

Soluzione The Abbey

Molto importante terminare i dialoghi assicurandosi di aver parlato di tutto onde evitare fasi di stallo. Col tasto "M" si accede alla mappa.

1° Capitolo – Scriptorium Deliberationis

Dopo la presentazione osserva il portone e poi tira la corda a sx per suonare la campana. Parla con Egidio e poi entri. Parli con con l'Abate e poi arriverà Segundo.

Sei fuori nel cortile, dalla mappa seleziona la casa dell'abate ed entra nell'arcata che hai davanti per il cortile, vai nell'ufficio di Segundo, parlaci e poi vai a dx per la sala ricevimento, osserva tutto. Vai nella porta a dx e parla con l'abate, torna indietro e prosegui a sx per l'uscita.

Cucina/Cantina

Dalla mappa seleziona cucina e cantina, scendi e vai in cantina, osserva tutto e poi avanza, osserva l'alambicco e ti accorgi che è rotto. Esci e vai in cucina sulla sx sopra le scale, parla di tutto con Martin il cuoco e poi prendi il mattarello sulla sx. Vai a sx per il refettorio ma è chiuso, esci e sulla mappa seleziona il pozzo.

Pozzo

Agisci sulla corda ma Bruno si offrirà di farlo cadendo dentro al pozzo, termina i dialoghi, esci dalla schermata, esci a sx, esci a dx ed entra nella stalla.

Stalla/Pozzo

Vai a dx e prendi la corda appesa, esci e ritorna al pozzo procedendo sempre a sx, usa la corda sul pozzo e lo tirerai fuori. Ti ritrovi dentro la chiesa.

Chiesa

Entra nel passaggio indicato dalla freccia sotto:



Osserva la corda e la piuma sul nido. Esci e il passaggio a sx con le scale conduce alle celle dei monaci ma per ora non serve, scendi e vai nel passaggio più a sx, parla di tutto con Arcadio. Esci a dx e ti ritrovi al

punto di partenza, procedi a sx e osserva tutto nella chiesa, esci completamente dalla chiesa e dalla mappa seleziona la stalla.

Stalla

Vai a dx e parla con Egidio. Avanza a dx e osserva il grande turibolo caduto, osserva la corda sporca di sangue. Esci ed entra nella biblioteca.

Biblioteca

Vai a sx e un filmato mostrerà un frate con dei libri che si nasconde. Parla con Godfried e poi vai a sx, vedi due entrate ad arco, entra in quella più grande. Osserva il libro aperto e prendi la carta a fianco. Osserva il bassorilievo sul muro e poi esci. Entra nell'altra arcata più piccola e parla con Umberto, al termine del dialogo l'inquadratura cambia, osserva tutto e quindi avanza in basso per le scale, sali ma il monaco Marcello non ti fa entrare, parla di tutto. Parla di nuovo con Umberto, torna indietro verso le scale ed esci a dx, parla con Godfried e saprai che il libro "Hortus tuus" ce l'ha Arcadio. Dalla mappa seleziona la chiesa.

Chiesa

Entra e vai nell'arcata più a sx per Arcadio che coltivava la piantina, parla di tutto. Esci dalla chiesa e vai all'ospedale.

Ospedale

Entra e incontri Eladio, parla di tutto e avrai un vasetto. Prendi la padella appesa vicino alla porta e poi vai a dx, osserva il piccolo armadio in fondo. Esci e ritorna alla chiesa.

Chiesa

Vai nell'arcata centrale di sx per le celle ed entra in quella di Leonardo, osserva tutto e usa la padella sulla tonaca che gocciola a dx in modo da averla piena d'acqua. Esci dalla chiesa e seleziona la cucina.

Cucina

Entra e parla con Martin, assicurati di scegliere la domanda inerente il timo e l'origano, poi termina i dialoghi. Usa la padella sul fuoco e poi sulla padella il vaso che hai nell'inventario. Esci e seleziona la chiesa.

Chiesa

Vai nel giardino e dai ad Arcadio il vaso, avrai in cambio il libro "Hortus tuus". Esci dalla chiesa e seleziona la cantina.

Cantina

Agisci su Egidio che dorme e per svegliarlo apri il rubinetto della botte sopra di lui e correrà a suonare le campane. La piuma che hai visto in precedenza cadrà, quindi esci e seleziona la chiesa.

Chiesa

Entra e vai nella prima arcata a sx, da terra raccogli la piuma. Esci e seleziona il cimitero.

Cimitero

Parla con Egidio e ti trovi in automatico nel corridoio delle celle, entra nella cella di Anselmo, prendi il libro e la chiave che è caduta. Esci dalla chiesa e vai in biblioteca.

Biblioteca

Entra e avanza, entra nella arcata piccola e dai a Umberto il libro esaurendo tutti i dialoghi. Esci dalla chiesa e seleziona al cucina.

Cucina

Usa il vaso con il pentolone grande ma Martin non vuole, parla con Bruno per distrarre Martin e usa di nuovo il vaso sul pentolone. Esci e seleziona la biblioteca.

Biblioteca

Vai da Umberto e dagli il vaso, poi dagli il libro "Hortustuus" e ti darà una traduzione. Torna indietro una volta e sali la scala, parla con Marcello e dopo la scena animata potrai accedere. Osserva l'ultimo banco sulla dx e poi la macchia rossa. Osserva la serratura, usaci la chiave e quando lo apri avrai un dialogo con Godfried. Durante il filmato devi ancora dialogare e segue un filmato. Parla con Bruno e sarai nel secondo capitolo.

Il Capitolo – Aconitium Conditio

Sei nello studio dell' Abate, parlaci e ti ritrovi fuori, dalla mappa seleziona la biblioteca.

Biblioteca

Avanza e parla con Eladio, prosegui nell'arcata e parla con Umberto. Sali e parla con Thomas. Esci all'aperto ed entra a sx per la stalla.

Stalla

Avanza a dx fino in fondo e parla con Egidio e Nicholas. Esci e seleziona il cimitero.

Cimitero

Avanza ed entra nella costruzione, avanza in fondo a sx e osserva la macchia di sangue in terra, osserva la tavola grande di legno appoggiata al muro, osservalo di nuovo e vedrai Godfried morto. Sei in ospedale.

Ospedale

Esaurisci i dialoghi con Eladio e poi vai a sx, sul tavolo prendi il timo dal vasetto verde. Esci e seleziona la casa dell' Abate.

Casa dell' Abate/Cripta/Chiesa

Entra nel cortile e poi nell'ufficio di Segundo, avanza a dx e poi entra nella porta a dx, parla con l' Abate chiedendogli della cripta. Nel filmato parla ancora con lui e scenderai nella cripta. Osserva il bassorilievo e poi vai a dx verso il tesoro. Osservalo e parla con l'Abate che ti darà la chiave. Esci e l'Abate ti chiederà indietro la chiave, esci e ti ritrovi nella chiesa, osserva il candeliere sotto il quadro grande e prendi la candela. Ritorna nella cripta e parla ancora con l'Abate che ti darà di nuovo la chiave. Usa la chiave con al candela in inventario per averne un calco e ridarai la chiave all' Abate. Esci dalla cripta, avanza a dx fino all'uscita ma senza uscire e vai nell'arcata grande a sx. Avanza a sx e osserva la piccola falce, parla con Arcadio finchè non l'avrai. Esci dalla chiesa e seleziona l'officina.

Officina

Entra e avanza a dx, parla con Nicholas per farti affilare la falce. Dagli la candela e termina gli argomenti. Prendi del carbone sul barile a sx, torna indietro e prendi il soffietto sul barile vicino all'uscita. Esci e seleziona la cucina.

Cucina

Parla con Martin. Esci e seleziona il pozzo.

Pozzo

Usa il vaso che hai nell'inventario sul secchio per riempirlo e sulla mappa seleziona la biblioteca.

Biblioteca

Avanza e parla col frate e con Marcello che arriverà. Appena solo osserva il libro "Herbula venenosa!" sullo scrittoio e in inventario avrai la formula. Esci dalla chiesa e vai all'ospedale.

Ospedale

Parla con Eladio. Esci e seleziona la chiesa.

Chiesa

Vai nell'arcata grande a sx, parla con Arcadio e usa il falcetto sulla pianta. Esci dalla chiesa e seleziona la casa dell' Abate.

Casa dell' Abate

Entra come sempre e tutto a dx, la porta è chiusa, osserva la finestra e parla con Bruno finchè non ti fa da scaletta per uscire dalla finestra ed entrare nello studio dell' Abate. Osserva l'armadio a dx e clicca col dx sull'anta destra per aprirla, clicca di nuovo col destro per prendere del tabacco. Posiziona il cursore sulla parte destra in alto della scrivania e troverai un cassetto, clicca col dx per aprirlo e ancora col dx per prendere una chiave, vai a dx e usa la chiave per uscire. Esci all'esterno e seleziona l'ospedale.

Ospedale

E' ora di usare il mortaio sul tavolo, inserisci la foglia, il timo e il tabacco, usa il mortaio col dx e poi usaci il vaso in inventario per avere tutta la mistura nel vaso. Sul tavolo a dx c'è un distillatore, osservalo bene e prendi la pipetta. Esci e vai alla cantina.

Cantina

Avanza fino all'alambicco e usa la pipetta sul beccuccio come indicato sotto.



Versa il contenuto del vaso che hai in inventario nell'altro beccuccio più in basso, metti il carbone sotto l'alambicco e poi usaci il soffierto e avrai il distillato. Esci e sali in cucina.

Cucina

Parla con Bruno per distrarre Martin e nel frattempo usi il vaso col pentolone grande. Esci e vai alla biblioteca.

Biblioteca

Avanza ed entra nell'arcata piccola, dai il vaso della zuppa a Umberto e quando si addormenta torna indietro una volta e avanza in fondo fino a vedere la statua della Vergine Maria, prendila e in inventario osservalo col tasto dx, troverai una pergamena, osservalo col dx in inventario. Esci e vai nella stalla.

Stalla

Avanza e alla sx dell'asino osserva la bisaccia, cliccala col dx e avrai una bussola. Esci e vai all'officina.

Officina

Parla con Nicholas e dagli la bussola, parla ancora con Nicholas che ti darà la chiave della cripta e una scena chiuderà il capitolo.

III° Capitolo – Nox

Chiesa/Cripta

Avanza a sx ed entra nella cripta, usa la chiave per aprire il cancello, osserva di nuovo il bassorilievo e in inventario osserva la pergamena col dx e vedrai un'immagine uguale al bassorilievo, prendi la pergamena e usala sul bassorilievo, devi trovare le differenze indicate sotto cliccando sugli stessi punti sul bassorilievo.



Appena dentro osserva le ossa in alto e prendi il femore. Osserva le altre 3 uscite e su quella a dx c'è una scritta sul muro. Parla con Bruno e avrai i suoi strumenti per scrivere. Prendi in inventario l'inchiostro e usalo sulla scritta sul muro, usaci la carta e poi il matterello per rendere leggibile la scritta, prendi il foglio col dx dal muro e leggilo in inventario. Avanza verso l'uscita in alto e osserva in fondo la statua e l'orologio. Agisci sulla statua finché la lancetta dell'orologio non si ferma sul "X"



Esci e vai nella porta di fronte, vai alla statua, usa il femore sul foro nel braccio e fai la stessa operazione di prima portando la lancetta sul "I".



Esci e vai nell'uscita a dx, agisci sul muro in fondo e sarai fuori.

A questo punto la mappa non è più attiva.

Avanza sempre verso sx e arrivi alla biblioteca.

Biblioteca

Entra usando il dx, avanza e vai nell'ufficio di Umberto, sali le scale e avanza nella sala delle scritture, osserva il cancello chiuso a sx, osserva la colonna a fianco. Esci all'esterno e vai a dx in alto per il cimitero.

Cimitero

Entra nella costruzione dove hai trovato in precedenza il cadavere, sulla dx prendi la pala. Esci e posiziona il cursore sulle tombe subito a dx e cambierà di forma diventando una freccia, clicca e poi clicca come indicato sotto per avvicinarti al punto.



Usa la pala su quel punto, parla con Bruno che inizierà a scavare. Salta nella buca usando il tasto dx, esamina il cadavere col sx e poi usa il dx per trovare un foglio con un disegno.

Esci dal cimitero e vai a sx per ritornare alla biblioteca.

Biblioteca

Sali nella stanza delle scritture, evidenzia la colonna e usaci sopra il foglio preso nella tomba al cimitero. Entra nel cancello ora aperto e vai nella porta in alto a dx, prosegui per l'unica uscita presente sulla dx e vai nella stanza a dx, agisci col dx sui libri come vedi sotto.



Filmato.

Osserva il disegno in terra e prendi il libro sul leggio e sei nella stanza delle scritture. Prova a uscire dalla chiesa ma la porta è chiusa a chiave. Ritorna indietro alla stanza delle scritture e prima di entrare vai a dx nella stanza di Marcello. Sposta il lenzuolo sotto la scala e prendi il tassello che sta sotto, scendi sotto e vai nell'arcata grande a sx, usa il tassello sul bassorilievo sul muro e inizia a ricomporre l'immagine come vedi sotto.



Si aprirà un passaggio. Osserva il filmato per il capitolo successivo.

IV° Capitolo – Defungos Pecatores

Parla di tutto con chi ti è permesso e ti ritrovi fuori con la mappa ora disponibile. Seleziona la cucina.

Cucina

Parla con Martin e dopo il dialogo sei all'aperto, ritorna in cucina e vai a sx per il refettorio, parla ancora con Martin. Esci e seleziona il cimitero.

Cimitero

Parla con tutti e 3 i frati di tutto. Seleziona la Chiesa.

Chiesa

Entra e vai nell'arcata più grande ma non c'è Arcadio. Esci dalla chiesa e seleziona il cimitero.

Cimitero

Parla con Arcadio. Seleziona la chiesa.

Chiesa

Vai nell'arcata con le scale per le celle, entra nella cella di Leonardo, parlerai con Bruno per farlo rimanere fuori, rientra e parla con Leonardo. Esci dalla chiesa e seleziona la cucina.

Cucina

Osserva la cassetta di insalata subito a sx, (se non la vedi spostati) e troverai una piccola borsa, osservalo in inventario e troverai una scatola di tarocchi. Osservalo in inventario finchè non trovi una carta riguardante un pentagramma. Vai a sx nel refettorio e parla con Martin. Partirà un filmato con dialoghi. Ti ritrovi fuori dalla chiesa, rientra.

Chiesa

Vai alle celle e poi vai a dx, la prima camera è chiusa e la seconda non ti aprirà. Esci dalla chiesa e seleziona il cimitero.

Cimitero

Parla con Egidio. Seleziona la casa dell'abate.

Casa dell'Abate

Entra ma vai nell'ufficio di Segundo, sul tavolo prendi la lettera e leggila in inventario. Esci e seleziona il cimitero.

Cimitero/Stanza di Umberto

Dai la lettera a Egidio, parlaci e ti aprirà la stanza di Umberto. Sposta il letto e scoprirai un foro sul pavimento, usaci il crocefisso che hai in inventario ma non va bene. Esci all'esterno e seleziona l'officina.

Officina

Parla con Nicholas per farti ridare la bussola, torna indietro e in terra vicino al palo prima di uscire prendi il martello. Esci e seleziona la chiesa.

Chiesa/Stanza di Umberto

Vai nella stanza di Umberto, in inventario usa il martello con la bussola, osservalo ormai rotto e avrai il magnete. Usa il magnete col crocefisso e il tutto nel buco in terra: troverai una chiave. Esci dalla chiesa e seleziona l'ospedale.

Ospedale

E' chiuso! Seleziona l'officina.

Officina

Entra e subito sulla sx prendi il piede di porco, usalo sul barile lì vicino e prendi la polvere da sparo. Esci e seleziona la chiesa.

Chiesa

Entra e vai all'altare, prendi una candela, esci e seleziona la cucina.

Cucina

Metti la candela nella padella dove c'è l'acqua calda e varai lo stoppino. Esci e seleziona l'ospedale.

Ospedale

Usa la polvere da sparo nel punto indicato dalla freccia:



Prova a metterci lo stoppino ma non va bene. Seleziona la cantina.

Cantina

Usa il vaso sul rubinetto della botte e poi lo stoppino nel vaso. Esci e seleziona l'ospedale.

Ospedale

Usa lo stoppino dove hai messo la polvere e seleziona la chiesa.

Chiesa

Prendi la candela dall'altare ed esci. Seleziona la cucina.

Cucina

Usa la candela sul fuoco per accenderla, esci e seleziona l'ospedale.

Ospedale

Usa la candela accesa dove hai messo la polvere ed entra. Avanza tutto a dx e usa la chiave di Umberto sul mobile a sx, prendi il cofanetto e il foglio che devi leggere in inventario. Seleziona l'officina.

Officina

Entra e da terra vicino al palo prendi il foglio accartocciato, leggilo in inventario. Esci e seleziona il refettorio.

Refettorio

Entra e vedi Nicholas in terra. Agisci su Nicholas e sarai condotto al rogo. Appena puoi usa il crocefisso sulle corde, parla con Bruno e sarai nell'ospedale. Parla col frate e durante l'incendio prendi il libro sul tavolo e usalo sul fuoco. Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe