

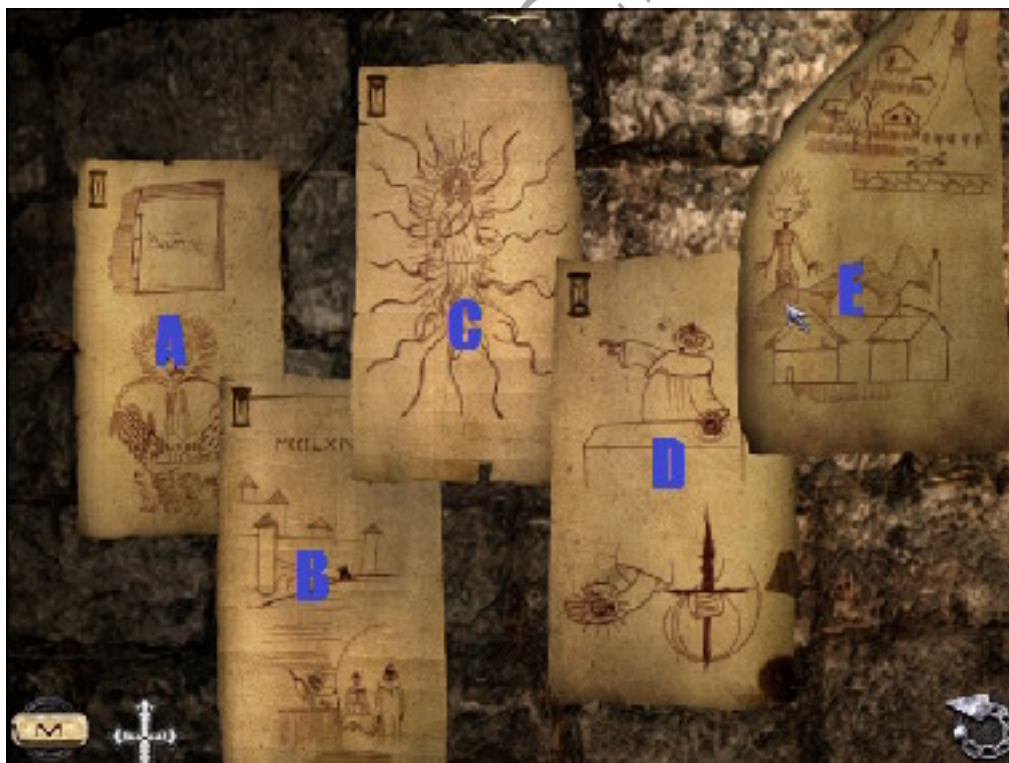
NICOLAS EYMERICH 2

Il Villaggio

Prima Parte Aurore

Anno domini 1364, Calcares.

Il gioco riprenderà esattamente dove si era fermato il primo episodio. Guardate il filmato introduttivo. Andate a sinistra e, ai piedi della finestra, raccogliete la gemma sferica. Raccogliete da terra il diario, poi le cinque pagine che si saranno staccate. Una si trova dietro l'orinale, una sotto la finestra, due davanti alla parte centrale del giaciglio e una davanti alla parte destra. Aprite il diario degli appunti e rimettete le pagine in ordine, disponendole in base al disegno della clessidra che si trova nell'angolo in alto a sinistra, seguendo le lettere come da disegno, in ordine da sinistra a destra: BCADE



Andate a destra della stanza, esaminate la bisaccia e prendetene il contenuto. Uscite dalla stanza e avvicinatevi alla finestra. Esaminate le colonne di fumo. Tornate alla visuale precedente. Scendete alla locanda e parlate con la locandiera di tutti gli argomenti. Ordinatele da mangiare e da bere. Usate la panca vicino a voi per sedervi. Pregate per il cibo che avete davanti. Prendete il coltello sulla destra e sminuzzate la salsiccia in tanti pezzi. Poi mangiate alcuni pezzi di salsiccia, fin quando non sarete ingolfati, bevete del vino, finite la salsiccia e bevete nuovamente. Guardate le due donne sullo sfondo. Spezzate il pane e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse fate scarpetta nel piatto. Esaminate la donna che piange e parlate con la locandiera. In alto a destra del camino spostate il panno e prendete il mazzo di chiavi. Per terra, davanti al camino, prendete il mucchietto di cenere. Vicino all'avventore spostate il tappeto, spostate la trave e prendete l'ornamento. Affianco alla porta esaminate la testa di cervo, usatevi la cenere, staccate i sette pezzi di teschio e prendete le sette parti dello strano gioiello.

Tornate al piano di sopra ed esaminate la cassapanca. Usate le chiavi con le varie serrature. Dovrete iniziare dal centro. Seguite l'ordine come da figura:



In cima alla scala esaminate il muro di mattoni, spostate i mattoni in modo da riuscire a spostare il mattone in alto a sinistra e prendere il pezzo del gioiello. Aprite la cassapanca e, iniziando col pezzo con la punta, da incastrare nell'unico incavo, sistemate tutti i pezzi in modo che combacino fra loro, e mettete la sfera al centro, come da figura:



Affacciatevi alla finestra, esaminate il fumo che sale dal monastero e usatevi la lente appena costruita. Guardate l'animazione e potrete anche spostare il mouse per spostare leggermente la visuale. Tornate al piano di sotto, andate a destra ed esaminate la donna che piange. Guardate l'animazione. Avvicinatevi all'avventore, esaminatelo e parlateci. Usate il vostro anello con l'avventore e parlate con

lui di tutti gli argomenti, tranne che di “Pentiti”. Tornate al piano di sopra, parlate con la locandiera e usate le maniere forti con lei. Parlatele di tutti gli argomenti. Tornate al piano di sotto e parlate col Balivo di tutti gli argomenti. Andate a destra dalla locandiera e parlate anche con lei di tutti gli argomenti. Uscite dalla locanda.

Seconda Parte

Il Villaggio degli Appestati

Guardate l'animazione. A destra della locanda esaminate e prendete il secchio di legno. Andate avanti a nord-est. Esaminate l'icona della Vergine sulla destra. Prendete la moneta nascosta nell'angolo in basso a sinistra dell'icona. Usate la moneta sulla croce per prenderla. Prendete il sentiero a nord. Esaminate la roccia da cui esce la lava. Sui tronchi sotto la roccia noterete un'ascia. Prendetela. Andate a nord e raggiungete il monastero. Provate ad aprire il portone. Tornate davanti alla chiesa e prendete la strada a est verso il villaggio. Esaminate due volte il cimitero e cliccate i pezzi integri in mezzo alla terra. Andate a nord-est, poi scendete a est nel campo. Esaminate e raggiungete la torre di vedetta. Sul pianerottolo raccogliete un ingranaggio di legno. Salite la scala, andate a destra e salite la scala. Entrate in armeria e salite al piano di sopra. Parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Andate a destra, salite sulla scala e prendete l'ingranaggio di legno. Tornate all'armeria e andate a sinistra. Vicino al primo cadavere prendete un secondo ingranaggio di legno. Tornate nel piazzale e salite la scala di legno sulla sinistra. Prendete l'ingranaggio di legno dietro la rampa di scale poi salitela. Esaminate la catapulta per vedere che la corda va riparata con qualcosa di più elastico. Prendete l'ingranaggio ai piedi della catapulta. Tornate nel piazzale e tornate sulla destra. Esaminate la striscia di sangue sulla parete rocciosa e seguitemela. Andate sul retro della torre, esaminate i cadaveri e scoprirete una fossa comune. Esaminate i cadaveri per scoprire che sono tutti cadaveri maschili. Tornate dalla guardia e parlate di tutti i nuovi argomenti. Tornate ai piedi della torre e andate prima a sud, poi a est. Esaminate la capanna ed entrate. Prendete lo scalpello da dentro il secchio di legno. Tornate a ovest, poi a nord e poi di nuovo a ovest. Andate a nord al centro del villaggio, proseguite verso est e ascoltate i suoni provenienti dalla canna fumaria sulla sinistra. Guardate la finestra e parlate con la vecchia di tutti gli argomenti. Tornate un po' a ovest, andate a sud, poi a est, a nord est e continuate lungo il sentiero fino a raggiungere la sorgente. Andate alla seconda casa, esaminate il fumo che esce dal comignolo, esaminate la casa e provate a bussare quattro volte. Tornate all'incrocio dove c'è lo spaventapasseri ed esaminatelo. Toglietegli la giacca, le corde che legano le braccia, i due rami delle braccia, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse togliete tutta la paglia dal corpo, poi prendete il foulard dalla testa, togliete il corpo, l'asse orizzontale, la corda che lega la scopa, la scopa, la corda a sinistra, la paglia a sinistra, i due chiodi alle estremità, la faccia e i capelli. Tornate alla catapulta, nell'inventario prendete i crini di cavallo ottenuti dallo spaventapasseri e tirateli per ottenere una corda. Usatela con la catapulta. Esaminate poi la parte bassa per vedere gli ingranaggi e posizionatevi come da figura:



Guardate l'animazione. Entrate nella torre e parlate con la guardia due volte. Tornate alla sorgente, andate vicino alla seconda casa, esaminate la porta e usate il foulard dello spaventapasseri su di essa. Guardate il filmato. Entrate nel passaggio.

Terza Parte

Il Rosario della Morte

Guardate i dialoghi poi provate a parlare con la donna. Andate a sinistra, esaminate la culla e togliete il telo. Esaminate la forma della testa e le mele all'interno della culla. Provate a prendere i frutti all'interno della culla. Guardate il taglio all'altezza del collo. Tornate alla visuale della stanza ed esaminate il segno del crocifisso sul muro a destra della finestra di sinistra. Uscite dalla casa, guardate l'animazione. Aprite il diario e sfogliatelo fin quando non troverete le istruzioni per preparare un rosario. Ascoltate la voce narrante. Tornate alla finestra dove era affacciata la vecchia e parlate con lei di tutti gli argomenti. Andate a ovest ed esaminate il cadavere alla gogna. Prendete i capelli e incastrateli nella fessura sopra la testa. Prendete il sasso fra il corpo e la mano a sinistra. Colpite la mascella e prendete i denti, ripetete l'operazione fin quando avrete preso tutti i denti. Prendete poi il pezzo dell'indice della mano alla vostra destra. Andate alla parte destra della chiesa, sulla destra esaminate i rovi e raccogliete tutte le bacche. Tornate dalla vecchia, parlate con lei e datele uno degli ingredienti del rosario. Guardate i dialoghi. Riesaminate la finestra e guardate il filmato. Tornate alla casa di Sophie. Parlate due volte col marito ed entrate in casa. Parlate con la donna, ponete il rosario nella culla e guardate il filmato.

Quarta Parte

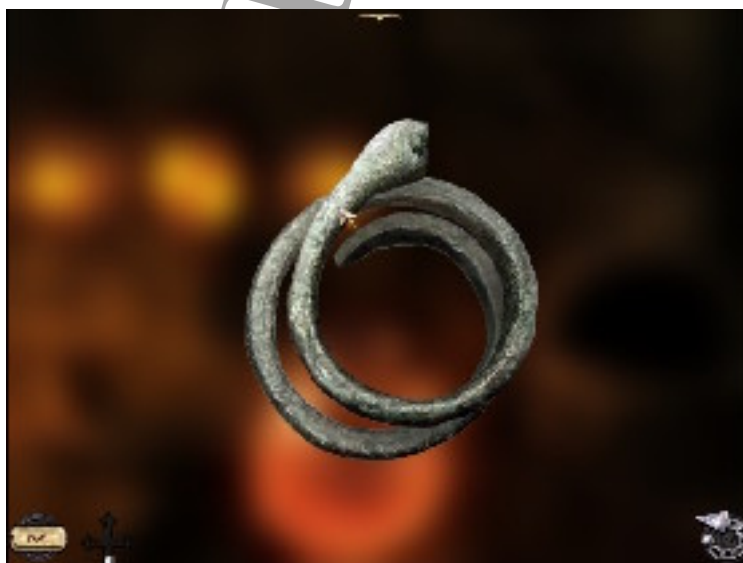
Corona

Rientrate nella casa e assolvete il corpo del marito. Tornate davanti alla locanda e andate a sinistra verso l'entrata del paese. Esaminate il vicolo dietro alla sporcizia ed entrate. Ascoltate dove c'è il cumulo di rifiuti. A nord esaminate l'asse e annusate. Esaminate poi la botte. Esaminate di nuovo il cumulo d'immondizia, poi spostate l'asse per far andare via i topi. Esaminate nuovamente il cumulo di rifiuti sulla sinistra e questa volta potrete togliere tutti i pezzi fino a scoprire Padre Jacinto. Colpitelo ma sarà troppo ubriaco per rendersene conto. Uscite a sud ed esaminate in basso la pozzanghera. Usatevi il secchio per prendere un po' d'acqua, tornate da padre Jacinto e svegliatelo col secchio. Parlate con lui di tutti gli argomenti. Prendete il controllo di padre Jacinto e prendete la sbarra di ferro dalla botte. Andate davanti alla gogna e parlate con Padre Jacinto per nominarlo inquisitore. Andate a est ed esaminate i barili. Usate lo scalpello con la ceralacca tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e trascinando lo scalpello lungo tutto il bordo del barile. Premete poi i barili e poi calciateli. Vi troverete vicino a dove c'era lo spaventapasseri. Sulla sinistra prendete la torcia accesa e usatela sulla pece a nord. Guardate i filmati.

Quinta Parte

Sorelle nel Sogno

Recatevi ai piedi del monastero e provate due volte ad aprirlo. Parlate con Demetra di tutti gli argomenti. Prendete il controllo di Jacinto ed esaminate le tre donne. Riprendete il controllo di Nicolas e parlate con Jacinto. Parlate poi nuovamente con Demetra. Andate alla torre ed entrate nell'armeria. Esaminate la gabbia con le armi a nord e fate in modo di spostare i pezzi fin quando non riuscirete a far uscire l'arco dall'apertura a destra. Prendete poi il controllo di Jacinto. Scendete dalla torre e andate a sud. Entrate a est e prendete la mazza di ferro. Salite a ovest sul sentiero principale e prendete il torcione a sinistra. Nell'inventario unite la sbarra di metallo col torcione e usate il tutto con le fiamme a nord. Andate tutto a est ed entrate nella capanna. Usando le quattro frecce e battendo con la mazza dovrete costruire una spirale perfetta, non troppo stretta in modo che si avvolga al polso e non troppo grezza. Deve essere come nell'immagine:

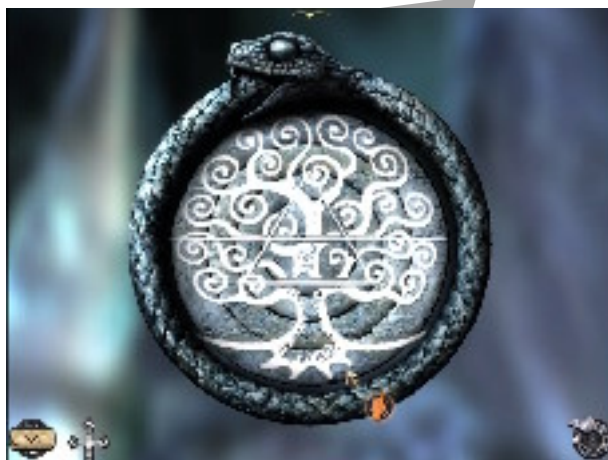


Riprendete il controllo di Nicolas. Tornate alla porta del monastero. Date l'arco a Diana, poi parlate con Demetra. Prendete il controllo di Corona e usate il monile su Medusa. Parlate poi con Demetra. Guardate il filmato.

Sesta Parte

Oltre Le Tenebre

Vi troverete nei panni di Jacinto all'interno di una grotta. Parlate con Medusa. Esamatela ed esaminate la sua bocca. Esaminate e prendete la liana in alto a sinistra e usatela su voi stessi per frustarvi 5 volte fin quando non andrà meglio. Riesaminate Medusa e vedrete il suo petto. Inginocchiatevi a pregare sui sassi a nord. Esaminate di nuovo Medusa ed esaminate la gocciolina di sudore che scorre sul suo ventre. Prendete l'acqua della cascata a nord. Nell'inventario, prima che le vostre mani si asciugino, usate l'acqua su voi stessi. Guardate di nuovo Medusa e le sue gambe. Esaminate la roccia a sud e colpitemela a formare una croce. Guardate il filmato. Andate a sinistra, esaminate i tre passaggi e prendete i detriti in basso. Usate i detriti col passaggio di destra ed entrate. Avvicinatevi al fantasma. Esaminate il blocco di pietra che vi ostacola il passaggio e ruotate i vari pezzi fino a ricomporre la seguente immagine:



Seguite il sentiero a sinistra fino a raggiungere un nuovo fantasma. Toccate i triangoli come indicato da figura:



Continuate a seguire il sentiero poi scendete sulla destra fin quando non incontrerete un nuovo fantasma. Ruotate i cerchi per ottenere la seguente figura:



Attraversate il fiume. Andate a sinistra per iniziare a salire lungo una spirale. Prendete i tre sassi. Continuate a sinistra fino alla luce blu, poi avvicinatevi bene alla parete e iniziate a salire verso destra. Andate a destra fin quando non troverete una strada che sale verso sinistra. Prendetela, superate la pietra blu e raccogliete i tre sassi. Tornate alla pietra blu e a destra prendete la strada più verso la parete. Raccogliete prima un sasso, poi tre. Tornate alle pietre blu a sinistra e continuate a sinistra fino alle pietre gialle. Salite a destra fino alle pietre bianche, poi salite a sinistra fino al fantasma. Salite prendendo la strada di sinistra e poi al bivio a destra. Proseguite fino a trovare tre sassi da raccogliere. Andate un po' a destra e raccogliete un altro sasso. Continuate a destra fino alla luce blu, prendete la strada più in alto, poi arrivate alla luce gialla e prendete la strada più in basso. Al bivio prendete di nuovo la strada più in alto, poi quella a sinistra e continuate fino a trovare l'ultimo sasso. Tornate nel punto dove avevate trovato il fantasma. Esaminate la parete e posizionate i sassi seguendone la forma e il disegno come da figura:

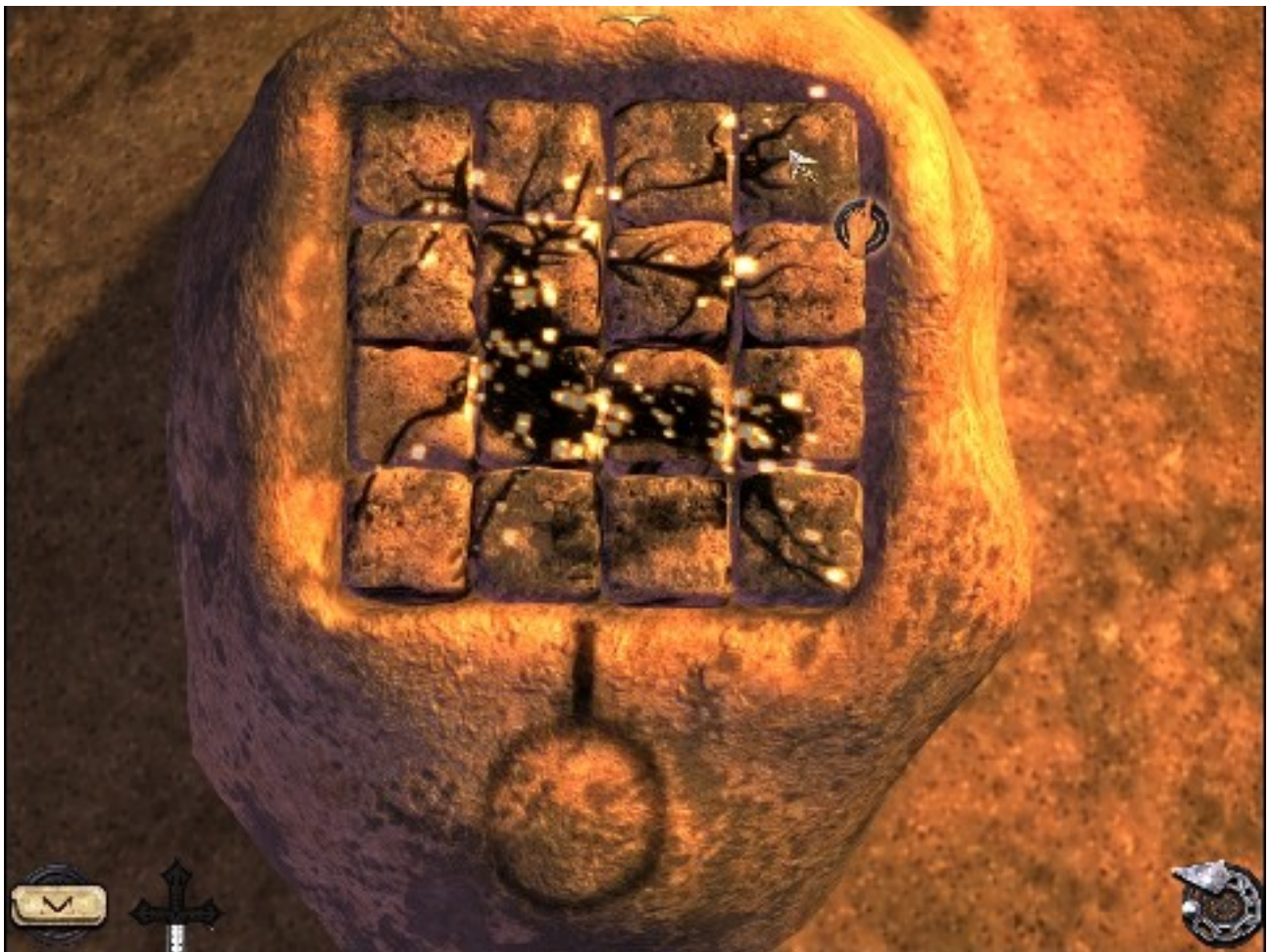


Ripercorrete la strada che avete percorso per andare a cercare gli ultimi sassi. Questa volta però, raggiunta la luce gialla, prendete la strada più verso l'alto, poi alla luce blu prendete la strada di sinistra. Al bivio prendete la strada più in basso. Continuate a seguire l'unica strada fin quando non sembrerà interrompersi. Prendete i rami a sud. Esaminate il fantasma e vedrete apparire un serpente. Esaminate la stalagmite bassa in mezzo alle due alte sulla destra, è incrinata. Prendete la punta. Usate la stalagmite sul crotalo, poi prendetene la carcassa e guardate l'animazione. Vi troverete fuori dalla grotta. Ai piedi dell'albero prendete la chiave. A sinistra dell'albero esaminate la pietra appuntita, spostate i cinque pezzi di pietra, spostate le sfere in modo da far diventare tutte le sfere bianche. In basso a destra prendete un'altra chiave. Sopra gli alberi a destra e sinistra prendete le due metà della mela e unitele fra loro nell'inventario. Entrate nel portale a sinistra. Raccogliete il seme al centro dello schermo. Prendete la chiave in basso. Esaminate la gabbia a destra, vedrete che all'interno c'è un cuore pulsante. Aprite l'inventario ed esaminate la mela, spostate il seme verde in basso e uscite dalla schermata. Entrate nel portale a destra. Sulla sinistra prendete la chiave e la foglia d'oro. Esaminate la statua e riponete sul vassoio il crotalo. Prendete l'uovo apparso al posto della testa della statua. Riesaminate la mela e spostate i semi in modo che siano tutti a posto tranne quello rosso in alto. Entrate nel portale a sinistra. Riaprite la mela e rimettete tutti i semi a posto. Entrate nel portale a sinistra. Usate la mela e spostate entrambi i semi verdi. Entrate nel portale. Esaminate i due menhir, poi esaminate la buca, smuovete la terra e riesaminatela. Piantate il seme e aspettate che germogli la pianta. Esaminate la sfera contenuta nel fiore. Prendete a pugno gli insetti in modo da spostarli nella zona del fiore, prendeteli nuovamente a pugno fin quando il fiore non rigurgiterà la sfera. Raccoglietela. Arrampicatevi sul fusto e prendete la chiave a destra e quella a sinistra. Mettete la foglia d'oro dentro l'ara, pregate e prendete la chiave. Tornate di sotto, esaminate la mela e spostate tutti i semi tranne quello rosso in basso. Entrate nel portale a sinistra. Esaminate la gabbia ma fate attenzione perché ogni volta le serrature saranno diverse. Dovrete usare la chiave con il numero di denti corrispondente ai triangolini sopra alla toppa. Usate le due chiavi laterali. Dovrete usare la chiave d'oro con la serratura centrale. Fate girare il cuore molto velocemente fin quando non lo vedrete diventare una sfera. Continuate a girarlo velocemente fin quando non osserverete automaticamente la sfera. Nell'inventario esaminate la mela e aprite il portale. Raggiungete il luogo con l'albero e la coperta e usate l'uovo su quest'ultima. Esaminate la coperta con l'uovo. Aspettate un attimo, poi spostate la coperta e prendete la sfera. Raggiungete la stanza dove vedrete i due menhir. Esaminate quello di sinistra e usatevi le sfere. Usatevi la sfera ottenuta sotto la coperta dall'uovo, poi quella d'argento, poi usate le altre due sul menhir di destra. Entrate nel portale al centro.

Settima Parte

Il tributo del cervo

Esaminate la dea Diana e parlate con lei. Andate a sinistra, esaminate il bastone e prendete le penne. Proseguite a sinistra ed esaminate le orme. Andate a nord, poi tutto a destra. Esaminate la radura. Nella ciotola per terra prendete la pietra acuminata. Tornate all'altare, esaminatelo e ruotate i pezzi del puzzle per ricomporre l'immagine come da figura:



Vedrete apparire un cervo di fronte a voi. Esaminatelo poi tornate a parlare con Diana di tutti gli argomenti. Tornate a sinistra, esaminate il ramo e prendete un giunco. Esaminatelo e staccatevi tutte le biforcazioni e i rametti. Usatelo con la punta che avete nell'inventario. Tornate a destra e consegnate il dardo a Diana. Guardate l'animazione poi parlate nuovamente con la donna e guardate il filmato. Andate a sinistra fin dove avevate trovato le orme, poi andate a sinistra. Parlate con Gemella Demetra. Esaminate Demetra. Tornate alla zona parto e prendete la candela sulla sinistra, un pezzo di muschio sulla destra. Tornate a sud, esaminate i cadaveri nell'acqua, ascoltateli e esaminateli nuovamente. Avrete in mano un bastone, usatelo per spostare verso l'esterno tutti i cadaveri e fare in modo che formino un cerchio tenendosi per mano. Guardate l'animazione. Esaminate nuovamente il cadavere della madre e usatevi la candela. Esaminate gli alberi dove sono spariti gli spiriti. Togliete i fiori, poi i rami e raccogliete il fantoccio. Portatelo a Demetra. Guardate l'animazione. Esaminate il ponte ed esaminate i sassi disposti a forma di testa di fronte a voi. Prendete il sasso in basso a sinistra e tiratelo contro i sassi che formano la testa. Attraversate il fiume, salite e andate a destra. Salite di nuovo, raggiungete l'albero, esaminatelo e spingetelo per farlo cadere. Andate a sinistra esaminate e raccogliete lo strano lichene rosso.

Vestirete nuovamente i panni di Corona. Esaminate il volto di pietra poi parlate con Nicholas. Ripassate il comando a Nicholas.

Andate all'altare e ricomponete l'immagine come da figura:



Vedrete illuminarsi il cerchio in basso. Trascinate il lichene rosso al centro del cerchio. Tornate dove c'è la statua di Giano e guardate l'animazione. Salite verso il monastero. Andate verso Demetra e guardate l'animazione. Parlate con lei e guardate il finale.

Soluzione di Electranovembre