

SOLUZIONE

TALE OF A HERO

Nella Grotta

Una volta dentro la grotta raccogliete a terra alla vostra sinistra la corda, e a destra la pelle conciata. A destra potete notare un masso davanti all'uscita, Olaf si avvicina ed interagisce con esso, si aprirà una schermata che vi farà notare il terreno smosso al di sotto di esso.

A questo punto andate verso sinistra, verso la grotta del mostro.

Una volta dentro, esaminate la scena, e lasciate che Olaf faccia tutti i suoi commenti.

Verso sinistra, sul tavolo raccogliete la forchetta, potrete muovere anche il piatto di pietra ma questo servirà a ben poco.

A destra c'è una piccola gabbia, la schermata si aprirà su di essa, avrete di fronte, due contenitori, uno vuoto e l'altro con un tappo di sughero, ma non lo potete aprire a mani nude.

Usate la forchetta sul tappo di sughero, questa si piegherà, ma vi servirà nuovamente in seguito(**a questo punto occorre fare una puntualizzazione, la prima volta che mi sono trovata in questo livello, ho tolto il tappo con il coltello, ma poi non ho potuto interagire con la forchetta come avrei dovuto**). Dentro il contenitore c'è del vino che vi servirà in seguito.

Recuperate la pelle conciata da sopra la gabbia, ed in basso cliccando vedrete che Olaf vorrà recuperare proprio dalla gabbia un pezzo di legno.

Questo è legato alla gabbia con dei nodi, usate il coltello su di essi, ma potrete tagliarli solo quando sarà evidenziata la scritta nodo.

Olaf recupererà gli spaghi che unirà in un unico pezzo.

Raccogliete da terra il pezzo di legno che vi servirà da sbarra.

Ora andate verso la statua in alto.

Vicino alla lampada, a terra, ci sono delle rocce; prendetene una.

Più a destra vicino a due cesti c'è una zucca, recuperatela; sopra l'impalcatura della statua c'è un mestolo, potrete notarlo perché luccica, prendete anche questo.

Tornate indietro, alle gabbie di prima, nell'inventario usate il coltello sulla zucca per creare una specie di scodella, quindi usate il mestolo sul vino per prenderne un po' e "versatelo" nella scodella.

A questo punto il da farsi è semplice, ritornate al punto in cui siete caduti e versate il contenuto della zucca sull'argilla ai piedi del masso.

Sarà interessante notare che Olaf farà più viaggi senza il vostro aiuto per continuare ad ammorbidire l'argilla.

Appena il masso si muoverà dall'apertura entrerà qualcosa, ma prima di accertarvi si cosa sia, usate su di esso la sbarra.

Rimosso il maso avrete la vostra via di fuga....dopo aver fatto i conti con il dolmosiano.

Adesso rientrate nella grotta dove dorme il mostro e dirigetevi nei pressi della statua.

Farete la conoscenza di Fumoso.

Parlate di tutto con l'essere e alla fine saprete come liberarvi del mostro, avete finalmente un piano.

Andate a guardare il mostro e proprio su di esso vi sono adesso dei cristalli accesi, mentre a terra vi è una scala ma non potete recuperarla, poiché il dolmosiano ha il sonno leggero.

Tornate a parlare con Fumoso lui vi dice che per poter recuperare ciò di cui avete bisogno dovete oscurare i cristalli che stanno sopra il mostro.

Questo è ciò che dovrete fare adesso:

- 1) tirate il sasso contro la lampada che pende dalla mano della statua.
- 2) ricoprite prima la lampada che è vicino ai detriti da cui avete recuperato il sasso, con un pezzo della pelle conciata.

3) infine usate l'altro pezzo di pelle sulla lampada che è vicino al tavolo da cui avete recuperato la forchetta.

Tornate da Fumoso e avvisatelo che siete riusciti a sistemare tutto.

Fumoso andrà via e voi, tornando nella stanza del mostro, potrete interagire con la scala per prenderla.

Uscite dalla grotta e fermatevi sulla soglia di accesso all'antro, dove vi sono le piante e le lampade, proprio in alto passando il cursore, evidenzierete la "Pelle" di cui parlava Fumoso.



Prendete la scala dall'inventario e cliccate sulla pelle, salite sopra la scala e dall'inventario, unite la forchetta allo spago e usate quello che avete ottenuto sulla pelle, proprio al centro per completare la trappola e attirare il mostro.

Comincia l'avventura

Una volta a casa seguite la discussione di Olaf con sua moglie, al termine della quale Olaf va a dormire.

Nel cuore della notte sarà svegliato dalla maga Pripogala, che chiede il suo aiuto.

Ritornate in casa e andate verso il letto.....

Una volta svegli, vedrete la porta di casa aperta.

Controllate il baule che si trova davanti a Olaf precisamente alla sua destra.

Esaminatelo e lo vedrete in soggettiva: è chiuso.

Esaminate e interagite con la brocca inclinata lì vicino e vi ricorderete che sotto c'è la chiave del baule.

Usatela sulla serratura del baule per aprirlo e alzatene il coperchio; da dentro prendete la pietra molare e l'olio, richiudete il baule e dall'angolo dietro la brocca, prendete la canna da pesca appoggiata all'angolo del muro.

Sul pavimento c'è una botola; esaminatela per notare che Alia, la vostra ragazza, vi ha messo un lucchetto.

Non potete fare nulla, quindi andate al grosso pentolone e da sotto prendete la carbonella.

Uscite dalla casa; appoggiata al muro c'è un asta: interagite con essa, non la prenderete perché è pesante ma la inserirete nell'inventario come per ricordarvi che la potete usare e la stessa cosa la farete con il secchio vicino alla barca.

A destra di Olaf c'è il pozzo, interagite con il secchio per farlo calare sotto e per tirare su un po' d'acqua.

Per adesso non potete prenderla, quindi andate alla panchina vicino alla porta di casa.

Sopra c'è un cesto, esaminatelo per trovare un biglietto di Alia; alla fine interagite con il cestino per mangiarne il contenuto e per raccogliere lo stesso cestino.

Allontanatevi dalla zona e raggiungete la taverna.

In lontananza all'orizzonte c'è un mulino, esaminatelo e poi provate ad aprire la porta lì vicino, è chiusa.

Esaminate il pozzo e la trave oscillante, che si rivelerà rotta, quindi entrate nella locanda.

Automaticamente metterete il cestino a terra.

Andate a parlare con il locandiere che si rivelerà essere il papà di Alia; saprete di poter aprire il lucchetto solo dopo aver pulito casa inoltre saprete che dovete pescare dei pesci per una signora.

Terminata la conversazione dovete occuparvi di affilare a falce di Masek, che si trova sul tavolo nelle vicinanze.

Prendetela, aprite l'inventario e unitela alla pietra molare per affilarla; al termine dell'operazione, non avete bisogno di darla a Masek, perché potrebbe tornarvi utile più avanti.

Raccogliete la corda appesa alla trave al centro della sala e uscite dalla locanda.

Tornate nella vostra abitazione.

Dovete sistemare la casa per trovare la chiave, quindi eseguite queste azioni in ordine:

- 1) interagite con i piatti sporchi nel lavandino
- 2) con i vestiti sporchi sulla sedia
- 3) infine con la rete bucata vicino alla porta di uscita.

A questo punto troverete la chiave.

Usatela sulla serratura della botola per aprirla e scendete nella dispensa; qui ritroverete Fumoso, parlategli e alla fine gli prometterete un nuovo lavoro.

A sinistra, attaccata al muro, c'è una vecchia borsa logora, prendetela, aprite l'inventario e usate la borsa sul coltello per tagliare la cinghia e tenerla nell'inventario.

Uscite dalla dispensa e dalla casa.

Andate alla palude.

A sinistra di una rocca noterete uno strano segno, esaminatelo; in alto ci sono delle bacche velenose, provate a proseguire ma l'odore nauseabondo ve lo impedirà.

Tornate alla locanda, parlate di tutto con l'uomo per sapere di un'essenza che permette di respirare con una maschera; alla fine avrete con voi la ricetta.

Vi servirà trovare un recipiente pulito pieno d'acqua, delle noci polari macinate, del succo di mele Artoriane e della carbonella.

Quest'ultima l'avete già nell'inventario, inoltre saprete che la maschera è stata gettata nel pozzo; infine saprete che le noci si trovano sull'albero vicino alla palude.

Uscite dalla locanda ed esaminate il pozzo, dentro vedrete la maschera; usate la canna da pesca sulla maschera per riuscire a prenderla.

Rientrate alla locanda e date la maschera all'uomo, il quale la metterà a bagno.

Uscite e andate alla palude.

Sul ramo dell'albero ci sono le suddette noci; aprite l'inventario e unite la falce all'asta, quindi aggiungeteci la corda per creare un attrezzo adatto per l'occasione; usatelo sulle noci in alto e riuscirete ad impossessarvene.

Tornate a casa e prendete la brocca sul tavolo, quindi usatela sul secchio pieno d'acqua che avete tirato su in precedenza dal pozzo.

Tornate in casa e interagite con i libri sullo scaffale, troverete quello che vi interessa per sapere delle mele Artoriane: questi frutti producono un succo che voi avete nella dispensa, quindi scendete nella dispensa e prendete il succo appoggiato sopra il barile.

Tornate alla locanda e usate le noci nel mortaio vicino al bancone per polverizzarle, quindi mettete la polvere delle noci nella brocca piena d'acqua aggiungete il succo delle mele e la carbonella e avrete ottenuto l'essenza.

Chiedete della maschera al locandiere, ma non è ancora pronta, quindi uscite, rientrate e parlate nuovamente con il locandiere che vi dirà di portare il cesto che si trova a terra a casa vostra per una persona che poi passerà a prenderlo.

Raccogliete il cesto, tornate a casa e mettetelo sulla panchina; tornate alla locanda, parlate ancora con il locandiere e questi vi darà la maschera.

Andate alla palude, aprite l'inventario e unite l'essenza alla maschera, spostatevi sotto l'arco con il simbolo e Olaf indosserà la maschera.

Ora potete entrare nella palude.

Prendete il sentiero verso Ovest.

L'oracolo

Andando a Ovest passate sul ponte di legno, in lontananza vedrete la capanna della vostra amica Pripogala; entrate e parlate con la donna di tutti gli argomenti: saprete dell'oracolo e della fonte della vita; alla fine prendete da terra vicino al pentolone la tazza di stagno e dal tavolo in alto vicino ai libri la statuetta; fatto questo uscite.

Andate a destra e nella locazione seguente, sempre a destra, vicino a un albero, noterete della resina; prendetela, aprite l'inventario e mettete la resina nella tazza di stagno.

Uscite dalla palude e andate alla vostra abitazione, noterete un oggetto vicino alla porta, è un flagello rotto; prendetelo, aprite l'inventario ed esaminatelo, lo vedrete in soggettiva.

Cliccateci sopra per capire che serve una corda o qualcosa per aggiustarlo; la cinghia che avete nell'inventario farà al caso vostro: usatela sul flagello e lo sistemerete.

Tornate alla palude e andate a destra; arriverete alla struttura di pietra circondata da rovi di spine; usateci sopra il flagello per mieterli e interagite con le scale per salire sulla struttura.

A terra a sinistra c'è un pezzo di mura, prendetelo; sempre lì vicino ci sono delle radici, usate il coltello su di esse per prenderne un pezzo e usate questo pezzo sul coltello una seconda volta per renderlo appuntito.

Vicino al muro c'è un piedistallo, interagite con esso per vederne la parte superiore: c'è una statuetta a destra, a sinistra c'è un foro con un meccanismo che è bloccato.

Usate l'olio sul foro per sbloccarlo e mettete la statuetta presa da Pripogala dentro, quindi interagite con la statuetta per attivare il tutto.

Vedrete un lampo cadere al centro del pavimento.

Se notate bene, subito dopo il lampo una mattonella a destra si illuminerà, avete poco tempo: interagite con la mattonella per vederla in soggettiva; in alto a destra, nell'angolo, c'è una zona attiva che indica la presenza di una crepa.

Usateci sopra il coltello e riuscirete a togliere la mattonella; dentro c'è un cristallo, prendetelo e mettetelo al centro del pavimento, proprio dove era caduto il lampo in precedenza.

Usate ancora il piedistallo e le statuette per far tornare il lampo e riuscire così ad aprire un passaggio segreto.

Attraversatelo.

Sarete in una strana stanza.

Sulla parete c'è un'iscrizione, leggetela: spiega di uno strano sacrificio da fare alla dea.

A destra c'è un'effigie della dea: ha una mano protesa come per chiedere qualcosa; interagite con la mano per sentire un rumore provenire dalla base, interagite una seconda volta e agite velocemente cliccando sulla base del piedistallo lì vicino, troverete un altro pannello.

Premete il pannello per spingerlo leggermente all'interno, questa volta però nella crepa non potete usare il coltello perché è troppo grosso; lasciate stare per ora e, prima di uscire dalla stanza, prendete l'altra mano della statua che è a terra.

Tornate alla capanna di Pripogala e usate la tazza con dentro la resina sulla pietra infuocata sotto il pentolone, la scioglierete; riprendete la tazza e aprite l'inventario, unite la radice appuntita con la resina sciolta per metterne un poco sulla punta.

Uscite e andate all'entrata della palude; usate il secchio sull'acqua per riempirlo tutto.

Tornate nella stanza segreta, mettete al centro della vasca il secchio pieno d'acqua, andate al pannello e interagiteci; aprite l'inventario e unite la mano alla resina della tazza, quindi mettete la mano sporca di resina sul pannello e interagiteci per aprirlo.

Dentro vedrete un tubo rotto, c'è una crepa; mettete la radice appuntita con la resina sulla crepa per bloccare la perdita e usate la mano della dea per fare uscire l'acqua.

Purtroppo la fonte della vita ha fatto rivivere il secchio e non avete l'acqua.

Scendete ancora nella stanza e usate la ruota di legno sulla mano della dea, facendo così la terrete abbassata e riuscirete a riempire la vasca di acqua.

Usate la piccola brocca sull'acqua e la riempirete; ora potete uscire.

Ora ritornate all'inizio della palude, e dovete girare dal sentiero alla vostra sinistra.



Andate nei pressi della tomba che si trova sul sentiero visto in precedenza, all'ingresso della palude; usate l'acqua sulla tomba per far rivivere l'Oracolo.

Parlateci ma alla fine dovete guadagnare il suo aiuto con qualcosa, mentre saprete della cicatrice che alcune lumache hanno lasciato sul viso dell'Oracolo.

Tornate nella zona della palude dove c'è il ponte distrutto.

A terra, vicino all'acqua, ci sono delle lumache; esaminatele e interagite con esse, quindi tornate dall'Oracolo e parlategli.



In cambio della sua profezia dovete cercare una guardia per proteggerlo.

Andate nei pressi di casa vostra, prendete il gallo che dorme sulla staccionata e tornate dall'Oracolo; dategli il gallo ma si rivelerà troppo vecchio e stanco.

Andate nella stanza segreta e usate la piccola brocca per prendere un po' d'acqua, tornate dall'Oracolo e date l'acqua al gallo.

Purtroppo la pozione non funziona con i volatili.

Tornate a casa vostra e scendete nel ripostiglio, parlate con Fumoso; una volta finita la conversazione, tornate dall'Oracolo, parlateci per avere finalmente la vostra profezia, quindi tornate da Pripogala.

Il Pesce Gatto Bianco

Al termine del dialogo tornate nella vostra casa, date un'occhiata tra i libri per trovare quello che parla del pesce gatto bianco.

Sfogliate le pagine fino a quella che vi serve, leggetela e uscite dalla casa per dirigerVi alla locanda. Esaminate il pesce che sta sopra la porta della cucina, lo vedrete in soggettiva: dategli un'occhiata e poi esaminate anche la scaglia bianca sulla coda.

Parlate con il locandiere che non vorrà darvi l'animale; fategli vedere la mano e riuscirete a convincerlo a fare lo scambio.

Andate nella stanza segreta dove si trova la vasca dell'acqua della vita e mettete il pesce dentro l'acqua il pesce rivivrà a questo punto Olaf lo prenderà portandolo fuori dopo averlo liberato nel lago, vi lascerà in pegno la scaglia che vi occorre.

Tornate da Pripogala e parlatele.

Il Respiro di Dio

Arrivate al palazzo sottomarino. Nell'inventario avete una mappa. A destra c'è un cancello ma è senza maniglia, vicino c'è un pannello: se lo esaminate vedrete degli ornamenti e un buco al centro. In alto a destra del portale, c'è una luce verde; esaminatela ma non potete fare nulla per adesso. Sulla porta c'è un simbolo, esaminatelo, poi salite in alto sopra la porta esaminando l'altare in alto (è indicato con un "?"). A destra c'è qualcosa: è un piccolo santuario, esaminatelo e cliccateci sopra; più vicino c'è un pesce con due teste, sopra c'è una nicchia, esaminatela per capire che un tempo c'erano due popoli in guerra. Sotto c'è una ruota di pietra, interagite sulla parte destra per muovere le tavolette, apprenderete così la storia di quel popolo, ma proseguendo scoprirete che l'ultima tavoletta è stata rubata. Girate ancora la ruota e alla fine troverete una chiave, prendetela; scendete e andate al pannello del cancello che avete visto in precedenza. Inserite la chiave nel buco del pannello della porta e riuscirete ad aprire il cancello. Uscite, ma prima esaminate i graffi a terra. Sulla mappa avete una nuova locazione. Andate in basso, arriverete in prossimità di un incrocio; al centro c'è una specie di scoglio con delle alghe, cliccateci sopra per vederlo in soggettiva; sopra di esso c'è un animaletto strano con dei piccoli tentacoli che fuoriescono. Quello che dovete fare è interagire con questi tentacoli nel giusto ordine, (a questo punto vi dirò che io ho rifatto la sequenza due volte, ed in entrambi i casi era diversa, quindi provate fino a che non riuscite) uno alla volta; alla fine dovreste vedere una pepita uscire da sopra l'animale (avrete poco tempo per prenderla, quindi fatelo al volo). Alla fine potete scegliere se andare a sinistra o destra: per adesso andate a destra.



Arriverete davanti a una parete; sotto ci sono delle piante e delle alghe.
Usate il coltello sulle piante per prendere una fune e rivelare che dietro c'è un'apertura; usate una seconda volta il coltello sulle piante e aprirete la via.
Entrate e inoltratevi nel sentiero, ma è troppo buio, meglio tornare con un po' di luce in più.
Uscite, tornate dove avete preso la pepita e questa volta proseguite nel passaggio che c'è tra le pareti rocciose (dovreste vederlo più o meno in basso a destra).
Una volta dentro, prendete la roccia che si trova a terra a sinistra nella sabbia; sempre lì vicino c'è uno scrigno, esaminatelo e provate a usare sulla serratura la pietra appena presa, non ce la farete e vi taglierete la mano.
Interagite una seconda volta con lo scrigno e lo metterete nell'inventario come ricordo per una sua eventuale apertura.
Tornate dove avete preso la pepita e questa volta andate a sinistra.
Cercate in giro, c'è un calderone di bronzo; provate ad avvicinarvi per esaminarlo, ma improvvisamente compariranno dei fantasmi che vi impediranno di proseguire.
Tornate indietro al tempio, più precisamente all'entrata, usate lo scrigno sui graffi per trascinarlo in quel punto e andate al pannello, cliccate sulla chiave per toglierla e far chiudere la porta, in questo modo romperete lo scrigno; riaprite la porta e andate ad esaminarlo.
Da dentro potete prendere due cose: un calice e un emblema metallico.
Tornate dai fantasmi e usate il simbolo metallico sui resti di uno degli scheletri, così facendo li farete sparire e avrete via libera.
Andate al calderone ma si rivelerà troppo pesante; a destra vicino alla fossa ci sono dei resti: prendete i resti di un binocolo e il guanto.
Adesso calatevi nella fossa, ma scoprirete che è troppo buia e pericolosa, quindi dirigetevi verso il relitto della nave.
Vi accorgete che è rimasto un fantasma sulla nave, parlategli e saprete che il Respiro di Dio è nella fossa lì vicino, custodito da un Drago.
Tornate nei pressi della fossa e scendete; non entrate nella caverna ma proseguite verso l'alto.
Vicino al muro dove c'è la luce, c'è dell'erba, esaminatela e vedrete un oggetto; interagite con esso non ce la farete a prenderlo perché è incandescente.



Usate il guanto sull'erba e troverete una valigetta; aprite l'inventario ed esaminatela per trovare delle pinze.

Sempre lì c'è uno specchio ma non lo potete muovere e quindi tornate davanti alla caverna.

Risalite fuori dalla fossa e tornate all'interno del tempio.

Andate alla luce verde e usate sopra la luce la pinza in modo da svitare la pietra e prenderla; tornate nella fossa ed entrate nella caverna.

C'è un apertura, esaminatela e vedrete il Drago.

Combatterlo sarebbe troppo pericoloso, quindi è meglio distrarlo in qualche modo.

Uscite e tornate al relitto, parlate con il fantasma ma non saprà dirvi come sconfiggere il Drago.

Andatevene e tornate al passaggio che avete liberato dalle piante, entrate e usate la pietra verde per fare luce.

Esaminate la strana rete; alla fine controllate in basso a sinistra c'è uno squarcio da cui potrete infilarvi.

Provate a farlo ma improvvisamente un pesce vi ruberà la pepita dall'inventario e si riparerà nel buco della roccia.

Per adesso lasciate stare e passate oltre.

Proseguite all'interno, dovrete notare una pietra lì vicino, in mezzo c'è della spugna: usateci sopra il coltello per prenderne un po'; fatto questo uscite dall'apertura poco più sopra e poi scendete di sotto.

Incontrerete una Balena parlante; chiacchierateci amabilmente e in cambio del suo aiuto dovrete trovare un amico per il piccolo pesce che tiene con sé.

Proseguite in basso; a destra c'è una strana pianta ma lasciate stare e andare verso la testa della statua.

A sinistra noterete una Vongola parlante.

Avvicinatevi e interagite con essa per farla parlare, ma alla fine le verranno i crampi alla bocca.

Proseguite a destra e poi in basso; avrete un nuovo luogo sulla mappa.

A terra c'è un blocco di pietra, prendetelo e tornate indietro per poi proseguire a destra.

Dopo il filmato scendete sotto al dirupo, arriverete di fronte a una delle piante luminose.

Sono molto leggere e salgono verso l'alto, forse le potete sfruttare a vostro vantaggio: interagite con la pianta e legate il pezzo di rampicante allo stelo, a seguire usate il calderone con lo stelo e infine mettete il blocco di pietra nel calderone, prendete il coltello dall'inventario e tagliate lo stelo; ora avete una specie di piccola mongolfiera.

Interagite con questa per inserirla nell'inventario.

Usate la mappa e cercate di tornare nei pressi della nave, non ci arriverete perché farete la conoscenza di un granchio che vi parlerà del corallo intarsiato e della vongola borbottante; esaurite gli argomenti e alla fine per proseguire nel dialogo dovrete procurargli del pesce.

Adesso potete proseguire per il relitto della nave, scendete nella fossa e tornate allo specchio; usate il calderone con attaccato il fiore sullo specchio per legarli insieme, interagite con lo specchio per togliere il peso nel calderone e farlo salire in cima, interagite ancora una volta con lo specchio per metterlo nell'inventario.

Adesso tornate dove avete preso la pepita, prendetene un'altra e tornate nel posto dove avete visto la strana rete e il pesce che vi ha rubato la pepita.

Mettete la spugna nel buco per chiuderlo e infilatevi nella rete senza problemi, proseguite fino a tornare dalla Balena, datele lo specchio e poi proseguite verso la statua e raggiungete il granchio; dategli la pepita in modo che se la mangi e fategli altre domande, saprete come guarire la Vongola. Fatto tutto, andate a destra per due volte, tra una statua con la testa e una statua a forma di pesce ci sono dei cetrioli di mare, prendetene uno e tornate indietro.



Andate a prendere un'altra pepita, tornate al buco che avete tappato con la spugna, interagite con il buco per riprendere la spugna, aprite l'inventario e unite il cetriolo di mare con i resti del binocolo per renderlo appiccicoso; mettete il binocolo nel buco e usateci sopra la pepita per catturare il pesce lampo.

Tornate dalla Vongola e usate su di essa il pesce lampo in modo da darle una scarica e guarirla dai crampi alla mascella; parlatele di tutto e fate ritorno dal Granchio che purtroppo nel frattempo se ne sarà andato.

Tornate dalla Vongola, parlateci per sapere dove è andato il Granchio; andate dalla Balena e parlateci per farvi portare alla torre dove si trova il Granchio.

Appena arriverete avrete un nuovo luogo sulla mappa.

Bussate alla porta, nessuno vi sentirà; andate sul retro, c'è una finestra, esaminatela per provare a guardare dentro, ma non si vedrà nulla; invece vedrete un Polpo scappare via verso la sua tana. Esaminate la tana e noterete una cinghia, il Polpo non ve la lascerà prendere.

Andate verso l'erba da dove è uscito il Polpo e usate su di essa il cetriolo appiccicoso per farla diventare una trappola.

Andate davanti alla torre e tornate indietro, vedrete il Polpo in trappola; andate alla sua tana e prendete la cinghia.

Esaminate la cinghia, è una specie di conchiglia; proseguite per andare ancora sul retro della torre.

In alto sulla finestra c'è una spaccatura nel vetro; interagite per raggiungerla e vedere il buco.

Dalla parte opposta si vede un muro, lasciate stare e tornate alla porta di ingresso.

Usate la conchiglia presa poco prima sulla porta per sentire cosa viene detto; capirete che Apidulas non ci sente bene.

Tornate alla spaccatura nel vetro, aprite l'inventario e unite il pesce lampo con la conchiglia, mettete il pesce lampo nella spaccatura e chiudete il buco con la spugna per non farlo uscire.

Ora dovete trovare un modo per fare arrivare il pesce alla porta.

Tornate a prendere un'altra pepita, tornate alla torre e usate la pepita sotto la porta per attirare il pesce in quella direzione; ora non vi resta che bussare per parlare con Apidulas.

Alla fine della conversazione vi concederà il suo aiuto se gli portate il suo amico Granchio.

Tornate indietro con la Balena ma una volta arrivati scoprirete che lo specchio è sparito e anche l'amichetto della balena: dovete ritrovarlo.

Tornate dalla Vongola e chiedetele se ha visto il pesciolino, questa vi dirà di cercare una stella marina azzurra.

La potete trovare usando un corallo a forma di forchetta.

Tornate alla Balena, parlatele della stella marina e il pesce alla fine vi porterà dove si trovano le stelle marine verdi.

Una volta arrivati avrete un nuovo luogo sulla mappa.

Lì vicino c'è una strana creatura, interagite con essa ma è ancorata alla roccia e sputa inchiostro; a sinistra per terra, ci sono delle strane rocce di colore rosso, prendetele; sono troppo calde perché sono vicine a una sorgente calda: usate sopra le rocce il calice e riuscirete a prenderle.

Ora entrate pure nell'apertura della roccia.

Al centro della schermata.

Una volta dentro, proseguite a sinistra verso l'interno; in fondo ci sono degli steli luminosi, sono velenosi e non potete farci nulla.

Sempre nelle vicinanze, c'è del muschio ma non lo potete prendere.

Uscite dalla grotta e usate il calice con i sassi sulla creatura vista in precedenza, prendetela e rientrate nella grotta; raggiungete gli steli, usate la creatura su questi per fargli sputare l'inchiostro e oscurare l'ambiente.

Vedrete un'apertura sulla destra; interagite con essa per entrarci e passare oltre.

A destra c'è una luce, raggiungetela per uscire dalla caverna e poi andate verso la riva, per salire in superficie e trovare sulla spiaggia le stelle marine azzurre.

Prendetene una e tornate in mare, cercate di raggiungere la vostra amica Balena ma la bassa marea ve lo impedirà; tornate alla riva e automaticamente vi accamperete per la notte.

Al mattino la stella che avete preso non ci sarà più: si è schiusa e vi è rimasto solo il guscio.

Prendete un'altra stella azzurra e tornate in mare, vedrete cosa è uscito dalla stella marina che avevate prima: è uno strano animale, lo prenderete e poi fate ritorno dalla Balena.

Alla fine del lungo intermezzo, vi ritroverete davanti a un'apertura nella roccia; entrate, vedrete il pesciolino sano e salvo.

Uscite e parlate con la Balena per avvisarla.

Al termine farete ritorno al punto di partenza.

Andate da Veliana la Vongola, usate su di lei la stella marina azzurra e tornate alla Balena; parlatele e partirete per un nuovo posto.

A destra c'è una grossa roccia, interagite con questa per trovare il Granchio; parlategli di tutto e alla fine saprete di alcune piante che fanno velocizzare i riflessi; lo convincerete ad aiutarvi, lo prenderete con voi e con la Balena farete ritorno alla torre.

Bussate alla porta e parlate per dare il Granchio; tornate alla Balena e farete ritorno.

La sfida è iniziata.

Andate nella caverna dove c'era il Drago; in basso c'è qualcosa, interagite per prendere un po' di oro; andate a destra e parlate con la Tartaruga: purtroppo è lentissima a parlare, uscite dalla caverna e fate ritorno da Veliana.

Poco a destra della Vongola ci sono le piante che vi servono, fino a quel momento erano le piante che Olaf aveva definito camomilla, sono proprio accanto alla vongola, prendetele e tornate alla caverna dalla Tartaruga, mettete le piante tra le alghe ma l'animale è pericoloso e dovete trovare un altro modo: tutto quello che dovete fare è aspettare che la Tartaruga mangi un boccone di alghe; mentre questo succede, voi mettete le piante velocizzanti nelle alghe, aspettate che ne mangi un po' e poi potrete parlarle di tutti gli argomenti.

Alla fine per entrare dovete rispondere in modo esatto a tre domande:

“Che cosa mangia Mjorgin?”

Per saperlo dovete prima dire di pensarci sopra; uscite dalla caverna e andate in alto, rivedrete lo specchio: interagite con esso per capire di cosa si ciba adesso il Drago.
Tornate dalla Tartaruga e ditele del Plancton.

“Mjorgin ha una bandiera, cosa c'è su di essa?”

Come in precedenza chiedete di pensarci sopra; uscite e tornate al tempio, andate all'altare e interagite con l'incisione.

Date un'occhiata alle tavolette fino a che non vedrete quella con la bandiera di Mjorgin.
Tornate dalla Tartaruga e rispondete “testa di un titano a forma di Serpente”.

”Chi fu il maestro di Mjorgin?”

In questo caso lo sapete già e quindi rispondete “il titano Hedarius”.

Ora potete passare.

Entrate, esaminate i vari oggetti in giro e poi interagite con il pannello a terra davanti al vetro: vedrete delle tavolette da sistemare; interagite con quella in alto a sinistra e con un filmato romperete tutto.

Interagite una seconda volta con il pannello: ci sono quattro chiodi ma prima spostate il frammento in alto a sinistra per rivelare un pulsante; tutto quello che dovete fare è mettere l'oro che avete, sopra ogni chiodo e infine premere il pulsante in alto a sinistra.

Il vetro si aprirà e voi potrete entrare.

In basso a sinistra c'è un piedistallo: interagiteci per scoprire che il Respiro di Dio non c'è; esaminate e interagite con la finestra lì vicino, con la lampada magica che sta sopra un altro dei piedistalli e infine con l'oro.

Fatelo ancora una volta con l'oro per trovare la tavoletta mancante del tempio.

Ora si spiega tutto.

Interagite una terza volta con l'oro per trovare uno scettro; adesso potete provare ad uscire ma la porta di vetro si sarà richiusa.

A terra c'è un altro pannello ma è solo una distrazione, infatti se ci interagite potete vedere il disegno di un'aringa e un pulsante al centro; potete interagire con un angolo rotto, oppure avvitare una vite allentata ma non servirà a nulla.

Andate alla finestra e usate lo scettro su di essa; non ce la farete perché non è abbastanza appuntito.

Aprite l'inventario e unite lo scettro con il coltello, vedrete lo scettro da vicino: usate il coltello sul diamante in cima per prenderlo, quindi usate il diamante sul vetro per fare un buco e uscire.

Raggiungete i due sfidanti a duello e interagite con loro per raggiungerli.

Siete davanti ad entrambi.

Fate vedere la stella marina azzurra ad Apidulas e alla fine vi darete appuntamento al tempio; andateci ed entrate.

Andate all'altare e mettete la stella marina azzurra nel santuario (la piramide alta), scendete e uscite; ritroverete Apidulas: parlategli e alla fine avrete il Respiro di Dio e come regalo una conchiglia di cristallo.

Tornate nel tempio ed entrate nel portale per tornare da Pripogala.

La partenza

Dopo un breve dialogo, metterete la mappa sul tavolo; nell'inventario avrete solo la conchiglia di cristallo.

Uscite e tornate a casa vostra, parlate con la vostra amata.

Entrate in casa e, una volta fuori, riparlate con lei.

Alla fine fate ritorno da Pripogala.

Parlate con la strega e partirete alla volta delle terre ghiacciate del nord.

Le Terre Ghiacciate del Nord

Giunti a destinazione, potete controllare le varie capanne: sono vuote; da una però esce del fumo. Interagite con la capanna e vedrete l'entrata: c'è una serratura al centro, ma non potete aprirla; a sinistra c'è una pala, prendetela.

Se volete potete provare ad usare il coltello sulla pelle della porta, ma scoprirete che non serve a molto.

Adesso andate a controllare le due bandiere a destra.

Una ha il disegno di una Balena, l'altra di un Orso; in quella dell'orso interagite una seconda volta per trovare una lampada.

La vedrete da vicino: ha uno stoppino e una fessura per mettere il combustibile.

Lasciate stare per ora e controllate il cumulo di neve vicino alla capanna lì a fianco; c'è qualcosa sotto: usate la pala lì sopra e troverete una mangiatoia.

Interagite con la mangiatoia e la vedrete da vicino: controllate il centro, c'è del residuo di qualcosa; usate sopra il residuo il coltello per scrostarne un po' e poi prendete il sale che è venuto via.

Ora proseguite in alto.

A destra c'è una barca.

Esaminatela e poi interagite con lo stabilizzatore per notare che è bloccato dal ghiaccio.

Per ora non potete fare altro, quindi entrate nel crepaccio; a sinistra c'è un buco con dentro qualcosa, noterete una gattina con i suoi piccoli.

Provate a prenderla ma non è possibile per adesso, quindi andate avanti.

Arriverete di fronte a una porta.

In basso a sinistra c'è una leva ghiacciata.

Usate il sale sulla leva per far sciogliere il ghiaccio e poi osservatela; cliccate sulla leva al centro per 3 volte in modo da aprire la porta lì vicino ed entrare.

Al centro c'è una porticina, guardatela da vicino: girate la maniglia e cliccate sulla porticina per aprirla, scoprirete che si tratta di un piccolo montacarichi.

Controllate la parte posteriore della maniglia, c'è un chiodo: toglietelo e richiudete la porticina, prendete la maniglia e date un'occhiata alla fessura a destra; sembra che serva una leva in questo posto, ma non l'avete al momento, quindi uscite e fate ritorno alla capanna con la serratura.

Usate la maniglia sulla serratura e giratela per aprire; ora potete entrare.

Vicino all'entrata, verso terra, c'è una porticina; cliccateci sopra per vederla e apritela.

Dentro potete prendere un pesce dal cesto e usare il coltello sulla carne per prenderne un pezzo.

Chiudete e prendete una scodella tra le tante che ci sono lì appoggiate.

Nel letto vicino c'è un'abitante del villaggio; parlategli per sapere che vuole dell'acqua.

Poco sopra c'è qualcosa: è una pozione per dormire.

A sinistra ci sono una grossa stufa e un contenitore con dentro degli escrementi da bruciare come combustibile; sempre nella capanna c'è una pelliccia a sinistra della schermata.

Usate il coltello sulla pelliccia per prenderne un pezzo e usatelo subito sugli escrementi per la combustione.

Uscite dalla capanna.

Proprio lì vicino c'è un cumulo di neve; usate la scodella sulla neve per prenderne un po' e rientrate.

Quando sarete rientrati la neve nella scodella sarà sciolta; date l'acqua alla Divian nel letto e saprete che vuole l'acqua di fuoco.

Apprenderete subito che si trova nel teschio situato in alto all'esterno.

Uscite e provate a scalare la "vetta", ma non ce la farete, è troppo pericoloso.

Tornate nella capanna e parlate con la Divian: vi dirà che i ramponi per salire sono sotto il letto; guardate sotto il letto delle scodelle e li troverete.

Uscite e usate i ramponi sulla salita gelata che porta alla casa-teschio.

Una volta dentro, guardate le incisioni e prendete il cestino a sinistra; non salite le scale ma guardate di sotto: c'è una pelliccia, spostatela e interagite con l'osso intagliato per spostarlo; dentro c'è una scatola: apritela per trovare dei gioielli esplosivi, prendeteli e prendete anche il brandy che spunta sotto.

Ora salite le scale e vedrete una scodella: esaminatela e poi uscite.

Tornate nella capanna della Divian e datele il brandy.

Parlate di tutto per sapere dov'è nascosta la leva per il montacarichi e per sapere se potete prendere la pozione sopra il letto (ATTENZIONE: per parlare di tutti gli argomenti possibili, dovete aver esaminato o interagito con tutto; in questo modo avrete la certezza di non tralasciare nulla).

Prendete la pozione e uscite.

Tornate nel teschio e salite le scale, interagite con la scodella e troverete la leva; uscite e tornate dalla gattina nel buco.

Aperte l'inventario e unite la pozione con la carne per drogarla.

Date la carne alla gattina e quando si sarà addormentata interagite con la tana per prenderla e per prendere poi i gattini (dovete avere il cesto per poterli prendere).

Tornate alla capanna e andate ancora alla dispensa.

Date un'occhiata alla parte superiore del prosciutto, c'è del grasso; usate il coltello sul grasso per prenderne un po'.

Nell'inventario esaminate la lampada e una volta ingrandita la visuale, usate il grasso sull'incavo posteriore.

Usate ora la lampada con la stufa e l'accenderete.

Uscite dalla capanna e andate allo stabilizzatore bloccato dal ghiaccio.

Usate gli escrementi secchi sul ghiaccio e "accendeteli" con la lampada; prendete lo stabilizzatore ed entrate nel crepaccio.

Raggiungete la porta che avete aperto e mettete lo stabilizzatore sotto alla porta; interagite ora con la leva in basso a sinistra per 2 volte in modo che stia verso di voi.

Sentirete all'interno una porta che si apre e invece la porta davanti a voi verrà bloccata dallo stabilizzatore.

Entrate, esaminate il montacarichi e mettete la leva nella fessura a destra.

Dentro al montacarichi potete solo mettere il cesto con i gattini, fatelo e tirate la leva in modo che il montacarichi li faccia salire.

Ora passate il portale a destra che conduce all'ingresso del labirinto.

Krugell, il Gigante di Ghiaccio

Dopo aver caricato i gattini sul montacarichi, farete entrare nel labirinto la mamma-gatta.

Tutto quello che dovete fare è seguire le stracce che ha lasciato sulla neve.

Finalmente sarete al cospetto di Krugell.

Prendete la pietra a terra a sinistra, andate in alto ma subirete un primo attacco.

Avvicinatevi alla clava ma appariranno degli spuntoni; usate il coltello o il Respiro di Dio sulle punte, ma non avrete successo.

In alto a destra c'è un cubo di ghiaccio, in mezzo c'è una zona attiva che indica l'aggiramento: interagite su di esso per notare la colonna di ghiaccio vicino.

Cliccate sulla colonna di ghiaccio per vederla più da vicino: noterete le venature del ghiaccio. Quello che dovete fare è usare il coltello nel punto dove le venature si incrociano e ripeterlo 4 volte. A questo punto avrete creato delle fessure.

Usate i gioielli esplosivi sugli spuntoni e raccoglietene 4; tornate alla colonna e mettete le quattro punte nelle fessure create con il coltello.

Alla fine usate sopra gli spuntoni che sporgono il masso preso prima, per incastrarli bene dentro; adesso potete interagire con la colonna per salire in cima.

Interagite con il cubo per vedere la parte inferiore bloccata dal ghiaccio.

Usate sopra la parte inferiore i gioielli esplosivi: in questo modo farete cadere di sotto il cubo. Cliccate ancora sul cubo e lo metterete nell'inventario; usate il cubo sugli spuntoni per spostarlo proprio lì vicino, quindi usate ancora i gioielli esplosivi sul cubo per farlo saltare sopra gli spuntoni; infine spingete il cubo e avrete via libera.

Salite la scalinata in fondo: berrete la pozione e affronterete il vostro nemico.

Verrete attaccati dal soffio di ghiaccio di Krugell ma la pozione vi proteggerà ogni volta facendo sciogliere il ghiaccio.

Usate il Respiro di Dio non su Krugell ma sull'apertura in basso del cristallo che c'è alla sua destra; così facendo cadrà una stalattite dall'alto.

Adesso aspettate che Krugell vi lanci contro la sua tempesta di neve e usate su di essa il Respiro di Dio.

In questo modo bloccherete il mostro.

Tutto quello che dovete fare ora è mettere un gioiello esplosivo nella crepa che la stalattite caduta prima aveva creato.

Farete cadere Krugell, ma sarà ancora vivo.

Ora però dovete pensare a salvare la principessa, quindi attraversate l'apertura in alto a sinistra. La principessa è pietrificata.

Interagite con essa per poi assistere alla lunga scena, al termine della quale dovrete parlare con Krugell.

Scontro Finale

Una volta terminato il dialogo, andate nella bocca della testa dietro Krugell.

Ci sono dei comandi ma anche il riflesso della sala inferiore: esaminatelo per rendervi conto che non potete chiudere la porta perché è bloccata.

Uscite e tornate a parlare con Krugell per avvisarlo; saprete di un passaggio segreto utile per anticipare Pripogala.

Usatelo, è dietro alle scale; raggiungete la porta bloccata dallo stabilizzatore ed entrate per toglierlo. Pripogala rimarrà bloccata.

La porta però ora è colpita dal raggio di calore di Pripogala e non reggerà molto, dovete trovare un modo per bloccarla meglio.

Usate il Respiro di Dio sulla porta incandescente: noterete che riesce a neutralizzare l'incantesimo di Pripogala, ma non definitivamente.

Sotto la porta c'è del ghiaccio, ma se ci usate il coltello sopra scoprirete che non servirà a molto, dovete trovare un altro modo: usate il coltello sulla porta incandescente per scaldarlo moltissimo, quindi usatelo sul ghiaccio e ne scioglierete una parte.

Lì vicino c'è lo stabilizzatore: interagite con esso per metterlo nell'inventario, usatelo subito sul ghiaccio per bloccarlo sopra, quindi aprite l'inventario e usate il coltello sulla pelliccia che conteneva lo sterco secco per ottenere delle cinghie; usate il Respiro di Dio con lo stabilizzatore in modo da legarlo con le cinghie (dovete avere creato le cinghie prima) e bloccare Pripogala.

Uscite da questa zona, andate al villaggio e proseguite in basso per passare attraverso il passaggio segreto e tornare da Krugell.

Parlategli e alla fine dovreste sistemare tutto con Pripogala.

Entrate nella bocca dove ci sono i comandi delle porte e il montacarichi.

Interagite con la cesta nel montacarichi per toglierla, aprite l'inventario e unite la pozione di Pripogala con i gioielli esplosivi, metteteli dentro al montacarichi e usate la leva sotto; purtroppo è bloccato: riprenderete la scatola nell'inventario e uscite.

Parlate con Krugell, non sarà particolarmente d'aiuto, quindi dovreste pensarci voi.

Andate in basso, vedrete la clava del mostro a terra: interagite con essa per metterla in inventario, tornate al montacarichi e mettetela lì dentro.

Uscite e parlate con Krugell per convincerlo a usare la clava: lo farà e alla fine tornate nel montacarichi, rimuovete la clava e noterete una crepa. Metteteci dentro la scatola esplosiva che avete creato in precedenza e la farete arrivare direttamente a Pripogala.

Dopo l'esplosione tornate nel montacarichi per vedere se Pripogala è viva; purtroppo il riflesso non è più visibile quindi dovreste controllare di persona.

Tornate al villaggio: il portale è sparito; andate al crepaccio e raggiungete la porta, prenderete automaticamente il Respiro di Dio.

Interagite con la leva e usatela per aprire la porta, entrate e vedrete i vestiti di Pripogala a terra.

Prendete l'amuleto e uscite.

Tornate da Krugell; parlate con la principessa e date l'amuleto al gigante.

Quando la ragazza sarà andata via, parlate ancora con Krugell e alla fine salite le scale, attraversate il passaggio dove avete trovato Erea pietrificata e prendete il cristallo da terra.

Uscite e scendete le scale per portare a termine Tale of a Hero – Il Destino di un Eroe.

Soluzione di Linfadoro