













IL DUNGEON DI DOO-ARANN

- Nel pozzo  è nascosto un numero (46), che non è altro che un furioso elementale dell'acqua! Entrate nel congegno  per trasformarlo in un gigantesco cubo di ghiaccio utilizzando l'incantesimo Tormenta di Neve. Per farlo, tenete il dispositivo sopra la carta  e disegnate un cerchio sullo schermo. Ora frantumate il mostro congelato toccando lo schermo. Prendete la carta .






- C'è una chiave che luccica sul fondo del pozzo. Entrate di nuovo nel congegno  e lanciate l'incantesimo Attrazione per attirare a voi la chiave. Per farlo, tenete il dispositivo sopra la carta  e disegnate un triangolo sullo schermo. Prendete la carta .



- La vostra torcia  sta per spegnersi. Entrate ancora una volta nel congegno ; lanciate l'incantesimo Attrazione sulla fiamma tenendo il dispositivo sopra la carta  e disegnando nuovamente il triangolo. Sul vostro schermo appare una fiamma! Tenete il dispositivo sopra la carta  e utilizzatelo per inserire l'elemento Fuoco nel riquadro. Prendete la carta .



- Fate scorrere la chiave recuperata dal fondo del pozzo  nella serratura della porta : $60 + 24 = 84$. Prendete la carta .



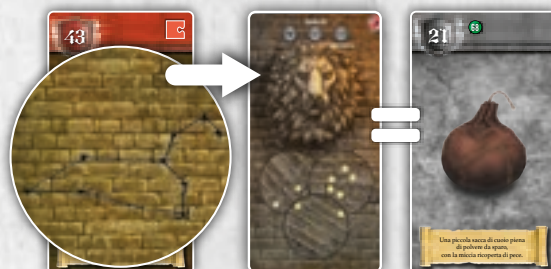
- ▶ Siete bersagliati da una raffica di frecce. Entrate nel congegno **81**.
Utilizzate il bordo di una carta qualsiasi per tracciare linee immaginarie che partano dalle frecce e determinare la traiettoria di ciascuna. 4 di esse vi stanno per colpire. Selezionate queste 4 frecce per schivarle.
Prendete la carta **50**.



- ▶ Questa stanza **50** è piuttosto buia. Entrate nel congegno **6** e lanciate l'incantesimo Fiamma sulla torcia che trovate appesa al muro.
Prendete la carta **68**.



- ▶ Entrate nel congegno **68**. Ruotate i 3 dischi con i cristalli di quarzo presenti sotto la scultura del leone fino a quando non avete riprodotto la costellazione del Leone che si trova nell'alcova vicino all'ingresso.
Prendete la carta **21**.



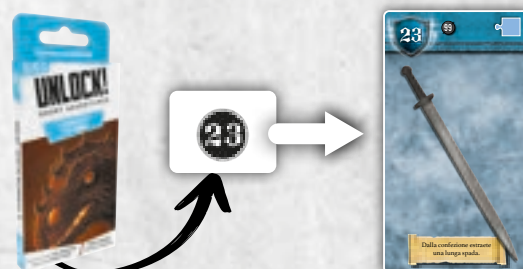
- ▶ Entrate nel congegno **9** e lanciate l'incantesimo Fiamma sulla miccia della bomba incendiaria **21**, provocandone l'accensione.
Prendete la carta **39**.





- ▶ Ora, utilizzando la bomba incendiaria **39**, potete fare un buco nel muro dell'alcova **43**: $39 + 43 = 82$.
Prendete la carta **82**.




- ▶ Per combattere lo scheletro avete bisogno di un'arma. Fortunatamente, avete trovato la confezione senza fondo **99** che apparteneva a uno sfortunato avventuriero. Questa confezione assomiglia a quella che tenevate in mano prima di iniziare l'avventura e che potreste aver messo nelle vicinanze, giusto? Guardando la parte inferiore della confezione, notate il numero 23.
Prendete la carta **23**.










- Ora che disponete di una potente spada , dovreste essere in grado di sconfiggere rapidamente lo scheletro  che vi sbarrava la strada:

$$\text{23} + \text{12} = \text{35}$$





Prendete la carta .




- Entrate nella tana del drago . Avete gli strumenti necessari per uccidere il mostro che vi sta minacciando: un arco  e una freccia . Posizionate la cocca della freccia al centro della corda dell'arco, rappresentata dalla lettera O; allineate le carte  e  in base alle linee blu e alle lettere in ordine alfabetico, quindi mirate all'occhio del mostro "O", come da indizio trovato sulla pergamena  (la X sull'occhio del drago). La traiettoria che va dalla cocca all'occhio forma la parola **OTTO**. Prendete la carta .






- Ferito (e arrabbiato!), il drago  sputa fuoco  per vendicarsi.

Protegetevi !  +  = .

Prendete la carta .



- Per sconfiggere il drago , avete solo una possibilità: lanciare il vostro più potente incantesimo! Per farlo, utilizzate il simbolo sulla pergamena . Poi, entrate nel congegno  e disegnate i simboli dell'incantesimo uno dopo l'altro per creare un pentacolo.





ECCELLENTE! Il drago è stato sconfitto. Recuperate il suo tesoro e inseritelo nella confezione prima di lasciare la prigione di Doo-Arann. Ora siete pronti ad affrontare nuovi pericoli. Vi chiedete perché non avete incontrato il malvagio stregone Doo-Arann. Chissà, forse un giorno lo cercherete. Ma questa è un'altra storia...