

Ken Follett: I Pilastri della Terra

N.d.A.: Le diverse risposte durante i dialoghi o le varie scelte potrebbero portare a conseguenze diverse.

Libro 2 – Chi Sparge Tempesta (Capitoli 8-14)

Prologo

Earscastle

Guardate l'introduzione. Vestirete i panni di Aliena. Avvicinatevi alla porta a sinistra e parlate con l'uomo. Chiedetegli delle armi. Prendete l'obiettivo. Guardate l'animazione e date sempre la risposta in alto a sinistra, tranne l'ultima che dovrete accettare di uscire e prendete il nuovo obiettivo. Andate a sinistra e parlate con Richard di tutti gli argomenti, poi parlate con Walter di tutti gli argomenti. Provate a salire sulle mura. Andate a destra ed entrate nel magazzino. Sullo scaffale, a destra, prendete la carne avariata. In basso a sinistra, spostate la stoffa e prendete il pane secco. Uscite dal magazzino e tornate verso il forte. Andate da William e dategli la carne avariata. Guardate il filmato.

Capitolo 8 – Aliena

Provate a parlare con Richard, poi esaminate il ferro di cavallo. Esaminate e usate le catene che vi tengono legati. Esaminatele fin quando non chiamerete Richard. Parlate con lui di tutti gli argomenti e chiedetegli di passarvi il ferro di cavallo. Otterrete un nuovo obiettivo. Raccogliete il ferro di cavallo e usatelo col martello appeso al muro. Premete due volte il mouse quando l'indicatore passerà sui rettangoli verdi. Otterrete così il martello. Usatelo con le catene. Premete due volte il mouse quando l'indicatore sarà sopra i rettangoli verdi per liberarvi. Ottenere un nuovo obiettivo. Salite sulle mura, esaminate gli scagnozzi di William, andate a destra ed esaminate la stoffa rossa. Prendete il pugnale. Esaminate il cavallo, togliete la bisaccia e tagliate la bisaccia. Date l'avena al cavallo e guardate l'animazione. Scegliete di cavalcare verso la foresta, poi di cavalcare verso Winchester. Incontrerete una donna, fidatevi di lei, prometteteci una ricompensa e scappate. Dopo il racconto proseguite verso Winchester.

Capitolo 9 – Il Giuramento

Seguite Richard e bussate alla porta di casa. Guardate l'animazione. Andate a est ed esaminate la cattedrale. Andate ancora più a est, bussate alla casa. Quando farete per allontanarvi vi offriranno un posto per dormire. Guardate l'animazione. Una volta al castello, ascoltate i discorsi dei nobili, poi andate a est e interagite con Richard. Dategli la risposta in alto a sinistra, poi quella in basso a sinistra. Otterrete un nuovo obiettivo. Andate a ovest e proseguite a ovest verso le prigioni. Guardate l'animazione. Parlate col carceriere di tutti gli argomenti. Guardate l'animazione.

Parlate con la donna a nord, quella che avete visto alle carceri. Chiedetele un lavoro e continuate a parlare con lei di tutti gli argomenti. Aspettate che Richard finisca di contare e parlate con lui che

vi dirà di aver contato ventitré sacchi. Andate a riferirlo alla donna, dicendole ventitré. Otterrete un penny. Lasciate il mercato.

Tornate al castello e andate a ovest alle prigioni. Provate ad aprire la porta. Parlate nuovamente con la guardia, dategli il penny e poi dategli sempre la risposta in alto a destra. Una volta entrati parlate con Bartholomew di tutti gli argomenti. Prendete la brocca alla sua sinistra, usatela con l'acqua che s'infiltra a destra, datela a Batholomew e parlate con lui di tutti gli argomenti. Usate la porta, andate a sud e guardate l'animazione. Esaminate il manifesto. Andate alla porta ovest, parlate con i frati e con le donne. Andate alla locanda del cinghiale e parlate con l'uomo. Andate dallo stalliere che si trova dietro alla cattedrale.

Andate alla chiesa a est e parlate con Padre Ralph di tutti gli argomenti. Esaminate il barile sulla destra e provate ad alzarlo. Usate il pugnale col barile e alzatelo nuovamente. Parlate di nuovo con Padre Ralph. Usate il pugnale col frate, dite a Richard di sorvegliare il vicolo e puntate il coltello alla gola di Padre Ralph per riavere i vostri soldi.

Cavalcate a nord verso Huntleigh. Andate poi a ovest verso Haystead. Chiedete al calzolaio degli stivali più economici e pagateli. Andate leggermente a nord per accamparvi. Andate a nord a Huntleigh. Entrate nella casa abbandonata. Esaminate la carne sopra a Richard, poi esaminate tutti gli oggetti e lasciate la casa. Esaminate la casa bruciata ed esaminate il destino degli zii. Prendete il sentiero a est e parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Offritevi di portare la lana a Winchester. Usate i soldi col pastore e dite che la comprerete. Chiedete di vederne prima la qualità. Esaminate il sacco vicino al pastore. Offrite una sterlina e insistete che pagherete una sterlina. Tornate nella casa bruciata, date due volte la risposta in alto a sinistra e guardate l'animazione. Usate il pugnale col guardaboschi e guardate l'animazione.

Una Settimana Dopo

Esaminate gli appunti sul commercio. Interagite col carro di lana per prendere un campione. Parlate con il mercante di lana e mostrategli il campione. Ditegli che non potete accettare una sterlina e lasciate parlare Richard. Interagite quattro volte con la lana e tornate a parlare col mercante. Esaltate la qualità della lana e menzionate tutte le qualità. Siate ragionevoli e chiedete 1 sterlina e $\frac{1}{2}$. Accettate per 1 sterlina e $\frac{1}{4}$. Guardate l'animazione.

Capitolo 10 – L'Ascesa di Kingsbridge

1141 - Kingsbridge

Guardate l'introduzione del nuovo capitolo. Vestirete ora i panni di Jack. Cliccate quattro volte quando l'indicatore passa sui rettangoli verdi. Scegliete di guardare Aliena. Prendete i nuovi obiettivi. Esaminate il capitello non finito e cliccate il mouse quando l'indicatore passerà sui rettangoli verdi. Parlate con Jonathan di tutti gli argomenti. Andate a sud e parlate con Martha di tutti gli argomenti ed esaminate il messaggio di Elen. Prendete la mappa. Prendete il sentiero a sud-ovest e andate a parlare con le Follatrici. Avrete aggiunto un nuovo obiettivo. Prendete il sentiero per il mulino, quello verso est. Guardate l'animazione, poi fate guardare sia Aliena sia Jack

verso l'alto. Guardate l'animazione poi parlate dando sempre la risposta in alto a destra, poi di tutti gli altri argomenti. Guardate l'animazione. Andate a sud e guardate l'animazione. Vicino a Jonathan prendete le formiche. Uscite dal mulino e usate la fionda col nido di vespe a sinistra della porta. Cliccate il mouse quando l'indicatore passerà sulla parte verde. Tornate al ponte e prendete il sentiero a ovest. Parlate con Elen. Andate alla cattedrale e parlate con Phil. Entrate e usate la fionda col nido di vespe sopra la testa del corista. Cliccate il mouse quando l'indicatore passerà sulla parte verde. Uscite e prendete il sentiero a sinistra della cattedrale per andare sul retro. Parlate con Padre Arnaldus. Parlate coi lavoratori, pensate ad altri nomi fin quando non apparirà quello del viceprieore. Nominate quel nome e guardate l'animazione. Entrate in casa del priore. Parlate con il giovane frate in basso che sta scrivendo e guardate l'animazione, esaminate il libro. Tornate nella cattedrale e usate le formiche su Alfred. Guardate l'animazione ed esaminate l'informazione di Alfred. Tornate alla cava e parlate con Elen. Prendete l'ortica. Andate al monastero ed entrate nella cucina sulla destra. Mostrate l'ortica a Milius e usate il mortaio. Premete il mouse quando l'indicatore sarà sulle quattro parti verdi. Prendete il balsamo. Andate al villaggio e usate il balsamo con le follatrici. Tornate alla casa del priore e parlate col giovane frate verso il basso. Avrete trovare il libro per Aliena che si trova a Winchester. Andate al villaggio e raggiungete la casa di Aliena. Guardate l'animazione e date la risposta di sinistra. Andate alla cattedrale e guardate l'animazione. Entrate nella cattedrale e guardate l'animazione. Rispondete che c'era davvero un frate con la tunica nera e che per poco non schiacciava dei polli. Seguite il frate due volte a sud e poi a ovest. Guardate l'animazione ed esaminate la lettera. Andate verso Shiring e scegliete di parlare coi contadini. Rispondete che un conte deve mostrare comprensione. Continuate verso Shiring, parlate con la donna e chiedetele cos'è successo. Proseguite verso Shiring.

Capitolo 11 – Il nuovo Conte

Dopo l'introduzione prendete il nuovo obiettivo. Andate a sinistra e parlate con Meg, sitate diplomatici. Riconoscete il problema. Prendete il pezzo di lana. Abbandonate il mercato a nord e mostrate la lana ai mercanti fiamminghi a ovest. Tornate al mercato e andate a parlare col cliente. Ditegli che venderete ai fiamminghi e siate testardi. Prendete i soldi. Andate a destra e date i soldi a Philip. Date più soldi a lui che a Richard. Abbandonate il mercato. Andate al quartiere della taverna, in basso a destra. Sulla destra parlate con Alonso e poi con Richard. Dategli la risposta di sinistra e raccogliete il nuovo obiettivo. Parlate con Alonso, con Symond e poi con Richard e dategli i soldi. Tornate al mercato, parlate con Philip e ditegli che avete finito. Parlerete con William, dategli la risposta di Aliena.

Dopo l'introduzione cavalcate verso i cavalieri a nord-est. Andate a ovest all'accampamento e redarguite Richard. Andate a dormire a est. Rispondete "Non è stato Dio". Cavalcate verso Lincoln.

Capitolo 12 – La Grande Bestia **Lincoln, Prima della Battaglia**

Prendete il nuovo obiettivo. Andate a destra e parlate con Richard. Avvicinatevi al soldato dall'aspetto spaventato, parlate con lui, chiedetegli della sua famiglia e ditegli di nascondersi in chiesa. Parlate col Re Stefano, date la risposta di destra e prendete il nuovo obiettivo. Uscite dalla

cattedrale e parlate col cavaliere. Esaminate il documento. Parlate col cavaliere dell'argomento che Re Stefano vuole uscire a controllare il castello. Prendete il nuovo obiettivo. Entrate nella cattedrale e parlate con Re Stefano. Ditegli dei vestiti da contadino e poi del mercato. Guardate l'animazione, pregate per la pace e guardate il filmato. Avvicinatevi alla bestia, usatevi la Bibbia e guardate l'animazione.

Più Tardi a Kingsbridge

Fate recitare Aliena e Jack a scelta e guardate l'animazione. Guardate due volte le persone attorno al fuoco, parlate con Re Stefano e guardate i carcerati nella gabbia di fronte a voi. Guardate il filmato. Date la risposta di destra ed esaminate la licenza.

Capitolo 13 – La Fiera della Lana

Qualche settimana dopo

Dopo l'introduzione parlate con Philip e ditegli con non siete d'accordo. Prendete il nuovo obiettivo. Uscite dallo scriptorium e guardate l'animazione. Andate avanti e parlate con Martha e Aliena. Prendete il nuovo obiettivo. Andate a ovest e guardate l'animazione. Entrate nella cattedrale. Parlate con Jonathan. Guardate l'animazione e rispondete sì è morto. Parlate col frate, col membro del coro, col cantore e con Andrew. Andate a nord-ovest e parlate con Jack. Guardate l'animazione e prendete il nuovo obiettivo. Usate il cancello a ovest e prendete il sentiero. Usate la bibbia con le due donne accovacciate. Prendete la pianta e usatela con la donna che piange. Guardate l'animazione e preme tre volte il mouse quando l'indicatore passerà sulle zone verdi. Guardate l'animazione e parlate con Tom. Parlate di tutti gli argomenti, infondete fiducia, parlate del santo, dell'accaduto, dei morti e feriti e due volte di nuovo infondete fiducia.

Capitolo 14 – Partenza

Bussate alla porta del mulino, guardate l'animazione e rispondete che forse avreste dovuto dirlo a tutti. Bussate un paio di volte ancora, poi provate ad andare al sentiero del villaggio. Bussate nuovamente alla porta del mulino ed entrate. Guardate l'animazione. Rispondete che è un'invenzione brillante, che non ci sarà più un mercato, che sposerete un altro uomo e svelate i vostri veri sentimenti, dategli una speranza, andate via e rispondete Alfred. Nei panni di Philip rispondete con le risposte destra, sinistra, destra e guardate l'animazione. Usate la fionda con la scodella. Guardate l'animazione e prendete il nuovo obiettivo. Prendete la scodella e usatela con la piccola lastra di pietra al centro del pavimento. Interagite poi con l'altra lastra a sud della piccola che avete tolto. Guardate l'animazione. Esaminate il documento. Guardate l'animazione. Dopo l'animazione guardate fuori per chiudere la porta. La mattina seguente andate ad aprire la porta e date a Philip la risposta di sinistra e poi quella di destra. Date ad Alfred la risposta di destra. Usate due volte la pentola sul fuoco. Prendete le spezie sul mobile a destra della porta. Rispondete due volte con la risposta di destra. Andate a destra della cucina e prendete le uova. Rispondete due volte con la risposta di destra. Usate le spezie e le uova con la pentola sul fuoco. Parlate con Tom, poi date la risposta in alto a sinistra, poi in basso a sinistra. Prendete la minestra dal fuoco. Parlate con Martha, datele la risposta in alto a destra, poi quella di sinistra e scegliete un animale. Guardate l'animazione. Cliccate due volte il mouse quando l'indicatore passerà sulle zone verdi.

Rispondete quattro volte con la risposta di destra, due con quella di sinistra e di nuovo quella di sinistra. Guardate la breve animazione e rispondete prima con la risposta di sinistra, poi due volte con quella di destra. Esaminate lo stemma e uscite fuori. Parlate tre volte con Martha e guardate l'animazione. Uscite fuori e guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre