

Zelda II: the Adventure of Link

PROLOGO

«L'eroe Link ha battuto Ganon e salvato la principessa Zelda ma Hyrule è ancora tormentata dal male.

All'avvicinarsi del suo sedicesimo compleanno, Link nota una strana macchia sul dorso della sua mano sinistra. Impa, l'anziana bambinaia della principessa Zelda, conduce Link al Castello Settentrionale per spiegargli la Leggenda nascosta dietro al misterioso simbolo. Al centro della stanza, su un altare, è stesa una bellissima dama, la principessa Zelda. Impa inizia a raccontare la Leggenda di Zelda...

“Tanto tempo fa, un valoroso re manteneva la pace a Hyrule usando la Triforza. Dopo la sua morte, il principe del regno ereditò la Triforza solo in parte. Il principe cercò ovunque, ma non riuscì a trovare le parti mancanti. Un mago vicino al re gli rivelò che, prima di morire, il re aveva parlato della Triforza alla sua figlia minore, la principessa Zelda. Il mago minacciò la principessa di farla cadere in un sonno eterno se non avesse parlato, ma la principessa rimase in silenzio. Il mago, respingendo lo sbigottito principe, lanciò il suo incantesimo.

La principessa cadde immediatamente in un sonno profondo. Il principe, affranto, decise di portarla in questa stanza del Castello Settentrionale. Affinché questa tragedia non fosse mai dimenticata, ordinò che a tutte le primogenite nella famiglia reale fosse dato il nome Zelda.”

Impa dà a Link sei cristalli e una pergamena. La pergamena è scritta in un'antica lingua comprensibile solo da quelli che portano il simbolo della Triforza. Link riesce a capire ogni parola della pergamena, che gli rivela che la chiave per liberare il potere della Triforza sta nel riunire i Frammenti, la Saggazza, la Forza e il Coraggio. Il Frammento di Triforza della Forza ce l'ha il principe, e Zelda è la detentrica del Frammento di Triforza della Saggazza. Il re aveva nascosto il Coraggio poiché solo la persona predestinata avrebbe potuto usarlo senza risultati disastrosi; il simbolo sarebbe apparso sull'eletto. La pergamena svela che il Frammento di Triforza del Coraggio si trova nel Gran Palazzo nella Valle della Morte sull'isola più grande di Hyrule. Con il Frammento di Triforza del Coraggio, Link potrà svegliare la principessa Zelda dal suo sonno. Con una spada nella mano sinistra e uno scudo nella destra, Link intraprende un lungo viaggio da solo, mentre i seguaci di Ganon si danno da fare affinché il loro capo si risvegli...»

Così ricomincia la Leggenda di Zelda!

Tratto dal libretto d'istruzioni del gioco.

Continua la Leggenda

INFORMATIVA

Questo Capitolo delle Leggenda di Zelda si gioca in maniera differente dal primo. Per avanzare nel corso del gioco dovrete combattere molti nemici che, in maniera del tutto casuale, si manifesteranno sulla mappa di gioco. Sconfiggendo i nemici Link guadagna punti d'esperienza che andranno sommati a quelli che già avete nell'angolo superiore destro dello schermo; una volta che i punti avranno superato il loro totale a destra della barra Link cresce di livello e vi sarà possibile far aumentare una tra le tre statistiche del personaggio, tra Attacco, Incantesimo e Vita. In alternativa potete rifiutarvi di fare l'aumento di livello e accumulare punti per lo scaglione successivo ottenendo un miglioramento più drastico.

Un'altra differenza è nell'insolita caratteristica che Link ora possiede tre vite. Se sarete sconfitti in combattimento o se perirete a causa di un elemento dello scenario, perderete una vita e con essa tutti i punti esperienza accumulati dal cambio di livello fino a quel momento. Ovviamente, se perderete tutte le vite il gioco finirà e dovrete ricominciare tutta l'avventura daccapo.

I PALAZZI

Inizierete la seconda avventura di Link all'interno del Castello Settentrionale [North Castle], dinanzi all'altare della dormiente principessa Zelda. Avete con voi 6 cristalli da riportare ai 6 palazzi sparsi per il regno. I palazzi sono luoghi antichi e maestosi, eretti in tempi passati, e custodiscono le statue dove devono essere incastonati i cristalli di Link; ma queste statue sono tutelate e protette da grandi guerrieri scelti dal re, distinti per la loro forza e resistenza fuori dal comune.

Parapa

Uscite dal castello e fatevi un giro nei dintorni. Ricordatevi di sconfiggere quanti più nemici potete, in questa maniera vi renderete vita facile nelle fasi avanzate del gioco. Quando ne avrete abbastanza dirigetevi verso sud-ovest dove incontrerete il primo di molti villaggi in cui entrerete.

RAURU

Entrerete nel villaggio da destra. Proseguite verso sinistra parlando con tutti e ottenendo informazioni preziose. Quando vedete la seconda casa bianca fermatevi e parlate con la donna che vi cammina dinanzi: v'inviterà ad entrare. Entrate e

recatevi nel seminterrato dell'abitazione per trovare il primo saggio che vi donerà l'incantesimo **Scudo** [*Shield*]. Aumenta gli HP di Link e dimezza i danni inflitti in maniera temporanea.

Nota: sappiate che in ogni città troverete due PNG che vi rimpingueranno la Barra della Magia e la barra vitale. Tutto ciò che dovrete fare sarà di parlargli e seguirli all'interno delle case nelle quali entreranno.

Per adesso uscite dal villaggio e recatevi a nord dove vedrete un boschetto isolato, al suo interno troverete gratuitamente **50 ESP**. Ora andate nella foresta ad ovest ed entrate nella grotta. State attenti al nemico nascosto nell'oscurità e uscite dall'altra parte nel Deserto di Parapa [Parapa Desert].

DESERTO DI PARAPA

Usciti dalla grotta dirigetevi ad est e seguite il sentiero a sud, attraversate la scogliera ed entrate nel boschetto per trovare il vostro primo **Portacuore** [*Heart Container*]. I Portacuori aggiungeranno una tacca all'indicatore della vita, prolungandovela e dandovi più possibilità di sopravvivenza.

Risalite verso nord fino ad incontrare il primo palazzo, quello di Parapa [Parapa Palace].

1. Palazzo di Parapa

Come prima cosa entrate nel sotterraneo.

Giunti al primo livello dirigetevi a sinistra, affrontate i nemici e prendete la chiave che troverete in fondo alla via.

Tornate indietro e continuate a destra. Aprite una porta chiusa e al terzo ascensore che incontrate andate in alto. Seguite questa strada per trovare due chiavi: la prima lungo il percorso, la seconda custodita da un ciclope guardiano. Colpite la statua di Armos in fondo alla camera per avere una giara magica con cui ripristinare la Barra della Magia.

Ripercorrete il sentiero appena battuto, scendete di un piano con l'ascensore, tornate a sinistra e scendete ancora col prossimo ascensore.

CANDELA

Percorrete il lungo percorso e sul ponte non fermatevi, a meno che non vogliate farvi un bagno di lava; siate svelti quando prenderete il sacchetto con **50 ESP**. Giunti in fondo troverete un ciclope e un Titanus da battere. Il secondo è un po' difficile da battere, un metodo efficace può essere di saltare e colpirlo quando si sta per ritornare a terra, il colpo lo allontanerà prima che lui vi colpisca mandando a vuoto il suo attacco; ma se non avete un buon tempismo abbandonate quest'idea e affrontatelo secondo il classico metodo di pararsi in basso o in alto e colpirlo dove non tiene lo scudo. Dietro alla porta chiusa, troverete la **Candela** [*Candle*].

Ora dovete ripercorrere tutto il percorso e risalire con l'ascensore. Una volta fatto andate a destra e proseguite oltre il prossimo ascensore se avete poca energia; dopodiché scendete.

Seguite questa strada fino ad arrivare al boss.

Horsehead

Molto semplice. Saltate e attaccate con la spada a mezz'aria stando attenti ai suoi attacchi. Per sapere quanto ancora dovrete lottare a sinistra troverete l'indicatore della sua vita.

Una volta battuto incastonate il primo cristallo al suo posto e uscite da qui. Il palazzo diventerà di pietra.

Acquitrini paludosi

PORTAMAGIA

Ora che avete la Candela potete esplorare tutte le caverne di Hyrule.

Una di queste caverne si trova a sud del Castello Settentrionale e ospita, in fondo alla sua apertura, un **Portamagia** [*Magic Container*]. Come per i Portacuori, i Portamagia aggiungeranno una tacca alla vostra Barra della Magia.

Deserto dei Tantara

Ora andate a nord del Castello Settentrionale ed entrerete nel Deserto dei Tantara [Tantara Desert]. Qui fatevi strada per entrare nella grotta in cima al promontorio.

TROFEO

Dentro la Caverna del Deserto [Desert Cave] prenderete il **Trofeo** [*Trophy*], dovete solo esplorare la caverna.

Uscite dal deserto e incamminatevi verso le montagne ad ovest. Troverete un nuovo villaggio: Ruto.

Ruto

In questo pacato villaggio montano avrete molte cose da fare. Prima di tutto visitate le prime due case per rimpinguare le barre della vita e della magia; come sempre parlate con le due donne che passeggiano davanti alle abitazioni (quella della magia è colorata in modo diverso).

In una delle case troverete un uomo che dice di essere un errore (!?). Tenetelo a mente.

SALTO

Proseguite verso sinistra fino al cambio d'area, a questo punto parlate con la persona che cammina davanti alla prima casa che vedete. Vi ringrazierà per aver recuperato il Trofeo e v'inviterà ad entrare per parlare con l'anziano del villaggio, il quale vi darà l'incantesimo *Salto* [*Jump*]. Quest'incantesimo aumenta la forza di salto di Link permettendogli di saltare più in alto.

CAVERNA DI RUTO

Uscite dal villaggio e proseguite lungo i sentieri montani, poi entrate nella Caverna di Ruto. Affrontate i nemici man mano incontrati e usate l'incantesimo Salto per superare il muro roccioso e uscire dall'altra parte.

Palude

Se avete una riserva minima di energia vitale andate nel boschetto a destra per trovare una fatina.

Uscite dalla foresta e prendete la via per il meridione, incamminandovi verso il ponte. Superatelo ed entrate nel boschetto ad est: troverete **100 ESP**, poi proseguite lungo la strada per entrare nel prossimo villaggio, che s'interseca con un fiume.

SARIA

Ai piedi di Monte Morte [Death Mountain] si erge questa placida comunità.

Davanti alla seconda costruzione ci sarà una donna che vi chiederà di trovare lo Specchio [Mirror] che lei ha perso. Proseguite e nella successiva area entrate nella prima casa. Mettetevi davanti al tavolo e fate per parlare: Link troverà lo *Specchio* pronunciando per la prima (e probabilmente ultima) volta una frase di senso compiuto.

Nella prossima casa, al di là del ponte, riempirete la Barra della Magia; e nell'ultima casa prima del cambio d'area lenirete le vostre ferite.

Prima di proseguire riportate lo Specchio alla sua proprietaria e lei vi farà conoscere l'anziano del villaggio che v'insegnerà l'incantesimo *Vita* [*Life*]: usando magia riempirete la barra vitale.

Ritornate nelle paludi a nord. Attraversate il ponte e seguite il sentiero entrando in una foresta, poi affondate i vostri piedi nei terreni paludosi di Midoro a nord. Più a settentrione, oltre la palude, vedrete una caverna: lì dentro troverete **200 ESP**. Ritornando fuori passate per il sentiero tra le paludi a ovest, seguitelo e vi ritroverete nel Palazzo di Midoro [Midoro Palace], il dungeon delle paludi.

2. Palazzo di Midoro

Dapprima usate l'ascensore per scendere fin al piano più basso. Percorrete le stanze e sconfiggete i nemici ivi presenti e troverete alla fine del percorso una chiave. Tornate indietro. Salite di un piano e andate a sinistra, attenti alle piante e continuate per questa strada fino alla sua fine dove troverete la seconda chiave.

LUNGA TRAVERSATA

Ritornate all'ascensore e risalite di un altro piano. Dirigetevi sempre a sinistra, proseguite indefessi e state attenti agli Stalfos blu (questa volta salteranno). Poco prima di aprire una porta chiusa appariranno degli spiriti che guizzeranno su e giù venendovi addosso: evitateli saltando invece di attaccarli. Sulla lava prendete bene i tempi e non andate allo sbarraglio, i Gel sanno saltar bene al momento giusto per farvi precipitare nel baratro di lava. Cogliete la chiave da una delle piattaforme e proseguite il vostro cammino fino all'ascensore.

DEVIAZIONE PER LO STRUMENTO

Scendete di un piano e continuate verso sinistra. Dopo un'altra porta chiusa vi imatterete in una serie di massi che cadranno dall'alto; velocemente, superateli passando tra essi senza farvi male prima che vi blocchino completamente il passaggio. Se siete veloci potete persino prendere **50 ESP**. Poco dopo troverete due Titanus. Vinti i nemici avrete lo strumento del dungeon: il *Guanto Utile* [*Handy Glove*], utile in quanto vi consente di distruggere i blocchi di prima che cadono dall'alto. Per passare senza risentirne aspettate che cadano almeno tre blocchi sulla medesima verticale, quindi distruggete i due più bassi e passate sotto; continuate così fino ad uscire dalla zona. Tornate sui vostri passi e dopo la solitaria traversata prendete l'ascensore per scendere ancora.

ULTIMA CHIAVE

Scesi dall'ascensore compariranno dei Ghini che intralceranno il vostro cammino spargendo delle lingue di fuoco sul campo di battaglia sul quale state lottando contro dei Titanus. Al cambio di area troverete uno Stalfos, aspettate che si avvicini nella zona bassa e liquidatelo; poi passate in fretta la zona aperta. Continuate così fino ad incontrare i Bubble e

l'ultimo ascensore, superatelo e in breve arriverete a prendere l'ultima chiave, ma non prima di eliminare un lancia-mazze.

DAL BOSS

Tornate all'ascensore e scendete fino al piano più basso. Proseguite la vostra traversata. Vi imatterete in un tranello per prendere un sacchetto con **100 ESP**; fatevi cadere dai piani alti per prendere il sacchetto, poi uscite dal pontile.

Proseguite e sconfiggete i nemici, aprite la porta e in breve vi ritroverete ad affrontare il boss.

Helmethead

Poco prima di entrare nella Stanza del Boss, usate gli incantesimi Scudo e Salto.

Colpite Helmethead in testa sull'elmo e state attenti ad evitare le palle di fuoco che vi lancerà. Se il tiro è andato a buon fine l'elmetto partirà via e ne spunterà un secondo. Quando anche il secondo sarà "sganciato" dal resto del corpo Helmethead mostrerà la sua vera faccia. Lui in sé non attaccherà molto spesso, ma i suoi elmetti sapranno intralciarvi con delle palle di fuoco. Non demordete e vincerete.

Come in precedenza, quando lo batterete andate ad incastonare il secondo cristallo e uscite. Il palazzo diverrà di pietra come il precedente.

Il mistero del Cimitero

Saria

CASA DI BAGU

Tornate ad est e poi andate a sud. Ritornate nella zona della foresta divisa da un sentiero; cercate nella zona a nord una casa latente. Trovatela ed entrate, parlate col proprietario Bagu e fatevi dare la sua postilla.

PONTE ROTTO

Ripercorrete il tratto di strada fino al ponte distrutto in Saria, entrate nella guardina e parlate al cavaliere; in automatico gli farete vedere la postilla di Bagu e il soldato darà ordine immediato di farvi passare ricostruendo il ponte.

Uscite da Saria passando per il ponte e sarete arrivati a Monte Morte.

Cave di Monte Morte

Eccovi ritornati a Monte Morte, luogo che è stato protagonista dell'incontro con Ganon per le sorti di Hyrule.

Questa volta viaggerete all'interno della montagna in numerose caverne per cercare uno strumento alquanto prezioso.

Quelle che sono descritte più in basso sono le scorciatoie per arrivare direttamente alla meta, se volete potete proseguire per la strada che più vi aggrada senza necessariamente seguire questa guida.

Dopo aver esplorato la prima caverna sarete usciti in un piccolo anfratto con altre tre aperture. Prendete la cava a destra, proseguite per questa strada fino a trovarvi all'esterno con un piccolo boschetto, a questo punto prendete ancora la via a destra e dopo altre cave sarete fuori dalla montagna sulla costa sud.

Alcune cave hanno più di un'uscita, ma niente di difficoltoso, semplicemente se siete entrati da destra uscite da sinistra e viceversa, senza tanti pensieri arriverete alla costa. Comunque sia state attenti ai nemici: alcuni di loro hanno un'ascia. Incamminatevi ad ovest e rientrate lungo il sentiero.

ROCCIA SPETTACOLARE

Siete ritornati alla Rocca Spettacolare, luogo dove era edificata la fortezza di Ganon, che voi distruggeste quando salvaste Zelda tempo addietro. Rientrateci per vedere che la fortezza distrutta non c'è più, lasciando posto solo ad una grande caverna piena di nemici.

Vostro compito qui dentro è di esplorare la caverna per trovare lo strumento che custodisce. Facendovi strada tra i nemici incontrerete un ascensore poco più in là; prendetelo e scendete, proseguite verso destra e troverete il **Martello** [**Hammer**]. Ora uscite dalla cava ripercorrendo i vostri passi. Usciti fuori premete il tasto A guardando in faccia il maso rimasto intatto che compone una parte della Rocca Spettacolare; andate dove c'era il maso e cadrete in un buco, sul suo fondo troverete un **Portamagia**.

FUORI DA MONTE MORTE

Tornate alla costa del monte ed entrate nella cava più ad est; percorretela per uscire da Monte Morte.

Una volta fuori attraversate l'ansa d'acqua sul ponte e vi ritroverete in un cimitero. Per il momento ignorate questa zona, uscite dal Cimitero e recatevi ad est sul sentiero per trovare il villaggio portuale di Mido.

Mido

Nella seconda casa curerete le vostre ferite.

ERRORE – PARTE PRIMA

In una delle abitazioni ci sarà una persona che vi chiederà di parlare all'errore di Ruto riguardo ai palazzi; mentre dinanzi ad una delle ultime case c'è una vecchina che vi chiede aiuto per curare sua figlia che sta male.

ATTACCO IN SALTO DISCENDENTE

Nella chiesa del villaggio troverete un cavaliere che vi insegnerà l'*Attacco in Salto Discendente*. Quest'attacco vi permette colpire a mezz'aria i nemici sotto di voi; per farlo, saltate e poi premete verso il basso, Link sguainerà la spada e colpirà chi gli sta sotto.

Per avere questa utile mossa offensiva dovete usare l'incantesimo Salto per entrare nella chiesa.

Varie

Ora bisogna tornare indietro nella zona di Midoro e fino a Ruto.

ERRORE – PARTE SECONDA

Seguite il sentiero nell'entroterra e usate il Martello per aprirvi un varco. Seguite il sentiero a nord, usate ancora il Martello, superate Rauru, ripassate per la prateria settentrionale e rientrate in Ruto. Parlate all'errore. Vi dirà che c'è un tunnel a sud della Tomba Reale [King Tomb] nel Cimitero, aiutandovi a svelare il mistero di Mido.

PORTACUORE

Ora ritornate nelle paludi passando per Rauru. Poco più a sud dopo aver abbattuto il masso troverete, verso est, un altro masso che ostruisce l'entrata ad una caverna. Abbattetelo, indi esplorate la grotta per trovare sul suo finire un *Portacuore*.

MEDICINA

Ora tornate ad ovest, nelle paludi che per prime incontraste dopo esser usciti dalla Caverna di Ruto. Anche qui c'è un masso che ostruisce un passaggio. Se circumnavigate il masso troverete una *vita*. Entrate nella grotta e troverete la *Medicina* [Medicine].

Adesso si ritorna a Mido.

Cimitero

FATA

Andate dalla vecchina che ha bisogno della Medicina per sua figlia. Entrate a parlare col saggio del villaggio e imparerete l'incantesimo *Fata* [Fairy]. Vi trasforma in una fata; in quanto tali, potrete volare ed evitare i terreni impervi.

TOMBA REALE

Andate nel Cimitero a visitare la Tomba Reale. È quella isolata. Non c'è molto da fare qua ma se scendete verso sud in linea retta troverete la tomba falsa con una grotta che vi porterà su un'isola poco distante su cui si erge il Palazzo d'Isola [Island Palace].

State attenti perché i nemici del Cimitero (chiamati Ghini) hanno la bruttissima capacità di assorbire i punti d'esperienza che accumulate, oltre a farvi dei danni. Evitateli!

In questa zona c'è un'altra *vita*: la trovate una lungo la costa sud, poco più ad ovest, usciti dal Cimitero. Prenderla è sempre una cosa saggia.

Dopo esser usciti sull'isola seguite lo stretto sentiero per arrivare al dungeon.

3. Palazzo d'Isola

Questo palazzo è molto lineare, anche se ci si può perdere con tutte le chiavi da trovare.

La prima cosa che troverete sarà proprio una chiave, sepolta sotto alcuni massi. Usate l'attacco in salto discendente per rompere i blocchi. Poco più in là troverete **100 ESP**; prendeteli nella stessa maniera della chiave.

ESTERNO

Poco più in là troverete un piccolo tranello per salire e proseguire ma nulla di difficile: rompete il blocco più in alto e saltate. Continuate verso destra superando l'ascensore e prendete la seconda chiave all'esterno, nei giardini del palazzo.

ZATTERA

Rientrate e prendete l'ascensore. Aprite la porta chiusa e proseguite a destra. Prendete la prossima chiave e state attenti al Titanus a guardia della seconda porta: ha la capacità di lanciare raggi energetici dalla spada. Dietro all'ultima porta troverete la *Zattera* [Raft].

DAL BOSS

Tornate indietro, superate l'ascensore e continuate a sinistra. Alla prossima porta chiusa proseguite a sinistra e prendete l'ultima chiave. Ora ritornate all'ascensore e scendete ancora, aprite l'ultima porta, usate l'incantesimo Salto per prendere le **100 ESP** sul rialzo; continuate per questa strada e vi imbatterete in un ultimo tranello.

Al piano più basso troverete un Titanus rosso che custodisce **100 ESP**, mentre la via per incontrare il boss è la seconda, sorvegliata da un altro Titanus rosso.

Rebonack

Un Titanus su un cavallo, sembra ostico ma non lo è.

Quando fa le cariche usate l'attacco in salto discendente per colpirlo al volo. Dopo un po' di giri la sua cavalcatura lo abbandonerà. A questo punto usate le normali tecniche di battaglia per sconfiggere il Titanus solo un po' più resistente degli altri e ricordate che questo lancia raggi.

Labirinto

Salpate dal molo di Mido grazie alla Zattera che avete preso dal precedente palazzo. Vi ritroverete nella Hyrule orientale, luogo dove si trova il Gran Palazzo [Great Palace] e fulcro delle vostre prossime sfide.

ESPERIENZA

Scesi dal molo andate nel boschetto più a sud. Troverete **200 ESP**.

Entrate nel villaggio poco più ad est.

NABOORU

Un altro villaggio. E anche qui troverete uno stregone che vi insegnerà un nuovo incantesimo. La casa in cui dovete entrare è quella precedente alla fontana. La donna che vi passeggia davanti vi chiederà un po' d'acqua, prendetela "parlando" alla fontana; ritornate alla donna e vi darà libero passaggio alla casa. Il saggio vi insegnerà l'incantesimo **Palla di Fuoco [Fireball]**: dalla vostra lama guizzeranno delle sfere infuocate.

Uscite dal villaggio (dove non potrete fare più niente) e recatevi a nord di Nabooru, poi, entrate nella caverna. Una volta che l'avrete superata andate a ovest. Attraversate una foresta e inerpicatevi lungo un sentiero di montagna. Superati due schermi con degli Octorok sarete a Darunia.

Darunia

Due cose dovete imparare in questa città.

ATTACCO IN SALTO ASCENDENTE

Nella seconda schermata usate l'incantesimo Salto per salire sul tetto della costruzione più bassa, da qui saltate sugli altri tetti a destra e cadete dentro il camino dell'ultima casa; ci troverete un cavaliere che vi insegnerà l'**Attacco in Salto Ascendente**. Per effettuarlo dovete premere in alto mentre saltate, ma non funziona dopo che avete raggiunto lo zenit.

BAMBINO SMARRITO

Dinanzi alla prima casa della terza schermata passerà una persona che vi chiederà aiuto in quanto non ritrova più il suo bambino. Naturalmente sta a voi il compito di riportarlo a casa.

L'isola del labirinto

Uscite da Darunia e ritornate sui vostri passi. Ridiscendete il sentiero montano e oltrepassate le foreste dirigendovi verso est. A breve incontrerete un ponte. A sud del ponte, tra la spiaggia e la foresta, c'è una **vita**.

Dentro il labirinto incontrerete tre cose importanti: la prima è un Portamagia, la seconda è il bambino e la terza è l'entrata al Palazzo del Labirinto [Labyrinth Palace].

RIFLESSO

Prima di tutto andiamo a prendere il **Bambino [Child]**; da dove entrate andate giù, dx, dx, su ad ogni bivio e lo troverete con facilità dentro una caverna, sorvegliato da un Lizalfos. Tornate indietro a Darunia e date il bambino alla persona di poc' anzi, quest'ultima vi farà entrare a parlare con lo stregone del villaggio che vi insegnerà l'incantesimo **Riflesso [Reflect]** che riflette l'incantesimo lanciato dai Wizzrobe e lo rimanda al mittente.

PORTAMAGIA

Tornate all'isola del labirinto e questa volta prendere: giù, su, dx, su, su, giù, e troverete il **Portamagia**. Per andare all'ingresso del palazzo continuate per questa strada e poi: su, sx, sx, su, dx, dx, dx e troverete l'entrata con pochi problemi.

4. Palazzo del Labirinto

Ancor prima di entrare nel sotterraneo sarete attaccati da un Ghini, evitatelo ed entrate.

Scesi dabbasso andate a destra, incontrerete uno Stalfos che astutamente si metterà nel buco che ospita **100 ESP**; aspettate che balzi fuori e massacratelo, tenendo sempre alta la guardia però.

TRANELLO

Quando prendete l'ascensore, fermatevi al piano immediatamente inferiore. Proseguite e presto sarete davanti ad un altro tranello. Questa volta dovrete correre verso destra e all'ultimo saltare; calibrate bene il salto poiché avete solo una occasione per riuscirci. Se non ci riuscite cadrete ai piani più bassi del palazzo e dovrete risalire, complicandovi molto la vita, e, nella peggiore delle ipotesi, cadrete nella piscina di lava al livello più basso. Per aiutarvi nell'impresa usate il Salto.

Più avanti, dopo un lanciatore d'ascia, sarete su delle piattaforme sospese sopra la lava, non saltate sopra le rocce, altrimenti le fiamme sulle loro sommità vi faranno male; frantumate le rocce e scoprirete che le fiamme non sono un elemento dello sfondo ma un pericolo da evitare. Alla fine della camera troverete la prima chiave del dungeon.

STIVALI

Tornate indietro al tranello e cadete al piano inferiore cercando di precipitare più o meno al centro della fossa; vi ritroverete sopra un altro ponte cedevole, correte verso destra. Dopo aver affrontato due Stalfos e un Titanus avrete i *Stivali* [*Boots*] per camminare sull'acqua.

RISALITA

Tornate al tranello e lasciatevi andare ai piani bassi. Come prima andate a destra e in fondo al lungo tragitto troverete un'altra chiave, tornate al ponte e superatelo evitando i vostri antagonisti che baleneranno su e giù, rendendo impossibile evitarli tutti. Dopo il cambio di area troverete i primi Wizzrobe che vi lanceranno contro degli incantesimi; usate il Riflesso per finirli con un colpo solo.

Aprite la porta e continuate la vostra peregrinazione verso sinistra. Cogliete la chiave sepolta sotto i macigni come avete fatto per il Palazzo d'Isola. Tornate all'ascensore e salite fino al piano più alto, andate a sinistra, superate un altro ascensore e aprite la porta chiusa a chiave.

DAL BOSS

Usate l'attacco in salto verso l'alto e poi l'incantesimo Salto per prendere la chiave. Prima di scendere di piano andate a sinistra a prendere un'altra chiave e **200 ESP**, indi scendete.

Lasciato l'ascensore dirigetevi a destra per l'ultima chiave, dopodiché andate a sinistra e seguite il lungo sentiero fino ad incontrare il boss. Quando prendete la chiave state attenti alle creature che guizzeranno da una parte all'altra: in un attimo sarete buttati senza troppi complimenti nella lava. Dopo aver preso l'ultimo ascensore e aver aperto l'ultima porta troverete **100 ESP** su una piattaforma in alto, raggiungetela con il Salto.

Carock

State attenti: è molto veloce!

Ancor prima di iniziare lo scontro attivate l'incantesimo Riflesso, altrimenti non avrete il tempo di farlo. Carock si comporta come un Wizzrobe, ovvero appare per lanciarvi un attacco magico e scompare, per poi riapparire da un'altra parte pronto per un nuovo attacco. Con il Riflesso semplicemente paratevi dai suoi attacchi, il potere del vostro incantesimo farà il resto rispedendo indietro l'attacco magico. Carock perirà a breve sotto i suoi stessi attacchi.

Mare

Uscite dall'isola del labirinto semplicemente camminando sull'acqua, grazie al potere degli stivali; tornate a Nabooru e rifocillatevi. Adesso, prima di andare avanti, vi converrebbe prendere un altro po' di esperienza.

ESPERIENZA

Il primo sacchetto lo trovate a sud in una caverna; contiene **500 ESP**.

Il secondo sacchetto, invece, si trova lungo la costa; a ridosso della caverna c'è un masso, buttatelo giù col martello e percorrete il tratto di costa fino ad un allargamento della stessa. Cercate presso l'entroterra e lo troverete con **500 ESP**.

IN MEZZO AL MARE

Siete già pronti per inoltrarvi in un nuovo dungeon. Questo si trova in mezzo al mare, ed è abbastanza facile arrivarci. Semplicemente seguite il sentiero che parte da Nabooru e va verso est. Continuate lungo questa linea e approderete sull'isola che ospita il Palazzo sul Mare [Water Palace]. Però prima prendetevi un Portacuore. È lì vicino in mezzo al mare ma non si vede; sicuramente vi sarete accorti che non potete proprio passeggiare dovunque sull'acqua, quindi bisogna trovare il "sentiero" che vi porta al tesoro a forma di cuore. Fate per tornare indietro a Nabooru, ma ad ogni passo che fate cercate di salire, e quando Link effettivamente sale, salite di altre due caselle, a questo punto andate dritti spediti verso destra e incontrerete il vostro *Portacuore* molto presto.

Tornate al palazzo, ma se avete poca energia vi conviene deviare prima per Nabooru.

5. Palazzo sul Mare

Abbastanza complesso e uno tra i più grandi, questo palazzo ha molte vie cieche; state attenti e avanzate con circospezione.

Scendete e eliminate le piantine. Usate l'incantesimo Fata per mutare il vostro aspetto e volare oltre la chiave fino al cambio d'area, evitando, naturalmente, il contatto coi Bubble; tornati normali tornate indietro per recuperare la chiave.

Sul ponte state attenti ai nemici e prendete il sacchetto coi **200 ESP**; dopo fronteggiate due Titanus e aprite la porta.

Scesi di un piano, se andate a destra vi ritroverete dentro la prima via cieca, seguitate a sinistra dove, incontrerete dei Wizzrobe incredibilmente facili da battere, si consiglia di sconfiggerli poiché regalano 200 ESP cad'uno una volta sconfitti. Poco più in là, troverete una chiave su un ripiano in alto; aspettate sotto di essa che tutte le rocce siano cadute, poi usate i vostri attacchi di spada per crearvi un sentiero che conduca ad essa. Se non ci riuscite potete tornare indietro e rientrare nella camera per ripristinare la caduta.

Più in là ci sarà un altro ascensore, come prima, se andate a destra troverete una via cieca, se invece andate a sinistra vi dirigerete nel cuore del palazzo, trovando anche **200 ESP** da prendere col Salto.

STRUMENTO

Scendete di un piano e andate a destra, sconfiggete il cavaliere per la chiave e continuate in questa direzione. Arriverete in fondo ad un vicolo cieco, ma solo in apparenza; sconfiggete il Titanus e saltate verso il muro per rilevare un passaggio nascosto. Continuate ad avanzare, superate il primo ascensore e prendete il secondo che vi porterà ad una chiave. Ripercorrete a ritroso tutta la zona fino all'ascensore che non avevate preso, ora prendetelo; scendete e superate queste altre stanze per vincere un Titanus e prendere un *Flauto [Flute]*.

DAL BOSS

Tornate indietro fino all'ascensore con sopra il sacchetto d'esperienza: risalite l'ascensore e andate a sinistra, oltrepassate il passaggio nascosto e oltrepassate il prossimo ascensore andando a sinistra, troverete **200 ESP**. Riprendete l'ascensore e salite, tornate a sinistra e al nuovo ascensore scendete per **50 ESP** e una chiave in fondo alle camere.

Risalite con l'ascensore e prendete le **200 ESP** a sinistra; salite ancora, aprite l'ultima porta e affrontate una manciata di Titanus prima del boss.

Gooma

È uno tra i più difficili del gioco.

Questo figuro vi attacca con un martello ferrato ed è estremamente veloce. State molto attenti e siate essere molto veloci a vostra volta. Purtroppo la strategia per vincerlo non è molto attuabile: attivate gli incantesimi Scudo e Salto, mentre Gooma rotea la sua arma voi prendete il tempismo per saltare, mentre siete a mezz'aria Gooma ritirerà la sua arma, a questo punto ritornate al suolo e colpitelo coi fendenti della vostra spada. Non colpitelo con gli attacchi aerei, sarebbe inutile. Usate l'incantesimo Vita se ne avete poca e non demordete.

Presenze nascoste

La zona di Hyrule che si principia ad esplorare è caratterizzata da una notevole quantità di elementi latenti; primi fra tutti un villaggio, nascosto nel fitto di una foresta, e il prossimo dungeon, che nasconde l'entrata dietro ad un mistero legato a tre rocce sulla spiaggia meridionale.

In ricerca di un villaggio

Prima di partire, curate entrambi gli indicatori a Nabooru: la traversata che state per fare non è da poco.

Cominciate a mettervi davanti al ragno e suonate il Flauto, alle note di Hyrule il ragno sparirà. Incamminatevi lungo il sentiero e affrontate il tre atti dei Lizalfos che vi attaccheranno non solo a corpo diretto, ma anche lanciandovi massi da dietro le scogliere.

ESPERIENZA

Usciti dal sentiero di montagna costeggiate il piccolo cimitero ed entrate nelle paludi, a nord c'è una caverna, alla fine di essa troverete **500 ESP**.

CAVERNA DI KASUTO

Uscite dalla caverna e entrate nelle foreste ad est. Anche qui c'è una caverna, esploratela e questa volta vi ritroverete in una lingua di terra che ospita solo un bosco e una piccola spiaggia, ma non solo questo... Entrate nel boschetto e colpite col martello gli alberi come dei provetti fabbri fino a quando non compare un villaggio: congratulazioni, avete scoperto Kasuto.

Kasuto

Questa volta entrerete da sinistra. Questa è la località dove di gran lunga avrete la maggior quantità di cose da trovare.

ULTIMO PORTAMAGIA

Nella seconda casa c'è l'ultimo *Portamagia* del gioco, per prenderlo (come da abitudine) dovete solo parlare alla persona che passeggia davanti all'abitazione; vi farà entrare a prendere il prezioso strumento, ma solo se avete preso i precedenti Portamagia, altrimenti la porta rimarrà chiusa.

INCANTESIMO

Il penultimo stregone da cui imparerete il rispettivo incantesimo è molto facile da trovare, in una delle tante case aperte ci sarà un camino, entrateci come se fosse una normale porta e troverete il saggio che v'insegnerà l'*Incantesimo Misterioso* [*Spell*] dagli effetti sconosciuti.

CHIAVE MAGICA

L'ultima zona del paese è disabitata e molto vuota, forse un po' troppo vuota! Usate l'Incantesimo Misterioso e dal terreno si ergerà un tempietto dove troverete la *Chiave Magica* [*Magic Key*] che è il passepartout per tutte le porte.

PALAZZO NASCOSTO

Uscite dal lembo di terra nel quale siete e fate ritorno al continente. Quando uscirete dalla caverna scendete a sud costeggiando il lago da destra e cercate in mezzo al bosco quei **500 ESP** nascosti. Una volta trovati andate ancora a sud e sulla spiaggia, più o meno a sud-est ci sarà l'ultimo *Portacuore*.

L'ingresso all'ultimo palazzo [Three-Eyes Rock Palace], dove dovete mettere il cristallo che vi diede Impa, si trova in prossimità delle tre rocce sulla spiaggia, disponetevi al centro tra di esse e suonate il Flauto.

6. Palazzo dai Tre Occhi di Pietra

Questo palazzo è principalmente diviso in due parti; la prima si ambienta nella parte più superficiale ed è quella in cui troverete l'ultimo strumento, la seconda è collocata nelle profondità del palazzo dove risiede il boss.

ESPERIENZA

Al primo piano interrato del palazzo si trovano due sacchetti d'esperienza. Il primo, di **100 ESP**, si trova a sinistra, sorvegliato da due Bubble più veloci del normale; il secondo, di **200 ESP**, si trova a destra, sepolto sotto dei massi. Una volta presa l'esperienza prendete l'ascensore e scendete.

NODO CENTRALE

Dopo aver percorso un breve corridoio sarete nel "nodo" del palazzo; questa struttura collega le due parti di cui si compone il dungeon. Ospita un po' di esperienza e funziona a caduta e le cadute sono ad anello: ogni volta che cadrete nel buco del terreno sarete al livello inferiore e quando cadrete dal 4° livello (il più basso) vi ritroverete al primo in cima.

Dapprima limitatevi a prendere i due sacchetti d'esperienza al 2° e al 4° livello; cadete e andate a sinistra per **200 ESP**, cadete ancora al 4° livello per altri **200 ESP**, a questo punto ricadete e vi ritroverete al 1° livello.

PRIMA PARTE

Siete al 1° livello. Andate a destra per entrare nella prima parte del dungeon. Dopo aver attraversato alcune stanze sarete in un posto con dei massi disposti a scala; nella parte inferiore c'è un Titanus e dietro di lui **100 ESP**. Salite i gradini e proseguite a destra oltre l'ascensore. Nella sala con le statue sulle colonne usate l'incantesimo Salto per saltare la parte di pavimentazione tra la 3° e la 4° colonna; quella parte di pavimento è falsa e cadrete al piano inferiore se non state attenti. Avanzate e affronterete il primo miniboss del dungeon.

Si tratta di Rebonack, proprio come allora il suo metodo d'attacco è rimasto invariato; sarà giusto un po' più veloce lo scontro considerato che avete molta più esperienza di quanta ne avevate al vostro primo scontro. Battetelo e vi aggiudicherete una chiave (superflua) e la *Croce* [*Cross*].

Tornate indietro e cadete nell'alcova invisibile di cui sopra, a destra ci saranno **200 ESP**; fate ritorno al nodo incamminandovi verso sinistra.

SECONDA PARTE

Fate due cadute e andate a destra per entrare nella seconda parte del dungeon. Dopo qualche passo sarete costretti a saltare sopra delle piscine di lava, state attenti o cadrete, anche a causa dei mostriciattoli che balenano a mezz'aria. Passata una sezione intermedia con alcuni Wizzrobe e un Titanus rosso vi ritroverete a dover affrontare una enorme e lunga distesa di lava; per superarla usate l'incantesimo Fata e volate sopra il liquido rosso evitando il contatto coi Bubble. Proseguite e scendete col prossimo ascensore al piano più basso; proseguite a sinistra e troverete **200 ESP**. Tornate all'ascensore, risalite e continuate a proseguire verso destra.

In breve affronterete il secondo miniboss, un altro Rebonack. Dopo averlo vinto continuate a percorrere lo stretto corridoio fino all'apertura in fondo; usate l'incantesimo Salto per non caderci e andare dall'altra parte per una *vita*.

DAL BOSS

Questa volta è più complesso trovare la via per il boss, ma non più di tanto se si sa già cosa dover fare. Tornate all'alcova e fatevi cadere, ma appena sarete nella nuova schermata usate l'incantesimo Fata per non cadere ulteriormente, ma bensì andare nell'apertura a destra, in questa maniera Link sarà sul sentiero che lo porterà al boss.

Volvagia

Un bel drago rosso serpentiforme cui piace sparire e apparire a sorpresa per farvi ingenti danni. Il metodo è molto semplice, una volta che sarà emerso dalla lava vi lancerà delle lingue di fuoco, per poi ris comparire nelle profondità del suo nascondiglio; il suo punto debole è la testa, ma potete riuscire a colpirla anche senza usare il Salto, visto che non è tanto in alto.

Ultima fatica

Finalmente avete portato tutti i sei cristalli nei relativi palazzi, ma questo non basta ancora per assicurarvi il Frammento di Triforza del Coraggio; dovete ancora visitare il Gran Palazzo nella Valle della Morte [Valley of Death] e vincere la prova cui verrete sottoposti.

ULTIMO INCANTESIMO

Prima di recarvi nell'ultimo palazzo attraversate il vecchio ponte ad ovest per entrare nella vecchia Kasuto; qui ci sono nemici spiritici che di solito non si vedono, ma la Croce pensa bene di renderli visibili ai nostri occhi, evitandoli entrate nella prima porta e troverete l'ultimo stregone eremita che v'insegnerà il **Tuono [Thunder]**, un incantesimo capace di dissolvere qualsiasi entità malvagia presente sullo schermo, ma è un artificio molto dispendioso e vi richiederà una riserva di mana non indifferente, usatelo con parsimonia.

Valle della Morte

Ora uscite dal villaggio abbandonato (è pieno di pericoli e l'eremita era l'unico motivo per venirci), ripercorrete il ponte e risalite il fiume, riattraversatelo ed entrate nel cimitero, usciteci a sud per il Sentiero del Fuoco [Path of Fire].

SENTIERO DEL FUOCO

Dopo aver passato le cinte di protezione nemica sarete nel sentiero; percorretelo, sconfiggete (o evitate) la grande densità di nemici e alla diramazione andate a sinistra e cercate **500 ESP** ivi presenti. Proseguite verso nord ed entrate nella grotta; qui fronteggiate altre orde di nemici e dopo essere usciti dalla grotta sarete nuovamente sul Sentiero del Fuoco, fate un ultimo giro di caverne e finalmente sarete nella parte della Valle della Morte che ospita il Gran Palazzo.

7. Gran Palazzo

Da subito disattiverete il sigillo magico grazie ai sei cristalli.

Questo luogo antico è molto impegnativo, pesantemente protetto dai vostri antagonisti e molto labirintico; un posto del genere è l'ideale se ci si vuole perdere. Pertanto si è pensato di descrivere in questo documento il sentiero più veloce per arrivare alla fine del palazzo e dal rispettivo boss, omettendo molti percorsi (alcuni dei quali superflui in quanto strade senza uscita); per ciò è possibile anche prendere strade alternative a quella che si descriverà di seguito.

NELLE PROFONDITÀ DEL PALAZZO

Scesi dall'ascensore andate a sinistra, sconfiggete il mangiafuoco e salite sulla rampa, a livello della colonnina dabbasso saltate o cadrete in una buca invisibile; al prossimo ascensore girate a destra e attraversate il ponte. Dovrete sconfiggere un altro mangiafuoco prima di scendere ancora.

Questa parte è molto difficoltosa. Dovete farvi strada demolendo alcuni blocchi di pietra messi in posizioni abbastanza ostiche, inoltre evitando anche alcune creature volanti che non vi consentiranno un buon rendimento dell'impresa; provate ad usare gli attacchi aerei avanzando pian piano prima di demolire i blocchi. Più avanti incontrerete un cavaliere corazzato cui piace molto saltare, sfruttate questa sua debolezza per colpirlo da sotto mentre salta usando l'attacco in salto. Scesi dal prossimo ascensore andate a destra.

Battete un altro uccello mangiafuoco e poi una serie di piante con spiriti erranti. Dopo il prossimo ascensore avrete da affrontare nuovamente i muri di blocchi ma questa volta ci saranno degli Zol e un altro di quei nemici salterini, ma blu; poi avrete da percorrere un ponte cedevole con una piantina. Dopo un altro cambio di piano sarete in una sala con le tendine appese, ma non siete ancora arrivati alla stanza del boss, infatti al suo posto troverete delle specie di Giga-Bubble che non sono un granché a termini di difesa, più un altro cavaliere saltellante.

VITA

A circa metà dell'ascensore ci sarà una doppia diramazione, quella a destra è una strada chiusa, ma quella a sinistra porta ad una *vita*; prendetela, ne avrete bisogno per il boss.

DAL BOSS

Coraggio, manca poco ad arrivare all'ultimo boss, ancora qualche sforzo e... tenete alta la guardia!

Scendete con l'ascensore e girate a sinistra, affrontate un altro uccello mangiafuoco e al cambio di area avanzate con circospezione per far comparire una creatura volante per volta, colpitemela come meglio sapete fare fino a vincerla, fate così anche per le successive; dopodiché frantumate tutti i blocchi per terra. Verso la fine della fila un blocco distrutto vi farà cadere al piano inferiore, a questo punto continuate ad attraversare le stanze del palazzo dirigendovi a destra.

Avrete da superare un ponte cedevole. Percorretelo e verso metà del percorso, in basso, ci sarà ad attendervi un tunnel verticale nel quale dovrete cadere. Fatto ciò andate ancora a destra e farete la conoscenza dell'ultimo boss del gioco.

Thunderbird

Come prima cosa usate l'incantesimo Tuono per renderlo vulnerabile alla vostra spada, poi usate il Salto e lo Scudo. Il punto dove colpirlo è la sua testa, colpitemela come meglio sapete fare ed evitate le palle di fuoco che vi lancia addosso. State particolarmente attenti contro questo nemico perché sa far male molto bene.

Sconfitto Thunderbird da adesso avete diritto di prendere il Frammento di Triforza del Coraggio, ma vi aspetta ancora un'ultima impresa da compiere, rappresentata da una prova: la prova per vedere se siete veramente degni di essere i custodi del Frammento di Triforza del Coraggio. La prova è molto semplice: dovete sconfiggere voi stessi!

Dark Link

Evocate Salto e Scudo. State particolarmente attenti, più di prima, altrimenti farete una brutta fine. Dark Link emula e perfeziona all'inverosimile tutte le mosse di Link, solo per questo è temibile, ma in più è molto veloce, ma perlomeno non infligge ingenti danni come Thunderbird.

Evitate di ripararvi da qualche parte o di scappar via dalla vostra ombra; e non illudetevi di poterlo colpire con sufficiente probabilità con gli attacchi in salto. Fatevi avanti a spada tratta e insistete a colpirlo con fendenti come foste dei pazzi; usate anche la Vita per avere più possibilità di sopravvivenza.

EPILOGO

Solo quando avrete battuto Dark Link potrete dire di avere il Frammento di Triforza necessario per svegliare la dormiente Zelda, insieme agli altri due frammenti che compongono la Triforza completa. E finalmente Hyrule è in pace di nuovo con la sua principessa; e Ganon è oramai solo un triste ricordo lontano.

Congratulazioni! Avete concluso il *Secondo Capitolo della Leggenda di Zelda: l'Avventura di Link*.

Provate a ricominciare il gioco utilizzando il medesimo file e vi accorgete che inizierete con i livelli di esperienza che avete raggiunto quando avete battuto Dark Link. Non si sa se i nemici che incontrerete saranno più numerosi e più caparbi a perire, però potete sperimentare voi questa nuova sfida.

COLLEZIONABILI

Questa parte della guida è pensata a chi ha già svolto il gioco, in parte o non finendolo completamente, e decide di raggiungere quest'obiettivo. Tutti gli elementi di gioco che sono presenti in gran numero, oltre alle espansioni, sono elencati qua in "ordine di cattura" con accanto un rimando alla parte di guida principale che descrive come prenderli, oltre ad un piccolo consiglio.

ESPERIENZA

50 → pag. 2 – a nord-est del Castello Settentrionale; nel boschetto

50 → pag. 2 – Palazzo di Parapa; sul ponte crollabile

100 → pag. 3 – a est del ponte per Saria; nel boschetto nella prateria

200 → pag. 3 – nella caverna a nord delle Paludi di Midoro

50 → pag. 3 – Palazzo di Midoro; nella parte coi massi che cadono

100 → pag. 4 – Palazzo di Midoro, piano più basso; nel tranello coi ponti cedevoli

100 → pag. 5 – Palazzo d'Isola; subito dopo la prima chiave

100 → pag. 5 – Palazzo d'Isola; piano più basso, su una piattaforma

100 → pag. 5 – Palazzo d'Isola; piano più basso, nel tranello coi Titanus

200 → pag. 6 – Hyrule orientale; nel boschetto a sud del molo

100 → pag. 6 – Palazzo del Labirinto; nell'alcova occupata dallo Stalfos, all'inizio del dungeon

200 → pag. 7 – Palazzo del Labirinto; nella sezione con la seconda chiave sepolta sotto i massi

- 100 → pag. 7 – Palazzo del Labirinto; prima del boss, su una piattaforma in alto
- 500 → pag. 7 – nella caverna a sud di Nabooru
- 500 → pag. 7 – in fondo alla costa a est della caverna situata a sud di Nabooru
- 200 → pag. 8 – sul ponte all’inizio del Palazzo sul Mare
- 200 → pag. 8 – sopra al 4° ascensore nel Palazzo sul Mare
- 200 → pag. 8 – a sinistra nel piano sotto al 4° ascensore nel Palazzo sul Mare
- 50 → pag. 8 – nelle camere per l’ultima chiave prima del boss
- 200 → pag. 8 – nella camerina dietro all’ascensore prima del boss
- 500 → pag. 8 – nella caverna a nord delle paludi meridionali; a sud di Nabooru
- 500 → pag. 9 – nei boschi ad est delle paludi; a sud-est del laghetto
- 100 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; al primo piano a sinistra
- 200 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; al primo piano a destra
- 200 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; nel nodo al 2° livello
- 200 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; nel nodo al 4° livello
- 100 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; prima parte del dungeon, nella scala di massi
- 200 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; prima parte del dungeon, a destra dopo esser caduti dal buco invisibile
- 200 → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; nella seconda parte, a sinistra dell’ultimo ascensore
- 500 → pag. 10 – Valle della Morte; sul Sentiero del Fuoco prima delle caverne, alla diramazione a sinistra

VITE

- 1° → pag. 5 – attorno al masso che blocca l’accesso per la Medicina
- 2° → pag. 5 – a sud-ovest del Cimitero di Mido
- 3° → pag. 6 – a sud del ponte per l’isola del labirinto
- 4° → pag. 9 – Palazzo dai Tre Occhi di Pietra; in fondo allo stretto corridoio dopo la buca per il boss
- 5° → pag. 10 – Gran Palazzo; nella diramazione a sinistra dell’unico ascensore che collega più di due piani

PORTACUORI

- 1 → pag. 2 – a sud del Deserto di Parapa
- 2 → pag. 5 – nella grotta ad est delle paludi di Midoro
- 3 → pag. 7 – in mezzo al mare; a nord dell’isolotto del Palazzo sul Mare
- 4 → pag. 9 – a sud-est della spiaggia nella zona del Palazzo dai Tre Occhi di Pietra

PORTAMAGIA

- 1 → pag. 2 – a sud del Castello Settentrionale
- 2 → pag. 4 – nella Rocca Spettacolare di Monte Morte
- 3 → pag. 6 – nel labirinto sull’isola del 4° dungeon
- 4 → pag. 9 – a Kasuto; nella casa dopo aver preso i tre precedenti

RINGRAZIAMENTI

L’autore ringrazia Shari R’Vek per l’aiuto che ha dato per la stesura di questo documento.

Infine l’autore di questa guida, vuole evitare di usare paroloni per dire che tutta l’opera presentata è un lavoro esclusivo.

L’autore non lamenterà copiatura alcuna, anche perché sarebbe ingenuo sperare che qualcuno non copi, ma desidera che il suo nome sia citato nelle righe di colui che prenderà parte del documento di cui sopra per farne uso di guida.

l’autore

Isy