IL LA SPADA S’È ROTTO PER LA SECONDA VOLTA!
Ok, è ufficiale, questa è una di quelle avventure che ha fatto maggiormente impazzire voi lettori, ma la ragione principale è la dannata serie di bug presenti in tutto il gioco; quindi il mio consiglio è più che mai quello di salvare spesso e talvolta anche senza motivo, dal momento che eviterete in tal modo di scrivermi epopeiche lettere trasudanti disperazione allo stato solido e cose di questo tipo. Del resto non la ritengo una pietra miliare del genere, dunque non riesco a capire la ragione di cotanto interesse. Ad ogni modo io vi ho accontentato, adesso fate i bravi e leggete attentamente quanto segue. Vedrete che la notte riuscirete nuovamente a prendere sonno; purché non finiate per svegliarvi ai piedi di una piramide maya nel tentativo di prendere una dannatissima torcia che non vuole saperne di finire tra le vostre mani.

Massimo “Broken Patience 2” Svanoni

PARIGI
CASA DEL PROF. OUBIER
Credevate di rivedere la vostra ragazza per passare qualche sana giornata in allegria e contenere l’imbruttimento del capodanno imminente? Niente, anche questa volta vi va male; Nico vi invita a un incontro, ma c’è il terzo incomodo, ossia il prof. Oubier. Tutto ha a che fare con una pietra ritrovata dalla ragazza, ma non c’è il tempo di capire che il professore è fuori casa, che un energumeno dalle fattezze sudamericane vi saluuuta con una bella mazzata sulla nuca, che vi manda a tappeto, mentre la giornalista viene rapita. Riprendete i sensi per scoprirvi legati a una sedia nelle vicinanze di un aracnide piuttosto in salute, intenzionato a fare la vostra conoscenza. Esaminate lo scaffale e noterete che uno dei suoi piedi, precisamente quello sotto alla sedia, sta attraversando una fase di avvoltolamento pesante. Dategli il colpo di grazia e l’intera libreria rovinerà proprio sul cranio del simpatico ragno, che passerà in anticipo sulle sue previsioni ai pascoli celesti. Per liberarvi definitivamente dai legacci, non vi resta che tagliare la corda grazie al supporto metallico che sorreggeva l’armadio, in effetti piuttosto affilato.
Una volta in piedi, esaminate la fotografia sopra allo scrittoio (si tratta del professore e di sua moglie) e aprite il pannello scorrevole di quest’ultimo, prima di dare una buona sorsata alla bottiglia di tequila e sputarne il verme ivi contenuto (che naturalmente dovrete raccogliere). Ora è il turno del cassetto, nel quale troverete un vasetto al cui interno è celata la chiave dell’appartamento.
L’uscita della stanza è però bloccata da una barriera di fiamme, che dovrete addomesticare. Raccogliete la borsa di Nico, dalla quale estrarrete ben tre oggetti: un rossetto, una nota e un paio di curiosi slip rossi (ahia, qui ci scappano le corna). Più a sinistra, invece, troverete un sifone e, provando a utilizzarlo, scoprirete che è finita la carica di gas. Il mobile è chiuso, quindi raccogliete la freccia con la quale Nico è stata avvelenata e utilizzatela per scassinare il portellino dell’armadietto. Troverete un contenitore cilindrico con la ricarica del gas per il sifone, ma non riuscirete a raccoglierlo se non utilizzerete gli slip, dato che scotta. Ricaricate, quindi, il sifone e usatelo per spegnere l’incendio e uscire dalla stanza.
Scese le scale, vi troverete nell’atrio; raccogliete il ritaglio di giornale ed esaminatelo, per trovare una nota del professore. Dovete correre in aiuto di Nico e, per farlo vi occorre scambiare quattro chiacchiere con Laubinau, presunto amante della vostra ex-ragazza. Telefonategli per fissare un appuntamento a Montfauçon, quindi uscite dalla casa (aprendo la porta di sinistra con la chiave che avete trovato nell’ampolla).

MONTFAUCON
Il bar di Montfauçon dovrebbe ricordarvi qualcosa, così come il signore che sorseggia il liquore sullo sfondo. Ma certo, si tratta del sergente che aveva già fato la sua apparizione nel primo episodio; ora è in crisi, ma non disdegnerà di scambiare quattro parole con voi e facendovi qualche utile osservazione sulla nota che avete trovato nella borsetta di Nico. Terminato il colloquio, chiamate il cameriere (“garçon”,”garçon vuol dire ragazzo”) insistendo una seconda volta per ottenere risposta; vi farete portare una tazza di caffè e potrete fargli qualche domanda circa la moglie del professore, morta in circostanze misteriose. Arriverà in quel mentre Laubinau e dovrete affrontare un dialogo abbastanza difficile da sopportare; comunque si renderà utile dandovi l’indirizzo di una galleria d’arte privata, con la quale il professor Oubier collabora. Non appena se ne andrà, un breve filmato vi mostrerà la situazione drammatica in cui si trova Nico: dovete fare in fretta.
Finite di bere il caffè, per scoprire strani rimasugli sul fondo della tazza; è chiaro che vi conviene lamentarvi con l’odioso cameriere. Tuttavia il vostro scopo è un altro: recuperare la bottiglietta di liquore dell’amico sergente. Dopo un primo tentativo fallito, chiedetene al cameriere, quindi parlate all’uomo per farlo intristire; costui abbasserà il capo per qualche attimo distraendosi e permettendovi di recuperare la bottiglietta. Parlate ancora al triste derubato ed, evitando accuratamente l’argomento relativo alla sua vita, chiedetegli di Carol, la moglie del professore. E’ venuto il momento di saluuutare Mountfaucon e i suoi occupanti, alla volta della Glease Gallery.

GLEASE GALLERY
Parlate alle ragazze, ma otterrete poco e date un’occhiata alle bacheche. La chiave di volta della stanza, è l’esperto d’arte ciccione, intento a sorseggiare uno degli orrendo intrugli che vengono offerti. Chiedetegli del professor Oubier e di ciò che sta bevendo, quindi parlategli del vasetto nel quale era celata la chiave e, dopo averglielo mostrato, lo getterà a terra mandandolo in frantumi, con l’accusa di essere un falso. Quello che cercate è un indizio, ma anche parlando direttamente con Glease otterrete poco; desta curiosità, invece, il gruppo di casse accatastate sul retro. Vi occorre un diversivo; una buona idea potrebbe essere quella di versare del liquore nel bicchiere del critico grassone, ma non sarà sufficiente a farlo rovinare al suolo. Versatene una seconda dose e il panzone, già al limite estremo delle sue capacità di controllo, crollerà mandando in frantumi una teca. Naturalmente questo richiamerà l’attenzione di Glease, dandovi qualche libertà di azione supplementare. Esaminate le casse, fino a quando noterete una piccola etichetta; raccoglietela (attenzione, perché si tratta di un oggetto piccolo): vi condurrà sino alla zona portuale di Marsiglia.

MARSIGLIA
PORTO
Che abbiamo qua? Dunque, dunque, un recinto che mi pare inutile tentare di scavalcare, dato che c’è il cane di guardia pronto a muovere ritmicamente le mandibole; poi uno squallido capanno, probabilmente la casa del guardiano del posto. Controllando dalla finestra, scoprirete che le mie deduzioni sono corrette, ma potrete fare ben poco. Proseguite oltre circumnavigando la baracca; vicino all’acqua melmosa del porto, troverete un rampino, che potrete immediatamente utilizzare per recuperare la bottiglia galleggiante. Riempitela di acqua e tornate alla finestra del capanno, per parlare al guardiano. Verrete a sapere che non potrete avere accesso ai magazzini che vi interessano, neppure se gli dimostrate che siete in grado di grattarvi la nuca con le ginocchia. Che fare? Raffreddate la tubatura del comignolo con l’acqua per staccarne la punta grazie al solito paio di slip. Quindi bloccatene l’apertura tramite la bottiglia; il povero guardiano dovrà uscire, per evitare di finire affumicato!
Fate di nuovo il giro ed entrate attraverso la botola; tutto quello che dovrete fare, sarà rubare i biscotti per cane e un pezzo di carbone dal secchio, prima di uscire dalla stessa via per la quale siete entrati. L’uomo rientrerà nel capanno e voi potrete scambiare ancora qualche chiacchiera, ma il bello viene adesso. Offrite al cane di guardia (il mitico Twenty e con questa saluto l’amico Sox; lui capirà) uno

dei biscotti, quindi lanciatene un secondo sulla piattaforma e quando il povero animale l’avrà raggiunto, utilizzate il rampino per farlo cascare in acqua. Ora potrete scavalcare la rete metallica e raggiungere il magazzino.

MAGAZZINO: ENTRATA
Esaminato l’esaminabile, salite lungo la scala alla vostra sinistra, quindi date un’occhiata all’interno, attraverso la finestra vicino alla presa d’aria, bloccandola grazie al rampino. La situazione è questa: c’è l’indiano che vi ha cazziato in casa di Oubier, c’è il suo aiutante legato come un salame e qualche cassa. Un buon piano potrebbe essere quello di tirarlo fuori con una scusa e poi segarlo con qualche sistema. Ottimo; scendete e bussate alla porta, per farlo uscire (dicendo che siete della polizia, farete più in fretta), quindi, tornate velocemente al piano superiore e spingete il barile verso l’acqua. Il tonfo attirerà l’attenzione del nostro uomo che si metterà in posizione favorevole per un buon tuffo; spingete una seconda botte per incoraggiarlo e vedrete un campione all’opera. Ora potrete entrare liberamente nell’edificio.
Date una veloce occhiata alla scrivania e alla cassettiera chiusa, quindi aprite il cassetto e prendete la chiave. Dov’è finito l’aiutante? Nascosto tra le casse; per scovarlo e parlargli, esaminatele. Ora potrete liberarlo dalle manette e vederlo scomparire, impaurito. Non vi resta che utilizzare l’ascensore per raggiungere il piano superiore.

MAGAZZINO: PIANO SUPERIORE
Problema: non potete abbandonare l’ascensore, altrimenti il simpatico del piano di sotto potrebbe rompervi le scatole. Non vi resta che bloccarlo tramite una di quelle casse a portata di mano. Spostate la più piccola e, quando quella grande sarà libera, spingetela dinanzi alla fotocellula per ottenere il vostro scopo. Premete l’interruttore sulla destra e accenderete le luci; in questo modo potrete notare alcuni segni sospetti sul pavimento vicino al muro. Tutti i bravi avventurieri sanno che in questi casi si sta parlando di un passaggio segreto. Aprite la porta e vi troverete nello stanzino dove è tenuta prigioniera Nico. Dopo aver raccolto la statuetta, liberatela dalla corda che la tiene legata e parlatele (quando vi chiederà se vi ricordate dell’ispettore Moue, rispondetele positivamente). Prima di uscire dallo stanzino, recuperate il nastro che serviva per chiuderle la bocca, per utilizzarlo immediatamente sulla fotocellula. In questo modo potrete riportare la cassa alla posizione originaria e utilizzarla come appoggio per la cassa più piccola, in modo da liberare quella più vicina alla statua. Ora potrete usare il montacarichi per sollevare la statua; per quale ragione? Lo scoprirete legando la corda al collo della statua e appendendola alla puleggia. Come non succede nulla? Provate a spingere la statua. Ancora niente? Va bene, è pesante, chiedete a Nico di aiutarvi e l’ammasso di pietra sfonderà la porta sulla sinistra, creando un’apertura per la vostra fuga. Uscite e utilizzate le manette che imprigionavano il piccolo sudamericano per lanciarvi lungo il cavo alla Indiana Jones (il quale, se non si fosse ancora capito, è uno dei miei personaggi cinematografici preferiti), con risultati decisamente meno spettacolari. Dopo una breve quanto intensa riflessione e una necessaria doccia, vi imbarcherete alla volta di Quaramonte, alla ricerca di una spiegazione logica dell’ennesimo casino nel quale vostro malgrado vi trovate coinvolti.

QUARAMONTE
IL PORTO
Da un breve colloquio con la guardia, avrete subito una chiara panoramica della situazione: non siete autorizzati ad andarvene, non avete il permesso di suonare della musica oltre a quella di regime e non potrete grattarvi la nuca con le ginocchia. Capirete che la situazione è grave. Ma, senza demoralizzarvi (tanto è un gioco), date una bella esaminata alla capanna (che, in ogni caso, serve a poco), parlate all’uomo nelle vicinanze e al pescivendolo. Il vostro scopo è quello di raccogliere qualche informazione sulla compagnia Condor Transglobal, che dovrebbe essere in qualche modo collegata con la pietra che vi ha condotto qui. Mostrando la statuetta, scoprirete che si tratta di una rappresentazione di Tsecaqualcosa, divinità del male nelle credenze del popolo maya. Parlando, invece, alla banda, scoprirete che un membro del gruppo. Miguel, è stato incarcerato a causa di ciò che suonava. Terminato il colloquio, proseguite verso destra per fare un gradito (?!?) incontro; ricordate Pearl, la turista americana incontrata in Siria nell’episodio precedente? Bene, lei e Duane sono in vacanza a Quaramonte, questa volta. Dopo che avrete terminato di parlare con lei (scoprendo che è intenzionata a fare una gita turistica alla piramide, ma non trova un accompagnatore), potrete scambiare quattro chiacchiere anche con il marito Duane (che si ritiene in missione per conto dello stato americano e deve contattare un agente segreto – Miguel: se volete vederlo, date un’occhiata in una delle finestre a sbarre) e infine con l’autoctono senza gambe, seduto a destra, per scoprire di un misterioso incidente, occorso alle miniere. E’ il momento di fare un breve giro nella centrale di polizia; non appena sarete entrati, assisterete a un sospettoso colloquio tra il generale e quello che pare il professor Oubier, a proposito della mappa della zona. Quando il professore sarà uscito, parlate con il generale (che si dimostrerà interessato a Nico), quindi a Renaldo. Il prigioniero è sospettato di spionaggio ed è stato condannato alla pena capitale. In ogni caso non avrete l’accesso alle prigioni fintanto che Renaldo sarà presente e non potrete esaminare la mappa mentre il generale vi osserva. Parlandogliene direttamente non otterrete nulla, dunque uscite e, dopo un breve scambio di opinioni con Nico e qualche delucidazione da parte di Pearl circa il generale, chiedetene anche alla banda; scoprirete che è il figlio della governatrice dell’isola e che, in effetti è un burattino nelle sue mani. Poco più a destra, vicino al camion di Duane, troverete il professor Oubier, che non saprà chiarirvi alcuni particolari oscuri (quando gli chiederete di sua moglie, scegliete l’icona della donna, mi raccomando). Dopo un ulteriore scambio di parole con Duane, proseguite verso sinistra ed entrate nell’edificio della compagnia mineraria; all’interno dell’ufficio farete la conoscenza di Conchita, la direttrice, convinta femminista che odia alla follia il generale. Potrete avere qualche chiarimento dai segretari (di cui uno in tanga), ma quello che conta è discutere con Duane a proposito del piano per liberare il prigioniero: sostiene che gli occorre un detonatore per fare esplodere il carico che ha sul camion. Chi può avere un detonatore, se non la compagnia mineraria di Conchita; tornate a parlare alla donna e cercate di convincerla a mollarvi l’aggeggio; naturalmente pretenderà una ragione piuttosto convincente (qualcosa riguardante la discussione tra il generale e il professore), che vi dovrete procurare. Non vi resta che chiedere aiuto a Nico per distrarre il generale; portatela nella centrale di polizia e lanciate lo stimolo al fallitaccio, che non tarderà a proporle la sua collezione di farfalle (TM by Ghisla). Rimane Renaldo; parlategli a proposito della gita turistica alla piramide e si rivelerà essere una guida. Non vi resta che lanciare l’input a Pearl, che lo condurrà fuori dai piedi. Finalmente potrete esaminare la cartina e ottenere le informazioni necessarie a convincere Conchita a mollarvi il detonatore; tornate nel suo ufficio, riferite quello che avete scoperto e impossessatevi del detonatore contenuto nell’armadio, per consegnarlo immediatamente a Duane. Non vi rimane altro che entrare nelle prigioni e riferire l’intera faccenda a Miguel; tuttavia verrete colti sul fatto da Renaldo che, insospettito dalle vostre domande, ha deciso di pedinarvi. Costui vi chiuderà in cella e a voi non resterà altro da fare, che rompere le scatole al vostro compagno di prigionia, raccontandogli della vostra vita.

APPARTAMENTO DEL GENERALE (NICO)
Nico, nel frattempo, si sta dando da fare per respingere le avance del generale. Nei suoi panni, date un’occhiata ai particolari presenti nella stanza, quindi chiedetene al diretto interessato. Quando il discorso si sposterà sulla madre, la dispotica signora in divisa apparirà alla porta, iniziando ad avanzare strane pretese.

FUGA DALLA PRIGIONE
Ora il problema è la fuga di George e di Miguel. Dopo l’inutile tentativo di Duane (il suo camion è ricolmo di fertilizzante, non di esplosivo, come sosteneva), parlate all’agente segreto, chiedendogli di passarvi la corda. Legatela alla finestra e passatene l’altro capo

a Duane, spiegandogli la più semplice delle tecniche di fuga imparate dall’A-Team. Con un gran tonfo, il muro crollerà, il generale correrà sul balcone del suo appartamento per capire che è successo e Nico potrà ricongiungersi a George per fuggire. Dove? Miguel aveva preparato un battello sul fiume per l’occasione; questo non vi porterà molto lontano, dato che il generale ordinerà a un elicottero di abbattervi.

NELLA GIUNGLA
LA CASA SULL’ALBERO
Vi risveglierete nei panni di George, accasciati sulla sponda del fiume, i rumori della foresta intorno a voi. Proseguite lungo il sentiero per ritrovarvi nei pressi di una casa sull’albero dalla quale proviene una nota sinfonia suonata da un organo (in altre parole c’è qualcuno in casa, ma non sentirà mai il vostro richiamo. Tanto per cominciare, raccogliete la liana attorcigliata sulla ruota inutilizzata sulla destra, quindi fate del vostro meglio per creare del fumo che segnali la vostra presenza. Appoggiate il foglio con le note bancarie sul fogliame sotto all’albero, quindi, appoggiando la statuetta sul bordo affilato della ruota in azione, producete delle scintille, che andranno ad alimentare un piccolo fuocherello; il fumo prodotto dalle foglie umide salirà alle narici dell’occupante della casa, che si rivelerà essere padre Hubert. Vi spiegherà che ha rinvenuto sulla sponda del fiume una ragazza avvelenata da un morso di serpente; dopo che avrete spento il fuoco, proseguirà dicendo che l’unico modo per guarirla consiste nel recuperare una radice prodigiosa al villaggio autoctono. Chiaramente non vi indicherà la via, prima che gli abbiate stirato il colletto (e sì, anche Broken Sword 2 soffre della sindrome che affligge la maggioranza delle avventure: la perdita di atmosferica sporadica e incontrollata). Nulla di complicato: poco a sinistra trovate un macchinario che fa al caso vostro. Si tratta di connettere i due cilindri di pietra con la liana, appoggiarvi sopra il collare, quindi azionare la pressa tramite il bastone a croce impiantato nel terreno. Consegnate il risultato dei vostri sforzi a padre Hubert e vi guiderà al villaggio.

VILLAGGIO
Il vostro accompagnatore si dileguerà immediatamente lasciandovi dinanzi a due guardie scarsamente agghindate. Occorre fare un’offerta allo sciamano per poter interloquire con lui. Date la scatola di biscotti per cane (quelli che piacevano a Twenty) a una delle guardie e, dopo una breve attesa, saprete che lo sciamano ha apprezzato e vorrebbe un supplemento. Nascondete la pietra del Coyote (in effetti l’unica che avete sinora; quella che vi ha consegnato Nico e che si rivelerà essere il cuore dell’intera faccenda) nella scatola e consegnatela di nuovo alla guardia (lo sciamano avrebbe preferito certamente un buon paio di slip dall’aspetto piccante, ma quelli che avete non sono della sua taglia). Ora potrete venire a conoscenza di tutto il mistero che si cela dietro a questo casotto; vi sono tre pietre, che, utilizzate in congiunzione, servono a contrastare la liberazione della divinità del male e dovrete recuperarle entro l’eclissi imminente, durante la quale, i seguaci del maligno daranno vita al rito sacrificale di evocazione. Il compito non è facile, dato che le altre due pietre sono andate disperse nei secoli. Ma ora avete un’incombenza più urgente: salvare la vita di Nico. Fatevi consegnare la radice e, dopo la nottata di danze e maialate, tornate di corsa alla casa sull’albero.

LA CASA SULL’ALBERO 2
Correte in casa e parlate a Hubert che confesserà le sue malefatte in una notte bagorda al villaggio e vi consiglierà di dare qualcosa di più digeribile di una radice alla ragazza; macinatela con la pressa, ricordandovi di disporre il cono del comignolo che avevate rubato a Marsiglia sotto di essa, per raccogliere il risultato dell’operazione. Portate l’antidoto a Nico e, quando si sarà ripresa, spiegatele l’intera faccenda. Deciderete di dividervi i compiti: lei partirà alla volta di Londra, per seguire le tracce di un avventuriero dei mari (tale Draken, mi mare), che aveva rubato una pietra, mentre voi vi dirigerete ai Caraibi, nei pressi della ex-dimora del defunto Capitano Ketch, pirata che si impossessò dell’ultima pietra.

L’ISOLA DEL CAPITANO KETCH
LE SORELLE KETCH
Non appena sarete approdati sulla spiaggia, parlate all’architetto Bronson, scoprendo che si sta occupando del restauro della casa appartenuta al Capitano Ketch. Non vi ispira fiducia e nemmeno voi gliene ispirate, dato che si rifiuterà di mostrarvi i piani. Proseguite sul molo, fino a incontrare un ragazzino, di nome Rio, intento a pescare. Scambiate qualche parola anche con lui, quindi salite la scalinata lungo la scogliera per raggiungere la villa del capitano. Date un’occhiata al gatto, anche se sarà inutile tentare di rubargli la palla, a causa delle sue unghie affilate. Le due vecchiette sedute, le discendenti del capitano Ketch, non vi permetteranno di entrare in casa, quindi dovrete sbarazzarvi di loro. Parlando, scoprirete che nutrono una certa avversione per Rio; parlatene al ragazzo, quindi, tornati alla villa, dite alle due rompiscatole che avete visto il ragazzino insieme a Emily, la loro nipote. Le due imbizzarriranno all’istante e correranno a controllare, lasciandovi il campo.

IL GATTO E LA PALLA
Rio, tuttavia, non è stupido; parlando con lui scoprirete che si è nascosto, fino alla rinuncia da parte delle due signore inviperite; avete bisogno di un pesce ma, convincendolo a pescarvi qualcosa, vi restituirà una vecchia ruota di bicicletta (?!?). Recuperatene la camera d’aria e fatevi un giro in attesa di qualcosa di meglio. Al vostro ritorno vi consegnerà il pesce agognato. Regalarlo al gatto è una cattiva idea: occorre farlo allontanare dalla palla. Tornati alla villa, appoggiate la scala sulla facciata frontale della stessa, quindi salite e legate la camera d’aria sul pennone più vicino. Ora ridiscendete e attaccate il pesce al capo penzolante della camera d’aria. Il gatto, abboccherà al vostro piano sinistro e, tentando di raggiungere il pesce, lascerà incustodita la palla rossa, che potrete prontamente recuperare.

UN’OCCHIATA RAVVICINATA AI PIANI
Il vostro scopo, comunque rimane quello di entrare nella villa per esplorarla a fondo; le finestre sono serrate e la porta anche: la chiave è custodita dalle due sorelle Ketch, che si fidano dell’architetto Bronson e non vi lasceranno interferire con il suo operato, finché non sarete in grado di dimostrare i vostri sospetti sul losco figuro. Costui utilizza un teodolite (uno strumento per rilevare misurazioni sugli edifici), con il quale osserva una specie di specchietto montato sul pennone che non riuscite a raggiungere. Dovrete fare appello alla vostra destrezza: recuperate la camera d’aria e legatela al ramo dell’albero, per farne una specie di fionda; scagliate a questo punto la palla del gatto sullo specchietto e lo farete cadere nel cespuglio sottostante. Raccoglietelo, prima che arrivi l’amico Bronson e, quando costui sarà salito sulla scala per controllare, toglietela e lasciatelo appeso al pennone. Ora, finalmente, potrete esaminare i suoi piani: tutto chiaro, voleva costruire un albergo! Raccoglieteli, insieme al teodolite e tornate alla villa per mostrarli alle due sorelle; costoro, capito il complotto di Bronson, vi ringrazieranno lasciandovi entrare in casa.

BRITISH MUSEUM
Ma ecco che un clamoroso colpo di scena vi riporterà a vestire i panni di Nico, in quel di Londra affaccendata. Nella borsetta troverete un fermaglio per capelli, ceh tornerà utile più avanti. Dopo aver esaminato tutte le teche, chiedete della pietra al custode e costui vi condurrà dal professor Oubier, per maggiori chiarimenti. Ma il dialogo verrà interrotto dallo squillo del telefono; Oubier è atteso altrove. Il custode vi mostrerà la teca che cercate, ma la pietra è scomparsa! La chiavetta ancora nella serratura, mostra che il colpevole è

qualcuno che lavora per il museo, probabilmente il professore. Raccoglietela e mostratela al custode, quindi parlategli per convincerlo ad agire immediatamente; andrà a telefonare alla polizia, ma non potete attendere. Aprite la teca alla sinistra del telefono con la chiavetta e recuperate il pugnale; ora scostate la tenda sulla destra e usate l’oggetto tagliente per aprirvi una via di fuga verso il porto, dove è diretto Oubier (in base a quanto vi ha detto il custode).

LA CASA DEL CAPITANO KETCH
Di nuovo nei panni George. Dopo aver letto il diario di bordo sotto al modello della nave, prendete la lanterna e posizionatela nella sede del calamaio sul tavolo; raccogliete la mappa e posizionate anch’essa sul tavolo: noterete che la penna generà un’ombra proprio sulla carta, ma non sembra avere alcun senso. Osservando il ritratto del capitano appeso al muro, scoprirete che portava un crocefisso al collo. Aprite il forziere e… sorpresa, salterà fuori Emily, la nipote delle sorelle Ketch. Chiedetegli di lasciarvi il crocefisso che porta al collo (proprio quello dell’antenato pirata), ma pretende qualcosa di interessante in cambio, qualcosa che ancora non avete. Uscendo di casa, mostrate la penna al gatto, che, memore dello scherzo subito, non tarderà a ridurla in brandelli: raccogliete ciò che rimane della penna e andate a parlare a Rio a proposito del regalo per Emily. Il ragazzino vi restuirà quello che cercate, se gli procurate un’esca per catturare un pesce tigrato. La penna dilaniata servirà allo scopo e voi avrete una conchiglia da regalare a Emily. Ora la bambina non si farà problemi a lasciarvi il crocefisso che, posizionato nella sede della penna, rivelerà l’isola dove è nascosto il tesoro del pirata Ketch, l’isola dei Non Morti. Rio sarà ben felice di darvi un passaggio fino al luogo incriminato con la sua barca.

L’ISOLA DEI NON MORTI: SPIAGGIA
Sulla spiaggia non c’è molto da fare, ma non avete mezzi né appigli per scalare la scogliera. Esaminatela e fate lo stesso con la sporgenza, quindi osservate la barca di Rio (che, impaurito, ha deciso di aspettarvi lì): contiene una rete. Chiedetela al ragazzo e utilizzatela sulla sporgenza per arrampicarvi.

STAZIONE METROPOLITANA
La strada verso il porto di Londra non è tutta liscia per Nico: la fermata della metropolitana del British Museum è in decadenza e non viene più utilizzata da tempo. Occorre uno stratagemma per fermare il treno. Esaminando la gettoniera della macchinetta delle merende sulla sinistra, scoprirete che una moneta è rimasta incastrata; usate il fermaglio per capelli per sbloccarla e raccoglietela dalla vaschetta sottostante. E’ venuto il momento di pesarvi: introducete la moneta nella bilancia e vi verrà restituito un biglietto con il risultato. A destra, troverete un pannello che potrebbe contenere qualche pulsante utile; cercate di rimuoverlo con il pugnale, ma ne risulterà solo un piccolo foro. Attraverso quest’ultimo sbloccate il pannello utilizzando il biglietto e, raggiunto lo scopo, premete il pulsante contenuto all’interno: il semaforo diventerà rosso, fermando il treno e permettendovi di salire.

L’ISOLA DEI NON MORTI
Ok, George ce l’ha fatta ed è arrivato in cima al promontorio. Ora sarete alle prese con un piccolo labirinto. Prendete il sentiero in alto per raggiungere una zona di foresta con uno stagno e dei giunchi; raccoglietene uno, quindi proseguite per il percorso in alto a destra. Vi troverete dinanzi a un albero robusto, sotto al quale trovate un piccolo nascondiglio di un roditore; offrite all’animaletto un po’ del vostro giunco e, dopo che l’avrà rosicchiato, avrete una cerbottana, che potrete caricare con il dardo avvelenato. Ora che siete armati, tornate sullo spiazzo del promontorio dal quale siete arrivati e prendete l’altro sentiero, proseguendo sino a incontrare un piccolo cinghiale ingrifato (che, tra le altre cose, ha dato il nome a una locanda nel mondo dell’RPG creato da FBS – su, da bravi, trattenete i piagnistei), che sarà molto felice di incontrarsi con il dardo appena preparato. Non appena avrà lasciato libero il sentiero, proseguite per trovarvi in una radura, al centro della quale fa bella mostra di sé una strana roccia a forma di ago (ricordate ciò che avete letto nel diario di bordo?). Raccogliete il rampicante, rafforzatelo con la rete e incastratevi lo specchietto utilizzato da Bronson sul pennone; con un buon lancio, riuscirete a porlo esattamente in cima alla roccia (in modo che sia visibile da lontano). Ora si tratta di raggiungere un buon punto di osservazione, per avere una visuale di tutta l’isola. Seguite attentamente le seguenti dritte per evitare di perdervi: tornate alla radura con la tana sotto l’albero, andate in alto/sinistra, quindi uscite di nuovo verso la radura con la tana mantenendovi il più possibile nella parte alta dello schermo di gioco. Una volta che vi sarete trovati dalla parte opposta della tana, avrete davanti alla cozza tre uscite: alto/destra, mezzo/destra, basso/destra; prendete quella di mezzo e, nel successivo sentiero, restate sempre nel mezzo dirigendovi sempre verso destra. Alla fine del mesto peregrinare giungerete sul fatidico monte. Esaminando le iniziali sulla lastra di pietra, saprete che il pirata è stato qui; posizionate il teodolite sui tre fori e utilizzatelo per esaminare attentamente l’isola. Scorrendo verso destra lentamente, a un certo punto, noterete il riflesso dell’aggeggillo che avete sistemato sulla roccia; bene, la roccia indica l’ago, dinanzi a essa vedrete una colonna a forma di cruna. Esaminatela per constatare che si tratta del nascondiglio del tesoro e levate le tende, ridiscendendo il picco.

IL PORTO DI LONDRA
Nico s’è cacciata in un bel pasticcio; è nascosta dietro a una cassa nei pressi di un’imbarcazione sorvegliata da un uomo armato e occorre agire in fretta (conviene anche salvare, dato che è possibile morire). Mentre la sentinella non guarda, correte a nascondervi dietro alla cassa successiva, quindi, sempre prestando attenzione a non farvi vedere, salite sulla scala per nascondervi sul tetto della barca. Non appena la sentinella sarà passata sotto alla vostra posizione, aprite la porta dello sgabuzzino (quella sulla sinistra) e tornate a nascondervi. Al successivo passaggio, la guardia, insospettita, entrerà a controllare e voi, con un gesto fulmineo, potrete chiuderla dentro, bloccando la porta con la scopa sulla sinistra. Sempre furtivamente, lanciate uno sguardo all’interno della cabina, per scoprire la conclusione del dialogo tra Karzac e Oubier con l’uccisione di quest’ultimo. Quando l’assassino uscirà, entrate nella stanza e, una volta assicurati della morte del professore, raccogliete la pietra del Giaguaro dalle sue mani. Sarete colti sul fatto da Karzac, che cercherà di strangolarvi: feritegli la gamba con il pugnale e fuggite.

L’ISOLA DEI NON MORTI PARTE SECONDA
SUL SET DEL FILM
A quanto pare la strada verso la terza e ultima pietra è un poco più difficoltosa del previsto: qualcuno sta girando una nuova versione de “L’isola del tesoro” e non avrete il permesso di circolare liberamente. Parlate al regista Hawks, per saperne di più, quindi a Sharon, la protagonista femminile e Haiku, l’interprete di
Jim Hawkins. Raccogliete una focaccia, una frittella e lo sciroppo dalla tavolata. Versate un po’ di sciroppo sulla frittella e parlate di nuovo a Hawks: le riprese avranno inizio. Quando sarà il turno di Bert, lo stuntman si lamenterà delle sue condizioni, rifiutandosi di saltare oltre alla cinta del fortino. Per convincerlo, offritegli la frittella; mangiandola avidamente, si insozzerà completamente di sciroppo. Esaminate il cespuglio con attenzione, per scoprire un nido di calabroni incavolati, pronti all’attacco. Tirate la focaccia dura come la pietra nel cespuglio come primo avviso e ripetete il gesto, per fare definitivamente ingrifare i calabroni che, usciti dal nido, se la prenderanno con Bert, convincendolo a compiere il pericoloso balzo, per la gioia di Hawks, che riprenderà una scena perfetta. Ora tutti in spiaggia a girare la prossima!

IN SPIAGGIA
Parlando a Hawks, scoprirete che gli occorre uno stuntman nuovo, quindi potrete offrirvi per la parte. Ma la telecamera è rotta; osservate quella di riserva e parlatene al cameraman, quindi convincete Hawk a utilizzare la caverna dove è nascosto il tesoro per le riprese e voi come stuntman. Non appena avrete indossato il costume, la scena avrà inizio e, nella caverna, troverete l’ultima delle pietre che cercavate.

IL VILLAGGIO INDIANO
Stacco. Nico è finalmente giunta al villaggio indiano, ma non c’è traccia di George e le capanne sono in fumo. Che è successo? Parlate a Titipoco per cercare di saperne di più e vi consegnerà la pietra che George gli ha affidato. La rimanente è vicino al barile, ma scotta, tanto che non riuscirete a prenderla. Provate a rovesciare il barile e, dato che è troppo pesante, fatevi aiutare da Titipoco. Una volta che la pietra si sarà raffreddata, esaminate le orme sul terreno; insieme alle indicazioni del piccolo amico indiano, vi condurranno direttamente alla piramide per il gran finale.

LA PIRAMIDE
ALL’ESTERNO
Proseguendo a sinistra, scoprirete che alcuni uomini di guardia bloccano l’accesso alla sommità della piramide. Parlate al capitano, dicendogli che siete venuti per vedere il generale; non avrete ancora il permesso di salire, ma potrete circolare liberamente intorno alla base. Tornate nello spiazzo di partenza, raccogliete la corda e datela Titipoco, chiedendogli di salire sul traliccio e collegarla in modo da far funzionare il montacarichi. Quando sarà ridisceso, concludete il collegamento con il motore; ora tutto ciò che vi occorre è un poco di carburante per mettere in moto il marchingegno. Poco a sinistra si trova un generatore con una buona scorta; tagliate il condotto del carburante con il pugnale e utilizzate il cilindro vicino per trasportare quello che vi occorre e riversarlo nel motore. Ora il tutto funziona: premete il pulsante di accensione e tirate la leva per fare ridiscendere il montacarichi. Quindi parlate a Titipoco spiegandogli di imitare le vostre azioni al segnale. Salite sull’ascensore e il vostro piccolo amico si metterà in posizione; dategli il via quando siete pronti e in men che non si dica sarete in cima. Siete arrivati al momento giusto: George giace legato sul tavolo sacrificale, pronto a venire dilaniato in nome della divinità maligna, al sopraggiungere dell’eclissi. Avete bisogno di un diversivo. Impossessatevi di nascosto delle munizioni appoggiate sopra alle casse e, tornati sul montacarichi, fate il segnale di ritorno. Ora raccogliete la grossa torcia alla base della piramide e porgetela a Titipoco, chiedendogli di accenderla; gettatela quindi sul carburante perso durante il travaso precedente per appiccare un incendio. Non vi resta che lanciare le munizioni sul fuoco e le guardie se la daranno a gambe; l’indiano di guardia al piano superiore, invece, non si lascerà spaventare e scenderà per controllare. Ne approfitterete per salire con il solito sistema e cercare di convincere il generale a ragionare (Titipoco vi aiuterà a tenerlo d’occhio). Non sarà difficile liberare George, grazie al fido pugnale, ma il tempo rimasto non è molto e conviene correre all’interno. Nell’atrio provate a tirare entrambe le leve, quindi chiedete a George di aiutarvi; si aprirà una botola, che vi condurrà direttamente nel cuore della piramide.

ALL’INTERNO: NICO
Durante la caduta finirete separati e dovrete proseguire per conto vostro, mentre all’esterno si prepara il rituale. Date una buona occhiata alla stanza, prima di agire. Sulla sinistra vi sono due enormi ruote di pietra che giacciono affiancate; poco oltre trovate un gruppo di dieci lastre, seguito da un altro gruppo di quattro. Per aprire il passaggio di uscita, dovrete premere queste ultime; il problema consiste nel fatto che un oscuro meccanismo collega le tre aree. Niente di impossibile: osservando le lastre del gruppo di quattro, scoprirete che le loro raffigurazioni sono ottenute dalla composizione di due tra quelle presenti nel gruppo di otto. Per riuscire a premere le prime, dovrete prima premere le seconde; per premere le seconde dovrete girare le due ruote in modo da fare apparire nella zona centrale i simboli che appaiono nella lastra del gruppo di otto che vi interessa. Nel caso la spiegazione dovesse risultarvi ostica, date un’occhiata a una delle immagini qui intorno per ulteriori chiarimenti.
Fate attenzione, perché solo due lastre del gruppo di otto potranno rimanere premute contemporaneamente, quindi dovrete memorizzare bene la sequenza di mosse, prima di metterle in pratica, altrimenti nessuna delle lastre nel gruppo di quattro verrà sbloccata.
Una volta premuta anche l’ultima, una passaggio si aprirà sullo sfondo e potrete proseguire oltre.

ALL’INTERNO: GEORGE
Quando avrete terminato di straziare Titipoco con i vostri racconti, costui si appollaierà su una sorta di trono (ancora all’oscurità). Raccogliete la torcia dal muro e porgetela all’amico per accenderla; non avrete altro da fare che tirare l’ennesima leva sulla sinistra: si apriranno ben due passaggi che vi condurranno nel profondo della piramide. Nella nuova stanza, accendete la torcia appesa al muro, prima che la vostra si spenga, quindi datevi da fare con il meccanismo a leve (ognuna controlla due entrate). Premendo la prima, si chiuderà la porta frontale e voi potrete proseguire verso sinistra; ora dovrete tirare la leva di destra e uscire anche da questa stanza. Nel corridoio, tirate la leva di destra e, attraverso l’unica apertura rimasta, tornate nella stanza iniziale: un passaggio si sarà aperto e, raccolta la torcia, potrete proseguire. Ennesima leva; tiratela e scendete lungo la scalinata segreta verso morte certa (dicono tutti così prima del gran finale). Che dite, ce la faranno i nostri eroi? In ogni caso non dipende più da voi, quindi prendete i popcorn e mettetevi comodi per il filmato di chiusura.
Saluuuuuuto.