

La Maledizione di CAMELOT

Livello difficoltà: 🔒🔒🔒

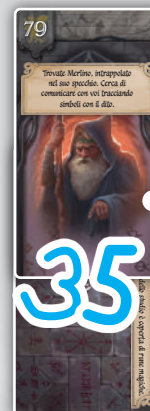
CAMELOT

- Trovate Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda congelati (62). Sul trono del re, notate lo stemma sul suo scudo, che mostra una spada avvolta dalle fiamme. Entrate nel congegno 18 e cercate di replicare questo simbolo. Per farlo, per prima cosa premete la candela, poi il camino (creando un fuoco). Ripetete la sequenza con la spada (mettendo la spada nel fuoco). Si apre un passaggio nascosto.



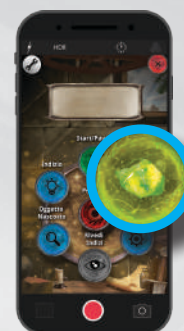
- Merlino è intrappolato nello specchio (79). Traccia strani simboli che assomigliano a quelli trovati sul pavimento (23). Per liberarlo, mettete lo specchio di Merlino sopra il "pavimento" così che le rune visibili su entrambe le carte si uniscano per creare il numero 35.

Prendete la carta 35.



35

- L'Occhio del Drago che Merlino vi ha dato vi permette di lanciare incantesimi pronunciando le formule corrispondenti. Per scoprire cosa potete fare, premete il tasto dedicato. Scoprirete che gli incantesimi possono essere invertiti: se recitate le parole in ordine inverso, l'effetto sarà opposto. Arrivate all'entrata del castello (49), che è celata da una fitta nebbia. Premete il tasto Occhio del Drago e dite "Magika Fogus" a voce alta per far svanire la nebbia.



MAGIKA FOGUS

- Quando arrivate a Tintagel, un abitante del villaggio (97) vi mette in guardia da una misteriosa donna che si aggira nell'ombra. All'interno della locanda (84), notate un'insolita ombra sul pavimento, che forma il numero 45.

Prendete la carta 45.



- Seguite la figura nei vicoli di Tintagel. Entrate nel congegno **45**. Quando la figura non sta guardando, spostatevi in un nuovo nascondiglio, in modo da continuare a inseguirla senza essere notati.



BROCELANDIA

- Seguite le impronte **+10** fino a Brocelandia **4**.
 $4 + +10 = 14$.
 Prendete la carta **14**.



- Seguite le impronte fino ai margini di un accampamento sassone. La figura parla con un soldato e poi si allontana. Per attraversare l'accampamento senza essere notati, dovrete usare la magia per fare apparire la nebbia. Premete l'Occhio del Drago e dite "Fogus Magika" a voce alta.



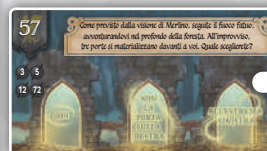
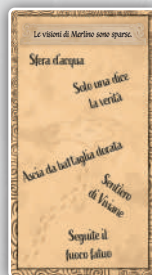
 **FOGUS MAGIKA**

- Siete riusciti a spostarvi attraverso la nebbia, ma vi siete persi nella foresta. Per fortuna, appare un fuoco fatuo che vi guida fra gli alberi. Collocando le carte **3**, **5**, **12** e **72** per ricreare il percorso del fuoco fatuo potrete leggere la formula matematica $5 \times 12 - 3 = 57$.
 Prendete la carta **57**.



- Il fuoco fatuo vi conduce a tre misteriose porte (57). Ogni porta mostra un messaggio che corrisponde al retro di una carta nel vostro mazzo di pesca. Stando alle visioni di Merlino (98), "Solo una dice la verità". Dal momento che solo una delle porte dice la verità, le altre due stanno mentendo. Perciò, l'unica porta che afferma la verità senza creare un paradosso è quella al centro, poiché i messaggi "All'estrema sinistra" e "Qui" si riferiscono entrambi alla porta a sinistra.

Prendete la carta che recita "Non la porta sulla destra".



- Varcando la porta giusta, vi ritroverete al Lago di Viviane. Ricordate che Merlino vi ha detto che dovete piegare la realtà per evocare la fata. Se piegate con delicatezza la carta in modo che si vedano sia il fronte sia il retro simultaneamente, noterete il numero 82.

Prendete la carta 82.

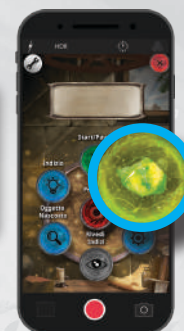


- La mappa che Viviane vi ha fornito per raggiungere Avalon (64) non è chiara e sembra incompleta. Le visioni di Merlino (98) mostrano che la parte inferiore della carta presenta impronte simili a quelle trovate sulla mappa di Viviane. Collocate la carta 98 sopra la mappa 64 per completare la scia di impronte, che rivelerà il numero 52 dove le carte si sovrappongono.

Prendete la carta 52.



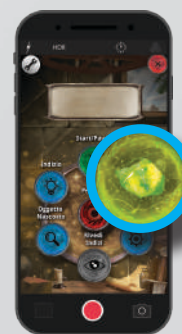
- Seguendo le indicazioni di Viviane, arrivate sulla costa e incontrate il generale sassone. Per sconfiggerlo, dovete trasformare la sua armatura d'oro in pietra invertendo l'incantesimo *Lapis Orum*. Premete l'Occhio del Drago e pronunciate "Orum Lapis" a voce alta.



 **ORUM LAPIS**

AVALON

- Una volta sconfitto il generale e salvata la sua prigioniera, dovete trovare il modo di attraversare il mare. Per farlo, utilizzate l'incantesimo lanciato da Viviane (82), che vi permette di camminare sull'acqua. Utilizzate l'Occhio di Drago e dite "Aqua Ambula" a voce alta.

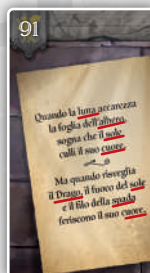


 **AQUA AMBULA**

- Arrivate ad Avalon e iniziate a esplorare l'isola. Durante la vostra escursione, vi imbattete in uno strano cerchio di pietre erette. Una di queste riporta un simbolo inciso che mostra il numero 6 e il numero 9. Prendete le carte 6 e 9.



- Potete ricostruire il cerchio di pietre combinando le carte 6 e 9. La poesia trovata nello studio di Merlino (91) allude ai simboli trovati sulle pietre. Tracciate una riga immaginaria unendo le pietre nell'ordine in cui le parole compaiono nella poesia. Il primo paragrafo include le parole "luna", "albero", "sole" e "cuore". Unendo questi simboli si ottiene il numero 4. Il secondo paragrafo include le parole "luna", "Drago", "sole", "spada" e "cuore". Unendo questi simboli si ottiene il numero 3.



Prendete la carta 43.

- Quando scendete nel sotterraneo (43), lo trovate immerso nell'oscurità. Potete illuminare il cammino evocando il fuoco con l'Occhio del Drago. Utilizzate l'Occhio del Drago per accedere al congegno 43, poi dite "Ignis Magika" a voce alta.



 **IGNIS MAGIKA**

IL SOTTERRANEO

- Potete esplorare le stanze del sotterraneo collocando le carte sul fondo della scatola del gioco. Collocate il segnalino Fiamma su una carta e utilizzate il vostro dispositivo per scansionare l'interno del sotterraneo e rivelarlo.



- Nella prima stanza (60), accendete un grande braciere con la vostra fiamma (48); potete utilizzarlo per far sciogliere la candela (20).

$$48 + 20 = 68$$

Prendete la carta 68.



- Mentre esplorate un'altra stanza, innescate accidentalmente una trappola che riempie l'ambiente di un denso fumo rosso (10) ostruendovi il passaggio. Il fumo copre parzialmente il numero della carta, ma il suo colore vi fornisce un indizio sul colore della stessa. Utilizzate la cera sciolta (68) per tappare i buchi nelle pareti. $10 + 68 = 78$.

Prendete la carta 78.

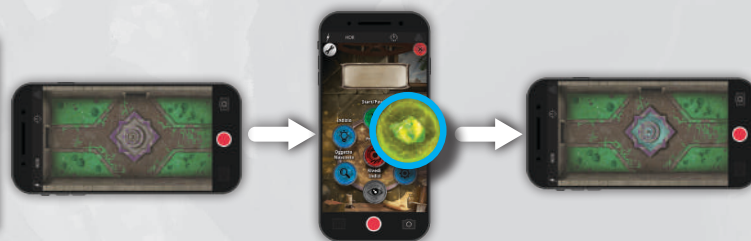


- Continuate a esplorare il sotterraneo e scoprite una stanza in cui è scolpita un'ascia sul pavimento di pietra (63). Le visioni di Merlino facevano riferimento a un'ascia dorata. Potete trasformare il metallo dell'ascia in oro lanciando l'incantesimo *Lapis Orum*. Utilizzate l'Occhio del Drago e dite "*Lapis Orum*" a voce alta per modificare l'aspetto della stanza.



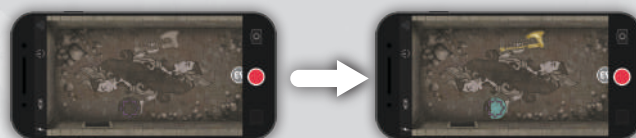
 LAPIS ORUM

- In un'altra stanza trovate una fontana prosciugata (65). Sebbene non conosciate l'incantesimo per riempirla, notate due incantesimi sulla vostra lista: uno per evocare il fuoco, *Ignis Magika*, e l'altro per evocare la nebbia, *Fogus Magika*. Entrambi contengono la parola "Magika", quindi deducete che la parola serva a far apparire qualcosa. Ricordate anche che la formula dell'incantesimo per camminare sull'acqua è *Aqua Ambula*, e "Aqua" significa senza dubbio "acqua". Utilizzate l'Occhio del Drago e dite "Aqua Magika" a voce alta per riempire la fontana e trasformare l'aspetto della stanza.

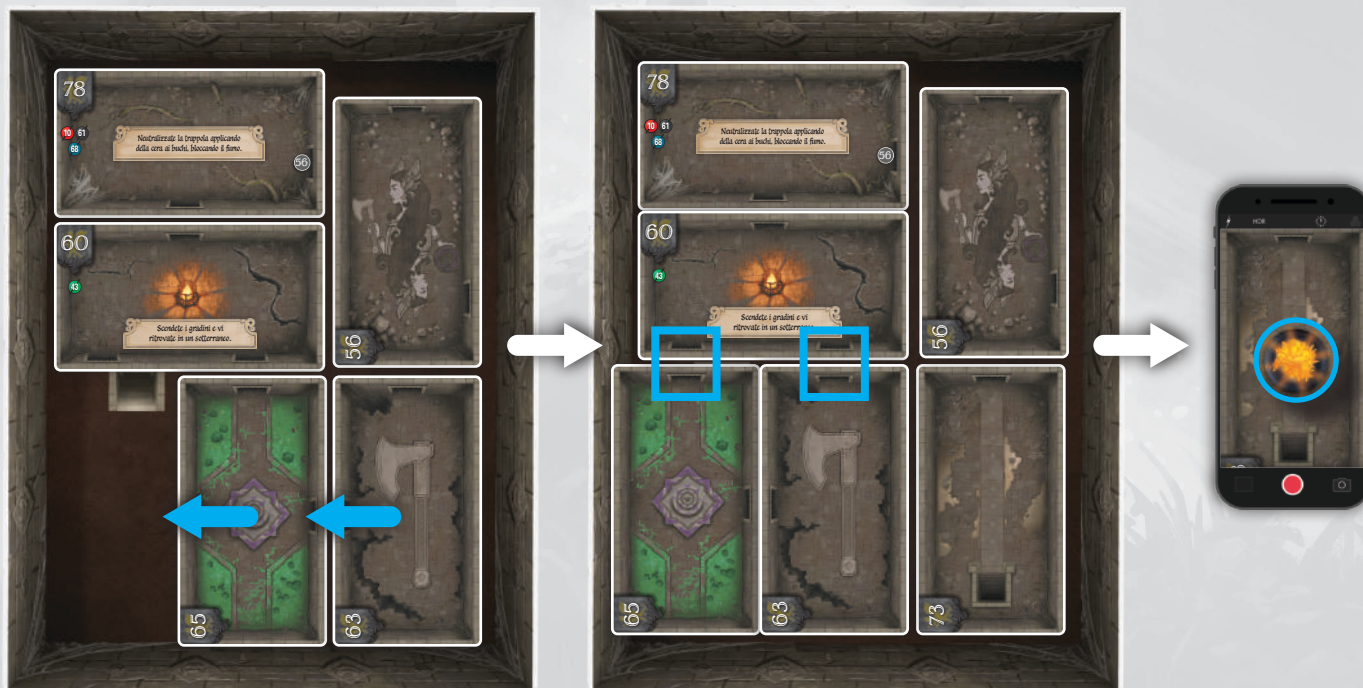


 **AQUA MAGIKA**

- Dopo che la stanza dell'ascia (63) e la stanza della fontana (65) sono state trasformate, tornate nella stanza in cui si trova l'incisione di una regina (56), anch'essa influenzata dai vostri incantesimi. Quando entrate nella stanza, il sotterraneo reagisce e due stanze scorrono verso sinistra, rivelando una nuova stanza.



- Per collocare questa nuova stanza (73), fate scorrere le stanze 65 e 63 a sinistra, coprendo la scala e allineando gli ingressi. Collocate la nuova stanza (73) nello spazio appena creato, come mostrato qui sotto. Collocate il segnalino Fiamma sopra questa nuova stanza e scansionatelo utilizzando il vostro dispositivo.



- Entrate nel covo di Morgana, dove la leggendaria Bestia Errante (11) vi attacca. La statua che avete trovato nello studio di Merlino (38) assomiglia molto alla Bestia. Per sconfiggere la creatura, dovete replicare l'aspetto della statua: utilizzando la spada (29), dovete tagliare la sua zampa anteriore destra (+42) e poi affondare la spada nel collo (+15).

$$+42 + +15 + 29 = 86$$

Prendete la carta 86.



SALVARE CAMELOT

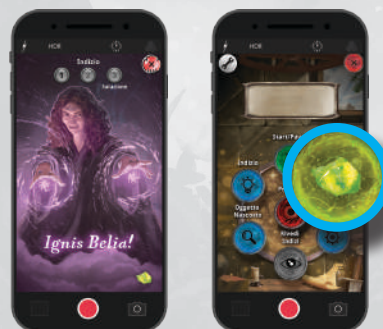
- Perquisendo la stanza segreta di Morgana, scoprite una pergamena in cui è raffigurata una struttura e una spada incastrata in una roccia. La struttura sembra familiare; l'avete già vista a Tintagel. Merlino vi ha detto (35) che la magia di Morgana emana da là, e ciò significa che è da lì che lei ha lanciato il suo incantesimo! Ritornate nelle strade di Tintagel (45). Mentre vi guardate intorno, notate dei simboli che assomigliano a quelli trovati sull'artefatto di Morgana (27). Nel congegno 45, strofinare i simboli sulla carta 27 per cancellarli.



- Come Viviane vi ha detto in precedenza, Excalibur è di nuovo incastrata nella roccia. Può essere estratta solo da qualcuno che appartenga alla stirpe di Re Artù. La scelta migliore è Elaine (47). Entrate nel congegno 25 e scansionate Elaine 47.



- Mentre Elaine estrae Excalibur dalla roccia, Morgana coglie l'occasione per rivelarsi. Colpisce Elaine con l'incantesimo *Ignis Belia*, sprigionando un dardo di fuoco. In risposta, voi lanciate l'incantesimo *Aqua Belia*. Utilizzate l'Occhio di Drago e dite "Aqua Belia" a voce alta.



 **AQUA BELIA**

- Con Elaine che brandisce Excalibur, partite per Camelot, dove i sassoni hanno già iniziato l'assalto (41). Merlino riesce in qualche modo a farvi sapere che "dovete radunare i corvi di Morgana e dividerli in due". Nel corso della vostra avventura, avete visto i corvi su tre carte (62, 4 e 52). Per seguire le istruzioni di Merlino, "radunateli" sommando i numeri delle carte, poi "divideteli in due" dividendo per due il risultato. $62 + 4 + 52 / 2 = 59$.

Prendete la carta 59.



- Una volta spezzato l'incantesimo, Artù e i suoi cavalieri entrano in battaglia contro i sassoni. Entrate nel congegno 59. Durante la battaglia, trovate Excalibur a terra e seguite gli ordini di Artù che vi indica di utilizzare la spada leggendaria. Quando Elaine l'ha estratta dalla roccia, sono apparse delle rune (1), molte delle quali corrispondono a quelle incise sulla lapide di pietra trovata nel cortile del castello (83). Ogni runa corrisponde a una parola, e riuscite a tradurre le rune sulla spada nella frase: "Brandisci Excalibur e dici al drago di risvegliarsi". Reggete il vostro dispositivo in modo che Excalibur sia visibile e dite "Drago, svegliati!" a voce alta.

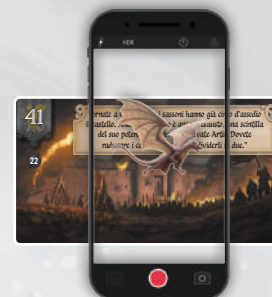


DRAGO, SVEGLIATI!

- Il drago si è svegliato, ma ora dovete trovarlo. Si nasconde tra le montagne (88). Scansionate la carta 88 con il vostro dispositivo.



- Ora che avete il controllo del drago, potete scatenare tutta la sua potenza contro i sassoni per salvare Camelot (41). Scansionate la carta 41 con il vostro dispositivo.



Congratulazioni! Il Regno di Pendragon è salvo e Artù accoglierà presto un nuovo cavaliere alla Tavola Rotonda!