

SOLUZIONE EVERLIGHT OF MAGIC & POWER

NB: nella soluzione vengono citati alcuni oggetti da osservare. E' chiaro che bisogna osservare TUTTO ciò che è possibile osservare perché nel gioco, di oggetti, ce ne sono davvero tanti.

Entri, sorpreso dalla pioggia, nel negozio di candele del Signor Denti. Ti propone un gioco. Devi individuare in quale dei tre contenitori rovesciati è nascosta una fiammella magica. Qualunque delle tre risposte che darai, sarà quella giusta. Secondo il signor Denti hai doti magiche. Egli ti chiede di indagare, aiutato da una guida, sulle cose strane che succedono nel paese di Tallen. Verrai "magicamente trasportato" nella città di Tallen. Nella città accadono cose inspiegabili: gli abitanti, durante la notte, modificano la loro personalità.

Capitolo 1 : La Paura Del Fallimento

Osserva la gabbia appesa ad un ramo dell'albero che hai davanti e poi parla con Fiona, una piccola creatura (assomiglia a Trilly, la fatina di Peter Pan) magica, imprigionata all'interno della gabbia. Raccogli il ramo in terra, ai piedi dell'albero e poi usalo sul tronco dell'albero stesso. La gabbia si apre e Fiona può uscire, parla ancora con lei. Osserva la botola accanto all'albero e poi parla ancora con Fiona. Adesso, in inventario, hai la mappa, di tutta la zona, che ti ha dato Fiona. Entra nel Municipio lì accanto, osserva gli annunci appesi alla parete, il display con il numero di attesa, parla con Jorog e chiedi un appuntamento con il Consigliere. Lui ti dà un biglietto con un numero (c'è un po' da aspettare, visto che il numero sul display è il 13 e tu hai i 9988!!!!). Esci dal Municipio. Vai a sx ed entra nella Locanda, parla con Olof, il barista. Sul tavolo in primo piano prendi la zuppa di pesce. Esci dalla Locanda e vai a dx verso la strada principale. Entra nella Biblioteca, parla con Jonas. A dx prendi le forbici appese alla scrivania. Nella libreria in alto prendi il libro che parla delle creature magiche. Dopo che hai osservato tutto, esci dalla Biblioteca. Dalla mappa seleziona " strada al colle ". Parla con Walt, osserva i fori che ci sono sulla sua casa. Vai a dx e osserva Daphne e Jeronimo che stanno discutendo. Parla con l'una e poi con l'altro di tutto. Vai ancora a dx osserva Puppy e il suo skateboard, parla con lui. Torna alla Biblioteca, osserva di nuovo la libreria a dx e prendi il documento che parla di Anubi, osserva i topolini che gironzolano sul pavimento, parla con Jonas che vuole liberarsi di quei topi, a dx prendi le caramelle vicino alla libreria. Osserva in terra la ciotola con il veleno. Esci dalla Biblioteca e usa la zuppa di pesce con il gatto lì fuori, lui ti seguirà dentro la Biblioteca. Parla con Jonas. I topi, appena vedono il gatto, scapperanno. Prendi la ciotola con il veleno a dx. Esci e vai a dx, parla con Steve accanto alla fabbrica, lui è l'addetto alla posta. Clicca in basso a dx verso l'uscita della città. Parla con il fabbro Simon a dx e a sx parla con Raymond. Vai a dx verso la porta d'uscita, parla con Waldo. Torna a parlare con Raymond e, quando lui entra in casa,

prendi la canna da pesca. Prendi anche la spilla che Raymond getta in terra. Esci dalla porta della città e recati alla strada del Colle, parla con Puppy, offrigli delle caramelle. Mentre lui si esibisce con lo skateboard, tenendo occupati Daphne e Jeronimo, getta sull'albero di Daphne il veleno che hai nella ciotola. Prendi il foglietto che Daphne ha gettato nel cestino dei rifiuti. Torna al Municipio e mostra a Jorog il biglietto con il n° 13 di Daphne. Prova a prendere la chiave appesa a dx ma Jorog ti tiene d'occhio. Vai a dx e parla con il consigliere Valerius e con gli altri due: Hocus e Adamus. Esci dal Municipio e dalla mappa seleziona strada al Mulino. Osserva tutto e prova a parlare con Marlene, ma lei non ti ascolta, parla con Fiona. Vai alla Locanda e chiedi a Olof una stanza in affitto. Ora in inventario, accanto alla mappa in basso a dx, hai l'opzione per scegliere il giorno o la notte. Seleziona il giorno e vai alla strada del colle, parla con Walt. Torna alla locanda e scegli la notte, parla con Simon a dx e poi con Olof, Hocus e Marlene. Hocus ti darà una polvere per starnutire. Scegli il giorno e vai all'uscita della città, entra nel negozio di Magia a sx e parla con Farida dietro al bancone. A sx, sul bancone, prendi il foglio pubblicitario, in basso prendi il genio nella bottiglia e mostralo a Farida. A dx sul bancone prendi il barattolo con la polvere magica e mostralo a Farida. Sul tavolo in basso accanto alle scale prendi l'inchiostro magico. A sx osserva la rana dentro alla scatola di vetro, parla con lei e poi osserva sotto la scatola di vetro la statuetta di Anubi. Parla ancora con Farida. Esci dal negozio ma Farida si riprende con una magia la polvere magica e il genio nella bottiglia. Osserva Farida fuori dal negozio e parlaci. Usa su di lei la polvere per starnutire e poi parla con Simon a dx. Torna alla strada del Colle, segui la strada tra la casa di Walt e quella di Daphne per andare alla Grotta dell'Eremita. Parla con Kalas l'eremita e poi con Fiona. Entra nella grotta e osserva il castello fatto con le carte da gioco. Vai alla locanda scegliendo l'opzione notte. Parla con Simon che accetta di giocare con te ai dadi. Vinci una bella somma di denaro. Ora vai dall'eremita, ma lui non c'è e non ci sono più nemmeno le carte da gioco. Vai all'uscita della città, parla con Raymond e poi con Waldo. Prova ad entrare nel negozio di Farida ma è chiuso. Scegli il giorno e poi entra in negozio. Parla con Farida per comprare la polvere magica e il genio nella bottiglia. Vai alla Grotta dell'eremita e parla con lui, osserva le carte all'interno della grotta e prova ad usare l'inchiostro magico. Chiedi a Kalas se puoi usare l'inchiostro e poi usa di nuovo l'inchiostro sulle carte. Passa di nuovo alla notte, Kalas non c'è più. Vai da Farida e scegli l'opzione giorno, vai a parlare con lei al negozio di Magia. Insieme vi recate da Kalas. Dopo la breve animazione parla con Fiona. Vai all'uscita della città e parla con Waldo. Ti serve l'uniforme che indossa il manichino a dx ma lui non te la vuol dare. Mostragli il genio nella bottiglia; niente da fare!! Scegli la notte e fai vedere di nuovo il genio a Waldo che rimarrà impietrito dalla paura. Prendi l'uniforme a dx. In inventario osserva, con il tasto destro del mouse, il documento relativo ad Anubi che hai preso in Biblioteca. Usa le forbici su di esso. Vai al Municipio e metti il pezzo di documento sul contenitore a dx (sulla scrivania di Adamus). Clicca sul giorno e poi esci dal Municipio, osserva sulla bacheca a dx dell'ingresso il tuo documento, prendilo. Vai all'uscita della città, clicca

sull'uniforme che hai in inventario per indossarla e poi entra nel negozio di magia di Farida. Devi farti restituire la statuetta di Anubi che appartiene all'eremita Kalas. Seguiranno 11 domande alle quali devi rispondere correttamente ad una serie di risposte ciascuna. In questo modo:

1 domanda - risposta 1

2 “ “ - “ “ 1

3 “ “ - “ “ 4

4 “ “ - “ “ 1

5 “ - “ 2

6 “ - “ 2

7 “ - “ 3

8 “ - “ 3

9 “ - “ 2

10 “ - “ 3

11 “ - “ 1

Farida ti consegnerà la statuetta. Vai dall'eremita Kalas e dagli la statuetta. Vai al Municipio e parla con Valerius di Farida

Capitolo 2 : La Paura Della Solitudine

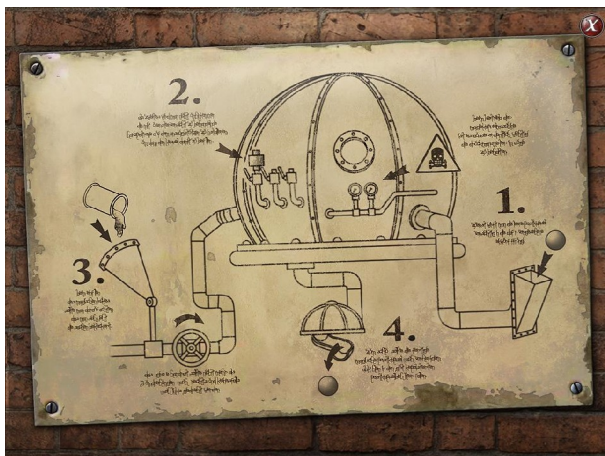
Parla con Valerius, con Hocus, con Adamus e poi con Fiona. Esci dal Municipio, ma prima di uscire, visto che Jorog non c'è, prendi la chiave appesa al muro. Fuori parla con Laura. Vai alla strada del Colle e parla con Walt che ti offrirà una tazza di caffè, vai dall'eremita e parla con Kalas. Torna alla strada del Colle, vai a dx e parla con Jeronimo, chiedi informazioni sulla città di Tallen e su chi l'ha fondata. Ti dirà che maggiori informazioni le potrai trovare in Biblioteca. Vai a casa di Daphne e parla con lei e poi con Fiona. Prova a prendere la bocchetta con la formula, ma Daphne non vuole. Parla ancora con lei e te la darà. Avvicinati al gomito di lana in terra e , quando Daphne non guarda nella tua direzione, prendi gli spilli con la capocchia colorata sul tavolo accanto ai barattoli. Seleziona la notte e osserva Daphne trasformarsi e indossare un abbigliamento non tanto consono ad una vecchietta!! Parla con lei di tutto. Vai a dx e sul mobile accanto alla candela prendi la scatola di fiammiferi. Seleziona di nuovo il giorno e vai al Municipio, parla con Valerius, ti dà una lampada da ricaricare perché scarica. Il posto migliore è il

Cimitero. Esci dal Municipio e, a dx, in basso osserva la porta della cantina. Usa la chiave sulla porta e poi entra. Osserva tutto quanto. Vai a dx e prendi , sotto la libreria, il grammofono difettoso. Lì accanto prendi il razzo. Esci dalla cantina e osserva la notifica sul divieto di adoperare i razzi che c'è sulla bacheca.

Dalla mappa seleziona il Cimitero. Poco più in basso del cancello d'entrata, accanto alla lapide, osserva i fiori che si aprono solo di notte. Vai a dx e osserva i fiori colorati e prendi a sx di essi l'erba di San Giovanni. Passa alla notte e prendi i fiori che si aprono solo la notte, usa la lampada che ti ha dato Valerius sulla luna quando questa è libera dalle nubi.. Seleziona il giorno e vai alla locanda, parla con Olof. Sul bancone osserva il pesce che è avvolto dal foglio di giornale. Vai alla Biblioteca e osserva Puppy che sta vendendo dei giornali, parla con lui e offrigli una tazza di caffè, appena lui si allontana , prendi un giornale dalla pila che c'è lì in terra. Osserva il giornale in inventario con il tasto destro del mouse. Entra in Biblioteca, parla con Jonas e con Jrog. Vai all'uscita della città, parla con Waldo e poi entra nel negozio di magia. Parla con Farida e fatti dare un bastoncino d'incenso dove è stato fritto del pesce. Esci dal negozio e parla con Smon il fabbro a dx. Seleziona la notte e vai alla Locanda, parla con Simon e poi usa su di lui il bastoncino che ti ha dato Farida. Simon sente l'odore di pesce fritto e chiede a Olof di cucinargli il pesce che ha sul bancone. Prendi la carta di giornale che Olof ha gettato nel cestino dei rifiuti. Osserva il giornale in inventario. Passa al giorno e vai a casa di Daphe, chiedile di " stirarti " il foglio di giornale per togliere tutte le sgualciture. Torna alla Biblioteca e parla di nuovo con Puppy, appena si allontana, metti il giornale stirato sulla pila di giornali lì in basso. Entra in Biblioteca e parla con Jonas, egli ti dà un documento che parla della storia della città di Tallen. Osservalo in inventario e parlane con Fiona. Restituisci il documento a Jonas. Seleziona la notte e parla di nuovo con Jonas per ideare una macchina del tempo. Osserva il macchinario davanti a Jonas e apri lo sportellino in basso a dx, prendi il magnete. Seleziona il giorno e vai alla piazza del Municipio, parla con Laura, lei ti darà una lettera da spedire al suo fidanzato. Vai alla piazza della Biblioteca, vai a dx e mostra la lettera a Steve. Parla con Puppy. Vai alla strada del Colle e parla con Walt. Segui fino alla fabbrica e poi entra (accanto alla Biblioteca), parla di nuovo con Walt. Esci dalla fabbrica e parla con Steve. Ora devi entrare nella fabbrica da solo e lo puoi fare passando attraverso un passaggio segreto che si trova nelle celle della città. Vai alla porta della città e parla con Waldo. Ora ti trovi in una cella, osserva la finestra a sx e prendi la radice di ravanello. Vai alla porta della cella e chiama la guardia per dirle che stai morendo di fame e che vuoi un panino. Nell'angolo a dx in basso, prendi i funghi. In inventario unisci i funghi e i ravanelli con il panino e metti il panino così imbottito sul tovagliolo in terra.



Chiama di nuovo la guardia dalla porta della cella e dille che vuoi del formaggio e del prosciutto. Prendi il, panino dal pavimento e unisci il formaggio e il prosciutto e poi lo rimetti sul tovagliolo in terra. Arriva da un buco sul pavimento un topo che se lo porterà via. Togli la lastra di pietra sul pavimento da dove è uscito il topo e poi entra nel passaggio. Sei nella fabbrica di Walt. A dx prendi la chiave appesa al muro e poi vai a sx. Prendi il contenitore in terra accanto alla scatola. Osserva a sx sulla parete un poster con delle istruzioni per il macchinario lì accanto.



Parla con Fiona e poi esci dalla porta a dx. vai a parlare con Walt . Seleziona il giorno e vai alla porta della città, parla con Smon. A dx, accanto al baule, osserva la botola aperta. In inventario unisci la canna da pesca con il magnete e poi usa la il tutto nella botola, ma Smon ti osserva. Passa alla notte e solleva il coperchio della botola poi usa la canna da pesca per prendere delle sfere metalliche. Entra nel negozio di Farida (sempre di notte) e parla con lei. Chiedile della resina magica e della vernice magica. La vernice la puoi creare da solo, la resina te la dà se le riporti la statuetta si Anubi. Seleziona il giorno e vai al Cimitero. Usa i fiori notturni che hai in inventario sui fiori arancioni a dx in basso. Si creerà della vernice magica, usa sulla vernice il contenitore che hai preso alla fabbrica per prelevare la vernice. Seleziona la notte e vai dall'eremita Kalas, parla con lui e chiedigli di prestarti la statuetta di Anubi, lui rifiuta. Esci dalla grotta e usa il razzo sulla damigiana di vino lì vicino e poi usa i fiammiferi sul razzo. Arriva Waldo che arresta Kalas per aver usato i razzi nonostante il divieto di farlo. Prendi la statuetta. Torna da Farida e dalle la

statuetta in cambio della resina magica. Vai alla fabbrica e usa la chiave nella porta d'ingresso. Metti le sfere metalliche nel contenitore a dx della macchina (N° 1). Poi usa la resina magica (cartuccia magica) a sx in alto (N° 2), metti la vernice magica nell'imbuto a sx (N° 3). Scendi dalle scale e vai a dx nel banco di controllo sotto la macchina e clicca con il mouse. La macchina inizierà a produrre sfere metalliche, raccoglile nel contenitore . Esci dalla fabbrica e seleziona il giorno, vai a dx e mostra le sfere a Steve. Dopo il breve filmato dà a Steve la lettera di Laura (la devi dare per due volte perché venga accettata). Parla con Puppy e poi vai alla piazza del Municipio a parlare con Laura. Laura ti dà il piano per fabbricare la macchina del tempo. Vai in Biblioteca a seleziona la notte, mostra il documento con il piano a Jonas

Capitolo 3: La Paura Della Decisione

Parla con Fiona e poi con Laura. Parla con Puppy che ti darà una bomba puzzolente. Entra in Municipio e parla con Jorog. Vai a dx e parla con Valerius di tutto (di Laura e di Kalas). Vai al Mulino e parla più volte con il topolino Larry in basso a dx e poi parla con Marlene. Osserva il cane barboncino, i sacchi di farina il cesto della biancheria. Seleziona dalla mappa una nuova locazione, il bosco a sx del mulino, in alto. Parla con Fiona, è un posto ideale per un pic-nic. Ti propone di invitare Laura, ma ti servono delle cose: una tovaglia, candele, della musica e , naturalmente, del cibo. Osserva il tavolo e le poltrone di pietra, vai a dx e osserva il capanno, la porta è chiusa a chiave, prendi il rastrello appoggiato al capanno. Torna alla piazza del Municipio e poi scendi in cantina a dx, in fondo alle scale, appesa al muro , prendi la tovaglia sporca. Vai al Mulino e chiedi a Marlene di lavarti la tovaglia. Lei te la laverà quando avrà altra biancheria sporca da lavare. Passa alla notte e clicca sul filo dove c'è la biancheria stesa ad asciugare, falla cadere in terra per sporcarla. Torna di nuovo al giorno, Marlene laverà di nuovo tutto, compresa la tua tovaglia. Vai al bucato steso e prendi la tua tovaglia pulita. Vai alla strada del Colle e entra in casa di Daphne, parla con lei e ti darà una ricetta per cucinare delle verdure, esci e vai a dx a parlare con Jeronimo, lui ti darà una ricetta per cucinare del pollo. Sulle scale a dx prendi la il formaggio Limburger. Seleziona la notte e torna da Daphne. Vai a sx , sul tavolo prova a prendere la candela profumata, ma lei non vuole. Esci dalla casa e usa la bomba puzzolente che ti ha dato Puppy, sulla finestra di Daphne. Entra di nuovo e parla con la vecchietta, prendi la candela profumata. Esci e parla con Jeronimo di tutto, lui ti darà la chiave per aprire la porta del capanno nella foresta, in automatico gli darai il volantino pubblicitario che hai preso nel negozio di Farida. Vai nella foresta e usa la chiave sulla porta del capanno a dx. Prendi il corno da caccia appeso sull'anta dell'armadio, vai a sx e prendi le corna dal teschio di ariete appeso sopra il letto. Osserva il barattolo di miele sul tavolo. Passa al giorno e vai alla porta della città, parla con Simon per farti prestare la sega , ti darà anche una ricetta per cucinare il pesce fritto. Usa la sega sul corno da caccia e poi rendila a Simon. Unisci il corno da caccia con il grammofono incompleto, entra nel negozio di Farida e parla con lei. Ti darà una ricetta per le tortillas. Vai al Municipio per

parlare con Jorog, osserva che di tanto in tanto tira fuori una fiaschetta dalla tasca e ne beve il contenuto. Vai a dx e parla con Hocus, lui ti darà una ricetta per una zuppa speciale. Parla con Valerius di tutte le ricette che hai ottenuto. Quella che secondo lui è la migliore è quella per cucinare il pollo. Vai alla Locanda e parla con Olof per chiedergli se ti cucina il pollo, ma lui rifiuta. Passa alla notte e parla con Hocus dello strumento che sta suonando, chiedi se te lo presta, ma lui rifiuta. Parla con Olof, è preoccupato per Simon che sta bevendo troppo. Ti offri di accompagnare Simon a casa se Olof ti cucinerà il pollo. Parla con Simon. Smetterà di bere e tornerà a casa solo quando vedrà dei topolini bianchi ballare la polka. Seleziona il giorno e vai alla strada del Colle. Prendi il pacco sulla cassetta delle lettere di Jeronimo. Clicca sul pacco in inventario per prendere la bottiglia con la bibita per ringiovanire. Vai al Municipio e, a dx, scendi in cantina. Metti il formaggio Limburger nella trappola per topi sul mobile a sx. Vai al Mulino e parla con il topolino Larry, ora lui e la sua famiglia possono trasferirsi nella cantina del Municipio. Chiedi a Larry se lui e la sua famiglia possono aiutarti. Larry accetta: devi farli diventare bianchi, vai al mulino e clicca i topolini, che ora sono in inventario, sul sacco di farina. Torna alla Locanda e passa alla notte. Metti i topolini sul tavolo davanti a Simon. Egli accetterà di tornare a casa e ti lascia la sua bottiglia di liquore. Parla con Olef. Vai alla Biblioteca,. Parla con Jonas che sta lavorando alla macchina del Tempo. Gli serve dell'Ambra Lucida. Esci dalla Biblioteca e vai alla fabbrica, entra nella botola per recarti nelle prigioni della città. Parla con Kalas e chiedi dove puoi trovare dell'Ambra. Si trova vicino a un corso d'acqua, ma per trovarla hai bisogno di uno "strumento particolare" costituito da una castagna e del rame . Vai alla porta della città e passa al giorno. Prendi il crogiolo sull'abbeveratoio accanto a Smon (in automatico il crogiolo sarà sul fuoco della fornace). Usa la spilla di rame sul crogiolo e poi gli spilli con la capocchia colorata. Avrai in inventario degli spilli ricoperti di rame. Vai alla Biblioteca e vai a sx. Osserva l'albero di castagno, ma non ha i frutti. Usa la bottiglia con la bibita ringiovanente sul castagno per trasformarlo in castagna poi unisci gli spilli con la castagna. Vai alla Locanda e parla con Olof il quale ti cucinerà il pollo. Esci dalla Locanda e parla con Laura, invitala al pic-nic. Anche qui devi rispondere a delle domande in modo corretto:

1° DOMANDA	3° RISPOSTA
2° “	2° “
3° “	2° “
4° “	2° “
5° “	3° “
6° “	2° “
7° “	4° “

Dopo il filmato, Laura ti donerà una ciocca dei suoi capelli.

Capitolo 4: La Paura Di Aver Paura

Passa al giorno, sei a casa di Valerius del quale Laura è la nipote. Ispeziona la stanza in cui ti trovi che è il salotto, poi vai a dx e entra in cucina. Osserva il macinino da cucina sulla credenza e usaci le corna di ariete per ridurle in polvere. Vaia adx e apri la porta della dispensa. Sposta il sacco di patate in terra e prendi la cartellina con i documenti che c'era dietro (documenti processuali di Kalas), osserva la nota scritta sul foglietto appeso all'armadio. Torna in salotto e clicca i documenti di Kalas sulla scrivania. Vai in Municipio e poi entra. Si sta svolgendo il processo a Kalas. Parla con Waldo che deve testimoniare contro Kalas e offrigli il liquore di Simon. Kalas sarà assolto per mancanza di prove (prove che Waldo non ha potuto esporre perché ubriaco). Vai a dx e parla con Hocus, egli ti darà il suo strumento musicale. Esci dal Municipio e parla con il folletto commerciante che si chiama Norgle. Alla fine del colloquio ti regalerà una bottiglia di detergente. Parla con Fiona. In inventario unisci la ciocca di capelli di Laura con la castagna ricoperta di spilli ramati. Vai alla foresta. In automatico userai la castagna per individuare l'ambra. La trovi, ma è all'interno di un'enorme roccia. Vai alla strada del Colle, vai a dx e parla con Jrog che sta pulendo le statue, dagli la bottiglia con il detergente. Quando Jrog si allontana, prendi dalla cassetta degli attrezzi lì accanto un martello e uno scalpello. Torna alla foresta e usa gli strumenti sulla roccia, prendi l'ambra. Seleziona la notte e torna alla strada del Colle, prendi la bottiglia di detergente accanto alle statue a dx. Seleziona il giorno e parla con Jeronimo, in automatico gli darai il detergente. Clicca sul secchio di pece che Jeronimo ha in mano e prendilo. Vai dall'Eremita e parla con Kalas, ti lucida l'ambra. Seleziona la notte e vai alla Biblioteca, parla con Jonas per dargli l'ambra. La macchina del Tempo è pronta, ma Tu hai paura. In inventario ora hai uno strumento che misura il coraggio, naturalmente è a livello 0!!

Fiona ti propone di catturare il cagnolino che è al Mulino. Ma durante la notte non è esattamente “ un cagnolino ”. Vai al Mulino e raccogli la catena del cane a sx. Vai al Municipio, vedi il barboncino “mannaro”, osservalo e poi prova ad usare la catena sul cane, ma non riesci a prenderlo. Usa sul cane lo strumento di Hocus e poi usa di nuovo la catena sul cane (quando stà fermo). Porta il cane al Mulino. Seleziona il giorno e torna al Municipio, Laura non c'è più, parla con Fiona. Vai alla Biblioteca, parla con Puppy. Vai a dx e parla con Steve (di notte ha catturato Laura e l'ha rinchiusa nelle fogne). Torna al Municipio e osserva il tombino sotto il carro di Norgle, il commerciante. Parla con lui per fargli spostare il carro. Non accetta di spostarlo. Passa alla notte e apri il tombino, entra e vedi Laura incatenata al muro, ma Steve non ha nessuna intenzione di lasciarla andare. Esci dal tombino e parla con Fiona. Passa al giorno e vai alla porta della città, parla con Simon. Hai bisogno di una spada. Accanto all'incudine osserva e prova a prendere la

spada (Excalibur). Simon te la darà se gli fai passare il, terribile mal di testa che ha. Vai da Farida e parla con lei. Ti da una moneta da usare con la macchina a forma di strega che c'è davanti al suo negozio. Esci e usa la moneta sulla macchina, uscirà un foglio con gli ingredienti per creare una pozione contro il mal di testa. Osserva la ricetta in inventario. Ti servono: miele, latte di mucca, erba di San Giovanni e corno d'ariete. Vai alla foresta e poi entra nel capanno a dx, usa l'erba di San Giovanni sul barattolo di miele che c'è sul tavolo. Passa alla notte e vai alla Locanda, parla con Marlene a sx e chiedile del latte. Seleziona il giorno e vai alla porta della città. Vai davanti alla strega meccanica e su di lei usa il latte, l'erba di san Giovanni con il miele e la polvere del corno d'ariete. Infine usa la moneta sulla macchina, ne uscirà una provetta con la pozione magica. Usala su Simon, il mal di testa sparisce e lui ti da la spada. Seleziona la notte e vai al Municipio, entra nel tombino e affronta Steve, ma lui è più forte. Passa al giorno e poi entra nel Municipio, parla con Adamus e chiedi informazioni imbarazzanti su Steve, poi vai alla Locanda e parla con Olof, anche lui ti parlerà delle debolezze di Steve. Infine vai alla strada del Colle e parla con Jeronimo e anche lui ha notizie di Steve. Passa alla notte e torna al Municipio, scendi nel tombino e affronta di nuovo Steve, cantandogli in faccia tutte le sue debolezze e le cose che hai saputo su di lui. Finalmente hai sconfitto Steve , libera Laura dalle catene. Vai a sx e arrivi alla casa di Jorog. Ispeziona la stanza (devi osservare tutto!). Quando hai finito, parla con Laura e uscite dalle fogne. Seleziona il giorno e poi entra in Municipio, parla con Jorog. Seguilo fino alla cantina del Municipio, osserva mentre beve qualcosa da una fiaschetta. Vai alla cantina, osserva la bottiglia che ha preso Jorog per bere. Metti il barattolo di pece sull'armadio, usa il rastrello sul buco nel pavimento davanti alla credenza dove c'è la trappola per topi, usa la porzione di virilità sulla bottiglia con l'infuso di erbe che beve Jorog (sulla pila di mobili).Torna al Municipio e parla con Jorog nel modo più provocatorio possibile. In inventario osserva lo strumento per misurare il coraggio, ora è pieno! Passa alla notte e vai in Biblioteca, parla con Jonas e poi entra nella macchina del tempo.

Capitolo 5: Paura Della Morte

Vai a sx e raccogli il piede di porco in terra. Osserva e parla con il cervo, ha una zampa imprigionata in una tagliola. Usa il piede di porco sulla tagliola per liberarlo. Per ringraziarti ti renderà invisibile. Vai verso l'alto dove c'è Jorog e ascolta la sua conversazione con Valerian, Adamian e Pocus. Vai a dx ed entra nella casa di Jorog. Osserva tutto e poi leggi il diario di Jorog sulla credenza a sx. Accanto alla scala di legno, prendi il mestolo sul barile e poi usa il mestolo sul barile stesso. Esci e torna alla macchina del tempo, ascolta quello che dicono i tre uomini. Prendi la bacchetta magica alle spalle di Valerian, vai alla macchina del tempo. Osserva e parla con tomarak. Vai in alto verso il pozzo magico, avvisa Tomarak sul fatto che vogliono ucciderlo. Jorog verrà trasformato in una statua di pietra. Esaurisci tutti gli argomenti con Tomarak, Valerian, Pocus e Adamian.

Goditi il finale del gioco.

Soluzione di Loretta