

Loch Ness

Lunedì 17 Dicembre

Dopo il filmato introduttivo,avrà inizio la vostra avventura. Appena arriverete al castello,farete la conoscenza di lady Mac Farley.Dalla stanza in cui vi trovate,andate avanti di una locazione,uscite e salite le scale. Dirigetevi nel corridoio di dx ed entrate nella seconda stanza. Esaminate il tavolino in fondo alla stanza, più precisamente leggete la lettera di Bruce Mc Grab.



Avvicinatevi al letto e prendete la vostra borsa. Esaminate il taccuino per sapere ciò che dovete fare. Controllate adesso il portafogli e leggete il telegramma. Uscite dalla vostra camera,dirigetevi a dx, imboccate il corridoio ed entrate nella stanza in fondo a dx.



Scendete le scale e vi ritroverete in cucina. Esaminate attentamente il mobile che si trova a dx, aprite il cassetto e prendete la candela e i fiammiferi. Andate avanti di una locazione ed esaminate il mobiletto appeso al muro di sx, apritelo e prendete la prima chiave a dx, il vostro passe-partout. Passate a controllare il resto della cucina,dal lavello prendete lo straccio e la campanella, con il nome di Mac Farley, suonerà.



Uscite dall'unica porta disponibile, andate avanti per due locazioni ed aprite la porta di fronte a voi che vi porterà al salone. Esaminate la scrivania e leggete il giornale. Dirigetevi verso il divano a sx della scrivania, sollevate il cuscino centrale, esaminate il pendente della collana, apritelo e prendete la piccola chiave e le pillole.



Uscite dalla porta accanto alla statua per ritrovarvi all'ingresso. Salite le scale, dirigetevi a sx, andate avanti fino alla seconda porta ed apritela con il vostro passe-partout. Esaminate la libreria di sx, apritela e prendete il memorandum per l'uso del telegrafo, lo troverete nel vostro portafogli. Esaminate lo scrittoio, aprite il cassetto e guardate l'interno. Sull'angolo in alto a sx usate la polvere di ossido di rame, l'inchiostro e la carta bianca per recuperare le impronte digitali.



Uscite e dirigetevi a sx, andate avanti per una locazione e scendete le scale. Tornate in cucina ed usate il portavivande. Salite nuovamente le scale ed entrate nella porta a dx per trovarvi nella lavanderia. Avvicinatevi al portavivande e prendete la tazza di tè. Aprite il vostro inventario, prendete le pillole e usatele sulla tazza. Uscite e andate avanti per due locazioni, aprite la porta a sx per trovarvi nella stanza di lady Mac Farley. Prendete la tazza di tè e datela alla lady. Dopo il filmato, esaminate la

cassettiera,aprite il primo cassetto e prendete il cloroformio, nel vostro inventario unitelo allo straccio. Esaminate la specchiera a sx del letto,aprite il cassetto e prendete il quadro. Dirigetevi nel bagno ed esaminate il mobile, dal vostro inventario prendete la piccola chiave ed usatela per aprire il cofanetto dei gioielli, dall'interno prendete la chiave della soffitta.



Uscite e andate a sx per due locazioni, ancora a sx e salite le scale. Proseguite per il corridoio ed usate la chiave appena presa sulla porta in fondo. Siete in soffitta e non potrete più uscire da dove siete entrati. Andate avanti di una locazione e usate le candele e i fiammiferi sul candeliere. Esaminate il mobiletto a sx e prendete la mappa. Passate ad esaminare il mobiletto a dx della finestrella, aprite il bauletto e prendete la foto di Allistair Mac Farley. Controllate le scatole al centro della stanza e da una di esse prendete il piede di porco.



Dirigetevi presso la finestra chiusa dalle travi ed usateci il piede di porco. Osservate e scattate una foto al mostro. Dirigetevi avanti per due locazioni ed usate il piede di porco sulla porta,uscite, aprite la botola di fronte a voi e scendete in lavanderia per assistere al filmato in cui farete la conoscenza del fantasma. Dirigetevi al salone principale ed esaminate il tavolino dei liquori,usate il vostro Bourbon su uno dei bicchieri e dopo prendete il cristallo. Uscite dal salone,andate avanti per due locazioni ed aprite la porta per trovarvi in un altro salone. Andate avanti per due locazioni ed esaminate il mobile accanto al candeliere, aprite le ante e prendete la bottiglia di sidro.



Passate ad esaminare la vetrinetta a sx in fondo alla stanza, usateci sopra il vostro coltello, aprite il cofanetto e prendete il Trattato della vecchia Alleanza che trovate sempre nel vostro portafogli. Uscite all'esterno dalla porta principale, scendete le scale e dirigetevi a sx, oltrepassate l'arco ed entrate nella serra, usate il vostro coltello sul fiore arancione.



Uscite e tornate alle scale. Andate avanti per quattro locazioni ed usate il fiore sulla Croce Celtica, aggiungete anche la bottiglia di sidro e partirà un filmato, dopo il quale vi ritroverete nella vostra camera.



Martedì 18 Dicembre

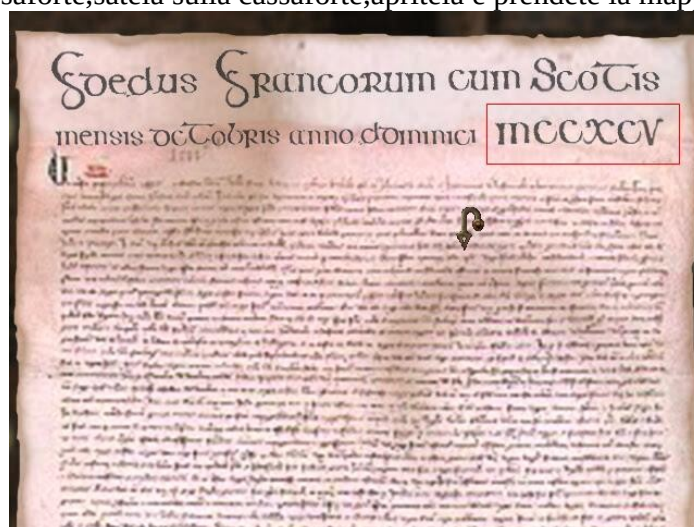
Uscite e sentirete delle voci. Seguitele e arriverete nello studio di Mac Farley, fermate il grammofono ed esaminate la stanza. In fondo, accanto alla finestra esaminate l'anfratto e scoprirete che vi serve un simbolo.



Salite la scala a chiocciola, esaminate il soffitto ed assisterete ad un nuovo filmato. Tornate all'ingresso ed esaminate la valigetta di Mc Grab sita sul divanetto di sx. Apritela e prendete l'anello con sigillo e la lettera ed assisterete all'ennesimo filmato. Uscite all'esterno e dirigetevi nei pressi dell'arco, aprite la porta alla vostra sx per trovarvi nella rimessa. Date un'occhiata in giro ed uscite. Tornate indietro di una locazione e dirigetevi a metà fra il ponte e il castello per raggiungere il molo. Alla vostra sx recuperate i remi ed usateli a dx con la barca ed assisterete ad un altro filmato. Dal molo andate avanti per due locazioni e provate ad entrare, ma un brutto ceffo vi dirà che la distilleria è chiusa. Proseguite quindi per un'altra locazione e sbirciate dalla finestra. Andate avanti per una locazione, esaminate i barili e recuperate le tenaglie. Ancora avanti per una locazione, a dx, avanti per un'altra e sarete nel retro della distilleria. Raggiungete il portone in fondo ed usate le tenaglie sulla catena, entrate e dirigetevi verso l'altro portone, aprite anche questo e sarete nella distilleria. Raggiungete il piccolo ufficio che avete osservato dalla finestra ed usate lo straccio al cloroformio sull'uomo seduto al tavolo. Alla vostra dx esaminate il bastone, apritelo e prendete la chiave della cassapanca e il bastone stesso. Esaminate la valigetta ai piedi del tavolo, apritela e prendete il libro di Kelia. Aprite l'inventario ed esaminatelo. Uscite dalla distilleria e tornate alla ruota, usateci sopra il bastone di Mac Farley per bloccarla. Tornate al portone, entrate, andate avanti per una locazione e guardate fra i sacchi. Aprite la botola e scendete. Seguite la luce ed esaminate la sedia elettrica. Aprite il bauletto e prendete i dischi di ambra e gli specchi. Spostate la sedia e usate l'anello con sigillo sulla porta. Aprite e vi ritroverete all'interno di una grotta. Andate avanti per tre locazioni e prendete la caverna di dx, per ritrovarvi nella rimessa. Tornate al castello e dirigetevi all'ufficio di Mac Farley. Usate il bastone sul simbolo dell'anfratto e si aprirà un passaggio segreto. Entrate e dirigetevi alla libreria di sx, usateci sopra la chiave della cassapanca e troverete la cassaforte. Dirigetevi ora verso le scale, e salite fino all'ultimo piano, vi ritroverete nel laboratorio segreto. Esaminate il tavolo e prendete il guanto metallico e la maniglia della finestra.



Tornate giù ed aprite il vostro inventario, leggete il Trattato della vecchia Alleanza per recuperare la combinazione della cassaforte, satela sulla cassaforte, apritela e prendete la mappa della sedia.



Salite nuovamente ed esaminate la sedia, cliccate i pulsantini nell'ordine corretto. Non dimenticate di usare il guanto metallico per prendere il cristallo.



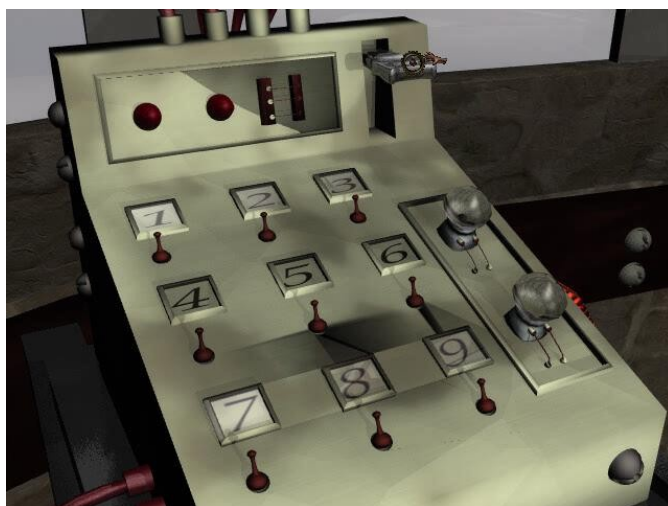
Richiudete la sedai e partirà un filmato. Correte ad esaminare la finestra ed usateci sopra la maniglia. Partirà un altro filmato in cui conoscerete Moira Mac Farley.

Mercoledì 19 Dicembre

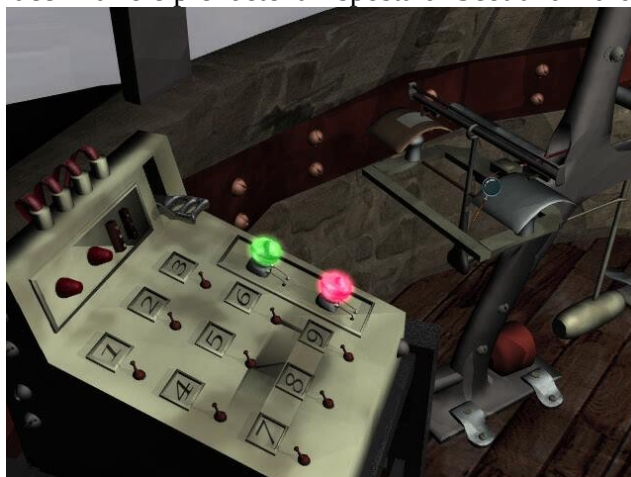
Tornate negli alloggi di Mac Farley, usate nuovamente il bastone nell'anfratto ed entrate nello studio. Esaminate i cassetti della scrivania e prendete la chiave dell'osservatorio, il codice di Moira e il pugnale indiano. Salite la scala e usate la chiave dell'osservatorio sulla porta con lo stemma, entrate ed esaminate l'armadietto.



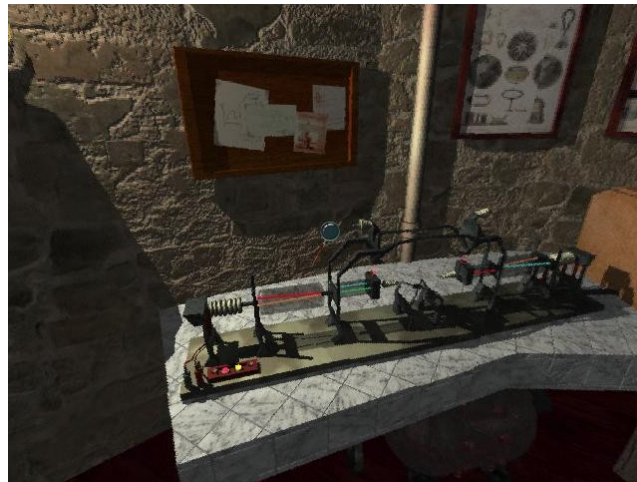
Aprielo e prendete la statuetta di corvo e l'archivio;esaminate quest'ultimo nel vostro inventario. Adesso esaminate il telegrafo e tirate giù la levetta,usate il codice 75436 e l'I.D.65.



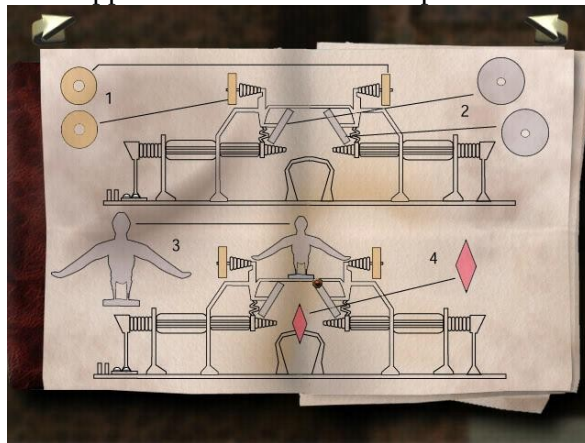
Andate sul macchinario accanto e usate il codice di Moira,le impronte digitali e la foto del mostro. Cliccate nuovamente sul macchinario e prendete la risposta di Scotland Yard.



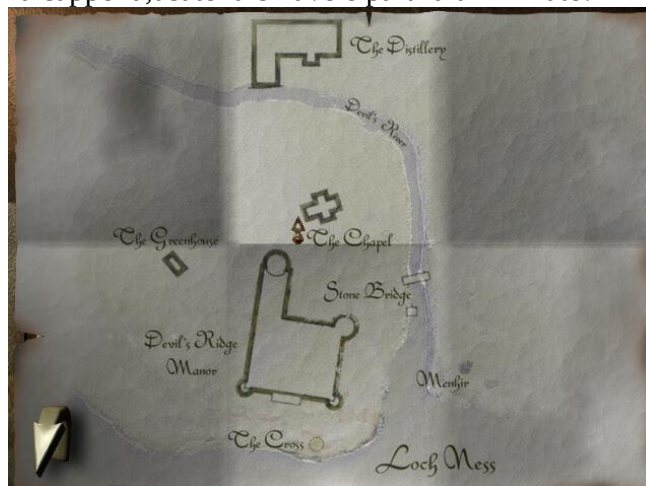
Scendete ed esaminate il macchinario alla fine del tavolo.



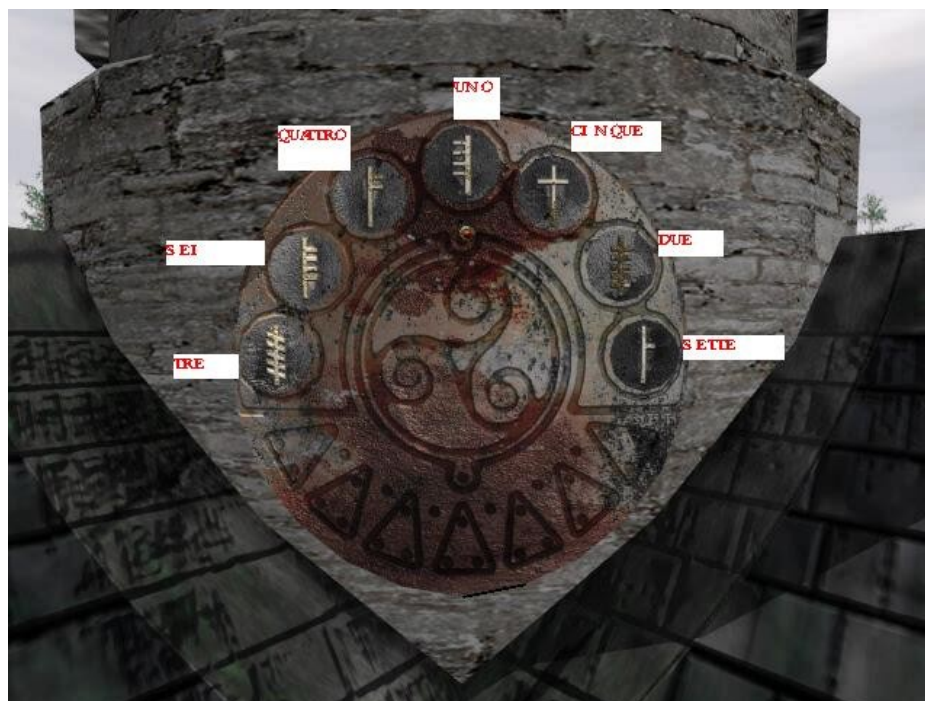
Posizionate i vari elementi come rappresentati nell'archivio e partirà un filmato.



Prendete il cristallo e la statuetta e salite nuovamente a prendere la risposta di Scotland Yard,devono essere tre biglietti. Scendete nello studio ed esaminate il quadro alle spalle della scrivania,apritelo ed usate il pugnale indiano sul cofanetto. Recuperate dall'interno la chiave della cappella e la poesia. Usate la mappa per raggiungere la cappella,usate la chiave e partirà un filmato.



Tornate al molo ed usate le tenaglie sul baule, prendete la corda e il rampino. Tornate alla cappella, aprite il vostro inventario ed unite il rampino alla corda. Spostatevi sulla parete dx della cappella ed usate la corda nella parte alta. Esaminate il grande disco, controllate i simboli sul libro di Kelia, per trovare la parola SIRDACH. Digitatela sul disco e aprite il passaggio.



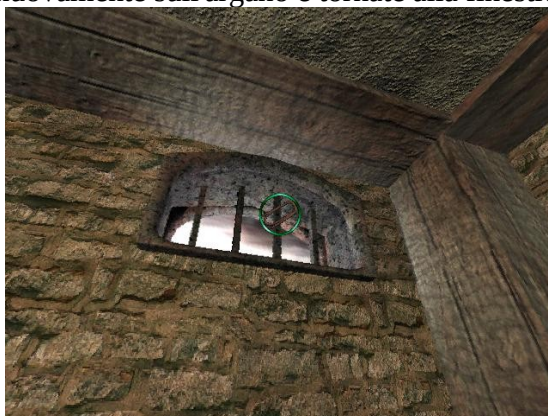
Usate la corda per calarvi. Girate a sx e avanti per una locazione. Esaminate la stele e spostate le tre colonne in modo che guardino tutte verso il centro. Scendete per la botola appena aperta e sarete nella cripta. Avanzate di una locazione e prendete il Triskel, al suo posto posizionate la statuetta di corvo. Uscite dalla porta appena aperta, avanzate per due locazioni, voltatevi e prendete il corridoio di dx, oltrepassate il cancello per ritrovarvi nella rimessa. Tornate al castello per assistere ad un altro filmato.

Giovedì 20 Dicembre

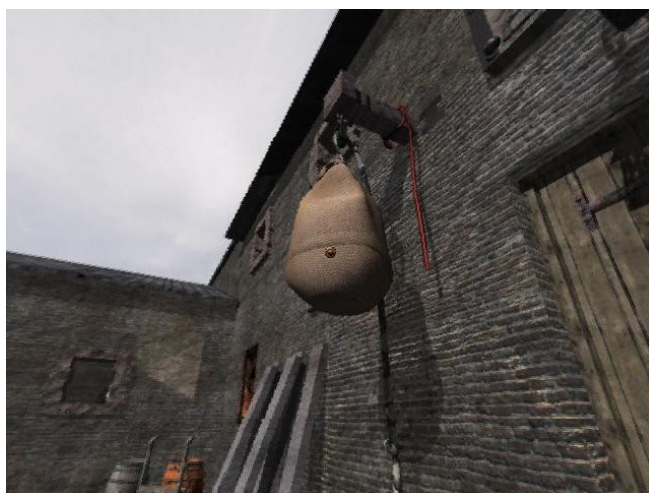
Uscite dalla vostra camera e recatevi al salone principale. Osservate fuori dalla finestra e vedrete il sottomarino. Dirigetevi alla rimessa, dall'armadio recuperate lo scafandro e dal baule gli stivali e il casco. Uscite e recatevi alla serra, esaminate la parete sx e prendete la carriola, esaminatela e metteteci dentro lo scafandro, gli stivali e il casco. Usate la grande ruota di fronte all'armadio e tornate alla serra per chiedere a mister Mur di aiutarvi. Vi ritroverete nel fondale marino, ispezionatelo. Accanto alla parete rocciosa prendete la bottiglia rotta. Controllate bene i pressi della parete rocciosa e salvate, poiché una volta usata la bottiglia rotta, dovrete riemergere velocemente. A tal proposito vi consiglio di memorizzare la via del ritorno, perchè se non fate in fretta morirete. Entrate in casa e recatevi nello studio di Mac Farley, troverete un pandemonio e partirà un filmato. Andate nella camera della lady e recuperate la pistola dal cassetto della specchiera.



Aprite la mappa e recatevi alla distilleria. Andate nei pressi della ruota e recuperate il sacco di segatura. Entrate e dirigetevi nell'ufficio, rimarrete bloccati dentro, uscite dalla porta laterale e partirà un filmato. Avvicinatevi alle finestre e prendete la cinghia di cuoio, usatela sopra l'ultima finestrella e collegatela all'argano di fronte. Cliccate nuovamente sull'argano e tornate alla finestra.



Uscite e prendete la borsetta accanto ai barili. Velocemente prendete la pistola e sparate al sacco appeso accanto alla porta.



Avvicinatevi alla ragazza e prendete il taccuino di Mc Grab, esaminatelo e partirà un altro filmato.

Venerdì 21 Dicembre

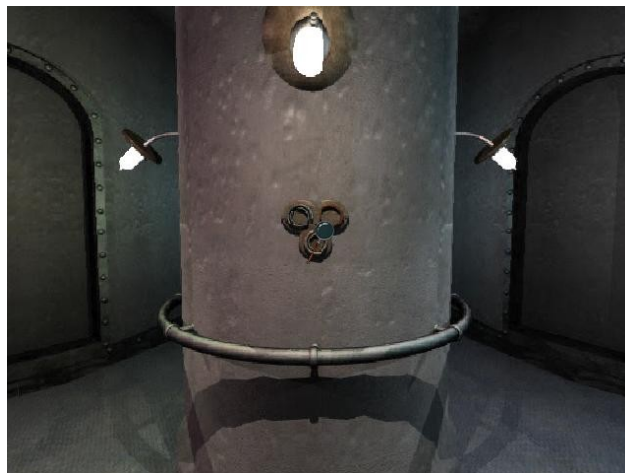
Dirigetevi alla rimessa e oltrepassate il cancello. Andate avanti per tre locazioni ed entrate nella grotta con il simbolo di uccello. Esaminate la grossa ruota al centro e posizionate sotto il raggio di luce la lettera N e il segno zodiacale del sagittario. Salvate ed usate la stele.



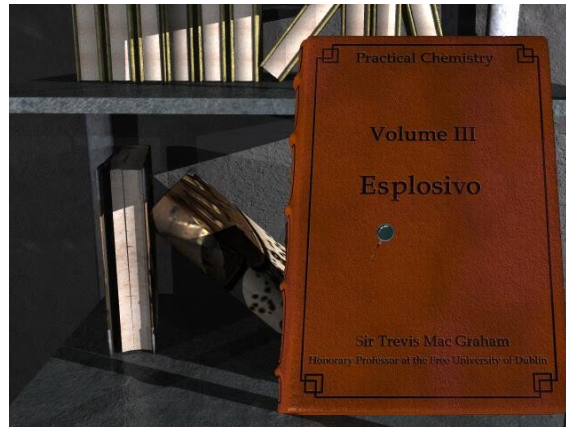
Salite le scale e sarete all'interno del sottomarino. Andate avanti per una locazione, girate a sx e andate avanti per due locazioni, sbirciate dall'oblò alla vostra dx. Girovagare ancora per trovare un altro oblò ed assistere ad un filmato.



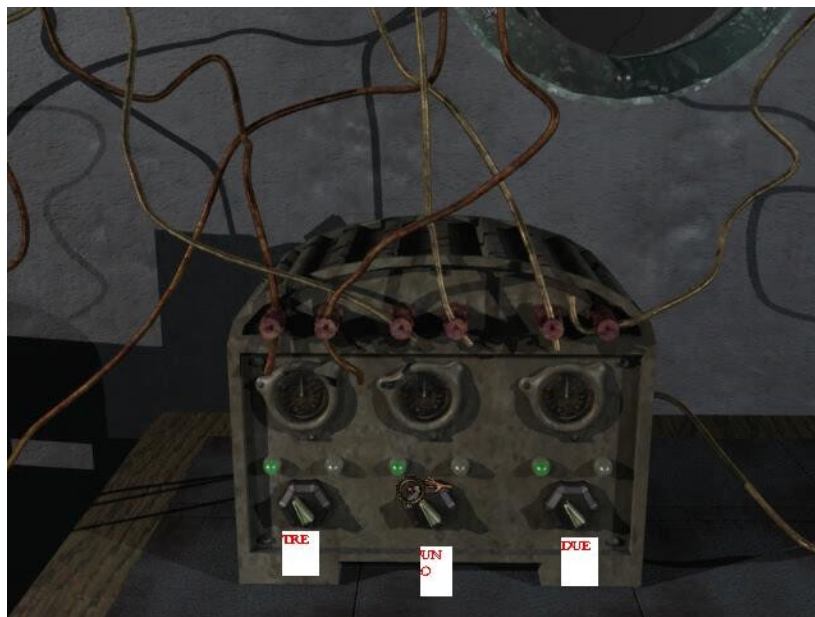
Dopo il filmato, correte a nascondervi nella stanza con la botola sbarrata, spostandovi indietro di una locazione. Tornate all'oblò, girate a sx e andate avanti per una locazione. Voltatevi a dx ed entrate nel laboratorio. Esaminate lo strano marchingegno attaccato alla parete e girate la manovella. Esaminate poi il tavolo da lavoro e prendete lo scrigno del Triskel; aprite il cassetto e prendete le tenaglie e la chiave di platino. Uscite e controllate il simbolo sulla colonna, ruotate i cerchi in alto in modo che si aprano le altre due porte.



Entrate nel laboratorio ed esaminate lo scaffale per leggere il vol.3 riguardante gli esplosivi;leggete la preparazione della dinamite.



Spostatevi al bancone laterale ed aprite l'armadietto di dx.Prendete la glicerina,l'acido solforico e l'acido nitrico. Dirigetevi nella stanza dov'è tenuto prigioniero lord Mac Farley. Esaminate il cartello alla parete e poi interagite col macchinario che si trova sul tavolo:ruotate prima la manopola centrale,poi la dx e infine la sx.



A questo punto prendete la bottiglia dal tavolo e datela al lord per assistere ad un altro filmato. Salvate e dirigetevi al laboratorio per fabbricare la bomba. Prendete 120 ml di acido nitrico(4 boccette da 30 ml),80 ml di acido solforico(4 boccette da 20 ml) e la glicerina. Travasate la miscela nel becher ed usateci la pipetta,mettete la segatura nella bottiglia e poi versateci la miscela con la pipetta. Dirigetevi alla botola sbarrata ed usateci sopra il codice 421 (taccuino di Mc Grab), scendete nel laboratorio segreto e prendete dal secchio la chiave a stella. Dirigetevi al macchinario che si trova sulla dx ed usateci sopra la chiave a stella,poi tirate la leva cliccando sotto di essa. Avvicinatevi alla gabbia ed usate le tenaglie sulla catena,per liberare Moira. Salite sul sommergibile ed usate la bomba sulla ventola .



Uscite e tornate su, salite la scala ed usate il codice 532 (taccuino di Mc Grab) sul pannello a dx, aprite la porta ed entrate. Avvicinatevi alla grossa colonna centrale ed usate la chiave di platino per aprire il portello. Prendete lo scrigno del Triskel e posizionate sulla lastra, con le tenaglie a punta piatta prendete il Triskel e riponetelo nello scrigno, prendete quest'ultimo ed uscite. Usate la mappa e tornate al castello. Dirigetevi allo studio segreto di Mac Farley usando nuovamente il bastone per aprire il passaggio segreto. Salite nella stanza col telegrafo e partirà un filmato. Avvicinatevi alla vetrata accanto a Moira ed assisterete ad un altro filmato. Dovrete sparare velocemente al sottomarino. Usate la mappa e andate alla Croce Celtica, posizionateci lo scrigno e gustatevi il finale!

Soluzione di Puccina