

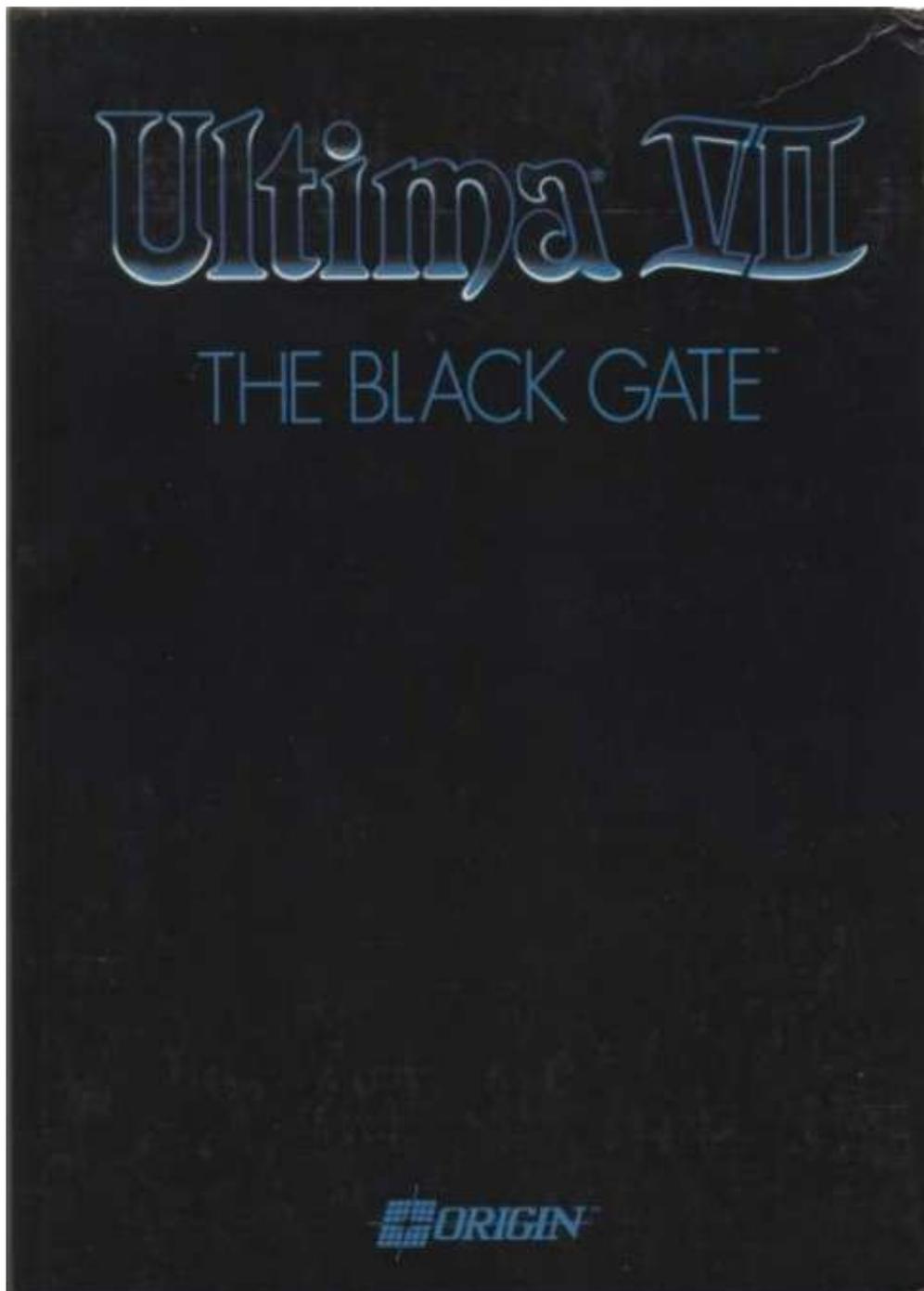


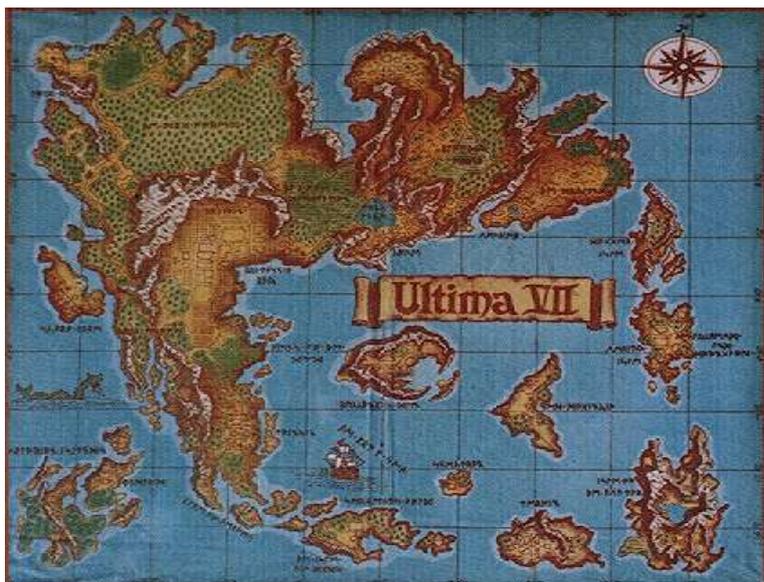
Ultima VII Parte 1 “The Black Gate”  
Soluzione di The Ancient One

Game Designer: Richard Garriott

Software House: Origin

Pubblicazione: Electronic Arts, 1992





## INTRODUZIONE:

Questa soluzione è stata scritta durante la traduzione di Ultima 7 part 1 fatta da IAGTG. Questo comporta un grosso pregio ed un grosso difetto di questa soluzione:

Il pregio è che questa è probabilmente la soluzione più completa esistente in fatto di quest del gioco. Avendo infatti accesso a tutti i dialoghi del gioco è stato possibile sviscerare fino in fondo ogni singola quest di questo enorme gioco. E, dove possibile, abbiamo segnalato anche alcuni dei bug e delle discrepanze che abbiamo trovato nella trama.

L'ampia fase di beta test della traduzione ci ha invece permesso di ampliare la soluzione, arricchendola con le numerose curiosità, i tesori nascosti, gli easter eggs e le descrizioni accurate di numerosi dungeon del gioco.

Per finire abbiamo completato il tutto prendendo in prestito alcune tabelle tecniche (es. allenatori, incantesimi, ecc.) che si trovano in giro su internet.

Il risultato dovrebbe essere, nelle nostre speranze, la soluzione più completa mai scritta di U7p1.

Il difetto è che questa soluzione è stata pensata come uno strumento che ci aiutasse nella traduzione. Quindi non è di semplice lettura, ci sono molti dettagli superflui per il giocatore e non è stata scritta con grande cura.

Del resto, piuttosto che passare ore a correggere questo testo, preferiamo dedicarci alla traduzione di Ultima 7 part 2: "The Serpent Isle", a cura di IAGTG e del Gruppo Traduzioni OldGamesItalia.

In conclusione, quello che posso dire è che, se avrete la pazienza di chiudere un occhio davanti agli errori e alla scarsa organizzazione del materiale qui presentato, potete star certi di trovare una risposta ad ogni vostra domanda sul gioco!

## NOTE A MARGINE

Alcune parole su come è strutturato il gioco e la soluzione.

Il gioco è articolato sulla base di una quest principale, affiancata da un'altra maxi-quest secondaria. Accanto a questi due "filoni principali" del gioco, ci sono le numerose sotto-quest, più brevi e localizzate in un luogo specifico di Britannia.

Seguendo solo la quest principale si può terminare il gioco avendo visitato non più di un 40% del mondo.

La quest secondaria copre un altro 40% del mondo.

Il restante 20% non è vuoto, ma tutto da esplorare liberamente.

Per questo la soluzione è articolata in modo tale che, chi la segue alla lettera, concluderà il gioco visitando praticamente tutto il mondo e godendosi fino in fondo la trama.

La soluzione è divisa in tre parti: quest principale, quest secondaria, luoghi facoltativi.

La soluzione è divisa in capitoli, uno per ogni luogo di Britannia.

Ogni capitolo al suo interno è diviso in base alle quest che è possibile fare.

Il testo preceduto da un \* indica le parti del gioco obbligatorie o altamente consigliate.

Il testo preceduto da un # indica le sotto-quest ambientate in più luoghi del mondo. Per portare a termine queste quest è necessario spostarsi per il mondo Britannia. Per comodità la soluzione di queste quest è stata raggrupata nel capitolo del luogo dove essa ci viene assegnata.

## PARTE 1: L'INIZIO DEL GIOCO



### TRINSIC

#### \* L'OMICIDIO DI CHRISTOPHER E INAMO (150 PX)

Apparirete a Trinsic, dove Iolo insieme ad un contadino si sta occupando di uno strano omicidio.

Terminata l'introduzione animata, Iolo si unirà a voi.

Se avete installato Forge of Virtue, ci sarà un terremoto e Iolo consiglierà di parlarne a Lord British. Accettate la proposta del Borgomastro Finnigan di occuparvi dell'omicidio e ispezionate le stalle.

Notate i cadaveri del gargoyle Inamo, di Christopher il fabbro, nonché il gioiello gargoyle sul tavolo, il secchio di sangue e le impronte che escono dal retro.

Prima di uscire prendete la **chiave** accanto al cadavere di Christopher.

Parlate con Iolo, il quale nel corso della conversazione vi darà un **abaco** che può essere utilizzato per contare le monete d'oro che ha il gruppo.

Se non avete installato un mouse (possibile?) Iolo vi consiglierà di farlo...

Parlate con Petre, il custode delle stalle che ha scoperto i due cadaveri. Intuirete che Inamo è con ogni probabilità solo una vittima innocente dell'assassino.



*- Appena arrivati e già le cose si fanno preoccupanti...-*

Recatevi da Finnigan e dategli della chiave. Egli vi suggerirà di parlare con il figlio di Christopher, che vive nell'angolo nord ovest della città in una piccola casa a più piani.

Vi suggerirà anche di parlare con Gilberto la guardia di turno la notte dell'omicidio e con Johnson, la guardia di ronda al molo in questo momento, che ha trovato Gilberto privo di sensi. Gilberto al momento è affidato alle cure di Chantu il guaritore.

Regatevi dal Chantu, il guaritore, dove troverete Gilberto. Parlando con lui confermerà il racconto di Finnigan e scoprirete che nei dieci minuti in cui è stato tramortito è partita dal molo la nave chiamata "Gioiello della Corona", diretta con ogni probabilità a Britain.

Vi consiglierà di parlare con il carpentiere di Trinsic per verificare questa informazione.

Recatevi ai cancelli della città che danno sul molo e parlate con Johnson. Il quale però non potrà fornirvi particolari indizi.

Qui troverete Spark, il figlio di Christopher. Parlando con lui scoprirete due cose interessanti:

La prima è che la notte dell'omicidio a visto scappare verso il molo un uomo con un uncino e un gargoyle senza ali.

La seconda è che suo padre, dopo essersi unito alla Confraternita su loro pressanti richieste, ha avuto un litigio con Klog e altri due membri pochi giorni prima di essere assassinato.

Accettate di farlo unire al vostro gruppo e quindi parlategli di nuovo. Adesso potrete chiedergli della chiave trovata sul suo corpo. Scoprirete da Spark che apre il forziere di Christopher.

Trovare il forziere al secondo piano dell'abitazione. Esso contiene 100 monete, un medaglione della Confraternita e una pergamena, che parla di una merce da consegnare di notte. Chiedete delle vostre scoperte e vi confermerà che suo padre stava lavorando a qualcosa di importante. A questo punto è opportuno fare un sopralluogo della fucina di Christopher. Notate che c'è stato un qualche incendio.

Appena entrerete sentirete la diabolica risata del Guardiano...

Recatevi da Gargan, il Carpentiere.

Oltre a potervi vendere una nave (600 monete) e un sestante (80 monete), egli potrà confermare che il Gioiello della Corona era attraccata in molo e che è partita all'alba.

Egli confermerà anche di aver visto sia un uomo con un uncino che un gargoyle senza ali. Ma non potrà aggiungere nulla a quello che già sapete.

Recatevi quindi nella Sala della Confraternita, dove incontrerete Klog (il capo della sezione locale della Confraternita) e sua moglie Ellen.

Klog vi confermerà di aver avuto un litigio con Christopher, mentre stava cercando di dissuaderlo dal lasciare la Confraternita.

Klog aggiungerà che quel giorno insieme a lui c'erano anche altri due membri della Confraternita: Elizabeth e Abraham, venuti in città a consegnare i fondi dell'organizzazione. Adesso essi sono ripartiti per Britain.

Per il resto Klog e Ellen non potranno aggiungere altro sull'omicidio.

A questo punto avete tutti gli indizi che è possibile raccogliere a Trinsic. Quindi non vi resta che tornare da Finnigan e accettare di fargli il resoconto delle vostre indagini.

Ricordatevi di chiedergli la parola d'ordine per entrare ed uscire dalla città, che egli vi rivelerà solo dopo avervi chiesto i codici di protezione del gioco.

Prima di lasciare la città potreste allenarvi da Markus.

Oppure potreste passare ancora qualche ora in città per poi assistere di notte alla riunione della Confraternita.

Lasciate la città rivelando alla guardia la parola d'ordine ("Merlo") che vi ha detto Finnigan. Quindi dirigetevi verso Paws, seguendo la strada verso nord attraverso la palude. Se avete acquistato il carro da Petre, lo troverete in un edificio a nord, appena usciti dal cancello nord di Trinsic.

Poco più a nord, prima della palude di Paws, troverete i tre attori dell'Operetta Morale. Accettate di assistere allo spettacolo, completamente dedicato alla Confraternita.



- Un'interessante raduno della Confraternita.-

Noterete che un verso utilizza le stesse parole ("Compagno", "Guida" e "Padrone") che avete sentito pronunciare al Guardiano durante l'introduzione.

### Il bambino rapito

In prossimità del Santuario dell'Onore (143 Sud / 10 Ovest) c'è un nido d'arpie.

Sul santuario dell'Onore c'è un bambino abbandonato.

Quando lo prenderete, Iolo vi dirà che dev'essere riportato subito da Lady Tory. Ella si trova alla Rocca del Serpente (vedi sotto).

### Abitanti

Apollonia, proprietaria dell'Onorevole Segugio

Caroline, seguace confraternita

Chantu, guaritore

Christopher, fabbro, ASSASSINATO

Dell, commerciante d'armi, armature e provviste

Ellen, moglie di Klog, Bibliotecaria della Confraternita

Finnigan, Borgomastro di Trinsic  
Gargan, Carpentiere  
Gilberto, guardia del turno di notte  
Klog, Capo della Confraternita  
Johnson, guardia del turno di giorno  
Inamo (gargoyle), aiutante nelle stalle e nella fucina, ASSASSINATO  
Iolo, COMPAGNO DI VIAGGIO  
Markus, allenatore  
Petre, Adetto alle stalle  
Spark, figlio di Christopher, COMPAGNO DI VIAGGIO  
(A Nord, fuori Trinsic) Paul, attore  
(A Nord, fuori Trinsic) Meryl, attore  
(A Nord, fuori Trinsic) Dustin, attore  
(In una caverna nei pressi dei sotterranei di Destard) Lasher, (unicorno)  
(Nei sotterranei di Destard) Cosmo, guerriero alla ricerca di un unicorno  
(Nei sotterranei di Destard) Kallibrus (gargoyle), compagno di Cosmo  
(Nei sotterranei di Destard) Cairbre, compagno di Cosmo.

### Furti

Nell'edificio di Finnigan (3) ci sono due porte segrete. All'interno troverete un centinaio di monete d'oro.

Nell'edificio di Gargan (8) potrete rubare dei grimaldelli e, soprattutto, un sestante. Peccato non ci sia modo di rubare l'atto di proprietà della nave...

Nella Sala della Confraternita (9) potrete rubare i fondi dell'organizzazione (circa 200 monete).

Nel negozio di Dell potrete depredate il suo magazzino. Per entrarvi dovrete però trovare la leva che apre il passaggio segreto, situata dietro uno degli scudi appoggiati al tavolo del negozio. Dentro ci troverete un bel po' d'armi e di armature.

In un edificio accanto alla fucina di Christopher c'è un libro che spiega quali sono le armi più efficaci.

Interessante è anche il libro sulle pozioni che ha Chantu nel suo laboratorio.

## PARTE 2: SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM



### PAWS

#### Il mistero del furto di veleno di Serpente Argentato (100 PX)

Questa è una piccola quest non necessaria per completare il gioco.

Per prima cosa recatevi da Morfin, lo scontento proprietario del macello. Parlando con lui scoprirete che è stato vittima di un furto di una discreta quantità di veleno di Serpente Argentato.

Se accettate di occuparvi del caso, egli vi prometterà di tenere d'occhio gli abitanti di Paws per scoprire se qualcuno di loro mostra i sintomi dell'assunzione del veleno.

Proseguendo nelle indagini, recatevi al rifugio della Confraternita dove, parlando con Feridwyn e Brita, scoprirete che i sospetti della comunità ricadono su Tobias.

Recatevi alla fattoria di Camille e parlate con lei e suo figlio Tobias.

Se avete parlato con i PNG di cui sopra, andate in giro per Paws e parlate con un'altra persona qualunque. Al termine della conversazione arriverà Feridwyn, che vi rivelerà di aver trovato –su consiglio di Garritt- del veleno fra le cose di Tobias.

Tornate a parlare con Tobias, che vi dirà di essere innocente e di sospettare invece Garritt, che ha visto intrufolarsi nella sua stanza.

Parlando con sua madre, Camille, ella vi chiederà invece di scagionare suo figlio.

Parlate con Garrit e vi accorgete che non corre buon sangue fra i due ragazzi e che anche lui, come i suoi genitori, non ha dubbi sulla colpevolezza di Tobias.

Parlate con i due mendicanti, Fenn e Komor, i quali –in controtendenza- credano nell'innocenza di Tobias, che garantiscono essere un bravo ragazzo.

Seguendo i consigli di Camille, tornate da Morfin.

Ditegli del veleno trovato fra le cose di Tobias e (se avete accettato di indagare sul caso) vi rivelerà di non aver notato i segni del veleno sul figlio di Camille, ma di averli invece riscontrati su Garrit.

Quindi vi darà una chiave, persa da Garritt mentre giocava davanti al macello.

Tornate al rifugio e, ricordandovi quanto appreso dai suoi genitori e da lui, potrete individuare facilmente lo scrigno di Garritt, che è appunto quello con il fischiello vicino.

Aprite lo scrigno con la chiave che vi ha dato Morfin e dentro ci troverete del veleno di Serpente Argentato!!! Tornate a parlare con Garritt che vi rivelerà che egli voleva incolpare Tobias nella speranza che lui e sua madre si unissero alla Confraternita. Parlando con lui però scoprirete anche che ha fatto effettivamente uso del veleno. Prima di andarvene potrete giurare o meno di rivelare ai suoi genitori quest'ultima scoperta. Adesso avete scagionato Tobias. Volendo potete vedere le reazioni di: Tobias, Camille, Feridwyn, Brita e Fenn. A questo punto non vi resta che tornare da Morfin e restituirgli il veleno per concludere la quest!

### I traffici illeciti di veleno

Parlate con Morfin e scoprirete che vende il veleno di Serpente Argentato solo al farmacista di Britain, Kessler. Parlando con Andrew di Morfin e del suo macello, egli si ricorderà del vecchio proprietario e scoprirete che con ogni probabilità Morfin nasconde la chiave del magazzino nella sua casa.

Recatevi a casa di Morfin.

Sotto il vaso alla sinistra della porta c'è la chiave che apre il magazzino del macello.

Tornate al macello e utilizzate la chiave per aprire il magazzino.

Dentro ci troverete uno scrigno. Può essere aperto solo con la chiave che si trova nel macello, nascosta sotto un secchio (pieno di sangue).

Dentro il forziere troverete 5 lingotti d'oro, 5 fiale di veleno di Serpente Argentato e il libro mastro di Morfin che testimonia un commercio di veleno ben più vasto di quello di cui vi aveva parlato.

Affrontate Morfin e scoprirete che, oltre a Kessler, vende il veleno anche alla Compagnia Mineraria di Britannia, che lo usa per far lavorare più a lungo i suoi gargoyle, notoriamente più resistenti agli effetti del veleno.

Scoprirete anche che Morfin si procura il veleno da dei suoi amici del Covo dei Bucanieri.

Interrogando Kessler, il farmacista di Britian, verrete a conoscenza in dettaglio degli effetti del veleno. Egli è anche disposto a pagare 50 monete d'oro per ogni fiala di veleno che gli porterete.



- Non tutti in Britannia se la passano bene...-

Andate a Minoc e ispezionate la sede della Compagnia Mineraria di Britannia. Nei loro forzieri troverete effettivamente veleno di Serpente Argentato! Date un'occhiata anche al registro sul tavolo e noterete che stanno estraendo uno strano minerale, il cui nome abbreviano però in "R.S.". Fate un salto nella miniera (Vedi "SOTTERRANEI – Miniera di Minoc (ex Sotterranei di Covetous)"). In più punti troverete fiale di veleno e potrete constatare con i vostri occhi quali effetti produca su chi lo assume (vedi Fodus – area 3). Nella miniera c'è anche una sezione segreta, dalla quale stanno estraendo rocciascura – cioè "R.S." secondo il registro - (per conto della Confraternita? Sembrerebbe di sì, a giudicare dalle lettere che è possibile trovare a Britain) (Vedi "MINOC – La Miniera di Rocciascura").

### Un amore a Paws

Parlate con Polly e scoprirete che è innamorata di Andrew, ma che non si sente all'altezza. Parlatene con Andrew. Rivelate i sentimenti di Andrew a Polly e avrete dato inizio ad un nuovo amore!

### Il facchino

Parlate con Thurston, che vi confesserà che sta aspettando un pacco da Camille. Camille vi chiederà di portare il pacco a Thurston. Restituendo il pacco riceverete 10 monete d'oro!

### Una famiglia rovinata (60 PX)

Parlando con Alina scoprirete che sta attendendo il ritorno di suo marito da Britain, dove è stato ingiustamente accusato da un membro della Confraternita. Purtroppo la Confraternita le sta chiedendo di unirsi, promettendo che se lo farà riuscirà a scagionare suo marito e minacciando di cacciarla dal rifugio se non lo farà. Potete incontrare Weston a Britain, in una cella sul tetto del Castello di Lord British. Parlando con lui scoprirete che incolpa la società iniqua di Britannia dell'accaduto e in particolare Figg, che voleva vendergli le mele ad un prezzo altissimo, quando invece le regala alla Confraternita. Accettate di esporre il suo caso a Lord British. Parlando con Lord British otterrete la scarcerazione immediata di Weston. In più LB vi prometterà di indagare sull'accaduto e su Figg in particolare. Tornando a parlare con Alina scoprirete che non solo Weston è stato liberato, ma LB gli ha anche trovato un posto di lavoro. Parlando con Batlin scoprirete invece che le mele vengono regalate regolarmente alla Confraternita dagli Orti Regali. Avrete così confermato l'accusa di Weston. Andate a parlare con Figg, il Custode degli Orti Regali. Egli, oltre a confermare le accuse a Weston, negherà tutto. Però proverà a vendervi una mela per 5 monete d'oro e, se siete membri della Confraternita, sarà persino disposto a regalarvela. BUG: Scoperta la colpevolezza di Figg, non c'è modo di fare niente contro di lui!!!

## Il Falso Avatar

Parlando con Morfin, scoprirete che è stato derubato da una persona camuffata da Avatar. A Britain, parlando con Greg (il gestore del negozio di provviste), scoprirete che anche lui è stata derubato. In più, se siete membri della Confraternita con addosso il medaglione, scoprirete che anche il falso Avatar è membro della Confraternita...

Gaye di Britain potrà testimoniarvi che i costumi da Avatar vanno a ruba e che non tutti sono destinati allo spettacolo di Raymundo.



- Non sempre il sangue versato è di un nemico. Questo è il macello di Paws.-

Altre due persone raggirate dal falso avatar sono Owings e Malloy (si trovano nella Miniera di Minoc). A loro il truffatore ha venduto una falsa mappa di un giacimento di minerali preziosi, che per l'appunto è la miniera della Compagnia Mineraria di Britannia. Potranno però dirvi il nome del truffatore: Sullivan!

A Jhelom una truffa del falso Avatar (vedi "JHELOM - I duelli di Sprellic") ha messo nei guai un'altra persona, Sprellic, che è possibile salvare da morte certa.

Sullivan è indicato anche come pericoloso truffatore nel registro dei malviventi a piede libero che si trova nell'Alta Corte di Giustizia di Yew.

Sullivan è stato anche al Covo dei Bucanieri, dove Dentenero potrà raccontarvi di essere stato truffato da lui a carte.

Ed è lì che finalmente lo incontrerete (ormai prossimi alla fine del gioco...), nelle prigioni! (vedi RITORNO AL COVO DEI BUCANIERI – "Scoprire la Verità").

## Abitanti

Morfin, Proprietario del macello e venditore abusivo di veleno di Serpente Argentato

Andrew, Gestore della latteria, innamorato di Polly

Polly, Gestore della taverna del Cane Mordace, innamorata di Andrew

Beverlea, Proprietaria della Casa degli Oggetti

Fenn, Mendicante

Komor, Mendicante

Thurston, Gestore del mulino  
Feridwyn, Gestore del rifugio della Confraternita.  
Brita, moglie di Feridwyn  
Garritt, figlio di Feridwyn e Brita, ladro del veleno di Serpente Argentato  
Alina, moglie di Weston, madre di Cassie  
Cassie, figlia neonata di Alina e Weston  
Merrick, un tempo amico di Fenn e Komor, adesso reclutatore per la Confraternita  
Camille, contadina, vedova  
Tobias, figlio di Camille, accusato ingiustamente del furto di veleno.

### Furti

Paws non è certo la città ideale per compiere grandi furti...  
L'unico che potrete derubare è Morfin il mercante.  
A casa sua, sotto il vaso alla sinistra della porta, c'è la chiave che apre il magazzino del suo macello.  
BUG EXULT: Il forziere nel magazzino non si apre!  
Dentro ci troverete 5 lingotti d'oro, 5 fiale di veleno di Serpente Argentato e il libro mastro di Morfin che testimonia un commercio di veleno ben più vasto di quello di cui vi aveva parlato. Il veleno può essere rivenduto al farmacista di Britain (Kessler) per 50 monete d'oro a fiala!  
Al termine di un fiumiciattolo (75 Sud / 8 Ovest), sotto dei detriti, ci sono dei guanti magici!

## BRITAIN



- Il giardino del Castello di Lord British, con il vostro vecchio amico Nystul, miseramente impazzito...-

### \* **NELLA CAPITALE (Totale 40 PX)**

Seguendo il consiglio di Iolo, recatevi subito al Castello di Lord British.

Parlando con il Sovrano (20 PX) otterrete un sacco di informazioni:

- Il Portale Lunare rosso che ci ha portato su Britannia non ci è stato mandato da LB.
- C'è un grosso problema con la magia che ha smesso di funzionare, rendendo inutili i portali e facendo rimbecillire i maghi (es. Nystul che si trova nel giardino del Castello). Tuttavia LB ipotizza che con noi la magia funzioni.
- LB ci darà il suo Globo delle Lune, tanto a lui non funziona più.
- Un mago, Rudyom di Cove, stava studiando gli effetti di uno strano materiale (la roccia scura) sui portali. Purtroppo è impazzito prima di poterli completare, ma LB ci consiglia ugualmente di andargli a parlare. **Vedi: Cove – “IL MAGO IMPAZZITO”.**
- LB si dirà favorevole alla Confraternita, ma preoccupata per la gente di Britannia, sempre più chiusa in se stessa.
- Accennando al terremoto dell'intro animata, LB ci rivelerà che si tratta dell'emersione dell'Isola del Fuoco, ad opera di uno stregone **(vedi manuale di Forge of Virtue)**. Rivelerà anche che sull'isola si trovano i tre santuari maggiori. Per raggiungere l'isola ci concede di utilizzare la sua nave, L'Ankh Dorato ormeggiato a sud di Vesper. E ci darà anche un cristallo magico centrato sull'ingresso del Castello, che però potrebbe andare in frantumi se ci avviciniamo troppo. Aggiunge che l'Isola di Fuoco è la stessa dove l'Avatar sconfisse Exodus (Ultima 3).
- Riguardo all'omicidio di Trinsic, LB dirà che ce ne sono stati altri negli ultimi mesi e in particolare (3 o 4 anni prima – come aveva rivelato Finnigan di Trinsic) uno a Britain molto simile per sembrare anch'esso un rituale. Ci consiglierà di rivolgersi a Patterson il Borgomastro per avere ulteriori dettagli.
- Riguardo al Gioiello della Corona, LB ci consiglierà di rivolgerci a Clint il carpentiere di Britain.

Come prima cosa avrete bisogno del libro di incantesimi di cui vi ha parlato LB. Prendete la chiave del magazzino che si trova nello studio del castello. Quindi salite sul tetto del castello, utilizzando i passaggi segreti nei quali si può entrare tirando la leva che si trova nello stanzino attiguo alla camera da letto di LB.

Nel magazzino troverete:

- Libro degli incantesimi + reagenti
- Scudo grande
- Spadone a due mani
- Stivali magici
- 25 monete d'oro.

Seguendo il consiglio di LB, recatevi da Clint, il carpentiere navale.

Purtroppo però egli vi informerà che il Gioiello della Corona non attracca a Britain da molto tempo.

Invece, parlando con Patterson (20 PX), scoprirete qualche dettaglio sull'omicidio (simile per le modalità a quello di Trinsic) avvenuto a Britain alcuni anni prima.

BUG: Ogni volta che chiedete a Patterson del "cadavere" ricevere altri 20 PX!

Egli vi dirà che la vittima fu Finster, un nobile ambizioso che voleva entrare in politica. Fra i suoi progetti c'era quello di dare più potere al Grande Consiglio e quello di far sciogliere la Confraternita.

Se avete parlato con la Tata, potrete rivelare a Patterson la sua diversa opinione sulle classi sociali di Britannia. Quest'ultimo vi farà capire che nella Confraternita non c'è una grande libertà di pensiero.

Visitate il Museo Regale e parlando con Candice scoprirete che nel museo si trovano anche le pietre della virtù, che possono essere utilizzate congiuntamente con gli incantesimi "Mark" e "Recall".

Iolo vi suggerirà di rubarle.

Esse sono l'unico modo per fare uso di questi due comodi incantesimi, quindi non lasciatevele sfuggire. A questo punto è giunto il momento di fare una visita a Batlin, il capo della Confraternita.

Vari dialoghi si attiveranno in base alle persone con cui avete già parlato, fra questi ad es. le mele degli Orti Regali, il Ritiro Spirituale e la "voce" che sentano i membri della Confraternita.

Chiedendogli di Elizabeth e Abrahm, scoprirete che sono appena partiti per Minoc.

Prima di andarsene, aprite lo scrigno nella stanza di sinistra, con la chiave nascosta in una mensola della stanza di destra. Dentro trovare un'interessante lettera, con la quale qualcuno ordina di depositare della rocciascura lavorata nella stiva del Gioiello della Corona.

**L'Avatar si unisce alla Confraternita?!? (1220 PX)**

Parlate con Batlin e accettate di unirvi alla Confraternita.

Dopo aver risposto alle domande del Test della Confraternita ed essere stati dichiarati idonei, vi verrà affidata la prima missione: portare un pacco a Elynor di Minoc. (200 PX)

Il pacco è sigillato e Batlin vi chiederà di non aprirlo.

Dentro c'è una pergamena che parla di tre piedistalli desinati ad ospitare tre oggetti (sfera, cubo e tetraedro), che dovranno servire per le difese del “portale”. Questi tre oggetti sono stati fabbricati da Christopher di Trinsic...

Questa pergamena, insieme a quella trovata nello scrigno di Cristopher (vedi “TRINSIC”) e a quella trovata nello scrigno della Sala della Confraternita a Britain (vedi “BRITAIN”), dovrebbero darvi un quadro preciso della situazione: la Confraternita ha fatto creare a Christopher tre oggetti e i relativi piedistalli che dovranno servire per proteggere un misterioso “portale”. Questi oggetti verranno trasportati dal Gioiello della Corona.

Portate il pacco a Elynor, la quale prima vi chiederà se lo avete aperto e poi verificherà di persona se è aperto e se il contenuto è intatto. In base a queste tre variabili muterà la sua risposta e anche quello che Batlin vidirà quando tornerete da lui.

Tuttavia le conseguenze possibili sono solo due:

- Se aprite il pacco (rubando o meno la pergamena) 500 PX e nessuna ricompensa
- Se NON aprite il pacco 500 PX + 50 monete d'oro di ricompensa.

In entrambi i casi potrete ancora unirvi alla Confraternita e dovrete comunque fare un'altra missione per conto di Batlin.

Quindi, consegnato il pacco a Elynor, tornate da Batlin che vi darà la seconda missione: recuperare le monete che erano state nascoste nei Sotterranei di Destard, in un forziere con dentro due medaglie della Confraternita e con un bastone (sempre della Confraternita) lì nei pressi.



*- Il Gran Consiglio di Britannia al completo.-*

Per fortuna Batlin vi rassicurerà dicendovi che i Sotterranei di Destard sono disabitati.

Non vi resta che recarvi ai Sotterranei di Dester, situati a Sud di Trinsic.

L'ingresso si trova in 71 Sud / 23 Ovest, ma appena vi avvicinerete “la Voce” vi avvertirà che è una trappola.

Effettivamente, a discapito delle parole di Batlin, i sotterranei di Dester sono infestati di mostri: acefali, dragonetti e... draghi!!!

Non è necessario sconfiggerli tutti, ma la stanza con il forziere della Confraternita è occupata da due draghi rossi che potrebbero darvi fastidio. Un'invisibilità potrebbe essere molto utile per ispezionare il forziere senza dover combattere.

Per altre informazioni **vedi la sezione "SOTTERANEI DI BRITANNIA"**.

Quando arriverete al forziere, noterete che dentro è vuoto.

Tornate da Batlin e raccontategli dei mostri e del forziere vuoto. Anche se in malo modo, riconoscerà che avete portato a termine la missione e che siete pronti per unirvi alla Confraternita.

Aspettate sera e recatevi alla riunione della Confraternita, per la cerimonia.

Batlin, dopo il suo sermone, vi farà delle domane (protezione) e quindi vi darà il vostro medaglione (500 PX). Se con voi avete Iolo, Shamino o Dupre, ognuno di loro proverà a farvi desistere...

Terminata la cerimonia andate a dormire e quindi tornate a parlare con Batlin.

Adesso che siete un membro potrà dirvi del Ritiro Spirituale, situato a Est della Rocca del Serpente (20 PX).

### Un indizio sudato (50 PX)

Parlando con Chuckles potrete giocare al Gioco.

Dovrete sempre scegliere la risposta in cui tutte le parole sono un monosillabo.

Se vincerete il gioco, Chukles vi darà "l'indizio", una pergamena nella quale vi consiglia di farvi leggere il futuro da Margareta la gitana (**vedi Minoc – "Due omicidi e una gitana che legge il futuro"**).

### Il magazzino segreto di Lord British

Sul tetto del castello di Lord British ci sono due magazzini. Si può arrivare sul tetto solo attraverso i passaggi segreti del castello, ai quali si accede tirando la leva nello stanzino con il tavolino accanto alla camera da letto di LB.

Uno di questi magazzini (di cui vi parla LB) si apre con la chiave che potrete trovare nello studio del castello.

L'altro (di cui può parlarvi Sherry il Topolino) invece non ha apparentemente serrature. Per aprirlo dovrete tirare una leva che si trova al piano di sotto (esattamente sotto il magazzino!), nascosto da una cassa e un barile che contengono del vino e dei bicchieri.

Dentro ci troverete:

- Armatura di piastre
- Gambali
- Guanti
- Scudo ricurvo
- Gorgiera
- Elmo grande
- Moschetto + proiettili

### Il segreto di Patterson (20 PX)

Parlando con Brownie, il contadino sconfitto alle elezioni per la carica di Borgomastro, scoprirete che avrebbe potuto vincerle, se solo avesse spifferato il segreto di Patterson. Parlate con Patterson e scoprirete che egli si proclama la persona più onesta di Britain. Però parlando con Judith apprenderete che il Borgomastro di Britain non è certo un marito ideale. Parlando con Candice scoprirete invece che lei è l'amante di Patterson. A questo punto recatevi a casa di Candice, verso le 3 di notte, dopo la riunione della Confraternita. Dietro al tavolo nell'angolo in basso a sinistra c'è una leva che apre l'accesso al giardinetto interno. Da lì potrete beccare i due amanti! Non vi resta che parlare con Patterson per dargli una bella lezione di onestà (20 PX). BUG: Il gioco ridà i PX ogni volta che gli parlate!

### Lavoretti in città

Willy il fornaio è disposto ad assumervi e pagarvi 5 monete d'oro per ogni 5 pagnotte che gli farete. Willy il fornaio vi pagherà 4 monete d'oro per ogni sacco di farina che gli porterete (acquistandolo al mulino di Paws). Brownie vi pagherà 1 moneta d'oro per ogni uovo del suo pollaio che gli riporterete. Mack vi pagherà 1 moneta d'oro per ogni zucca del suo campo che porterete nei pressi della sua fattoria.

### I problemi coniugali fra James e Cynthia

Parlando con James scoprirete che teme che sua moglie lo lasci, perché non è in grado di garantirle quella ricchezza che sicuramente bramerà a causa del suo lavoro alla zecca. Parlando con Cynthia, ella smentirà i dubbi del marito. Riferite quanto appreso da Cynthia a James e avrete salvato un matrimonio!

### Una vascello spaziale e una zappa magica

Parlando con Mack vi dirà di aver visto un oggetto volante non identificato schiantarsi nel suo campo. Recatevi nel campo e effettivamente ci troverete una navetta spaziale. Tornate da Mack che vi racconterà come dalla nave sia uscita una creatura "tigre-leone" che si è lanciata su di lui, per poi morire trafitta dalla sua zappa magica. La creatura, prima di morire, gli ha detto "Kill Wrath", cioè "uccidi Wrath". In realtà essa ha detto Killrathy, che il nome della razza di alieni di Wing Commander (un altro gioco della Origin). Non a caso se tornate alla nave e provate ad usare il vascello spaziale il gioco suonerà una musica di Wing Commander 2. Se volete sapere di più su questi alieni, sappiate che faranno una comparsa anche in Ultima Underworld 2. Riguardo alla sua zappa, Mack vi dirà che è chiusa nel suo magazzino degli attrezzi, ma che ne ha perso la chiave. Probabilmente l'ha usata come amo da pesca quando stava pescando nel Lago di Lock. La chiave si trova sulla sponda nord del Lago di Lock (per intenderci, dalla parte opposta rispetto a Cove, alla quale si può arrivare attraversando la

palude fra Britain e Trinsic), nello stomaco di un pesce morto, che giace sotto un cespuglio. Le coordinate sono: 2 N, 48 E.

Tornate al capanno (22 S, 25 E) e potrete finalmente mettere le mani sulla leggendaria Zappa della Distruzione!!!

### Millie e suo fratello Thad

Parlando con Millie scoprirete che ha un fratello, che non è membro della Confraternita e che non vive in città. Potrete incontrare Thad nella Foresta di Yew, grosso modo a queste coordinate: 28 N / 41 E. Non parlategli se avete indosso il medaglione della Confraternita, perché altrimenti vi attaccherà!

Se parlerete con lui, scoprirete che odia a morte la Confraternita e che è convinto che essa abbia "stregato" sua sorella.

A questo punto potrete tornare da Mille, la quale non si dirà per niente sorpresa delle affermazioni del fratello e ribadirà che ha scelto di sua volontà di unirsi alla Confraternita.

BUG: La quest non è finita. Sembra quasi che adesso sia possibile tornare da Thad e convincerlo a rinunciare alla sua missione.



- Il trono di Lord British -

### Il provino di Raymundo (20 PX)

Parlando con Raymundo apprenderete che stanno mettendo in scena una commedia sull'Avatar. Ovviamente resterà colpito dal vostro volto e vi chiederà di fare un provino. Ma prima avrete bisogno di un costume da Avatar...

Recatevi da Gaye la sarta e potrete acquistarlo per 30 monete d'oro.

Tornate da Raymundo con il costume indosso e potrete fare il provino.

Non andrà molto bene, ma vi frutterà ugualmente un po' d'esperienza (20 PX).

### Il Segreto di Nell

Parlando con Nell scoprirete i suoi tristi segreti: aspetta un bambino e non è certa di chi sia il padre, è però decisa a sposarsi con Carrocio (tutt'altro che ricco), anche se suo fratello Charles è assai geloso. Prima di lasciarvi vi farà promettere di non rivelare il suo segreto.

Parlate con Carrocio e scoprirete che egli sospetta che Nell sia l'amante di Lord British. A parte questo vi rivelerà che non può ancora permettersi l'anello per sposare Nell.

Se gli rivelate che la sua amata è incinta, vi farà promettere di non dirlo in giro per non rovinare la reputazione di Nell e per non tirarsi addosso l'ira di Charles.

Se parlate con Charles avrete la possibilità di rivelargli che sua sorella Nell è incinta.

Se lo fate egli si infurierà con Carrocio e vorrà ucciderlo.

Se tornate da Carrocio, egli si dirà disposto a tutto pur di non andare a duello con Charles. In particolare egli vi prometterà di dimostrare a Charles che le sue intenzioni sono serie. Se uccidete Lord British (in uno dei due modi possibili – vedi sotto), troverete sul suo cadavere il suo testamento, dove il buon sovrano rivela la sua relazione con Nell e lascia al loro futuro figlio il suo trono!

Purtroppo leggere il testamento non sblocca altri dialoghi, quindi non potrete rivelarlo a nessuno!

BUG: Questa quest non ha fine. Sembrerebbe quasi che i programmatori avessero in testa di far concludere questa quest combinando anche l'amore di Charles con Jeanette (vedi sotto), di modo che egli potesse ricredersi anche su Carrocio.

### L'Amore di Charles (20 PX)

Parlando con Charles, egli vi dirà che è innamorato di Jeanette, ma che sa di non essere corrisposto, perché è troppo povero. Parlando con Willy il fornaio, scoprirete che di lui sono invaghite due ragazze: Gaye e Jeanette.

Parlando con Gaye scoprirete che a lei piace Willy, ma che non è disposta a rinunciare alla Confraternita per lui. Riferitelo a Willy che ne sarà felice. Parlando con Jeanette invece scoprirete che è innamorata di Willy solo perché lo crede più umile di Charles (che ella crede sia un nobile!).

Se nei pressi c'è Lucy, ella smentirà l'amica Jeanette, dicendo che Charles è un semplice cameriere di Lord British.

A questo punto potrete riferire a Willy che Jeanette non è più innamorata di lui. Visto che anche in questo caso non sarà troppo dispiaciuto, potrete tornare senza rimorsi da Charles e dategli che ha delle speranze con Jeanette. (20 PX).

### Salvare il Lago di Lock (20 PX)

Parlando con Miranda del Gran Consiglio, ci chiederà di far firmare a Lord Heather di Cove un disegno di legge per proteggere il Lago di Lock da ulteriore inquinamento.

Lord Heather di Cove sarà più che felice di firmare il progetto di legge e vi dirà anche che l'inquinamento del lago è probabilmente dovuto alla Compagnia Mineraria di

Britannia. Riportate il progetto di legge firmato a Miranda, per avere i punti esperienza (20).

### Abitanti

Amber, fidanzata di Shamino, attrice (impersona Sherry il Topolino)

Batlin, fondatore e capo della Confraternita

Bennie, cameriere nel castello di Lord British, marito di Boots, padre di Charles e Nell.

Boots, cuoca del castello di Lord British, moglie di Bennie, madre di Charles e Nell.

Brownie, candidato sconfitto nelle elezioni per Borgomastro, contadino.

Candice, curatrice del Museo Regale, amante di Patterson

Carrocio, fidanzato con Nell, proprietario del Teatrino delle Marionette e degli altri giochi.

Charles, cameriere nel castello di Lord British, fratello di Nell (di cui è gelosissimo), figlio di Bennie e Boots, innamorato di Jeanette.

Chuckles, giullare (pazzo) di corte

Clint, carpentiere navale

Coop, gestisce il negozio di Iolo, cantante de Gli Avatar

Csil (noto in passato come Abram), guaritore

Cynthia, moglie di James, cassiera della Zecca Regale, membra dell'Esattoria delle Tasse.

Denby, allenatore

Diana, si occupa delle stalle

Figg, custode degli Orti Regali

Fred, marito di Kelly, venditore al Mercato degli Agricoltori

Gaye, sarta.

Gordon, venditore di fish'n'chips

Grayson, venditore armi ed armature

Greg, venditore di provviste

Inwisloklem (gargoyle), interprete a Terfin, membro del Grande Consiglio a Britain.

James, marito di Cynthia, taverniere

Jeanette, cameriera al Cinghiale Blu, innamorata di Willy può essere convinta che l'uomo giusto per lei è Charles.

Jesse, attore (impersona l'Avatar)

Judith, moglie di Patterson, musicista, membro de Gli Avatar

Kelly, moglie di Fred, venditrice al Mercato degli Agricoltori

Kessler, farmacista e studioso di veleno di Serpente Argentato

Kristy, bambina, orfana.

Lord British, sovrano di Britannia

Lucy, proprietaria del Cinghiale Blu

Mack, contadino, lo credano pazzo perché ha visto atterrare una nave spaziale nel suo campo.

Max, bambino, figlio di Miranda e Raymundo.

Millie, racluta membri per la Confraternita

Miranda, moglie di Raymundo, madre di Max, membra del Grande Consiglio.  
 Nell, cameriera nel castello di Lord British, sorella di Charles, figlia di Bennie e Boots, fidanzata di Carrocio, amante di Lord British.  
 Neno, musicista, membro de Gli Avatar.  
 Nicholas, bambino, orfano.  
 Nystul, mago di corte (impazzito)  
 Patterson, marito di Judith, amante di Candice, Borgomastro di Britain, Presidente dell'Esattoria delle Tasse di Britannia.  
 Raymundo, marito di Miranda e padre di Max, regista e attore e musicista al Teatro Regale.  
 Sean, gioielliere.  
 Shamino, fidanzato con Amber, COMPAGNO DI VIAGGIO  
 Sherry il Topolino, aiuta Tata nella nursery.  
 Senti, allenatore, COMPAGNO DI VIAGGIO  
 Snaz, mendicante, racconta barzellette per una moneta d'oro  
 Stuart (nome d'arte: Laurence), attore (impersona Iolo)  
 Tata, tata della Nursery Ragale  
 Weston, marito di Alina (Paws), padre di Cassie (Paws), ingiustamente condannato.  
 Wilhelm (Willy), fornaio.  
 Wislem (gargoyle), consigliere di Lord British e rappresentante a Britain dei gargoyle  
 Zella, allenatore.



- A colloquio con Batlin -

## Furti

Clint il carpentiere ha un centinaio di monete d'oro nei suoi forzieri, che però devono essere scassinati.

Nella Sala della Confraternita c'è uno scrigno (stanza di sinistra) che può essere aperto con una chiave nascosta su una mensola (stanza di destra). Dento ci sono circa 50 monete d'oro.

Nello strano edificio in pietra senza tetto ad est di Britain c'è uno scrigno con tre gioielli gargoyle. Nella casa di legno immediatamente a nord c'è una pepita e un'armatura a scaglie.

Potrete prendere anche l'equipaggiamento di Senti. La chiave del suo ripostiglio si trova nella sua camera da letto.

## COVE



- La bella custode del Santuario della Compassione. Da sola merita una visita a Cove.-

### \* IL MAGO IMPAZZITO (50 PX)

Seguendo il consiglio di Lord British, andate a visitare Rudyom il mago. Anche egli, come Nystul e gli altri maghi di Britannia, è impazzito.

Parlando con lui vi dirà che prima di impazzire stava conducendo degli esperimenti con la Rocciascura. Quindi vi parlerà del suo taccuino degli appunti e del Trasmutatore di Rocciascura. Li troverete entrambi in giro per lo studio di Rudyom. Potete prenderli.

Nel taccuino scoprirete che:

- La rocciascura è un minerale che (con una combinazione di forze elettriche, magnetiche e magiche) può essere lavorato.
- Se alle suddette forze si unisce anche un appropriato allineamento di corpi celesti, la rocciascura può produrre potenti effetti di teletrasporto.

Il trasmutatore invece doveva rendere malleabile la rocciascura, ma non ha mai funzionato a dovere e ora la fa esplodere con una potente detonazione.

### Il tappeto volante di Rudyom

Rudyom vi parlerà anche del suo tappeto, che alcuni avventurieri hanno perso lungo la Dorsale del Serpente, da qualche parte sulla sponda del Fiume Perduto.

Vi dirà che se lo trovate potrete tenerlo!

Il tappeto si trova davanti all'ingresso dei Sotterranei del Disprezzo (8 Nord / 30 Ovest).

Per trovarlo uscite lungo il sentiero ovest di Britain, quindi costeggiate le montagne in direzione nord, fino al laghetto fra i monti.

### La tragica storia di Nastassia e un amore dell'Avatar (50 PX)

Parlate con Nastassia e scoprirete che si occupa della cura del Santuario della Compassione. Vi dirà che lo fa perché così ha richiesto nel testamento la sua bis-bisnonna Ariana, ma anche per altre ragioni di cui non vuole parlare. Parlando con Lord Heather, costui vi consiglierà di rivolgervi a De Maria, per sapere di più sul passato di Nastassia.

De Maria potrà raccontarvi una storia che vi svelerà la verità sul triste passato di Nastassia. Tornate da Nastassia e parlatele.

Lei vi pregherà di investigare sulla morte di suo padre Julius e, se il vostro Avatar è un maschio, si innamorerà di voi. Andate a Yew, nell'Abbazia Empath, dove potrete chiedere al monaco Taylor di Julius. Purtroppo vi dirà che è seppellito nel cimitero dell'Abbazia.

Ulteriori notizie di Julius però potrà darvele solo Trellek, l'Emp (vedi YEW – "Incontrare gli Emp e le Wisp"). Egli vi dirà che Julius è morta da eroe, cercando di salvare una famiglia di Emp da un incendio.

Tornate a Cove e riferite a Nastassia quello che avete scoperto. Si sentirà sollevata e si dirà pronta ad aspettare la conclusione della vostra avventura per sposarvi. (50 PX)



- Il laboratorio di Rudyum, l'ennesimo mago fuori di testa.-

### Abitanti

Ariana, bis-bis-nonna di Nastassia, ex custode del Santuario della Compassione, MORTA  
De Maria, innamorato di Zinaida, bardo.

(Lord) Heather, innamorato di Jaana, Borgomastro di Cove.

Jaana, innamorata di Lord Heather, guaritrice, COMPAGNA

Julius, padre di Nastassia, marito di Nadia, MORTO (a Yew).

Mikhail, figlio di Ariana, ex Borgomastro di Cove, MORTO

Magda, figlia di Mikhail, costruì la Passeggiata degli Innamorati, MORTA

Nadia, figlia di Magda, madre di Nastassia, moglie di Julius, MORTA

Nastassia, custode del Santuario della Compassione, bis-bis-nipote di Ariana, possibile amore dell'Avatar (se maschio).

Pamela, innamorata di Rayburt, gestisce la taverna Out'n'Inn

Rayburt, innamorato di Pamela, allenatore.

Regale, cane di Rayburt.

Rudyom, mago studioso di Rocciascura.

Zinaida, innamorata di De Maria, proprietaria de Lo Smeraldo.

## MINOC



- Il mulino di Minoc. Notate (se ci riuscite) il fior fiore della tecnologia di Britannia..-

### \* DUE OMICIDI E UNA GITANA CHE LEGGE IL FUTURO (60 PX)

Seguendo l'indizio di Chukles, fatevi leggere il futuro da Margareta (50 PX).

Scoprirete che ella vede nel nostro futuro:

- Una donna vicino ad un santuario che giocherà un ruolo importante nella nostra vita. Vedi: Cove – “LA TRAGICA STORIA DI NASTASSIA”.
- Se vogliamo scoprire di più sulla Confraternita dobbiamo unirci a loro Vedi: Britain – “L’AVATAR SI UNISCE ALLA CONFRATERNITA?!?”
- C'è un nuovo male che minaccia Britannia. Esso ha manipolato l'etere e trarrà grande potere da un evento che sta per verificarsi. Un uomo all'Osservatorio di Moonglow potrà dirci di più su questo evento.
- L'Uomo con l'Uncino non è il nostro nemico principale, ma dovremo affrontarlo per completare la nostra missione.
- Il Signore del Tempo si trova in difficoltà ed ha bisogno del nostro aiuto, però solo i Wisp possono metterci in contatto con lui. Però solo i monaci dell'Abbazia Empath sanno come contattare i Wisp.

Parlate con gli altri Gitani e scoprirete che due di loro (Federico e Tania) sono stati uccisi nella segheria di Minoc. Entrando in Minoc vedrete tutti gli abitanti intenti a discutere degli omicidi. Parlate con tutti.

Quindi recatevi nella segheria, dove ci sono i cadaveri straziati di Federico e Tania. Notate il pugnale dalla lama ondulata e il candelabro fra i due corpi. Tornate a parlare con gli abitanti. Parlando con Rutherford, ex pirata, scoprirete che egli conosce Uncino, a causa del quale ha perso una gamba e un occhio. Vi dirà con certezza che vive al Covo dei Pirati. Vi dirà anche che la nave di Uncino, il Gioiello della Corona, è passata da Minoc la notte degli omicidi. (10 PX)

Xanthia fabbrica candelabri. Parlategli di quello trovato nella segheria e vi dirà ci averlo fatto lei stessa per la Confraternita. Quindi vi suggerirà di parlarne con Elynor. Karenna vi confermerà che non corre buon sangue fra la Confraternita e i gitani, avendo visto lei

stessa Federico lanciare un sasso contro una vetrata della Sala della Confraternita. Interrogando Elynor sul candelabro trovato sul luogo del delitto, vi confermerà che appartiene alla Confraternita, ma insinuerà che sono stati i gitani a mettercelo per far ricadere la colpa degli omicidi su di loro!

Notate che in un mobile della Sala della Confraternita c'è una sfera di cristallo puntata sulla camera da letto di Lord British!!!

Parlando con Owen invece scoprirete che ha visto Uncino in città la notte dell'omicidio e che il Gioiello della Corona è attraccato a Minoc, anche se è ripartito per Paws (dove per l'appunto si stanno recando anche Elizabeth e Abrham!).

Se volete questo è il momento giusto per indagare un po' sulla Compagnia Mineraria di Britannia, su come somministrino veleno di Serpente Argentato ai loro operai e su come stiano estraendo nuovi minerali... (Vedi "PAWS - I TRAFFICI ILLECITI DI VELENO").

Parlando con Elynor scoprirete in fine che Elizabeth e Abrham sono ripartiti per Paws. Recatevi al Rifugio di Paws e, parlando con Feridwyn, scoprirete che Elizabeth e Abrham sono ripartiti per Jhelom, dove intendono fondare una nuova sede della Confraternita.

Se state seguendo quella quest, questo è il momento migliore per portare a compimento le missioni di Batlin (vedi BRITAIN – "L'Avatar si unisce alla Confraternita?!?")

### Le navi della morte di Owen (100 PX)

Parlando con chiunque in città scoprirete che la Confraternita ha intenzione di erigere un monumento ad Owen (che pagherà lui stesso!), come simbolo del loro successo.

Parlando con Jakhar, scoprirete che alcuni anni fa sono affondate delle navi costruite da Owen, il quale ha confidato a Jakhar che si crede responsabile dell'accaduto.

Parlate con Karl, il montanaro. E' piuttosto difficile trovarlo, ma ogni giorno passa dalla locanda di Rutherford a prendere una birra.

Egli vi dirà che suo fratello è una delle vittime delle navi di Owen, che però nega ogni responsabilità sull'accaduto. E' per questo che Karl gli ha rubato i progetti, nella speranza che Owen non costruisca altre navi difettose.

Purtroppo, per quanto ci abbia studiato sopra, Karl non è riuscito a ricavare niente da quei progetti, per cui sarà disposto ad affidarveli.

Troverete i suoi progetti nella capanna in cui abita, situata a sud est degli uffici della Compagnia Mineraria di Britannia (46 N, 91 E).

Prendete i progetti e mostrateli a Julia, che individuerà subito le falle nei progetti di Owen. Parlatene con il Borgomastro Burnside, il quale annullerà la costruzione del monumento ad Owen e vi chiederà di andarglielo a comunicare.

Questo non è necessario per completare la quest, ma Russell, il carpentiere navale di New Magincia si è imbattuto nei superstiti ad un naufragio di una delle navi di Owen e potrà confermarvi che la nave era stata costruita in modo pessimo.

Riferendo ad Owen quanto avete scoperto, egli si toglierà miseramente la vita.

Parlando con Elynor, lei negherà di aver avuto qualsiasi rapporto con Owen.

Karl, nel salutarvi, vi rivelerà che per lui siete uno dei pochi amici che ha.

## La Miniera di Rocciascura

Ispezionate la sede della Compagnia Mineraria di Britannia. Oltre a del veleno di Serpente Argentato (Vedi "PAWS - I TRAFFICI ILLECITI DI VELENO"), noterete anche un registro sul tavolo. Esso contiene i dati relativi all'estrazione di minerali, fra i quali compare anche uno strano minerale, il cui nome è però abbreviato in "R.S."

Fate un salto nella miniera (Vedi "SOTTERRANEI – Miniera di Minoc (ex Sotterranei di Covetous)").

In più punti troverete fiale di veleno e potrete constatare con i vostri occhi quali effetti produca su chi lo assume (vedi Fodus – area 3).



- La miniera di Minoc, con tanto di maestosa macchina scavatrice-

Nella miniera c'è anche una sezione segreta, dalla quale stanno estraendo rocciascura! – cioè appunto "R.S." secondo il registro. Parlandone con il responsabile del personale della miniera, Mikos, egli negherà tutto. Del resto non potrà esservi d'aiuto nemmeno Gregor, il direttore della miniera.

Tuttavia se avete raccolto le vere lettere della Confraternita, avrete senz'altro notato che la Confraternita ha per le mani tre strani oggetti di rocciascura. Assistete quindi alla riunione della Confraternita e al termine seguite gli spostamenti di Elynor... Vederete che si dirige negli uffici della Compagnia Mineraria di Britannia, dove si incontrerà al grosso tavolo con Gregor.

Se affronterete i due, vi diranno che si tratta di un incontro galante, ma qualche sospetto è più che lecito, visto che avviene proprio al tavolo dove si trova il misterioso registro della Compagnia...

BUG: Questa interessante scoperta non assegna PX!

## Abitanti

Burnside, Borgomastro

Elynor, innamorata di Gregor, Capo Consigliere della Sezione della Confraternita di Minoc.

Fodus (gargoyle), minatore.

Frederico (gitano), padre di Sasha, marito di Tania, fratello di Jergi. MORTO

Gladstone, artista e vetraio, capo non ufficiale della Gilda degli Artisti.

Gregor, innamorato di Elynor, dirigente della Compagnia Mineraria di Britannia.

Karena, allenatrice.

Karl, montanaro.

Jakher, allenatore.

Jergi (gitano), fratello di Federico, marito di Margareta, subentrato a Federico come Re dei Gitani.

Julia, stagnina. COMPAGNA

Maloy, minatore intento a scavare un tunnel verso New Magincia (caricatura di Stanlio e Olio).

Margareta (gitana), moglie di Jergi, predice il futuro.

Mikos, capo dei minatori nella miniera.

Owen, carpentiere navale. SI SUICIDA

Owings, minatore intento a scavare un tunnel verso New Magincia (caricatura di Stanlio e Olio).

Rutherford, ex pirata, proprietario della taverna Il Tappo a Quadri

Sasha (gitano), figlio di Federico e Tania.

Seara, artista, fabbricante di orologi.

Tania (gitana), madre di Sasha, moglie di Federico. MORTA

Xanthia, artista, fabbricante di candelabri.

William, lavora alla segheria.

Zorn, fabbro.

## Furti

Nell'edificio della Compagnia Mineraria di Britannia c'è un forziere che può essere aperto con la chiave che si trova nella scrivania. Dentro ci sono 9 fiale di Veleno di Serpente Argentato da rivendere al farmacista di Britain.

Nell'edificio della Gilda degli Artisti c'è un barile pieno di immondizia. Frugando dentro è possibile recuperare un sacco che contiene i fondi della Gilda: 100 mo, 2 gioielli e 1 lingotto. Sempre nel barile c'è il cadavere di un animale che ha ingoiato 35 stelle esplosive!

Nell'abitazione di Owen è possibile rubare un amuleto.

Nel cantiere navale di Owen invece c'è una grossa riserva di cibo, 100 monete d'oro in uno scrigno e numerose ampole di olio infiammabile.

Nella taverna c'è 30 monete d'oro circa e un pugnale avvelenato.

Nello scrigno della casa a due piani ci sono 8 frecce magiche e 90 monete d'oro.

## JHELOM



- Dove speravate di trovare Dupre, se non in un'osteria?.-

### \* SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM

Parlando con Joseph scoprirete che Elizabeth e Abrham sono passati di lì per aprire una sede della Confraternita e che se ne sono però ripartiti verso Britain.

Se riparlare con Joseph dopo aver parlato con Sprellic, potrete anche scoprire che Joseph non è favorevole alla Confraternita e che invece è De Snel ad appoggiarla.

Interrogando De Snel, potrete fargli notare che il pugnale dalla lama ondulata che avete trovato sul luogo dell'omicidio di Minoc, ha inciso sopra il simbolo della Biblioteca delle Cicatrici. Lui si limiterà ad affermare che gli è stato rubato qualche settimana fa.

Ispezionando l'edificio della Biblioteca delle Cicatrici (vedi sotto: "Furti") troverete un forziere con dei lingotti d'oro e un medaglione della Confraternita...

BUG: Non è molto chiaro, come dovrebbe (e sarà in seguito) che De Snel è membro della Confraternita.

Tornate a Britain e parlate con Batlin, il quale vi rivelerà miseramente che Elizabeth e Abrham sono già ripartiti per Vesper dove stanno cercando di aprire una sede della Confraternita.

### I duelli di Sprellic (100 PX)

Parlando con Sprellic scoprirete che uno straniero che diceva di essere l'Avatar lo ha ingannato. A cuasa di questo raggio Sprellic ha involontariamente sottratto la bandiera dell'onore della Biblioteca delle Cicatrici. Per questo quelli della Biblioteca lo vogliono morto.

Questa quest può essere conclusa in tre modi:

1) L'Avatar fa il campione di Sprellic

Se accettate di difendere Sprellic, andate a parlare con Timmons, Vokes e Syria: vi sfideranno a duello.

BUG: il dialogo della sfida di Syria non parte in automatico come dovrebbe, ma ella vi sfiderà ugualmente.

Recatevi a mezzogiorno sul luogo dei duelli (fra la Biblioteca delle Cicatrici e l'armeria) e i tre vi affronteranno tutti insieme. Uccidendoli avrete salvato Sprellic.

RICOMPENSA:

- 100 PX

- (Parlando con De Snel) Essere ammessi come studenti della Biblioteca delle Cicatrici.

BUG: E' ugualmente possibile allenarsi da De Snel, anche senza essere studenti, il che non è logico!

## 2) La falsa bandiera

Parlate con Klifin e scoprirete che egli può cucirvi una falsa bandiera. Aspettate qualche ora e consegnate la bandiera a Syria per salvare Sprellic.

RICOMPENSA:

- 100 PX

## 3) Sprellic morto

BUG: non sono riuscito a concludere la quest in questo modo, ma nei dialoghi è presente questa opzione. Ed è anche logico, visto che è possibile scommettere contro di lui.

Prima di concludere la quest è possibile andare da Daphne o da Ophelia e scommettere sull'esito dei duelli. Parlando con Klifin scoprirete che il truffatore è senz'altro Sullivan.

## Abitanti

Daphne, cameriera.

De Snel, Maestro della Biblioteca delle Cicatrici.

(Sir) Dupre, cavaliere, COMPAGNO.

Joseph, Borgomastro di Jhelom

Klifin, ex soldato in pensione, venditore di armi ed armature.

Ophelia, cameriera.

Sprellic, taverniere (eventuale: MORTO)

Syria, studente della Biblioteca delle Cicatrici. (eventuale: MORTO)

Timmons, originario di New Magincia, aspirante studente della Biblioteca delle Cicatrici. (eventuale: MORTO)

Vokes, studente della Biblioteca delle Cicatrici. (eventuale: MORTO)

## Furti

Oltre a derubare l'armeria, a giro per l'isola ci sono in due separati scrigni: dei gambali magici e una gorgiera magica.

Nella Biblioteca delle Cicatrici c'è una stanza chiusa. La chiave che la apre si trova in un mobile nella casa immediatamente a nord.

Dentro ci sono dei lingotti in uno scrigno, insieme ad un medaglione della Confraternita.

## VESPER



- Armato per l'occasione di spada infuocata, l'Avatar si prepara ad affrontare il deserto....-

### \* SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM

Parlando con Auston il Borgomastro scoprirete che i due sono passati di qui per chiedere il permesso di aprire una sede locale, permesso che probabilmente verrà concesso.

Poi hanno parlato con Cador e quindi sono ripartiti per Moonglow.

Cador non potrà dirvi molto di più, se non che Elizabeth e Abrham sono interessati a valutare l'economia della città prima di aprirvi una sede.

In realtà la cosa sembra più collegata all'estrazione di rocciascura (vedi la miniera di Minoc...). Infatti se visitate la miniera di Vesper (18 N / 123 E) dietro due porte chiuse magicamente ci sono rispettivamente un magazzino di rocciascura e una vena di rocciascura!

BUG: Di questa scoperta non è possibile parlare con Cador.

### Catherina a mezzogiorno (50 PX)

Parlando con Yvella verrete a conoscenza che teme che sua figlia Catherine si veda con un gargoyle ogni giorno a mezzogiorno.

Parlando con Catherine la bambina si tradirà! Tuttavia questo non sarà sufficiente alla madre, che si riprometterà solo di indagare ulteriormente. Quindi aspettate mezzogiorno e seguite Catherine, che si recherà nella casa di For-Lem, il gargoyle dedito alla storia del suo popolo. Parlando con For-Lem guadagnerete 50 PX.

A questo punto potete completare la quest in tre modi:

- 1) MANTENENDO IL SEGRETO DEI DUE. In questo caso non succederà niente.
- 2) RIVELANDO IL SEGRETO A YVELLA. Lei lo dirà a suo marito Cador. Quando parlerete di nuovo con Catherine scoprirete che Cador ha ucciso For-Lem.
- 3) RIVELANDO IL SEGRETO A YVELLA (NELL'IPOTESI CHE CADOR SIA MORTO) Cador potrebbe essere già morto nella **rissa in taverna (Vedi)**. In questo caso Yvella si limiterà a rimpiangere la morte del marito e a sgridare Catherine, che non vorrà più parlarvi.

### La rissa nella taverna dei Gargoyle

Prima di entrare nella taverna, la "Voce" vi dirà di presentarvi come l'Avatar.

Nella taverna dei gargoyle gestita da Ansikart, ci sono due gargoyle disoccupati. Se direte loro di essere l'Avatar vi attaccheranno accusandovi di essere la causa di tutti i loro guai. Non avrete altro modo di salvarvi che ucciderli. Anche gli incantesimi di charme non hanno effetto su di loro.



- ... Poi ci ripensa e decide che è meglio viaggiare in barca.-

### La rissa nella taverna de La Lucertola Dorata

Se vi presenterete a Cador o a Mara come l'Avatar, i due vi attaccheranno senza discutere. Dovrete ucciderli.

### Blorn aggredito! (50 PX)

Parlate con Yongi, che vi dirà che Blorn è stato aggredito da un gargoyle.

Parlatene con Blorn e, se vi direte nemici dei gargoyle, vi chiederà di uccidere il gargoyle che lo ha aggredito, ma senza rivelargli il suo nome.

A questo punto potete portare a termine la quest in due modi:

#### 1)UCCIDERE LAP-LEM

Fate attenzione perché oltre a Lap-Lem, dovreste affrontare chi ha intorno (ad es. Cador e Mara se lo attaccate nella sede della Compagnia Mineraria) e almeno 4 guardie! Tornando a parlare da Blorn riceverete la sua gratitudine e 30 PX.

#### 2)PARLANDO CON LAP-LEM DI BLORN

In questo modo scoprirete che Lap-Lem ha aggredito Blorn solo per riprendersi l'amuleto che costui gli aveva rubato. Parlando a Blorn potete costringerlo a restituirvelo.

Riportandolo a Lap-Lem guadagnerete 50 PX!

## Abitanti

Anmanivas, gargoyle senz'ali, fratello di Foranamo, lavorava nella miniera, disoccupato. (eventuale) MORTO

Ansikart, gargoyle alato, gestisce la taverna dei gargoyle di Vesper.

Aurvidlem, gargoyle alato, venditore di provviste.

Auston, Borgomastro di Vesper.

Blorn, sconosciuta, ubriacone.

Cador, marito di Yvella, padre di Catherine, dirigente della miniera (eventuale) MORTO

Catherine, figlia di Yvella e Candor.

Eldroth, venditore di provviste, consigliere di Vesper.

For-Lem, gargoyle senz'ali, operai in città e scrittore della storia dei gargoyle, amico di Catherina. (eventuale) MORTO

Foranamo, gargoyle senz'ali, fratello di Anmanivas, disoccupato. (eventuale) MORTO

Lap-Lem, gargoyle senz'ali, minatore, derubato da Blorn.

Liana, segretaria del Borgomastro.

Mara, minatrice. (eventuale) MORTA

Yongi, gestisce la taverna La Lucertola Dorata.

Yvella, madre di Catherina, moglie di Candor.

Wis-Sur, gargoyle alato, mago impazzito.

Zaksam, allenatore.

## MOONGLOW



- Una volpe parlante?!? Sì, ed anche insolente!-

### \* SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM

Parlando con Rankin, il capo di Moonglow della Confraternita, apprenderete che Elizabeth e Abrham sono ripartiti per Terfin, l'isola dei Gargoyle.

Seguendo i consigli di Margareta (Vedi MINOC – “Due omicidi e una gitana che legge il futuro”), recatevi da Brion all'Osservatorio. Scoprirete che il grande evento di cui vi ha parlato la gitana è un rarissimo Allineamento Astronomico, che si verifica ogni 800 anni. Per poter raggiungere il planetario meccanico, nell'edificio a nord dell'Osservatorio, dovrete lanciare un incantesimo di telecinesi sulla leva accanto al ponte levatoio.

Parlando con Brion, egli si offrirà di regalarvi il visore che permette di osservare il planetario da qualsiasi luogo di Britannia. Prima però deve completarlo e per questo ha bisogno di un cristallo.

Potrete acquistare il cristallo da Addom, il mercante che al momento si trova sull'isola, per 20 monete d'oro. Riportate il cristallo a Brion e avrete il visore.

### L'omicidio di Balayna (50 PX)

Parlate con Balayna, che vi rivelerà alcuni dubbi sulla fedeltà di Rankin alla Confraternita...

BUG: Non è possibile parlare a Batlin dell'infedeltà di Rankin, come invece suggerisce di fare Balayna.

Riferite questa accusa a Rankin, che si giustificherà dicendo che senz'altro Balayna ha origliato una sua conversazione privata, frantendendone le parole.

Tuttavia, cambiando argomento, vi darà una bottiglietta di liquore da dare a Balayna, che l'aveva ordinata ad un mercante itinerante che veniva da Britain.

Dando la bottiglietta a Balayna, lei l'annuserà, per poi morire avvelenata. Parlate con Rankin e offritevi di indagare sull'accaduto (50 PX). Purtroppo non c'è traccia di questo fantomatico mercante che ha portato il liquore avvelenato per Balayna.

Tuttavia riparlato con Rankin, potrete scegliere fra dirgli di non aver scoperto ancora nulla e dirgli che il mercante è morto (???)

BUG: A quanto ho capito il mercante in questione è Addom, però dopo il dialogo con Rankin non sono più riuscito a trovarlo.

Più che morto sembra sparito. Però parlando con sua moglie Penni (vedi "YEW") è possibile comunicarle la morte del marito. In entrambi i casi la quest non può andare avanti, anche se sarà possibile in seguito scoprire la verità...

### Le preoccupazioni di Cubolt (20 PX)

Parlando con Cubolt scoprirete che è preoccupato per suo fratello Tolemac (che si è unito alla Confraternita) e per il suo amico Morz (che invece sta per unirsi).

Purtroppo non è possibile far cambiare idea a Tolemac (che anzi non vi parlerà più!), ma è possibile convincere Morz a rinunciare all'idea di unirsi alla Confraternita. (20 PX). Per farlo però è necessario avere cura di non parlare mai del fatto che balbetta.

Gli amori di Zelda (30 PX)



- Il bellissimo planetario dell'Osservatorio. -

### Gli amori di Zelda (30 PX)

Parlando con Phearcy il taverniere, egli si offrirà di offrirvi un pasto se gli porterete delle informazioni sugli amori di Zelda.

Al liceo parlate con Nelson, che vi confesserà di essere innamorato di lei.

Parlatene con Zelda, che vi confesserà che Nelson è la sua seconda scelta, dopo suo fratello gemello Brion. (30 PX). Andate da Brion e scoprirete che non è poi così interessato a Zelda. Riferitelo a Zelda e quindi andate a dare la buona notizia a Nelson.

Tornando da Phearcy, riceverete il vostro pasto gratis.

### Penumbra

Parlando con Nelson scoprirete che la saggia Penumbra si è magicamente fatta addormentare e che la profezia dice che solo l'Avatar potrà svegliarla. Nelson aggiungerà che la porta della sua casa può essere aperta solo posando accanto alle targhe lì davanti degli specifici oggetti.

Il momento più opportuno per andarle a fare visita sarà più avanti nel gioco (vedi LA MAGA PENUMBRA ED IL GENERATORE A TETRAEDRO – “Parlare con Penumbra”)

### Abitanti

Addom, marito di Panni (Yew), vende oggetti rari. MORTO.  
Balayna, impiegata della Confraternita. MORTA  
Brion, fratello gemello di Nelson, capo dell'Osservatorio.  
Carlyn, sarta, la sera serve alla taverna.  
Chad, allenatore.  
Cubolt, fratello maggiore di Tolemac, contadino.  
Effrem, padre di Mikhail, marito di Jillian, bada il piccolo.  
Elad, guaritore.  
Frank la Volpe, volpe alla ricerca dell'onestà.  
Jillian, madre di Mikhail, moglie di Effrem, studiosa, allenatrice.  
Mariah, vecchia compagna, maga impazzita, vende incantesimi.  
Mikhail, figlio di Jillian e Effrem.  
Morz, contadino.  
Nelson, fratello gemello di Brion, capo del Lycaeum.  
Penumbra, maga addormentata. RISVEGLIATA.  
Phearcy, taverniere pettegolo.  
Rankin, capo della sede locale della Confraternita  
Tolemac, fratello di Cubolt, contadino.  
Zelda, consigliera del Lycaeum.

### Furti

Nella Sala della Confraternita ci sono 87 mo nella scatola sigillata e un lingotto nascosto sotto le mensole della camera da letto.

## TERFIN



- Un maestoso gargoyle alato dorme nella sua umile casa sull'isola in cui la sua razza è stata confinata.-

### \* SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM

Parlate a Quan e scoprirete che Elizabeth e Abrham sono già ripartiti per il Ritiro Spirituale, situato nei pressi della Rocca del Serpente.

### I problemi dei gargoyle (100 PX)

Parlate con Teregus, nella Sala della Conoscenza, dove si trovano gli Altari di Controllo, Passione e Diligenza. Egli vi rivelerà che circolano delle voci che parlano di un piano per distruggere i tre altari e vi chiederà di indagare.

Parlate con Quaeven, vi dirà che sta cercando di convertire Betra alla Confraternita.

Parlate con Betra, la quale vi confesserà di non avere certo intenzione di diventare membro della Confraternita, essendo ancora devota agli altari.

Aggiungerà anche di aver sentito parlare di un piano per distruggere gli altari e vi farà notare che lei e Sarpling sono gli unici gargoyle di Terfin ad avere della polvere esplosiva per farlo...

Parlate con Inamnilem, il guaritore, che vi dirà che l'unico gargoyle infelice è Silamo.

Recatevi da Silamo, che vi spiegherà che gli altri gargoyle lo emarginano perché lui non ha le ali. E' per questo che, visto il successo ottenuto da Quaeven, ha in mente di unirsi presto alla Confraternita. Seguendo l'indizio appreso da Betra, recatevi ora a casa di Sarpling, dove troverete effettivamente una cassa di esplosivo.

Frugate quindi nel suo scrigno e troverete una lettera di Runeb a Sarpling, che parla chiaramente dell'attentato agli altari. Interrogate Sarpling in merito alla lettera e lui vi rivelerà inavvertitamente che Runeb è perfino pronto ad uccidere Quan, qualora accusarlo della distruzione degli altari non basti a fargli perdere il posto di capo della sede locale della Confraternita!

Portate la lettera a Teregus: è la prova che vi ha chiesto di cercare. Egli vi pregherà quindi di parlarne con Runeb. Andate da Runeb, il quale vi attaccherà spietatamente.

Non avrete altra soluzione che ucciderlo (100 PX).

BUG: Teregus non vi dirà nulla per aver sventato la minaccia agli altari.

Quan invece, al quale avete salvato la vita, si dirà semplicemente incredulo, ritenendo quel piano troppo complesso per essere stato ideato da Runeb!

### Portare notizia della morte di Inamo

Parlate col vostro vecchio amico Draxinusum, finché l'argomento non cadrà su Inamo. Rivelategli che è stato ucciso. Egli vi suggerirà di parlarne con Teregus, il gargoyle che lo ha allevato. Andate da Teregus e date anche a lui la triste notizia.

Non riceverete nessun punto esperienza per questo, ma lui vi chiederà di fargli sapere se scoprite chi è stato ad assassinarlo.

BUG: Non è possibile tornare da Teregus per spiegargli gli sviluppi delle indagini.

BUG: Inwisloklem, membro del Gran Consiglio di Britannia, vi aveva chiesto di andare a parlare con Draxinusum, per capire i problemi dei gargoyle. In realtà però la conversazione col vecchio capo di Terfin verte ben poco su questo.



### Abitanti

Betra, gargoyle senz'ali, venditore di provviste.

Draxinusom, gargoyle alato, capo dei gargoyle di Terfin.

Forbrak, gargoyle alato, gestisce il Salone del Rinfrescamento.

Inforlem, gargoyle alato, allenatore.

Inmanilem, gargoyle alato, guaritore.

Quan, gargoyle alato, capo della Confraternita di Terfin.

Quaeven, gargoyle senz'ali, dirige il Centro Ricreativo e il Centro Studi.

Runeb, gargoyle alato, impiegato della Confraternita.

MORTO

Sarpling, gargoyle senz'ali, impiegato della Confraternita.

Silamo, gargoyle senz'ali, giardiniere.

Teregus, gargoyle alato, custode degli altari dei tre principi.

## Furti

Nell'edificio di Runeb c'è un boomerang magico.

Nella Sala della Confraternita ci sono 100 mo nel solito scrigno sigillato.

## IL RITIRO SPIRITUALE DELLA CONFRATERNITA

### \* SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM

Parlate a Ian e scoprirete che E&A sono appena ripartiti per il Covo dei Bucanieri.

#### Entrare nel ritiro

Per entrare nel ritiro parlate con Ian. Se siete membri della Confraternita vi darà la chiave (vedi BRITAIN – “L’Avatar si unisce alla Confraternita?”).

Vi avvertirà anche che comunque non è consentito esplorare la caverna dietro l’edificio del Ritiro. Egli aggiungerà anche che qui al ritiro è molto più facile sentire la “voce interiore”.

#### Abitanti

Ian, custode del Ritiro Spirituale.

## IL COVO DEI BUCANIERI



- Dopo tutto il Covo dei Bucanieri non è un brutto posto....-

### \* SULLE TRACCE DI ELIZABETH E ABRHAM

Parlate con Danag il quale vi racconterà un sacco di bugie su tutti gli argomenti. In particolare però vi dirà che Elizabeth e Abrham sono ancora da qualche parte sull'Isola. Purtroppo però potrete girare ovunque senza trovarli.

Anche gli altri abitanti dell'isola non saranno da meno in quanto a bugie. Budo vi dirà di non aver visto di recente il Gioiello della Corona. Praticamente tutti (Santag in testa) negheranno di conoscere Uncino.

L'unica che potrà darvi qualche indizio è Mandy, la proprietaria della Vergine Caduta. Vi dirà che Uncino si trova da qualche parte sulle isole e che ha paura di lui, perché si dice che sia lui dietro ad un sanguinoso omicidio rituale compiuto molti anni fa.

Aggiungerà che allora venne assassinato un ladruncolo, che aveva fatto irruzione ai Bagni, alla Casa dei Giochi e nella sede della Confraternita.

A questo punto è evidente: anche questo omicidio di molti anni fa è in qualche modo collegato (come tutti gli altri) alla Confraternita.

Non a caso Glenno, il proprietario dei Bagni, vi dirà che fra i fondatori della sua attività c'è una misteriosa "organizzazione". Lo stesso si può intuire relativamente alla Casa dei Giochi. Insomma, nessuno lo ammetterà, ma l'intera isola è sotto il controllo della Confraternita.

A questo punto sembra che abbiate perso ogni traccia di Elizabeth e Abrham.

Al Ritiro Spirituale vi hanno detto che si sono recati qui e Danag vi conferma che si trovano ancora qui. Però non ci sono navi ormeggiate al porto e i due non si trovano da parte parti.

Tuttavia parlando con uno qualsiasi dei tre "ragazzi" dei Bagni, scoprirete che ci sono dei tunnel che collegano la Casa dei Giochi e i Bagni. Uno è celato dietro una porta chiusa nell'ufficio di Gordy, l'altro dietro un passaggio segreto nella tesoreria dei Bagni.

Purtroppo non è possibile entrare in nessuno dei due. Ne avete altre tracce da seguire per arrivare ad Elizabeth ed Abrham, che a questo punto potrebbero trovarsi in uno di questi due posti:

- O ancora nelle caverne “proibite” del Ritiro Spirituale
- Oppure nelle caverne “nascoste” sotto l’isola del Covo dei Bucanieri.

In ogni caso non è possibile per il momento continuare oltre le nostre indagini, quindi non vi resta che seguire un altro sentiero. A questo fine è il momento giusto per seguire il consiglio di Chuckles (Vedi BRITAIN – “Un indizio sudato”) e recarvi a parlare con con la veggente di Minoc (Vedi MINOC – “Due omicidi e una gitana che legge il futuro”).

Seguendo i consigli della veggente, recatevi all’Abbazia Empath, per scoprire come contattare i Wisp, nella speranza di riuscire a trovare ed aiutare il Signore del Tempo.

NOTA: Questo è un buon momento per far visita alla Rocca del Serpente o per giocare il data disk Forge of Virtue, entrambe parti non necessarie per portare a termine U7p1.

### I tre bari

Parlando con Sintag e con Gordy, scoprirete che di recente ci sono stati tre bari alla Casa dei Giochi e che loro li hanno costretti a lasciare l’isola.

Potrete trovarli a New Magincia.

### L’amicizia fra Talpa e Dentenero (20 PX)

Parlate con Talpa e scoprirete che il suo vecchio amico Dentenero non lo considera più da quanto lui si è unito alla Confraternita. Alla fine del dialogo si dirà pentito della scelta.

Parlate a Dentenero e dategli cosa prova Talpa. (20 PX). Andrà a cercarlo. Trovate Talpa e potrete dirgli che Dentenero è ancora sua amico.

### Abitanti

Budo IV, negoziante.

Danag, capo provvisorio (in attesa del ritorno di Abrham) della Confraternita.

Dentenero (Blacktooth in inglese), pirata in pensione.

Glenno, proprietario dei Bagni.

Gordy, “Il Signore” della Casa dei Giochi.

Fortunato (nome inglese: Lucky), allenatore.

Mandy, gestisce la taverna della Vergine Caduta.

Martine, prostituta dei Bagni.

Pulzella (Wench in inglese), prostituta dei Bagni.

Roberto, gigolo dei Bagni.

Sintag, guardia della Casa dei Giochi.

Smithy, gestisce i giochi per la Casa dei Giochi.

Talpa (Mole in inglese), pirata in pensione.

## Furti

Nel comodino della camera da letto di Budo ci sono 4 dardi magici.

Nello scrigno in casa di Gordy (la chiave si trova nell'armadio lì vicino) c'è un pugnale grande.

Nella sede della Confraternita ci sono 70 mo.

In casa di Glenno c'è una bacchetta dei fulmini. Nell'ufficio di Gordy nella Casa dei Giochi potrete trovare 5 lingotti in uno scrigno chiuso.

Nei Bagni c'è una tesoreria nascosta nella stanza dei bagni termali. Per aprirla dovrete prima entrare nell'ufficio segreto di Glenno che si trova al piano superiore. La sua porta è aperta da una leva nascosta sotto una mensola con dei libri, situata poco lontano. Dentro l'ufficio ci sono altre due leve: quella di sinistra richiude la porta dell'ufficio, quella di destra invece apre la porta della tesoreria.

Dentro troverete circa 300 mo, numerose gemme, un armatura completa e una spada della difesa (nascosta sotto l'elmo grande).

## PARTE 3: LA QUEST PRINCIPALE

### YEW e L'ABBAZZIA EMPATH



#### \* INCONTRARE GLI EMP E LE WISP (320 PX)

Seguendo il consiglio della veggente di Minoc, recatevi a Yew per cercare di mettervi in contatto con gli Emp. Nell'Abbazia Empath recatevi a parlare con Taylor. Egli è un esperto di flora e fauna locale, che afferma che le wisp non esistono. Comunque sia vi dirà che gli Emp vivono al margine orientale della Foresta Profonda e che per contattarli ci vuole del miele recuperato nelle Caverne delle Api (che invece si trovano a Sud Ovest dell'Abbazia). Anche Ben, il boscaiolo, potrà darvi qualche indicazione sulla posizione degli Emp.

Recatevi alle Caverne delle Api, situate a 55 Nord / 53 Ovest.

Dentro oltre a Mami e Papi (vedi anche sotto "Il Segreto di Mami e Papi"), troverete il miele che vi serve. Purtroppo per prenderlo dovrete combattere con tantissime api. Il fumogeno che potrebbe avervi dato Taylor può essere molto utile. In alternativa potete servirvi del consiglio di Papi e prendere il miele quando le api dormono.

In alternativa in 20 N / 7 E ci sono i resti di un accampamento. Dentro lo zaino potrete trovare del miele. Che sia lo zaino del monaco scomparso?

Il miele può essere recuperato anche da uno zaino che si trova in 23 N / 76 O.

Raggiungete il boschetto di Alberi d'Argentifolia che è abitato dagli Emp (61 N / 12 E).

Trellek si dirà disposto a venire con voi, per farvi incontrare gli Emp. Purtroppo prima avrete bisogno del permesso della sua "congiunta", Saralek. (10 PX)

Inutile dire che Saralek non sarà felice della cosa e acconsentirà solo se prima avrete ottenuto il permesso di Salamon.

Salamon, dal canto suo, prima di concedervi il suo permesso vorrà che facciate firmare un contratto al taglialegna, col quale egli si impegna a non abbattere altri alberi di Argentifolia.

Recatevi quindi da Ben (42 N / 48 E). Per fargli firmare il contratto dovrete parlargli dell'Argentifolia, precisando che lo avete fatto per "altri motivi".

Ben acconsentirà di buon grado a firmare il contratto, che dovrete riportare poi a Salamon per avere il suo permesso. (110 PX)

Tornate da Saralek, per avere anche il suo permesso. Purtroppo quest'ultima, nonostante tutto quello che avete fatto, non acconsentirà a separarsi dal suo "congiunto".

Però, se gli direte che avete fatto tutto questo per parlare con i Wisp, ella vi consiglierà di chiedere a Trellek di farvi fare un apposito fischiotto. Tornate da Trellek e ditegli dell'idea di Saralek. Egli sarà più che felice di farvi un fischiotto.

A questo punto siete pronti per incontrare le Wisp. La loro dimora si trova in un edificio abbandonato nel centro del bosco. (45 N / 12 O), ma possono essere trovate anche altrove. Utilizzate il fischiotto e la Wisp verrà a parlarvi. (200 PX)

La Wisp vi offrirà uno scambio di informazioni: vi parlerà del Signore del Tempo in cambio del taccuino di Alagner. (Vedi NEW MAGINCIA – "Il Taccuino di Alagner")

### Qualche scoperta relativa alla trama principale (10 PX)

Se date da mangiare al povero Gharl, questo vi rivelerà che tutti i troll sentono una voce nella testa che li aiuta nei momenti di bisogno (10 PX).

Parlando con D'Rel invece scoprirete che Uncino ha un nascondiglio segreto al Covo dei Bucanieri. Niente di nuovo, ma è una conferma.

Consultando il registro dei malviventi a piede libero che si trova nell'Alta Corte di Giustizia, scoprirete tre nomi interessanti: Uncino, Sullivan (vedi PAWS, "Il Falso Avatar") e Kreg (vedi sotto: "Il ladro e la pozione di invisibilità").

### Uscire di prigione

Se venite imprigionati è possibile uscire in due modi, dopo aver raccolto le 40 monete d'oro che si trovano sul cadavere. Dietro il secchio c'è una leva che apre un passaggio segreto. Oppure parlando con Goth è possibile corromperlo e comprargli le chiavi.

Purtroppo non è possibile utilizzare queste chiavi per far evadere D'Rel e Gharl.



- Il passatempo preferito di un mago (impazzito)-

### Il ladro e la pozione di invisibilità

Parlando con Kreg vi dirà che gli serve una pozione di invisibilità, per portare avanti le sue ricerche su un'ipotetica pozione del silenzio, che servirà ai monaci per portare avanti un voto di silenzio. Vi suggerirà di parlare con Nicodemus.

Nella stanza di Taylor troverete un libro sui monaci della Fratellanza della Rosa che effettivamente conferma quanto detto da Kreg. Tuttavia parlando con gli altri due monaci, Taylor e Aimi, scoprirete che nessuno dei due conosce Kreg...

Fra l'altro, in una cassa nella stanza del tornio, c'è un anello di invisibilità che qualcuno a perso in mezzo ai grappoli d'uva... Il povero Kreg aveva la soluzione a portata di mano... Andate a curiosare nel registro dell'Alta Corte di Giustizia. Scoprirete che Kreg è lo pseudonimo di un noto malvivente di nome Kellin.

A questo punto avete due possibilità.

Comprare la pozione di invisibilità da Nicodemus (75 monete d'oro) e darla a Kreg, che la berrà per poi scomparire per sempre.

Oppure accusarlo di essere un ladro e combattere con lui. In questo secondo caso potrete poi prendere il pugnale avvelenato con cui combatte.

### Il segreto di Mami e Papi

Se parlate con Mami e Papi (che si trovano dentro la Caverna delle Api) è possibile scoprire che in realtà loro due sono Murray e Myrtle, due farmacisti fuggiti dalla società per sfuggire alle tasse dell'Esattoria. Tuttavia non ho capito come riuscirci.

Tuttavia se c'è Tseramed col gruppo non parlate a Papi delle api, perché rischiate di interrompere bruscamente la conversazione.

### A casa di Iolo

Vicino alle Caverne della Api, c'è la casa di Iolo e sua moglie Gwenno (52 Nord / 44 Ovest). La casa è in un totale stato di abbandono e dentro potrete trovarci solo qualche balestra, qualche dardo e un dardo magico.

Tuttavia su un tavolo c'è una lettera di Gwenno che spiega a Iolo di aver trovato una mappa che spiega come arrivare su Serpent Isle e di essersi recata là. Prima di partire Gwenno ha dato una copia della mappa a Lord British, affinché la consegnasse a Iolo al termine delle sue avventure con l'Avatar.

Questa mappa sarà il preludio di Ultima 7 Part 2: "Serpent Isle".

### La madre di Reyna (10 PX)

Parlando con Reyna scoprirete che lei è l'unica a portare fiori alla tomba di sua madre, perché tutti i loro parenti vivono altrove. Da Aimi, il monaco, potrete acquistare un bouquet. Portatelo a Reyna, rendendola immensamente felice. (10 PX)

Da adesso in poi i suoi servigi di guaritrice vi costeranno la metà.

## Il monaco disperso

Parlando con i monaci dell'Abbazia scoprirete che uno di loro si è perso girovagando nel bosco. Si tratta di Wayne e potrete ritrovarlo nei Sotterranei del Disprezzo (vedi **SOTTERRANEI DI BRITANNIA**).

Purtroppo, anche quando lo avrete ritrovato, lui non chiederà il vostro aiuto e non ci sarà modo di ricondurlo all'Abbazia.



- Nicodemus, impazzito, riceve ospiti con in mano il suo Bastone del Giudizio Infernale-

## Abitanti

Aimi, monaca, pittore e giardiniere.

Ben, taglialegna.

Bradman, cacciatore, ALLENATORE.

D'rel, pirata in prigione.

Gharl, troll in prigione.

Goth, carceriere.

Gwenno, moglie di Iolo, PARTITA PER SERPENT'ISLE

Kreg (alias Kellin), falso monaco. MORTO / FUGGITO

Mami, moglie di Papi, vero nome è Myrtle.

Nicodemus, mago impazzito.

Papi, exfarmacista scappato dall'Esattoria delle Tasse, marito di Mami, vero nome Murray.

Penni, moglie di Addom (vedi Moonglow), cacciatrice, ALLENATRICE.

Perrin, studioso. ALLENATORE.

Reyna, guaritrice.

Salomon, (emp).

Saralek, (emp), "congiunta" di Trellek.

Sendala, (emp)

Simrek, (emp).

Sir Jeff, ufficiale dell'Alta Corte di Giustizia.

Smith il Cavallo, cavallo parlante di Iolo.

Taylor, monaco, studioso di flora, fauna e geografia.

Tavenor, (emp).

Terandan, (emp)

Thad, fratello di Mille (Britain), cerca vendetta verso Confraternita.

Tiery, becchino impazzito.

Trellek, (emp), “congiunto” di Saralek.

Tseramed, ranger. COMPAGNO.

Tvellum, (emp)

Xorinia, (wisp, della dimensione di Xorinite).

## NEW MAGINCIA



- Alagner, visto dalla sua sfera di cristallo "ad effetto ritardato"..."-

### \* IL TACCUINO DI ALAGNER

A questo punto avrete bisogno del taccuino di Alagner, per convincere Xorina la Wisp a rivelarvi come incontrare il Signore del Tempo.

Purtroppo il buon Alagner sarà disposto a darvi il suo taccuino solo dopo che gli avrete dimostrato di essere alla ricerca della vera conoscenza. Per farlo vi dirà che dovrete apprendere le “risposte alle domande della Vita e della Morte” da il Torturato, uno spirito non morto che vive sull’Isola di Skara Brae.

### Il medaglione di Henry (161 PX)

Parlate con Henry, che vi dirà di avere il cuore infranto, perché Constance lo rifiuta da quando ha perso il medaglione che aveva promesso di regalarle.

Potrà aggiungere solo che si è accorto di averlo perso dopo aver parlato con i tre stranieri. Parlando con Katrina, lei vi confermerà di essere stata lei a donare il prezioso gioiello a Henry e aggiungerà di aver notato che i tre stranieri lo tenevano d’occhio.

Parlate quindi con Robin e con i suoi compagni, che vi diranno di aver avuto un prezioso medaglione (col quale intendeva comprare una nave da Russell), ma di averlo perso, quando sono andati a bere alla Damigella Modesta.

Russell vi confermerà che Robin e i suoi compagni probabilmente non sono più in possesso del medaglione. Andate quindi da Boris, il proprietario della Damigella Modesta, che vi confesserà di aver avuto il medaglione, ma di non trovarlo più.

Se parlate con Magenta, la moglie di Boris, scoprirete che è lei ad avere il medaglione, anche se lo ha preso perché pensava che fosse un regalo di Boris per lei. Ovviamente invece Boris pensava di regalarlo a Constance.

A questo punto potete concludere l’avventura in due modi:

- O restituendo semplicemente il medaglione a Henry (50 PX).
- O prima cercando di sventare i piani di Robin.

Infatti se parlate con lui e gli promettete di riportarlo al Covo dei Bucanieri con la vostra nave e quindi gli riconsegnate anche il medaglione, scoprirete che i tre hanno intenzione di rapire Costance per consegnarla nelle mani di Glenno, il proprietario dei Bagni...Se fate tutto questo, comunque vadano le cose, i tre vi attaccheranno (111 PX). Una volta sconfitti, potrete restituire normalmente il medaglione a Henry e tranquillizzare Constance, che finalmente si concederà al suo amato.

### Abitanti

Alagner, saggio. MORTO

Battles, guardia del corpo di Robin, naufragato sull'isola. MORTO

Boris, marito di Magenta, taverniere della Damigella Modesta.

Costance, innamorata di Henry e raggirata da Robin, trasporta l'acqua del pozzo dell'Umiltà.

Henry, innamorato di Constance, venditore ambulante.

Katrina, pastore. COMPAGNA DI VIAGGIO.

Leavell, guardia del corpo di Robin, naufragato sull'isola. MORTO

Magenta, moglie di Boris, Borgomastro di New Magincia.

Robin, giocatore d'azzardo, compagno di Leavell e Battles, naufragato sull'isola.

MORTO

Russell, carpentiere navale.

Sam, studioso e venditore di fiori.

## SKARA BRAE



- Le taverne di Skara Brae non sono più accoglienti come un tempo... Una bella delusione per Dupre!-

### \* Arrivare a Skara Brae

Per arrivare a Skara Brea, dovrete parlare con il Traghettoniere, che si trova su un molo lungo la costa del continente che fronteggia l'isola di Skara Brae. (49 S / 41 O).

Se non c'è dovrete chiamarlo con il corno. Per parlare con lui (e con gli altri abitanti dell'isola) dovrete usare un incantesimo di Spiritismo, come può suggerirvi Alagner di New Magincia.

BUG: Per un errore evidente è possibile atterrare su Skara Brae (anche se in un solo punto) con il tappeto volante.

### \* Le risposte alle domande della Vita e della Morte (700 PX)

Dopo aver parlato con la Wisp (**vedi FORESTA DI YEW**) avete appreso che se volete incontrare il Signore del Tempo dovrete prima convincerla ad aiutarvi, portandogli il taccuino di Alagner.

Alagner (**vedi NEW MAGINCIA**), dal canto suo, non ve lo presterà finché non gli dimostrerete di esserne degni. Per farlo avrete bisogno di conoscere le risposte alle domande della Vita e della Morte, che solo il Torturato di Skara Brae potrà dirvi.

Recatevi da Caine, che vi dirà di essere disposto a rivelarvi le risposte solo se libererete la città dal Lich Horance. Parlate con il Borgomastro Forsythe, che vi spiegherà grosso modo quale era il piano per distruggere il Lich.

- Creare un preparato magico che distruggesse i legami magici che tengono uniti la sua forma mortale.
- Utilizzare la "Gabbia dell'Anima" per intrappolarlo in modo che la pozione potesse avere effetto su di lui.

Parlando con Mordra scoprirete la formula del preparato. Per farlo avrete bisogno di:

- Una pozione di invisibilità (nera – nella casa di Mordra)
- Una pozione di cura veleno (rossa nella casa di Mordra)
- Una pozione di essenza di Mandragora (cangiante – nella casa di Mordra).

Mordra potrà anche dirvi che l'incendio non fu un errore di Caine, ma del Borgomastro, che gli aveva riferito male la formula del preparato.

Tornate da Caine, che adesso vi spiegherà come creare il preparato.

- Mettete le tre pozioni (in qualsiasi ordine) sotto i tre tubi a sinistra dell'apparato alchemico.
- Quindi mettete un'ampolla vuota (la trovate lì vicino in casa di Caine) nel beccuccio dell'apparato (quello da solo in alto a destra).
- Accendete il fornello sotto l'apparato.

Quando avrete fatto tutto bene, al posto dell'ampolla vuota avrete il preparato (color blu cangiante).

Adesso avrete bisogno della Gabbia dell'Anima. Caine potrà dirvi che è Trent, il fabbro impazzito a causa del rapimento della moglie Romena da parte del Lich, a costruirla.

Mordra vi dirà che per parlare con lui sarà prima necessario liberare –anche per un breve momento- Rowena dal controllo del Lich, affinché ella ci dica come fare a far rinsavire Trent. Andate da Trent, parlate con lui e prendete il carillon che si trova nel suo negozio.



- Poteva forse mancare un altare profano sul retro della Torre Nera?!?-

Recatevi nella Torre Nera e parlate con Rowena. Quindi appoggiate a terra il carillon di Trent e fatelo suonare. Lei si riprenderà momentaneamente dal potere di Horance e vi darà un anello da portare a Trent.

Date l'anello a Trent e lui, calmandosi, dirà di potersi rimettere al lavoro sulla Gabbia dell'Anima, appena gli porterete una sbarra di ferro.

Potrete trovarla nel cimitero, fra le sbarre cadute dal recinto.

Quando avrete la Gabbia dell'Anima recatevi di nuovo dalla Signora Mordra, che vi spiegherà che dovrete:

- Intuffare la gabbia di Trent nel Pozzo delle Anime, per infondergli il potere dei morti
- Aspettare mezzanotte, quando il Lich – per compiere il Rito Nero – si distende sulla lapide.
- Racchiudere il Lich nella gabbia (fare doppio click sulla gabbia)

- Versare il preparato blu cangiante sul lich.

Fatto tutto questo Horance tornerà un fantasma come gli altri.

Come prima cosa vi chiederà di riportare Rowena da suo marito Trent, affinché i due si trovino insieme quando finalmente verranno liberati. Fra le varie cose, Horance vi dirà che le pareti della Torre Nera sono costruite di un insolito minerale (rocciascura?) che lo ha protetto dall'influenza dell'etere e che sempre quel minerale può essere utilizzato per uccidere Lord British (**vedi FORGE OF VIRTUE**).

Scortare Rowena da Trent e tornate da Horance. Adesso vi spiegherà che per liberare tutte le anime dell'isola dovrete trovarne una disposta a sacrificarsi di sua volontà, gettandosi nel Pozzo delle Anime, al fine di distruggerlo. Come suggerito da Horance, partite chiedendo al Borgomastro Forsythe e quindi chiedete a tutti gli altri PNG dell'isola (inclusi Trent, Rowena, Caine e il Traghettoiere – che non partecipano al Rito Nero di Horance e che quindi si trovano altrove). Quando avete interpellato tutti, tornate da Forsythe, che accetterà. Scortatelo al pozzo e parlategli di nuovo. Con una grande esplosione avrete liberato l'isola.

Tornate da Horance. Parlandogli una prima volta vi ringrazierà e vi donerà il suo bastone del giudizio. (700 PX). Parlandogli una seconda volta, vi dirà che Caine non ha ancora abbandonato questo mondo. Recatevi da Caine, che finalmente potrà darvi la sorprendente risposta alle Domande della Vita e della Morte. Adesso che conoscete la risposta, tornate a New Magincia da Alagner, per avere finalmente il suo taccuino.



- Non si può dire che il suo aspetto inviti a chiedergli uno strappo....-

### Abitanti

Caine, anche detto "Il Totrurato", alchimista.

Forsythe, Borgomastro di Skara Brae. MORTO X SACRIFICIO

Gwen, moglie di Quenton, madre di Marney. MORTA IN PRECEDENZA

Horance, Lich, tiene soggiogata la città col suo Rito Nero. TORNA UN NORMALE FANTASMA

Markham del Barilotto (nome inglese Markham o'the Keg), proprietario del Barilotto degli Spiriti.

Marney, figlia di Quenton e Gwen, MORTA IN PRECEDENZA.

Mordra, guaritrice.

Paulette, cameriera del Barilotto degli Spiriti.

Quenton, marito di Gwen, padre di Marney, pescatore.

Rowena, moglie di Trent, rapita da Horance.

Traghettono, traghettono di Skara Brae.

Trent, marito di Rowena, fabbro impazzito per la perdita della moglie.

### Furti

Nella cappella a cui si accede tirando una leva, c'è un anello di invisibilità, seppellito insieme al morto.

## IL SIGNORE DEL TEMPO ED IL GENERATORE A SFERA



- La serra di un giardiniere a New Magincia.-

### \* NEW MAGINCIA: IL TACCUINO DI ALAGNER (ripreso dal precedente)

A questo punto avrete bisogno del taccuino di Alagner, per convincere Xorina la Wisp a rivelarvi come incontrare il Signore del Tempo.

Purtroppo il buon Alagner a New Magincia sarà disposto a darvi il suo taccuino solo dopo che gli avrete dimostrato di essere alla ricerca della vera conoscenza.

Per farlo vi dirà che dovrete apprendere le “risposte alle domande della Vita e della Morte” da il Torturato, uno spirito non morto che vive sull’Isola di Skara Brae.

Quando avrete le risposte (vedi SKARA BRAE – “Le risposte alle domande della Vita e della Morte”) tornate da Alagner a New Magincia.

Vi darà la chiave del suo magazzino e vi dirà che il taccuino dovrete trovarvelo da soli e dovrete anche riportarglielo. Per essere sicuro che lo farete, egli vi prometterà un aiuto nella vostra missione.

### \* IL MAGAZZINO DI ALAGNER

Il magazzino di Alagner è l’edificio a sud della sua abitazione.

Aprirete l’ultima porta a destra con la chiave che vi ha dato, ma una volta dentro un muro invisibile vi impedirà di andare oltre.

C’è però una parete illusoria, esattamente oltre il muro invisibile, che dà sull’esterno. Quindi entrate da lì passando dall’esterno del magazzino!

Nella prima stanza c’è una leva che apre il muro, nascosta dietro una cassa.

Dietro il muro aperto dalla leva c’è una grata che potete aprire, sempre con la chiave di Alagner. Nella stanza successiva, tirate le due leve sugli altari: ognuna apre una delle altre due grate nella stanza. Proseguendo a sinistra (c’è una trappola soporifera!) troverete un arco magico, 20 frecce magiche, 20 frecce soporifere e 20 frecce della fortuna. Proseguite in alto e montate sul teletrasporto. Utilizzate i teletrasporti finché

non raggiungete la leva in alto a sinistra, che apre la saracinesca che conduce nell'ultima stanza a nord.

Purtroppo utilizzando i teletrasporti non è possibile accedere a questa stanza. Quindi utilizzateli finché non vi ritroverete nella prima stanza (quella con il muro illusorio che conduce all'esterno). Da lì ripercorrete tutte le stanze, fino a quella con il primo teletrasporto. NON salite sul teletrasporto, ma attraversate il muro a nord, che è solo un muro illusorio. Siete finalmente nella stanza del taccuino, che però è sopraelevata rispetto all'ingresso. Per arrivarci, costruite una scalinata utilizzando le innumerevoli casse sparse nella stanza.

Insieme al taccuino troverete anche molti reagenti, 100 monete d'oro, una bacchetta dei fulmini e un anello di rigenerazione. Nel taccuino troverete le considerazioni di Alagner sulla Confraternita, che dimostrano come sia in realtà un'organizzazione votata al male e come sia al servizio di una misteriosa entità chiamata il Guardiano.

#### \* **DI NUOVO DA XORINA LA WISP (700 PX)**

Tornate da Xorina nella foresta (**Vedi ABBAZIA EMPATH E FORESTA DI YEW**) e riutilizzate il fischiotto degli Emp per parlarle.

Consegnatele il taccuino e lei vi darà le informazioni che cercate.

In particolare vi spiegherà che il guardiano sta progettando di invadere Britannia, entrandoci attraverso un particolare tipo di Portale Lunare, che lui chiama Il Portale Oscuro.

Poi Xorina vi spiegherà che il Signore del Tempo vi vuole contattare da tempo. Per incontrarlo utilizzate il Globo delle Lune (ve lo può dare Lord British a Britain) in direzione Nord Ovest rispetto all'Avatar.



*- La triste fine di Alagner! Lo vendicheremo!-*

#### \* **RITORNO DA ALGNER**

Tornando da Alagner a New Magincia... lo troverete morto!

La voce del Guardiano vi ringrazierà "per le informazioni nel taccuino"! E' facile intuire che, dopo aver scambiato con voi il taccuino in cambio delle informazioni, la Wisp ha

scambiato il taccuino con il Guardiano in cambio di altre informazioni. Quindi Alagner è morto per colpa delle Wisp!

Se osservate nella sfera di cristallo sul tavolo (quella che Alagner usava per ricordarsi cosa aveva fatto il giorno precedente), vedrete la “registrazione” della sua morte. Sono chiaramente riconoscibili: Uncino e il suo aiutante Gargoyle, nonché Elizabeth e Abrham... (gi stessi che comparivano anche nella sfera di Horance a Skara Brae, vicino allo strano monolito nero...)

### \* IL COLLOQUIO CON IL SIGNORE DEL TEMPO

A questo punto non vi resta che recarvi dal Signore del Tempo, utilizzando il Globo delle Lune in direzione Nord Ovest.

Egli vi dirà che lui e tutto l’universo sono in pericolo.

Vi dirà che è stato lui a mandarvi il misterioso Portale Lunare Rosso che vi ha condotti per errore a Trinsic invece che al suo cospetto.

Vi chiederà di aiutarlo. Come prima cosa dovrete distruggere un generatore sferico che il Guardiano ha portato dal suo mondo per disturbare il continuum spazio temporale. Il generatore si trova nei Sotterranei del Disprezzo e potrebbe essere ben difeso. Se fosse impossibile superare tali difese, ci consiglia di tornare da lui.



- Una vostra vecchia conoscenza, il Signore del Tempo!-

### \* IL GENERATORE A SFERA (190 PX)

Prima di recarvi nei Sotterranei del Disprezzo, seguite il consiglio del Signore del Tempo e procuratevi gli incantesimi Segnare e Ritornare, nonché le apposite pietre dal Museo Regale di Britannia: potrebbero risparmiarvi un bel po’ di fatica!

Affrontate il sotterraneo, il cui ingresso si trova in 8 Nord / 30 Ovest (**vedi SOTTERRANEI DI BRITANNIA – “I Sotterranei del Disprezzo”**) e arrivate fino al Portale Lunare che dà accesso alla stanza con la Sfera gigante.

Quando proverete ad entrarci verrete teletrasportati all’ingresso della strada precedente: si tratta della difesa di cui vi ha parlato il Signore del Tempo.

Riutilizzate il Globo delle Lune e tornate dal Signore del Tempo, per parlargli del “portale lunare” (100 PX). Appena arrivati la voce del Guardiano vi suggerirà di non fidarvi del Signore del Tempo. Vi dirà che per superarlo avrete bisogno della Clessidra incantata di Nicodemus di Yew. Preciserà anche che quando sarà finalmente libero potrete utilizzare la Clessidra per parlare con lui.

Aggiungerà infine che la Sfera ha anche delle difese interne, sempre basate sui portali lunari, e che per superarle è necessario cercare un qualche tipo di codice.

Recatevi adesso da Nicodemus a Yew. Vi dirà che ha venduto la sua clessidra, perché l’incantamento si era esaurito. Vi dirà di averla venduta ad una gitana o ad un’antiquaria di Britain o di Paws. Si riferisce a Beverlea, l’antiquaria di Paws. Recatevi da lei e comprate la clessidra.

Tornate da Nicodemus, che però vi dirà di non poterla incantare di nuovo, fin quando l’etere non sa risistemato. (100 PX)

Tornate con il Globo delle Lune dal Signore del Tempo. Lui, per risistemare l’etere, vi suggerirà di parlare con Penumbra, una vecchia maga di Moonglow (**Vedi LA MAGA PENUMBRA ED IL GENERATORE A TETRAEDRO**).

Seguendo i suoi consigli dovrete riuscire a distruggere il generatore a tetraedro e l’etere riprenderà a scorrere normalmente. Da ora potete utilizzare normalmente i Portali Lunari e tutti i maghi di Britannia avranno riacquisito le proprie facoltà mentali.

Per cui è il momento più adatto per tornare a parlare con:

- Nystul nel castello di Lord British a Britain
- Rudyom di Cove
- Wis-Sur a Vesper
- Mariah di Moonglow
- Nicodemus a Yew

Adesso alcuni di loro potranno vendervi incantesimi e reagenti. Però non otterrete nessuna informazione aggiuntiva. Quindi potete tornare da Nicodemus di Yew e farvi incantare la clessidra con la quale superare le difese del Generatore a Sfera. (90 PX)

Tornate quindi nei Sotterranei del Disprezzo e finalmente potrete superare il Portale Lunare che blocca l’accesso al Generatore a Sfera. Entrateci dentro.

Dovrete raggiungere il piccolo cubo dorato a nord, trovando la giusta combinazione di Portali blu e rossi (come suggerito dal Signore del Tempo). La combinazione si scopre osservando le luci lampeggianti nel vuoto. La luce gialla indica l’inizio e la fine della sequenza. La sequenza è ROSSO / BLU / BLU / ROSSO. Avrete così distrutto il Generatore a Sfera, liberando il Signore del Tempo. Prima di andarvene raccogliete la piccola sfera che sarà apparsa vicino a voi. Adesso non vi resta che contattare di nuovo il Signore del Tempo (**vedi sotto IL GENERATORE A CUBO**)

### Abitanti

Athelas, criminale che attenta alla vita di Lord British, nei Sotterranei del Disprezzo.  
MORTO

Brax, criminale che attenta alla vita di Lord British, nei Sotterranei del Disprezzo.

MORTO

Corwin, criminale che attenta alla vita di Lord British, nei Sotterranei del Disprezzo.

MORTO

Fransisa, criminale che attenta alla vita di Lord British, nei Sotterranei del Disprezzo.

MORTO

Signore del Tempo, imprigionato. LIBERO

Wayne, monaco della Fratellanza della Rosa, si è perso nei Sotterranei del Disprezzo.



*- Il Generatore a Sfera dopo il vostro passaggio.-*

## LA MAGA PENUMBRA ED IL GENERATORE A TETRAEDRO

### \* MOONGLOW: PARLARE CON PENUMBRA (850 PX)

Seguendo i consigli di Nicodemus di Yew (vedi IL SIGNORE DEL TEMPO E IL GENERATORE A SFERA – “Il Generatore a Sfera”), per ripristinare l’etere facendo tornare la magia a funzionare (e per permettergli di incantare la clessidra che servirà a superare le difese del generatore a sfera) dovrete recarvi da Penombra di Moonglow.

Come potete scoprire dagli abitanti di Moonglow, Penombra si è fatta addormentare magicamente, chiudendosi in casa sua, in attesa che l’Avatar andasse a svegliarla. Quel momento è giunto!

Lei vive in una casa all’estremità Nord dell’Isola. Purtroppo per accedere alla casa è necessario risolvere i cinque enigmi che ella ha preparato per voi, ognuno dei quali è illustrato sulla targhetta davanti alla sua porta. Per far comparire la chiave della porta è necessario appoggiare in sequenza sulla targhetta gli oggetti indicati dalla soluzione dell’enigma descritto sulla targhetta. Risolto il primo enigma, comparirà il secondo e così via.

Gli oggetti per risolvere gli enigmi sono:

- Un martello. Uno potete trovarlo nella casa di Morz. Attenzione: per questo non potete utilizzare un “martelletto”.
- Un anello. Uno si trova ad esempio nella stanza di Zelda.
- Un gomito di filo. Potete farvene uno utilizzando una balla di lana sul filatoio che trovate in casa di Carlyn.
- Un grimaldello. Ne trovate otto nell’armadio situato nell’edificio ad est della Sala della Confraternita.
- Una moneta d’oro, un lingotto od una pepita.

L’ingresso in casa di Penombra sarà salutato da un’ironica risata del Guardiano.

Una volta dentro troverete Penombra addormentata. Potrete svegliarla con la pozione arancione lì vicino. (800 PX)

Purtroppo, appena sveglia, Penombra inizierà a subire gli effetti dell’etere disturbato e vi chiederà se conoscete un qualche materiale in grado di proteggerla.

Rispondete di sì e ditele che quel materiale è la rocciascura. Questa informazione l’avete appresa indirettamente da Horance, il Lich di Skara Brae (Vedi SKARA BRAE – “Le risposte alle domande della Vita e della Morte”).

Penombra vi chiederà di procurarle 4 pezzi di rocciascura. Potrete trovarli in casa di Rudyom, il mago di Cove (vedi COVE – “Il mago impazzito”) o potrete estrarli dalla sezione segreta della miniera di Minoc (Vedi SOTTERRANEI DI BRITANNIA – “Miniera di Minoc”).

Tornati da Penombra, vi chiederà di piazzarli sui quattro piedistalli all’estremità della stanza. Finalmente la maga potrà aiutarvi.

### \* IL GENERATORE A TETRAEDRO

Vi dirà che la fonte che disturba l’etere è un generatore a forma di Tetraedro situato nei Sotterranei dell’Inganno. Però, prima di poterlo avvicinare, avrete bisogno di un anello

che vi protegga dalle distruttive onde di etere che esso emette. Aggiungerà che l'Anello Etereo, questo il suo nome, è nelle mani di Draxinusum, il Re dei Gargoyle di Terfin (vedi sotto "Recuperare l'Anello Etereo").

Quando avrete recuperato l'Anello Etereo, potete recarvi nei Sotterranei dell'Inganno. (vedi SOTTERRANEI DI BRITANNIA). Quando avrete distrutto il generatore a tetraedro, l'etere riprenderà a scorrere normalmente. Da ora potete utilizzare normalmente i Portali Lunari e tutti i maghi di Britannia avranno riacquisito le proprie facoltà mentali. Quindi potete tornare da Nicodemus di Yew e farvi incantare la clessidra con la quale superare le difese del Generatore a Sfera.

#### \* **RECUPERARE L'ANELLO ETEREO (50 PX)**

Seguendo il suggerimento di Penumbra, recatevi a Terfin a parlare con Draxinusum, il Re dei Gargoyle. Non è possibile chiedergli direttamente dell'Anello Etereo, quindi affrontate la conversazione con lui, finché non sarà il gargoyle a parlarvene (50 PX)

Purtroppo vi dirà di averlo venduto al Sultano di Spektran quando i gargoyle furono costretti a "trasferirsi" in fretta e furia su Terfin.

Aggiungerà che il Sultano ha la cassaforte più sicura di Britannia. Recatevi quindi su Spektran (l'isoletta a nord ovest di Terfin) e entrate nell'edificio di Martinigo, il Sultano di Spektran. La saracinesca del suo edificio si aprirà da sola. Entrate e parlate con il Sultano. Vi sfiderà a penetrare nella sua cassaforte. Niente di più facile. Proseguite a nord e verrete attaccati da un'arpia di pietra. Un nemico tosto, ma non dovrete avere troppi problemi ad abatterlo.

Sul suo cadavere troverete la chiave che apre la cassaforte con dentro l'Anello Etereo. Quando avrete l'Anello Etereo, potete recarvi nei Sotterranei dell'Inganno.

#### **Abitanti**

Amanda, sorellastra di Eiko, figlia di Kalideth, cercano vendetta sul ciclope Iskander, nei Sotterranei dell'Inganno.

Eiko, sorellastra di Amanda, figlia di Kalideth, cercano vendetta sul ciclope Iskander, nei Sotterranei dell'Inganno.

Iskander Cuorediferro (nome inglese: Ironheart), ciclope.

Kalideth, mago, padre di Amanda e Eiko, ucciso dal ciclope Iskander. MORTO.

## IL GENERATORE A CUBO



- Il Generatore a Cubo. Prima e...-

### \* IL GENERATORE A CUBO (200 PX)

Una volta distrutto il Generatore a Tetraedro (ripristinando l'etere e salvando i maghi di Britannia) e il Generatore a Sfera (liberando così il Signore del Tempo), non vi resta che contattare di nuovo il Signore del Tempo, utilizzando la clessidra incantata di Nicodemus, come vi aveva suggerito lui stesso. (200 PX)

Il Signore del Tempo vi dirà che:

- Distruggendo il Generatore a Sfera avete anche disabilitato i Portali Lunari. Quindi l'unico modo che vi resta per tornare sulla terra è attraverso il Portale Oscuro: lo stesso portale con cui il Guardiano ha in mente di entrare in Britannia.
- Il Portale Oscuro è fatto di rocciascura, quindi avrete bisogno di qualcosa per distruggerlo. (vedi "Il Trasmutatore di Rocciascura")
- Per prima cosa però è necessario distruggere il terzo e ultimo generatore, il Generatore a Cubo, con cui il Guardiano generale la "voce" che tiene soggiogati numerosi membri della Confraternita. Esso si trova, non a caso, sull'isola del Ritiro Spirituale.
- Quando il Generatore a Cubo sarà distrutto, il Signore del Tempo consiglia di concentrare le ricerche al Covo dei Bucanieri, per scoprire dove è situato il Portale Oscuro.

### \* IL TRASMUTATORE DI ROCCIASCURA

Come suggerito dal Signore del Tempo, vi serve qualcosa per distruggere la rocciascura che compone il Portale Oscuro del Guardiano.

Quello che vi serve potete trovarlo dal mago Rudyom di Cove: è il suo Trasmutatore di Rocciascura.

## \* **DISTRUGGERE IL CUBO (200 PX)**

Probabilmente, seguendo le tracce di Elizabeth e Abrham siete già stati qui ed è qui (e al Covo dei Bucanieri) che avete perso le loro tracce (**vedi sopra IL RITIRO SPIRITUALE**).

Adesso è ora di tornarci. Per entrarvi potete o diventare membri della Confraternita (**vedi sempre sopra**) o atterrarci col tappeto volante di Rudyom.

Entrate nelle grotte a nord dell'edificio della Confraternita. Proseguendo troverete Gorn il Barbaro, una vostra vecchia conoscenza. Di lui possono avervi già parlato Beverlea di Paws (che vende la culla di quando era bambino) e Greg (che gli ha venduto una pala).

Gorn è arrivato fin qui, convinto che la voce del Guardiano sia la voce del suo maestro, Brom, che egli crede sia imprigionato qui. In base a come andrà la conversazione, il Guardiano gli dirà di non parlarvi e lui interromperà il dialogo.

Proseguendo a nord incontrerete Iriale Silvermist, una guerriera a guardia del Generatore a Cubo. Non avete altra possibilità che ucciderla.

Proseguendo oltre arriverete senza intoppi al Generatore a Cubo. Purtroppo appena vi avvicinerete un fastidioso rumore rischierà di uccidervi e la voce del Guardiano vi dirà che qui non siete i benvenuti. Per superare questa difesa esterna del Generatore non vi resta che contattare di nuovo il Signore del Tempo con la clessidra incantata di Nicodemus. Egli vi dirà che:

- Per proteggervi dal rumore avrete bisogno di speciali elmetti fatti di Caddelite
- Le difese interne del Generatore hanno a che fare con il Guardiano stesso, quindi non vi fidate di quello che succederà!

Per saperne di più su questa Caddelite recatevi da Brion, all'Osservatorio di Moonglow. Egli vi dirà che la Caddelite è un minerale che si trova sui meteoriti. Potrà anche dirvi che Zorn di Minoc è l'unico fabbro in grado di costruirvi un elmetto per le vostre esigenze. Parlate con suo fratello Nelson, del Lycaem, che vi consiglierà di chiedere all'altra studiosa, Jillian. Ella vi dirà che un meteorite cadde sulla dispersa isola di Ambrosia, nel mare del Nord Est. Ed è proprio lì che dovrete recarvi.

Andate quindi su Ambrosia, l'isola in alto a destra sulla mappa e cercate l'ingresso dei sotterranei. Lì davanti incontrerete Baciama, un folletto che vi avvertirà che la Caddelite è protetta da un idra a tre teste! Entrate nei sotterranei. Il dungeon è piuttosto lineare.

Incontrerete un lich imprigionato. Proseguite oltre e apparirà un muro davanti a voi. Fortunatamente è solo un muro illusorio. Proseguite in direzione sud, oltre la porta magica, fino alla stanza dell'idra. La risata del Guardiano vi darà il benvenuto.

Per entrare nel recinto dell'idra utilizzate il passaggio segreto sul muro nord. Parlate con l'idra: il combattimento sarà però inevitabile. Proseguite a sud, oltre la porta magica, per arrivare al luogo di impatto del meteorite. Prendete un pezzo di Caddelite per ogni membro del vostro gruppo. Adesso, seguendo il consiglio di Brion di Moonglow, recatevi dal fabbro Zorn di Minoc, che sarà più che felice di fabbricare gli elmetti per voi (200 PX). Adesso potete tornare sull'isola del Ritiro Spirituale ed entrare nella stanza del Cubo senza subire i danni dal rumore assordante.

Entrate nel Cubo e preparatevi a superarne le difese interne. Qualche pozione di cura potrebbe essere utile, perché subirete un bel po' di danni prima di poter arrivare al

Cubo...Il meccanismo delle difese interne è il seguente: camminando sul “reticolo” si attivano, quando si passa sopra determinati “hot spots”, dei ponti che conducano alle zone interne del reticolo. Il problema è che ogni reticolo può essere percorso solo per brevi tratti a causa di muri invisibili.

Ecco le istruzioni esatte per arrivare al centro:

- Camminate in avanti. Apparirà il primo ponte.
- Andate tutto a sinistra. Sparisce il primo ponte e ne appare un altro.
- Montate su questo nuovo ponte e andate tutto in su. Appaiano 2 nuovi ponti.
- In basso e a sinistra sul nuovo ponte e poi tutto in su.
- A destra sul ponte poi in basso e quindi di nuovo a destra. Appaiano altri due ponti.
- Andate tutto in basso e quindi di nuovo tutto in alto.
- A sinistra sul ponte e quindi tutto in alto.
- Tutto a sinistra e quindi a destra, lungo il nuovo ponte.
- Tutto a sinistra, prendete il ponte e quindi a destra, e poi giù per il ponte.
- Tornate in su, oltrepassate le barriere di fuoco e quindi di nuovo su.
- Adesso tutto a destra e giù per il ponte. Poi destra su e destra di nuovo.
- Giù, quindi a sinistra oltre i due ponti e quindi a destra sul ponte.
- Destra, sinistra e tutto su.
- Tornate indietro in giù, poi a sinistra e di nuovo in giù. Quindi a sinistra e su per i due ponti.
- Quindi tutto a sinistra oltre il campo di fuoco e poi su fino alla piattaforma col Cubo!

Come vi ha avvertito il Signore del Tempo, la voce del Guardiano vi disturberà per tutto il tempo. I suoi consigli sono sempre sbagliati, ma paradossalmente a volte vanno ugualmente seguiti per attivare altri ponti.

Avrete finalmente distrutto anche il Generatore a Cubo. Raccogliete il piccolo cubo apparso accanto a voi. Adesso con esso siete in grado di farvi dire la verità da tutti i membri della Confraternita. In particolare dai quali scoprirete qualcosa sono i seguenti:

- Klog, il capo della Confraternita di Trinsic. Egli potrà rivelarvi che Christopher, che aveva ricevuto in anticipo il pagamento, è stato ucciso da Uncino perché non aveva più intenzione di preparare i piedistalli per la Confraternita. Il Gioiello della Corona è effettivamente la nave di Uncino. Aggiungerà anche che il Portale Oscuro è stato costruito sull'Isola dell'Avatar.
- Elynor di Minoc, vi dirà che Uncino si è dimenticato per errore il candelabro sulla scena del delitto. Aggiungerà anche che Uncino vive da qualche parte sul Covo dei Bucanieri e che la sua nave è il Gioiello della Corona.
- Rankin di Moonglow (a seconda di come si è svolta la sua quest) può confessare di aver ucciso Balayna.
- Feridwyn di Paws invece si dimostrerà un autentico seguace della Confraternita, all'oscuro di tutto.
- Quan di Terfin pure si dimostrerà in buona fede.

- Altre persone, tutte sul Covo dei Bucanieri (vedi sotto: RITORNO AL COVO DEI BUCANIERI).

E, per finire, recatevi da Batlin a Britain. Con lui non avrete altrettanta fortuna: percepirà che avete con voi il piccolo cubo e si teletrasporterà via!

BUG: Attenzione perché alcune opzioni di dialogo (in particolare con Elynor) potrebbero essere già “scomparse” e quindi potreste ottenere da lei meno informazioni di quelle elencate sopra.

A questo punto non vi resta che seguire nuovamente i consigli del Signore del Tempo e recarvi ad indagare al Covo dei Bucanieri. (vedi sotto: RITORNO AL COVO DEI BUCANIERI).



- ...dopo!.-

### Informazioni reperibili utilizzando il Cubo:

L'asterisco indica quelle più significative.

- Klog
- Feridwyn (innocente – non rivela niente)
- \* Batlin (scappa per non farsi leggere il pensiero)
- \* Elynor (uncino, Gioiello della Corona, candelabro)
- \* Rankin (omicidio di Balayna)
- Gordy (conosce Uncino)
- Quan (innocente)
- \* Budo (Gioiello della Corona diretto verso l'Isola dell'Avatar)
- \* Danag (Avatar condannato a morte, Confraternita al Covo per farne impero del peccato, pirati sotto il controllo della C, la verità sui Bagni e sulla Casa dei Giochi, Abrham coordinatore degli omicidi e Elizabeth direttrice dei Progetti Speciali; costruzione del Portale e il complesso sotterraneo segreto sotto l'Isola dell'Avatar, chiave per passare la barriera del Portale Oscuro, rifugio di Uncino al Covo dei Bucanieri)

- \* Sintag (Uncino vive nella caverna sotto la Casa dei Giochi, il falso avatar viene torturato nella stanza delle torture, che serve alla Confraternita per interrogare i suoi prigionieri)

### Abitanti

Baciami (nome inglese: Kissme), folletto, sull'isola di Ambrosia.

Gorn il Barbaro, convinto che la voce del Guardiano sia la voce del suo Dio Borm, sull'isola del Ritiro Spirituale..

Iriale Silvermist, guerriera a guardia del Cubo, sull'isola del Ritiro Spirituale. MORTA

Shandu – Shanda - Shando, idra a tre teste a guardia della Caddelite. MORTA

## RITORNO AL COVO DEI BUCANIERI



- Stanza delle Torture. Che vi aspettavate da uno che si fa chiamare "Uncino"?!?-

### \* **SCOPRIRE LA VERITA': (300 PX)**

Le indagini sul conto di Elizabeth e Abrham e sul Gioiello della Corona e Uncino si erano interrotte fra il Covo dei Bucanieri e l'Isola del Ritiro Spirituale.

Adesso che avete distrutto il Generatore a Cubo, non vi resta che seguire i consigli del Signore del Tempo e riprenderle dal Covo dei Bucanieri.

Sfruttando i poteri del piccolo Cubo, potrete costringere i vostri interlocutori a dirvi la verità. Parlate quindi con:

- Mandy, scoprendo che vi aveva già detto la verità in precedenza.
- Budo IV, scoprendo che il Gioiello della Corona fa sempre il medesimo itinerario, che passa dal continente principale, dal Covo dei Bucanieri e quindi dall'Isola dell'Avatar (e se avete parlato di nuovo con Klog di Trinsic sapete che è lì che si trova il Portale Oscuro!).
- Parlando con Danag, il vice capo della Confraternita del Covo dei Bucanieri, scoprirete che:
  - per la Confraternita siete condannati a morte,
  - che la Confraternita ha partecipato ad aumentare il degrado morale dell'Isola,
  - che ci sono Elizabeth e Abraham dietro a tutti questi omicidi,
  - che Abraham ruba anche a carte :-),
  - che i due sono ripartiti per l'Isola dell'Avatar,
  - che al momento la Confraternita è impegnata nella costruzione del Portale Oscuro per conto del Guardiano
  - che il Portale Oscuro si trova sull'Isola dell'Avatar
  - che Uncino ed il suo seguace gargoyle Forskis vivono sull'isola e che il modo migliore per contattarli è parlare con Sintag.
- Gordy invece potrà dirvi che:
  - La Casa dei Giochi è stata costruita con i fondi elargiti dalla Confraternita stessa
  - Uncino vive sotto la Casa dei Giochi...

Non vi resta quindi che recarvi da Sintag, la guardia della Casa dei Giochi, Da lui scoprirete (300 PX) che:

- Al momento Uncino si trova nella stanza delle torture sotto la Casa dei Giochi
- Lui ha la chiave per entrarvi e ve la darà con piacere.
- Che è in quella stanza delle torture che la Confraternita tiene tutti i suoi prigionieri.

Prendete la chiave da Sintag e aprite la porta d'acciaio che si trova nella Casa dei Giochi. Seguendo il cunicolo arriverete all'alloggio di Uncino e Forskis. Dentro troverete due chiavi, essenziali per proseguire. Nonché due lettere:

- in una si dice che il Gioiello della Corona ha fatto rotta per l'Isola dell'Avatar
- mentre la seconda è un elenco delle vittime designate per Uncino. Sulla lista restano da depennare solo i nomi di Lord British e dell'Avatar...

Fra le cose dei due c'è anche un martello frantumatore.

Negli alloggi c'è anche un passaggio segreto (davanti alla camera chiusa con il coccodrillo) che conduce ad uno scrigno con dentro un armatura magica ed uno scudo.

Per proseguire dovete aprire il passaggio segreto sul muro di sinistra della stanza con gli alloggi. Seguendo il cunicolo arriverete rapidamente alla stanza delle torture, dove troverete il carceriere Grod e due prigionieri: Sullivan (vedi PAWS – "Il Falso Avatar") e Anton. Se volete potrete liberarli entrambi uccidendo Grod.

BUG: Purtroppo non è possibile avvertire Anton della morte di Alagner.

Nella stanza a sud c'è un passaggio segreto che porta nella stanza del tesoro dei Bagni. La leva che lo apre è nascosta dietro le casse lì vicino. Proseguendo invece nel cunicolo ad est, verrete teletrasportati nel covo –senza uscite- di un drago. Ucciso il drago potrete prendere il suo tesoro: un bastone del giudizio infernale e un elmo magico. Purtroppo l'unico modo per uscire sarà utilizzare gli incantesimi Segno e Richiamo.

Una volta fuori e tornati nel dungeon, la trappola sarà disattivata e potrete proseguire nel corridoio a est, oltre la porta chiusa magicamente. Come avverte il cartello, i cunicoli successivi sono pieni di mostri di ogni specie!

Dietro un muro illusorio troverete delle pozioni e una frusta fulminante. Invece all'estremità del dungeon c'è un altare sacrificale e un prigioniero (un membro della Confraternita) col quale non è possibile parlare e che non è neppure possibile liberare.

Nella stanza a sud (sembrerebbe l'abitazione di un lich, ma di esso non c'è traccia), troverete alcuni reagenti, una bacchetta del fuoco e un pugnale avvelenato. A questo punto avrete scoperto tutto quello che c'è da scoprire al Covo dei Bucanieri. Seguendo gli indizi trovati non vi resta che recarvi all'Isola dell'Avatar!

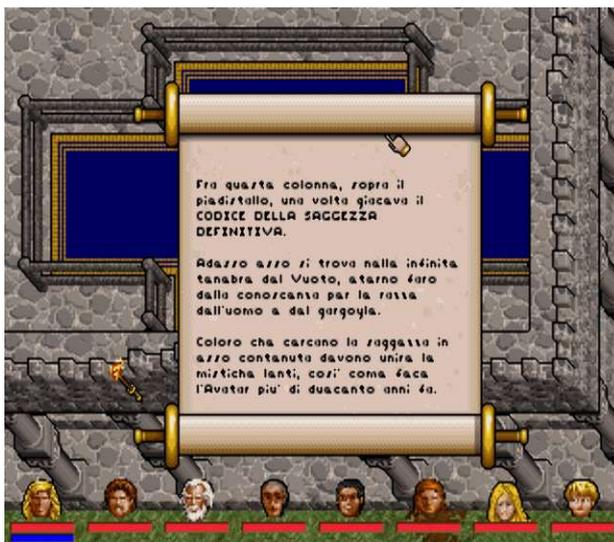
### Abitanti

Anton, studente di Alagner, prigioniero della Confraternita.

Grod, troll, carceriere della Confraternita. MORTO.

Sullivan, imbroglione che si spaccia per l'Avatar, prigioniero della Confraternita.

## L'ISOLA DELL'AVATAR



- Bei tempi quelli del Codice della Saggezza Definitiva!-

### \* NEL COVO DEL NEMICO: (10.000 PX)

Recatevi sull'Isola dell'Avatar (170S, 178E), seguendo gli indizi trovati nel covo di Uncino sul Covo dei Bucanieri. Con la chiave trovata lì aprite le porte ed entrate nella grotta a ovest, aprendo anche lì le porte con la stessa chiave.

Arriverete in una stanza con il trono del Guardiano. Nell'angolo Nord Ovest c'è un muro illusorio (identificabile grazie ad una piccola pozzanghera). Attraversatelo e tirate la leva. Uscite dalla porta a nord che si sarà aperta. Proseguite a nord, quindi a est e quindi di nuovo a nord oltre le porte metalliche. In una stanza troverete tre leve. Tirate quella di sinistra e si aprirà il muro della cella più a ovest.

Entrateci e sul cadavere della donna troverete una chiave. Dietro il barile invece c'è una leva, che apre un passaggio segreto che conduce fuori dalle celle, nel corridoio per il quale siete passati prima. Con la chiave aprite la porta a Est e proseguite.

Siete in una serie di stanze controllate attraverso un complesso di leve. Non è molto difficile capire quali tirare, quindi fate un po' di prove. L'obiettivo è recuperare la chiave che si trova nella stanza con il pozzo. Con quella potrete aprire la porta a sud, quella dietro la quale vi attende un paladino (con un'armatura completa magica!). Dal suo cadavere prendete anche la sua chiave che apre la porta successiva. Montate sul teletrasporto.

A Sud c'è la tana di un drago con un tesoro veramente notevole! Comunque dal teletrasporto di arrivo tirate la leva e proseguite a Nord fino alla Sala della Confraternita. Spostate il medaglione sull'altare per aprire un passaggio a Nord. Proseguite fino alla porta chiusa. Scassinatela.

Continuate in direzione Nord, oltrepassando le statue, fino ad arrivare ad una stanza piena di trappole, che ospita anche un Lich. Il combattimento in questa stanza è potenzialmente letale, però per fortuna è possibile evitarlo correndo direttamente a Nord. Arriverete ad una stanza con due teletrasporti. Montate in quello di sinistra. Proseguite a Nord, dissolvendo i Campi di Forza con l'opportuno incantesimo. Arriverete

ad un teletrasporto col viola, a guardia del quale si trova un Lich. Lo scontro è particolarmente duro. L'ideale, se proprio non riuscite a superarlo, è fare ricorso a qualche incantesimo di alto livello. Ad es. funziona molto bene il Fermare il Tempo, che bloccando il Lich vi permette di ucciderlo agevolmente in corpo a corpo. Montate sul teletrasporto e uscite dal muro illusorio a Est.

Arriverete al Trono del Cambiamento.

Sedetevi sopra, attendendo alcuni secondi. Vedrete che l'immagine si sposterà, variando in modo quasi impercettibile. Significa che la stanza intorno a voi è mutata.

Sedetevi una seconda volta e ora sarà apparso un muro illusorio a Sud. Dietro ci troverete un cadavere con una chiave blu. Sedetevi di nuovo sul trono e ora sarà apparso un muro illusorio a Nord Est. Aprite la porta magica e quella chiusa con la chiave blu appena ritrovata. Arriverete al Trono della Virtù. Sedetevi sopra e attendete alcuni secondi.



- Provatte ad indovinare chi si siede lì? -

Quindi tornate al Trono del Cambiamento e sedetevi di nuovo su quello.

Sarà apparso un passaggio a Nord Ovest stavolta. Stavolta protetto da un altro Lich.

Oltre il muro illusorio c'è un teletrasporto che vi porterà direttamente nella Stanza del Portale Oscuro!!! Nella stanza troverete i celeberrimi Elizabeth, Abaham, Uncino, Forskis e Batlin. Appena farete la vostra comparsa vi attaccheranno. Dovrete ucciderli tutti, anche se Batlin scapperà teletrasportandosi via.

Al termine del combattimento il Guardiano vi metterà dinanzi ad un'ardua scelta, che preclude a due diversi finali:

- distruggere il Portale Oscuro, restando per sempre imprigionati su Britannia, ma impedendo al Guardiano di invadere il regno di Lord British
- oppure utilizzare il Portale Oscuro per tornare sulla Terra, condannando però Britannia ad essere soggiogata dal Guardiano.

Per prima cosa dovrete però liberare l'accesso al Portale Oscuro, protetto da un invincibile campo di forza. Per farlo dovrete mettere i tre piccoli generatori negli appositi spazi ai vertici del triangolo del campo di forza.

A questo punto avete le due scelte che vi ha proposto il Guardiano:

- FINALE MENO BUONO: entrare nel Portale Oscuro
- FINALE MIGLIORE: distruggere il Portale Oscuro utilizzando la Bacchetta di Rudyom (il Trasmutatore di Rocciascura) – 10.000 PX.



- Strage davanti al Portale Oscuro. -

#### Abitanti

Abraham, fratello di Elizabeth, alto dirigente della Confraternita. MORTO  
 Batlin, capo della Confraternita. TELETRASPORTATO SULL'ISOLA DEL SERPENTE  
 Elizabeth, sorella di Abraham, alta dirigente della Confraternita. MORTO  
 Forskis, gargoyles, guardia del corpo di Uncino. MORTO  
 Uncino, pirata assassino. MORTO

## PARTE 4: ZONE RESTANTI

### LA ROCCA DEL SERPENTE



- Uno spaccato della vita nella Rocca.-

Questa parte del gioco è del tutto facoltativa per concludere l'avventura principale.

La Rocca del Serpente è oltretutto un grosso estern egg, poiché molti dei suoi abitanti assomigliano ai personaggi di Star Trek: The Next Generation

John Paul -- Jean Luc Picard (capo della Rocca)

Richter -- Cmdr. Riker (vice di John Paul)

Denton -- Data (non si toglie mai la sua armature)

Horffe -- Worf (capo della sicurezza)

Tory -- Counselor Deanna Troi

Jordan -- Giordi La Forge (è cieco)

Leigh -- Dr. Beverly Crusher (guaritrice)

Non so chi potrebbero invece essere: Pendaran, Jehanne e Menion.

#### Vandali nella Rocca (100 PX)

Parlate con Lord John Paul, che vi dirà che un vandalo sconosciuto ha rovinato la statua di Lord British. Accettate di investigare.

Parlate con Sir Denton, che vi consiglierà di rivolgervi a Sir Richter, che è colui che ha scoperto la statua rovinata. Vi darà i frammenti di statua che ha raccolto. Sono macchiati di sangue. Denton vi consiglierà di farli esaminare dalla guaritrice. Lady Leigh vi dirà che si tratta di sangue gargoyle, anche se non crede che possa essere stato Sir Horffe.

Denton vi dirà che potete:

- fare rapporto a Lord John Paul ed in questo caso verrà accusato Sir Horffe
- oppure indagare ancora, parlando con Lady Tory.

Recatevi da Lady Tory. Vi confermerà che Sir Horffe è una brava persona e che invece Sir Jordan è diventato nervoso da quando si è diffusa la notizia della statua rovinata.

Parlando con Sir Horffe vi dirà che il sangue sui frammenti della statua è effettivamente suo, perché ha lottato col vandalo. Purtroppo a causa del buio non l'ha visto in faccia, ma

è sicuro che si tratti di un cavaliere. Seguendo i consigli di Lady Tory, andate a parlare con Sir Jordan, il quale vi dirà di aver udito prima dei rumori di lotta e quindi, in seguito, il grido di una donna: Lady Jehanne. Recatevi da quest'ultima e avrete la sua confessione: è stato suo marito Sir Pendaran a commettere l'atto vandalico, in gesto di protesta contro il mal governo di Lord British.

Affrontate Sir Pendaran e quest'ultimo finirà col confessare. Ditegli che la cosa migliore da fare è chiedere scusa agli altri cavalieri. Date la buona notizia a Sir Horffe e quindi a Lord John Paul, il quale vi ringrazierà per la collaborazione! (100 PX).

### Il bambino di Lady Tory (100 PX)

Lady Tory vi dirà che il suo bambino (Riki) è stato rapito da un gruppo di arpie che vivono vicino al Santuario dell'Onore a sud di Trinsic.

Il Santuario dell'Onore si trova in 143 Sud / 10 Ovest. Lì troverete il bambino che potrete riportare sano e salvo da Lady Tory.

### Abitanti

Lady Jehanne, moglie di Sir Pendaran, negoziante.

Lady Leigh, guaritrice.

Lady Tory, madre di Riky, consigliera della Rocca.

Lord John Paul, capo della Rocca.

Menion, fabbro e allentatore.

Sir Denton, cavaliere, gestisce la taverna de Il Molo Sconsacrato.

Sir Horffe, gargoyle, allevato da due cavalieri, cavaliere delle Rocca.

Sir Jordan, gestisce Gli Archi di Iolo a Sud.

Sir Pendaran, marito di Jehanne, cavaliere della Rocca.

Sir Richter, armaiolo.

### Furti

In una camera da letto sul lato est del castello, c'è uno scrigno pieno di stivali. Due paia sono stivali da palude ed un paio è magico.

Come entrare nel deposito di armi della Rocca del Serpente?

Nella cucina de Il Molo Sconsacrato, ispezionate l'interno dell'unico pesce con la testa rivolta a nord, che si trova sul tavolo. Ci troverete una chiave.

Recatevi nelle grotte dei monti a sud dell'isola della Rocca del Serpente. L'ingresso (177 Sud / 36 Est), non è raggiungibile dall'isola, perché la spiaggia su cui si affaccia la caverna è dall'altra parte della catena montuosa.

Potrete però arrivarci col tappeto volante di Rudyum, anche se non è facile atterrare.

All'interno c'è uno scrigno che si può aprire solo con detta chiave.

Dentro lo scrigno troverete un'altra chiave: quella che apre l'armeria della Rocca del Serpente.

Fra i vari oggetti all'interno ci troverete: una spada magica, una spada della difesa, una spada infuocata, un martello frantumatore, un Gran Pugnale, un'ascia magica e un Distruttore di Maghi!

## L'ISOLA DEL FUOCO (FORGE OF VIRTUE – DATA DISK)



- Le Statue dei tre Santuari-

Questa parte del gioco è del tutto facoltativa per concludere l'avventura principale.

Se avete installato il data disk, al vostro arrivo su Britannia ci sarà una scossa di terremoto (Vedi TRINSIC – “L’omicidio di Crhistopher”).

Accennando a tale terremoto a LB (vedi BRITANNIA) egli vi rivelerà che si tratta dell'emersione dell'Isola del Fuoco, ad opera di uno stregone (vedi manuale di Forge of Virtue). Rivelerà anche che sull'isola si trovano i tre santuari maggiori. Per raggiungere l'isola ci concede di utilizzare la sua nave, L'Ankh Dorato, ormeggiata a sud di Vesper. E ci darà anche un cristallo magico centrato sull'ingresso del Castello, che però potrebbe andare in frantumi se ci avviciniamo troppo. Aggiunge che l'Isola di Fuoco è la stessa dove l'Avatar sconfisse Exodus (Ultima 3).

Mettetevi quindi in viaggio per l'Isola. Quando ci sarete vicini il cristallo di Lord British andrà in frantumi. Sbarcate ed entrate nel castello in rovina.

Parlate con Erethian e quindi con Arcadion, il demone intrappolato nello specchio. Quest'ultimo vi supplicherà di liberarlo, portandogli una gemma che si trova da qualche parte sull'isola. Parlando di nuovo con Erethian scoprirete che egli non crede che la gemma possa liberare il demone, ma vi dirà ugualmente che gli è stata sottratta da un drago (vedi sotto “Prova del Coraggio”). Quindi entrate nella stanza con le tre statue e potrete affrontare le tre prove ideate molti anni fa da Lord British.

### Prova della Verità (Intelligenza a 30)

Questa prova può essere completata in due modi:

- raccogliendo un amuleto nascosto molto bene
- raccogliendo più amuleti sparsi per il grosso dungeon della prova.

Poiché il dungeon è piuttosto noioso e privo di tesori, tratterò solo il primo metodo, ben più veloce. Oltrepassato il portale aperto dalla statua, vi troverete nel dungeon della Prova della Verità. Dalla prima stanza uscite attraverso il muro illusorio lungo la parete sud. Seguite il corridoio ed attraversate la grossa stanza col tappeto blu con le candele.

Uscite dall'unica uscita a ovest, però evitando di passare dal centro del tappeto, dove c'è una trappola a fulmini.

Proseguite finché non trovate un cappuccio abbandonato nel mezzo di un corridoio. All'altezza di tale cappuccio c'è, sulla parete nord, un muro illusorio. Oltrepassatelo e seguendo il cunicolo in direzione nord arriverete all'amuleto della Prova della Verità.

Raccoglietelo e avrete completato la prova, ricevendo +10 punti di Intelligenza!

### Prova dell'Amore (Destrezza a 30)

Per accedere al portale dell'amore dovrete aprire la porta segreta che si trova nella camera da letto di Erethian. Oltre il portale vi ritroverete su un'isola, a sud est dell'Isola del Fuoco. Sulla spiaggia ci sono due golem, Bollux (vivo) e Adjhar (morto).

Bollux vi chiederà di riportare in vita il suo fratello, dandovi il Libro di Castambre. Leggetelo e ne uscirà una pergamena magica.

Recatevi nella grotta a nord. Sbuca in una minuscola vallata accanto alla spiaggia (c'è uno zaino, visibile anche dalla spiaggia). Fateci qualche passo e verrete teletrasportati. Seguite il corridoio per arrivare alla pietra di Castambre.

Mettete un secchio sotto l'albero. Uno lo trovate nel pozzo che c'è sull'isola.

Quindi impugnate un piccone come se fosse un arma (uno lo trovate nelle caverne che avete attraversato) e utilizzatelo sull'albero (doppio click dall'inventario). Il secchio si riempirà di sangue. Tornate dal cadavere di Adjhar. Utilizzate il sangue su ognuna delle 5 pietre che ha intorno. Quindi leggete la pergamena uscita dal libro di Castambre.

Bollux donerà il suo cuore per riportare in vita il fratello. Mette il cuore "nell'inventario" di Adjhar e riutilizzate di nuovo la pergamena per iniziare il rito. Parlate con Adjhar. Vi dirà che è possibile ricostruire un cuore per Bollux. Tornate alla pietra di Castambre. Utilizzate di nuovo il piccone sull'albero e l'Avatar ricostruirà un cuore di Golem.

Riutilizzate piccone e secchio per procurarvi altro sangue. Tornate al cadavere di Bollux. Metteteci dentro il cuore nuovo e quindi spargete il sangue sulle pietre. Leggete la pergamena e anche Bollux tornerà in vita. Parlate ad Adjhar e avrete superato la prova.



- Cosa non si fa per amore...-

### Prova del Coraggio (Forza a 30)

Entrati nel dungeon della Prova del Coraggio vi aspetta subito uno scontro contro un negromante, i suoi scheletri ed il lich che ha appena evocato.

Perlustrando i cadaveri troverete dei guanti magici, un gran pugnale, un'armatura magica ed una gorgiera magica. Oltre a due chiavi che vi serviranno più avanti. Proseguite uccidendo i due golem di guardia alla porta. Proseguite, nella stanza col drago verde troverete una spada vitrea e uno scudo magico. Per andare avanti dovrete posare la spada vitrea sulla placca indicata dalla sfera di cristallo. Arriverete infine ad una parte di labirinto con due elmi su dei piedistalli. Per aprire le doppie porte a nord è necessario invertire i due elmi.

Siete giunti all'ultimo ostacolo della Prova del Coraggio: un drago rosso. Sfidatelo e, se pure non potrete ucciderlo, egli si arrenderà e vi permetterà di prendere la gemma che custodisce. Tuttavia vi dirà che non avete superato la prova: per farlo dovrete ucciderlo. Ma per questo vi serve un'arma migliore di quella che avete... Vedi dopo "Forgiare la Spada Oscura". In compenso però avete la gemma tanto bramata dal demone Arcadion (vedi sopra).

Quando avrete la Spada Oscura tornate qui per ucciderlo.

### Forgiare la Spada Oscura

Per forgiare questo potente artefatto avrete bisogno della gemma bramata dal demone Arcadion rinchiuso nello specchio (vedi "Prova del Coraggio"). Con la gemma recatevi da Arcadion ed accettate di liberarlo. Impugnate la gemma come se fosse un arma e quindi usatela (doppio click sulla gemma tenuta in mano) sullo specchio. Come pronosticato da Erethian, il demone verrà intrappolato all'interno della gemma.

Da qui potrete utilizzare il suo potere di ripristino del vostro mana. Tornate da Erethian e parlategli del potente artefatto di cui vi ha accennato il drago della Prova del Coraggio. Egli vi dirà che aveva provato a crearne uno, ma non era riuscito a forgiare a dovere la spada. Se vi offrite di completare la sua opera, Erethian creerà per voi un'intera fucina!

Questa è la procedura per forgiare la Spada Oscura:

- Utilizzate il secchio vuoto sul pozzo e quindi il secchio pieno sulla vasca dell'acqua. Ripetete la procedura finché la vasca non sarà piena. Sarà l'Avatar ad avvertirvi quando basta.
- Appoggiate la spada grezza sul crogiuolo, quindi utilizzate il soffiato finché la spada non cambia più di colore.
- Spostate la spada grezza incandescente sull'incudine. Mettete in mano all'Avatar il martello (come se fosse un arma) e utilizzate il martello sulla spada grezza. Martellando l'Avatar farà dei commenti sul suo lavoro. Continuate finché non dirà che la spada non può essere ulteriormente migliorata. Cercate di farlo rapidamente, prima che la spada si raffreddi.
- A quel punto temperate la spada usandola con la vasca piena d'acqua.

Quando avrete finito, l'Avatar vi dirà che la spada non è ugualmente bilanciata a dovere ed è inutilizzabile. Parlate di nuovo con Erethian, che vi dirà che l'unico modo per bilanciarla è congiungere la spada con la gemma in cui è imprigionato Arcadion. Mettete nelle mani dell'Avatar la gemma di Arcadion (mano destra) e la spada grezza (mano sinistra), quindi parlate col demone (doppio click sulla gemma). Ordinategli di congiungersi alla spada e avrete così creato la potentissima Spada Oscura!

### I poteri di Arcadion e della Spada Oscura

Quando intrappolato nella gemma, Arcadion potrà fornirvi solo uno dei suoi poteri: il ripristino del vostro mana.

La Spada Oscura invece ha i seguenti poteri:

- Magia = Ripristina mana
- Fuoco = Esplosione di fuoco sul nemico (barriera di fuoco)
- Morte = Uccide un nemico all'istante (solo se in corpo a corpo)
- Ritornare = Teletrasporto sull'Isola del Fuoco

Per usare i poteri si deve impugnare la spada e gli si deve parlare (doppio click dall'inventario).



- Cosa non si fa per paura...-

### Il Talismano dell'Immensità (Forza a 60 / Punti Ferita a 60)

Tornate a parlare con le tre statue dei Santuari. Esse vi diranno che:

- La Psiche di Exodus sta cercando di tornare al Nucleo
- Che dovrete recuperare il Talismano dell'Immensità
- Che un pericolo minaccia Britannia

Andate da Erethian e cercate per la stanza la Pergamena dell'Immensità. Quindi parlate con lui di queste cose. Parlando del Talismano dell'Immensità vi darà delle informazioni utili, ma poi capirà che intende utilizzarlo per spedire il Nucleo di Exodus nel Vuoto e quindi non vi parlerà più. Avrete però informazioni più precise su quello che dovrete fare da Arcadion (basta parlare alla Spada Oscura).

Tornate a Britain e recatevi al museo per recuperare la Lente Concava e la Lente Convessa (sono accanto alla statua di Lord British). Quindi tornate sull'Isola del Fuoco. Recatevi nella stanza dello specchio di Arcadion, dove c'è anche il Nucleo Oscuro. Toccandolo potrete constatare che è ancora "vivo". Seguite le indicazioni di Arcadion:

- Posizionate i tre talismani ottenuti con le tre Prove sopra il nucleo. Vi si incastrano perfettamente.
- Posizionate le due lenti prese al museo a sinistra e a destra del Nucleo. La posizione non deve essere esatta, basta che siano ai lati e vicine.
- Posate sul pavimento una torcia e accendetela, in corrispondenza della torcia spenta che si trova al limite della sezione di muro franata (che poi è quella che schiacciò Adjhar quando Dracothraxus entrò nel castello rubando la gemma ad Erethian).

Se avete fatto tutto correttamente, apparirà il Talismano dell'Immensità e il Nucleo verrà trasferito per sempre nel Vuoto. Però, prima che ciò sia avvenuto, apparirà Erethian che cercherà di fermarvi... morendo miseramente nel tentativo.

Seguendo i consigli di un vostro compagno tornate da Lord British, che vi ricompenserà a dovere... (Forza a 60 / Punti Ferita a 60)...

Adesso che avete per sempre (...o quasi, vedi U7p2) la Spada Oscura, potete utilizzarla per uccidere Lord British.

### Abitanti

Adjhar, golem di pietra, fratello di Bollux.

Arcadion, demone intrappolato nello specchio. Poi intrappolato nella Spada Oscura.

Bollux, golem di pietra, fratello di Adjhar.

Dracothraxus, drago rosso. MORTO

Erethian, mago cieco.

Nucleo di Exodus, quel che resta dello storico nemico dell'Avatar.

Le Tre Statue dei Santuari, statue parlanti che danno accesso alle tre prove.

## PARTE 5: I SOTTERRANEI DI BRITANNIA

### MINIERA DI MINOC (ex Sotterranei di Covetous)

Con l'esclusione della caverna dei troll, il dungeon è molto semplice ed infestato solo di topi.

- 1) Ingresso della miniera. In una cassa ci sono 9 fiale di veleno!
- 2) Qui troverete il capo del personale della miniera: Mikos. Vi dirà che un tempo questi erano i sotterranei di Covetous. Se confrontato dopo il dialogo con Fodus (area 3), negherà tutto e vi inviterà a non impicciarvi dei loro affari.
- 3) Qui troverete un minatore, il gargoyle Fodus. La sua pelle presenta evidenti sintomi degli effetti del Veleno di Serpente Argentato (che lui chiamerà "liquido argentato"). Nei suoi deliri vi parlerà anche di un nuovo minerale, che si estrae in un'area segreta della miniera (vedi Area 11).
- 4) Porta chiusa con lucchetto magico, separa la miniera dal covo dei troll. Non è necessario aprirla, visto che è possibile entrare dall'altro ingresso (area 6).
- 5) Qui ci sono numerosi troll, che possono rappresentare una buona sfida per un gruppo di basso livello. In compenso ci sono 30 monete d'oro e una gorgiera magica.
- 6) Questa uscita conduce nei pressi del cantiere navale di Owen.
- 7) Fra i detriti c'è una pepita d'oro
- 8) Il cartello dice: "Strada senza sfondo".
- 9) Qui ci sono Malloy e Owings, che stanno lavorando ad un "progetto segreto". Sono una caricatura di Stanlio e Olio. Un sacco contiene delle fiale di veleno.
- 10) Qui c'è una scavatrice.
- 11) La parete a sud è illusoria e dà accesso ad un cunicolo che conduce alla zona segreta della miniera (area 12) di cui vi ha parlato Fodus (area 3).
- 12) Qui una scavatrice è utilizzata per estrarre roccia scura!!!

#### NOTA:

A Nord di Minoc c'è un altro complesso minerario abbandonato. Dentro non c'è niente di molto utile, però può valere la pena esplorarlo per fare un po' di esperienza. Fra le varie cose, potrete trovarci altro veleno di Serpente Argentato.

## SOTTERRANEI DI DESTER 71 SUD / 23 Ovest



- Meno male che dovevano essere un luogo tranquillo. Grazie, Batlin!-

I sotterranei di Dester, a discapito di quanto può dirvi Batlin (vedi BRITAIN – “L’Avatar si unisce alla Confraternita?!?”), sono infestati di acefali, dragonetti e draghi. Quindi gli scontri possono essere abbastanza ardui, se non siete armati ed allenati a dovere.

Tuttavia le caverne dei draghi sono una fonte notevolissima di tesori, in particolare la grossa caverna finale con 3-5 draghi rossi!

Oltre a tantissimo oro, gemme e lingotti, nei sotterranei (in due scrigni della caverna finale) ci sono due interessanti oggetti: una spada infuocata e un libro degli incantesimi, che potrebbe esservi utile se siete ancora all’inizio del gioco.

I sotterranei di Dester sono il luogo ideale per raccimolare soldi ed esperienza!

### La verginità di Cosmo

Alla sinistra dell’ingresso ci sono poi accampati 3 personaggi: Cosmo, Cairbre e Kallibus (che è un gargoyle). I tre sono alla ricerca di un Unicorno, perché Cosmo deve dimostrare alla sua amata Ophelia di Jhelom di essere ancora vergine.

Cairbre potrà dirvi che in realtà Ophelia non ama Cosmo e che l’ha mandato in questa assurda ricerca per liberarsi di lui. Tuttavia l’unicorno che sta cercando Cosmo esiste veramente e vive in una caverna non lontana da qui, anche se non si vuol far trovare da Cosmo, essendo stufo di essere utilizzato come “identificatore di vergini”. L’ingresso della caverna dell’Unicorno si trova in 113 Sud / 10 Ovest.

Parlando con l’Unicorno (che si chiama Lasher) potrete convincerlo ad aiutare Cosmo, in virtù della stranezza della sua situazione.

BUG: Non è possibile avvertire Cosmo di aver convinto Lasher, ma è solo possibile dirgli che Lasher ha rifiutato di aiutarlo (a patto di aver incontrato prima l’Unicorno di Cosmo). Quindi la quest resta in sospeso.

In fondo alla caverna dell’unicorno, protetto da triboli e Acefali, c’è uno scrigno con un anello dell’invisibilità, 50 monete d’oro e 30 frecce magiche.

## SOTTERRANEI DEL DISPREZZO

(Mappa 1)

L'ingresso ai sotterranei si trova in 8 Nord / 30 Ovest, dove potete trovare anche il prezioso tappeto volante di Rudyom il mago (vedi COVE).

Il dungeon è forse il più intrigato del gioco, ma non è poi molto difficile.

E' necessario esplorarlo per terminare il gioco (vedi IL SIGNORE DEL TEMPO ED IL GENERATORE A SFERA – “Il generatore a Sfera”).

La parte più noiosa del dungeon sono dei teletrasporti invisibili, che vi sposta per i corridoi. Se passate velocemente potreste non accorgervene neppure. Fate attenzione, perché sono “annunciati” dal cartello: “Giro Giro Tondo”.

L'uscita si trova in un corridoio da percorrere in direzione sud, un corridoio all'apparenza senza sbocco. Se lo percorrete tutto, prima di arrivare al termine, verrete teletrasportati in un'altra zona dei sotterranei. Da lì potrete proseguire oltre le porte chiuse magicamente, per arrivare alla stanza con il generatore a sfera. Essa è preceduta da alcuni fantasmi e da dei triboli invisibili.

Immediatamente prima del generatore a sfera (e del suo portale lunare che funge da difesa del generatore stesso) troverete numerose barriere di fuoco, soporiferi e venefici.

### Il monaco scomparso

Vedi anche YEW E L'ABBAZIA EMPATH – “Il Monaco Scomparso”.

Il monaco disperso, Wayne, si trova in un corridoio nella prima zona dei sotterranei (cioè prima dei teletrasporti), subito dopo il pilastro che spara le palle di fuoco.

### Salvare la vita a Lord British

Superati i teletrasporti, vi imatterete in tre porte chiuse magicamente, una dietro l'altra. Esse proteggono il rifugio di cinque PNG che, come scoprirete da una lettera, stanno progettando di assalire il Castello di Lord British a Britain.

Uccidendoli salverete il vostro sovrano e potrete fare razzia del loro immenso tesoro. Attenzione però perché sono un gruppo molto forte!

Nella prima stanza c'è un mago da solo. Aprite le tende del letto a baldacchino per rivelare un comodino, nel quale troverete la chiave per lo scrigno lì vicino: pieno di reagenti. Il resto del gruppo si trova al piano di sopra, nell'edificio che appare fra le montagne a Nord di Britain. Per arrivarci, spostatevi leggermente a nord del letto e potrete vedere il piano superiore. Continuare a nord e il gruppo salirà su, anche se non ci sono scale! Occhio perché il combattimento è molto tosto!

Sui cadaveri troverete le chiavi per i due scrigni che si trovano nella stanza.

Fra le varie cose troverete: un'armatura completa, arco e frecce magiche, una spada infuocata e una spada magica e una spada della difesa, un anello dell'invisibilità, un bastone del fuoco e un bastone dei fulmini, una frusta fulminante, un gran pugnale e circa 600 monete d'oro. Sul tavolo, oltre ad una pergamena che spiega il malvagio piano dei quattro, troverete il testamento di Selwyn che parla del suo Bastone del Giudizio ancora custodito nella sua torre (vedi TESORI NASCOSTI).

Nella stanza ci sono due teletrasporti. Quello a Nord porta nel campo di mele di Britain. Quello a Sud porta nella tesoreria dei quattro malviventi. Quando entrate in quest'ultimo vi troverete in una stanza senza uscite. Nella parete a Nord c'è un passaggio illusorio.

Passato quello, non è possibile accedere direttamente ai numerosi forzieri lungo la parete nord e ovest. Proseguite invece verso a sud. Entrate nella stanza con il mago morto (quella protetta da una porta chiusa magicamente). Frugate il cadavere e troverete una bacchetta dei fulmini e la chiave che apre i forzieri. Sul tavolo ci sono numerosi reagenti e altrettante pozioni. Prima di uscire tirate la leva, che apre una saracinesca che permette di accedere agli scrigni che avete visto prima (che in pratica stanno dietro ad un muro invisibile).

Per arrivare alla saracinesca appena aperta, dovete attraversare un passaggio illusorio che si trova sul muro opposto ad essa, lungo il corridoio che porta all'ultima stanza di questa sezione del dungeon (quella con la grossa botte). Aprite gli scrigni con la chiave trovata sul cadavere del mago. Dentro ci troverete un'altra armatura magica quasi completa, 15 stelle esplosive, dei dardi magici, del veleno di serpente argentato e una preziosissima spada vitrea!

## SOTTERRANEI DELL'INGANNO

L'ingresso ai sotterranei si trova in 2 Nord / 178 Est su un'isola disabitata.

Il dungeon è pieno di trappole insidiose, spesso impossibili da evitare, quindi può essere necessario riposare più volte all'interno dei sotterranei.

E' necessario esplorarlo per terminare il gioco (vedi LA MAGA PENUMBRA ED IL GENERATORE A TETRAEDRO – “Il generatore a Tetraedro”).

Superate la porta chiusa magicamente:

- A destra, oltre una trappola, c'è la leva che apre la saracinesca centrale.
- Nel centro, oltre la saracinesca, c'è il covo di un dragonetto.
- A sinistra un corridoio pieno di trappole a freccia, che termina con una pericolosa trappola a fulmine!

Proseguite nel corridoio a sinistra:

- A sud troverete Eiko e Amanda (vedi sotto “La vendetta di Eiko e Amanda”)
- A Nord un altro bivio.
  - A destra ci sono solo dei cadaveri
  - A sinistra un muro illusorio.

Attraversate il muro illusorio e aprite la porta chiusa magicamente. Entrerete in un corridoio con tre uscite in direzione est:

- La prima da sud conduce ad una vallata fra le montagne, dove al momento si trova il ciclope Iskander (vedi sotto “La vendetta di Eiko e Amanda”).
- Nel secondo invece c'è un muro illusorio che conduce alla parte successiva del dungeon.
- Il terzo corridoio, quello più a nord, porta al covo di un drago rosso. Nel suo tesoro troverete armatura magica, una spada vitrea e una chiave.

Oltrepassate il muro illusorio del secondo corridoio. Tirate la leva, che apre la saracinesca poco lontano. Lì vicino ci sono dei triboli invisibili. Proseguendo oltre arriverete ad una biforcazione:

- Il primo passaggio conduce, oltre l'ennesimo muro illusorio, alla parte successiva del dungeon.
- Il secondo passaggio invece conduce ad un piccolo altare con un anello di generazione. Attenzione perché prendendolo fare scattare una trappola a barriera venefica.
- La porta chiusa può essere aperta con la chiave trovata nella tana del drago rosso, ma dentro l'unico oggetto interessante è una spada su misura.

Imboccando il primo passaggio arriverete ad un corridoio con altre tre uscite.

- Il corridoio più a sud è una trappola che imprigiona i primi membri del gruppo dietro campi elettrici.
- Il corridoio centrale è anch'esso una trappola, che fa apparire un muro che blocca l'uscita e un'arpia di pietra.
- Il corridoio a nord invece è la strada da percorrere, però è protetta da una trappola a fulmine, da una trappola a terremoto e da alcuni campi elettrici per i quali si può passare solo in fila indiana, con alcuni mostri immediatamente dopo ad ostacolarvi.

Oltrepassate la saracinesca aperta poco prima e arriverete ad una porta magica. Il Guardiano vi avvertirà di “Non entrare! Morirai sicuramente!”. Aprite la porta e sarete finalmente davanti al generatore a tetraedro. Parlate con tutti i membri del vostro gruppo e dite loro di attendervi nel corridoio: con loro non potete entrare nel tetraedro e le difese del generatore li ucciderebbero. Indossate l’anello etereo e preparatevi.

Entrando nel generatore, scoprirete che è difeso da un mostro potentissimo. E’ possibile anche ucciderlo normalmente, ma il modo migliore è armarsi di una spada vitrea. Nel gioco ce ne sono molte e una po’ essere trovata anche qui nei sotterranei dell’Inganno (nella stanza del drago rosso – vedi sopra).

Ucciso lo strano demone, clickate sul piccolo cubo dorato. Il generatore verrà distrutto e verrete teletrasportati all’esterno. RACCOGLIETE IL PICCOLO TETRAEDRO ED USCITE.

Adesso l’etere riprenderà a scorrere normalmente. Da ora potete utilizzare normalmente i Portali Lunari e tutti i maghi di Britannia avranno riacquistato le proprie facoltà mentali.

### La vendetta di Eiko e Amanda

Seguite le indicazioni di cui sopra per arrivare dalle due guerriere: Eiko e Amanda, in cerca di vendetta sul ciclope Iskander, che a detta loro ha ucciso loro padre.

Sempre seguendo le indicazioni, entrate nella piccola vallata fra le montagne, dove si trova il buon Iskander, eroe dei ciclopi. Parlando con lui scoprirete che ha ucciso il padre di Eiko e Amanda per autodifesa: il mago era infatti impazzito a causa dei disturbi dell’etere e lo ha attaccato, credendo che i ciclopi fossero la causa dei problemi della magia.

BUG: Non è possibile tornare da Eiko e Amanda a riferire quando appreso da Iskander. Tuttavia nel codice del gioco è prevista la risposta: Eiko è in preda alla rabbia per non poter più vendicarsi, ma viene riportata alla calma dalla sorella, che confessa che per il futuro abbandonerà la sete di vendetta e valuterà se unirsi eventualmente alla Confraternita!!!

## PARTE 6: APPENDICE

### TESORI NASCOSTI



- L'Avatar va in montagna...-

Questo è un autentico tesoro nascosto, che però può sbilanciare in parte il gioco perché potete prenderlo quasi subito all'inizio del gioco, nel qual caso si tratta di oggetti che non dovrete avere.

Si tratta di uno scrigno nascosto sotto un acero nella foresta a sud di Trinsic. Le coordinate sono 128 Sud / 3 Ovest, ma è estremamente difficile da trovare. Comunque l'albero è al limitare della foresta, è un acero e lo scrigno si intravede appena fra i suoi rami.

Lo scrigno deve essere scassinato. Al suo interno c'è un intero equipaggiamento magico, fra cui: un armatura magica completa di tutti i pezzi, 600 monete d'oro, una spada infuocata (utilissima perché potrete fare a meno delle torce!) e una spada della difesa!!!

Nei pressi del Santuario dell'Onore (143 Sud / 10 Ovest) c'è un piccolo complesso di grotte abitate da alligatori, serpenti e tentacoli. Esplorandolo potrete trovarci una potente frusta fulminante e due dosi di polvere dell'invisibilità in un sacco invisibile. A 6 Nord / 51 Ovest c'è la Torre di Selwyn, apparentemente senza entrate.

Della torre si parla anche nel testamento che è possibile trovare nelle mani di un gruppo di criminali che hanno il covo nei Sotterranei del Disprezzo(vedi **SOTTERRANEI DI BRITANNIA**).

Per deprenderla percorrete lentamente la parete Nord (quella coperta dalla prospettiva), finché non riuscirete a vedere dentro la torre da una finestra al secondo piano.

Se avete un gruppo numeroso non è facile muoversi esattamente lungo la parete.

Guardando dalla finestra potrete utilizzare un incantesimo di telecinesi per attivare la leva nascosta sotto la finestra a sud. La leva apre l'ingresso alla torre. Dentro c'è un fantasma.

Fra i tesori custoditi nella torre ci sono: una bacchetta del fuoco, un bastone del giudizio infernale, alcune pozioni, TANTISSIMI reagenti e TANTISSIMI anelli magici!

Il miglior modo per spostarsi è utilizzando il tappeto volante di cui vi parla Rudyon (vedi COVE). Il tappeto si trova davanti all'ingresso dei Sotterranei del Disprezzo (8 Nord / 30 Ovest). Per trovarlo uscite lungo il sentiero ovest di Britain, quindi costeggiate le montagne in direzione nord, fino al laghetto fra i monti.

Grossomodo in 110 Sud / 27 Ovest c'è una piccola isola con una singola capanna in legno. Non è possibile sbarcarci con una nave, ma solo con il tappeto volante. Tuttavia è ugualmente un'impresa ardua, perché lo spazio è millimetrico: è possibile atterrare solo esattamente davanti alla porta della capanna.

Dentro ci troverete una chiave misteriosa: essa può essere usata per aprire quasi tutte le serrature (da scassinare, che non richiedono una chiave specifica) del gioco: rendendo inutili i grimaldelli!!!



- Una grotta si affaccia su una spiaggia deserta. Cosa potrà mai contenere?!? ....-

Colpendo un qualsiasi pappagallo del gioco con il martelletto (di solito ne potete trovare uno nei pressi del pappagallo), esso vi indicherà la posizione di un antico tesoro di pirati: 169 S / 28 E. Recatevi su quell'isola col tappeto e localizzate l'ingresso della grotta sulla sponda sud dell'isola. Liberare l'ingresso dai triboli, ma fate attenzione perché uno non è visibile e non può essere rimosso!

Dentro la grotta c'è un bel tesoro: 500 mo, tantissimi lingotti, una frusta fulminante, degli stivali magici e dei guanti magici. Ma la cosa più preziosa sono le 4 spade vitree che sono in uno scrigno!

Su un'isola c'è una capanna costruita su un promontorio, in 162 S / 8 E. Nella capanna c'è un mago con due pirati. Dentro troverete numerosi reagenti, della rocciascura e tante armi magiche. Tuttavia nascosto nell'angolo in basso a destra dell'edificio c'è un piccolo sacchetto. Dentro c'è la chiave che apre lo scrigno chiuso nella stanza (che però è vuoto!). Dentro il sacchetto ci sono degli stivali magici, 100 mo e due stelle esplosive.

Sull'isola di Jhelom (quella ovest) ci sono due grotte. La più piccola (quella a nord) è il covo di alcuni briganti. Dentro ci troverete un'utile balestra tripla.

In quella più grande (a sud, con un ingresso su entrambi i fianchi della catena montuosa) ci sono 100 mo, due lingotti e un elmo magico custoditi dentro uno scrigno chiuso. La

chiave dello scrigno e nascosta in un sacchetto poco più a sud nel medesimo cunicolo. Sempre nel medesimo complesso c'è una piccola costruzione franta con una sfera magica. Dentro la costruzione c'è un mago con degli scheletri...

Al limitare del deserto, in 42 N / 113 E, c'è una caverna, che ha un ingresso anche dal deserto, dall'altra parte della catena montuosa. Nella parte sud c'è stata una battaglia fra umani e troll. Dai resti è possibile ricavare qualche pezzo di armatura normale. Proseguendo a nord invece c'è un covo di troll che hanno una frusta fulminante.

Continuando a nord oltre la porta, c'è un muro in mattoni illusorio che nasconde il covo di qualche acefalo. Ma il vero tesoro si trova più a nord, dietro un passaggio segreto in un breve tratto di muro a mattoni. Si tratta del covo di un dragonetto, con 50 mo, un anello dell'invisibilità e un armatura magica!

Nel mezzo della giungla, in 49 N / 137 E, c'è una grande X disegnata a terra con sopra uno scrigno e accanto due spade vitree! Appena vi avvicinerete verranno recitate delle strane parole. Dentro lo scrigno, pieno di oggetti inutili, c'è però una chiave. COSA APRIRA'? Grosso modo in 36 N / 164 E, sulla spiaggia della giungla, c'è il fortino di una decina di pirati. Qui c'è mercanzia e cibo in abbondanza.

Il loro scrigno (con circa 150 mo) può essere aperta solo con la chiave nascosta sotto un secchio pieno di fango che si trova lungo la spiaggia poco più a sud. A 61 Nord / 65 Ovest, alla fine della spiaggia nei pressi della casa di Tseramed, sotto un sasso c'è nascosto un anello dell'invisibilità. Questo non è un tesoro, ma è ugualmente curioso. In 47 N / 22 O c'è un insolito pic-nic a base di carne di cavallo...



- ... Un enorme tesoro, ovviamente.-

Sempre nella foresta di Yew, in 75 N / 11 E, c'è un altare sacrificale. Nascosto sotto un albero lì vicino ci sono dei gambali magici. In 80 N / 8 E ci sono i pirati di cui può avervi parlato uno dei monaci della Abbazia Empath. Però non c'è traccia del loro tesoro...

In 47 N / 8 E, in un recinto nei pressi del villaggio di Emp, c'è dell'equipaggiamento. Oltre a numerose razioni di cibo, potrete trovarci dei gambali di maglia normali, degli elmi normali e un'armatura magica!

In 56 N / 32 O c'è un altare sacrificale protetto da un mago. Lì intorno ci troverete dei gambali di piastre e uno scudo magico. In 62 N / 29 O c'è l'accampamento di alcuni guerrieri. Fra la loro roba troverete una bacchetta dei fulmini e numerosi reagenti.

Altri guerrieri si trovano in 84 N / 19 O. Questi hanno con sé una gorgiera magica. In 84 N / 12 O c'è una casa abbandonata con un cadavere all'interno, seppellito sotto le ragnatele. Purtroppo io non ci ho trovato niente di prezioso...

Nel mezzo della palude (15 N / 38 E) ci sono le rovine di Stonegate. Per arrivarci dovrete costruirvi un ponte con delle tavole di legno, oppure dimostrare la vostra abilità nella guida parcheggiando il tappeto fra le macerie...

Dentro troverete un libro che racconta la storia di Stonegate. Fra le rovine troverete anche una spada Distruttrice di Maghi, una bacchetta dell'illusionista, un pugnale avvelenato e degli stivali da palude. Nei Sotterranei del Disprezzo 8 Nord / 30 Ovest quattro avventurieri stanno preparando un assalto al castello di Lord British. Potrete sventare l'assalto e saccheggiare il loro RICCHISSIMO tesoro (di monete e di oggetti magici – praticamente un esemplare di ogni oggetto magico del gioco!). **Vedi SOTTERRANEI DI BRITANNIA.**

In 5 S / 178 E, nei pressi dei Sotterranei dell'Inganno c'è un piccolo cimitero dentro una grotta. In 4 S / 190 E, in una grotta su un isolotto nei pressi dei Sotterranei dell'Inganno, c'è un piccolo cimitero abitato da alcuni briganti. In 78 N / 196 E, sull'isola d'Ambrosia, c'è un covo di pirati. Hanno un elmo magico ed una spada magica. In 81 N / 187 E, sull'isolotto nel centro del golfo di Ambrosia, c'è una torre chiusa con una porta magica. Dentro ci troverete un cadavere ed il diario che racconta la sua strana storia.

Interessante è anche il segreto delle grotte dei monti a sud dell'isola della Rocca del Serpente (177 Sud / 36 Est). Per maggiori informazioni **vedi sopra ROCCA DEL SERPENTE.**

Sull'Isola del Fuoco, nella Prova dell'Amore, dietro la Pietra di Castambre c'è nascosta una leva (occhio, se ne vede praticamente solo un pixel!). Essa apre una ricca stanza del tesoro, accessibile dal corridoio che porta alla valle della Pietra di Castambre. Contiene 9 Spade Vitree, 1 Bastone del Giudizio Infernale e una Falce della Morte!

Su un'isola, dietro una parete rocciosa illusoria, c'è il rifugio abbandonato di un pirata. Dentro c'è un moschetto e un cospicuo tesoro in monete d'oro e lingotti. Le coordinate sono: 117S / 43 O.

## ALLENATORI:

CITTA'	NOME	ATTRIBUTI	PREZZO
Britain	Sentri	Des	30 (gratis se è nel gruppo)
	Denby	Des, Int, Magia	75
	Zella	Des, Combat	45
Covo Bucanieri	Lucky	Int	35
Cove	Rayburt	For, Des, Combat	60
Jhelom	De Snel	Combat	40
Minoc	Karena	Des, Combat	20
	Jakher	For, Intel	20
Moonglow	Jillian	Magia, Int	35
	Chad	Des, Combat	45
Rocca del Serpente	Menion	For, Combat	45
Terfin	Inforlem	For, Des, Combat, Int, Magia	50
Trinsic	Markus	Combat	20
Vesper	Zaksam	Combat, For	40
Yew	Perrin	Int, Magic	45
	Bradman	Des	30
	Penni	For, Combat	35

## NOTE:

- Sottolineati in verde sono indicati gli allenatori migliori per ogni attributo.
- Lucky dirà che allenarsi con lui serve a migliorare anche la propria "fortuna". Per quanto ne so è una grossa bugia!

## INCANTESIMI:

NOTA: Questa lista è frutto di una rielaborazione della lista originariamente compilata da: [the Scourge \( adam@mentor.cc.purdue.edu\)](mailto:adam@mentor.cc.purdue.edu)

I PNG che vendono gli incantesimi sono i seguenti:

- Rudyom di Cove
- Nystul nel castello di Lord British a Britain
- Mariah, al Lycaeum di Moonglow
- Wis-Sur su Terfin
- Nicodemus, nella sua abitazione nei pressi dell'Abbazia Empath

Alcuni di questi PNG non potranno vendervi niente finché non verranno curati dalla pazzia che li affligge.

## PRIMO CERCHIO

Awaken All	Rudyom(25)
Create Food	Nystul(35), Mariah(60)
Cure	Nicod.(25), Rudyom(25), Mariah(80)
Detect Trap	Nicod.(25), Rudyom(25), Mariah(100)
Great Douse	Wis-Sur(30), Nystul(35)
Great Ignite	Nicod.(25), Wis-Sur(30)
Light	Rudyom(25), Wis-Sur(30), Nystul(35), Mariah(40)
Locate	Nicod.(25), Wis-Sur(30), Nystul(35)

## SECONDO CERCHIO

Destroy Trap	Nicod.(45), Rudyom(45), Wis-Sur(50), Mariah(100)
Enchant	Nicod.(45), Wis-Sur(50), Nystul(55)
Fire Blast	Rudyom(45), Wis-Sur(50)
Great Light	Rudyom(45), Wis-Sur(50)
Mass Cure	Nystul(55)
Protection	Nicod.(45), Nystul(55), Mariah(80)
Telekinesis	Rudyom(45), Nystul(55), Mariah(60)
Wizard Eye	Mariah(40), Nicod.(45)

## TERZO CERCHIO

Curse	Rudyom(65), Wis-Sur(70)
Heal	Rudyom(65), Mariah(40), Nystul(85)
Paralyze	Nicod.(65), Rudyom(65), Wis-Sur(70)
Peer	Mariah(60), Nicod.(65)
Poison	Nicod.(65), Rudyom(65), Wis-Sur(70)
Protect All	Nystul(85), Mariah(100)
Sleep	Mariah(80), Nystul(85)
Swarm	Nicod(65), Wis-Sur(70), Nystul(85)

## QUARTO CERCHIO

Conjure	Wis-Sur(90), Nystul(95)
Lightning	Rudyom(85), Wis-Sur(90)
Mark	Mariah(40), Nicod.(85), Rudyom(85)
Mass Curse	Wis-Sur(90), Nystul(95)
Recall	Mariah(60), Nicod.(85), Rudyom(85)
Reveal	Wis-Sur(90), Nystul(95)
Seance	Mariah(80), Rudyom(85)
Unlock Magic	Nicod.(85), Nystul(95), Mariah(100)

## QUINTO CERCHIO

Charm	Mariah(60), Rudyom(115)
Dance	Mariah(100), Rudyom(115)
Dispel Field	Nicod.(115), Wis-Sur(120), Nystul(125)
Explosion	Nicod.(115), Rudyom(115), Wis-Sur(120)
Fire Field	Mariah(80), Wis-Sur(120), Nystul(125)
Great Heal	Rudyom(115), Nystul(125)
Invisibility	Mariah(40), Nicod.(115), Nystul(125)
Mass Sleep	Nicod.(115), Wis-Sur(120)

## SESTO CERCHIO

Cause Fear	Mariah(80), Nystul(145)
Clone	Mariah(40), Rudyom(135), Wis-Sur(140)
Fire Ring	Nicod.(135), Wis-Sur(140), Nystul(145)
Flame Strike	Nicod.(135), Wis-Sur(140), Nystul(145)
Magic Storm	Mariah(100), Rudyom(135)
Poison Field	Nicod.(135), Rudyom(135)
Sleep Field	Mariah(60), Rudyom(135), Nystul(145)
Tremor	Nicod.(135), Wis-Sur(140)

## SETTIMO CERCHIO

Create Cold	Rudyom(155)
Death Bolt	Nicod.(155), Nystul(165)
Delayed Blast	Nicod.(155), Rudyom(155)
Energy Field	Mariah(100), Nicod.(155), Nystul(165)
Energy Mist	Mariah(60), Nicod.(155), Nystul(165)
Mass Charm	Rudyom(155)
Mass Might	Mariah(40), Nystul(165)
Restoration	Mariah(80), Rudyom(155)

## OTTAVO CERCHIO

Armageddon	Rudyom(185)
------------	-------------

Death Vortex	Nicod.(185), Nystul(195)
Invisibiliy All	Mariah(100), Nystul(195)
Mass Death	Nicod.(185), Nystul(195)
Resurrect	Mariah(40), Rudyom(185)
Summon	Nicod.(185), Rudyom(185)
Swordstrike	Mariah(80), Nicod.(185), Rudyom(185)
Time Stop	Mariah(60), Nystul(195)

## REAGENTI:

Questa lista è stata riadattata partendo da quella originariamente pubblicata da Joe Himdickel e inclusa nella soluzione di the Scourge ( [adam@mentor.cc.purdue.edu](mailto:adam@mentor.cc.purdue.edu))

NOME	DOVE?	REAGENTI E PREZZO
Wis-Sur	Vesper	Pearl(34), B.Moss(16), M.Root(32), Silk(20), S.Ash(25)
Mariah	Moonglow	Pearl(8), Garlic(1), Ginseng(2), M.Root(7), N.Shade(6)
Rudyom	Cove	Pearl(5), B.Moss(3), Ginseng(2), M.Root(5), S.Ash(4)
Nicodemus	Yew	B.Moss(3), Garlic(2), M.Root(5), N.Shade(5), Silk(3)
Nystul	Britain	Pearl(10), B.Moss(6), Ginseng(4), M.Root(10), S.Ash(8)
Sarpling	Terfin	B.Moss(2), Garlic(1), Ginseng(1), S.Ash(3)

## GLOSSARIO:

B.Moss = Muschio sanguinante

Garlic = Aglio

M.Root = Radice di Mandragola

S.Ash = Cenere Sulfurea

Silk = Tela di Ragno

N.Shade = Ombranotturna

Pearl = Perla

## NOTA:

Non compare nell'elenco Garok, un altro PG perso in un dungeon a nord di Britain, che pure può vendervi alcuni reagenti.

Tuttavia, visto che si trova all'interno di un dungeon, non è proprio facilmente raggiungibile per acquistare reagenti...

## COMPAGNI DI VIAGGIO:

Le seguenti informazioni sono tratte e rielaborate in parte dalla soluzione di James Abraham.

L'avventura inizia con Iolo automaticamente nel gruppo.

### Shamino

- A Britian:                      - Al Cinghiale Blu di pomeriggio
- Altrimenti nella sua casa a ovest del Cinghiale Blu
- Compagno dei precedenti giochi
- Esperto nell'orientamento: vi dirà il nome delle caverne e dei sotterranei quando sarete davanti al loro ingresso.

### Sentri

- Nella sua palestra a ovest della taverna.
- Alta destrezza
- Può allenare gratuitamente i membri del gruppo
- Compagno dei precedenti giochi

### Jaana

- A Cove, nel negozio del guaritore
- Compagno dei precedenti giochi
- Può offrire i suoi servizi curativi a gratis (cura, cura veleno, resurrezione)

### Dupre

- Nella taverna all'estremità ovest di Jhelom
- Compagno dei precedenti giochi
- Alta forza

### Julia

- A Minoc nel suo negozio di stagnina ad ovest della Gilda degli Artisti.
- Compagno dei precedenti giochi
- Sa accomodare le cose (ma in pratica servirà solo per la quest di Minoc e cmq non è necessario che sia nel gruppo neppure per quella quest)
- Alta destrezza

### Katrina

- A New Magincia, nel campo a nord del municipio o nella taverna.
- Compagno dei precedenti giochi

### Spark

- A Trinsic, nella casa a due piani a nord della palestra

## Tsermend

- A Yew, nella sua capanna a sud della Caverna delle Api
- Grande esperto con l'arco
- Dona al gruppo 12 frecce soporifere (in pratica reperibili solo prendendolo nel gruppo)



*- C'è proprio di tutto a Britannia...-*

## COMPOSIZIONE IDEALE DEL GRUPPO:

La scelta dei compagni d'avventura influenza in modo assai pesante la difficoltà dei combattimenti nel gioco. Un gruppo con 8 compagni di avventura rende i combattimenti \*estremamente\* semplici (io sono riuscito a finire il gioco senza mai morire una sola volta!).

All'estremo opposto viaggiare da soli complica fin troppo le cose e molti scontri (specie alla fine del gioco) saranno superabili solo ricorrendo spesso agli incantesimi di alto livello.

D'altro canto è importante considerare anche che i membri del gruppo possono aggiungere un bel po' di divertimento ai dialoghi, poiché interverranno spesso nelle vostre conversazioni, con suggerimenti e battute ironiche. Molti di questi interventi sono generici e quindi per vederli basta avere uno o due membri nel proprio gruppo.

Però alcuni sono specifici (cioè vengono pronunciati solo da certi compagni di viaggio). In particolare si tratta di Dupre, Shamino, Iolo e Spark.

## GRUPPO CONSIGLIATO:

8 Compagni: Iolo, Dupre, Shamino, Spark, Sentri, Tsermend, Jaana

7 Compagni: Iolo, Dupre, Shamino, Spark, Sentri, Tsermend

6 Compagni: Iolo, Dupre, Shamino, Spark, Sentri

5 Compagni: Iolo, Dupre, Shamino, Spark

4 Compagni: Iolo, Dupre, Shamino

3 Compagni: Iolo, Dupre

2 Compagni: Iolo

## IL SESSO DEL PROPRIO PG:

Il sesso del proprio PG può influire in alcuni casi nel gioco. Il caso più divertente è quello dei Bagni del Covo dei Bucanieri, dove i dialoghi vengono notevolmente modificati in base al sesso del giocatore.

Segnalo che, se si sceglie un PG maschio, l'Avatar potrà innamorarsi!

Purtroppo questa opportunità non è offerta anche agli Avatar al femminile...



- Come vedete il miele non manca... e neppure le api giganti!.-



## FARSI CURARE

Lord British potrà curarvi a vostro piacimento e gratuitamente. Quindi la sala del trono a Britain è un ottimo posto per un incantesimo di Ritorno...

In alternativa potrete ricorrere ai servizi di Jaana, anch'essi gratuiti. Ma una sola volta al giorno e solo se è nel vostro gruppo. E poi ci sono ovviamente gli incantesimi curativi che potete imparare.

## I GUARITORI:

### Csil a Britian

Healing-40

Cure Poison-30

Ressurrect-450

(considerate però che a Britain c'è Lord British che può curarvi gratuitamente)

### Jaana a Cove

Healing-30

Cure Poison-15

Ressurrect-400

(I prezzi sono quelli applicati da Jaana se non è nel gruppo – in caso contrario è gratuito)

### Elad a Moonglow

Healing-25

Cure Poison-10

Ressurrect-425

### Lady Leigh alla Rocca del Serpente

Healing-25

Cure Poison-8

Ressurrect-385

### Inmanilem a Terfin

Healing-25

Cure Poison-10

Ressurrect-430

### Chantu a Trinsic

Healing-30

Cure Poison-15

Ressurrect-400

### Reyna a Yew

Healing-30

Cure Poison-10

Ressurect-400

## ARMI ED ARMATURE:

Questa lista è stata riadattata partendo da quella originariamente pubblicata da Shrapnel Dragon (Jeremy Gaudet) - [Shrapnel\\_Dragon@udic.org](mailto:Shrapnel_Dragon@udic.org)

(This list may be distributed as you see fit, but please try to keep the versions up to date. The latest version should always be available at Fallible Dragon's Ultima Info Page at [www.why.com/ultima/](http://www.why.com/ultima/)).

E-Mail: [Shrapnel\\_Dragon@udic.org](mailto:Shrapnel_Dragon@udic.org)

## Armature magiche:

- 46N/7E-Camp in Deep Forest.
- 66N/122E-Cave near desert.
- 5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.
- 21S/43W-Dungeon Shame, chest room.
- 25N/178E-Dungeon Deceit. Dragon Room.
- 161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.
- 176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.
- 53S/64W-Crypt, Skara Brae.
- 143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.
- 128S/3W-Chest SW of Trinsic.
- 96S/77E-Caves east of Hook's hideout. Buccaneer's Den.
- 136S/165E-Mage at Throne of Change. Isle of the Avatar.

## Elmi magici:

- 5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.
- 161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.
- 176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.
- 53S/64W-Crypt, Skara Brae.
- 143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.
- 128S/3W-Chest SW of Trinsic.
- 60S/69E-Fellowship Caves, Buccaneer's Den.
- 124S/76W-Cave on small island north of Jhelom.
- 77N/196E-Pirate's Camp, Ambrosia.

## Gambali magici:

- 5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.
- 21S/43W-Dungeon Shame, chest room.
- 161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.
- 176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.
- 53S/64W-Crypt, Skara Brae.
- 143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.
- 128S/3W-Chest SW of Trinsic.
- 31S/65E-Cyclop's Cave, north of Cove. In barrel.

143S/41W-Mayor's Office, Jhelom. In drawer.  
75N/12E-Deep Forest. North of Emps.  
4N/31W-Island, middle of Lost Lake. In chest.

### Guanti magici

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.  
21S/43W-Dungeon Shame, chest room.  
169S/28E-Pirate's Treasure.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.  
53S/64W-Crypt, Skara Brae.  
23N/13E-Dungeon Despise.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.  
128S/3W-Chest SW of Trinsic.  
74S/8W-Under rubble, southwest of Paws. (Near river)

### Scudi magici

21S/43W-Dungeon Shame, chest room.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
56N/33W-Deep Forest  
53S/64W-Crypt, Skara Brae.  
26N/4W-Dungeon Despise.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.  
128S/3W-Chest SW of Trinsic.  
96S/77E-Caves east of Hook's hideout. Buccaneer's Den.

### Gorgiere magiche

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.  
21S/43W-Dungeon Shame, chest room.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.  
53S/64W-Crypt, Skara Brae.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.  
128S/3W-Chest SW of Trinsic.  
145S/50W-House in Jhelom.  
136S/165E-Mage at Throne of Change. Isle of the Avatar.  
64N/59E-Dungeon Covetous. (Near lake entrance).  
85N/18W-Deep Forest. In backpack.

### Stivali magici

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.  
0S/4W-Avatar Supply Room. LB's castle.

21S/43W-Dungeon Shame, chest room.  
169S/28E-Pirate's Treasure.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.  
53S/64W-Crypt, Skara Brae.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.  
128S/3W-Chest SW of Trinsic.  
4S/128E-Drawers, Vesper.  
161S/58E-Serpent's Hold. In chest.  
3S/128E-Vesper. In drawers. (Trainer's house).

### Spade magiche

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Paladin.  
157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
5N/23E-Dungeon Despise, Invisible Chest.  
38N/38E-Dungeon Wrong. In chest.  
77N/196E-Pirate's Camp, Ambrosia. In Chest.

### Archi magici

46N/7E-Camp in Deep Forest.  
5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Pirate.  
8N/22E-Dungeon Despise.  
85S/126E-Alagner's Storehouse.  
48N/74W-Forest. Near Spiders.

### Fruste fulminanti

55N/114E-Cave near desert.  
5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Chest.  
169S/28E-Pirate's Treasure.  
27N/28W-Dungeon Despise, Invisible Chest.  
127S/13W-Cave southwest of Dasterd.  
61S/78E-Fellowship Caves, Buccaneer's Den.  
23N/36W-Dungeon Shame.

### Spade della difesa

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Chest.  
157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar. Fighter.  
128S/3W-Chest SW of Trinsic.  
23N/36W-Dungeon Shame.  
74S/62E-Bath House, Buccaneer's Den.

### Spade del fuoco

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Fighter.  
157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
128S/3W-Chest SW of Trinsic.  
100S/12W-Dungeon Dasterd.

### Bacchette del fuoco

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Chest.  
5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Table.  
18N/6W-Dungeon Despise.  
75S/129E-Alagner's House. In basket.  
7N/50W-Selwyn's Tower.  
79S/89E-Fellowship Caves. In chest.

### Bacchette dei fulmini

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Chest.  
20S/37W-Dead Mage/Dungeon Shame.  
30S/52E-Cyclops Cave, near Cove. In Chest.  
62N/30W-Backpack. Deep Forest.  
85S/126E-Alagner's Storehouse.  
136S/165E-Mage at Throne of Change. Isle of the Avatar.  
84S/67E-Mayor's House, Buccaneer's Den. In drawers.

### Spade Vitree

21S/43W-Dungeon Shame, chest room.  
25N/178E-Dungeon Deceit. Dragon Room.  
48N/137E-Guardian's "X". (2)  
169S/28E-Pirate's Treasure. (4)  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.

### Starbursts:

21S/43W-Dungeon Shame, chest room. (15)  
46N/89E-Karl's House. In barrel (15)  
78N/59E-Minoc Artist's guild. In dead cat, bag, barrel.

### Magician's Wand

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Nightstand.  
66N/57W-Nicodemus' House. Yew.  
16N/38E-Stonegate Ruins. In swamp.  
136S/165E-Mage at Throne of Change. Isle of the Avatar.

## Great Dagger

5S/24W-Selwyn's Hideout/Dungeon Shame.Chest.  
157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
80N/60W-Krayg the Thief. Empath Abbey.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
72S/47W-Cave.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar.  
16N/139E-Shrine of Sacrifice. (Midnight).  
88S/55E-Hook's House, Buccaneer's Den.  
136S/165E-Mage's Bedroom. Isle of the Avatar. In chest.  
51S/56W-Skara Brae. Behind staircase.  
82S/63E-House, Buccaneer's Den. In chest.

## Poison Dagger

16N/38E-Stonegate Ruins. In swamp.  
169S/28E-Pirate's Treasure.  
80N/60W-Krayg the Thief. Empath Abbey.  
161S/191E-Dragon Treasure. Isle of The Avatar.  
23N/13E-Dungeon Despise.  
143S/173E-Pirate's Cove, Isle of The Avatar.  
88S/55E-Hook's House, Buccaneer's Den.  
4N/31W-Island, middle of Lost Lake. In chest.  
79S/89E-Fellowship Caves. In chest.

**NOTE:** Poison Daggers can be randomly generated in any Pirate's Inventory.

## Magebane

16N/38E-Stonegate Ruins. In swamp.  
157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
18N/12W-Dungeon Despise. In chest. (Teleport from 45N/2E).

## Magic Axe

157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
23S/76W-Skeletons, Horace's Keep. (2)  
41S/71W-Building, Skara Brae.  
18N/14W-Dungeon Despise.  
23N/15E-Dungeon Despise.

## Juggernaut Hammer

157S/53E-Serpent's Hold Armoury.  
176S/188E-Paladin. Isle of The Avatar.  
88S/55E-Hook's House, Buccaneer's Den.

### Firedoom Staff

7N/50W-Selwyn's Tower.

23S/76W-Horace The Mage.

60S/69E-Fellowship Caves, Buccaneer's Den.

136S/165E-Mage at Throne of Change. Isle of the Avatar.

66N/57W-Nicodemus. Yew. (Kill him :)

### The Death Scythe

53S/64W-Crypt, Skara Brae.

### Magic Boomerang

2N/21E-Dungeon Despise. In Backpack.

158S/142E-Terfin.

### Hoe of Destruction

22S/25E-Mack's Shed, Britain.

## EASTER EGGS E ALTRE CURIOSITA':

Di cose curiose e di eastern eggs è disseminato il gioco.

Ne elenco qualcuno dei più interessanti; altri li trovate disseminati nella soluzione.

Alcuni delle cose spiegate di seguito potrebbero contenere spoilers. Siete avvertiti!

### Generale:

- Guardando tutti i "RINGRAZIAMENTI" dal menù principale del gioco, si attiva un'altra voce nel menù: "VEDI FRASI CELEBRI". Decisamente divertente.
- Terminando il gioco, si attiva nel menù la voce "VEDI FINALE"
- Utilizzando il martelletto su un pappagallo qualsiasi, questo rivelerà la locazione di un interessante tesoro.
- Sbagliando le risposte al codice di protezione, i PNG inizieranno a comportarsi in modo strano...
- Se volete utilizzare il moschetto (uno si trova nell'armeria di Lord Birtish) avrete bisogno di munizioni. L'unico modo per procurarsele è ricavarle (doppio clic) dalle grossa ossa di dinosauro sparse per tutto il gioco.
- In una caverna a 113 Sud / 10 Ovest c'è un unicorno che può eseguire sull'Avatar un test di verginità! Il risultato varia in base alle esperienze fatte nel corso del gioco... In più rivelerà che l'Avatar, ogni volta che torna su Britannia, torna vergine!!!
- Molti dialoghi del gioco subiscono piccole variazioni in base a numerosi fattori diversi. I principali sono il sesso dell'Avatar e l'aver o meno indosso la collana della Confraternita.
- I pannolini sporchi (ce ne sono in abbondanza nel Castello di Lord British) hanno uno strano effetto sui PNG e posso essere d'aiuto anche nei combattimenti...
- Nel gioco c'è una chiave scheletrica (su un'isola ad ovest di Trinsic) che permette di aprire tutte le serrature che non hanno una chiave specifica... Utilissima per sbarazzarsi una volta per tutte dei noiosi grimaldelli.
- Visitate la "House of the Dead". Le coordinate esadecimali sono: 05A8, 0508, 00.

### Trinsic:

- Se si inizia il gioco senza avere un mouse collegato al computer, Iolo vi consiglierà di comprarne uno...
- CHEAT ROOM: A Trinsic c'è una stanza nascosta, che contiene praticamente tutti gli oggetti magici più potenti del gioco, tutti gli oggetti necessari per terminare il gioco e le quest principali, nonché numerosi teletrasporti che conducano in ogni locazione significativa di Britannia. Credo che la stanza fosse pensata come rimedio estremo, in caso di bug in grado di impedire di terminare il gioco (la versione originale del gioco era tristemente famosa per far sparire oggetti fondamentali dall'inventario; il problema non esiste ovviamente più se si gioca con Exult). Per questo motivo utilizzare la Cheat Room di Trinsic può rovinare del tutto l'esperienza di gioco. Alla stanza si accede "entrando" nel grosso camino sul tetto della fucina distrutta di Christopher, nell'angolo sud ovest della città. Per salire sul tetto è necessario costruirsi

una scala utilizzando della casse (o oggetti analoghi); ce ne vogliono circa una ventina. Una curiosità finale: utilizzando la Cheat Room di Trinsic e il tappeto volante di Rudyom è possibile finire il gioco senza dover inserire i codici di protezione! Una bella svista...

### Britain:

- Se riuscite ad uccidere Lord British, sul suo cadavere troverete un interessante documento, che spiega la strana reazione di un altro PNG del gioco, quando interrogato su un argomento particolarmente “delicato”... E forse questo spiega anche la cassa con vino e bicchieri che si trova in uno dei passaggi segreti del castello...
- Ci sono solo due modi per uccidere Lord British:
  1. Utilizzando la Spada Oscura che si ottiene giocando il data disk La Forgia della Virtù.
  2. Cliccando sulla targa appesa sopra la porta che dal giardino del castello conduce nella sala del trono di Lord British. Leggenda vuole che una targa metallica abbia veramente colpito Richard Garriot fuori dagli uffici della Origin. La voce del Guardiano vi applaudirà! Mentre le guardie diranno: “Yaunchey Hausman la pagherà!” (ancora non sono riuscito a dare un senso a questa frase...). Indizi su come uccidere Lord British sono forniti da Malloy e Owings (vedi “LA MINIERA DI MINOC”). E altri se ne trovano nel libro “Artefatti Oscuri” di Mordra (una copia si trova a casa di Mordra a Skara Brae, un'altra nella camera di Erethian sull'Isola del Fuoco).
  3. Un terzo modo, che non ho avuto ancora modo di sperimentare, sembrerebbe quello di ricorrere ad un cannone...
- Lanciando l'incantesimo Armageddon, restano vivi solo due PNG: Lord British e Batlin. Quest'ultimo in particolare avrà delle cose interessanti da rivelarvi, peccato che a quel punto non vi serviranno più a niente...
- Questo fa di Batlin l'unico PNG del gioco che non si può uccidere, neppure ricorrendo alla Spada Oscura, che rifiuterà con una frase interessante (la stessa che dice anche se si cerca di uccidere il Traghetto di Skara Brae)
- L'astronave nel campo ad est di Britain è una nave di Wing Commander. (Vedi soluzione per maggiori dettagli).
- Superate la Prova di Forza di Carroccio per vincere un fantastico pupazzetto... (può essere necessario aver terminato prima La Forgia della Virtù, per avere un punteggio di Forza abbastanza alto)
- A 15N / 37E c'è ciò che resta del castello di Stonegate... un luogo storico da visitare e ricco di molti oggetti magici...
- Nel gioco c'è una stanza segreta, raggiungibile solo con i cheat. Appena entrati si attiverà una scenetta veramente esilarante, che ha per protagonista Lord British! La stanza in questione è nelle montagne ad ovest di Britain, nei pressi del laghetto in cui si trova il tappeto volante di Rudyom. Le coordinate sono approssimativamente 11 N / 43 O. Si può entrare con il cheat del teletrasporto di Exult (anche se con questo si

resta bloccati in una parete), oppure eliminando le montagne con CTRL + D e quindi spostandosi dentro la stanza con il cheat "Hack Mover" (però in questo caso non si attiva la scenetta!).

### Vesper ed il grande deserto:

- Nella giungla a nord est del deserto c'è un tesoro nascosto, segnato con una grande "X" nera tracciata sul suolo.

Quando arriverete lì la prima volta, udirete la voce del guardiano. Purtroppo risulterà incomprensibile, perché parla al contrario. La voce dice: "I'm the Pagan Lord"... un'interessante anticipazione di U8?

### Yew:

- Nella caverna della api ci sono due nudisti. Se Tseramed non fa parte del gruppo, potreste scoprire la loro vera storia...
- Come accadeva in Ultima 4, 5 e 6, potrete parlare a Smith, il cavallo parlante di Iolo. E anche stavolta potrà darvi dei preziosi consigli su come terminare... Ultima 6!

### Moonglow:

- Qui c'è il secondo animale parlante del gioco: Mick la Volpe.

### Skara Brae:

- Nel cimitero c'è una tomba dedicata a J.R.R. Tolkien ("Un grande uomo / Un grande scrittore")
- CHEAT ROOM DI SKARA BRAE. Quenton e Mordra potranno parlarvi della triste storia di una bambina morta di nome Marney. E' un indizio importante per scoprire questa seconda Cheat Room (anche questa inserita per raccogliere i numerosi oggetti necessari per terminare la quest di Skara Brae che, essendo la più complicata da un punto di vista di script, è anche quella più soggetta a bug; almeno nella versione originale senza Exult). L'ingresso si trova nella cripta in cui è seppellita Marney (l'unica del cimitero, ha delle persiane all'interno). Per entrarci dovrete attivare la leva nascosta dietro la statua lì accanto (che è appunto la statua di Tolkien): della leva si vede sì e no un pixel, quindi non è facile attivarla. Tirata leva si apre una porta segreta sul lato ovest della cripta. Dentro c'è un comodino che contiene tutti gli oggetti necessari a terminare la quest di Skara Brae, nonché diversi oggetti magici (fra cui una Falce della Morte!). Vedere ed aprire il comodino non è semplice, perché lo spazio è assai ridotto ed è necessario entrare dentro la cripta per far sparire il tetto. Se non ci riuscite, provate a farlo col solo Avatar, separandovi momentaneamente dal resto del gruppo.

### Rocca del Serpente:

- Questa è una grossa parodia di Star Trek (vedi soluzione per maggiori dettagli).

### Covo dei Bucanieri:

- Nei pressi del rifugio di uncino c'è un coccodrillo morto in mostra dietro una vetrina. Non c'è modo di arrivarci se non utilizzando i cheat. Comunque se ne ispezionate il cadavere, scoprirete che si è ingoiato un orologio... Mi dicono che è una citazione di Peter Pan.

### L'Isola del Fuoco:

- Parlate con Erethian della sua cecità. La scenetta che ne verrà fuori è piuttosto singolare. (Nota bene: perché si possa realizzare la scenetta, dovete parlare ad Erethian quando ha dello spazio libero intorno a sé, ad es. dopo che ha evocato gli strumenti da fabbro). Cambiano alcune cose a seconda che gli si chieda della cecità prima o dopo la distruzione del Tetraedro.
- Nella Prova dell'Amore, dietro la Pietra di Castambre, c'è nascosta una leva (occhio, se ne vede praticamente solo un pixel!). Essa apre una ricca stanza del tesoro, accessibile dal corridoio che porta alla valle della Pietra di Castambre. Contiene 9 Spade Vitree, 1 Bastone del Giudizio Infernale e una Falce della Morte!

**AVETE FINITO ULTIMA VII!!!!**



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza Creative Commons “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.