

DRUID: DAEMONS OF THE MIND

E' una bella giornata di inizio febbraio e giusto per rendere un filo più gustosa una settimana che, con tre compleanni (tra cui quello materno), un S.Valentino e una valanga ignobile di incombenze da rispettare (subito dopo le orripilanti scadenze dettate dal bambino MAO, novello caporedattore, viene il torneo di Subbuteo – specialità che intendo portare a culto – e, se il RED mi sostiene, un clamoroso torneo di Risiko) è già succosa di suo, ho testè deciso di affiancare alla solla di Timelapse questo Druid, gioco invero datato, che ha creato qualche grattacapo al pubblico astante. Pertanto è con estrema gioia che ho accolto gli sforzi fatti da Magistro "Vik" - "Eddie Irvine" Vincenzo nel portare a termine questo RPG e con altrettanta riconoscenza lo ergo a paladino delle forze del bene, dedicando all'eroe un clamoroso ssaluuuuuto di gruppo con tanto di standing ovation.

Massimo "Allanon" Svanoni

ANTEFATTO

Tre monaci bellunesi non sanno cosa fare e vi strappano all'improvviso dai vostri affetti familiari più cari accampando qualcosa del genere: "scusa tipo, non è che ci fai il favore di cercare quello str..... il nostro carissimo e amatissimo fratello; sai, sono 6 giorni che non si fa federe e domani siamo stati invitati ad un ricevimento e, sai come vanno certe cose,..... se non ci si presenta tutti e tre, poi quelli pensano male, che siamo maleduc.....come?.....come dici?....., noi tre tiranni di altrettante isole?.....lui ribelle fuggiasco che cerca di fermaci? Noooooooooooooo!.....ma cosa pensi!, sei il solito sospettosone!!!.....", seguono attimi di silenzio, apprensione, i tre monaci bellunesi, o druidi che dir si voglia, si guardano in faccia e si fanno le finte per scappare da Turatti, in un clima di imbarazzo generale...., "beh, comunque tu comincia ad andare che poi ne riparliamo!"

NAVAN, REGNO COMUNE DEI 3 DRUIDI

All'inizio delle vostre peripezie, vi troverete a fronteggiare due brutti ceffi: fate fuori quello in basso e dirigetevi verso il fondo della schermata. Tutto sommato sembrate un povero malcapitato pieno di muscoli ma con dubbie capacità mentali; vi trovate quindi in una stanzetta da cui non potete uscire senza aver prima superato un piccolo test: di fronte a voi c'è una scrivania e dietro alla stessa uno scaffale; raccogliete tutti i libri che vengono evidenziati. In quello che porta il titolo "A Celtic Miscellany", troverete un pietra: usatela immediatamente sul vostro medaglione e sarete liberi di uscire. Ascoltate cosa hanno da dirvi i tre monaci bellunesi (ricordiamo che siete a NAVAR il regno comune dei tre druidi, ove sorge la dimora dei tre cosiddetti monaci bellunesi, luogo ameno e ispirato in cui spesso si celebrano orge tra le più colossali mai conosciute da comuni mortali) appena usciti, cianciate lo stretto necessario con il soldato, dirigetevi a nord e, da veri becchini, perquisite il morto (che non parla): troverete qualche soldo e la chiave delle prigioni. Osservando con i vostri occhi da falchetti il cancello della prigione, scoprirete una barretta di ferro, che intascherete in batta.

Dirigetevi ora a Sud, dove potrete fare a mazzate con il soldato sul lato della strada e perquisirlo per trovare 25 monete d'oro. Proseguite ancora verso Sud e, seccati anche i tipi verdastrì, raggiungete la casetta dei tre monaci bellunesi suddetti, dinanzi alla quale troverete un soldato morto; chiaro che siete curiosi e le sue tasche vi fanno gola: otterrete un bel certificato che attesta che voi non siete altro che un Contestant, tradotto liberamente dal sottoscritto: un mentecatto di prim'ordine (non è vero: siete una specie di wersler). Dirigetevi verso l'arena, mostrate il vostro certificato e fate fuori 5 sfidanti in modo da guadagnare il primo Cyloom (ovvero barretta artigianale intagliata che vi servirà in futuro). Andate alle prigioni, aprite il cancello con la barretta di ferro, eliminate la guardia e datevi alla perquisizione selvaggia (sport che vi conviene praticare anche in seguito) ricordandovi di dare una passata anche al morto lì vicino; in questo modo anche il secondo Cyloom entrerà nelle vostre tasche. Tornate dal guardiano della casa dei druidi, dategli un po' di soldi e vi darà una tessera per la biblioteca. Andate in biblioteca ad acculturarvi; nei libri troverete dei soldi, utilissime formule magiche, qualche libro vi farà stare meglio, altri peggio. In particolare al primo piano dietro uno scaffale cercate il libro "Old world - Relics", vi servirà, ma, al secondo piano, non aprite il libro intitolato "Poverty", perché vi alleggerirà dei soldi che avete a ogni lettura; cercate piuttosto sempre al secondo piano il libro

intitolato "Book of Passage", che vi tornerà presto utile. Tornate in città, salvate quel poveraccio che prende randellate dai verdastri, dategli il libro "Old world - Relics" e lui vi darà in cambio il terzo Cyloom (quello di cioccolato, ma non si sa in che senso). Adesso che avete i tre Cyloom carichi di cioccolato fondente, alias barrette intagliate, andate in un posto ancestrale: un tempio druido che si trova ad Ovest di Navan, infilate i Cyloom dove mancano e fate in modo che segnino i 4 punti cardinali, in alto NORTH, a destra FASCIO..... ehmmm.....EAST, in basso SOUTH, a sinistra ULIVO,oh....scusate volevo dire WEST. Apparirà quel bellimbusto di Astor che vi accompagnerà a:

KEOWN, REGNO DI ASTOR

Andate a DUIR; nei pressi dell'entrata della città c'è un negoziante: allungategli 12 pezzi d'oro e vi darà uno scalpello. Verso il basso, invece, c'è un'arena; mostrate il vostro certificato di Contestant e ammazzate 3 verdastri, ricevendo in tal modo il primo Cyloom di Keown. (La cosa sarà un po' complicata se non avete un sufficiente livello di esperienza, quindi potete tornare in questo luogo quando volete, oppure un trucchetto è quello di affrontare i verdastri non frontalmente ma di lato; della serie "se non potete saltare l'ostacolo, aggiratelo"). A ovest del paese, troverete una casa nella quale campeggiano due bottiglie di vino che sembrano dire "prendimi prendimi". Dopo che le avrete accontentate, fate un salto ai Broadoak Woods; sugli alberi scorgerete una goccia di resina: non so come ma la prenderete per entrare successivamente nella casetta del contadino e offrirgli il vino; l'ometto ve ne darà un altro tipo in cambio.

Ora dirigetevi verso la spiaggia, troverete un tipo seduto sulla riva del mare che contempla le onde (probabilmente sta collassando dopo lo sdrudo della sera prima); rinunciate all'idea di fare surf e dategli 2 pezzi d'oro per vedervi consegnare una sacca che riempirete in batta con la sabbia della spiaggia. Sempre sulla riva della spiaggia troverete una vecchia bottiglia (non quella di stravecchio che si è scolato il tipo la sera prima) che, osservata rivelerà un massaggio. Potete finalmente andare al palazzo di Astor, facendo fuori chi cerca di ostacolarvi ed entrare; osservando di fronte Astor, subito sulla destra potete notare due porte: entrate in una delle due, dato che entrambe portano nello stesso luogo, una sorta di cripta. Immersi nell'umidità della caverna, usate le due bottiglie di vino datevi dal contadino della casetta sull'altare; nel primo caso otterrete una formula magica, mentre grazie alla seconda bottiglia aprirete il sarcofago a sinistra che rivelerà un anello d'oro massiccio tutt'impestat' d' pietr' pr'zios' con tanto di rubini bur(v)ma sangue di piccione , valore sul mercato hsdgsdhvcsd milioni di dollari, ma Ser(v)gio in TV ve li regala a 20.000 l'uno, infatti si chiama "semplice anello d'oro". Tornate di fronte ad Astor e proseguite attraverso la porta a sinistra, procedendo per il corridoio sino a quando vi trovate di fronte alla guardia (che farete fuori senza pietà); troverete una lancetta d'orologio sul tavolo, acchiappatela. Nella stanza seguente, aggiungete la lancetta che avete trovato all'orologio; ora le porte che avete di fronte sono accessibili: attraverso la porta a destra vi troverete in una stanza da cui preleverete una pozione rivitalizzante e un mestolo, che userete nella stanza precedente per tirare fuori dall'acqua il secondo Cyloom di Keown. Ora potete accedere alla porta a fianco, che vi condurrà in una sorta di scantinato; osservate bene la grata, quando trovate un hot spot, usate il mestolo e tirerete fuori una pietruzza nera che, combinata con il vostro amuleto vi renderà più maranza. Proseguite, vi troverete davanti ad una barca, raccogliete il coltellino e la cartina... ehm....il messaggio e tornate in paese.

Una volta arrivati dirigetevi verso le case alla vostra destra, imbattendovi in un povero cerebroleso che reclama il suo coltello e vi impedisce di passare; mostrategli il massaggio che avete trovato vicino alla barca nel palazzo di Astor e lui vi farà passare. Una volta in casa, troverete un libro di magie (leggetelo) e una corda che userete insieme alla resina bavosa che avete nell'inventario (certo che nel vostro inventario c'è certa roba..... un set di Cyloom, un coltellino, cartine varie...). Tornate palesando tutta la mestizia che avete accumulato al palazzo di Astor.

Quando arrivate nella stanza dell'orologio a cui avete aggiunto la lancetta, fate fuori le due guardie che tenteranno di mettere a prova il vostro carisma e gabbatevi la chiave che c'è nella stanza; tornate alla nave, riparatala con la cordicella sputacchiata di resina e Astor apparirà come se niente fosse, consegnando l'ultimo Cyloom.

Ora potete farvi, magari, una passeggiata alle Black Mountains, fate fuori un singolo uomo, e poi impossessatevi della nuova ascia e dei nuovi bracciali che faranno di voi un super-macho-picchu (occhio però, se lo fate subito con un basso livello di esperienza e senza il pieno di energia sarà quasi

impossibile); a questo punto andate al centro dell'isola e posizionate i Cyloom nelle rocce nel seguente ordine: a destra SPRING, in basso SUMMER, a sinistra AUTUMN, e in alto WINTER (non sono troppo sicuro dei punti, ma vanno messi comunque in ordine primavera-estate-autunno-inverno. Vi troverete a parlare con i tre bellunesi circa Navan: scendete al piano inferiore della casa dei suddetti druidi - monaci, (è lì che vi trovate adesso), cercate tra le stanze accessibili in una di queste troverete uno scrigno di legno, quindi una cassetta di legno; apritela con la chiave che avete sottratto al palazzo di Astor e verrete in possesso di un importantissimo pezzo: una manovella. Andate per le vie del mondo e cercate il tempio druido o Circolo (dei Druidi Sballoni) su Navan. In questo luogo incontrerete Havnar il secondo Druido che vi porterà a.....

ANHELI, REGNO DI HAVNAR

Ora che siete nella terra dei ghiacci, tutto quello che dovete fare è procedere in avanti, fare fuori un ghiacciolo (o mostro di ghiaccio) e, al bivio, dirigervi verso the Rime Cliffs; troverete un morto. Sottraetegli la radice che portava con sé, continuate, raggiungendo la scogliera, dove troverete una stalattite di ghiaccio e un'aringa surgelata (la stessa apparsa anche in Monkey Island, se non vado errato). Tornate indietro e dirigetevi verso il palazzo di Havnar. Al povero soldato che ve la chiede non date la radice che avete trovato, ma procedete fino a quando troverete un uomo nella caverna che ve la chiederà; non datela neppure a lui, ma entrate nella caverna date un po' di soldi al tipo sulla sinistra ricevendo in cambio un rompighiaccio. Andate al centro del bivio, usate il rompighiaccio sull'hot spot nel ghiaccio e troverete una cassetta di legno. Tornate al palazzo di Havnar, fate fuori i ghiaccioli bellicosi ed entrate nella porta superiore, esattamente la biblioteca, al piano superiore; frugando nel primo scaffale troverete una chiave e più avanti un libro: di quest'ultimo non ci importa un granché, ma la chiave apre la cassetta di legno, dentro alla quale troverete una formula magica. Procedendo per l'altro corridoio, quello di fronte alla biblioteca di Havnar, lasciando alle vostre spalle una serie di morti, troverete un corridoio ornato di fiori: raccogliete la fiala che si trova nelle vicinanze e riempitela col nettare nei fiori che ornano il corridoio. Procedete nel vostro cammino e fate fuori chiunque vi ostacoli (pazzi sanguinari!). Quando arriverete alla fine del corridoio, necessariamente dovrete aprire la porta della stanza di Havnar con la stalattite di ghiaccio; in questa stanza troverete Havnar il quale si prodigherà in complimenti e vi darà appuntamento al circolo di Anheli, e in più una nuova ascia e nuovi bracciali degni di Hercules. Tornate al circolo e fate in modo che le rocce segnalino: sopra BREATH, sotto FLAME, a destra BODY, a sinistra BLOOD. Vi ritroverete un'altra volta a Navan, dove farete rapporto ai Drughì.... ops... Druidi. Scendete al piano inferiore, una nuova stanza si sarà aperta; raccogliete il contenitore sul pavimento e cercate un libro nascosto dietro l'orologio. Ora siete pronti ad incontrare Curak al circolo dei Drughì Sballoni per intraprendere il viaggio per.....

RUMI, IL REGNO DI CURAK

Giunti in questo loco di perdizione, ascoltate cosa ha da dire Curak, quindi dirigetevi verso il centro dell'isola. Ora, se andate a est, verso la spiaggia troverete un uomo morto (macabro questo gioco vero?), che sarà ben felice di passarvi un bel permesso che vi dichiara "Excursioner". Tornate al centro dell'isola e dirigetevi verso le "Sulphur cavers"; troverete un uomo all'ingresso, ma non fateci troppo caso; continuate invece facendovi largo tra gli omini di pietra, proseguendo sino a imbattervi in due uomini; nelle vicinanze (precisamente sulla parte alta dello schermo) troverete un rametto di "willow", che, nel caso in cui siete a corto di energia, potete divorare, ma ai fini della solla non serve un granché. Detto ciò potete procedere.

Nel pozzo di fronte al quale vi troverete c'è una moneta straniera; andate pure avanti, passate il ponte, entrate nella caverna, inoltrandovi sino all'antro in cui è sistemato un tavolo; sopra di esso vi sono la pipa di braccio di ferro e un foglio con una formula magica. Nella prossima locazione, dietro una statua, c'è un elmetto protettivo, acchiappatelo e continuate il folle movimento delle vostre chiappe! Salite le scale, indossate il caschetto protettivo prima di entrare nel cuore del vulcano (stanza successiva) ossia durante la discesa dalla rampa, quindi usate il sacco di sabbia che avete nell'inventario con la pipa del nonno di braccio di ferro e immergete il tutto nella lava nei pressi di un hot spot; fatto ciò osservate il risultato e otterrete un pietra bianca che conserverete con affetto nel vostro inventario. Ora tornate sui

vostri passi sino a imbattervi di nuovo nei due uomini (dove avete anche recuperato il rametto di "willow"), mostrate la pietruzza bianca a uno di loro e costui, dopo averla osservata attentamente con fare inquisitorio, la pulirà e vi restituirà un lente lucida che dovrete conservare.

Avventuratevi allora in direzione del palazzo di Curak. Prima di inoltrarvi al suo interno, fate un salto in spiaggia, dove c'erano il morto e il tizio vicino alla barca di pietra; a quest'ultimo mostrate il foglio che avete con voi (quello con la scritta: "Fergus, i'm well, hope lives, Drey"; dovrebbe essere quello che c'era nella bottiglia trovata sulla spiaggia di Navan): il mentecatto dovrebbe ricompensarvi con uno spadino (prima i Cyloom, poi le cartine, ora le spade.... questo gioco devia verso la droga come Tetris invogliava a gettare i sassi dai cavalcavia).

Per quanto riguarda la sezione del palazzo di Curak, non c'è molto da dire: non c'è nessun enigma, nessun trucco, c'è solo da fare un po' a mazzate coi rockettosi (omini di roccia) e da far notare che al palazzo incontrerete due rampe di scale: una (la prima) vi condurrà da Curak, l'altra verso un armamento più potente. Quando, terminato il massacro, sarete al cospetto di Curak, mostrategli lo spadino; se è un tossico saprà certo cosa fare, nel peggiore delle ipotesi vi darà appuntamento al circolo di Rumi. Non ve ne andate però senza aver prima preso il contenitore isolato nella stanza di Curak: si trova nella parte sinistra dello schermo, in cima a una rampa di scale, è importantissimo e per nulla al mondo ne dovrete fare a meno. Ora potete andarcene, il rendez-vous con Curak è stato fissato e potete recarvi al circolo.

La combinazione vincente sulla ruota di Napoli, questa volta è: roccia in alto MOON, in basso NAVAN, a destra SUN, a sinistra STARS. Tornerete così un'altra volta a Navan, nella soffitta della casa dei Druidi, dove farete ancora rapporto. Terminata la chiacchierata, scendete al piano di sotto, entrate nella stanza che non avete ancora esplorato (ora accessibile) e spalancate gli occhioni. Nel caminetto di questa stanza troverete un foglio; leggetelo e fatene il riassunto, domani ve lo correggerò....e non inventate storie tipo.. "ma io stavo male!", "mi faceva male l'alluce!", "mi è morto il gatto!!!".... tanto non attacca. Adesso penso che sarete felici di sapere che le vostre fatiche giungono al termine. Si è scoperto che il fratello non era sparito per caso, non era stato rapito, ma si era rivoltato contro gli altri 3 monaci di Belluno e si era infrattato nel bellunese, però ormai avete portato la prova che è morto.....come? non ve ne siete accorti minimamente? Beh, insomma, ho tralasciato qualche particolare ecco tutto, non potevo certo togliervi tutto il gusto dell'avventura e dell'indagine! Anzi ho volutamente trascurato molti particolari che potete scoprire da soli, particolari che non sono necessari al raggiungimento della soluzione degli enigmi o al completamento dell'avventura, che però possono tornarvi utili: fonti che ridanno la forza, libri che aumentano i punti di magia, oggetti che ridanno energia, oggetti (sono tutti stati menzionati) che se usati in alcuni luoghi possono avere qualche effetto sul personaggio (i luoghi non sono stati menzionati, ma si tratta solo di rifornimenti energetici, nessun tipo di upgrade, gli upgrade per quanto riguarda le armi ve li ho detti tutti, ma ricordate che il vostro personaggio acquisterà esperienza solo massacrando nemici e compiendo azioni che portano avanti la soluzione dei problemi, ovvero, ogni 3000° punti). Ma credete sul serio che possa finire così?

SBAGLIATO !!!!!!!

Perché quei tre smandrapponi dei Druidi una volta estirpato dal vostro mondo e dagli affetti dei familiari non si prenderanno la minima cura di farvi tornare a casa; sarà quindi vostra incombenza trovare il modo per fare un back home trionfale.

IL GRAN FINALE

Ok, in questo momento vi trovate nella casa comune dei tre Druidi; salite al piano di sopra e mettete la lente lucida ricavata dalla pipa di Popeye al telescopio ritirando anche una mappa stellare da uno dei pannelli blu sulla destra. Ora recatevi alle prigioni e, grazie al vostro certificato di Excursioner, la guardia vi lascerà passare; non tentate di fare i furbi perché senza certificato non si passa, quella guardia non riuscirete a farla fuori nemmeno se siete al livello 20 di esperienza. Nella stanza successiva, fate fuori la guardia e sottraetele una piccola chiave, da usare immediatamente con l'orologio della stanza precedente per azionare un meccanismo che renderà accessibile la zona delle celle.

Solo una delle celle, però, sarà accessibile e, all'interno, troverete un detenuto che vi darà un lasciapassare per la "Restricted area", dove i tre Druidi bellunesi stanno facendo mettere a punto

nientepopodimenoche uno shuttle! Ma procediamo con ordine... il detenuto vi darà il pass, e questo è bene... ora, però, dato che siete su Navan, andate al circolo e trasferitevi su Anheli. Una volta sull'isola di ghiaccio (notare come il nostro eroe abbia il potere di camminare sulle acque) recatevi alle "Rime Cliffs"; quando arriverete alla fine del tragitto, dove avete trovato l'aringa surgelata di capitano Findus e lo stalattite di ghiaccio apriorte, troverete un hot spot in basso verso sinistra: usate di nuovo il rompighiaccio sullo stesso e poi sul contenitore in metallo termicamente isolato (come farà un contenitore in METALLO a essere TERMICAMENTE ISOLATO lo fanno solo i druidi; gli ingegneri, nel frattempo, inorridiscono). Avrete così racimolato l'Izran, un componente necessario per ottenere il combustibile per lo Shuttle che vi riporterà a casa.

Adesso, con il cuore pieno di inconsolabile tristezza, salutate per l'ultima volta Anheli, l'isola in cui distribuiscono ghiaccioli gratis in ogni stagione cioè l'inverno....e trasferitevi su Rumi, l'isola del vulcano. Andate alle "Sulphur caverns" dal tipo in tuta bianca prima della stanza con la lava e porgetegli il contenitore di LEGNO (!!!); vi farà dono dell'Aktram, secondo ingrediente per produrre il combustibile per lo Shuttle that will bring you at home (come sono scemo...). A questo punto, con gli occhi pieni di lacrime, salutate il tipaccio muscoloso con la tuta bianca, tutti gli abitanti di Rumi, compresi i pochi Rockettosi superstiti che non avete avuto il tempo di massacrare e, sventolando il fazzoletto grondante di moccio verdastro, allontanatevi da loro, tenendo presente che su Rumi non tornerete mai più nella vostra vita! Gnachnachgnach!

Siete pronti per partire alla volta di Keown, l'isola verde, dominio di Astor, la checca tra i monaci-druidi-drughi-bellunesi. Una volta su Keown andate allegri e spensierati to the black mountains, fatevi largo tra i soldati (cioè uccideteli senza pietà come fareste con un passante in seguito a una partita a Carmageddon) ed entrate nella cava: sulla parete rocciosa in front of you, troverete un simpaticissimo hot spot: utilizzate il solito blasonato scalpello da roccia e otterrete un bel campione di minerale dalle miniere di Astor. Ehhh, purtroppo anche per Keown è giunto il momento degli addii, e con la voce rotta dall'emozione salutate tutti e avviatevi in mestizia verso il circolo che porta a Navan dove vi imbarcherete per il primo Shuttle che porta al vostro pianeta, forse è meglio dire l'unico.

Una volta su Navan recatevi presso la "Restricted Area" e mostrate il tesserino che vi ha dato il galeotto per entrare (spiacevole ma la guardia non la potete ancora massacrare), fate fuori i due ghiaccioli, minacciate il guardiano ed entrate nella porta a sinistra; sotto a un materasso troverete una chiave che, usata nell'armadietto corrispondente alla branda sotto la quale è stata reperita, vi consentirà di scoprire un permesso per accedere alla locazione dello Shuttle.

Uscite dalla stanza e proseguite usando il permesso per accedere alla stanza seguente per trovare, indovinate un po'?, il galeotto che vi ha dato il pass, che vi informerà delle necessità di combustibile per muovere il trabiccolo; glielo fabbricherete al momento mescolando Izran e Aktram: il risultato sarà il reagente perfetto, che immediatamente gli porgerete. A questo punto il vostro compare vi proporrà di fuggire con lui e voi cosa pensate che possa fare il nostro eroe di fronte a tale occasione? Come, secondo voi accetta senza neanche pensarci sopra?

NOOOOOOOOOOOOOO!

Purtroppo il nostro eroe si è bevuto il cervello tutto d'un sorso e ha fatto pure il ruttino, quindi rifiuta garbatamente l'invito perché si sente in dovere di rimettere a posto le cose su questo cesso di pianeta e decide accettare piuttosto in dono l'ultimo Cyloom del gioco.

Ma ormai manca poco e l'odissea è finita. Tornate alla prigione, entrate e passate la prima guardia con il certificato di Excursioner, scendete sino alle celle, date fiato al vostro grido di battaglia e massacrare le guardie con molto umorismo (sfortetetele mentre le picchiate se volete, non se ne avranno a male più di tanto, vedrete). Passate alla locazione successiva, dopo aver pestato l'ultima guardia prima delle scale, date una sniffatina all'ampolla che avete riempito con il nettare dei fiori nel palazzo di Havnar (se non lo fate morirete sulle scale per qualche strana ragione): sarà sufficiente dirigerli verso l'uscita con l'ampolla in mano, pronta per l'uso.

Ora vi trovate di fronte a un altro circolo; trovate la roccia con la runa mancante e infilateci dentro l'ultimo Cyloom, cliccate successivamente sulla roccia più a destra e ascoltate la voce del druido scomparso che vi chiama: non vi resta che saltare al centro del circolo e raggiungerlo. Ora dovrete fare un po' di strada per raggiungere il palazzo del druido scomparso, un palazzo stile antico Egitto ma stranamente privo di qualsiasi pericolo.

Vi troverete al cospetto di Lawson il Druido ribelle, che vi convincerà della malafede dei tre fratelli e vi consegnerà uno strano cubo, fatto dello stesso materiale con cui è fatta la pietruzza nera trovata nel palazzo di Astor e che avete messo sul vostro amuleto per riuscire a castare le magie in modo più maranza.

FINE

Udite udite signori!!! Siamo QUAAAASI giunti al termine dell'avventura, ora dovete decidere se usare l'oggetto misterioso contro Lawson o contro i 3 Druidi, per quanto riguarda me, sappiate che Lawson mi ha convinto, ma se questa non dovesse essere anche la vostra opinione, fate altrimenti.

Durante il corso dell'avventura ho omesso volontariamente l'esposizione di ogni indizio che potesse essere utile ai fini dell'indagine su Lawson, sono tutti documenti che avete nell'inventario e che dovete solo leggere o mostrare ad altri per ottenere maggiori informazioni, ma questo lo avete potuto fare benissimo da voi senza soluzioni, che vi sarete fatti la vostra personale opinione sulla vicenda e non ho corso il rischio di influenzarla.

1) Se decidete che Lawson merita di morire agite come segue:

- sostituite la pietruzza nera del vostro amuleto magico con quella bianca (se saltate questa operazione, il potere del cubo misterioso distruggerà anche voi)
- prendete in mano il cubo nero e usatelo contro Lawson: il cubo e il Druido si fonderanno implodendo spettacolarmente in un punto nero (o era un brufolo? Boh...)
- dirigetevi verso l'altare, che segnalerà l'uscita
- segue soluzione standard.

2) Se invece, come me, pensate che i 3 Druidi di Castelvecchio meritino una morte atroce tra mille sofferenze (mettiamola in questo modo, vi hanno creato un mucchio di guai!) fate così:

- scambiate la pietruzza nera con quella bianca, sul vostro amuleto magico, per evitare di morire miseramente
- dirigetevi verso l'altare: vi troverete direttamente nel luogo segreto dove si ritrovano i furbacchioni (l'implosione sarà spettacolare)
- scaricategli addosso il cubo nero
- segue soluzione standard.

Ora, in entrambi i casi, vi trovate nei pressi della Restricted Area: fottetevi di tutto e di tutti e buttatevi al massacro! Ammazzate tutte le guardie e guadagnatevi l'accesso alla stanza dello Shuttle. Prima, però, di salire sullo Shuttle mostrate il permesso di accesso all'ultima guardia nella sala del razzo, perché è una guardia un po' bastarda, anzi siccome di permessi non ne avete più, fate il giro dall'altra parte del corridoio e fottetelo, è veramente un cane e non sono mai riuscito a seccarlo,...toh, ma chi si vede, il galeotto! Tentate di parlargli, ma non vi risponderà, ormai totalmente avvolto, probabilmente a causa delle troppe emozioni forti che gli hanno dato alla testa....poverino!!! Adesso è ora di entrare nello Shuttle... cosa serve?

1. Mappa Stellare
2. Sistema di Guida magnetizzato
3. Dispositivo di accensione

Procediamo con ordine:

1. La mappa stellare ce l'avete (è stata realizzata all'osservatorio dei druidi quando avete messo la lente al telescopio, ricordate?), ed è in effetti, quella placchetta blu, nell'inventario; andrà messa nello slot centrale della console del razzo
2. Nemmeno il sistema di guida sarà un problema: prendete dall'inventario il minerale scuro e usate sullo stesso il coltello trovato vicino alla barca nel palazzo di Astor; il minerale si magnetizzerà e servirà all'uopo una volta inserito nello slot a sinistra della console
3. Il dispositivo di accensione, infine non è altri che quell'affare metallico che abbiamo trovato nella cassetta di legno nella casa comune dei Druidi (aperta con la chiave fregata dal palazzo di Astor); questa, dovrà essere inserita nello slot di destra della console.

Fatte queste ultime considerazioni non vi resta che godervi la fine e il ritorno a casa del nostro Ulisse -

Druido, il quale, con grande commozione (celebrale a questo punto), tende in avanti il braccio destro, a 90° col resto del corpo e, rivolgendosi alle quattro terre che gli hanno tenuto compagnia in questo lungo e mesto peregrinare, esegue una completa rotazione del busto dando fiato alla sua impeccabile voce tonante: sssaluuuuuuuuuto.