

VALHALLA 3 - THE FORTRESS OF EVE

Lo sapevate che di questa serie sono in programma una decina di episodi, vero? Tanto vale dargli una mano, a a quel pasticciatore del protagonista. Non specificiamo la posizione degli oggetti nel livello perché, in caso contrario, il testo sarebbe risultato francamente troppo lungo. Ognuno di essi è comunque raggiungibile, quando viene citato.

Alessandro La Spada

LIVELLO UNO:

Raccogliete il collare, i semi, la nota con la combinazione e il pezzo di formaggio. Andate in cerca della porta meccanica, e fate in modo di entrare nella tomba del reverendo Squint. Metteteci sopra il collare, poi trovate il nido, l'ago e gli spilli e le favole per bambini. Prendete il pane, la scarpa, la e la ciotola per l'acqua, usando quest'ultima sul fuoco da campo. Raccogliete il sale. Se messo sul lumacone dietro un'altra porta meccanica, lo farà scomparire rivelando una chiave. Usatela per aprire la cassetta e prendete gli occhiali, da portare sulla tomba del reverendo Squint. Compariranno dei petali di rosa, da prendere. Metteteli nel mastello di acqua distillata e avrete creato una pozione profumante. Bevetela e mettete il seme nel mucchio di compost, dal quale nascerà un papavero dell'oppio, da portare sulla Pietra dell'Autunno. Prendete la parte superiore del seme e portatela al chimico, che ne ricaverà della morfina. Datela al goblin e prendete la chiave. Una volta superata la porta bloccata, noterete la tana di un topolino davanti alla quale porre il formaggio. Catturatelo, prendete il vino e leggete il libro dei druidi. Usate la chiave per sbloccare la porta, poi mettete gli aghi sull'altare dello sconforto e prendete la pozione d'insensibilità. Raccogliete i due pezzi di carta, quello con la scritta al contrario e quello per fare i complimenti. Mettete il pane e il vino sull'altare dell'Eucarestia e prendete il baco. Portatelo sul cespuglio di more, dove produrrà della seta. Portate sia la scarpa che la seta sulla tomba di Cobbler Cloth. Bevetela pozione d'invisibilità e, durante l'effetto, prendete lo zaffiro da quella tomba che ripete sempre 'Ti vedo!'. Bevetela anche la pozione d'insensibilità, grazie alla quale porre sani e salvi il nido sulla cima dell'arnia e raccoglierne il miele. Datelo alla contadina golosa, che restituirà in cambio un'altra chiave. Inseritela nell'orologio per far muovere le mani, mettete il topolino sull'altare lì davanti e vi verrà sostituito con una clessidra. Ponete l'oggettino sull'altare su con il peso sopra, azionate la leva e questo disintegrerà la clessidra. Mettete un granello della sabbia risultante nell'ostrica, che in quattro e quattr'otto produrrà una perla. Portatela di fronte al contadino ammutolito e guardatela: come ringraziamento per averlo liberato dalla maledizione, vi darà una pozione di tranquillità. Bevetela e prendete l'altro zaffiro dalla rimanente tomba 'aggressiva', poi mettetevi entrambi ai lati dello scrigno. Presa la pozione d'inversione recatevi di fronte ai contadini intenti a discutere, e bevetela. Ora date un'occhiata al foglietto con la scritta evidentemente al contrario, la lettura sarà stavolta corretta e risolverà la loro discussione. Comparirà una chiave, ancora una volta adatta a sbloccare una delle porte. Prendete il vischio e leggetevi il libro su Pan, mettetelo sul ceppo di quercia e prendete il contenitore vuoto. Riempitelo con l'acqua dal mastello, mettetelo sulla pietra dell'Acquario e prendete il 'cielo di nascita', da dare all'astrologo. Questi vi darà in cambio un pesce. Mettetelo sui pezzi raggruppati e prendete il bastone coperto di corallo marino, poi usatelo sulla statua di Poseidone, che a sua volta scomparirà portandoselo e lasciando un po' di terra. Mette questa sul buco che copre l'uscita, poi prendete l'insetto e un pezzo di ferro. Aprite la porta meccanica e recuperate la bottiglia del latte. Ponetela dietro alla donna e ditele che è bellissima: evidentemente poco abituata ai complimenti, la signora si emozionerà non poco. Il latte versato andrà direttamente a riempirvi la bottiglia. Versate questo latte sull'agitatore per il burro e azionatelo, poi prendete il risultato. Usate il burro sul pane, di

fronte al contadino che vi darà la pozione del freddo. Bevetela e azionate le leve come specificato nella nota con la combinazione. Se la prima carta è un 2, la prima leva dovrebbe essere 'su' indicando un valore maggiore di 2, se fosse un Re la stessa dovrebbe invece essere 'giù'. per segnalare un valore inferiore. La cassaforte si apre e potete prendere il riso. Mettetelo sulla statua di Demetra, che scomparirà. Prendete il nuovo oggetto e mettetelo sulla tomba del fabbro Spring insieme con il ferro di cavallo. Raccogliete la tosatura e usatela sul filatoio, per poi prendere la lana. Datela alla contadina, che vi riconsegnerà una bella sciarpa. Mettete la cimice sull'altare con il peso e usatelo allo stesso modo, schiacciando l'insetto. Prendete la cocciniglia e utilizzatela nel mastello dell'acqua per lavare i panni, facendola diventare rossa. Metteteci ora la sciarpa, che cambierà colore, e datela alla veggente. Questa vi restituirà uno specchio rotto, da usare per spaventare la paesana superstiziosa che scapperà, lasciando il suo posto. Azionate la leva e raccogliete il certificato di nascita di Pan. Portatelo sulla mappa e prendete quanto ne risulta, da mettere sul suo trono. La serratura si apre ed avrete completato il primo livello.

LIVELLO DUE:

Prendete il cappello, la sega, la moneta e il secchio. Mettete quest'ultimo sulla sinistra del barile con l'acqua e azionate il rubinetto. Prendete la chiave, con essa aprite la porta chiusa e troverete una pozione di forza. Bevetela per riuscire a trasportare il tronco, datelo al taglialegna che ve ne ricaverà una bella tavola. Usatela per attraversare il ponte, poi raccogliete il pepe, la palla da bowling, la lampada a gas e l'arancia. Usate la lampada sul monumento di Florence Nightingale e prendete l'essenza, da dare al ragazzo con il mal di denti. Ne avrete in cambio il suo compito (bel ringraziamento!). Consegnatelo all'insegnante, che dato l'elevato tasso di errori ivi contenuto non potrà fare altro che rifiutarlo. Se tornate a protestare con il ragazzo, al suo posto troverete una chiave. Usatela per sbloccare una delle porte e troverete un setaccio, un altro pezzo di sega e uno spartito. Mettete il setaccio sul prospettore per minerali, e troverete una pepita d'oro. Usate quest'ultima sulla pietra con il simbolo AU (che ovviamente sta per 'aurum'), e ne avrete un ciondolo. Portandolo sul nido della gazza, vi verrà sostituito con la chiave per il primo gargoyle. Mettete un po' di pepe sulla chiave sopra al tavolo, nel posto dove lo scemo del villaggio non vi lascia in pace: comincerà a starnutire, dandovi finalmente mano libera. Trovate la porta giusta e mettete l'arancia sullo spremiagrumi, che ve la ridurrà in succo. Prendete la chiave del forziere e il pezzo di carta. Aprite poi il forziere giusto e troverete una pozione di bilinguismo. Andate dal turista francese e usatela, riuscendo così a svegliarlo: prendete la lettera e datela al giornalista, che in cambio vi regalerà un giornale. Andate a parlare con la bibliotecaria, per passare la quale però manca ancora qualcosa. Date il giornale allo sposo e prendetevi il suo anello, da mettere sul monumento di Enrico VIII. Prendete la pozione d'intelligenza e utilizzatela dalle parti del matematico per svegliarlo: lui sì che è in grado di correggere il compito. L'insegnante non avrà più niente da ridire. Prendete la chiave, usatela nella solita porta e date il cappello al ragazzo che lo chiede. Prendete la mappa di Avalon, il pezzo di sega e la nuova chiave. Mettete la mappa sul monumento di Re Artù e prendete la canna da pesca, da usare per guadagnarsi un bel pesce. Datelo al pescivendolo per averne la chiave di un forziere. Usatela su quello giusto e rinverrete una bottiglia di cianuro. Mettendolo sull'altare con il simbolo del veleno ne avrete una pozione di temerarietà. Bevetela, e sarete in grado di passare il terribile cane da guardia. Usate lo spartito sull'altare e troverete la chiave per il secondo gargoyle. Passate l'ennesima porta chiusa e recuperate la giacca, un'altra chiave e un pezzo di carta con la famosa equazione einsteiniana. Usate l'equazione sul monumento al suo formulatore, e prendete il cubo. Mettetelo sull'altare con il disegno del quadrato per avere una chiave. Aprite il forziere e prendete la pozione di sordità: bevendola, riuscirete ad avvicinarvi abbastanza al suonatore con il quale usare la monetina. Riempite il boccale con la birra del barile, datelo al guardiano della prigione che (bontà sua) se lo scolerà tutto. Aprite una delle porte chiuse per trovare un berretto da notte, un girasole e un pezzo di sega. Mettete il berretto sul monumento di Willie Winkel, che vi rilascerà un po' di polvere

sonnifera. Scioglietela nel barile di birra e riempite nuovamente il boccale, da riportare al guardiano delle carceri che, stavolta, crollerà addormentato. Prendete la chiave dal tavolo incustodito e sbloccate la catena, per fare fuggire il prigioniero, che abbandonerà per terra un pezzo di carta. Andate al ceppo e prendete il lasciapassare contraffatto. Datelo alla bibliotecaria che, ingannata, vi darò in cambio il libro dei 'bowler professionisti'. Mettete il seme di girasole nel vaso e raccogliete la pianta, da portare al monumento di Van Gogh, e prendete le scarpe. Datele al ragazzino insieme con la giacca e prendete il fantoccio. Mettetelo sul falò, bruciatelo e ricaverete della cenere. Mettete i quattro pezzi di sega sugli altari, e prendete la carta da gioco. Questa, il succo d'arancia, la cenere e il libro vanno collocati nel pentolone magico, dal quale salterà fuori una pozione di abilità nel bowling. Bevetela e poi giocate, finendo per vincere un trofeo d'argento. Dopo averlo posto sull'altare con il simbolo AG (una coppa d'argento a chi indovina di che simbolo si tratta) avrete la chiave per il terzo gargoyle. Quando la inserirete comparirà un tartufo: mettetelo nel mastello e prendete la nuova chiave. Raccogliete anche la busta indirizzata e inseritela nella buca per le lettere. Il vicino forziere si aprirà, dandovi la possibilità di prendere il libro del 'Nonsense'. Mettetelo sul monumento di Lear e prendete la giacca stretta, a sua volta da usare con quello di Houdini. Il corrispondente calendario del 1984 va usato con il monumento a Orwell, che vi darà l'ultima chiave necessaria per passare al terzo livello.

LIVELLO TRE:

Prendete il libro sugli antenati di Eve e leggete quello sulla grande guerra di Evesland. Prendete la spugna, il fiore con i tre petali blu, quello con i 7 petali gialli e il libro sui parenti stretti della strega. Mettete il fiore con i petali blu sulla pietra di Kesland e quello con i petali gialli su quella di Weyland, poi prendete l'ascia. Mettetela sul sacrario di Lizzy Borden, prendete il foglio con la filastrocca per bambini. Usate questo sull'altare a fianco di Zia Maud, e trovate la tavoletta con inscritto sopra il proverbio terminante in '...run deep' (purtroppo, la mancanza delle parti iniziali dei proverbi ci impedisce di fornirne la versione italiana). Raccogliete la chiave e mettetela sulla cimatrice, prendete il cibo e il foglio con un ulteriore proverbio, terminante in '...gathers no moss'. Portatevi alla pietra di Blarney, mangiate il dolcetto appena trovato e prendete il trifoglio. Datelo alla strega che conosceva San Patrizio, la quale vi consegnerà in cambio della cera. Mettetela sull'altare vicino a quel simpaticone di Mordred, poi guardate la temibile Eve. Dopo avere ascoltato la sua richiesta, trovate il proverbio che termina con '...saves nine'. Prendete la placca argentata e la pozione di segretezza. Bevetela subito, per prendere la farfalla, poi mettetela sulla collezione d'insetti. Recuperate la corona degli zar e ponetela sul sacrario di Ivan il Terribile, che rivelerà la chiave di uno dei tanti forzieri. Sbloccatelo per trovare un penny nuovo di zecca, da mettere sulla Fiamma dell'Antichità per farlo invecchiare. Portatelo a Eve che, soddisfatta, ora vorrà qualcosa di nuovo (no, vi anticipo che la successiva richiesta non è 'il cioccolato'). Dietro la solita porta troverete una placca d'argento, un foglio con il proverbio terminante in '...spoil the broth', un biglietto di San Valentino e del sapone. Usate il bigliettino con Cupido e prendete il libro di 'Via col vento'. Datelo alla strega appassionata di romanzi e ricavatene una mappa della cappella. Mettetela sul sacrario di Jack lo Squartatore per avere un altro dolcetto, da mangiare dalle parti del grammofono che causerà l'apertura del forziere. Recuperate l'anatra di plastica e mettetela, insieme con la spugna e il sapone, nel bagno di Eve. Trovate un altro libro, anch'esso abbastanza famoso: 'Mein Kampf'. Non dovrei neanche dirvi di portarlo alla statua di Hitler, poi prendete il quadro del vecchio. Usatelo con la fontana della giovinezza, dove si tramuterà in quello di un bambino. Consegnatelo a Eve che, dopo avervi dato un paio di pigiama, stavolta vorrà qualcosa di prestato. Mettete i pigiama sul letto del nonno e prendete il nuovo dolcetto. Mangiatelo dopo esservi portati di fronte allo specchio, il forziere si aprirà e troverete una chiave. Dopo la solita porta, associate ogni strega alla fine del proverbio che le compete: vi ricompenseranno con una serie di simboli, identici, da mettere sugli altari corrispondenti vicino al forziere. Al suo interno troverete una palla, con un uncino sopra. Mettetela sull'altare sotto alla gru e muovete le leve, in modo che questa si

agganci alla palla e si sposti violentemente, distruggendo il vetro. Prendete la chiave e usatela per aprire la porta giusta, poi prendete il bicchiere da cocktail, la placca d'argento, la chiave del forziere e la testa. Datela alla strega che si spaccia per frenologa (un tocco di cultura non sta mai male), ricevendone in cambio una zucca. Mettetela sulla fiamma di Halloween e prendete il serpente. Portatelo sulla fiamma di Cleopatra per ricavarne una piccola sfinge, da usare sulla tomba egizia per ottenere un orologio. Portatelo a Eve, ma l'esigentissima signorina vorrà ancora qualcosa di blu. Accontentatevi per ora della pasta e aprite il forziere, con una delle innumerevoli chiavi. Per trovare la pozione di resistenza al calore. Bevetela e riuscirete ad avvicinarvi al forno, metteteci la pasta e prendete il cartello stradale. Datelo a Mavis e prendete l'ultima placca d'argento, poi riempite il calice con galeano, succo d'arancia e vodka.

Mettete i quattro pezzi d'argento al loro posto ed apparirà un passaggio segreto. Prendete il pezzo di carta con la scritta e l'autobiografia dello zio Adonis. Date il cocktail alla strega, poi prendete il simbolo. Mettete l'autobiografia sul letto coperto di rose, poi prelevatene il cuscino. Portatelo sul sacrario di Burke e Hare per trovare degli aggeggi da chimico. Metteteli a sua volta sul letto della nonna, poi prendete e bevete la pozione del gioco d'azzardo. Azionate la leva vicino alla roulette, che farà aprire un forziere. Prendete il secondo simbolo e inseriteli entrambi, il corrispondente forziere si aprirà consegnando un cappio nelle vostre capaci mani. Usatelo sul sacrario di Ruth Ellis per trovare un ragnetto felice. Ma non sia mai la felicità in un posto come questo, dunque ponetelo sulla fiamma della tristezza per cambiarne l'umore. Ora ad Eve, che lo scambierà con un'interessante nota sui bambini uccisi a Betlemme. Eve vi chiederà ora di sposare Esmeralda, ma dato che le streghe non sembrano fare al caso vostro fareste meglio ad usare il foglio con la scritta 'Er, no'. Almeno per ora il matrimonio è rinviato, dunque proseguite mettendo la nota sul sacrario di Re Erode e prendendo il corallo. Mettetelo sulla fiamma degli oceani e prendete la nave giocattolo. Portatela nel bagno di Parsifal, ricavandone un legno con su scritto 'Titanic'. Mettetelo sull'altare di fianco a Parsifal, poi prendete la barra di cioccolata. Mettetela sul letto di Esmeralda, poi prendete il piattino e ponetelo sul cuscino del gatto. Mettete l'elmo sull'armatura e il forziere si aprirà, rivelando la scarpetta di Cenerentola. Portatela alla diretta interessata, che vi darà in cambio una fatina da mettere sull'albero di Natale. Ora prendete la maglieria e mettetela sul letto della zia Violet, recuperando una chiave con la quale aprire il forziere. Prendete la tessera. Mettetela sull'altare di fianco ad Augustus. Portate la camicia da notte sul letto di Eve, prelevando la scatola opacizzata. Usando la macchina a raggi X ne scoprirete il contenuto: potete dare una prima lettura a questa nota, contenente una selezione di bugie. Ponetela sullo scoprimezzogno e prendete il ritratto di Cenerentola. Datelo a Eve, che ve lo scambierà con una fede matrimoniale. Chissà a chi dovrete darla? No, non a quella che SEMBRA Cenerentola... Puff! La bella signorina delle fiabe si trasforma in Esmeralda, e tutto ciò che ne ricavate è un certificato di matrimonio. Dopo averlo consegnato all'ufficiale, questo verrà cambiato con una nota spiegante che, per liberarvi dal vincolo nuziale, l'unico modo è uccidere la madre della sposa. Prima di tutto dovete però fare sparire le prove, dunque bruciate il papiro mettendolo nella fornace e prendete il dado. Ponetelo sul gioco da tavolo, così facendo aprirete il forziere lì vicino. Prendete la pesantissima palla e mettetela sull'altare con la gru, azionatelo così da rompere nuovamente il vetro. Prendete la luce del Valhalla e intingetela nel catino tossico, così da avvelenarla. Usatela contro Eve, che sparirà (speriamo per sempre) dandovi la possibilità di accedere al terribile Enrico. Esmeralda, o il mostro che sembrava esserlo, si sfalda come neve al sole, e nel posto dove si trovava la strega è rimasta una nota che testimonia quanto vi odia. Siete liberi dal matrimonio, e mettendo questo pezzo di carta sull'altare di Enrico lo farete disintegrare. Si va al livello 4.

LIVELLO QUATTRO:

Leggete i libri, poi prendete gli oggetti opacizzati e lo stivalone. Mettete il primo dei due nell'acido, che lo ripulirà rivelando degli sfavillanti gioielli. Mettete lo scarpone sulla pietra restringente, che lo rimpicciolirà al punto giusto per poterlo utilizzare sul Monopoli. Il forziere si

sblocca permettendovi di recuperare i chicchi di grano. Mettete i gioielli sull'altare a fianco di Sir David, prendetevi il grumo di metallo, il violino e la nota che parla della principessa maledetta. Usando i chicchi di caffè sul macinatore otterrete proprio ciò a cui state pensando. Mettete il metallo nella ciotola dell'alchimista, e verrà trasformato in oro. Ora portate il violino al sacrario di Sherlock Holmes, prendendo la chiave. Usate la macchinetta del caffè con quello in vostro possesso per prepararne una bella tazza, giusto quanto basta per fare contenta la guardia e ottenere una padella sporca. Aprite il forziere e recuperate la borsa del dottore, mettetela sull'altare vicino al fantasma di Sir Francis. Prendete la carota, il ghiaccio e la viola. Usando la carota con la conigliera riuscirete a catturare l'animale, da portare al sacrario di Alice nel 'paese delle meraviglie'. Recuperate l'incenso e mettete il ghiaccio sulla pietra contrassegnata dalla scritta 'fuoco'. Prendete le carte da gioco e mettetele sull'altare vicino al fantasma di Lady Valentine. Recuperate il fiore e la mirra. I fiori vanno utilizzati in questo modo: ognuno di essi è associato al nome di una donna, e quando lo consegnerete a quella giusta ne avrete in cambio una gemma. Prima di poter terminare il gioco, quelle in vostro possesso devono essere complessivamente sei. Lavate la padella e, una volta pulita, recuperatela. Ora mettetela sul fornello. Mettete l'oro, l'incenso e la mirra nella greppia e prendete la chiave per il solito forziere. La ricompensa al suo interno consiste stavolta in un po' di salsicce, da cuocere con la padella. Date il risultato alla guardia affamata, la quale vi consegnerà un sonaglio. Mettetelo nella culla e prendetevi l'orsetto, da mettere sull'altare di Christopher Robin. Recuperate il foglio di carta bianca e usatelo con la macchina da scrivere, la quale ne farà istruzioni per una delle guardie. Mettete il foglio sul fax, e queste gli verranno spedite. La guardia in questione, presa visione degli ordini, ora se n'è andata lasciando un telescopio. Mettetelo sull'altare di fianco al fantasma di Lady Mavis, prendete il rasoio spuntato e mettetelo sulla pietra apposta per affilarlo. Il rasoio così rinnovato va messo sulla sedia del barbiere, poi prendete il pettine. Datelo alla guardia con i capelli scombinati e prendete la tartaruga, da mettere sull'altare contrassegnato con 'veloce'. Prendete il dipinto e datelo al fantasma di Sir Bradley, raccogliete la chiave del (indovinate un po'?) forziere e aprite quello giusto. Troverete un proiettile, da intingere nell'argento fuso per renderlo idoneo ad abbattere i licanthropi. Datelo poi alla guardia membra di questa sfortunata categoria, e recuperate la polvere di luna. Usatela con la pietra sulla quale è inciso 'sole', poi raccogliete il pezzo di carta con l'invito ad andare a pranzo. Portatevi dalle parti del telefono ed usatelo con l'ordine, così da liberarvi anche del secondo guardiano. Recuperate dunque la croce e datela al fantasma di Lady Mary, prendete il calzino grigio e il simbolo dell'infinito. Mettete quest'ultimo sulla tomba dell'Infinito stesso, così liberandolo. Prendete il fiammifero e mettete il calzino nella candeggina, in moda da sbiancarlo. Mettetelo sulla pietra segnata con 'nero' e prendete una nuova lettera, almeno per ora incomprensibile. Una delle guardie, che si vanta d'essere grafologa, può tradurla. Prelevate gli stracci e metteteli sulla pietra contrassegnata con 'ricco', prendete le monetine e regalatele al sacrario di Scrooge. Prelevate il bussolotto e usatelo con la scatola del cucito, ricavandone uno spillo. Usatelo per pungere il pallone, che scoppierà rivelando una medaglia. Datela alla guardia degna di tale riconoscimento, e prendete la spada (devo subire un'altra volta la battuta più scontata del mondo, o me la risparmiare?). Usatela sul sacrario di Don Chisciotte e prendete la sabbia. Mettete tutte le sei gemme sugli altari, a fianco del forziere bloccato, che si aprirà rivelando un pezzo di carta con una dichiarazione di matrimonio. La sabbia va usata con la pietra recante l'incisione 'bagnato', poi prelevate la dinamite. Inseritela nel buco nel masso e datele fuoco con il fiammifero (acceso ormai da un paio d'ore, ma non fa niente: siamo in un videogioco...). Il macigno esploderà, dandovi la possibilità di recuperare un foglio con la scritta 'bacio'. Fate un atto di coraggio e andate dalla ranocchia, mettetevi davanti a lei e usatelo. Si trasformerà nella splendida principessa Lisa, a cui chiedere di sposarvi con l'apposito pezzo di carta. La risposta a un individuo tanto charmante e soprattutto tanto ricco come voi non può che essere positiva, perciò consideratevi sposati e preparatevi a nuove mirabolanti avventure, tra non molto in Valhalla 4.