

Memoria

N.d.A.: La soluzione si basa sulla versione review del gioco, pertanto potrebbe differire leggermente dalla versione retail.

Introduzione

Scegliete di vedere l'introduzione, andate a est e raggiungete la tenda a nord. Dopo aver parlato con la ragazzina esaminate i suoi bastoncini e usateli. Aprite l'inventario, usate la magia a sinistra e usate i bastoncini, ma non sarà ancora abbastanza. Aprite il baule a sud, prendete la bottiglia e usatela con la magia per romperla. Usate la bottiglia rotta coi bastoncini e usate il tutto con la magia. Una volta entrati nella tenda parlate con l'uomo e dategli due volte la prima risposta.

Capitolo I

Dopo l'introduzione andate a sud, poi a est e lungo il sentiero prendete un coltellino. Usate il coltellino sul borsello del cadavere appeso alla parete di destra. Seguite il sentiero verso sud e raccogliete gli oggetti caduti dal borsello, le bende, la spazzola e l'alcool. Tornate alla porta della Tomba dove ci sono gli altri membri del gruppo. Usate il coltellino con la stalattite gocciolante sulla destra. Usate la spazzola con la porta, dopo l'animazione usate il coltellino ricoperto di colla e datelo al Mago. Raccogliete il piatto sporco ai vostri piedi, nell'inventario usate le bende con l'alcool e poi usate la benda imbevuta col piatto sporco per renderlo brillante. A sinistra raccogliete la coppa dell'incenso ma vi ferirete. Usate nuovamente le bende con l'alcool e usate la benda imbevuta con l'uncino per raccogliere il vostro sangue. Raccogliete la coppa d'incenso. Usate il piatto d'argento con l'uncino dove vi eravate feriti. Dopo l'animazione nell'inventario inserite la benda sporca di sangue nella coppa dell'incenso e usate il tutto con l'uncino a sinistra. Prendete il bastoncino d'incenso nell'inventario e usatelo con gli occhi fluorescenti in basso. Usate il bastoncino acceso nella coppa dell'incenso e guardate l'animazione. Parlate con la voce di tutti gli argomenti. Occate in un qualsiasi punto dell'oscurità. Esaminate la catena e usate la palla di metallo con l'anello attaccato al busto. Prendete nuovamente la palla di metallo e buttatela nel buco nel pavimento. Impugnate il bastone magico. Usate la magia con la mano sopra al corpo del mago. Usate la magia col braciere a destra della porta. Usate il coltellino col buco nella parete che fa filtrare la luce. Guardate dentro a quel buco. Usate la magia di guardiano sotto di voi e fategli battere il pugno per terra per tre volte fin quando non vedrete cadere un braciere. Fateglielo usare e lanciare oltre il colonnato. Rientrate nella stanza e usate la magia con l'oscurità per illuminare la stanza. Usate il buco della porta a destra. Usate la magia col braciere sulla destra. Prendete il controllo del guardiano, fategli usare la mano accanto a lui e fategliela lanciare verso la porta della Tomba. Usate il bastone con le bende e poi usate il tutto per prendere l'oggetto vicino alla porta. Usate la zampa appena raccolta col coltello sporco di colla, poi disponete la zampa al centro della porta. Rientrate dentro la tomba e usate la catena col buco appena aperto nella parte bassa della porta. Esaminate nuovamente il buco più in alto della porta, prendete il controllo della mano e usatela con l'arco alla sua destra, poi prendete la palla di metallo e lanciatela verso sud. Prendete il controllo del guardiano e fategli afferrare la palla di metallo, vedrete avvicinarsi il busto alla porta. Prendete di nuovo il controllo del guardiano e fategli afferrare la palla di metallo e fategliela lanciare a sud. Prendete il controllo del guardiano di pietra e fategli raccogliere la palla di metallo. Prendete il controllo della grande mano di pietra e usatela col guardiano. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Vi ritroverete nuovamente nella tenda dove eravate all'inizio. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti.

Leggete la ricetta vicino a Nuri. Raccogliete la pianta nel vaso accanto alla finestra. Mettete la pianta nell'acqua dell'abbeveratoio per uccelli. Usate il coltello che avete nell'inventario con la tenda tutto a sinistra, poi usate il pezzo di tenda con la pentola dentro al caminetto. Usate il coltello con la pianta che avete messo in precedenza, poi usatevi il pezzo di tenda sporco di grasso. Usatelo poi su Nuri.

Capitolo II

Parlate con Nuri di diversi argomenti e alla fine la rimetterete in gabbia. Andate a sud. Usate Nuri con la colonna di pietra accanto all'uomo e fatele rispondere "Da undici a quindici", poi "Crocus-colored boach", ancora "Da nord-est" e infine "A nord-ovest". Andate a est e usate il coltello con le corde davanti a voi. Entrate nella tenda a est. Prendete gli strani semi nell'angolo in basso a destra. Lì accanto spostate il letto e prendete la chiave. Usate il coltello col pezzo di stoffa accanto a voi e guardate l'animazione. Prendete il pezzo di corteccia che blocca la ruota del carretto alla vostra sinistra. Andate a sinistra e usate la chiave che avete nell'inventario col lucchetto del baule. Prendete il chiodo e lasciate il baule aperto. Tornate a sinistra dove avete lasciato Nuri. Usate la magia con la bottiglia di vetro dentro il baule tutto a destra e, non appena l'uomo si sarà distratto prendetegli il martello da dentro la borsa a terra. Tornate nel retro della tenda. Usate nell'inventario il chiodo col martello e poi usate il tutto con la maschera nel busto di pietra. Andate a ovest e date le risposte 2-1-1. Poi parlate di tutti gli argomenti. Uscite dalla casa e andate a nord. Parlate col mercante di tutti gli argomenti. Entrate nella taverna a destra del mercante e parlate con Giacomo di tutti gli argomenti. Parlate poi con Hilda al bancone di tutti gli argomenti. Esaminate il barile accanto a Hilda e usatevi la magia. Usate la bottiglia vuota col barile per riempirla. Date il vino a Giacomo. Parlate con i tre eroi, chiedete un confronto diretto e parlate una volta con ognuno dei tre. Date poi la risposta di destra e indicate la seconda risposta a sinistra, e di nuovo la seconda a sinistra. Guardate il filmato, poi parlate con Bryda di tutti gli argomenti. Usate la magia viola e toccate la scia rossa che vedete sulla sinistra. Entrate nuovamente alla locanda, parlate con Hilda e chiedete dell'"Attaker". Uscite dalla locanda, andate a destra ed entrate nel cancello della Scuola di Magia. Parlate con la guardia. Entrate nella porta a nord. Entrate nella libreria a destra e provate a usare la magia viola. Usate l'ombra nell'angolo in basso a destra e parlate con essa di tutti gli argomenti. Date gli strani semi che avete nell'inventario all'ombra. Uscite dalla libreria e raggiungete il dormitorio a nord. Usate la magia viola e vedrete un alone rosso in corrispondenza del secondo baule da destra. Usate la magia gialla con i cocci a sinistra di quel baule. Provate ad avvicinarvi ma sarete cacciati fuori. Entrate nella porta del Magister e parlate con lui di tutti gli argomenti. Tornate davanti a casa di Gerom e usate la magia viola. Entrate in casa, usate la magia viola e esaminate l'alone rosso. Combinare i frammenti rossi sol mucchio di frammenti che avevate già nell'inventario e usatevi la magia gialla. Tornate al mercato e mostrate la scatola di vetro al mercante. Andate nella foresta e guardate dentro la borsa del Maestro. Mostrate la conchiglia a Bryda. Andate a destra della tenda e usate la conchiglia con la statua da cui avevate preso la maschera. Tornate da Bryda e mostratele il disegno. Andate nuovamente alla locanda e, usando la magia gialla col barile fate cadere nuovamente il vino. Usate la scatola di vetro con il barile. Tornate alla scuola di magia, in libreria, e usate la scatola di vetro con l'ombra. Portate il rubino falso a Bryda. Andate alla scuola di magia, entrate nel dormitorio, andate a nord, poi a ovest in modo da non calpestare le assi rotte, andate a sud e poi a est. Avrete fatto così il giro di alcuni letti. Raggiungete il baule dove avevate visto l'alone rosso e apritelo. Usate nuovamente la magia viola e prendete la lampada. Andate da Bryda e datele l'accumulatore.

Andate un po' a destra e prendete la pelliccia e la corda sopra al masso. Prendete la legna davanti all'uomo. Cogliete i fiori gialli a sud del cespuglio. Un po' a sinistra impugnate il bastone. Mettete i fiori sulla pietra piatta ai piedi dell'albero. Raccogliete altri fiori gialli e portateli davanti alla tana in basso a sinistra. Tornate alla catena per lasciare la lepre libera di mangiare. Quando andrà a mangiare i fiori

vicino al cespuglio avvicinatevi e lo vedrete scappare nell'angolo in basso a destra. Avvicinatevi al punto dove è scappato il coniglio e usatevi la pelliccia, il bastone e legate la corda. Allontanatevi, quando il coniglio entrerà nella vostra trappola tirate la corda. La trappola non è ancora abbastanza efficace. Usate il coltellino con la legna che avete nell'inventario e usate i paletti ottenuti con la pelliccia. Provate nuovamente la trappola ma ancora non funziona. Rimuovete i paletti. Finalmente l'uomo ricomincia a parlarvi. Date il coltellino all'uomo. Rimuovete bastone e corda dalla trappola. Rimettete la corda e infine il bastone. Andate dietro al cespuglio e tirate la corda. Prendete la trappola chiusa. Prendete le pietre focaie dall'uomo. Mettete la legna dove l'avevate presa e usatevi le pietre focaie. Guardate l'animazione. Prendete il sentiero a nord-ovest.

Capitolo III

Raccogliete le bacche e collocatele per terra vicino a voi. Esaminate le impronte. Andate a ovest, raccogliete dei mirtilli, poi a nord. Esaminate il coltello piantato nella parte alta dell'albero. Esaminate ai piedi dell'albero i resti del coniglio. Andate a nord-est, esaminate il cespuglio a sinistra del primo grande albero accanto a voi e andate a nord. Andate di nuovo a nord, e ancora a nord. Esaminate il fungo rotto al centro del sentiero. Andate a nord e prendete la corda attaccata al monolito. Tornate dove avevate visto il vostro coltello e usatevi la corda per prenderlo. Tornate a nord-est, nord, nord, nord, ovest. Esaminate il cespuglio sulla sinistra e ancora più a sinistra troverete il vostro vassoio d'argento. Usate il vostro coltello col cespuglio. Andate a ovest e prendete i rami secchi. Nell'inventario usate la corda per legare i rametti, poi usatevi le pietre focaie per dargli fuoco. Usate il tutto con la ragnatela. Prendete il bastone. Guardate l'animazione. Andate a nord, poi due volte a ovest e infine a nord-ovest. Guardate la breve animazione. Seguite il sentiero. Dopo i dialoghi rispondete dicendo due volte la verità, parlate poi con la ragazza di tutti gli argomenti. Andate a est e prendete la pietra. Usate la pietra con la piccola cascata che vedete in basso. Seguite il sentiero. Esaminate i due rami che s'incrociano e usatevi il coltello. Usate il ramo con la cascata. Scendete di sotto e prendete il ramo con la collana. Usate la magia blu sulla collana, toccate la ragazzina, il prigioniero e l'immagine disegnata sulla roccia di destra che rappresenta il campo col fuoco. Usate poi la magia blu sul pezzo di stoffa rossa e selezionate l'elmo della ragazzina, il prigioniero e l'immagine disegnata sulla roccia che rappresenta la raccolta della frutta. Usate il coltello col prigioniero e guardate il filmato.

Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti e guardate il filmato.

Capitolo IV

Parlate con Nuri di tutti gli argomenti. Andate a destra fino alle latrine e troverete Bryda. Vi troverete alla casa del Maestro. Sulla destra cacciate i corvi e parlate con Nuri fin quando non entrerà nella casa. Vi troverete ora nei panni di Nuri all'interno della casa del Maestro. Prendete il righello sulla destra e usatelo sui libri a sinistra. Prendete la chiave che ora sarà libera. Sarete di nuovo nei panni di Geron. Parlate con l'ombra che troverete nascosta a sinistra della casa. Usate la chiave che vi ha dato Nuri con la porta della casa. Esaminate la statua per polverizzarla. Prendete la scatola dove c'era la mano del Maestro. Usate la scatola con i resti. Sullo sfondo prendete la candela. Sul bancone prendete il miele. Salite la scala. Prendete la scopa appoggiata alla parete. Uscite dalla casa e parlate nuovamente con l'ombra. Tornate in casa, utilizzate la magia gialla per ricomporre i resti ed esaminate la statua e vedrete che ha una chiave in mano. Provate a usare la candela con la statua. Toccatela per distruggerla, usatevi la scopa per spostarla, usatevi nuovamente la magia gialla e infine la candela. Prendete lo stampo della chiave e metteteci il miele. Uscite fuori e date lo stampo pieno di miele all'ombra che vi restituirà una chiave. Usate il coltello con lo stampo. Tornate in soffitta e usate la chiave di miele col lucchetto sulla porta. Aprite la porta ed entrate. Per terra accanto a voi esaminate il bagliore. Un po' più a destra

prendete il contenitore e la mappa di Drakonia. Troverete uno scompartimento segreto. Esaminatelo, leggete la nota sulla maschera, prendete l'artefatto. Anche questo si polverizzerà come il Maestro. Usate il contenitore con la polvere dell'artefatto. Usate il contenitore con la polvere con la fessura scintillante nel pavimento, usatevi la magia gialla e prendete il rubino.

Sarete nuovamente nei panni di Sadja. Parlate di tutti gli argomenti. Esaminate la pianta con i fiori blu in alto sulle rocce. Usatevi la magia grigia due volte. Andate a sinistra, esaminate il cespuglio e trasformatelo in pietra. Posizionate i ramoscelli nel posto del falò, poi usatevi le pietre focaie per accendere un fuoco. Usate la magia blu con la collana e connettete le due state con la neve per far avvicinare Rochwan al fuoco. Usate la magia grigia con l'erba sotto Rochwan per intrappolarlo e mettetegli la maschera. Date le risposte 1-3-2-1, dopo l'animazione vi risveglierete nei panni di Geron.

Uscite dalla porta a sinistra e parlate con lo spirito. Esaminate la faccia alla vostra sinistra, quella sulla colonna, e rispondete Fuoco. La statua in basso a sinistra è Ghiaccio. La statua in basso a destra è Acqua. La statua in alto a destra è Terra. Quella in alto a sinistra è Aria. Quella a destra dei vostri piedi è Minerale. Esaminate l'uomo per prendere il libro dalle sue mani. Sentirete Bryda chiamarvi.

Capitolo V

Guardate l'animazione. Sarete di nuovo nei panni di Sadja. Parlate di tutti gli argomenti. Usate il bastone e la maschera con gli abissi e continuate a guardare. Vi troverete in una camera da letto. Provate a uscire in corridoio. Avvicinatevi alla pianta e toccatela per far apparire lo spirito dell'aria. Parlategli e dategli che volete giocare con lui. Dategli la seconda risposta, poi l'ultima. Vi troverete fuori dal castello. Andate all'osservatorio ed esaminate i tre grandi corni. Selezionate un corno e poi cliccate sulla sfera sopra di esso, noterete un fascio di luce che parte dal corno, trapassa la sfera e arriva fino al centro del soffitto. Ripetete l'operazione per tutti e tre i corni e ascoltate le voci. Uscite nuovamente all'esterno ed entrate nella finestra illuminata di sinistra. Prendete la teiera, mettetela sul fornello caldo, uscite velocemente dalla finestra, entrate nella finestra destra e prendete il coltello sulla scrivania. Il tutto velocemente prima che l'uomo si accorga di voi. Uscite di nuovo fuori dalla finestra e recatevi nell'entrata in basso indicata dai punti interrogativi. Parlate con gli uomini di tutti gli argomenti. Parlate nuovamente di tutti gli argomenti fin quando non rimarrà solo l'argomento arma. Esaminate il basamento della colonna in basso a destra. Date il coltello all'ammiraglio e guardate l'animazione e vi troverete nella stanza dei Draghi. Esaminate l'angolo oscuro tra i due draghi più a destra. Andate a nord all'ingresso principale. Andate a est, accanto alla scala. Esaminate tutti gli elementi e uscite dalla stanza. Prendete ora la scala a est. Andate a ovest alla libreria. Esaminate lo scaffale di destra col tasto destro. Guardate le sei rune rappresentate sull'arco accanto allo scaffale. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Tornate al corridoio principale e uscite fuori. Raggiungete la finestra di destra. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Prendete la coppa che è rotolata ai vostri piedi. Esaminate il bastone. Usate la magia blu con la coppa, selezionate l'oggetto che sta osservando la maschera, i metalli e il tavolo da the. Poi usate la magia blu con la coppa e unite la maschera con la scopa e la tavoletta rotta. Parlate nuovamente con l'uomo e chiedetegli come si sente adesso. Parlate con l'uomo e mostrategli il rubino. Fategli pressione in modo che vi faccia usare la maschera. Usate la magia con il macchinario davanti all'uomo. Usate la magia blu sulla coppa e connettete la sfera luminosa col bastone e la tavola rotta. Usate ora la magia grigia sull'uomo per trasformarlo in un cristallo. Prendete la sfera luminosa. Andate alla libreria, andate a ovest e usate la sfera luminosa con lo scaffale dove vedrete i libri volare. Scendete nella tavola col tavolo esagonale e usate la sfera luminosa con la lanterna che lampeggia sulla sinistra. Raggiungete il lago sotterraneo e usate la sfera luminosa con l'acqua. Esaminate l'ornamento per terra e noterete che è incompleto. Usatevi la pagina del libro. Tornate nella stanza del concilio e

usate il rubino sulla lampada dell'oscurità. Toccate il simbolo alla base della colonna di destra, vi troverete in una nuova stanza. Esaminate una qualsiasi delle piante, poi sedetevi sullo sgabello. Indosserete automaticamente la maschera. Usate la magia grigia con tutte le piante, poi usate la magia azzurra con il simbolo illuminato. Guardate il filmato. Tornate alla libreria e parlate con l'uomo dei nuovi argomenti. Esaminate il pavimento ai piedi della statua e posizionate la lampada sul disegno della mano. Tornate al lago. Toccate il simbolo e vi troverete nella camera misteriosa. Sedetevi sullo sgabello e usate la magia azzurra con il simbolo luminoso per sentire la seconda parte del racconto. Tornate in libreria e parlate di nuovo con l'uomo del nuovo argomento. Tornate sul tetto. Usate la sfera luminosa con il vaso sopra al quale vedrete volare gli insetti. Guardate nel grande buco a sinistra e utilizzate gli spiriti che avete nell'inventario con gli esagoni e disponeteli come da figura:



Toccate il simbolo al centro degli elementi. Sedetevi ancora una volta sullo sgabello e ancora una volta usate la magia azzurra sul simbolo. Guardate il filmato.

Nei panni di Gerom parlate con Bryda di tutti gli argomenti.

Di nuovo nei panni di Sadja. Avvicinatevi al monolite. Usate il simbolo che apparirà ai suoi piedi. Usate la corda che avete nell'inventario con il monolite. Scendete nel buco. Sedetevi sul sasso accanto a voi e guardate l'animazione. Aspettate qualche istante e vedrete apparire lo spirito dell'aria che vi porterà fuori dal buco. Parlate con la donna di tutti gli argomenti. Alla fine ditele di uccidervi, poi datele le risposte 1-2-2. Guardate l'animazione.

Capitolo VI

Andate a sud. Recatevi al "Campground" a sinistra e parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Tornate alla foresta a ovest. Vedrete una luce che si muove, raggiungetela, usate la magia viola e poi cliccate sul bagliore rosso per trovare il messaggero. Parlate con lui di tutti gli argomenti. Tornate alla cascata che troverete in alto a sinistra, e parlate con Nuri. Ditele di volare dalla tenda, alla roccia fino al fiume. Tornerà dal suo volo, ditele di creare confusione. Andate a sud, poi "Into the bog". Esaminate la barca e il paletto dall'altro lato del fiume. Usate la magia gialla sul paletto per riparare la corda. Andate dall'altro lato del fiume e poi a est. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Tornate a ovest e usate la magia gialla con la corda della barca per riromperla. Andate ancora a ovest e guardate dove si trova il messaggero, recatevi lì, usate la magia viola e cliccate sull'alone rosso. Parlate col messaggero di tutti gli argomenti, lo vedrete correre fin dall'uomo. Seguite il messaggero e prendete la pergamena. Tornate alla visuale della mappa e recatevi alla foresta a sud-est. Usate il messaggio con la ragazza a sinistra e la vedrete andare via. Tornate da Nuri, parlatele e chiedetele di distrarre il gruppo. Guardate l'animazione

e tornate alla foresta a sud-est. Esaminate l'albero e parlate colla ragazzina. Vi troverete ora alla tenda. Prendete la lampada all'entrata della tenda. Entrate nella tenda e ascoltate i dialoghi. Andate a destra della tenda, dove eravate scappati qualche capitolo fa, e usate la magia gialla con la tenda. Esaminate il buco che avete appena creato. Non appena riprenderete il controllo del gioco usate la lampada con la mappa. Guardate l'animazione. Vi troverete alla cascata, parlate di tutti gli argomenti. Dopo il filmato vi troverete pietrificati.

Capitolo VII

Vestirete di nuovo i panni di Sadjia. Scuotete la gabbia dove è rinchiuso il bastone per far cadere un oggetto. Prendetelo. A sinistra della gabbia prendete la lunga spada. Ai piedi della gabbia prendete la radice. A sinistra prendete il Shuriken. Usate la corda con il porta-armi a sinistra della gabbia, e poi sulla gabbia stessa. Usate la mazza con la fodera della spada e posizionala nel buco sotto la scala. Usate il Shuriken con la lunga spada. Usate la spada con lo scudo appeso alla parete e prendetelo. Posizionate la nel buco sotto la scala. Usate lo scudo sul buco e salite di sopra. Prendete l'alabarda sulla sinistra. Tornate di sotto, togliete il ponte e rifatelo usando spada, alabarda e scudo. Tornate di sopra e usate la mazza con la spada a destra. Prendete la spada. Tornate giù e sfate di nuovo il ponte. Posizionate nel porta-armi l'alabarda, le due spade, la mazza e lo scudo e chiudetelo. Usate il porta-armi e spingetelo all'esterno. Finalmente prendete il bastone da dentro la gabbia. Usate la magia azzurra col pavimento di cristallo. Uscite all'esterno. Entrate nell'arco e andate ad est. Entrate nella stanza a nord. Esaminate l'uomo steso a terra a sud e prendete il suo scettro. Prendete il sasso da terra. Esaminate tutti gli altri uomini a terra e otterrete un braccialetto e una piuma. Usate i sassi sul principe per colpirlo, usateli tutti e tre per far spazientire il principe e creare una specie di bolla. Andate dall'uomo a sinistra che vi darà una chiave. Usate la chiave con la grata ai piedi della torre. Entrate nella torre. Andate a est e toccate il bagliore blu dove c'è il cristallo. Andate a est e prendete la testa di pietra. Tornate a ovest e toccate nuovamente il cristallo. Ritornate a est e salite a toccare il cristallo in alto. Andate a est e poi di nuovo a est. Usate la testa col bagliore blu e raccogliete il cristallo. Spegnetelo disattivandolo con la magia azzurra. Salite la scala e andate a ovest due volte. Disattivate il cristallo e andate a est. Usate il braccialetto col cristallo e usatevi la magia azzurra. Disattivate il cristallo toccandolo. Attivate il cristallo che avete nell'inventario e lanciatelo sui tentacoli a destra per far creare un pezzo di ponte. Attivate poi il cristallo vicino a voi per creare tutto il ponte. Andate a est due volte e usate il coltello sul tentacolo di sinistra. Andate ancora a est. Andate a nord e poi a ovest e prendete il cristallo. Tornate a est e toccate la prima immagine a sinistra e associatela alla torcia, la seconda da sinistra all'armatura, la terza alla statua, la quarta allo scudo e quella più a destra a niente. Toccate il cristallo blu sulla destra. Uscite dalla finestra a destra. Avvicinatevi al principe e usate il coltello coi tentacoli. Guardate l'animazione. Usate la magia azzurra col cristallo principale in alto e guardate il filmato.

Toccate un punto qualsiasi dello schermo per svegliarvi e prendete il bastone sulla destra. Andate a destra, esaminate lo scudo, la ragazza, e usate il bastone sullo scudo. Esaminate nuovamente la ragazza, usatevi l'alcool e le bende. Guardate tutta l'animazione.

Capitolo VIII

Usate la magia gialla sull'accumulatore vicino al fuoco. Dopo che Bryda vi avrà fatto indossare la maschera usate la magia gialla sulla maschera. Usate la magia azzurra con l'accumulatore. Dopo che Bryda se ne sarà andata usate la magia di visione con la collana di Nuri e collegate la cima della montagna, col fiume e col fuoco. Arriverà Nuri. Mandatele una nuova visione sempre usando la collana e collegate Gerom, Nuri e l'accumulatore di magia. Usate la magia per depietrificare su voi stessi. Entrate nella caverna e parlate col bastone di tutti gli argomenti. Mettete la maschera sul busto a destra.

Rispondete che siete pronti e che lo farete voi direttamente. Quando vedrete Sadja nel giardino rispondete con la terza risposta, poi la seconda e ancora la seconda. Guardate l'animazione. Andate a sud e parlerete con Fahi. Rientrate nella caverna e prendete il rubino sulla destra. Tornate a sud e date il rubino a Fagi. Dopo l'animazione rispondete "loro erano amici". Dopo l'altra animazione rispondete "La stanno tormentando senza nessun motivo", date poi la prima risposta e dopo la seconda. Entrate nella caverna e usate la tomba. Rispondete la terza risposta e poi di nuovo la terza.

Primo finale: Dopo il filmato dite di non cambiare Nuri ma lasciarla così com'è. Guardate i filmati.

Second finale: Dopo il filmato scegliete di far tornare Nuri umana e guardate i filmati.

Soluzione di Electranovembre

PUNTAECLICCA.COM