

Soluzione MADievals Il sacro manta del Sommo Porro (Spin-off)

Clicca nell'unico posto cliccabile. Leggi la pergamena e poi esci. Clicca in alto a destra la pietra con falso contatto. Clicca in alto in direzione dello spigolo del muro per sollevare lo scarafaggio di plastica. Clicca in alto al centro per rotolare, invece precipiti, clicca Rusty, clicca per aiutarlo e invece precipita.

Osserva le ossa del Sommo Porro sul letto. Raccogli il teschio in basso a destra vicino alla bara, supera la bara e appena metti i piedi su una lastra questa si abbassa e si alza il cancello. Ma appena scendi il cancello si richiude e tutto è legato al meccanismo davanti. Vai a destra e prendi i teschi abbandonati. Usali sul meccanismo in modo da bloccarlo. Sali le scale.

Osserva la grande X e leggi il foglio sul ripiano della colonna: un due tre??? Osserva i pulsanti sulla balaustra, sono bottone 1,2 e 3... premili in sequenza: 123 – Osserva di nuovo la X e poi usala per aprire il passaggio. Osserva la collezione di vasi a sinistra e prendi 3 coperchi.



Osserva l'altare al centro per scoprire i 4 elementi: aria, fuoco, terra e acqua. Lo scopo è mettere qualcosa ai 3 fori in terra. Usa la cassa di metallo a sinistra per scoprire che produce tempesta ghiacciata. Osserva i due banchetti di strumenti vari e poi prendi il vaso di ceramica.



A sinistra osserva le casse e una è marcia e si può aprire.

A sinistra osserva lo schedario e il primo che tocchi rivelerà un meccanismo. Usa ancora lo schedario fino a che non dice che basta così e avrai i libri in inventario. Prova a usare la sedia a sinistra. Dalla pentola sul camino prendi il coperchio. Alla sinistra del camino c'è una pietra sporgente, premila e una palla di fuoco esce rotolando, ma una piastrella la devia, raddrizzala per rimetterla in sede, premi ancora la pietra e stavolta la palla infuocata va nella sede dell'elemento fuoco e un raggio si proietta sull'altare. Scatta l'allarme antincendio e la pietra si spegne, prendila. **Usala sulle casse per recuperare un forcipe, oppure puoi usare uno dei coperchi che hai preso.** Prova ancora a premere la pietra ma è la sedia che fa scattare l'antifurto, quindi mettila sopra i libri che hai in inventario. Premi la pietra per far rotolare la pietra infuocata che si posiziona nella sede.

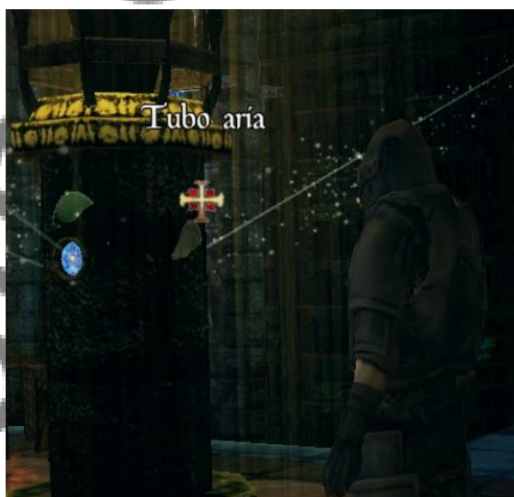
Usa la pietra che hai in inventario sulla cassa di metallo per congelarla e prendila con il forcipe. Clicca l'altare e scegli l'icona lente e scegli il simbolo in alto a sinistra dell'acqua e posiziona la pietra congelata nel buco acqua.

Posizionati sulla pietra indicata sotto.



Una pietra esce e si posiziona nel buco terra.

Ora hai tutti i raggi proiettati su acqua, fuoco e terra, manca aria. Clicca l'altare e scegli l'icona lente, clicca l'icona verde in basso a destra e usa il tubo d'aria sull'altare per soffiarcici dentro.



Prendi il Sacro Manta e la tua accortezza fa in modo che il vaso si spacca, osservalo e poi osserva L'olio di Baru e leggi la pergamena, osserva il pilastro che appare e poco dopo si scatena il finimondo. Entra nella cassa di metallo per salvarti. Clicca il cratere e poi un paio di volte sulla cassa di metallo. Osserva il libro in basso a sinistra e poi osserva i fumetti fino alla fine.

Soluzione di Giuseppe

Puntaeclicca.com