istante. Giratevi a destra e cliccate sulle varie spade: quella tutta arrugginita si può prendere gratuitamente, mentre per quella più bella sulla sinistra dovrete portare un oggetto prezioso a Tala.

Provate a prenderla e sarà lei stessa a farvi l'offerta. Uscite e andate verso la chiesa, girando a sinistra e buttandovi nel vicolo. All'intersezione potrete andare a sinistra, verso la foresta, oppure dritto, verso la taverna. Fate nel secondo modo e non lasciatevi sfuggire la lattina d'olio per strada. Entrate e ignorate l'ubriaco sulla sinistra. Prendete il pugnale conficcato nel barile, giratevi a destra e andate su per le scale. Giungerete nella vostra stanza, dove in terra troverete una casacca di cuoio e la indosserete al posto della vostra camicia.

Tornate di sotto e provate a fare quattro chiacchiere con l'ubriaco, che non sarà di grande aiuto. Uscite e tornate da Tala, a riprendere la manovella, montatela sulla carrucola (dovete selezionare Usa e poi cliccare col destro sul lato sinistro del pozzo, quando la scritta diventa gialla) e usateci sopra l'olio per sbloccarla. Girate la manovella e tirerete su un secchio con dentro una chiave dorata. Rientrate in chiesa e parlate con il prete, Benerous, il quale vi indirizzerà verso la foresta di Taarian, ormai definitivamente dominata dagli homo-scrofa.

GLI ABITANTI DELLA FORESTA

La foresta di Taarian è una lunga strada dritta con poche intersezioni. Andate avanti e, sulla sinistra, noterete prima di tutto una capanna alla quale si accede da una stradina, sbarrata da un albero. La successiva intersezione è sulla destra, con un sentiero che porta a una radura. Da qui in avanti potrete fare tre passi, e al quarto sprofonderete nelle sabbie mobili: cliccate immediatamente sul tronco vicino al vostro personaggio, che così si tirerà fuori dai guai. Giratevi a destra e passate il puntatore sulla vegetazione, troverete un punto in cui il vostro eroe annuncerà di potersi fare strada. Cliccate col destro e sarete dall'altra parte, ricordatevi la posizione di questo passaggio in quanto dovremo utilizzarlo spesso.

Proseguite dritto, affrontando i vari homo-scrofa che si dovessero presentare (lasciate perdere le loro daghe), e arriverete a un ponte. Non fermatevi sopra di esso e non tornate indietro, bensì tirate dritto e raccogliete i tarli femmina e maschio che si trovano per terra vicino alla fontana. Avvicinandovi alla fontana, cercate nel primo 'allargamento' (quello più vicino a voi) e troverete una chiave di pietra. Andate nella schermata dell'inventario e mettete un tarlo femmina e un tarlo maschio dentro il vaso.

Ritornate alla casupola con l'albero davanti, e nell'inventario noterete che nel frattempo il vaso si sarà riempito di tarli. Usatelo sull'albero e capirete la sua vera natura: si trattava di un'illusione di Krith, uno degli ultimi Hargani sopravvissuti!

Dopo aver affrontato l'Ombra al posto vostro, Krith vi spiegherà che per aprire la botola alle sue spalle serve una chiave particolare. Che sia quella di pietra? Proprio così, e infatti dandogliela vi lascerà passare. Quando sarete di fronte alla botola, usate la chiave sulla serratura per accedere al primo livello del dungeon. Una volta scesi non potrete più salire.

Andate dritto e prendete la prima intersezione a destra. In questa stanza si trovano due armadi, all'interno dei quali riposano un paio di stivali e di guanti di pelle (indossateli come armature) oltre a una bacchetta di smeraldo in grado di lanciare l'equivalente del cura ferite. Le due vasche alle vostre spalle ospitano un gioiello, che potrete prendere mettendovi in mezzo e girandovi a sinistra.

Tornate nel corridoio principale e girate a destra, proseguendo fino in fondo dove si trovano tre porte. Entrate in quella di destra e raccogliete gli attrezzi da scasso e la spada arrugginita. Le armi rovinata, infatti, hanno la tendenza piuttosto accentuata a rompersi, motivo per cui sarà sempre una buona idea averne una di ricambio. Aprite la porta in fondo al corridoio e dovrete trovare un ragno, uccidetelo e prendete la balestra e la relativa faretra. Uscite ed entrate nella porta a est, sarete in una specie di dormitorio dove in alcuni letti sono nascosti dei gioielli. Essi, per inciso, non servono a nulla nel corso dell'avventura, ma voi ce l'avete la forza di lasciarli per terra? Io no!

Tornate nel corridoio principale, prendendo la porta sulla destra. Andate dritto fino al bagno, nel quale affronterete un ragno e raccoglierete altri attrezzi da scasso. È inutile dire che, quando una porta è bloccata, dovrete usarli su di essa per poterla aprire. Visto che si consumano con l'uso, ecco il motivo per cui dovete averne più di un esemplare.

Quando avrete finito col bagno, uscite e girate a destra percorrendo il corridoio fino alla porta della libreria (la prima sulla destra). Entrate ed esaminate gli scaffali. I libri manipolabili fanno trasformare il puntatore da punto di domanda in mano, cliccando col pulsante destro scoprirete se vi è un'effettiva utilità nella loro lettura o se addirittura potrete portarli via. Sugli scaffali troverete un paio di pergamene stese ad asciugare, una delle quali contiene l'incantesimo firestorm/resist fatigue. Da quelle parti è ben visibile anche una scatola, chiusa con una combinazione: per aprirla cliccate sul riquadro a destra, sinistra, centro, destra e poi ancora destra. Avrete una Sfera dell'intelligenza.

Continuate a controllare i libri finché non troverete quello sulle armi, con la spiegazione degli effetti della cotta Spiricus e della spada Destructica (questa pagina risulta strappata). Un altro dei tanti libri, se cliccato, sembrerà finto: provate a prenderlo e aprirete un passaggio segreto.

Questa stanza è piuttosto pericolosa, motivo per cui sarà buona norma salvare prima di proseguire. Le punte che vedete sui muri sono pronte a ridurvi a un colabrodo, se non seguirete il giusto percorso di attraversamento. Tenendo presente che vi possono essere anche più soluzioni, questa è quella che mi ha consentito di passare oltre: dopo aver visto la scena della punta che si muovono, andate a sinistra. Giratevi a destra e saltate nel pozzo, poi tirate la leva e uscite guardando a est. Muovetevi lateralmente due volte verso destra e saltate in questo pozzo. Tirate la leva, dopodiché uscite guardando verso nord. Giratevi a est e andate dritto, giratevi a destra per saltare nel pozzo in quella direzione. Tirate la solita leva, uscite guardando verso nord e fate un altro passo in quella direzione. Giratevi a destra, saltate nel pozzo e tirate la leva, quindi uscite guardando a est. Siete passati!

Andate fino in fondo al corridoio e, per terra, noterete un messaggio. Prendetelo e leggetelo. In questa stessa casella noterete qualcosa di finto nel muro alla vostra sinistra: cliccateci sopra e aprirete una porta segreta. La stanza che segue è piena di Ombre, capaci tra l'altro di rigenerarsi qualora riusciate a ucciderle. Cercate di evitarle e, portandovi nelle caselle adiacenti ai buchi nel soffitto (non mettetevi direttamente sotto o sarete schiacciati), cliccate sulle aperture finché il protagonista non dice di vedere un ripiano. Lì sotto potete andare, fatelo e salirete. Al primo piano la piattaforma utilizzabile dovrebbe essere la terza da destra, al secondo quella nell'angolo a sud-ovest della stanza. Giunti al terzo piano, recatevi nell'angolo sud-ovest della nuova stanza e cliccate sul muro per aprire un passaggio segreto. All'interno prendete tutto ciò che trovate, ma non passate dall'altra uscita, bensì tornate indietro nella stanza delle Ombre. Nell'angolo nord-ovest, quindi sempre lungo lo stesso muro, cliccate e aprirete un nuovo passaggio. Andate fino in fondo, uscite dall'altra parte e vi troverete in una stanza con un albero e una spada arrugginita. Tanto per capirci, si tratta della fine del corridoio con la porta della libreria. Il percorso era evitabile, ma l'abbiamo fatto per entrare in possesso dei vari oggetti e per spiegarvi come fare qualora abbiate fatto crollare il ponte nella foresta taariana (nel qual caso avrete anche recuperato una piccola chiave rotta).

Cliccate col tasto destro sull'albero e otterrete una chiave vivente. Correte fino alla galleria principale ed entrate nell'unica porta che non abbiamo ancora esplorato, quella centrale. Oltre di essa noterete delle scale e una porta con il simbolo di un albero. Usateci sopra la chiave vivente e accederete al secondo livello. Qualora siate stati molto lenti, e la chiave sia appassita, andate a prenderne un'altra.

Il nuovo livello si apre con un mostro da combattere e un pavimento ghiacciato. È opinione comune che sotto di esso vi sia uno scudo, prelevabile lanciando una tempesta di fuoco oppure utilizzando i globi di fuoco che si trovano nella stanza a fianco. Pur avendo provato entrambi i mezzi, non sono riuscito nell'impresa di sciogliere il ghiaccio e ho fatto a meno dello scudo: niente paura, non è importante.

Uscite dalla sala a fianco e sarete in un corridoio. La prima porta sulla destra conduce a un albero con quattro simboli luminosi, uno per lato. Segnatevi su un pezzo di carta quale si trova a nord, quale a sud e via dicendo. Passate nella stanza a fianco, dove cliccherete su entrambi i lati della statua per prelevare una pergamena e un sacchetto di polvere.

Uscite da entrambe le stanze e passate sotto l'arco. Girovagando per la stanza troverete alcune frecce e uno specchio. Cliccandoci sopra, sarete sottoposti a un indovinello (la risposta è "il cielo"), risolvendo il quale avrete un'altra sfera. Prima di andarsene, aprite la schermata dell'inventario: noterete che per terra, ai vostri piedi, si trova un frammento di specchio. Prendetelo.

A questo punto, il corridoio nel quale vi trovate si riempirà di ragni, motivo per cui abbandonatelo in fretta e uscite attraverso l'ultima porta sulla destra. Nella nuova stanza fate fuori il nemico e raccogliete il libro. Esaminate gli scaffali e noterete uno spazio nel quale manca qualcosa. Metteteci il libro appena preso e il mobile scivolerà via, scoprendo una serratura a forma di puzzle. Dovrete cliccare sulle rune allo scopo di visualizzare in ogni punto cardinale quello

corrispondente nella stanza dell'albero. Attenzione al fatto che dovete invertire la vostra direzione visuale, ossia: se il simbolo l'avete visto guardando a est, allora significa che rispetto all'albero si trovava sul lato ovest.

Quando avrete finito, cliccate sulla leva a fianco. Si aprirà una porta segreta, ma voi tornerete nell'altra stanza e passerete attraverso l'altra porta. Passate la prima porta sulla destra del nuovo corridoio e prendete l'armatura, poi andate nella prima sulla sinistra ed esaminate il forno per trovare una pozione. Non dovete bere l'acqua né mangiare il cibo, ma se proprio doveste commettere l'errore, potrete usare la pozione per curarvi. L'ultima porta di questo corridoio contiene una freccia. Quando l'avrete presa, potrete tornare alla porta segreta e scendere al terzo livello del dungeon degli Hargani.

Questa parte del sotterraneo è completamente allagata. Tutti i barili che vedrete possono essere perquisiti, ma oltre agli oggetti utili sarà molto facile acquistare degli ospiti indesiderati: dei parassiti! Per liberarvene avrete bisogno del sale, che si trova in un apposito barile da qualche parte in questo livello. Astenetevi quindi dal setacciare i barili finché non lo avremo trovato.

Andate a est, poi a sud, a nord, est e a nord e troverete un'arcata. Passatela e sulla destra noterete una spada conficcata in un teschio: per ora andate oltre. In fondo al corridoio c'è un barile che può essere perquisito. Al suo interno troverete un elsa da regalare a Tala. Tornate all'intersezione e andate a est e poi a sud. Sul muro noterete un pannello di controllo, cui manca la leva, inoltre noterete un barile che, se esaminato, si rivela essere proprio il famigerato barile di sale. Tornate indietro ed esaminate tutti i barili rimasti, ben sapendo che, quando verrete contagiati, basterà usare quello pieno di sale per guarire immediatamente. Andate a est, nel corridoio lungo visibile anche sulla mappa, girate a sinistra quando potete e perquisite i barili per trovare una leva.

Andate al pannello vicino al barile di sale e usatela su di esso. Tirate la leva e libererete un gruppo di Hargani, forse gli ultimi rimasti oltre a Krith. Si trovano alla vostra sinistra, andando in fondo al corridoio e poi girandosi a destra. Entrate nella loro ex-prigione e avvicinatevi all'Hargani morente, visibile in un angolo: vi darà una terza sfera. Avvicinatevi al mucchio di ossa e, cliccando con il pulsante destro, prendete un osso di grandi dimensioni.

Ricordate la spada infilata nel teschio? Tornate là e cliccate con il pulsante destro proprio sul teschio. Noterete tre cavità, che però vanno riempite nella maniera giusta: mettete la sfera dell'intelligenza nella cavità di destra, quella della creatività in quella di sinistra, e quella del discorso nel bel mezzo della bocca. Provate a prendere la spada e non ci saranno problemi.

Avete trovato un'arma particolare: Destructica è potente e maledetta, e non ammetterà di essere messa in secondo piano rispetto ad altre armi. Vi attaccherà direttamente se oserete tenere un qualsiasi oggetto nella mano libera, oppure se tenterete di metterla via dopo averla impugnata.

Andate nella zona dove avete trovate la leva e imboccate l'unico corridoio ancora inesplorato. Incontrerete due coppie di fauci, che si aprono e si chiudono ritmicamente. Sfoderate il vostro osso e posizionatelo nella zona immediatamente a sinistra del centro della mascella. La scritta Usa diventerà gialla. Cliccando al momento giusto, l'osso bloccherà la mascella e potrete passare. Giratevi, riprendete l'osso e fate la stessa cosa con la seconda mascella. Al termine, riposatevi per quanto possibile e salvate il gioco: state per incontrare Mandragon, il primo mostro veramente duro di tutto il gioco. Attaccatelo con Destructica e arretrate quando sta per colpire, stando attenti a non finire in mezzo alle fauci.

Dopo la sua morte, entrate nella stanza e usate il frammento di specchio sul campo energetico che protegge il Talismano. Cercate due volte in entrambi i barili di questa stanza: otterrete quattro pozioni. Lungo il muro sud troverete infine un muro illusorio, dietro al quale si nasconde la scala per salire. L'eroe si fermerà automaticamente davanti a una porta con un teschio, ma voi lasciatela perdere e proseguite verso l'alto. Sbucherete nella foresta taariana. Cliccate sul prato (ecco a cosa serviva la radura), dopodiché tornate a Galican e andate direttamente da Berenous. Dategli Destructica, che in chiesa può essere disarmata senza problemi, ma egli vi chiederà ulteriori informazioni. Queste informazioni si trovano nel libro sulle armi prelevato dalla biblioteca al secondo livello del sotterraneo, integrato con il pezzo di pagina mancante, la cui posizione precisa sinceramente ho dimenticato. Con tutta probabilità, comunque, l'avete trovato da soli nel corso di questa prima fase. Per metterlo nel libro basterà andare nell'inventario, selezionarlo e cliccare sopra l'icona del libro. Il chierico ritirerà la spada e vi rimanderà a più tardi.

Andate da Tala e datele l'elsa: la ragazza non esiterà a regalarvi l'arma che vi aveva promesso all'inizio. Approntatela subito, perché è molto efficace. Tornate in chiesa, prendetevi Destructica (che ora è solo una buona spada) e andate nuovamente nella foresta. Raggiungete il punto da cui siete usciti dai sotterranei degli Hargani, scendete e questa volta, quando vi troverete di fronte alla porta con il teschio, apritela: siamo arrivati alle fognie.

UN UOMO DI NOME JARAN

Dopo aver aperto l'ingresso, la porta di fronte a voi resterà chiusa. Girate a est e andate dritto fino a un crocevia, dove girerete a nord. Arriverete a un ingresso atipico, per aprire il quale dovete solo andare dritto. Giunti dall'altra parte, noterete in terra uno strano luccichio elettrico. Cliccate e farete emergere un cubo, cliccate anche su di esso e noterete che il relativo muro sembra illusorio. Un terzo clic su di esso vi darà un nuovo Talismano, poi girate dall'altro lato e usate il bottone per togliere di mezzo il contenitore. Giratevi ed entrate nella stanza vera e propria, andando dritto fino alla porta con vicino i tre

bottoni. È chiaramente necessario premerli in una certa sequenza, sequenza nascosta da qualche parte in queste fognature. Girate a destra e seguite il marciapiede lungo il muro, recuperando una nota di Rian e un'arma dal nome altisonante, l'artiglio della morte: in realtà non è niente di speciale.

Tornate al crocevia di prima e proseguite verso sud (quindi dovete andare dritto), seguendo il corridoio e tenendo d'occhio il lato meridionale. A un certo punto vedrete un bottone sul muro, premetelo e passerete dall'altra parte.

Questa sezione delle fognature è più labirintica. Al primo incrocio girate a sinistra, andate avanti fino in fondo e girate a destra. Anche in questo caso andate fino in fondo, girate ancora a destra e tirate dritto finché si può, girate a destra e andate a sinistra al secondo incrocio. Durante tutto questo tragitto passerete sotto a molti serpenti, alcuni svegli e altri no. Per neutralizzarli sfoderate la balestra con tanto di faretra, state a due caselle di distanza e fate fuoco. Normalmente tre colpi sono sufficienti, dopodiché recupererete le frecce ancora intere e le userete contro il prossimo serpente.

Al termine di questo percorso dovreste essere in un piccolo corridoio nella zona occidentale della mappa. Guardate sia il muro settentrionale che quello meridionale e noterete due bottoni. Quello sul muro nord non funziona, quello sul muro sud sì, e vi darà accesso a una specie di deposito nel quale prenderete prima di tutto l'armatura per le gambe. Fate un passo avanti e cliccate sul barile, recuperando l'incantesimo blind/enhance attack, quindi fate un passo laterale a destra e cliccate sull'apertura nella bara per avere un altro artiglio della morte.

Ora dovete raggiungere altri due bottoni, che si trovano in un corridoio analogo per dimensioni a quello della stanza da cui siete appena usciti. Guardando la mappa lo potete vedere più o meno alla stessa altezza, ma nella zona orientale invece che occidentale. Andateci e premete il bottone lungo il muro sud, visto che quello a nord conduce a una stanza inutile. Potrete prendere un paio di pozioni curative e una bacchetta di rubino, quest'ultima cliccando sul teschio a destra.

Uscite e recatevi nel lungo corridoio situato al centro della mappa e che va da est a ovest. A un certo punto, sul muro nord, noterete un simbolo con al centro la lettera A: cliccatelo. L'unica cosa importante di questa stanza è la successione dei colori che salgono dal basso (blu, giallo, blu, arancio, arancio). Segnatela da qualche parte, poi giratevi e tornate alla porta con i tre bottoni colorati. Il muro che separa le due sezioni delle fognature scomparirà quando ci passerete attraverso. Premete i bottoni colorati nella giusta successione e la porta si aprirà, dandovi accesso alla stazione della gondola.

Se non avete un corno, lo troverete qui in terra. Prendetelo, visto che è con il suo suono che viene azionata la gondola (lo avete letto in una delle varie note che abbiamo trovato finora).

Passate attraverso il cancello che conduce agli appartamenti di Jaran, andate dritto e scendete le scale sulla sinistra. Andate a est fino in fondo al corridoio ed entrate nella stanza, dove raccoglierete da terra la farfalla morta. Venendo da questa parte avrete sicuramente notato, sul muro, una collezione di insetti alla quale mancava un pezzo. Metteteci la farfalla e guardate in terra: troverete una chiave a forma di ape.

Entrate nella stanza con lo scheletro del drago e passategli dietro, uscendo dall'altra parte e dirigendovi a ovest fino alla prossima stanza sulla destra. Al suo interno troverete alcune pozioni. Uscite e andate a est fino in fondo, entrando nello studio di Jaran. Leggetevi come al solito tutti i libri, prendete quello che parla della dinastia dei Kienderan (in inglese è "Progeny's end"), poi avvicinatevi allo scrittoio e constaterete che per aprirlo è necessaria una chiave. Attualmente non è in vostro possesso.

Uscite sulla balconata e prendete le frecce, dopodiché uscite dalla stanza e andate a ovest fino in fondo, a sud fino in fondo e a est nella stanza sulla destra. Salite le scale e usate la chiave a forma di ape per aprire la porta. Girate a sinistra quando si può, nella stanza prendete la pistola-balestra che si trova per terra vicino al letto. Nell'armadio troverete un paio di pozioni e un globo di ametista, poi esaminate l'acqua nell'angolo in quanto vi tornerà utile in seguito. Passate nella stanza con l'armadio e uscite dall'altra parte, trovandovi finalmente a tu per tu con il padrone di casa. Al termine della sua lunga e dettagliata spiegazione, raccogliete il frammento di tavoletta e la piccola chiave che lascerà cadere. Non è detto che questi due oggetti siano immediatamente visibili, se così non fosse provate a spostarvi e a guardare da lontano. Alternativamente andate nella schermata dell'inventario, dove in basso potete sempre vedere gli oggetti presenti sul terreno della casella in cui vi trovate.

Visto che Jaran non ha più niente da dirvi, tornate nel punto da cui siete usciti dopo aver salito le scale. Noterete un bottone sul muro, premetelo e scendete di sotto. Andate nella stanza del mago e, armati della vostra nuova chiave, sbloccate la scrivania. La specie di scacchiera con le lettere runiche verrà utilizzata molto più avanti, in quanto se cercate di manipolarla ora sarete scoperti e cacciati dal mago. Cliccate invece sulla scatola con la J a sinistra della scacchiera, e avrete una nuova magia: ice storm/cure poison.

A questo punto bisogna tornare alla gondola. Potete farlo educatamente, riattraversando la casa, oppure potete mettervi a smanettare con le lettere runiche, provocando l'ira di Jaran e inducendolo a buttarvi fuori.

Comunque sia, alla fine sarete di fronte alla gondola. Saliteci sopra, selezionate il corno e posizionate sulla corda. La scritta Usa dovrebbe diventare gialla, al che vi basterà cliccare per giungere dall'altra parte. Entrate nel passaggio per la palude.

Appena usciti dal cunicolo, raccogliete le frecce e sfoderate l'arma. Avvicinatevi ad almeno due piante e fatele fuori: sarete sicuramente avvelenati, ma per lo meno potrete prendere due dei loro tentacoli. Usateli l'uno sull'altro e avrete creato una corda molto resistente. Peccato che sia anche velenosa! A questo punto è inutile curarsi, visto che il semplice possesso della

corda implica il continuo avvelenamento del proprietario. Tornate immediatamente nella residenza di Jaran e mettetela nell'acqua speciale che prima vi avevo raccomandato di esaminare. Ora potrete curarvi senza rischiare una nuova infezione, visto che il contatto con quest'acqua ripulirà completamente la corda dalle spore. Rifate la strada fino alla palude ed entrate nel basamento della torre. Non è più necessario combattere le piante, muovetevi rapidamente e non si apriranno neppure.

Per aprire la grata che blocca l'accesso al sotterraneo ci vuole una chiave: provate con quella dorata. Usate la scala e arriverete ai corridoi delle Ossa Bruciate (un bel nome, non c'è che dire...). Prendete la prima svolta a destra, che termina con una porta alla quale manca un pezzo della sezione inferiore. Metteteci la mezza tavoletta di Jaran e premete le quattro zone in quest'ordine: sinistra, destra, sotto, sopra.

La stanza in fondo al corridoio contiene un sacco di cose. Prima di tutto prenderete la cotta di maglia e la bacchetta di giada, poi vi girerete a destra e prenderete tutto quello che si trova nell'armadio a muro. Per aprirlo è necessario cliccare sulla parte superiore, altrimenti sembrerà finto. Rivolgetevi infine alla cornice vuota e cliccateci sopra: comparirà il volto di una donna, che per trovare la pace eterna avrà bisogno del vostro intervento. Per aiutarvi lascerà una spada ricurva e un libro, Acta Sanctorum. Entrambi sono da prendere, la spada è un'ottima arma sebbene leggermente inferiore alla spada di Tala.

Tornate nel corridoio principale e andate a destra. La stanza successiva è, per così dire, normale, mentre in seguito vi troverete in una specie di labirinto, ossia una successione di stanze con due porte unidirezionali: se imboccate quella sbagliata dovete ovviamente rifare tutto il percorso, e c'è la possibilità che vi perdiate. Per trovare la strada potete cliccare sugli scheletri che reggono le torce alle pareti: lo scheletro vicino alla porta giusta avrà il dito che punta a sinistra. Guardando la mappa automatica, il vostro obiettivo è andare verso l'alto. Vi accorgerete di essere usciti quando avrete a che fare con una porta doppia, graficamente diversa da quelle che avete visto finora. Scendete le scale e sarete di fronte a un'altra porta identica. A questo punto salvate e impugnatte la spada ricurva, preparate un po' di pozioni curative nella cintura ed eventualmente usate la magia, se vi può confortare: state per affrontare il Minotauro.



A dispetto della sua stazza, il mostro in questione non è poi tanto forte. Ha il pregio di stare sempre in movimento, ma colpendolo appena sotto le costole con un certo ritmo dovreste riuscire a impedirgli di attaccare. Se le cose si mettono male, cliccate su una delle pozioni alla cintura (ormai sapete che non è necessario uscire dal modo combattimento) e poi sulla vostra icona nel mezzo della barra di stato.

Dopo averlo fatto fuori, salvate il gioco e raccogliete la frusta. Usate la corda ricavata dai tentacoli delle piante sulla balaustra a sinistra, e scendete nei corridoi del fuoco.

A dispetto del nome, la temperatura è fortunatamente sopportabile, quindi seguite il tunnel e girate a destra quando ne avrete la possibilità. Andate dritto al successivo incrocio (nel frattempo dovreste incontrare un indigeno non troppo socievole) e poi ancora a destra. Ora sarete nei corridoi dei funghi, casa di alcune streghe decisamente forti: tirate dritto in quanto

non hanno voglia di fare amicizia. Giungerete a un muro con l'ennesima biforcazione: per andare a sinistra vi serve la chiave, quindi andate dall'altro lato.

UN VERO DRAGO!

Vi sembrerà di essere sull'orlo di un baratro. Giratevi e cliccate sulla prima grata, entrate e giratevi sia a sinistra che a destra. Noterete dei pezzi di roccia abbandonati al suolo, che dovete raccogliere. Lasciatene uno in caso dobbiate tornare qui in seguito.

La seconda grata non rimane aperta, motivo per cui, dopo averla sollevata, dovrete affrettarvi a inserire uno dei pezzi di pietra nell'angolo in alto a destra. Passatele sotto (non preoccupatevi se il pezzo non regge e la grata si chiude di nuovo), giratevi a sinistra per recuperare una nuova armatura di fianco alle scale. Tornate davanti all'ingresso e fate un passo avanti, girate a sinistra e fate ancora due passi. Cliccando sulla destra prenderete una pergamena con un paio d'incantesimi (sandstorm/resist magic), poi giratevi in quella direzione e andate alla scrivania. Una rete vi cascherà addosso, per liberarvi entrate in modalità combattimento e menate qualche fendente. Entrate nell'inventario e prendete il pezzo di corda rimasto ai vostri piedi, dopodiché fate dietrofront e avvicinatevi alle tre catene sulla destra. Tirate quella centrale, provocando il crollo

di parte della passerella al piano di sopra, e prendete un paio di pezzi di legno. Per vederli è necessario portarsi di lato, altrimenti potrete cliccare solo sulle travi, che obiettivamente sono troppo pesanti.

Prima di salire le scale dovrete affrontare un mostro. Uccidetelo e avrete accesso alla passerella, ma come fare a superare la rottura che voi stessi avete causato? Sfoderate la corda ottenuta tagliando la rete e usatela sulla catena che pende dal soffitto: creerete una specie di liana. Usatela e salite la scala dall'altro lato. Alle vostre spalle noterete una scrivania con un paio di forbici: prendetele e andate all'altra scrivania, visibile in fondo al corridoio. Quello che farete adesso è fondamentale per il prosieguo dell'avventura, quindi state attenti a non sbagliare: usate le forbici sulla candela, e solo dopo provate a prendere il libro. Il tavolo crollerà al suolo, facendo ribaltare tutto il contenuto. Se la candela è stata spenta, tagliandole lo stoppino con la forbice non succederà nulla, altrimenti brucerà il libro e non vi resterà altro che tornare all'ultima partita salvata. A questo punto prendete carta e penna e cliccate sul libro, copiando l'alfabeto runico. Vi servirà in seguito per manipolare la tavoletta di Jaran. Senza di esso è praticamente impossibile accedere al livello finale (ve lo dice uno che ha dovuto rifare tutto un paio di volte...).

Giratevi e salite le scale fino al rifugio della maga Zalena. Ella vi attaccherà, colta di sorpresa, ma poi vi riconoscerà, dandovi la possibilità di cliccare su di lei per parlarle. Vi dirà di incontrarla al piano di sotto. Prima di scendere, raccogliete il suo mantello, la bacchetta d'argento e il libro, che a sua volta contiene il fondamentale incantesimo windstorm/sound shield.

Scendete al pianterreno e avvicinatevi a Zalena. Vi racconterà la storia di suo fratello, di come il Talismano l'aveva cambiato e reso iriconoscibile. A sentire lei, ucciderlo è stato obbligatorio, e se fosse stato possibile non sarebbe mai arrivata a tanto. Chi ha ragione, Jaran o Zalena? Visto che per ora non potete saperlo, fate finta di niente e prendete il Talismano e la scaglia di drago che vi offre.

Per uscire dal castello dovrete incastrare uno dei pezzi di legno nell'angolo in alto a sinistra della grata che non sta aperta. Andate sempre dritto, anche se vi sembrerà di buttarvi nel vuoto, e sarete nuovamente nel corridoio dei funghi. Avvicinatevi all'altra porta e usate la scaglia di drago per aprirla. Giunti all'esterno, andate avanti fino a raggiungere il baratro e sentirete una voce, che vi inviterà a usare il potere dei venti: lanciate windstorm sul castello et voilà, il turbine vi prenderà con sé depositandovi all'ingresso della tana di Ystalin.

Giratevi e passate la porta alle vostre spalle. In questa stanza dovrete praticamente ricostruire il meccanismo che comanda l'apertura della porta meccanica. I pezzi sono sparsi un po' dappertutto. Qui troverete una lancetta, nella stanza a fianco si trovano una ruota, un pistone, un fusibile, una pompa e una cinghia di trasmissione. Andate al tavolo da architetto e cliccate sulla pergamena arrotolata in alto a sinistra: troverete un altro fusibile. Ora recatevi di fronte al meccanismo da ricostruire, quello con la ruota che gira da sola. Mettete la ruota sul mozzo in alto a sinistra, poi usate la cinghia di trasmissione sulla ruota stessa. Mettetele sopra anche il pistone, quindi la lancetta in basso a destra e collocate al suo posto prima il fusibile grosso e poi quello piccolo. Infine, mettete la pompa sui mozzi bianchi che si trovano a destra dei fusibili.

Andate a destra, cliccate sulla porta e potrete passare. Scendete le scale giungendo a una stanza apparentemente in rovina, ma non fatevi ingannare. Prendete la pergamena alla vostra destra, targata Gamel, andate di fianco alla statua e per terra noterete almeno tre mucchi di monete e diamanti. Girate dall'altro lato e potrete prendere una lettera di Tala. La corazza di cui parla si trova nella teca di fronte a voi, andate in modalità combattimento e datele un colpo per mandarla in frantumi. Prendete la cotta, indossatela e avvicinatevi alla porta dietro la statua di Palli Manus. Cliccate sul rettangolo in alto per accedere a un altro puzzle.

Devo dire che la logica di questo enigma non mi è molto chiara. L'impressione è che tre dei quattro simboli (all'inizio sono dei cubi, ma se sbagliate cambiano forma) siano disposti secondo un metodo non rispettato dall'ultimo, l'unico sul quale potete cliccare. L'obiettivo è manipolarlo finché la sua posizione non rispetta il metodo degli altri tre, quindi premerete il bottone rosso e, se avete ragione, la porta si aprirà. Per fare un esempio, se i quattro simboli fossero 1, 2, 3, 9, voi dovrete cliccare sul 9 fino a farlo diventare 4. Capito? Il libro degli aiuti contiene un suggerimento a cui potete dare un'occhiata.

Ora troverete una stanza dall'aspetto decisamente diverso. Uno sfarzo incredibile, sul quale purtroppo non potrete mettere le mani. Tirate dritto fino alle scale e sarete affrontati direttamente da Ystalin. Per prima cosa vi chiederà se non avete paura di lui, al che voi non farete niente fin quando non vi chiederà se avete rubato qualcosa: spogliatevi dei vostri furti (cotta di maglia e diamanti) e ridateglieli.

Ora che avete dimostrato la vostra onestà, Ystalin vi riterrà degni di attenzione e vi spiegherà qualcosa sui sette Talismani: non avete l'impressione che tutti gli eruditi di questo gioco ripetano sempre e solo la stessa cosa? Mi sembra un film comico: ognuno dice "ora ti spiego un segreto", e ridice esattamente le stesse cose di quello prima di lui!

Comunque, Ystalin vi darà una mano a raggiungere la mitica città di Nithera.

NITHERA

La soluzione di questa città è abbastanza lunga. La cotta di maglia di Ystalin dovrebbe trovarsi per terra di fronte a voi, ma non è detto. In ogni caso, girate a sinistra e raccogliete lo spadone a due mani (la spada di Tala è migliore). Proseguite dritto

finché non sarete in una stanza buia, dove prenderete l'olio per terra. Uscite a nord e poi a est, andate nell'angolo nord-est del giardino e troverete un sestante. Andate nell'angolo a nord-ovest e noterete una colonna con due torce, una per ogni lato: cliccate su quella a destra e la colonna si aprirà, rivelando un passaggio segreto. Il giardino ospita inoltre un rognosissimo mostro alato, che potrebbe intercettarvi intanto che girovagare alla ricerca degli oggetti. Il consiglio è molto semplice: per ora dovete evitarlo.

La nuova stanza contiene un tappeto rosso, una rampa di scale sulla sinistra, una serie di statue lungo i muri e un cancello sulla destra. Ricordatevi di non camminare assolutamente sul tappeto, anche se vi toccherà fare un giro più lungo, e dirigetevi al cancello sulla destra. Intanto che andate, prendete l'armatura che si trova ai piedi di una delle statue: è allo stesso livello della cotta di Ystalin, quindi potrete indossarla se il drago non sarà stato così gentile da lasciarvi la sua.

Oltre il cancello si trova una rampa di scale che scende al livello inferiore. Andate a sud, a est e poi a nord, andate nella stanza a est e prendete l'attizzatoio vicino al fuoco (lungo la strada prendete anche il badile). Ora giratevi verso il muro est ed esaminate le varie torce finché il personaggio non nota che una di esse è instabile, ma troppo calda per essere mossa con le mani: usate l'attizzatoio e aprirete un passaggio segreto. Andate fino in fondo per raggiungere la stanza dei coltelli. Passare è molto semplice, ma per imparare il metodo dovrete spendere almeno un tentativo, quindi salvate il gioco.

Fate un passo nella stanza e fermatevi. Aguzzando lo sguardo riuscirete a capire quale sia il coltello che vi sta passando più vicino, studiatene il timing e fate un passo avanti appena dopo che ha attraversato il vostro campo visivo. Fate la stessa cosa con tutti gli altri e arriverete alla sfera rotante. Portate il puntatore sulla parte bassa dell'altare e cliccate per disattivare sia la pietra che i coltelli. Fate un passo indietro e prendete le pozioni, dopodiché tornate all'ingresso del passaggio segreto. Per aprirlo dovete aguzzare ancora una volta lo sguardo (oppure alzare la luminosità del monitor!): noterete una specie di catena che pende in alto a destra. Tiratela.

Ricordate che nel corridoio che porta a questa stanza abbiamo tralasciato una porta? Raggiungetela ed entrate, poi prendete la prima porta sulla sinistra. Lasciate perdere la fontana, che spesso e volentieri manda in crash il gioco e serve solamente per la stanza dei coltelli, che noi ci siamo già messi alle spalle. Prendete la porta a nord e attraversate il cancello. Siete giunti alla piscina, andate in modalità combattimento e scendete in acqua usando le scale: affronterete una specie di pesce elettrico, fortunatamente non molto pericoloso. Dopo averlo ucciso, aspettate che la vostra energia vitale sia tornata al massimo e guardate sulla destra: il personaggio noterà una nicchia sommersa, che però sarà fuori portata. Andate avanti per finire di scendere le scale, poi giratevi a destra, fate un passo avanti e giratevi a destra per tornare indietro. Il puntatore dovrebbe darvi la possibilità di immergervi, ma prima di farlo mettete il badile nella cintura (non è proprio come avere un portachiavi, ma che ci vogliamo fare...). Appena scesi sott'acqua comincerete a perdere energia, quindi siate veloci: giratevi a sinistra e usate il badile due volte per liberare la maschera. Cliccatele sopra per prenderla, poi giratevi e risalite. La maschera, come detto dallo stesso libretto degli aiuti, non è fondamentale per concludere il gioco, quindi se avete problemi con questa sezione potete tranquillamente saltarla.

Tornate all'esterno della sala della fontana e uscite dalla porta verso sud. Le altre stanze non contengono nulla di importante. Uscite dalla porta verso est e vi troverete nella biblioteca, uno dei punti più importanti di Nithera. Vi sono un sacco di libri che alla fine si assomigliano tutti, motivo per cui per evitare di fare confusione vi darò delle indicazioni le più precise possibile. Vi raccomando di seguirle pedissequamente, in quanto molti libri di questa sezione contengono una specie di maledizione, in seguito alla quale dovrete affrontare il vostro lato oscuro. Voi stessi. A meno che non abbiate voglia di menare le mani, non cliccate a caso sui libri...

Giratevi a sinistra e muovetevi lateralmente verso destra fino alla scala. Fate altri due passi a destra ed esaminate il quarto libro a destra dal centro dello scaffale in basso. Tornate alla scala, salite e muovetevi lateralmente a sinistra tre volte. Ora giratevi e salite su quella sul muro sud. Muovetevi lateralmente a sinistra fino a quando non vedrete il filmato della scala che gira l'angolo, poi fate ancora due scivolamenti in quella direzione ed esaminate il libro cliccabile tra i due pioli più alti: esso ha il risultato di disattivare la maledizione degli altri libri, quindi da ora in poi potrete anche andare avanti a caso.

A questo punto restano da consultare un paio di libri che si trovavano anche nella biblioteca degli Hargani, qualora non l'abbiate fatto. Tornate verso destra fino alla fine del percorso, scendete, passate sulla scala di prima e scendete nuovamente al piano terra. Andate alla libreria vicina alla teca con il libro dentro e fate due passi avanti, giratevi a sinistra ed esaminate il libro in basso a sinistra: è quello su Palli Manus e Mandragon. Tornate alla scala, salite e andate quattro volte a destra. Leggete il libro all'estrema destra dello scaffale centrale, che è quello su Destructica richiestovi da Berenous (potete dargli questo, se non lo avete ancora fatto).

Andate a sinistra fino a giungere alle due scale ravvicinate, usate l'olio su quella più vicina e salite a bordo. Spostatevi a destra fino a raggiungere la balaustra, quindi scendete e percorretela, raccogliendo il libro da terra. Cliccate sulla lampada posta alla vostra destra in corrispondenza dell'angolo del muro: scoprirete un passaggio segreto, andateci davanti e cliccate per aprirlo.

Scendete le scale e seguite il corridoio fino al cancello di energia blu. Salvate il gioco e fate per aprirlo, con il risultato che il cancello vi passerà attraverso e creerà un demone dalla forma di cane. Uccidetelo e passate nella nuova stanza. Sulla destra troverete un kris, la migliore arma del gioco. Andate alla libreria sulla destra e prendete il libro in basso a destra. Esaminate

il libro sulla scrivania e, sorpresa delle sorprese, scoprirete che Jaran non è per nulla vostro amico. Allora i sospetti di Zalena erano fondati, ecco perché aveva cercato di mettervi contro di lei!

Armati di questa nuova consapevolezza, riavvicinatevi al cancello blu, che ora si sarà spostato dall'altro lato del corridoio. Toccatelo e fate subito un passo avanti, non aspettate che il cane vi sbarri la strada ma giratevi a destra e scappate. Con un po' di velocità dovrete farcela.

Saltate a bordo della scala mobile nella libreria e tornate al piano terra. Se non riuscite a uscire perché la porta tende a chiudersi da sola, andate avanti non appena ne avete la possibilità per non darle il tempo di farlo. Tornate alla stanza del tappeto rosso e salite le scale sulla sinistra.

Aprite il cancello e vi troverete in un corridoio, prendete la prima deviazione a destra e vedrete una stanza in fiamme. In un modo o nell'altro bisogna spegnerle. Tornate al cancello in cima alle scale e fate un passo avanti: salterete di sotto, atterrando davanti a un braciere. Girandovi e passando il puntatore sul muro alla destra del corno noterete qualcosa di strano. Cliccate con il pulsante destro e scoprirete il solito scomparto segreto, questa volta con tre leve in grado di spegnere l'incendio appena visto. L'obiettivo è averle tutte e tre rivolte il basso. Le due fiammelle in alto e in basso devono essere accese, mentre quella centrale deve essere spenta. Se una o più di queste leve fossero bloccate, cliccate su di esse con l'attizzatoio per riuscire a muoverle.

Risalite le scale e andate alla stanza incendiata: se avete fatto tutto bene, le fiamme saranno spente e potrete passare.

Andate a nord, est e sud, entrate nella nuova stanza e prendete il libro situato nella parte bassa dello scaffale centrale. Uscite e andate a nord, poi a est e infine a sud fino alla porta con l'incisione di una F. Impugnate la bacchetta di giada e usatela per colpire la porta. Esaminate la libreria a sud-est e troverete un libro che, se preso dallo scaffale, al suo interno rivela un Talismano.

Uscite e tornate un po' indietro, prendendo il corridoio a est. Usate il badile sul muro per rimuovere i detriti, poi il sestante sull'incavo per aprire la porta. Mettete via il sestante, visto che vi servirà ancora.

Andate dritto fino alla stanza con il cratere, ossia il luogo dove i maghi tentarono di combinare il potere degli amuleti. Al suo interno troverete l'ennesimo Talismano, l'unico rimasto nel luogo del disastro.

Imboccate l'altro corridoio e salvate il gioco, visto che vi aspetta un combattimento piuttosto duro. Appena usciti alla luce del sole sarete attaccati dal fratello minore di Ystalin, un draghetto veramente cattivo che purtroppo non si può evitare.

Dopo averlo ucciso, andate fino in fondo alla banchina e giratevi a destra, fate un passo avanti e salterete sulla nave. Giratevi a destra e mettete il sestante al suo posto, quindi giratevi a sinistra e usate il timone per decollare verso la stazione della gondola.

A questo punto entrate nel cunicolo che porta alla palude, andate sempre dritto (senza combattere le piante) e passate sopra il ponte verso Galican.



LA CRIPTA

In città potete fare ancora un salto da Berenous, qualora non gli abbiate dato il libro con le informazioni su Destructica, oppure andare alla taverna e parlare con l'ubriaco per avere qualche informazione sulla sorte di Tas, il becchino.

Se avete fatto crollare il ponte nella foresta taariana, in inventario dovrete avere una chiave rotta. Datela a Tala, che si prenderà un po' di tempo per ripararla. Fate fuori le Ombre che infestano la città, salvate il gioco e dirigetevi alla cripta.

Questa località è visitabile sin dall'inizio, ma difficilmente farete molta strada venendoci prima di essere a questo punto. Passate il cancello del cimitero e affrontate il primo dei due guardiani. Dopo di lui ne arriverà un secondo, quindi non fatevi cogliere impreparati. La peculiarità di questi due mostri è di restare sempre in movimento, cosa che li rende difficili da colpire.

Passate il portone, che si chiuderà ermeticamente alle vostre spalle, e nella prima stanza della cripta vedrete un barile: cliccateci sopra per avere un piede di porco. Raccogliete inoltre il brandello di tela. In mezzo al corridoio si trova un mucchio d'ossa che, quando vi avvicinerete, si alzerà in piedi trasformandosi in uno scheletro: è questo il tipico nemico della cripta. Se le cose si mettono male potete sempre allontanarvi, in quanto lui non potrà lasciare la casella di partenza.

Al bivio andate a sinistra e, nella nuova stanza, prendete le frecce da terra. Tornate indietro e andate nel corridoio di destra. Tenete d'occhio i buchi nel muro: cliccando sull'ultimo del muro sud prima dell'angolo troverete un altro pezzo di tessuto. Fate fuori lo scheletro e proseguite verso sud. Dopo tre passi giratevi verso il muro est e cliccate sul simbolo dell'aquila: troverete una croce d'argento. Il buco a fianco, sempre sul muro sud, ospita un altro pezzo di tessuto. Continuate a

esaminare le placche sul muro est e ne troverete una apparentemente bloccata: usate il piede di porco per aprirla e troverete un'ascia da battaglia (tanto avete già il kris...). La prima placca sul muro sud va aperta con il piede di porco, e contiene un incantesimo (paralyse/enhance protection). Esaminate anche quelle sul muro nord e troverete una lettera di Tieran alla sua famiglia. Esaminate infine le placche sul muro est per trovare quella con lo spirito di Seldin: solo riportando le sue ossa potrete uscire dalla cripta!

Proseguite nel corridoio fino al muro che sta crollando. Andate in modalità combattimento e colpitelo finché non rovina al suolo, dopodiché passate dall'altra parte e affrontate lo zombie. È questo, purtroppo, il simulacro di colui che era Tas, povero becchino impadronitosi di un oggetto dotato di una potenza che il suo intelletto non poteva neanche immaginare. Dopo averlo ucciso raccogliete il Talismano, settimo e ultimo della collezione, e proseguite alla ricerca delle ossa di Seldin. La sezione che stiamo per affrontare è un puro e semplice labirinto. In determinate locazioni vedrete uno spirito alzarsi da terra e passare alle vostre spalle, e al termine dell'animazione il corridoio non sarà più lo stesso. La ridisposizione, però, non è casuale, ed quindi possibile farsi una mappa: basterà disegnare quella della sezione che state esplorando, inserire un rimando in corrispondenza delle caselle con gli spiriti e ripartire con la mappa della nuova sezione. Quando avrete finito, con un po' di logica riuscirete a rimettere insieme il tutto. Un aiuto ve lo possono dare i pezzi di tessuto che abbiamo preso qua e là per la cripta, che se lasciati per terra avranno la stessa funzione delle molliche di Pollicino.

La stanza che dovete raggiungere si trova nella zona occidentale ed è riconoscibile in quanto piena di ossa. Al suo interno troverete i resti di Seldin, una pagina del suo diario, degli stivali di maglia e una maglia protettiva per la testa. Prendete tutto, eventualmente indossate ciò che migliora la vostra protezione, e fate rotta verso la tomba di Seldin. Adesso non ci saranno più spiriti a incasinarvi le cose e per trovare la strada basterà usare la mappa che avete tracciato oppure quella disponibile a video.

Mettendo le ossa al loro posto vedrete lo spirito di Seldin volare via, a questo punto saprete che l'ingresso della cripta è stato sbloccato e potrete uscire. Tornate a Galican, passate da Tala a riprendere la chiave, leggete la sua nota e fate rotta verso la palude.

IL RISVEGLIO DEL NITHOS

Dalla palude andate direttamente alla gondola, e usate il solito corno per passare dall'altra parte. Salite negli appartamenti di Jaran e avvicinatevi alla tavoletta runica. Avendo tutti e sette gli amuleti, il signore del luogo non si accorgerà della vostra interferenza. O forse dobbiamo pensare che lo faccia apposta, visto che avete ciò che lui brama così tanto...

Avete già un'idea di quali tasti premere? Prima di tutto, la traduzione dell'alfabeto runico l'avete trovata nel castello di Zalena, e spero abbiate seguito il suggerimento di trascriverla su un foglio. In caso contrario, l'unica cosa è salvare e caricare una posizione che vi consenta di andare a consultarlo (da qui il percorso sarebbe gondola, palude, corridoi delle ossa bruciate, corridoi del fuoco, corridoi dei funghi, castello).

Disponendo della traduzione, resta il problema di quale sia la parola giusta. Il suggerimento del libro degli aiuti è vago ma sufficiente: chi sono i figli dei vostri figli? Non saranno mica la progenie? Ebbene sì, e devo dire che in inglese l'enigma risulta molto più facile: il libro che si trova in questo stesso studio si chiama "Progeny's end", traducibile sia come "La fine della progenie" che come "Progenie è la fine". Se progenie rappresenta la fine di qualcosa, forse si tratta della fine delle vostre fatiche. Provate a battere le rune della parola progeny e la tavoletta emetterà una luce azzurra. Sentirete anche un ruggito.

Tornate nella sala del drago scheletrico e mettetevi di fronte a lui. Cliccatelo e, dopo avervi ruggito in faccia, tirerà le catene che gli stanno vicino aprendo un passaggio segreto. Scendete le scale e andate dritto fino all'altro drago, che invece di assalirvi vi darà un suggerimento.

Fate dietrofront e andate fino alle scale, girate a nord ed entrate nella prima stanza a destra. Prendete l'elmo e la spada di topazio, che è allo stesso livello del kris. Uscite e girate a destra, percorrete tutto il corridoio (passando davanti a un cancello per ora non apribile) ed entrate nell'apertura sulla destra. Salite la scala e giratevi, vedrete un globo che il vostro personaggio riconoscerà subito come finto. Cliccateci sopra e rivelerà una chiave.

Tornate di sotto, uscite, girate a destra e andate avanti fino all'ultima stanza. Al suo interno si trova un macchinario elettrico con tre leve. Girate a destra, raggiungetele e poi giratevi a sinistra, in modo da guardare le tre leve e oltre di esse il macchinario. Cliccate due volte su ognuna di esse, in modo che venga spinta avanti e poi tirata verso di voi. Quando tutte e tre saranno in questa posizione, spingete il bottone rosso e attiverete il macchinario. Un essere completamente elettrico vi attaccherà, fatelo fuori e uscite dalla stanza: la macchina ne genererà altri, ma essi non vi seguiranno nel corridoio.

Ora è il momento di aprire il cancello che prima abbiamo tralasciato. Raggiungetelo (si trova nella zona occidentale del livello) e preparatevi: salvate il gioco, riportate al massimo la vostra energia vitale e usate i talismani della super-forza e dell'invulnerabilità. Preparate nella cintura quelli della cura e dell'energia.

Usate la gate key sul cancello e gustatevi i filmati, prima di affrontare il nemico finale. Il demone nitheriano, che come vedrete si farà un baffo di Jaran e delle sue ambizioni, non avrà nessuna voglia di lasciarvi in vita. Si tratta di un avversario

durissimo, in grado di uccidervi in non più di tre colpi. Se ce la fate, bene, altrimenti beccatevi un trucco veramente sporco: prima di aprire il cancello usate il talismano del basilisco. Ucciderete all'istante chiunque vi si pari davanti, compreso il demone nitheriano.

Jaran è ormai parte della stessa energia malefica che voleva dominare, il segreto dei talismani è sepolto sotto le rovine della sua torre. Zalena sarà viva o morta? Non ci è dato saperlo. La profezia si è avverata e il mondo, almeno per ora, è salvo. E ora, sotto con Wizardry 8!