

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 1 - Dalle Ceneri (Capitoli 1-7)

Scegliete se giocare o meno il tutorial. Nel caso lo scegliate vi basterà seguire man mano i semplici comandi che saranno indicati sullo schermo.

Prologo

Shiring, Inghilterra – 1135

Guardate il filmato introduttivo. Nell'inventario prendete la pietra focaia e usatela con la legna che avete preparato. Parlate con Agnes e ditele che sarete felici di restare. Raccogliete l'indizio acqua. Raccogliete la pentola piantata nel terreno. A destra del fuoco esaminate l'asta per scoprire a cosa serve. Andate a est e dirigetevi nella foresta. Esaminate la pozza d'acqua ghiacciata e provate a romperla. Usatevi la pentola che avete nell'inventario e rompetela cliccando il mouse quando passerà sugli indicatori bianchi (consiglio leggermente prima in modo che si fermi al momento giusto). Prendete la pentola. Andate leggermente a destra e scacciate i corvi. Esaminate il granito. Tornate all'accampamento. Usate la pentola col fuoco. Guardate l'animazione. Date sempre la risposta di sinistra. Guardate l'animazione. Parlate con Agnes. Chiedetele come potete aiutarla, guardatevi attorno, prendete il mantello e mettetelo su Agnes. Chiedetele nuovamente come potete aiutarla, parlate con i bambini, mandate Tom a prendere la legna e Martha a raccogliere i giunchi. Chiedetele di nuovo come aiutarla e raccontatele una storia. Chiedetele ancora una volta come aiutarla e guardate il filmato.

Libro 1 - Dalle Ceneri

Capitolo 1 – Philip

Kingsbridge – Capodanno

Accarezzate l'asino, poi parlate con il frate dando sempre la risposta di destra. Prendete la stoffa che sa ancora di formaggio. Guardate l'animazione. Prendete la Bibbia. Prendete il sentiero verso Kingsbridge. Andate verso il cancello del priorato. Provate ad aprire la porta principale. A destra, entrate nella porta del chiostro. Andate a destra ed entrate nella porta. Guardate l'animazione. Parlate con i due giovani frati di tutti gli argomenti. Poi parlate con loro di Francis, l'argomento in basso a destra. Tornate alla cattedrale dalla porta da cui siete appena usciti. Andate a sinistra e parlate con Francis di tutti gli argomenti. Uscite nel chiostro e mostrate l'indizio del cavaliere ai giovani frati. Tornate alla cattedrale, andate a destra e uscite dalla porta principale. Entrate nella cucina, la porta più a destra di quella del chiostro. Esaminate e usate le pietre del focolare. Usate il fazzoletto di stoffa con la pietra calda per prenderla senza bruciarvi. Parlate con Milius e poi con Outhbert di tutti gli argomenti. Uscite dalla cucina e prendete il sentiero verso nord a sinistra della cattedrale. Parlate con Arnaldus e mostrategli l'indizio del cavaliere. Andate a sud e ascoltate i discorsi dei novizi. Tornate dentro la cattedrale, andate dietro all'altare e usate la crepa nel muro per prendere le chiavi. Scendete nella cripta a sinistra e usate il cancello. Usatevi le chiavi per aprirlo. Andate a destra, esaminate e usate l'oscurità. Esaminate la forma che è apparsa in alto. Andate a sinistra ed esaminate la strana creatura per scoprire che si tratta di un gufo. Tornate fuori dalla cattedrale e tornate in cucina. Parlate con Outhbert e ditegli che avete trovato le chiavi.

Entrate nel chiostro e prendete la prima uscita a destra dei due frati. Parlate con Andrew di tutti gli argomenti. Uscite, prendete il sentiero a sud ed esaminate l'edificio a destra. Esaminate la porta del mulino e usatevi le chiavi per aprirla. Entrate. Spostate lo straccio appeso alla colonna e leggete le incisioni. Esaminate il documento. Uscite e tornate al ponte. Parlate con fratello Paul. Tornate alla casa del priore e parlate con Remigius di tutti gli argomenti. Andate dentro la cattedrale e parlate col cantore. Andate al chiostro e poi alla sala capitolare e parlate nuovamente con Andrew mostrandogli l'indizio della riunione e poi citando la parola di Dio. Uscite dalla sala e mostrate ai frati il nuovo indizio per invitarli alla riunione. Andate al cimitero e mostrate l'indizio ad Arnaldus. Andate alla cucina e fate la stessa cosa con i due frati. Andate al ponte e mostrate l'indizio a frate Paul. Andate alla cattedrale e mostrate l'indizio a Francis, infine ai cantori del coro. Raggiungere Andrew alla sala capitolare, parlategli e dategli che la riunione è più importante. Iniziata la riunione rispondete con due volte con la risposta di destra e due con quella di sinistra. Guardate il filmato. Esaminate gli appunti di Francis. Aprite il tomo sul tavolo ed esaminate la lettera. Parlate con Francis.

Capitolo 2 – Jack Foresta di Chute

Esaminate il cinghiale. Andate a sinistra ed esaminate le tracce di cervo. Tornate a destra, vedrete un cervo e usatevi la fionda che avete nell'inventario. Per colpirlo dovrete cliccare il mouse quando sarà sulla parte bianca dell'indicatore, due volte. Ma non temete, se non ce la farete il cervo si sposterà e potrete riprovare. Una volta ucciso interagite col cervo. Guardate l'animazione, rispondete tre volte con la risposta in alto a destra e prendete l'indizio. In basso, al centro, prendete un ceppo asciutto e usatelo con il focolare. Sulla destra esaminate il castello e prendete Carlo Magno, poi esaminate gli attrezzi, prendete l'arco ed esaminatelo. Uscite dalla caverna a destra, prendete l'indizio del rumore e prendete i ramoscelli coperti di neve. Tornate dentro e usate i ramoscelli col focolare. Tornate fuori dalla caverna e andate nel sentiero a destra. Andate a sinistra e seguite il rumore. Guardate l'animazione e rispondete "un frate". Andate a sinistra e prendete il mantello insanguinato. Usate il tumulo ed esaminate il piede. Tornate a destra fino alla pozzanghera. Rispondete due volte con la risposta in alto a sinistra e due volte con quella in alto a destra. Una volta visualizzata la mappa, cliccate sul cerchio grigio/azzurro a destra della vostra faccia. Scegliete poi il pallino grigio più a nord. Non dite nulla, poi andate a sud-est e guardate l'animazione. Esaminate la neve sopra ad Alfred e usatevi la fionda. Cliccate due volte il tasto sinistro del mouse quando l'indicatore sarà nella zona bianca. Esaminate l'oggetto nella nebbia. Guardate l'animazione. Date la zuppa ad Alfred e poi a Martha e chiedete della storia. Scegliete di andare al castello.

Capitolo 3 – La Cospirazione La Caverna

Guardate l'animazione. Entrate nella caverna, andate a sinistra e parlate con Martha. Ditele che avete la fionda, che le insegnerete ad usarla e datele la vostra bambola. Guardate l'animazione. Cliccate sull'icona grigia a sinistra. Scegliete l'icona a nord, quella verso il palazzo del vescovo. Raggiungete il palazzo, poi andate a ovest verso Earls castle.

Il Castello del Conte Bartholomew, Shiring

Parlate con la mamma e con Martha. Andate a ovest due volte e parlate con i cavalieri. Salite sulle mura a nord-ovest e parlate col cavaliere di tutti gli argomenti. Scendete dalle mura. Entrate nel

forte. Andate vicino al fuoco e, ai piedi della sedia, raccogliete la lettera. Sulla destra prendete la coscia di pollo. Cliccate tre volte il mouse quando sarà sugli indicatori bianchi, sempre leggermente prima, se non ci riuscite potrete comunque rientrare e riprovare infinite volte. A sinistra parlate con l'uomo con la ramazza e chiedetegli chi è Lady Aliena. Prendete l'indizio. Uscite, andate a sinistra e parlate con Tom di tutti gli argomenti, fino a ottenere l'indizio. Esaminate le mura fra il forte e i cavalieri e otterrete un nuovo indizio. Tornate a parlarne con Tom. Andate dove c'è la mamma ed esaminate il pozzo. Date la coscia di pollo ad Alfred. Parlate con lui e otterrete un nuovo indizio. Andate un'altra volta da Tom e parlategli dell'indizio del pozzo e poi di quello di Alfred. Salite sulle mura, esaminate il parapetto vicino al cavaliere e andate a parlarne con Tom. Andate da Martha, parlate con lei di Aliena e guardate l'animazione. Parlate con Aliena dicendo che è bellissima, due volte una cosa intelligente, poi ditele che è vostro padre. Guardate l'animazione e prendete il nuovo indizio. Andate a parlarne con Tom e guardate l'animazione.

Capitolo 4 – Il Priore di Kingsbridge

Kingsbridge – Quello stesso giorno

Parlate coi due frati e ditegli che non dovrebbero più esserci fustigazioni. Guardate l'animazione. Entrate nella porta del chiostro. Parlate con Francis e gli estranei e proteggete il bambino. Proseguite a destra ed entrate nella casa del Priore. Rispondete con la risposta di destra due volte. Esaminate il rosario del Priore. Date la risposta di destra e guardate il filmato. Nei panni di Jack date la risposta di destra, poi quella di sinistra e guardate l'animazione.

Capitolo 5 – L'Uomo tra le Fiamme

Rispondete che darete loro un rifugio e prendete l'ultima pagnotta. Date le tre pagnotte a tre dei gruppi di disperati. Esaminate gli appunti. Date la risposta di sinistra, poi quella in basso a sinistra. Andate a sinistra e parlate col vecchio frate. Esaminate la torre rotta del campanile. Prendete il sentiero a nord ed entrate nella porta a sinistra. Provate a entrare nella porta a nord e rispondete "Jack Builder". Entrate nella porta a nord e guardate l'animazione. Andate a sinistra e prendete la candela da sopra l'altare. Entrate nella porta a destra dell'altare per salire sulla torre. Andate a destra, a destra della finestra, nel buco, esaminate le iscrizioni. A sinistra della finestra esaminate il nido per terra e usatevi la candela. Scendete di sotto e guardate l'animazione. Tornate di sopra, raggiungete la finestra, usate il buco nel muro e calatevi. Guardate l'animazione. Scegliete come scrivere la lettera a Francis. Avvicinatevi alla finestra e guardate l'animazione. Parlate col muratore e utilizzate l'asta. Guardate l'animazione.

Capitolo 6 – Gli Hamleigh

Winchester

Guardate il filmato introduttivo e prendete l'indizio di Bartholomew. Andate a sinistra e raggiungete l'altro lato del cortile. Guardate l'animazione. Parlate col carceriere e mostrategli l'indizio di Bartholomew. Parlate con quest'ultimo e date due volte la risposta di sinistra e due volte quelle di destra. Prendete il nuovo indizio. Usciti dalla prigione, parlate con la donna a sinistra e rispondete con le risposte: sinistra, destra e sinistra. Seguite William lungo il percorso. Guardate l'animazione e prendete il nuovo indizio. Esaminate il cavallo di William, prendete la lettera ed esaminatela. Andate a sinistra, aprite il cancello e andate ancora un po' a sinistra.

Esaminate le forme nella nebbia a nord, interagitevi e prendete l'indizio. Andate a destra fino al palazzo e parlate col servo. Guardate l'animazione e parlate con William di tutti gli argomenti. Prendete il piatto sudicio dal tavolo, prendete il coltello conficcato nel tavolo e la tazza capovolta. Riposizionate i tre oggetti ordinatamente sul tavolo. Esaminate il fuoco e il bassorilievo e poi il fuoco del camino. Guardate l'animazione e parlate con il frate. Parlate con la donna e ditele del cantiere, datele due volte la risposta di sinistra e non accettate l'accordo. Andate a sud e parlate coi vescovi a destra. Provocate il vescovo parlando del castello, poi parlate della confessione di Bartholomew e infine dei suoi figli. Lasciate il castello e guardate l'animazione.

Capitolo 7 – La Rinascita di Kingsbridge

Mostrate tutte le parti del disegno e spiegate come dovrebbe diventare la Cattedrale, cercando di essere ottimisti e modesti. Prendete il contratto ed esaminatelo. Parlate con la mamma, guardate l'animazione e prendete le erbe. Prendete il sentiero a sud e parlate con Fratello Paul. Date le erbe al frate e guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre