

## **SOLUZIONE: THE DARK EYE – CHAINS OF SATINAV**

### **OAK LEAF CHALLENGE**

Parlate inizialmente con Olgierd. Dopo un po', prelevate il martello e cercate di colpire Ulfried. Anche questo tentativo non andrà a buon fine. Castate dunque la magia di distruzione sul vaso di argilla posizionato nei pressi del pozzo.

Dopo la scena d'intermezzo, conversate con Gwinnling, esaurendo in maniera dettagliata tutte le opzioni di conversazione. Esaminate dunque il dipinto collocato sul tavolo, recuperate dunque il bastone mobile visibile sul muro esattamente opposto alla vostra posizione attuale. Scendete la scaletta per arrivare alla camera di Geron.

Recuperate dunque le foglie, dunque aprite l'armadio dei vestiti e recuperate il flauto. Procedete verso l'esterno, notando la presenza di Ulfried e Olgierd nei pressi della pila di barili. Parlate con Olgierd, esaurendo tutte le opzioni.

Entrate dunque nella vicina porta; Geron si troverà al piano superiore, lì udirà una conversazione tra Olgierd e Ulfried. Scendete dunque le scale, procedete verso il mercato. Potrete dunque notare alcuni vestiti appesi sul vicino filo - usate il bastone mobile per prelevare il doppiopone dalla fila di vestiti.

Esaminatelo più dettagliatamente, per trovare al suo interno una medaglia che rappresenta una foglia di cedro.

Tornate dunque da Olgierd, cominciando a parlare con lui. Cercate dunque di scambiare le foglie, per ottenere un totale di tre medaglie. Sarà ora necessario andare a cercare la quarta ed ultima medaglia della serie. Per farlo, tuttavia, dovrete prima parlare con il Royal Chamberlain.

Procedete verso il portale d'accesso al castello, parlate con Newcastle - posizionato accanto all'entrata. Chiedetegli inizialmente un consiglio per localizzare la quarta foglia d'acero nascosta. Andrete dunque ad udire un indovinello che Geron dovrà occuparsi di risolvere. Per iniziare, procedete anzitutto verso il mercato.

Giunti in zona, troverete Hilda impegnata ad udire la musica del violino. Parlate con Hilda, anche qui esaurendo le opzioni di conversazione. Comprate un lotto.

Purtroppo, il vostro primo tentativo non andrà a buon fine; chiedete dunque delle informazioni a Hilda riguardanti la musica della fiera, dunque riguardanti la canzone di Hilda. Sarà ora necessario chiedere delle informazioni al menestrello Gleeman, ovvero il suonatore del violino.

Chiedetegli delucidazioni riguardanti la canzone di Hilda; dunque selezionate una qualsiasi tra le risposte. Aprite dunque la cassa con i lotti usati, recuperandone uno vincente. Parlate nuovamente con il menestrello, chiedendogli di suonare un'altra canzone.

Parlate dunque nuovamente con Hilda, comprando un altro lotto. Scambiate i lotti per ottenere la vittoria; come ricompensa, otterrete il liquore alla prugna.

Fatevi dunque strada verso la zona caratterizzata da un'ampia presenza di barili. Nei paraggi, sono anche presenti dei maiali. Date il liquore alle prugne ai maiali, dunque prelevate l'ultima medaglia.

Avrete così recuperato tutte e quattro le medaglie e potrete tornare dal ciambellano. Mostrate tutto a lui, scegliendo l'opzione di conversazione collegata. Dunque, localizzate il palo accanto al ciambellano - posizionate su di esso la bandiera di Andergast, dunque usate il vicino meccanismo per issarla.

## **CROWS!**

Durante la conversazione con il re, cercate di scegliere sempre la risposta maggiormente formale. Verrete dunque condotti ad una stanza piena di corvi. All'interno dell'inventario, potrete localizzare una trappola e un uovo di colombo.

Combinateli, ottenendo una "vera" trappola, associata ad un'esca. Potrete notare anche un tappeto sul pavimento, al centro della camera. Collocate la trappola proprio sopra tale tappeto.

Quando il corvo sarà catturato, recuperate la trappola per uccelli utilizzando il frustino. Dunque, prelevate il candeliere dal tavolo di pietra. Recuperate la testa di cervo e collocatela sopra al vicino caminetto.

Dunque, collocate il candeliere sul caminetto. Geron troverà dunque all'interno del suo inventario una rete; utilizzatela sulla testa di cervo, poi collegatela ulteriormente al candeliere. Dunque, collocate in zona un corvo da voi catturato, il quale dovrà fungere da esca. Avendo catturato un secondo corvo, potrete fare ritorno al laboratorio di Gwinnling.

## **TO CATCH A FAIRY**

Parlate con il vecchio signore per ottenere la più grande quantità di informazioni possibile, dunque prelevate la gabbia dal tavolo. Procedete verso l'esterno, superate il cancello cittadino. Raggiungerete dunque la foresta e potrete collocare la gabbia.

Dopo aver udito la voce della fata, recuperate la lumaca dalla vicina roccia, collocatela poi all'interno della gabbia. Prelevate dunque questa specie di "gabbia con esca" e posizionatela sulle vicine foglie.

Un riccio verrà a trovarsi all'interno della gabbia, catturato. Prelevate alcuni spilli del riccio, poi lasciatelo liberamente andare. Posizionate dunque la corazza della lumaca nella gabbia. Nei pressi dell'entrata al rifugio della fata potrete dunque trovare un ramoscello di castagno.

Prelevatelo ed utilizzatelo sugli spilli del riccio, per creare una specie di manichino che andrà a corrispondere all'"amico" di Geron. Mostrate dunque alla fata, potendo così procedere verso l'interno dell'albero.

Parlate con la fata, esaurendo tutte le possibili opzioni di conversazione. Recuperate dunque il nastro di pelle dalla roccia sotto l'albero. Associatelo dunque al bastone mobile, che avete ancora recuperato all'inizio dal laboratorio di Gwinnling. Dunque, combinate questo nuovo oggetto con la corazza della lumaca.

Otterrete dunque una specie di canna da pesca; utilizzatela sul portale delle fate, recuperando in tal modo un po' d'acqua.

Prelevate dunque la ghianda nera dal vostro inventario, utilizzatela per riempire il foro visibile lungo la corazza della lumaca, in maniera tale che al suo interno vada a collocarsi dell'acqua del pozzo. Dunque, date a Nuri un amuleto "creato" partendo dalla corazza della lumaca.

Quando Geron sarà tornato in città, potrete notare come qualcuno abbia fatto irruzione in casa - lo noterete in maniera particolarmente chiara dalla presenza di sangue sparso ovunque. Prima di entrare, sarà necessario nascondere Nuri.

Aprite dunque la porta che conduce all'armadio, sicché Nuri - data la sua proverbiale curiosità - proceda al suo interno. Salite dunque la vicina scaletta. Vi troverete di fronte a Gwinning; quando morirà, parlate con Nuri attraverso la finestra. Prelevate un coltello parzialmente rotto, posizionato accanto al corpo di Gwinning.

Scendete dunque le scale. Utilizzate il martello sul cardine rotto dell'armadio, così da poter direttamente prelevare la sua porta. Fatto ciò, procedete verso l'esterno e conversate con Raven. Salite al piano superiore dell'edificio che presenta svariati barili accanto ad esso; parlate nuovamente con Nuri. Vi comunicherà svariate informazioni riguardanti le sue abilità magiche.

Chiedetele di riparare il vostro coltello. Scendete ora nuovamente le scale, utilizzate il martello sulla vicina pila di barili. Salite nuovamente le scale, utilizzate il coltello per tagliare la corda che tiene fermi i barili. Tornate dunque al laboratorio di Gwinning, superate la finestra ed usate la porta dell'armadio sui vicini barili.

## **NORTHWARD**

Entrate nella carrozza, recuperate dunque il bastone delle campane, il coperchio, la bottiglia di rame, la bacchetta del tamburo e le redini.

Procedete verso l'esterno. Conversate con Nuri, dunque usate il bastone delle campane sul meccanismo accanto alla torre. Ripetete la medesima procedura utilizzando le redini, da sfruttare come una specie di "cuneo". Utilizzate dunque il meccansimo.

Gram andrà ad aprire il suo negozio; esaurite tutte le opzioni di conversazione, dunque parlate con il cavaliere Wrathling collocato nei pressi del tavolo. Parlate di tutto il possibile; giunti alla fine del discorso, offrite di vendergli un cavallo per un ducato.

Chiedete dunque aiuto a Nuri, selezionando poi una specifica sequenza di opzioni di dialogo: partite con "Ricorda a Nuri della sua casa", poi "Al Cavaliere: aiuto per Nuri", dunque "Un ducato per un cavallo". T

ornate dunque al negozio di Gram, comprate tutto il necessario.

Ora, ciò che dovrete fare sarà scambiare degli oggetti di valore con delle informazioni. Esaminate da vicino la bottiglia di rame, visibile nel vostro inventario. Offrite dunque un elisir a Gram. Dirà di non essere interessato.

Camminate dunque verso la finestra collocata accanto al negozio di Gram, utilizzate la magia di distruzione sulla fialetta del troll. Dunque, esaminate il cespuglio di bacche che cresce dal muro, cercando di prenderlo - non vi riuscirete, almeno alla prima volta.

Potrete tuttavia notare Raven nei pressi dell'entrata alla carrozza; parlate con lui, chiedendogli di prelevare alcune bacche per voi. Prelevate dunque anche il piccolo insieme di rami lasciato dall'uccello, utilizzandolo in combinazione con il coperchio visibile all'interno del vostro inventario.

Utilizzate la bacchetta del tamburo in combinazione con tutto ciò, andando a creare una specie di "succo". Offrite dunque tale elisir a Gram, in cambio di alcune informazioni.

Dopo la conversazione che seguirà, potrete procedere con il viaggio, verso il nuovo "livello".

## **CAMP OF THE ZOLOCHAI**

Parlate con Nuri, esaurendo le opzioni di conversazione. Vi verrà esplicitata la motivazione per la presenza degli orchi. Recuperate dunque l'asse di legno e il teschio, visibile nei pressi della pila di spazzatura accanto all'accampamento. Utilizzate la magia di riassetto sul teschio.

Prelevate la borsa dall'orco, dunque esaminate con attenzione la roccia rossa sulla sinistra. Utilizzate il coltello su di essa. Prendete la roccia rossa, esaminate poi la mascella cercando di raggiungerla. Chiedete al Raven di far scendere la mascella in alto. Chiedete a Nuri di aiutarvi.

Procedete verso sinistra. Dopo aver udito di nascosto la conversazione tra gli sciamani-orchi ed aver esaminato tutti gli oggetti, posizionate il teschio sulla pozza. Spezzerete il ritmo della batteria e il batterista se ne andrà prontamente. Utilizzate dunque il coltello sul corno da guerra degli Orken, agganciato al palo vuoto.

Procedete verso l'alto lungo il sentiero, raggiungendo una cascata posizionata esattamente davanti alla testa del dio-orco. Posizionate l'asse di legno sull'abisso, poi deviate verso destra. Combinare la corda con la parte superiore della mascella presente nel vostro inventario, ottenendo una specie di "uncino" improvvisato.

Lanciate tale uncino verso l'albero marcio visibile nella cascata. In tale maniera andrete a cambiare la direzione dell'acqua che incombe dalla cascata stessa. Posizionate dunque il corno sul foro presente nella mascella del Dio degli Orchi. Collocate dunque la pietra rossa sul corno da guerra, tornate all'accampamento degli orchi per procedere verso la successiva zona di gioco.

## **FAIRY SCHOLAR**

Parlate con il folletto, dunque recuperate il fiore ove è posizionata la farfalla. Tornate all'accampamento degli orchi, recuperate sia lo scudo dell'orco che il braccialetto. Prelevate anche l'arrosto, poi usate il coltello su di esso.

Geron andrà a tagliare un pezzo di carne; procedete verso la zona del rituale, date la carne al cane da guardia, recuperando il pezzo di tubo. Tornate alla zona sottostante l'albero assieme al folletto.

Posizionate lo scudo dell'orco nei pressi del buco, accanto alla roccia. La farfalla verrà mangiata dalla pianta, lasciando una scia di fango. Prendetene un po', usatelo dunque sulla roccia rossa nei pressi del lago.

Parlate ancora con il folletto, il quale si unirà alla vostra imboscata. Cercate di conversare con lui nuovamente - parlerà solo se andrete a recuperare un cappello e del fumo per la sua pipa.

Dategli tutto il necessario, dunque utilizzate il braccialetto nell'inventario sulla borsa, ottenendo una borsa decorata.

Donatela al folletto. Nuri e Geron raggiungeranno la caverna. Voi dovrete trovare il ricercatore. Esaminate il caminetto, scavando per recuperare un frammento di carbone. Esaminate dunque l'ampio dipinto sul piedistallo di roccia, prelevandolo.

Aprite la cassa nell'angolo della caverna, prelevando una delle tavolette. Utilizzate dunque la magia della distruzione sulla farfalla nei pressi della bottiglietta che la contiene, andando a liberare la farfalla.

Posizionate dunque il seme fiorentino sul contenitore di fronte alla nicchia. Esaminate la tavoletta di pietra, poi la nicchia. Al suo interno, potrete notare un "disegno" della caverna. Dovrete risolvere un puzzle.

Esaminate nuovamente la tavoletta di pietra, notando quattro dipinti, associati a delle combinazioni di numeri. In corrispondenza del terzo dipinto, vi saranno i numeri 4x1 e 2x4 - potrete così capire che tali numeri vanno ad indicare le stalattiti e stalagmiti (il primo indica la stalattite, il secondo la stalagmite).

Posizionate dunque il filo partendo dalla prima stalagmite, connettendolo con la quarta stalattite.

Dunque, prendete il filo dalla quarta stalagmite e connettetelo con la seconda stalattite. In tal modo, creerete un percorso che conduce alla posizione dello scienziato. Sarà ora unicamente necessario disegnare la mappa - usate il carbone sul dipinto, poi entrate nella caverna.

Prelevate dunque da terra metà di un paletto. La seconda metà si trova sotto i detriti sulla sinistra; sfruttate la metà che avete, "inserendola" tra i detriti, per riuscire a prendere l'altra parte. Dunque, sfruttate la magia di riassetto sul paletto rotto.

Prendete il braccio della statua del cavaliere, cercando poi di conversare con Giacomo Nauta.

Dategli l'acqua, poi parlate di tutto il possibile. Vi dirà che, per poter disegnare un piano d'uscita dalla caverna, necessita di alcune istruzioni - utilizzate dunque il paletto sul braccio della statua, dunque combinate il paletto con il braccio per recuperare una specie di zaino.

Datelo a Giacomo, ottenendo le istruzioni necessarie per uscire dalla caverna. Lanciate dunque il foglio con le istruzioni nel cestino, dall'altro lato dell'abisso.

## **NEW OLD ENEMIES**

Entrate nel mulino. Notate dunque i tre fori nel soffitto; provate ad interagire con il foro sulla sinistra, sopra la porta d'entrata.

Nuri risponderà, voi dovrete cooperare per liberarvi. Cliccate dunque sul foro a destra, notando la presenza di un meccanismo parzialmente distrutto. Utilizzate la magia di riassetto sugli ingranaggi.

Dunque, interagite con il foro centrale ed usate la magia di distruzione sulla lampada ad olio. La lampada si infrangerà al suolo; usate il riassetto sui suoi componenti. Dunque, utilizzate la sega gemella appena caduta al suolo per liberare le gambe di Geron.

Date poi un calcio alla "gamba" del vicino armadio, passando dunque ad interagire con il primo foro sulla sinistra. Sfruttate la magia di riassetto sulla bilancia, poi la magia di distruzione sulla clessidra. Dopo la comparsa della sabbia, prendete il pezzo di Nuri da uno dei piatti, usatelo sulle catene per le mani.

Cambiate dunque in continuazione i fori di riferimento; prelevate le catene dal suolo, dunque recuperate il cucchiaio, la sega gemella, la paglia e gli ingranaggi. Attivate il foro centrale, esaminate la botola.

Utilizzate la magia di riassetto sulle catene, collegandole dunque alla botola. Apritela, posizionateci sopra una coperta. Utilizzate su di essa un coltello; posizionate dunque la paglia sulla coperta.

Uscite dal mulino, parlate con Nuri e collocate il cucchiaio sulla passerella ove siete ora posizionati. Parlate con Nuri per comunicare alcune informazioni sui Fanglari, dunque usate la sega gemella sul tubo rotto visibile sotto al tetto, ove la fata è seduta.

## **THE PRISM**

Dopo aver parlato con Jarre, esaminate il cassetto e recuperate lo specchio rotto. Destra, dunque usate il coltello per recuperare l'uncino.

Dunque, sfruttate la magia di riassetto sul meccanismo che avete appena accidentalmente rotto. Procedendo verso la fine del porto, andrete ad incontrare un ubriacone.

Provate a parlare con lui, recuperando una bottiglia di liquore accanto ad esso. Procedete verso l'interno dei bagni, parlate con la responsabile chiedendo informazioni su Goswin e la sua casa. Cercate di "premere" ulteriormente per ottenere delle altre informazioni. Cominciate dunque a parlare con la donna infortunata, poi parlate con l'ospite - il suo

ragazzo. Parlate poi nuovamente con la ragazza infortunata, selezionando tra le varie opzioni di dialogo "Accettate di consegnare il messaggio" e "Ingelosite il messaggero". Prelevate il rubinetto dal barile, poi il secchio dal tavolo sulla destra. Recuperate anche un asciugamano nei pressi della porta d'entrata.

Procedete verso l'esterno, mandando Nuri verso il bagno; entrati nuovamente, utilizzate la magia di riassetto sul precedente specchio rotto.

Combinare dunque l'asciugamano con lo specchio, dare lo specchio pulito alla donna infortunata. Cercate poi di prendere lo zaino da terra, ottenendo un messaggio per Harm. Uscite dal bagno, parlate con Jarre. Procedete verso la successiva schermata, raggiungendo un'altra sezione della baia.

Sulla barca, potrete notare un pescatore - parlate con lui, vi dirà che per condurvi alle paludi necessita di alcool in cambio. Muovetevi verso destra, recuperate l'uncino dalla panchina di legno.

Procedete verso la rampa della nave, parlate con una delle guardie. Durante la conversazione, scegliete le opzioni "Il Messaggio da Aarauken" e "Il Mercante Onesto". Dopo la scena d'intermezzo, tornate da Jarre e chiedetegli "Più informazioni su Harm" e "Gli Animali preferiti". La risposta finale è "I Soldi".

Tornate dalla guardia, scegliete le opzioni "Mercante Onesto" e "Soldi". Tornate da Jarre, chiedendogli delle informazioni sui trafficanti. Prima di potervi insegnare la modalità segreta di comunicazione dei trafficanti, vi chiederà un'incisione di Kraken-Newt. A sinistra del pescatore potrete notare un tubo: lanciate verso di esso un uncino, saltando poi verso il lato opposto.

Saltate sull'amaca che pendola tra i pali, dunque esaminate il gatto pietrificato, nonché alle incisioni di kraken-newt e il tubo d'acqua. Non riuscirete a prendere nessuno di questi oggetti, a causa dell'altitudine - dunque, prelevate il bullone dall'armadio, dunque usate la magia di distruzione sul tubo d'acqua. Prendete il kraken da terra.

Esaminate ora il barile, utilizzate il rubinetto su di esso. Recuperate dunque il coniglio pietrificato e colpite ripetutamente il rubinetto con tale coniglio. Usate dunque la bottiglia di liquore vuota, riempiendola con il contenuto del barile. Otterrete l'alcool necessario ad effettuare lo scambio con il pescatore. Tornate da Jarre e donate l'incisione del Kraken-Newt. Esaminate dunque l'avviso che vi donerà.

Poi, tornate dalla guardia navale; durante il piccolo "interrogatorio", dovrete rispondere nella maniera seguente: mercante onesto, falene, vino della rana. Potrete in tal modo entrare nella cabina del capitano.

Dopo la successiva conversazione con Harm, esaminate i dintorni della cabina, senza però prendere nulla - uscite e dirigetevi verso il bagno.

Dopo aver udito i lamenti della donna ferita, parlate con la donna che si sta occupando di lei, chiedendo della polvere per ferite e anche alcune bende usate. Mandate dunque Nuri verso il pescatore. Uscite dal bagno, poi sinistra, localizzando l'anello di ferro. Posizionate l'uncino su di esso, poi agganciate ad esso il secchio. Prelevate dunque la benda.

Dirigetevi verso il pescatore, chiedete a Nuri del pesce, dunque mandate Nuri verso la barca. Raggiungete poi la cambina di Harm; guardate verso la bacheca laterale, recuperando delle bottiglie di olio di fegato di merluzzo.

Utilizzate la benda in combinazione con la medicina, facendo effettuare un upgrade a Geron. Date la nuova medicina a Harm. Esaminate la chiave, nonché il foro sulla finestra subito sopra Harm. Uscite e fatevi strada verso il ponte della nave.

Usate l'interruttore per far scendere la nave; usate due volte l'ingranaggio, facendo scendere la nave di Geron fino alla sezione più in basso.

Dirigetevi verso Nuri, utilizzate il coltello sull'aringa, dunque la lisca sull'ancora in miniatura prelevata da Harm. Donate l'ancora in miniatura con la lisca a Nuri, procedendo poi verso il ponte del capitano. Sfruttate una volta l'ingranaggio, per aumentare l'altezza della scialuppa.

Procedete verso la residenza di Harm; parlate per distrarlo da Nuri. Uscite dalla residenza, procedete verso il ponte del capitano.

Fate scendere la scialuppa fino alla zona più bassa, recuperate la chiave di Harm da Nuri, dicendole che può ora scendere dalla scialuppa. Tornate dunque alla residenza di Harm; aprite la finestra. Dall'armeria, prelevate sia la candela, sia la cassetta di legno.

Accendete la candela partendo dall'inventario, dunque esaminate attentamente la statua della balena, notando la presenza di una strana luce. Usate la cera della candela sul meccanismo delle campane, in cima alla balena. Aprite la cassa della balena, usando la chiave della lisca. Tirate fuori il prisma, collocatelo nella cassa di legno, lanciatelo fuori dalla finestra.

Uscite dalla cabina, procedendo verso la poppa della nave. Potrete ora notare il prisma in una scatola di legno, che fluttua lungo il corso d'acqua - usate la rete dell'amaca per prenderlo. Avvicinatevi dunque al pescatore, dategli la bottiglia piena di liquore.

## **FANGLARI HO!**

Prendete l'accetta nei pressi della casa in rovina, tirate dunque la lama fuori dal suolo accanto all'accampamento. Usate l'ascia sul carrello danneggiato, recuperando in tal modo un manubrio.

Combinatelo dunque con la lama, ottenendo una spada. Sfruttate dunque la magia di riassetto sulla barca semi-distrutta. Utilizzate la spada sulla barca, cominciando dunque a veleggiare.

Recuperate la corda dalla barca, dunque prelevate lo stivale perforato dal terreno, prelevando poi anche la strana pianta - sempre grazie alla spada. Tagliate il tronco d'albero con l'accetta, collegate dunque la corda all'albero vuoto.

Esaminate poi la statua del pappagallo, chiedendo ripetutamente a Nuri di toccarlo. Potrete notare come l'occhio segua continuamente il raggio di luce. Girate dunque la statua, in maniera tale che il raggio sia diretto verso la pozza della lampada d'olio. Destra, prendete subito lo specchio e salite di una schermata.

Esaminate dunque l'ampio occhio della creatura, prendete il fungo da terra. Potrete notare una farfalla nei paraggi, prendetela usando la retina. Dunque, osservate la zona dietro la donna pietrificata, notando un pipistrello pietrificato.

Prendetelo ed esaminate con maggiore attenzione il verme gigante, combinandolo con la strana pianta visibile in zona. Posizionate dunque uno specchio nel foro subito sopra al verme, usate la magia di distruzione sull'occhio della creatura.

Combinare la pietra con l'esca sulla pianta, causando la sua irritazione. La pianta andrà a sputare verso l'occhio, causando in tal modo dei danni.

Tornate da Nuri, girate dunque la statua del pappagallo, in maniera tale che il raggio vada ad essere diretto verso entrambi gli specchi - sia quello che "tiene" la donna pietrificata, sia quello che Geron ha posizionato nel foro sopra il verme.

Muovetevi poi verso la pozza di olio da lampada, prendete un po' d'olio per collocarlo nel contenitore d'acqua. Prendete anche la lampada ad olio rotta, utilizzando su di essa la magia di riassetto.

Destra, avvicinatevi all'occhio, posizionate il prisma in cima alla contrazione. Due simboli in cima alla ruota cominceranno a lampeggiare; potrete notare una specie di contenitore tra di essi - collocate lì la lampada ad olio.

Muovetevi dunque verso il palo collegato al prisma, girate l'ingranaggio. Noterete degli altri simboli sulla ruota - un maggiolino ed un volatile. Posizionate una libellula nel contenitore in alto; girate nuovamente l'ingranaggio, notando la presenza di alcuni simboli dell'acqua e del fuoco.

Dunque, nell'ultimo contenitore, dovrete rovesciare dell'olio dalla lampada che avete prima recuperato. Accendete poi il tutto combinando pietre ed esca, dunque toccate il prisma.

### **THREE IMPOSSIBLE TASKS**

Parlate con la creatura a forma di occhio, poi esaminate gli altri elementi di questa zona di gioco. Localizzate il pozzo, dunque il paracadute nei pressi del soffitto, nonché una delle figure che sussurrano dei nomi. Procedete verso la successiva zona di gioco.

Verrete fermati da un soldato; dopo una breve conversazione, verrete condotti dalla regina. Inizialmente, scegliete l'opzione "rimanere in silenzio" per tre volte. Quando vi verrà esplicitamente permesso, cominciate a parlare.

Per essere liberati, dovrete completare tre obiettivi: portare una mela dal giardino, creare una statua della regina di grandezza uguale a quella "dal vivo" e colorarla dei colori dell'arcobaleno, dunque riparare la statua dell'uomo-volatile in maniera tale da consentirgli di continuare a vedere.

Dopo aver completato tali obiettivi, sarà permesso a Geron di entrare nella camera dei sogni. Giunti alla camera della regina, recuperate un calice e un cesto di vimini. Dunque, utilizzate una delle finestre rotonde per visualizzare l'interno del giardino.

Uscite dalla camera della regina, procedendo verso la zona centrale del palazzo. Troverete un pappagallo sopra un piedistallo; procedete verso il lato opposto, osservando l'altro lato del giardino, sempre dalla finestra rotonda.

Tornate ora indietro, procedendo attraverso la porta accanto alla finestra rotonda, raggiungendo in tal modo la galleria. Essa sarà composta da due piani; al piano inferiore, troverete una scultura a cui sono associati due "corni" - prelevateli entrambi, assieme al palo.

Recuperate anche il cristallo accanto alla scultura, collocandolo nell'apposito contenitore visibile sul lato opposto. Sbloccherete in tal modo un passaggio al piano superiore della galleria.

Salite dunque le scale, prelevando la lancia dalla gola della seconda scultura. Recuperate anche una pietra colorata, scendete le scale e posizionate la pietra stessa sul contenitore. Uscite dalla galleria, dunque utilizzate le magie di riassetto sui corni recuperati dalla scultura. In questo modo potrete notare come i "corni" altro non erano che due pezzi diversi di una specie di "arco".

Ottenuto l'arco, vi mancherà unicamente una freccia - purtroppo, la lancia è troppo grande per poter fungere a questo scopo. Di conseguenza, dopo essere giunti alla camera centrale del palazzo, salite le scale per raggiungere il bacino acquatico posizionato subito sopra alla cascata.

Gettate la lancia al suo interno, facendola cadere verso il bacino sottostante, causando in questa maniera il suo accorciamento. Scendete dunque verso il bacino stesso e recuperate la "piccola" lancia. Sfruttatela come freccia sulla vostra balestra, ottenendo un'arma completamente funzionale, composta da arco e frecce.

Osservate dunque il giardino, attraverso la vicina finestra rotonda. Il rimpiazzare la pietra colorata vi ha consentito di "modificare" la stagione di riferimento - vi trovate ora in estate. Sull'albero potrete notare anche una mela - sparate alla mela usando l'arco, poi procedete nuovamente lungo la galleria.

Raggiunto il centro del livello inferiore, vi troverete di fronte ad un dipinto - giratelo, poi procedete verso la camera con le figure di luce.

Prelevate la mela dal pozzo, datela alla regina. Dunque, prima di uscire dalla camera, portate con voi la figurina della regina. Completato questo primo obiettivo, fatevi strada verso la galleria e prelevate la pietra colorata dal contenitore. Salite le scale, posizionate la pietra nel contenitore ed esaminate il dipinto dietro di voi. Geron noterà la presenza di tutti i colori dell'arcobaleno, eccetto uno: l'arancione.

Parlate ora con il pappagallo, chiedendogli informazioni sul compleanno della creatura a forma di occhio, nonché della piccola creatura visibile in cima - che mostra la direzione del vento. Utilizzate dunque il bastone sul calice, ottenendo una specie di "calice con un manubrio".

Procedete verso la galleria, salite le scale, recuperate la pietra colorata. Posizionala nel contenitore al livello inferiore, cambiando nuovamente la stagione - stavolta diventerà estate.

Esaminate il giardino attraverso la finestra rotonda, visibile accanto all'entrata della galleria. Utilizzate il calice con il manubrio sul miele visibile subito sotto all'alveare. Tornate alla galleria, riportando in alto la pietra colorata, così da passare all'inverno. Percorrete dunque le camere della Regina, arrivando al livello superiore.

Troverete in zona il granchio-eremita, posizionato in cima alla rosa dei venti. Posizionate il calice in corrispondenza della direzione "sud". Il granchio si girerà, dunque il pappagallo andrà a dormire. Raggiunto il pappagallo, prendete la piuma dalla sua coda.

Procedete verso la galleria, recuperando la pietra colorata dal bacino inferiore, facendo così tornare l'estate.

Tornati alla rosa dei venti, muovete verso ovest il calice con il miele. Noterete un sentiero che conduce alla statua di un uomo-volatile; prelevate il calice e procedete verso la statua. Lungo il percorso, sarà necessario aprire il contenitore di vernice rossa, aggiungendo al suo interno un po' di miele.

Posizionate dunque la piuma di pappagallo all'interno del contenitore di pittura arancione. Esaminate dunque gli occhi sulla testa della statua, tornate alla galleria. Recuperate la pietra colorata dal livello inferiore, posizionala sul contenitore in alto. Recuperate il cristallo dalla sinistra, usate dunque la piuma colorata d'arancione sul dipinto.

Riposizionate il cristallo nella zona "appropriata", dunque collocate la figura di luce della Regina sul dipinto stesso. Riposizionate nella zona giusta il cristallo. Recuperate la figura arcobaleno, e posizionate la pietra colorata nel contenitore sottostante.

Tornati alla camera centrale, lanciate la figurina colorata verso il bacino posizionato nella zona inferiore della cascata. Recuperate la figura più grande, collocata nel bacino superiore (ricordandovi che è sempre necessario girare completamente il dipinto nella galleria prima di poter intraprendere tale azione). Sarà ora possibile mostrare la figurina alla regina.

Ultimo obiettivo: procedete verso la camera con le figurine, parlate con la creatura a forma di occhio. Durante la conversazione, scegliete le seguenti opzioni: "trovare un posto per la creatura-occhio", "oscuro", "bulbo oculare vuoto", "sogno", "compleanno". La creatura si convincerà, e potrete portarla con voi.

Giunti alla statua, collocate il cesto di vimini nel bulbo oculare sinistro, collocando su di esso la creatura che ha acconsentito a tale trattamento. Si addormenterà - ma, in ogni caso, consigliamo di continuare a parlare con lui, selezionando tutte le opzioni di dialogo disponibili.

La creatura tornerà dunque ad aprire gli occhi, voi potrete andare dalla regina ed affermare di aver completato la quest.

Otterrete in tal modo la chiave alle camere del sogno. Accanoto alla rosa dei venti, potrete notare un piedistallo di pietra, a forma di cono invertito - usate su di esso la chiave, procedendo poi aldilà della porta magica.

## **THE DREAM CHAMBERS**

Procedete avanti fino a raggiungere il portale delle fate. Cercate di procedere aldilà di esso, poi parlate con la sorella della regina. Geron si addormenterà; aprite l'armadio dei vestiti, recuperate il flauto magico. Entrate poi nell'armadio, prelevate la chiave della carrozza.

Uscite attraverso la porta, recuperate il fuoco pietrificato dalla "sorgente" del fuoco. Potrete dunque notare una clessidra che pende da uno dei rami dell'albero - usate la magia di distruzione su di esso, poi prelevate il frammento di vetro da terra. Entrate poi nella carrozza.

Sfruttate la chiave per aprire la porta dell'armadietto, procedete avanti e recuperate le piume di Raven dal suolo. Usate il flauto magico sul Raven; poi tirate le coperte e parlate con Nuri, che darà a Geron l'artefatto. Ora, tagliate parte della coperta con un frammento di vetro, tornando dunque alla vostra stanza.

Accanto alla porta noterete degli uncini; posizionate su di essi gli oggetti, nel seguente ordine (da sinistra verso destra): coperta, flauto magico, piuma di Raven, fuoco, artefatto. Tornerete alle Camere del Sogno; dopo la conversazione con la sorella della Regina, utilizzate il portale.

## **BACK HOME**

Usate il coltello per "tagliarvi" un sentiero. Tirate dunque la stalattite fuori dal cancello, dunque prelevate il mandrake dal suolo. Uscite e usate il coltello sulle rocce nei pressi dell'albero, ottenendo dei licheni. Tornando in città, troverete Wrathling; parlate con lui ed esaurite le opzioni di dialogo.

Prima di tornare in città, recuperate il ramo di quercia dall'albero. Giunti in città, parlate con Olgier. Tra le opzioni di conversazione, dovrete selezionare le seguenti: "Convincerlo a non suicidarsi", "Aumentare la fiducia", "Evitare la sfortuna", "Negare la responsabilità", "Olgierd è stato fregato", "Fategli dare la forza".

Dopo che Olgierd si sarà ravveduto, prendete il vaso d'argilla. Dunque, bussate alla guardia nei pressi della corrispondente capanna; vi verrà detto che potrete entrare solo se siete un mago, oppure se avete ottenuto un permesso dal re. Procedete verso il portale del castello.

## **TO THE KING!**

Usate la leva per causare la discesa della bandiera della città. Esaminate con attenzione i corvi che volano in zona. Urlate verso la finestra sopra il portale, parlando con Trogar. Dirigetevi dunque verso il mecato abbandonato.

Usate il coltello sul materiale che copre lo stand, Geron andrà a recuperare un frammento di tela bianca. Prelevate dunque la radice, tornate a casa. Aprite l'armadio dei vestiti, recuperando dal suo interno il corsetto verde. Recuperate anche ago e filo.

Esaminate dunque gli uccelli visibili sotto al soffitto; Geron troverà in zona le uova di colombo. Salite le scale, recuperate i frammenti di vetro da terra, utilizzate su di essi la magia di riassetto. Posizionate dunque sul treppiede il bulbo di vetro, usate la pietra e l'esca per accendere la lampada ad olio.

Recuperate l'herbarium dal tavolo. Aprite il cassetto nella parte più alta della libreria caduta, usate su di esso il coltello. Troverete dunque una zona "segreta" del cassetto, contenente delle ricette per creare un'esca per i corvi. Aprite dunque l'inventario, e combinate il mandrake con la radice e il lichene all'interno dell'herbarium.

Posizionate questi tre ingredienti all'interno del bulbo della lampada ad olio, dunque aggiungete l'uovo di colombo e la stalattite. Avrete così completato l'esca. Togliete il bulbo dal fuoco, e procedete verso Wrathling - il cavaliere collocato direttamente sotto all'albero.

Chiedetegli una bandierina; dunque usate il pezzo di bastone di quercia, infine la bandana bianca sul frammento rosso ottenuto dal cavaliere.

Utilizzate dunque il coltello sul doppietto verde, combinatelo con il bastone di quercia, dunque combinate il bastone di quercia (agganciato alla pelle verde) con la pelle bianca e la corona rossa. Dunque, utilizzate l'ago e il filo sulla pelle bianca con la corona rossa, creando una specie di nuova bandiera improvvisata.

Procedete verso il cancello del castello, utilizzate questa nuova bandiera sul rimedio necessario per "invertire" la maledizione. Dunque, agganciate questa trappola sulla bandierina.

## **ACADEMY OF MAGIC**

Mostrate alla guardia un avviso dal vostro inventario, selezionando "royal charter" e procedendo verso l'interno. Esaminate poi il Cerchio degli Dei, nonché il foro al centro del pavimento.

Entrate nell'accademia della magia. Cercate di aprire la porta a sinistra; notando come sia chiusa, entrate sul lato opposto del corridoio, raggiungendo la biblioteca. Parlate con Giacomo, esaurendo le opzioni di conversazione.

Prendete il bicchiere magico dal tavolo, leggete le tre tavolette sul muro. Tornate al laboratorio di Gwinning, usate il bicchiere magico per leggere le scritte sul dipinto.

Tornate all'accademia. Procedete verso la biblioteca, informando Giacomo a riguardo delle vostre scoperte. Cominciate ad esaminare i vari libri, leggendo in maniera dettagliata tutti i frammenti.

Uscite dalla biblioteca, esaminate il tappeto e prendetelo con voi. Uscite dalla finestra, usate dunque la forchetta per rimuovere le assi di legno dalla finestra. Entrate e provate a parlare con Onkward.

Recuperate il cappello dal pavimento, tornate al corridoio. Esaminate in dettaglio le tavolette sul muro; sulla terza, potrete notare la frase che veniva ripetuta da Onkward. Usate il coltello sulla terza tavoletta, recuperando così una chiave dalla nicchia sottostante.

Uscite verso il cortile, dunque esaminate la tavoletta prelevata dal corridoio. Noterete la presenza di alcuni numeri su di essa: 5-12-1-3. Esaminate poi il cerchio degli dei, sul terreno.

Collocate la chiave nel foro, in questo modo potrete leggere i nomi di tutti e dodici gli dei - lungo il cerchio, premete i simboli di Boron, Rahja, Praios ed Efferd, causando l'apertura di un passaggio segreto. Procedete al suo interno.

Cercate di recuperare l'artefatto - non riuscendoci. Esaminate il candeliere in alto; collocate lì il cappello, dunque posizionate un decantatore al suo interno. Usate la magia di distruzione sul contenitore d'argilla, e lanciate dei frammenti d'argilla verso la gabbia dell'artefatto.

Sfruttate la magia di riassettaggio sui pezzi d'argilla, poi "tagliate" usando il coltello la cima del cappello del mago. Recuperate dunque l'artefatto dal suolo, tornate alla biblioteca.

Parlate con Giacomo, scegliendo poi alcune specifiche opzioni di dialogo - ovvero: l'artefatto di Seer, l'artefatto come esca, cambiare la parola magica, Corvus, proprio suggerimento, Satinav, partenza.

## **THE HARP**

Dovrete anzitutto liberarvi delle tre creature poste di guardia all'entrata della caverna. Procedete verso l'alto lungo una schermata. Troverete tre catapulte, assieme ad un cavallo congelato.

Esaminate il meccanismo d'azione delle catapulte - oltre ad essere congelato, manca un componente. Scendete ed esaminate la statua di Raven al centro della pozza congelata. Usate la magia di distruzione su di essa, distraendo le creature in zona.

Avvicinatevi alla seconda catapulta, esaminatela. Prendete la leva dalla neve, tornate alla prima catapulta. Usate l'esca e la pietra sul meccanismo, causando lo scioglimento del ghiaccio. Posizionate la leva nel meccanismo, usate l'interruttore per causare la discesa del braccio della catapulta.

Usate il coltello sul cadavere del cavallo congelato, ottenendo una specie di fionda. Usate nuovamente il coltello sul cavallo, prelevando un pezzo di carne.

Combinare il resto del cavallo con le catene, prendete il proiettile da terra, posizionate sulla specie di "fionda". Usate la leva per "sparare" con la catapulta. Scendete ed avvicinatevi alla zona colpita dal vostro proiettile; recuperate il palo sacrificale ed entrate nella caverna.

Esaminate i detriti, usate la magia di riassettaggio sul palo rotto. Posizionate il bastone sacrificale in cima ai detriti, poi sopra di esso la carne di cavallo.

Procedete avanti; dopo l'attacco dalla creatura nemica, usate la magia di distruzione sulla stalattite. Una costola cadrà a terra; dopo averla presa, usate la magia di riassettaggio sul coltello rotto, poi usate la costola per prendere il coltello, usate il coltello sulla creatura.

Cominciate a parlare con Nuri; dopo l'arrivo di Raven, comincerà una conversazione. Interrompete tale conversazione e parlate con Nuri, esaurendo tutte le opzioni di dialogo. Usate l'anello in combinazione con le lacrime di Nuri. Parlate con Raven, dategli l'artefatto per completare il gioco!