

Scratches – Graffi Mortali



Sabato 12 Ottobre

Appena arrivi a Blackwood Manor ti ritrovi nel giardino della casa, voltati a sx e apri la portiera dell'auto, dal cassetto prendi le chiavi. Esci dall'auto e voltati a sx verso il cancello, osserva la cassetta della posta che è vuota e poi voltati a sx verso la casa. Avanza e sulla destra osserva il capanno, ma per ora non puoi far nulla: se vuoi puoi esplorare tutto il parco. Sali le scale della casa e apri la porta con la chiave che hai nell'inventario, vai nella stanza davanti ed il telefono squillerà, voltati a dx e rispondi: è Jerry.

Osserva tutto in questa stanza e poi vai nella stanza alla sx della porta di entrata, osserva tutto e poi vai verso il tavolino, prendi il libro marrone e leggilo: scoprirai che un certo James era turbato da qualcosa. Entra nella porta alla sx del caminetto per andare nello studio, vai verso la libreria e osserva tutti i libri fino a vedere i titoli di "Myst" e "Necronomicon". Vai verso la scrivania e leggi il libro marrone, apri tutti i cassetti della scrivania e prendi: una busta e una specie di punteruolo, prova ad aprire il cassetto sulla dx ma è chiuso.

Ritorna verso il mappamondo ed entra nella porta alla sua sx: sei nella sala da pranzo, osserva tutto.

Entra nella porta alla dx della porta di entrata e ti ritrovi sotto a delle scale, voltati completamente verso la porta e prova a premere l'interruttore per accendere la luce, ma non funziona.

Vai nel sottoscala e sposta la tenda dietro ai vasi, scoprirai una finestra ed avrai un po' di luce. Abbassa lo sguardo e osserva i vasi, voltati completamente e vai verso il pianerottolo, osserva tutto e poi entra nella porta alla dx delle scale: la cucina. Appena dentro vedi: una porta davanti e due sulla dx, anche qui osserva tutto e le cose importanti da fare sono: andare verso il mobile alla sx del lavandino, aprirlo e prendere dal cassetto inferiore il coltello, aprire i rubinetti del lavandino per notare che non c'è acqua. Vai verso il tavolo e noterai che puoi aprire il macinino.

Vai verso la porta da dove sei entrato e voltati completamente, la porta davanti conduce all'esterno e le due porte a dx conducono alla cantina e in una stanza da letto. La porta della cantina è chiusa quindi entra nell'altra per la stanza da letto. Vai verso il comodino vicino al letto, apri il cassetto e osserva il libro, voltati completamente e vai sul mobile alla sx della porta e osserva le due fotografie, apri i cassetti ma non ci sarà nulla di interessante se non capire che qualcuno era appassionato di fotografia. Voltati completamente e vai verso la scrivania, apri il cassetto, prendi la matita e guarda il libro rosso, sotto il block notes osserva la fotografia e se noti bene c'è una chiave appesa al portachiavi, (che dovresti aver visto in cucina) e sul mobile sotto c'è un vaso grande: lo stesso che hai visto nel sottoscala. Sulla scrivania osserva il libro sulla sx e le due fotografie, poi guarda i fogli, ne prenderai uno in automatico, osservalo con la lente per sapere che ci sono dei segni, usaci la matita per renderli leggibili, ma sono in francese e non puoi leggerli. Vai nella porta a sx: il bagno, osserva le foto appese e nell'ultima vedrai che c'è qualcosa di luccicante nella fontana.



Abbassa lo sguardo e guarda la fotografia nella vasca.

Ritorna nel sottoscala e guarda dentro al vaso più piccolo, prendi la chiave e sali le scale. Al pianerottolo vai nella porta a sx: il bagno, osserva tutto e apri l'ultimo cassetto centrale del mobile dove troverai uno straccio, esci dal bagno. Avanza nel corridoio ed entra nella porta a sx per la stanza-museo. Anche qui osserva tutto e specialmente leggi la lettera sul tavolino sotto il cappello e la mappa, è di un certo Simon. Esci dalla stanza e vai in quella davanti: la camera da letto.

Anche qui osserva tutto e specialmente il quadro di donna alla sx della porta, clicca sulla sfera che ha in mano e troverai una cassaforte che per ora non puoi aprire. Esci dalla stanza, voltati a dx ed entra in quella in fondo: la tua stanza. Osserva tutto e poi dal cestino prendi e leggi la lettera, alla sx della scrivania vai verso il mobiletto con il tappeto verde e posaci la tua valigia, aprila prendi: la penna e la scatola di fiammiferi, leggi la lettera di Jerry, osserva il suo biglietto da visita per conoscere il suo numero di telefono, il libro e il block notes. Esci dalla schermata e apri i cassetti della scrivania a dx e sul primo in alto osserva bene tutti i documenti: negli altri cassetti non c'è nulla.

Dall'inventario prendi l'altra valigia e mettila sulla scrivania, aprila e prendi i fogli e la macchina da scrivere, clicca sulla custodia della macchina da scrivere che si posizionerà sotto il mobiletto. Voltati completamente e vicino alla sedia rossa vedrai una borsa, aprila e prendi lo stetoscopio e guarda i disegni sui fogli. Esci dalla stanza, avanza fino in fondo e scendi le scale a sx, ritorna nella stanza iniziale dove c'è il telefono e usalo per chiamare Jerry che ti dirà che un elettricista è in arrivo. Usa di nuovo il telefono per chiamare Barbara che ti dirà che sta studiando lingue. Richiamala e sarà disponibile nel tradurti la lettera. Apri l'inventario, prendi la lettera scritta in francese e mettila nella busta vuota, poi usa la penna blu sulla busta per scrivere l'indirizzo.

Esci nel cortile e vai verso il cancello, apri la cassetta delle lettere e prendi quella che c'è dentro, leggila e saprai che l'elettricista è passato ma non ti ha trovato e di richiamare Carter (Jerry). Dall'inventario prendi la busta con la lettera in francese e mettila nella cassetta della posta. Ritorna dentro, usa il telefono e richiama Jerry che ti dirà di andare in cantina a controllare i fusibili.

Per andare in cantina bisogna passare dalla cucina, vai e poi usa la chiave dorata per aprire la porta della cantina che si trova sulla dx ed è quella più bassa. Scendi le scale e il pannello dei fusibili è subito

a sx, osservali ma sembrano in ordine, osserva tutto e ritorna al telefono per chiamare di nuovo Jerry che ti dirà di usare delle candele per avere la luce..spiritoso.

Voltati a dx e sali le scale, segui tutto il corridoio e sali le scale a dx fino in cima, entra nella porta davanti e guarda sulla dx l'ultimo mattone a sx: prendi il pezzo di ferro. Apri la porta sulla sx per andare nell'altra stanza, vai verso le assi e se guardi il fornello vedrai che manca un pezzo di ferro uguale a quello che hai nell'inventario: osserva il fornello con la lente e metti il ferro nel foro. Esci dalla stanza dalla porta in fondo a dx per ritrovarti nel corridoio, prova ad aprire la porta che hai davanti ma è chiusa. Torna indietro e segui il corridoio, vedrai una scala in legno, prosegui e in fondo sulla sx c'è una porta chiusa da dove si vede una chiave dal buco della serratura, abbassa lo sguardo a sx e sotto il barattolo prendi il foglio di carta, infilalo nella parte inferiore della porta e col punteruolo fai cadere la chiave sulla carta, recupera la carta ma la chiave rimarrà incastrata. Vai a sx e sali la scala in legno, guarda la pila di giornali: per ora non puoi leggerli perché ti serve una data, osserva tutto e poi apri il baule alla dx dei giornali, prendi la lampada e osserva tutte le foto e i documenti. Esci e scendi la scala, voltati completamente e sali la scala a chiocciola in fondo, apri la finestra per osservare il paesaggio e poi osserva la crepa sul muro.

Ritorna sotto e chiama di nuovo Jerry sempre fissato con le candele, vi dirà di andare a comprarle, **(SOLAMENTE SE AVETE VISITATO TUTTE LE STANZE ACCESSIBILI DELLA CASA E OSSERVATO TUTTO)**. Esci fuori e vai verso la macchina, usa le chiavi nell'accensione a dx e prova a mettere in moto: non parte, batteria scarica.

Ritorna in casa e telefona a Jerry, parlati e poi richiamalo, avrai due domande da porgli: per primo chiedi chi abitava la casa e saprai una data: maggio 1963.

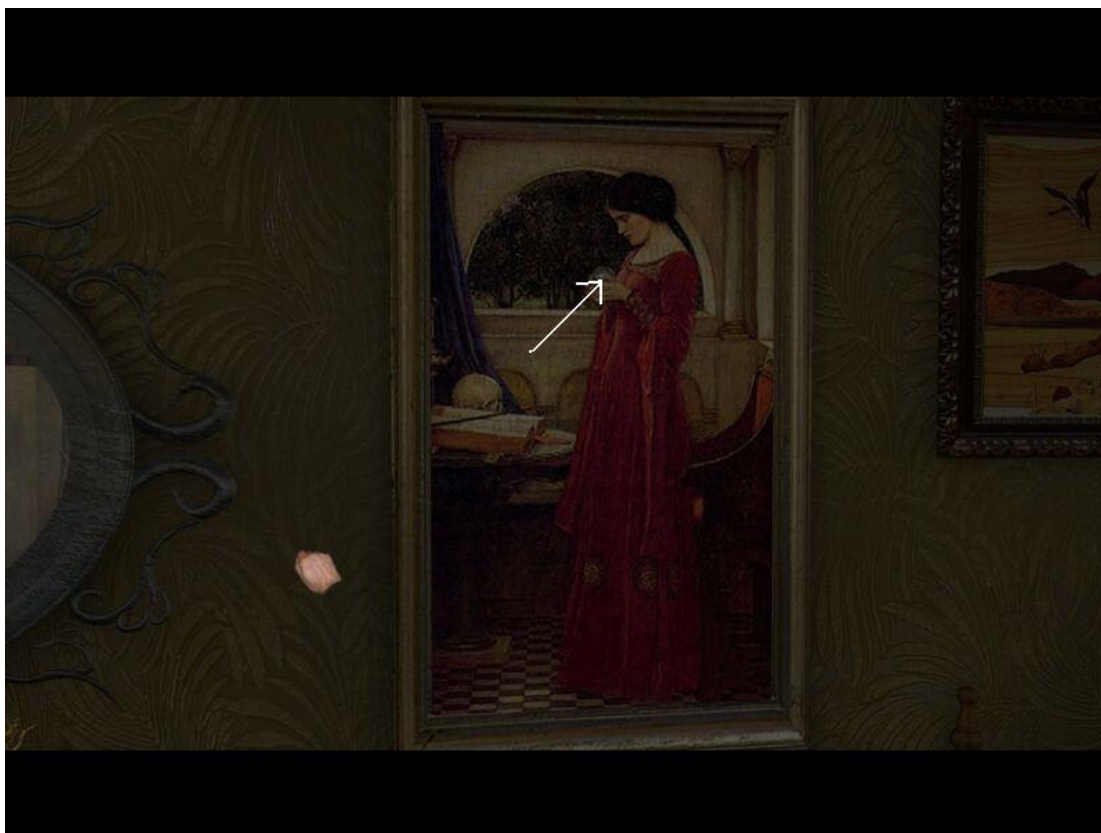
Richiamalo per chiedergli la combinazione della cassaforte, ma al momento non può dartela.

Ritorna sopra in solaio dove c'era la pila di giornali e cerca notizie riferite al maggio 1963, clicca sulla scritta in basso per confermare la ricerca: leggi l'articolo. Vai nella tua stanza e sdraiati sul letto. Sarai svegliato da dei rumori, esci dalla stanza e nel corridoio entra nella prima porta a dx: il museo, guarda nell'angolo a sx e prendi il martello. Sei di nuovo nella tua stanza e senti ancora dei rumori, avvicinarti al caminetto e i rumori saranno più forti, usa lo stetoscopio sul muro dove si accende il fuoco ed avrai la conferma che i rumori provengono da quel punto ma non sai stabilire da dove. Scendi sotto e vai nella stanza dove c'è il pianoforte e fai la stessa cosa sul caminetto e capirai che i rumori provengono da sotto, è buio e sei stanco, quindi torna in camera a dormire.

Domenica 13 ottobre

Ti svegli in una giornata piovosa, scendi sotto dove c'è il telefono e Jerry ti chiamerà: ti darà la combinazione della cassaforte: 03-2-1-1.

Sali al primo piano e vai nella stanza di fronte al museo, clicca sul quadro di donna e poi sulla sfera per evidenziare la cassaforte.



Premi la sfera indicata dalla freccia.

Clicca sulla manopola e la combinazione si metterà in automatico. All'interno prendi la chiave e leggi l'offerta di fornitura per l'esecuzione del secondo piano. Esci dalla stanza e vai al secondo piano, vai verso la porta dove hai usato il trucco del giornale ed usaci la chiave appena presa (la più scura nel tuo inventario), entra e vai sul tavolino, osserva il documento a sx: la disposizione delle stanze dei vari piani; sposta il cursore sulla dx del documento e quando diventerà una mano clicca per vedere le stanze del secondo piano. Guarda la stanza centrale in alto: la stanza padronale e poi la stanza alla sua sx (quella cerchiata).



Guarda la stanza cerchiata.

Ti accorgi che non ne hai visto l'entrata, cliccala di nuovo per trovare un modo per andarci. Clicca due volte sui fogli per appoggiarli sul tavolo ed esci dalla schermata. Alla sx del contenitore dei pennelli prendi la chiave e poi il piattino a fianco, a sx prendi il martello sullo sgabello. Voltati a sx e vedrai 2 porte, vai in quella davanti a te, alla dx del quadro, Sali sulla scaletta e osserva il pezzo di corda in alto: usa il coltello preso in cucina per tagliarne un pezzo, scendi e vai verso la porta, voltati e prendi la corda in terra. Risali sulla scala, avanza una volta e prendi la polpetta tra i barattoli, con lo straccio pulisci il barattolo rettangolare per rivelarsi una tanica d'olio, bucala col punteruolo e poi usaci la lampada vuota per riempirla di olio. Scendi dalla scala e vai nella porta a sx, scendi le scale, entra nel corridoio a sx e fermati davanti alla porta di dx: la camera Padronale. Se ricordi bene nella piantina alla sx di questa stanza ce n'è un'altra senza porta, quindi osserva il muro alla sx della porta dove il cursore diventa una lente, usaci il coltello per togliere la tappezzeria e osserva di nuovo il muro. Niente da fare è murato, bisogna trovare un'altra strada.

Ora vai in solaio e sali la scala a chiocciola in pietra, usa il martello sulla crepa nel muro davanti per romperlo, sulla lampada in alto legaci la corda, raccoglila da terra ed in automatico si infilerà nel foro sul muro. Voltati completamente e osserva la finestra, scendi la scala a chiocciola, voltati completamente e risali fino a quella finestra, aprila, osserva fuori e tira la corda nell'angolo in alto a dx: ora ce l'hai davanti, cliccaci alcune volte finché non decidi di scendere, scendi sempre e apri la finestra che avrai davanti. Entra e guarda tutto, specialmente i cubi con le lettere, vai sul mobile e nel cassetto in alto osserva il certificato di nascita. Esci dalla finestra e risali, sali la scala in legno per il solaio, vai verso i giornali e cerca notizie, sulle due voci clicca quella del 1961 e poi sul 1963.

Scendi al piano sotto ed entra nella stanza-museo, vai a sx verso il mobile con le due zanne, abbassa lo sguardo e osserva la base del piedistallo con la corda, osserva di nuovo lo stesso punto e scoprirai un pannello, prova a spostarlo ma è fissato saldamente, usa il coltello sul pannello per toglierlo e si evidenzieranno delle ruote, usaci la polpetta dell'olio (anche sulle ruote di dx) e poi tira l'asta dorata sopra per spostare il mobile. Il mobile nascondeva una porta bloccata con delle assi (vista nel primo

sogno), usaci il martello per schiodarle, entra e nell'inventario usa i fiammiferi sulla lampada per accenderla. Avanza e fai una panoramica della stanza, osserva la maschera, a sx in basso prova a leggere i fogli ma è ancora troppo scuro, voltati a sx e togli le canne dalla finestra per avere più luce: ora puoi leggere i fogli che riguardano la maschera.

Ritorna nell'ingresso e telefona a Jerry per informarlo di ciò che hai scoperto.

Sali in camera tua, metti i fogli nella macchina da scrivere e poi inizia a scrivere, clicca un'altra volta per leggere lo scritto, clicca ancora sulla macchina da scrivere e poi vai a dormire.

Neanche questa notte riesci a dormire: un rumore ti sveglia, esci dalla stanza e vai nella stanza-museo, entra nella porta dietro al mobile: la maschera è scomparsa. Esci e sei nella tua stanza: anche stavolta un sogno come l'altro che mostrava il martello vicino alla porta con le assi. Esci e scendi in cantina, accendi la lampada con i fiammiferi e scendi sotto. Vai a dx verso il forno della caldaia, apri il portello ed entra, avanza fino in fondo per vedere qualcuno che vi passerà davanti. Esci e risali sopra: l'olio della lampada si esaurirà, quindi non ti rimane che tornare in camera a dormire.

Lunedì 14 ottobre

Esci e scendi all'ingresso, senti freddo, vai nella stanza del pianoforte e accendi il fuoco nel camino con i fiammiferi. Telefona a Jerry e se ricordi bene nella cassaforte c'era il numero di telefono di una banca, il numero è: 01912-94144, poni la prima domanda per sapere che Christopher non è più loro cliente.

Esci fuori e vai verso il cancello, vai nel capanno a sx e aprilo con la chiave più scura, entra e vai verso i tavoli davanti, osserva la cassetta degli attrezzi e prendi: il cacciavite e la pinza. In basso a dx del tavolo prendi il ferro piegato. Esci e ritorna in casa, Sali le scale e vai nella stanza padronale, davanti alla stanza-museo, vai sul mobiletto alla dx del letto e osserva lo specchio, usaci il cacciavite per toglierlo e scendi in cantina. Vai verso i tubi alla dx della caldaia e osserva quello con la manovella, prova a girarla ma è bloccata, usaci il ferro piegato e poi su quest'ultimo il martello per sbloccarla. Riprenditi il grimaldello e risali in cucina. Vai verso la porta a vetri alla dx per andare all'esterno, prosegui a dx e avanza fino al fondo del viale dove troverai una cripta, usa le pinze per tagliare il filo di ferro ed entra. Avvicinati alle bare e leggi le iscrizioni sulle targhette, raccogli la pietra ed esci dalla schermata, apri le bare ed in una c'è un cadavere. Scendi le scale a sx ed osserva tutte le bare e iscrizioni, ma essendoci poca luce alcune non riesci a leggerle. Ritorna sopra, vai verso la porta e voltati completamente, alza lo sguardo ed osserva in alto i vetri della cupola, usaci la pietra per romperli ma sbaglierai il colpo. Scendi le scale a sx, abbassa lo sguardo e riprendi il sasso, ritorna sopra, posizionati con la porta dietro di te e rompi il vetro della cupola. Sempre in questa posizione voltati a sx e osserva il porta candeie, nell'inventario unisci il filo di ferro con lo specchio e usa il tutto sul portacandeie per avere la luce al piano inferiore. Scendi sotto e leggi le iscrizioni: l'unica comprensibile riporta la lettera: "R". Osserva anche la bara semiaperta dove vedrai un gatto morto. Ritorna in casa e vai nell'ultimo piano, sali la scala a chiocciola e scendi di nuovo con la corda. Nella stanza guarda i cubi in terra a fianco del cavallo a dondolo, sono messi in ordine: **O-B-I-N**, se aggiungiamo la "R" avremo: **ROBIN**: il nome del bambino. Se guardi bene ogni dado ha un numero: **O=9 – B=0 – I=9 – N=7**, guarda nella carriola e la lettera "R" ha il N° **5**. Quindi avremo: **59097**. Scendi nell'atrio e telefona a Jerry, spiegagli tutto e ti nominerà di nuovo le notizie riferite all'anno 1963. Ritorna in solaio e ricontrolla di nuovo i giornali scegliendo la voce: "*scandaglia le notizie del giugno 1963*". Troverai un numero di telefono del comandante di polizia: 01665-65217. Scendi nell'atrio e chiama questo numero. Parla con Bayley, ti parlerà di una fossa in giardino dove è stata seppellita Chaterine la moglie di James Blackwood.

Esci fuori e nella cassetta delle lettere leggi la traduzione di Barbara: è la lettera della governante Eva, dice di guardare delle foto nascoste nella sua camera sotto il comodino. Vai nella sua camera che si trova alla sx della porta della cantina, guarda il pavimento sotto al comodino a fianco del letto, solleva l'asse e guarda la foto che ti mostra dove è stata seppellita Chaterine: osservalo molto bene, ti servirà più avanti.

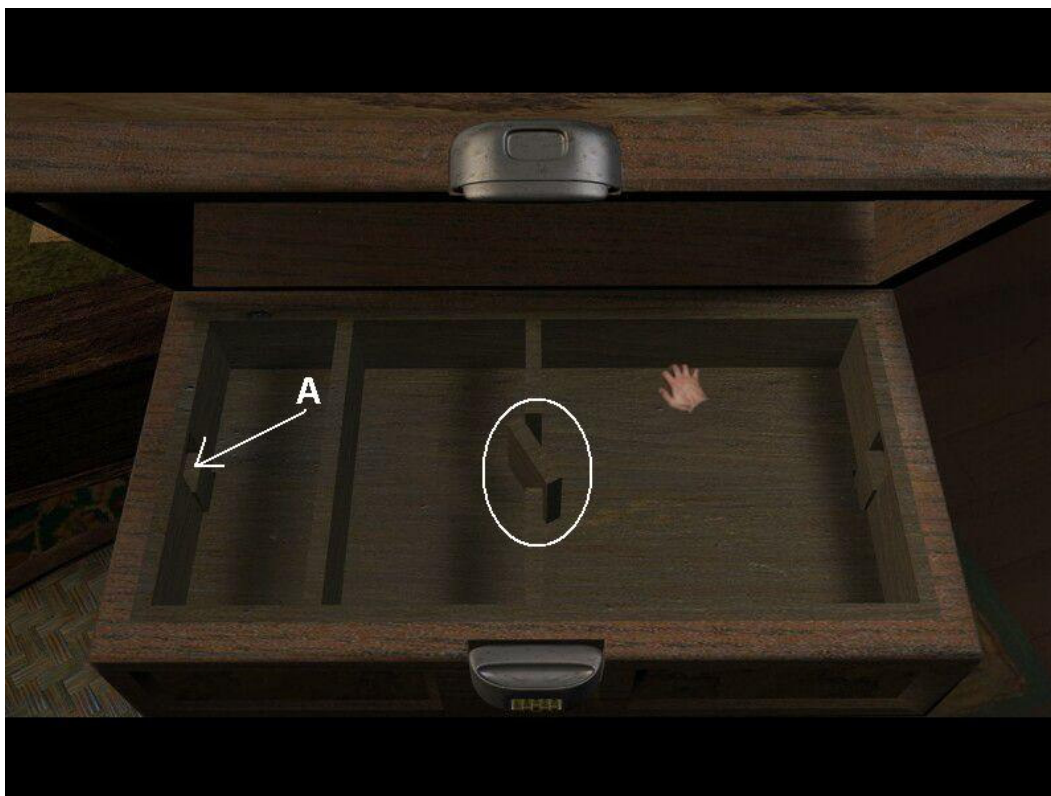


Ora bisogna trovare quel posto e qualcosa per scavare. Esci all'esterno dall'entrata principale, avanza verso la fontana e poi vai nel viottolo a dx, avanza fino alla serra ma la porta non si apre, i cardini sono arrugginiti, usa la pompetta dell'olio sulla porta e poi aprila. Avanza e sali le scale, davanti vedi una pala che non puoi prendere perché è conficcata nel terreno indurito. Osserva il tubo in terra e clicca sull'estremità destra per inserirlo nella terra e poi sull'estremità sx per farlo scendere sotto, voltati completamente e vai verso i tavoli in fondo, leggi i documenti nel cassetto di sx e dentro quello di dx prendi le cesoie che devi usare per tagliare delle foglie sulla pianta a sx.

Scendi sotto, voltati a dx e abbassa lo sguardo: osserva il rubinetto sotto l'albero, aprilo per vedere scorrere l'acqua e richiudilo, evidenzia il tubo in terra e clicca per metterlo sul rubinetto che dovrai aprire. Sali sopra e prendi la pala, scendi e posizionali dietro l'albero, (la parte opposta del rubinetto) e vedrai luccicare qualcosa nella grata in basso, prova a prenderlo ma non riesci, ritorna davanti all'albero e toglì il tubo senza chiudere il rubinetto, riprova a prendere l'oggetto ma ancora non riesci.

Voltati a dx e vedi un vaso rovesciato, usaci le cesoie varie volte finché non saprai che lo scarico è ripulito. Ritorna dall'oggetto luccicante ma non lo vedi più, esci dalla serra e avanza 2 volte, voltati a dx e vai fino ad una pozza d'acqua, osservalo e prendi l'oggetto che si rivelerà una chiave.

Ritorna in casa e vai nella stanza con il mappamondo, vai verso la scrivania e usa la chiave appena trovata sul cassetto a dx, leggi i documenti e poi prendi la scatola: c'è una combinazione da inserire: i numeri che corrispondono a ROBIN: **59097**. Aprila e dovrai spostare i vari scomparti nel modo secondo la sequenza descritta nei disegni sotto.



Posiziona il legno in questo modo e premi il pulsante “A”



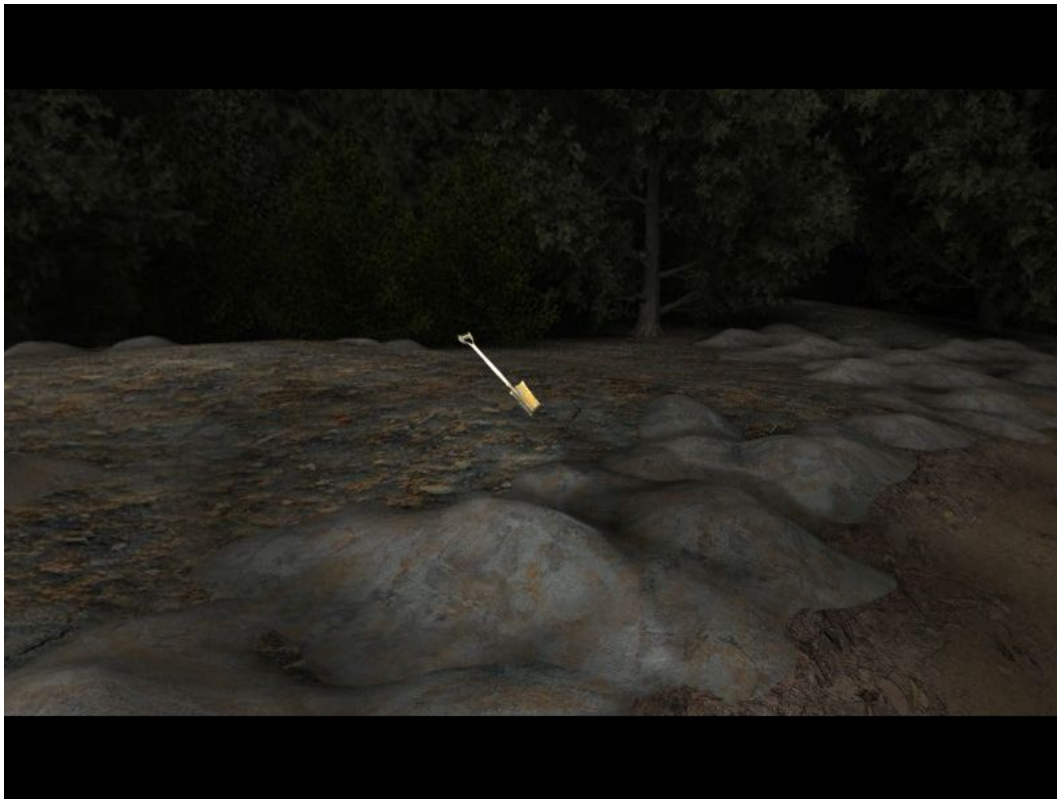
Posiziona il legno in questo modo e premi il pulsante “B”

Premi la base, si aprirà uno scomparto, prendi la chiave. Esci all'esterno e vai a dx della fontana: osserva il viottolo in terra che va verso dx, percorrilo fino in fondo ed arriverai a una cappella. Apri la porta con la chiave appena presa (quella dorata), entra e sulla dx sali la scala a chiocciola, apri il mobile davanti e dal cassetto prendi la bibbia, sfogliala finché non trovi un chiodo, prendilo e scendi.

Vai dietro all'altare e osserva l'anello in terra, usaci il grimaldello per spostare la mattonella avanza una volta e voltati a sx verso il Cristo, osserva i piedi notando il foro, mettilci il chiodo appena preso. Alza lo sguardo e osserva la scritta: INRI storta, usaci il grimaldello per raddrizzarla e si aprirà un passaggio sotto l'altare. Scendi e sulla dx usa i fiammiferi sul candelabro, sul tavolo leggi i documenti, prendi il ramo e risalì sopra.

Ritorna in casa e telefona a Jerry, dopo la chiacchierata esci e vai alla cassetta della posta, leggi il foglio arrotolato e capisci perché Jerry voleva tu andassi via dalla casa. Voltati verso la macchina e prendi la batteria dal cofano posteriore. Vai nel capanno degli attrezzi e sulla sx osserva la bicicletta, posa la batteria sulla cassa a dx e premi il pedale per far girare la ruota, agisci sulla dinamo e dei fili si metteranno sulla batteria, pedala per farla caricare.

Prendi la batteria e rimettila nel cofano della macchina, entra in macchina e gira la chiave di accensione **(MOLTO IMPORTANTE ESEGUIRE QUESTA AZIONE EPR PROSEGUIRE NEL GIOCO)**, ma non puoi partire, devi fare ancora qualcosa, voltati e vai verso la fontana, superala e vai a sx, avanza una volta e prendi il viottolo marrone a dx che conduce alla cappella, avanza una volta e voltati a sx. Osserva il terreno al centro dei due alberi e usaci la pala per scavare esattamente nel punto indicato dall'immagine sotto.



Posiziona la pala come la vedi nel disegno.

Troverai un cadavere, usa le pinze per toglierli un dente. Vai nella stanza-museo, sulla dx osserva il dente sulla collana del busto, usa le pinze e prendi il dente. Scendi in cucina e sul tavolo apri il macinino, metti un dente, chiudi il macinino e gira la manovella, apri il cassetto e prendi la polverina: fai la stessa cosa con l'altro dente. Ritorna sopra e vai nella stanza dove c'era il fornello sulle assi,

unisci le due polveri di dente nell'inventario e il tutto con le foglie, prendi il piattino e mettilo sul fornello, metti il composto di polveri e foglie nel piattino e accendi il fornello con i fiammiferi.

Prendi il composto verde sopra il piattino e usalo nell'inventario con il ramo e avrai un amuleto.

Ritorna nella stanza-museo e vai nella porta dietro al mobile, usa l'amuleto sulla maschera e poi scendi sotto al piano terra nella stanza del pianoforte, vai verso il camino e guarda dove c'era il fuoco, apri la grata, entra e sulla dx apri la porta. Avanza e osserva il buco sul muro, voltati a sx e osserva i brandelli di carne cruda, voltati a sx e osserva l'orsacchiotto, sempre a sx il secchio e poi il tavolo.

Ritorna verso il buco sul muro, cliccaci finché non scoprirai la fine.

Soluzione di Mac