

ULTIMA 8 PAGAN

DOPO ANNI, LA SOLUZIONE VERSIONE 2.0

Seconda pubblicazione di Ultima 8 sul Silver Disk. A quanto pare, data l'uscita del nuovo capitolo, molti di voi hanno pensato bene di giocarsi quest'altro. Io sinceramente ho preferito i precedenti (il 6 soprattutto), comunque i gusti sono gusti. Prima d'iniziare voglio comunque precisare una cosa: quella che trovate qui è la soluzione seguendo la strada più rapida e facendo solamente le cose indispensabili, siccome questo è un RPG, voi siete liberi di fare quello che più vi aggrada, dall'andare a rubare in casa degli abitanti di Tenebrae all'imboscarvi cose che ai fini pratici non serviranno a nulla... Io non vi svelerò l'ubicazione di oggetti magici generici o casse con tesori nascosti chissà dove, se realmente dovessi farlo questo testo non finirebbe più, qui mi limiterò a dirvi dove andare e cosa prendere, se volete seguire strade alternative o sistemi vostri fatelo pure, basta che poi non saltiate fuori con domande sciocche del tipo: "C'è un minuscolo cofanetto in un angolo della più piccola casetta del villaggio dei Puffi, come faccio ad aprirlo?", se qui non si parla del cofanetto allora potete farne a meno, ok?

Per facilitare come al solito la risoluzione del gioco ho creato qualche mappa che troverete nella directory della soluzione in formato PCX, oppure accanto al testo nella versione DOC (creata con Winword 2.0, così nessuno si potrà lamentare). Benissimo, penso sia ora di aprire le danze e concludere le gesta dell'Avatar...

Fabio "**FBS**" Simonetti

YOU'VE BEEN A TORN IN MY SIDE FOR FAR TOO LONG, AVATAR...

Il capitolo precedente, Serpent Island, finiva con il nostro eroe flottante nell'immensità dell'Ethereal Void, coi serpenti del Caos, del Bilancio e dell'Ordine ancora una volta uniti sotto al simbolo delle otto virtù. Il Guardiano, demone conquistatore di mondi, vi carpi per l'ennesima volta con la propria mano rossa e vi gettò al largo di un'isola in una dimensione totalmente sconosciuta: Pagan, appunto.



Riprenderete i sensi su una spiaggia e, dopo aver parlato con Devon, il pescatore tanto gentile da tirarvi su come se foste una triglia, scoprirete le prime curiosità che caratterizzano 'sto posto: questi uomini venerano i quattro elementi e gli Dei che li rappresentano, Lithos per la terra, Stratos per l'aria, Hydros per l'acqua e Pyros per il fuoco. Da ciascuno di questi elementi col tempo si è originata una scuola di magia, per un totale di quattro ordini con le proprie abitudini, i propri governanti e il proprio

sistema per manipolare l'energia mistica, rispettivamente: Negromanzia, Teurgia, Tempesteria e Stregoneria; a dir la verità esiste anche un quinto ordine, che ruba l'essenza di ciascuna scuola, sto parlando della Taumaturgia, anche se ora è ancora presto per capire la differenze tra tutti questi stili magici. Nell'ultimo periodo però, oltre a 'sti 4 Dei, è giunto un Titano Rosso (ma chissà di chi starà parlando...) dagli incredibili poteri che sembra essere entrato nel pensiero collettivo come il "salvatore di Pagan", a lui stanno a cuore le sorti dei cittadini e ben presto tutti quanto lo venereranno... poveri sciocchi.

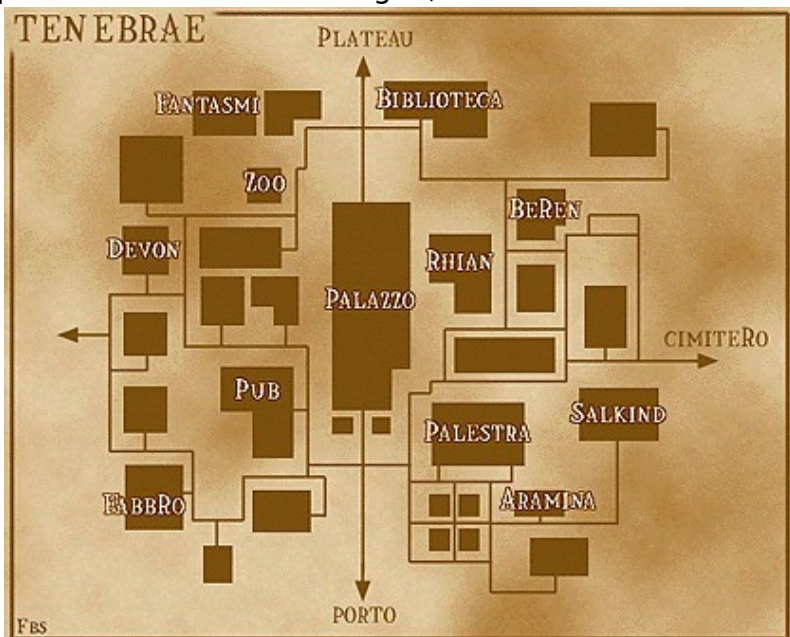
Finito di ottenere info da Devon, l'uomo vi farà notare che al porto sta accadendo qualcosa e finalmente il controllo passerà a voi. Il nostro Avatar si potrà muovere con tre velocità diverse, a seconda della distanza tra lui e il puntatore del mouse: più sarà distante e più lui correrà rapidamente (tasto destro), tutte le altre azioni verranno fatte col tasto sinistro, un solo click per esaminare qualcosa e due per parlare/usare/mangiare/etc.. Se premerete tutti e due i tasti insieme il personaggio salterà o, se si trova vicino a una piattaforma abbastanza bassa, si arrampicherà.

Potrete richiamare l'inventario cliccando due volte sul l'Avatar e poi sul vostro zaino, oppure premendo Z (per i dati) o I (per lo zaino). Oltre a ciò basterà premere C per entrare in modalità attacco, dove con un click del tasto sinistro del mouse attaccherete con l'arma attualmente selezionata, tenendo premuto il pulsante parerete, con due click del sinistro darete un calcio e con un solo click dello stesso vi sposterete. Magari fate un po' di pratica prima d'iniziare l'avventura vera e propria.

Ora una piccola puntualizzazione per quanto riguarda le POZIONI che potrete trovare per il mondo di Pagan. Come era intuibile a seconda del colore avranno poteri diversi: la gialla vi darà energia, la rossa vi rimetterà in sesto completamente, l'arancione ricostituirà completamente tutta la vostra energia magica (mana), la blu vi farà dormire, la verde vi farà vomitare, la viola vi renderà invulnerabili per un certo periodo di tempo e la nera momentaneamente invisibili.

UNA TESTA MOZZATA E UN SACCO DI PROBLEMI: TENEBRAE

Partiamo pure con la storia vera e propria. Continuate verso sinistra e sarete dalle parti di alcune scale in legno; cliccando due volte sulla botte (tasto sinistro) troverete



dentro un piccolo scrigno con una daga: la vostra prima arma che utilizzerete al volo (tasto Z e poi trascinatela sulla mano dell'Avatar). Salite le scale e beccatevi la macabra scena: per un motivo a voi ancora sconosciuto, quella che sembra essere il "sindaco" del paese mette a morte un certo Toran e lo fa decapitare senza pensarci

due volte... scoprirete solo in seguito che questa tizia altri non è che la sacerdotessa del culto di Hydros, Mordea.

Lasciate perdere il tutto e continuate verso l'alto fino all'entrata dell'unica cittadina dell'isola: Tenebrae. Il paese è abbastanza vasto e quindi il mio consiglio è di dare un'occhiata alla mia mappa (Tenebrae.pcx), almeno non perderete subito la testa... ok, questa non era il caso di dirla. Ad ogni modo gironzolate e visitate ogni luogo che pensate possa esservi utile per scoprire cose interessanti, palazzo compreso (vedete anche di salire sul tetto e di avvicinarvi a quella piattaforma quadrata di metallo... capirete poi il motivo). Spostate ogni cosa, guardate nelle ceste e via dicendo, molto probabilmente così facendo diventerete presto ricchi e pesanti (non dimenticate l'anello per le chiavi, che si trova in una cesta situata in una botte della torre SE del palazzo, e il sacco a pelo in uno dei posti di guardia fuori dal paese).

Raggiungere la biblioteca, al secondo piano ci sarà un certo Bentic che potrà fornirvi info su Mythran: l'unico taumaturgo ancora in vita; questo vecchio mago abita a nord di Tenebrae, in un luogo chiamato Plateau. L'unica via per accedere a 'sto luogo sarà attraverso alcune grotte piene d'acqua e abitate da zombie (sub?). Altre interessanti notizie riguarderanno Devon e un certo diario rubato da Mordea...

Bene, ora è tempo di andare a cercare questo Mythran per vedere se almeno lui riuscirà a darvi qualche consiglio per lasciare 'sto posto abbandonato da Dio ma non dal Guardiano. Se lo desiderate, prima passate dall'armeria così da comprare un'arma un po' più potente e qualche pezzo d'armatura... sempre che non abbiate già messo le mani su un carroarmato rubato da chissà quale angolo del paese.

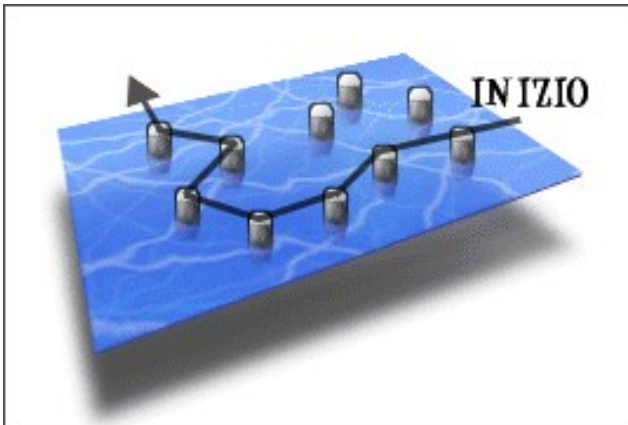
Uscite dunque dal paese verso nord e da qui, continuando sempre in questa direzione, arriverete alle montagne; seguitele continuando a sinistra e prima o poi arriverete dalle parti di una grotta: quella di chi Devon vi ha parlato.

LA GROTTA PER MYTHRAN

Non avrete molti problemi nel finire questo piccolo pezzo, l'unico che sinceramente mi ha dato qualche grattacapo è il fiume con le pietre. Nel file DOC ho aggiunto un'immagine che mostra in che ordine superarle, semmai non steste guardando quel testo ma il TXT, allora sappiate che conviene saltare per primo sulla pietra più a est (destra), e poi continuare salvando il più spesso possibile (tra l'altro sulla sponda a sinistra vi è anche un bel baule pieno di cose buone) e cercando di uscire sulla sponda ovest.

Dopo il pezzo incriminato eliminate gli zombie come meglio credete, arrampicatevi sui vari "balconcini" e raggiungete l'area subito dopo il ponte di legno. Azionate le leve come segue: due volte la prima, una la seconda, due la terza e una la quarta e la quinta, superate nuovamente il ponte e tirate l'unica leva presente... uscendo verso sud sarete al Plateau di Mythran, ah, se avete tempo magari date un'occhiata ai cadaveri in giro, in essi vi saranno parecchi oggetti interessanti: qualche pozione, qualche gemma e un disco esplosivo.

Entrate nella sua casetta e superate i pochi trabocchetti del pian terreno, una volta nell'edificio principale il vecchietto si farà avanti e potrete finalmente chiarirvi le idee sulla missione davanti a voi: per poter lasciare Pagan dovrete necessariamente conoscere le vie dei quattro elementi diventando adepto in ciascuno dei culti, basterà iniziare dalla Negromanzia e poi passare via via agli altri... Lothian, al cimitero posto a est di Tenebrae, vi potrà dare altri consigli (è la sacerdotessa a capo del culto di Lithos). Prima che ve ne possiate andare, Mythran vi regalerà una pozione energetica e un piccolo disco rosso: un affare capace di teletrasportarvi in giro per le zone che avete già visitato, a patto però che in queste zone abbiate "attivato" determinate piastre toccandole



(avete capito il perché del gesto sul tetto del palazzo?). Ok, salite al piano di sopra e cercate la suddetta piastra, poi tornate a Tenebrae.

LA NEGROMANZIA

Il Cimitero si raggiunge uscendo dalla porta est della città e continuando poi verso l'alto. Tra le tombe dovrete prima o poi beccare una casetta modello famiglia Addams e lì fuori trovare il tizio che cercate: Vividos (senza zucchero...). Dite all'uomo che volete studiare da Lothian e lui vi darà la prima missione: ritrovare un pugnale sacrificale rubato tempo addietro da Mordea. La donna lo tiene nella sua camera da letto, a palazzo, dovrete rubarlo e riportarglielo, solo allora vi permetterà di vedere la sacerdotessa ormai sul punto di morte (che fortuna!).

Andando immediatamente negli appartamenti di Mordea scoprirete che la porta per la camera da letto potrà essere aperta grazie a una chiave nascosta sotto ad un cuscino con un teschio, ma purtroppo lo stanzino nel quale lei tiene le cose più care è chiuso. Scattate dunque dalle parti della cucina e sperate di beccare in giro la servitrice della sacerdotessa: Aramina. La ragazza vi darà un appuntamento a casa sua per il periodo del Bloodwatch... date un'occhiata all'orologio sul tavolino della camera di Mordea, una giornata qui si divide in sei periodi: la mattina (Firste66), il primo pomeriggio (Daytide), pomeriggio inoltrato (Threemoons), mezza sera (Laste66), sera (Eventide) e la notte (Bloodwatch), chiaro ora? Bene, state in giro fino all'orario pattuito (oppure dormite tramite il sacco a pelo), poi, guardando la mappa, fiondatevi a casa della serva. Dimostrandovi gentili e amichevoli (magari in cambio di un futuro incontro con Devon), Aramina vi donerà la chiave della stanza di Mordea, consigliandovi di fare piano visto che la donna ha il sonno leggero e la mano pesante... Inutile dire che questa sarà la vostra prima preoccupazione: sgattaiolare in camera della dormigliona, sbloccare la serratura dello sgabuzzino e aprire la cassa con la daga. Vividos non potrà che essere contento di quello che avete fatto e per premiarvi, dopo aver ucciso Lothian (!!!), vi nominerà suo aiutante.



Seconda parte della prova per i Negromanti: il recupero di due ingredienti indispensabili, i funghi "Executioner's Hood" e alcuni ramoscelli. I primi crescono lì

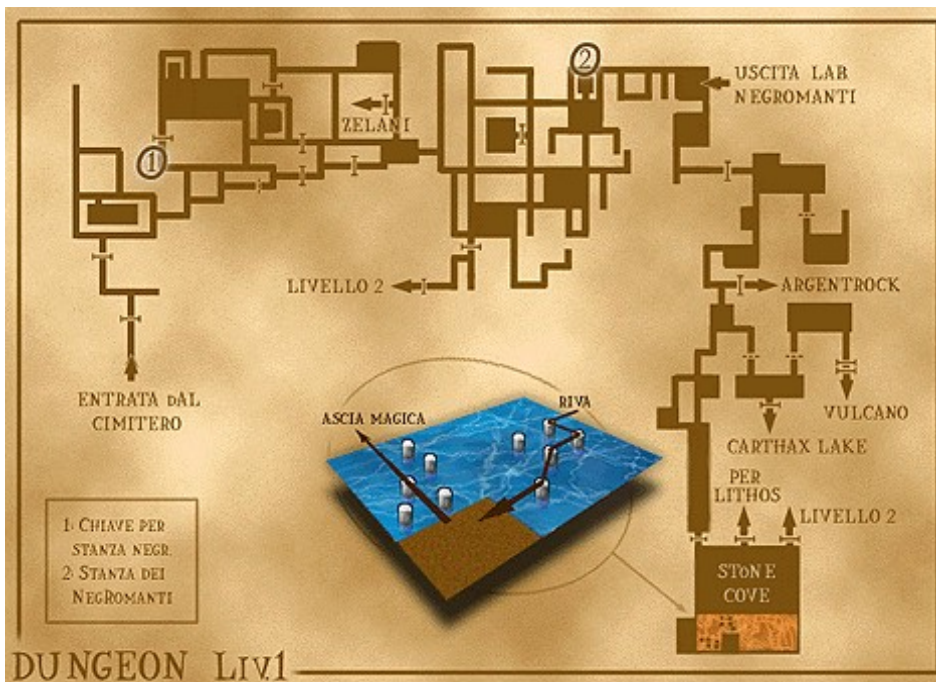
vicino e li potrete trovare scendendo nel settore a sud del cimitero, seguendo le mura nord verso est e, al secondo gruppo di alberi, scendendo verso sud. In un ribassamento del terreno troverete diversi funghi (simili a punte di freccia nere) circondati da Changeling. Per quanto concerne i bastoni dovrete necessariamente tornare in paese e sarà proprio qui che scoprirete un fatto incredibile: Bentic sarà stato ucciso e Devon rinchiuso in prigione... Non è comunque il momento di aiutare il pescatore, per ora avete delle cose più importanti da fare.

Andate nell'area NW del paese, nella casa indicata sulla mappa da "Fantasmi"; vicino a un albero avrete i bastoni che cercate. Tra l'altro se entrerete nell'edificio e avrete la pazienza di spostare le assi sul pavimento troverete un passaggio sotterraneo che vi condurrà in una camera con un sacco pieno di monete (67 obsidian)...

Ok, riportate il tutto a Vividos (tenete nello zaino solo un fungo e un bastone, i rimanenti lasciateli sul pavimento, vi serviranno più avanti) e l'uomo vi concederà l'onore d'iniziare il primo giorno da Negromante. Dopo avervi dato la magica Chiave di Caretaker, Vividos vi spiegherà come funziona la magia di Lithos: per ogni incantesimo che vorrete fare dovrete avere i giusti componenti magici, dovrete riporre questi ultimi in un sacco vuoto e poi usare la Chiave di Caretaker sul sacco stesso... Riaprendolo ci troverete dentro un talismano che, usato quando più vi aggrada, libererà il potere dell'incantesimo. La vostra nuova missione sarà affrontare i pericoli delle catacombe cercando nel contempo di raggiungere la camera dei Negromanti: luogo attraverso il quale raggiungerete la zona nella quale gli stessi sono stati seppelliti. In totale vi saranno sei anziani, dovrete parlarci con l'apposito incantesimo (Death Speak) e loro vi spiegheranno come creare altre magie...

Salite al piano di sopra e, usufruendo dei diversi tomi e degli ingredienti già disponibili (fregate il sacco vuoto sul tavolo), create un "Open Ground" (sangue e Blackmoor) e un "Death Speak" (sangue e ossa). Uscite dall'edificio e, girando attorno al recinto in ferro che delimita il "giardino", arrivate esattamente dietro la casa dove, proprio ai piedi della parete montuosa, l'ennesimo recinto in ferro segnerà il territorio per le catacombe.

Superate il perimetro ed entrate nel mausoleo. Giunti al muro liscio, lanciate l'incantesimo "Open Ground" cliccando sul talismano apposito, infilatevi nel buco che si aprirà magicamente nella parete e date immediatamente un occhio alla mappa DUNGEON1...



Ricordatevi che questo non è Diablo, perciò non conviene mai iniziare un combattimento se non siete certi di farcela. Lasciate perdere gli scheletri guerrieri e dedicatevi solo agli zombie: siete ancora troppo deboli per la maggior parte dei nemici. Aprendo le porte giuste dovrete arrivare nella zona che ho indicato con "1", raccogliere la chiave che lo zombie ha ancora addosso, e

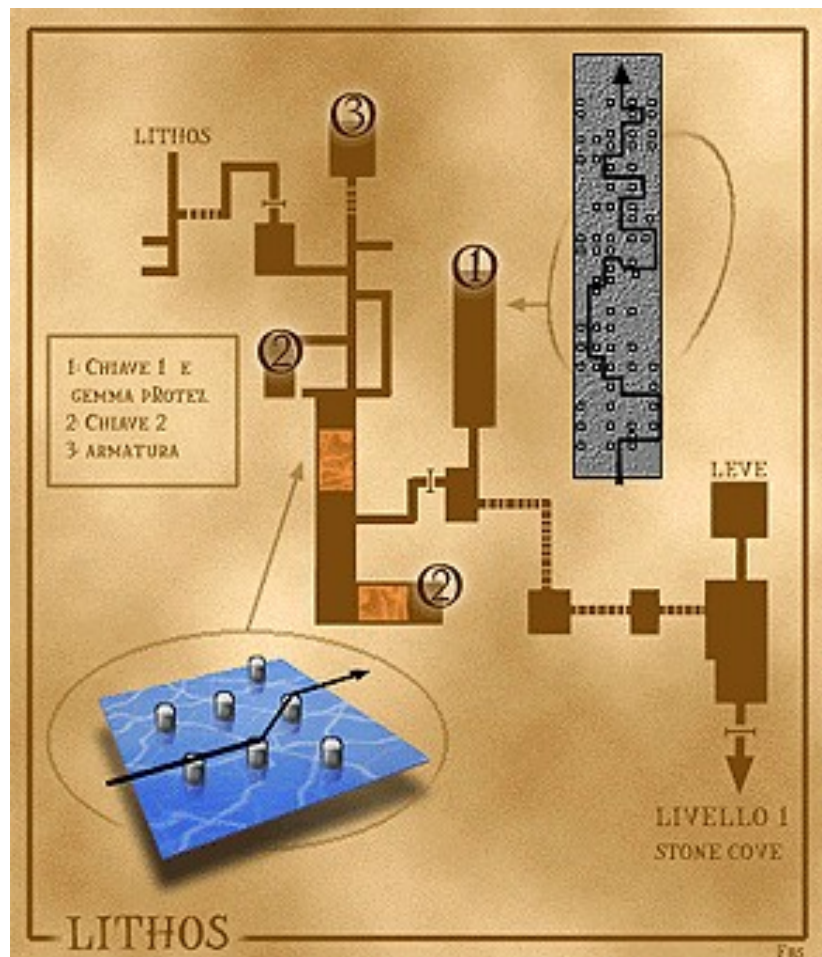
poi fiondarvi nell'area "2". Lungo la strada potrete esaminare ogni singolo cadavere così da trovare qualche oggetto utile (sono sparsi ovunque e sono tantissimi),

l'importante è che teniate sempre sottocchio la vostra energia, che salviate spesso e che, come ho già detto, non rischiate la vita inutilmente.

La stanza dei Negromanti (2), altri non è che una piccola cameretta delimitata da 4 basse pareti di pietra. Aprite la porta grazie alla chiave 1 (magari mettetela direttamente nell'anello portachiavi trovato nella torre SE del palazzo di Mordea) ma badate bene di non entrarci. Spostatevi invece verso uno dei muri accanto all'uscio e arrampicatevi così da ritrovarvi in equilibrio sul muro che delimita la camera dei Negromanti. Eliminate lo zombie che quasi sicuramente si alzerà all'interno (l'ideale sarebbe con una bella molotov), poi saltate giù nella zona rialzata (è essenziale che non tocchiate il pavimento piastrellato del posto). Aprite la cassa, imboscatevi i soldi e gli utilissimi "Magic Leggins", poi toccate pure il pavimento che, sotto al vostro peso, cederà facendovi giungere alla zona sotterranea: le tombe dei Negromanti.

Questa zona, data la sua semplicità, non è stata mappata, se lo desiderate disegnate voi una piccola piantina (un bonsai). Quattro barili saranno appoggiati alle pareti e conterranno tutti gli ingredienti più utili per le magie che presto dovreste imparare. Non prendeteli con voi ma piuttosto iniziate a crearvi i talismani magici col solito metodo del sacco; sarà indispensabile avere 6 "Death Speak" (sangue e ossa), 1 "Rock Flesh" (legno e terriccio), 1 "Create Golem" (sangue, ossa, legno, terriccio e Blackmoor) e, se proprio volete risparmiare tempo, 1 "Open Ground" (sangue e Blackmoor) e 1 "Grant Peace" (Executioner's Hood e Blackmoor). Semmai non doveste avere abbastanza ingredienti, in giro per le caverne sicuramente potrete metter le mani su quello che cercate, col senno di poi vi consiglio comunque di fregare almeno un paio di fialette extra di sangue... Ad ogni modo, dopo questo bell'esercizio di magia, continuate verso nord e, arrivati alla stanza principale, girate a ovest (sinistra). Il primo Negromante si troverà al termine di un passaggio che si aprirà a sud e voi, usando il "Death Speak", potrete estrapolarci qualche utile informazione. Tornate sui vostri passi e da qui sempre a nord. Il secondo Negromante vi parlerà della magia "Rock Flesh", finita la lezione, lanciate quest'incantesimo e avventuratevi lungo il cunicolo: ad un certo punto dal cielo scenderanno dei fulmini ma voi, forti del fatto che la vostra pelle avrà la resistenza della roccia, potrete passare indenni.

Continuate così fino al terzo Negromante che si trova al termine di un lungo percorso costellato di nemici (gli spettri NON toccateli nemmeno), lanciate il solito "Death Speak" e presto sarete teletrasportati su un piccolo promontorio. Saltate al di là del baratro, eliminate i non-morti e, semmai foste tanto coraggiosi da scontrarvi con lo scheletro (magari salvate prima), non dimenticatevi poi di buttarne i resti in mare, altrimenti quel fesso continuerebbe a rivivere. Quarto Negromante: lezione sul "Grant Peace", l'incantesimo più potente di



tutti, quello che eliminerà immediatamente il nemico preso di mira... Nel piccolo praticello modello Heidi toccate il trono al centro dello spiazzo e, giunti nuovamente nelle caverne, dirigetevi a ovest fino al mare di lava (se volete a SE c'è una cassa con un'armatura o uno scudo). Stando attenti agli affari che sparano lapilli incandescenti, continuate a saltare sui camminatoi che emergono dal magma fino ad arrivare ad un vicolo cieco che istantaneamente vi porterà all'ennesimo gruppo di caverne. Il quinto Negromante vi dirà qualcosa sul "Withstand Death" che permetterà di farvi resuscitare, mentre il sesto, l'ultimo e il più importante, vi illuminerà sulla parte finale dell'addestramento: dovrete andare fino ad un posto chiamato Stone Cove e lì creare un Golem per aprire la porta di Lithos.

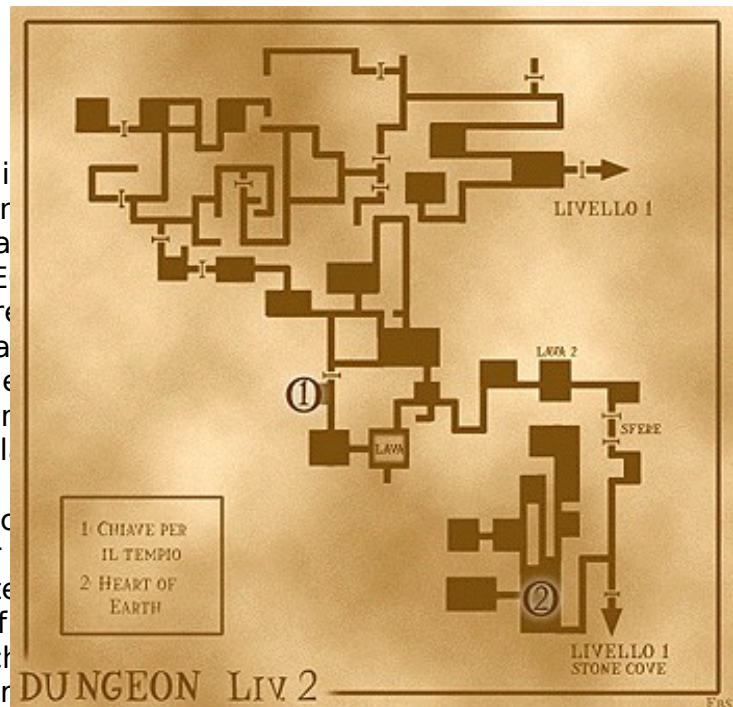
Uscendo attraverso il passaggio in cima alle scale tornerete al primo livello del dungeon (il punto d'uscita sulla mappa DUNGEON1 è segnato come "Uscita Lab. Negromanti"). Continuate verso sud seguendo la strada per lo Stone Cove, arrivati qui potreste creare immediatamente il Golem (mirate al fango) ordinandogli di aprire le doppie porte di Lithos oppure potreste addirittura affrontare le colonne sull'acqua per mettere le mani su un'ascia magica (vedi schema sulla mappa). Il mio consiglio è di tentare con l'ascia magica, anche se in effetti non è indispensabile prenderla... Indipendentemente dalla scelta che farete, prima o poi dovrete fiondarvi attraverso i portali e passare alla mappa LITHOS. La strada da seguire è piuttosto rettilinea. Per prima cosa andate a nord fino al muro di cinta mezzo diroccato, arrampicatevi dentro e, seccati un paio di mostriciattoli, manovrate la leva. Uscite e andate alle piattaforme mobili, ricordandovi, tra un salto e l'altro, di salvare sempre. L'unico consiglio che potrei darvi in questo frangente è di rimanere sempre al centro di ogni piattaforma e di saltare con tempismo solo quando la stessa sbatterà contro il muro di destra: una pausa di un secondo è meglio di niente, no? Il secondo pezzo sarà il labirinto di luce: lanciando i funghi attraverso le colonne dovrete capire qual'è la strada giusta... se proprio non avete pazienza vi consiglio di guardare la raffigurazione dello stesso nella mia mappa. Al termine del tutto vi sarà una cassa contenente una prima chiave e una gemma capace di eliminare gli effetti dei muri di luce, ora, grazie a quest'ultima, potrete tornare indietro di corsa senza riportare danni.

Aperta la porta ad ovest grazie alla chiave appena recuperata, raccogliete entrambe le chiavi "2" saltando le colonne sull'acqua come mostrato, poi ponetevi una bella domanda: sareste disposti a rifare da capo tutta la strada sulle piattaforme solo per un'armatura nuova e dei parabraccia di ferro? Se la risposta è sì allora andate al punto "3", altrimenti passate semplicemente la seconda porticina e, balzellon balzelloni, fiondatevi dal Signore dei Morti.

Lithos, attorniato dai suoi fedeli schiavi, apparirà davanti a voi e vi spiegherà cosa fare per diventare un vero apprendista: dovrete tornare al cimitero e sotterrare Lothien nella sacra terra, il resto ve lo dirà quel beccamorti di Vividos. Ora scendete verso il basso. In una delle stradine laterali troverete una piastra di teletrasporto del tutto simile alle due che già avevate attivato, toccatela e poi utilizzate il disco rosso che vi ha regalato Mythran per tornare a Tenebrae.

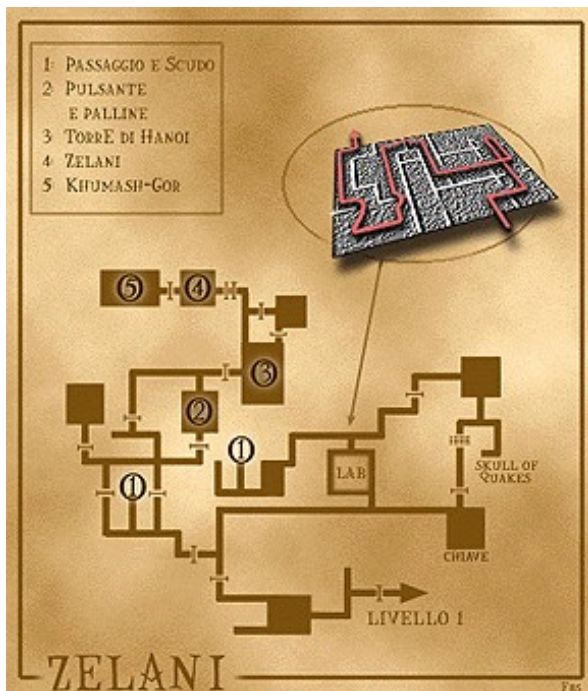
Al cimitero Vividos, felice dei vostri progressi, vi regalerà un secondo attrezzo magico: la Chiave di Scion. Vi dirà di andare nell'angolo NE del cortile e di usare l'aggeggio sul corpo di Lothien poi di cliccare sulla tizia una seconda volta così da consegnarla ai morti. Fate tutto questo poi sentite cosa ha da dirvi Vividos riguardo all'ultima fase del vostro corso: dovrete scendere ancora nelle catacombe, cercare il Pit of Death e sperare in una visita di Moriens, il primo dei Negromanti... 'Sto tizio non conosce il significato della parola "Pausa"!

Grazie al solito "Open Ground", di arrivare fino alla porta per il secondo "Livello 2"), sbloccatene la serratura i corridoi mostrati nella mappa DUNGEON. Questa zona è caratterizzata da pareti e cercate solo di dirigervi verso la stanza raccogliendo nel contempo tutte le ingredienti davvero raro. Una volta ir superando le diverse stradine sulla l quella al centro del lago di magma. continuare a nord verso il punto indicato alle sbarre, troverete la chiave per attraverso la porta precedentemente continuate fino allo spot "2" (Heart of Apritene le doppie porte grazie alla ch in terra al centro dello stanzone, cr tomba (sangue e Blackmoor) e poi imboscatevi lo strano affare chiamato Heart of Earth: il primo dei cinque talismani che vi serviranno per completare il gioco... ma queste cose le scoprirete poi, per ora fate solo conto che la vostra iniziazione da Negromante sia finita. Bravi!



UNA PARENTESI DI STORIA: GLI ZELANI

Ora vi sembrerà di non avere più niente da fare, anche se in effetti vi manca talmente tanta roba che anch'io sto iniziando a preoccuparmi: non credo di avere abbastanza inchiostro nella tastiera!



Invece di tornare da Vividos per gallarvi di essere riusciti nella vostra missione, tornate ancora una volta al primo livello e cercate la porta con la scritta "Forward Fate Do You Travel" (sulla mappa DUNGEON1 il passaggio è la freccia con la scritta Zelani),

aprite l'uscio grazie alla Chiave di Scion, scendete di sotto e utilizzate la mia mappa ZELANI per evitare di perdervi. Se vi steste chiedendo il motivo di tutto questo, posso solo dirvi quello che eravate voi stessi in grado di scoprire leggendovi un po' di libri in giro per Tenebrae: molto tempo fa c'era un'antica popolazione, gli Zelani appunto, che abitavano l'isola sulla quale voi stessi vi trovate. 'Sti tizi non adoravano gli elementi ma le 3 Emozioni: Amore, Odio e Apatia, i loro spiriti dovrebbero ancora abitare i sotterranei delle catacombe e molto probabilmente potrebbero suggerirvi un modo per unire il potere dei quattro titani... beh, ricordate quello che vi aveva detto Mythran, no?

Il primo posticino da visitare seguendo la mappa è il labirinto (LAB) che andrà affrontato come mostrato, non appena potete, salite sulla piattaforma rialzata che lo attraversa (dal lato con le colonne, quello a destra) e da qui spiccate un salto verso l'uscita... in questo modo vi risparmierete un bel po' di fatica. Se non voleste superare il labirinto, potreste invece dedicarvi alla stanza sopra alla parola "chiave": basterà muovere le 5 leve disposte a stella nel seguente ordine, 2 volte quella a SW, 1 volta quella a W e 1 volta quella a N. Nella cassa al centro della locazione vi sarà la chiave per dischiudere i portoni fino all'intersezione del labirinto precedente (vedi mappa). Indipendentemente dalla strada che avete deciso di affrontare, andate al "1" più vicino, create un "Open Ground" grazie agli ingredienti posti sul tavolino e poi lanciatelo immediatamente sulla tomba: gettandovi nel buco sarete immediatamente condotti all'altro "1" della mappa. Non appena scenderete verso il basso noterete, oltre ad alcune stalattiti sulla destra, uno strano scudo con tre simboli, purtroppo per ora non potrete prenderlo (vi manca la chiave della porta alle sue spalle), perciò cercate solo di tener bene a mente dove si trova.

La camera "2" andrà superata prendendo una delle sfere colorate e lanciandola contro la piattaforma rialzata subito dopo il cancello chiuso (a sinistra). Arrivati dall'altra parte noterete un paio di ascensori attivabili con altrettante leve, e parecchi barili/scrigni. Raccogliete le due chiavi lì in giro e poi, grazie agli ingredienti sparsi un po' ovunque e al sangue preso nel dungeon precedente, preparate un "Rock Flesh", un "Create Golem" e, se già non l'avete, un "Grant Peace". Uscite verso l'alto e passate alla stanza "3": la torre di Hanoi.

Davanti a voi ci saranno tre vani scala, la cosa bella è che l'unico dotato di gradini sarà quello di sinistra e voi avrete bisogno che questi gradini vengano spostati in quello al centro... come fare? I gradini da muovere saranno 4 e com'è logico ognuno sarà di una certa altezza, per facilitare le cose diciamo che il più alto vale 4, il più basso 1 e gli intermedi 2 e 3. Voi non potrete spostare immediatamente tutti gli scalini nel vano centrale nell'ordine 4-3-2-1 (li ho numerati dal muro di legno venendo verso di voi) perché sarete costretti a mantenere sempre un ordine discendente in ogni vano... esempio: non potrete inserire lo scalino 3 e poi il 4, ma dovrete per forza mettere 3 e 2, oppure 3 e 1, mai un gradino più alto davanti ad uno più basso.

Per poter muovere uno scalino da un vano all'altro, basterà premere la piastra davanti al vano dello scalino, dopodiché schiacciare quella del luogo nel quale vorrete porlo (sempre ricordando la regola precedente). Notate bene che lo scalino che si sposterà sarà il primo della fila, se ad esempio nel vano di sinistra ci saranno 4-3-1, premendo la sua piastra corrispondente prenderete l'1 che poi potrete spostare dove vorrete schiacciando la piastra di centro o quella di destra... Ok? Sono certo che la maggioranza avrà capito il sistema, per non correre rischi metterò comunque la soluzione. Facendo conto che la piastra a sinistra sia la 1, quella al centro la 2 e quella a destra la 3, ecco quelle che dovrete schiacciare (magari mettete l'Avatar davanti a quella di centro e usate l'orologio per terra come "dito" per premerle): 3,1- 3,2 -1,2 - 3,1 -2,3 -2,1 -3,1 -3,2 -1,2 -1,3 -2,3 -1,2 -3,1 -3,2 -1,2.

Non appena la scala sarà nel centro, potrete salirci e giungere in un piccolo atrio. Usate il "Rock Flesh" per superare i raggi di luce e poi, alla camera "4" che aprirete con le chiavi trovate alla "2", spostate lo scheletro sulla destra per scovare un'altra chiave: ora potrete recuperare lo scudo degli Zelani (passate dalla porta a destra del

secondo "1" che avete raggiunto). Una volta in mano vostra, l'artefatto potrà essere posto sull'altare così da richiamare l'attenzione degli spiriti. Questi tre mattacchioni vi spiegheranno che il modo per volare via dal pianeta è diventare un Titano voi stessi: quello del Quinto Elemento, l'Etereo. Per farlo dovrete prendere l'essenza di ogni Dio e condensarla nella vostra persona. Questa "Essenza" altri non è che un particolare di Blackrock che ogni Elemento tiene ben nascosto, infatti senza questi affari ogni Titano perderebbe i suoi poteri. Già avete quello di Lithos (Heart of Earth), ora vi mancano i tre dei restanti Dei e soprattutto il cosiddetto "Obelisk Tip": l'affare per focalizzare l'energia, l'ennesimo pezzo di Blackrock che, secondo la leggenda, è custodito da un certo Kumash Gor, il guerriero non-morto che vive alla porta accanto (i casi della vita!).

Gli Zelani a questo punto se ne andranno aspettando che voi torniate col suddetto artefatto, perciò è il caso che vi muoviate. Salvate la posizione (non si sa mai), andate verso il basso fino a vedere la terra dello spiazzo situato prima delle due porte e lanciate l'incantesimo "Create Golem" focalizzando l'energia proprio sul terreno fangoso: la creatura dovrebbe saltare fuori e con lei le azioni che gli potrete far fare... Selezionate Follow in modo da farla entrare nella camera degli Zelani e poi ordinategli di sfondare la porta di Kumash-Gor.

Semmai non doveste essere in grado di far entrare il pancione fangoso nel suddetto luogo, ecco un metodo che, almeno nel mio caso, ha funzionato: create il Golem focalizzandolo il più vicino possibile alla prima porta (così da fargliela superare in battuta non appena uscirà dal terreno), ditegli di venire avanti ("Follow" o "Move") in modo da fargli raggiungere la soglia della seconda e, non appena rimarrà bloccato, richiamatene l'elenco di azioni cliccandoci sopra due volte. Con le azioni ancora visualizzate, dirigetevi lentamente verso l'altare sul quale avevate messo lo scudo, superatelo e, non appena vedrete uno scampolo della porta che vorrete aprire, fermatevi. Cliccate sull'azione "Open" e poi sulla porta di Kumash, aspettate qualche secondo e dovrete vedere il vostro fido Golem spuntarvi alle spalle ed eseguire l'ordine. Se dopo aver premuto l'azione "Open" non dovesse apparire il mirino per la selezione della porta, allora significherebbe che vi siete allontanati troppo dal Golem e che lui se ne sarà andato, ricaricate la posizione e questa volta vedete di allontanarvi di meno dalla creatura... basta vedere anche un pixel dell'uscio per farglielo aprire.

Kumash Gor potrà essere fatto fuori facilmente grazie all'incantesimo "Grant Peace", negli scrigni della sua tana, oltre all'importante "Obelisk Tip", avrete una bella sciabola magica, qualche pozione e un paio di altri gadget. Dopo aver salutato gli Zelani sarà la volta degli altri Dei: Stratos, Hydros e Pyros.

ARGENTROCK: LA TEURGIA

Teletrasportandovi nella Hall di Lithos col solito disco di Mythran, utilizzate la piattaforma col suo simbolo per tornare allo Stone Cove e da qui, guardando la mappa DUNGEON1, andate verso Argentrock (la porta si aprirà con la Chiave di Scion, tanto per cambiare). Superate il ponte di legno e poi voltate a ovest così da raggiungere la piccola cittadina (non dimenticate di attivare la piastra di teletrasporto a SW dell'entrata).

In questo posto vi sono essenzialmente quattro persone con cui dovrete parlare: Stellos, il capo dell'ordine dei teurgi (il tizio in bianco col cappuccio), Xavier (uno con una casacca blu e i capelli lunghi), Cyrrus (con un vestito bianco senza cappuccio) e Torwin (uno studente con la casacca blu e capelli corti). Ognuno vi introdurrà in qualche modo all'ordine spiegandovi qualcosa in più sull'Illuminismo di Stratos, il loro Dio. Non appena vi sentirete pronti, potrete chiedere a Xavier (di solito è dalle parti della piastra del teletrasporto o fuori dal paese, dipende dall'orario) di entrare a far parte del gruppo di accoliti e l'uomo vi dirà che la prova iniziale sarà composta da due parti: una sulla saggezza e una sull'equilibrio. Iniziamo dalla prima: dovrete semplicemente andare alla biblioteca, il grande edificio al termine del paese, e legervi quanti più libri potete per poi rispondere a 5 domande, se solo ne sbaglierete

una sarete bocciati... Ok, siccome so che non avete voglia di sgobbare sui libri, eccovi le soluzioni:

Dove preferisci riposare? D

E' meglio consolare un bambino o punirne un altro? A

Il Re è in punto di morte... B

Durante una battaglia voi... A

Un bambino sta morendo, cosa siete disposti a dare per lui? C

Torna vostro figlio dopo molto tempo... A

La saggezza supera il corpo... B

Un fratello ruba per la sua famiglia, tu cosa fai per lui? A

In una taverna molti adepti esaltano il proprio Dio e tu? B

Il valore più importante nella scelta dei camerati è... A

Il secondo test, a quando vi dirà Xavier, è da eseguire al Windy Point, dovrete uscire dal paese passando dalla strada a sinistra della biblioteca, continuare sempre in quella direzione e arrampicarvi sulla piattaforma col simbolo di Stratos. A questo punto inizierete a sentire un vento fortissimo che vi sposterà tentando di farvi cadere dalla roccia, voi dovrete tentare di rimanere sul simbolo spostandovi nella direzione opposta al vento e, dopo sei o sette colpi supererete anche questa sezione. L'unico trucchetto che posso suggerirvi è di non esagerare mai con la velocità e di rimanere sempre al centro del cerchio: non sapete in che direzione si metterà a soffiare la brezza.

Xavier vi manderà così da Stellos per la preparazione alla terza prova: la costruzione dei Focus, i talismani grazie ai quali potrete "focalizzare" l'energia mistica di Stratos per fare ciò che più vi aggrada. 'Sti affari dovranno essere fatti del più puro argento, metallo che si può trovare solo sotto al monastero in una serie di gallerie e caverne zeppe di trappole e mostri (mai che si debbano affrontare dungeon pieni di donne nude...). Una volta che avrete almeno 8 pepite dovrete portarle dal fabbro di Tenebrae, Korick, che con la sua abilità e sette martellate, forgerà i tanto agognati Focus.

Tornate nella biblioteca, passate dalla cucina e scendete le scale. Aprite la porta a sud e gironzolate per le caverne guardando bene in giro, non dovrebbe essere difficile trovare le rocce per i talismani e portare a termine la loro costruzione da Korick, un sola cosa: cercate di non sbagliare chiedendogli di creare due volte lo stesso Focus, state attenti e magari salvate prima.

Tornate ad Argentrock tramite il solito teletrasporto, andate in biblioteca e appoggiate ciascun artefatto sull'altare al centro dello stanzone così da renderli magici, poi tornate da Stellos che per l'ennesima volta vi dirà di tornare nel dungeon sotto la biblioteca per la vera prova, la terza (ricordate? I Focus erano la preparazione): scendete le scale della cucina, andate verso l'alto e sicuramente troverete qualcosa da fare... In effetti qualcosa da fare ci sarà: usate "Aerial Servant" (il Focus a forma di bracciale) per trasportare il torax ferito vicino a voi, poi curatelo con "Healing Touch" (il Focus a forma di dito che indica).

Stellos si congratulerà con voi non appena tornerete a trovarlo, ma si dirà scioccato per un fatto successo da poco: qualcuna ha rubato un Focus di Xavier e loro non hanno idea di chi possa essere stato. Voi fate un rapido giro d'interrogatori a Xavier stesso e a Cyrrus, dopo sfruttate l'incantesimo "Hear Truth" (la catena) per impedire a ciascuno di mentire... Scoprirete così che Cyrrus conosce il nome del ladro: Torwin. Il ragazzo si è diretto al Windy Point per un'importante missione e sicuramente solo voi potrete fermarlo. Dirigetevi dunque in questo posto e, rispondendo con sincerità alle domande dell'adepto (è il figlio di Toran, il tizio che avevate visto uccidere da Mordea all'inizio del gioco), alla fine lui si getterà in mare lasciandovi un suo anello e il Focus rubato; tutto è bene quel che finisce bene... Beh, più o meno.

Riconsegnate il talismano a Xavier e poi, se proprio volete, tornate a Tenebrae per consegnare l'anello del giovane alla madre, Rhian. Stellos, ad Argentrock, vi darà ora accesso all'ultimo test: il Salto della Fede (Indiana Jones?), dovrete andare per la terza volta al Windy Point, mettervi tra le due colonne che si affacciano sul mare e spiccare un salto come se voleste ammazzarvi... Arriverete così ad un gruppo di piattaforme sospese che, superate come al solito (salvate spesso, mi raccomando), vi faranno giungere da Stratos in persona. Il Titano vi donerà il Focus "Air Walk" col quale potrete



fare salti lunghissimi e, oltre a questo, vi parlerà del "Breath of Wind": l'oggetto che permette agli Illuminati di condividere i suoi poteri, l'artefatto di Blackrock che state cercando. Solo Stellos ne conosce l'ubicazione, anche se nessuno ha mai avuto il coraggio di andare alla sua ricerca.

Usate il teletrasporto per tornare in paese (è troppo stancante fare all'indietro l'intera strada), poi chiedete alcune spiegazioni al vecchio Teurgo: il "Breath of Wind" è eternamente legato a Stratos, anche se gli uomini non possono vederlo a occhio nudo... fin troppo semplice la soluzione. Tornate da Stratos ponendovi in mezzo alle colonne del Windy Point e utilizzando "Air Walk", dalla prima piattaforma rifatevi la strada come meglio credete e, una volta in presenza del Dio dei Venti (20 cosa?), utilizzate l'incantesimo "Reveal" (l'occhio aperto) per rendere visibile l'oggetto delle vostre ricerche. Tramite "Aerial Servant" (bracciale) spostate il "Breath of Wind" vicino a voi, raccoglietelo e poi andatevene in tutta fretta: fra breve cambieranno molte cose!

Da Stellos verrete a sapere che la loro abilità di curare gli ammalati e, più in generale, gli incantesimi legati all'aria, ora non funzioneranno più. Lo steso vecchietto inizierà a perdere le forze e lo vedrete dissolversi come un ammasso di straciatella ai vostri piedi. Anche l'elemento dell'aria è sistemato.

LA TEMPESTERIA

E' il momento di levare dagli impicci il vostro amico Devon ma prima vi converrebbe tornare un attimo da Mythran. Parlate al mago e dategli che volete comprare una delle sue pergamene magiche, scegliete quella per rendere visibili i passaggi segreti, dategli le 50 monete e poi tornate a Tenebrae. Entrando al palazzo di Mordea, cercate la zona con le brande delle guardie, scendete la scala per i sotterranei e, giunti davanti alla porta in ferro, azionate la leva lì accanto. Sarete entro breve nella zona delle prigioni con celle piene di scheletri e barili di ogni tipo. Parlate a Devon poi, non ottenendo granché, uscite dalla camera e andate verso destra: in direzione della stanza senza entrate che contiene lo strano libro viola (quello dietro alle sbarre). Usate la pergamena appena comprata e, non appena il muro si disintegrerà davanti ai vostri occhi, infilatevi dentro e leggete il tomo... Capirete immediatamente di cosa si tratta: il diario segreto di Bentic che, con un colpo di scena degno di Topolino, vi rivelerà che Mordea e Devon sono fratelli ma che è in effetti è Devon ad essere il vero

successore del culto di Hydros. A questo punto giungeranno un paio di guardie armate che porteranno voi e il vostro amico pescatore al porto, pronti ad essere giustiziati per spionaggio e offesa al comune senso del pudore (con una maglietta rossa ornata di croce gialla che cosa credevate di poter fare?).

La scena riprenderà con Devon accanto al boia e Mordea sbraitante contro di voi. Non appena vi sarà data la parola dite la frase "E' Devon il vero erede della Tempesteria" e poi "Ho le prove", così facendo inizierà una faida tra i due aspiranti sacerdoti e il tutto si concluderà con la morte della donna. Devon vi ringrazierà di tutto e poi tornerà al suo lavoro facendosi una piccola passeggiatina sulle acque... Ok, ora dedichiamoci alle cose serie: l'ottenimento della Blackrock del culto di Hydros.

Leggendo il manuale di gioco o i vari libri che avreste potuto trovare in giro, avreste scoperto che la dimora di questo Dio altri non è che il Carthax Lake, quindi non vi rimane che tornare al livello 1 del solito Dungeon e aprire la porta per 'sto posto con la Chiave di Scion (passate per la Hall del Mountain King e poi risalite... beh, ormai avrete capito il sistema).

Giunti qui, toccate la piastra teletrasporto a destra dell'entrata, poi andate verso l'interno. Noterete subito che del lago non vi sarà traccia, questo perché anni e anni fa, il primo Tempestario, per costringere Hydros a cedergli i poteri, intrappolò il Titano in una sorta di diga al centro dello spiazzo a cui siete giunti. Aggirate in senso orario il lago disseccato e, giunti sul lato opposto a quello dell'entrata della caverna (ovest quindi), cercate una specie di ponte di pietra che conduce al centro della "vasca". Dopo un paio di salti ben calibrati, dovrete essere in grado di raggiungere la diga centrale e, saliti gli scalini di marmo bianco, parlare col Titano in persona. Hydros vi prometterà i propri poteri se riuscirete a liberarlo dalla sua prigionia: dovrete trovare la strada per la tomba della donna del primo Tempestario, che corrisponde anche alla chiusa che da tempo impedisce all'acqua di raggiungere il lago, e lanciarci sopra un "Open Ground". Tornate quindi sui vostri passi e, scesi dal ponte di roccia, continuate a in senso orario seguendo il muro esterno del luogo. Prima o poi dovrete trovare un passaggio per un sistema di gallerie, queste caverne sono abbastanza semplici da girare e non avrete senz'altro problemi nel giungere al termine delle stesse cioè alla tomba che vi ha detto Hydros (vi dovrete arrampicare un paio di volte per superare altrettanti muri ma questo non sarà un problema). Utilizzate del sangue e della Blackmoor per creare "Open Ground" e lanciatelo non appena sarete in vista del sepolcro: la terra scomparirà e vedrete una cascata formarsi laddove c'era la chiusa... Tornate da Hydros rifacendo la strada inversa e scoprirete il barbatrucco: il Titano, ora libero, non vi donerà il potere ma correrà immediatamente ad uccidere Devon!

Teletrasportatevi a Tenebrae, entrate nelle camere private del Tempestario e ditegli quello che avete combinato. Il pescatore, invece di incazzarsi come un biscia, vi dirà di andare dagli Stregoni che molto probabilmente hanno una soluzione al vostro problema...

IL VULCANO: LA STREGONERIA

Dal solito primo livello del Dungeon, andate alla porta indicata come "Vulcano" (teletrasportatevi al Carthax Lake e poi seguite la mappa da lì), lasciate perdere la leva che aziona le due porte di metallo ma azionate invece quella nascosta sulla parete di sinistra; entrate nel passaggio segreto e continuate fino al mare di lava.

Continuate sempre dritto fin sulla penisola e di lì a poco dovrete vedere uno stregone apparire magicamente e dirvi di seguirlo. Usate "Air Walk" per saltare sull'isola al centro della distesa di magma (quella sulla quale è apparso il mago... semmai la sfera azzurra dell'incantesimo non stesse ruotando intorno a voi rilanciatelo nuovamente) poi, una volta qui, NON arrampicatevi più in alto ma continuate semplicemente verso sinistra; usate ancora "Air Walk" per raggiungere la terra ferma e arriverete accanto a due fiumi oltre ai quali vi sarà l'altopiano per la città degli stregoni (dovrete arrampicarvi a sud).



Il paese è piccolo almeno quanto lo è Argentrock (la piastra di teletrasporto è a destra della strada principale, quasi di fronte all'entrata della prima casa), la cosa bella è che i suoi abitanti sono in continua competizione tra loro e per tanto non è affatto difficile farveli amici se vi dimostrate più interessati all'uno invece che all'altro. Per prima cosa parlate con Bane, la strega dai capelli rossi. La tizia vi batteggerà Daemion e inizierà a raccontarvi un po' della vita del culto e dei suoi fondatori spiegandovi che anche il demone più forte potrà essere comandato da un mortale se solo quest'ultimo ne conosce il vero nome. Anche tra gli stregoni le cose funzionano più o meno così e se voi riuscite a scoprire quello di Vardion, il suo antagonista, Bane, o meglio Sabriane, come vi rivelerà di chiamarsi, vi nominerebbe suo Adepto (per arrivare a questo discorso dovrete prima chiederle informazioni sugli adepti attuali e poi su Vardion).

Andate da Vardion e fate lo stesso discorso anche con lui (info sul primo accolito, affari con Tenebrae e poi la frase "Shrewd bargaining on both sides"); entro breve l'uomo vi farà la stessa proposta di Bane: scoprire il nome segreto della donna (che voi già conoscete) per divenire un adepto e, così facendo, deciderà di rivelarvi il suo, Mordvin.

Decidete con chi allearvi, se con Vardion e con Bane, poi ditegli il nome del proprio antagonista. Io personalmente ho scelto Bane dicendole quello di Mordvin, voi siete liberi di fare ciò che più vi sembra giusto. Comunque vadano le cose, il tizio di cui avete scoperto il nome verrà ucciso da un demone evocato dal suo nemico e Malachir, sommo sacerdote del culto, nominerà voi nuovo adepto, dicendovi che se sopravviverete alla Fortezza di Ossidiana sarete pronti per unirvi a loro.

Parlando nuovamente a Bane/Vordion, avrete la chiave della biblioteca nella quale sono contenuti tutti i tomi che spiegano come funziona la stregoneria, inutile dire che dovrete andarci di volata. Ora un po' si spiegazioni tecniche: il tipo di magia che tra breve andrete ad imparare per funzionare avrà bisogno di un oggetto in cui andrà riversata l'energia magica, questo oggetto, che potrà essere a seconda dei casi una bacchetta, un bastone, un'asta, un talismano o un simbolo sacro, andrà caricato ponendolo in un pentacolo e guarnendo i cinque vertici di quest'ultimo con ingredienti specifici e candele di un certo colore. Dopo aver recitato



parole specifiche l'oggetto incantato risulterà intriso di un certo numero di incantesimi di uno stesso tipo che potrete usare in qualsiasi momento cliccandoci sopra. Dopo che il numero di cariche avrà raggiunto lo 0 la bacchetta, il bastone o chi per essi, tornerà ad essere un semplice oggetto che potrà essere ricaricato ripetendo il sistema sopra descritto.

Ora andiamo un po' nello specifico. Prima ho parlato di pentacoli, giusto? Come forse sapete un pentacolo altri non è che una stella a 5 punte contenuta in un cerchio, per la stregoneria ognuna di queste punte, o vertici, avrà un nome ben specifico che dovrete imparare se sperate di fare qualcosa di buono. Facendo conto che la stella sia rivolta al contrario (con la punta verso il basso), i due vertici superiori si chiameranno Perivolcanae, quelli intermedi Mesostelae e la punta in basso Aphelion. A loro volta i Mesostelae e i Perivolcanae, a seconda che si stia parlando del vertice sulla sinistra o quello sulla destra, si diranno rispettivamente Ze e Pa... Quindi, partendo dalla punta rivolta verso il basso e continuando in senso orario, si avrà l'Aphelion, il Mesostelae-Ze, il Perivolcanae-Ze, il Perivolcanae-Pa e il Mesostelae-Pa. Chiaro?

Ok, raccogliete ora dalle casse e dai ripiani i seguenti ingredienti: 2 candele nere, la verga (rod), la bacchetta (wand), 2 Iron, 2 Pumice, 3 Ash e 2 Obsidian. Fate una capatina a casa di Vordion, rubategli il simbolo sacro contenente l'incantesimo "Explosion" e quello ancora vergine (pronto ad essere incantato) che tiene in un piccolo scrigno, scattate poi da Bane e fregatele la verga (rod) che tiene nel sacco. Fatto tutto ciò parlate al vostro mentore, sia esso Vordion o Bane. Ditevi disposti ad iniziare la prova e in men che non si dica vi verrà chiesto d'incantare tre oggetti con altrettante magie: "Flash", "Flame Bolt" e "Endure Heat".

Rispondete "Sì" quando vi verrà chiesto se siete pronti a iniziare, poi preparate il pentacolo per la prima magia: "Flash". Mettete sull'Aphelion e su entrambi i Perivolcanae una candela rossa, mentre sui Mesostelae ponete quelle nere. I reagenti saranno Ash su entrambi i Mesostelae e Pumice su Aphelion. Mettete al centro della stella la bacchetta (wand), controllate che tutti gli ingredienti siano vicini alle candele, accendetele e cliccate sul pentacolo un paio di volte... Se le cose andranno bene vedrete l'oggetto illuminarsi e potrete passare al secondo incantesimo, se così non fosse vi converrebbe ricontrollare la disposizione del tutto: se l'Avatar non dicesse nemmeno le parole magiche significherebbe che le candele sono state messe male o non sono state accese, altrimenti è il caso di posizionare meglio gli ingredienti.

La magia "Flame Bolt" richiede candele rosse su Perivolcanae-Ze, Mesostelae-Pa e Aphelion, e nere sulle due posizioni rimanenti, mentre gli ingredienti saranno Iron su Mesostelae-Ze, Ash su Mesostelae-Pa e Pumice su Perivolcanae-Ze. L'oggetto da porre nel centro sarà la verga (rod).

L'ultimo incantesimo è "Endure Heat", forse il più utile di tutti. Mettete le candele rosse su entrambi i Perivolcanae e delle nere sulle tre rimanenti posizioni. Aggiungete dell'Obsidian ai Perivolcanae e dell'Iron su Aphelion. Ponete al centro la verga rimasta (rod) e il gioco sarà fatto.

A questo punto il vostro maestro si congratulerà con voi e vi spedirà subito alla Fortezza di Ossidiana al termine del paese (ovest), in questo posto, subito oltre i doppi portali che si schiuderanno automaticamente, apparirà il sommo Malachir che, dopo avervi lanciato la sfida finale, sparirà lasciandovi in balia di un paio di demoni... Evitateli accuratamente e infilatevi nella grotta alle loro spalle. Invece di eliminare al volo l'ennesima creatura mefitica che vi verrà incontro, parlatele e avrete una bella sorpresa: il suo nome è Arcadion e sarà a tutti gli effetti il vostro "arbitro". Lo scopo della vostra visita alle grotte sarà il ritrovamento di quattro simboli sacri che poi dovrete riportare da lui così da udire ciò che avrà da dirvi il Maestro.

Da quelle parti vi sarà un pentacolo, qualche botte piena d'ingredienti/candele e naturalmente qualche oggetto incantabile. Il mio consiglio è di preparare immediatamente gli incantesimi "Extinguish", "Ignite", "Explosion" (se già non l'avete), "Summon Daemon" e "Banish Daemon", se comunque vi mancasse qualche focus (l'oggetto da incantare) potrete anche creare più avanti tutte queste cose.

"Extinguish" (wand o rod): tutte candele nere; reagenti: Pumice ad Aphelion e su entrambi i Perivolcanae.

"Ignite" (wand o rod): tutte candele nere tranne una rossa su Aphelion; reagenti: Ash su Aphelion e Pumice sui Perivolcanae.

"Explosion" (simbolo): candele rosse su Per-Pa, Mes-Ze e Aphelion; reagenti: Brimstone su Aphelion, Ash su Mes-Ze, Iron su Mes-Pa e Pumice su Per-Pa.

"Summon Daemon" (talismano): candele rosse ovunque tranne una nera su Mes-Ze; reagenti: Bone su Aphelion, Ash a Mes-Ze, Pumice a Mes-Pa e Obsidian sui Perivolcanae.

"Banish Daemon" (simbolo o talismano): tutte candele rosse tranne una nera su Mes-Pa; reagenti: Bone ad Aphelion, Ash a Mes-Pa, Pumice a Mes-Ze e Iron sui Perivolcanae.

Non appena sarete pronti, continuate il cammino a ovest fino a venire trasportati nell'ennesimo dungeon, quello che ho voluto rappresentare nella mappa 4SIMBOLI. Inutile dire che voi partirete dalla zona centrale, quella indicata dalla parola "inizio".

Per prima cosa dirigetevi alla stanza numero 1: la dimora di uno stregone parecchio permaloso. L'uomo vi attaccherà con magie di tutti i tipi e potrete evitare la più pericolosa ("Summon Daemon") semplicemente togliendo il talismano a forma di testa di demone dal centro del suo pentacolo. Dopo qualche colpo ben assestato potrete dedicarvi alla creazione delle magie che ancora vi mancano, i reagenti si trovano nello stanzino chiuso dalle sbarre.



La stanza due sarà in effetti il primo luogo nel quale potrete trovare uno dei simboli sacri di cui vi ha parlato Arcadion. Per metterci le mani sopra dovrete dapprima fare uno slalom tra alcune colonne e poi, grazie all'incantesimo "Endure Heat", camminare sulle zone più scure del mare di lava così da raggiungere un anfratto con un cassone. Eliminate il demone come più vi aggrada (io ho usato una pozione viola per l'invulnerabilità), poi aprite il baule

(occhio alla trappola esplosiva che nasconde) e tornate sui vostri passi con il primo degli artefatti...

Camera "3". Tramite l'incantesimo "Flash" teletrasportatevi oltre le sfere rotolanti e i funghi esplosivi. Cercate di non ingaggiare alcun combattimento: i Seeker sono degli avversari davvero duri ed è inutile sprecare tempo inutilmente, invece di estrarre la spada siate rapidi e il secondo simbolo, posto su un piedistallo alla fine della grotta, andrà a far compagnia al primo. Tra l'altro in questi paraggi dovrebbe anche esserci la mitica spada "Flame Sting" o qualcosa di simile, abbandonate pure quella di Kumash-Gor che questa è senz'altro meglio.

La zona "4" non è affatto facile e ricordo che la prima volta che finii il gioco ci rimasi bloccato per un paio di giorni. Essenzialmente si tratta di un piccolo labirinto costellato da statue lancia fireball, la cosa brutta è che queste statue non sbagliano mai il bersaglio e per tanto la vostra unica speranza per uscire vivi è la velocità: continuate a correre senza mai fermarvi! Per tutti quelli che hanno un Pentium o comunque un computer abbastanza veloce, c'è una gabola davvero utile (mi ringrazierete dopo...): basterà andare nelle opzioni di gioco e disattivare la voce "Speed Limiting", così facendo l'Avatar si muoverà alla massima velocità consentitagli dal vostro processore e i problemi diminuiranno incredibilmente. Il simbolo che cercate si trova a sud della zona che ho indicato con "4", mentre al centro della camera principale vi sarà uno scudo magico che potrà essere preso solo usando un po' d'ingegno (modestamente ora l'ho appeso alla parete di casa!)... per aiutarvi diciamo solo che lì dov'è sarebbe un po' un problema prenderlo.

Stanza "5", l'ultima. Superato il ponte pieno di funghi esplosivi, continuate fino alla camera all'estremità sud del complesso, lanciate l'incantesimo "Extinguish" su ciascuna delle cinque candele del pentacolo e, oltre al quarto simbolo, avrete un utile elmo magico.

Ora non vi resta che tornare nella zona iniziale, parlare nuovamente con Arcadion e, sicuri di avere con voi una candela rossa e gli incantesimi "Flame Bolt", "Explosion", "Summon Daemon", "Banish Daemon" e "Ignite", rientrare nel teletrasporto che vi aveva precedentemente condotto nei sotterranei dei 4 simboli.

Malachir vi sottoporrà alla prova finale: dovrete lanciargli addosso "Flame Bolt", "Explosion" e "Summon Daemon" per poi scacciare un suo demone con "Banish Daemon". Se farete tutto con abilità, l'uomo vi condurrà nei pressi del Sommo Pentacolo per il Rito della Fiamma.

Gli altri adepti saranno già presenti e, dopo aver appoggiato per terra la candela rossa e averci usato sopra "Ignite" (se avrete l'occorrenza sarà una cosa automatica, basterà dire "Yes, master!"), apparirà Pyros in tutta la sua potenza. Malachir, grazie alla "Tongue of Flame", riuscirà a tenerlo a bada, dopodiché tutti quanti se ne andranno facendovi i complimenti (se ve li meritate...). Cercate di raggiungere ancora la Fortezza di Ossidiana e di rientrare nel teletrasporto per il capo degli stregoni, raggiuntolo ingaggiatene battaglia e, uscendone vittoriosi, tra i suoi resti avrete il penultimo pezzo dell'obelisco: la "Tongue of Flame".

Leggendo i libri sparsi per la stanza e frugando ben bene nelle casse in giro, troverete parecchie cose utili e anche un paio di libri che spiegheranno la funzione della Lingua di Fuoco e l'ubicazione dell'ultimo pezzo di Blackrock: la "Tear of Seas", anche se purtroppo sarà tutt'altro che facile recuperarla... sapete com'è, ci sono sopra i milioni di miliardi di litri d'acqua dell'oceano.

Uscite dalla caverna e tornate pure all'aperto. Passate accanto al Sommo Pentacolo, quello dal quale avevate visto uscire Pyros. Il Titano, così come era successo per Hydros, è prigioniero della magia degli uomini, così, per poterne ottenere i poteri, dovrete necessariamente liberarlo; secondo il tomo basterà gettare nel pentacolo la "Tongue of Flame" e lui potrà

scorrazzare come un tempo mietendo vittime senza pietà. Che cosa aspettate a farlo? Ottimo, ora riprendete la Lingua di Fuoco ed infilatevi nelle caverne per il primo livello del dungeon (il disco di teletrasporto qui non funziona).

L'ULTIMO PEZZO DI BLACROCK E IL QUINTO ELEMENTO

Rifate all'indietro tutto ciò che avete fatto prima per raggiungere il vulcano sfruttando però la magia "Endure Heat" laddove avevate usato "Air Walk" (abbiamo i poteri... usiamoli!). Non appena potete, utilizzate il disco di teletrasporto e tornate a Tenebrae, da Devon. Il pescatore si stupirà della vostra presenza, anche se in effetti, vedendo il vulcano eruttare, vi dirà di aver pensato che ci fosse il vostro zampino (e di chi se no?). Ditegli della "Tear of Seas" e descrivetegliela come meglio potete grazie a ciò che avete letto nel libro; dopo qualche istante vi verrà data una chiave con la quale potrete aprire una cassa nell'area SW del palazzo (fuori dalle porte dell'armeria), in essa, pensate un po', si trova proprio ciò che cercavate!

Teletrasportatevi da Mythran, ditegli dei pezzi di Blackrock, cercate il tomo che vi dirà il vecchietto (si trova al primo piano proprio in cima alle scale, sotto allo scudo degli Zelani) e, dopo averlo sfogliato, ditegli che volete ricostruire l'Obelisco degli Zelani. Ora che con voi avrete i 5 particolari in Blackrock, dovrete assorbire in ciascuno l'essenza dell'Elemento dal quale provengono, porli su un pentacolo che si trova nell'Etereo e, trasferendo in voi i poteri dei Titani, divenire il Quinto Elemento... detto così non sembra difficile.

Pagate a Mythran i 250 obsidian per l'incantesimo utile al viaggio nell'Etereo (sto mortaccione, e voi che vi state sbattendo per salvare l'universo...), usate due volte il libro con la magia (una per caricarlo e l'altra per sfruttarne i poteri) e poi preparatevi per le ultime quattro prove.

Giungerete ad un atrio azzurro nel cui centro potrete vedere il famoso pentacolo per la creazione dell'Obelisco. Da quest'area si dipaneranno quattro strade, ciascuna condurrà nella dimensione nella quale vive un certo Elemento, non vi sarà un ordine specifico per affrontare le seguenti sezioni, io comunque preferisco narrarvele dalla più facile alla più difficile.

Statos per primo. Scendete verso sud e, giunti al percorso di piattaforme volanti, evitate di prendere le armature saltando dall'una all'altra e salvando quanto più spesso potete. Poco prima di arrivare al Dio dei Venti, aprite il vostro zaino e tenete sotto mano il "Breath of Wind". Saltate sull'ultima piattaforma e, non appena Statos finirà di parlarvi, cliccate due volte sull'oggetto e poi su di lui... Il suo potere passerà nella gemma e tornerete all'atrio.

Pyros, percorso a ovest. Seguite la pista di roccia continuando sempre verso nord; ad un certo punto dovrete arrivare a una specie di stella disegnata per terra; lanciate un "Endure Heat" e, sempre continuando a nord, passate sulla lava più scura fino ad arrivare all'ennesima isoletta di roccia. Il percorso per giungere dalle parti del Titano sarà più o meno rettilineo e la sua vicinanza sarà marcata da diversi cadaveri di bambini e uomini. Preparate, come avete fatto per Statos, lo zaino aperto con la "Tongue of Flame" ben in vista e, non appena potete, cliccateci sopra due volte per poi fare lo stesso sul gigante rosso. Et voilà!

Hydros, percorso a nord. Continuate sempre verso ovest fino al "vicolo cieco": un'enorme distesa d'acqua sulla quale si vedono alcune colonne che appaiono e scompaiono. Se siete coraggiosi potrete tentare di saltarci sopra facendovi il percorso un po' per volta, se invece siete furbi e state leggendo il file DOC, allora posizionatevi così com'è mostrato nella foto e, dopo aver usato "Air Walk", tentate di raggiungere la piattaforma più lontana saltando verso ovest... Da qui con un secondo salto arriverete all'altra riva. Tre ponti dopo sarete dal Dio dell'Acqua che, come per i precedenti, potrà essere intrappolato cliccando due volte sul "Tear of Seas" e poi su di lui.



Lithos, percorso est. La mappa per queste caverne sotterranee non è difficile, seguite semplicemente il corridoio principale nelle sue curve, arrampicatevi appena potete su un rialzo che troverete a destra della strada (nord) e, giunti al fiume di lava oltre la palizzata,

sfruttate "Endure Heat" per raggiungere l'altra parte. Continuate a nord (destra) fino alle piattaforme, saltatele agili come un gatto (gravido e impantanato nella Nutella) e poi fate del vostro meglio fino alla Hall del Re della Montagna... non dimenticatevi di tenere sotto mano l'Heart of Earth.

Con tutte e quattro le gemme caricate, dirigetevi al pentacolo centrale, ponete l'"Obelisk Tip" in Aphelion (vedi sezione sulla stregoneria) e le altre quattro Blackrock sulle punte corrispondenti ai passaggi nei quali le avete caricate: Breath of Wind a sud (Mes-Ze), Tongue a ovest (Per-Ze), Tear a nord (Per-Pa) e Heart a est (Mes-Pa). Cliccate prima sull'"Obelisk Tip", poi sull'Avatar e di nuovo sul Tip... Momenti dopo tutto quanto diverrà buio e assisterete al preludio per Ultima 9: Ascension. Congratulazioni, avete appena finito Pagan! Ora speditemi gli assegni e saremo pari. Aloha!

FBS