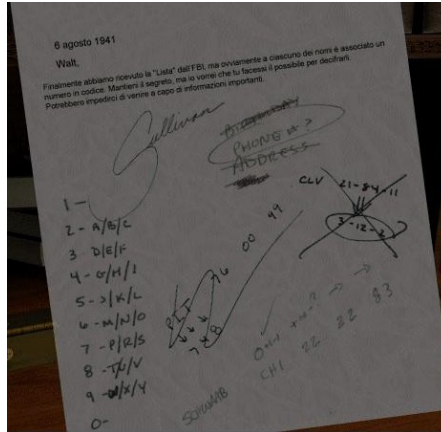


BLACK DAHLIA

Ufficio di Pensky

Avanza verso la scrivania, apri il cassetto e leggi il ritaglio di giornale e il dossier. Ruota un po' verso dx e apri l'altro cassetto, leggi le cose da fare sul notes e riponilo nel cassetto, trascinalo in alto e prendi la pistola. Selezionala nell'inventario, tieni premuto il mouse sul manico e trascinalo verso dx per trovare una chiave: prendila. Leggi quello che c'è nello schedario e poi esci dalla schermata. Ruota a dx e apri lo schedario in metallo: leggi i documenti e poi quelli in alto sopra i libri. Vai alla libreria e osserva i libri e poi apri lo sportello usando la chiave trovata prima, osserva il foglio con dei codici:



Osserva anche il foglio sopra i libri a sx, vai verso la porta e accendi la luce, voltati verso il lampadario e prendi al suo interno delle rune. Esci e vai da Sullivan, chiedigli i documenti del caso: avrai un foglio con degli stemmi e un rapporto, clicca su entrambi e termina il dialogo con Sullivan, clicca in basso sul foglio sul nome del detective e termina il dialogo. Esci e vai da Merylo.

Ufficio di Merylo

Parla di tutto e poi leggi il fascicolo sul suo tavolo a sx dove trovi un foglio con uno stemma. Esci e vai da Finster.

Ufficio di Finster

Per prima cosa osserva lo stemma dietro di lui e poi parla di tutto. Esci e vai al bar McGinty.

Bar McGinty

Prova a parlare col barista non molto loquace, voltati a dx e parla con la persona in fondo che si rivelerà essere l'agente Winslow dell'FBI, esci e torna da Merylo, parlaci e poi vai a parlare con Sullivan: fatti dare la lista nera. Vai nel tuo ufficio.

Tuo ufficio

Apri la libreria e osserva di nuovo il foglio da decriptare con la lista nera e risulta chiaro che ci si riferisce a un numero di telefono riferito alla sigla: CLV presente sul nome di Finster sulla lista nera. Osserva bene nella lista nera ciò che scritto a fianco di Finster: CLV 21-84-11 riportato anche sul foglio nella libreria:

(CLV 21-84-11)

la C è il 2

la L al $5 + 1 = 6$

la V al $8 - 1 = 7$

$5 - 1 = 4$

$2 - 2 = 0$

$4 - 0 = 4$

il numero di telefono è: 267-404

componilo sul telefono della scrivania e saprai che Strauss non c'è.

Vai al tuo ufficio dove troverai un messaggio della figlia di Strauss. Recati al museo, parla con Helen e falle vedere le rune; vai al bar McGinty.

Bar McGinty

Parla con l'uomo solitario al tavolo e poi vai verso il telefono a dx, sulla parete vedi: Lou Fielding CMR-259, usa lo stesso sistema di decriptazione e avrai:267-259, componi il numero, scrivi il nome di LOU e saprai che non conoscono nessun Lou. Torna al museo.

Museo

Fai vedere lo schedario ad Helen e la carta da lettere, parlaci e chiedi di farti vedere i pezzi di vetro che devi ricomporre come da disegno sotto, senza lasciare nessun spazi tra gli incastri.



Accendi la lampada a sx e vedrai dei nomi:



Parla con Helen per vedere di nuovo il libro e osserva questi stemmi:

- famigerato tiranno e stregone
- scudiero dei cavalieri della trinità
- scrivano dei cavalieri della trinità
- araldo dell'ordine della trinità

Esaurisci gli argomenti con Helen e poi vai al bar McGinty.

Bar McGinty

Parla con Hansen seduto in fondo, vai al telefono e fai il numero:267-259 e chiedi di Louie Fischerwald e ti diranno di provare al night Raven Room.

Night Raven Room (nido del corvo)

Sul tavolo osserva il libro con le firme e poi sulla porta in fondo usa il citofono e devi dire che ti manda Finster e saprai della missione di San Bartolomeo. Guarda sotto il tavolo e prendi il santino, nell'inventario osservalo e poi esci.

Missione di San Bartolomeo

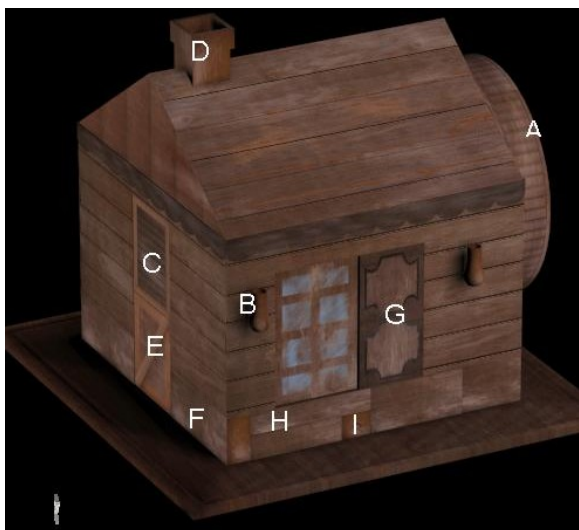
Parla col tipo dietro il bancone e poi fallo allontanare per cercarti un pacco, dietro al bancone apri la valigetta e sposta tutti i fogli e riviste a dx, sotto c'è una cartella rosa: spostala tutta a sx in modo che non tocchi l'altra e sposta di nuovo tutto a sx: la cartella rosa a dx deve essere libera. Sposta quest'ultima cartella e tutto il resto a sx e prendi la foto. Vai da Merylo, cliccalo e mostragli la foto di Ernie. Esci e fai un giro in un paio di locazioni e poi vai al nido del corvo.

Night Raven Room (nido del corvo)

Mostra a Fisher la foto di Ernie che ti darà un appuntamento per la sera. Ti ritrovi in un magazzino dove qualcuno ti sparerà, appena hai il controllo SALVA IL GIOCO. Vai a sx e spara sul tubo in alto che manda vapore, appena il killer sarà visibile sparagli. Gli frughi nelle tasche e trovi dei fiammiferi con l'etichetta dell'Hotel Cleveland. Arriverà un ragazzino che ti darà un pacco e poi ti ritrovi nel tuo ufficio con Merylo, parlaci e poi leggi il giornale sul tavolo. Vai nell'ufficio di Sullivan e prenderai parte ad una discussione con Winslow, poi chiedi a Sullivan di Pensky. Vai alla casa di Louie.

Appartamento di Louie

Osserva tutto e in particolare i pianeti sopra il mobile, la croce celtica sul muro in fondo e poi davanti della stufa delle rune incise che troverai in automatico usandoci uno scopino. Vai verso la porta e voltati completamente, osserva le assi in terra e troverai una casetta da aprire in un certo modo. Usala nell'inventario e segui le istruzioni sotto; per muovere gli scomparti devi tenere premuto il tasto del mouse.



Fai girare verso di te la ruota A fino in fondo.

Fai ruotare a dx la lampada B

Spingi in dentro la parete C

Abbassa il comignolo D

Spingi in alto la parete E

Gira la ruota A verso l'interno fino in fondo.

Muovi a sx la parete F

Abbassa la parete E

Alza il comignolo D

Gira la ruota A verso di te completamente.

Rimetti dritta la lampada B

Trascina la porta G a sx per aprirla del tutto e spostala a sx

Sposta a sx la parete H

Alza il pezzo I

Prendi la chiave e il distintivo.

Esci e vai all'hotel Cleveland.

Hotel Cleveland

Nell'inventario osserva la scatola di fiammiferi, aprila e vedrai un nome: Muhlhaven, ruotala e vedrai: BG 5637 il BG in base al solito sistema diventa: 42, parla con il receptionist e poi vai al telefono e componi il numero: 425637, ti fingerai Muhlhaven, segui il fattorino e vedrai la stanza.

Osserva in alto alla porta dove c'è una finestra a vetro ma è chiusa, voltati completamente e osserva i panni sopra il carrellino, clicca per spostarlo e clicca di nuovo sulla finestra per salirci, una volta sceso clicca ancora sul carrellino e prendi il coltello, risali e lo aprirai in automatico.

Appena dentro osserva l'armadio a sx ma è chiuso, vai al comodino alla dx del letto e osserva il vaso sopra: prendi la chiave e leggi il biglietto ma ti nasconderai in automatico per l'arrivo di alcune persone. Appena vanno via ritorna al vaso e osserva la fotografia nel retro e leggerai un messaggio. Ritorna all'armadio e aprilo usando l'anello sulla serratura, leggi i documenti e prendi l'invito (piano a sx in fondo, Raven Room). Esci dall'hotel e vai da Sullivan.

Ufficio di Sullivan

Parla di tutto e saprai che devi recuperare il dossier di Pensky da Winslow.

Esci e vai all'ufficio FBI.

Ufficio FBI

Parla di tutto con Winslow, vai in qualche locazione e poi ritorna qui dove non ci sarà più. Osserva la foto in bianco e nero vicino al mappamondo dove c'è la data del giornale: 19-6-1933, vai al quadro di una caraffa e della frutta alla sx della lampada e clicca sul bordo sx per aprirlo ed evidenziare una cassaforte. Usa le cifre 19-6-33 in questo modo:

ruota orario fino 19

antiorario fino al 6

fai il giro completo in antiorario di nuovo fino al 6

orario fino al 33

Clicca sulla leva e prendi il dossier che devi leggere, osserva l'autorizzazione sopra la cassetta e poi esci dalla schermata. Segue un filmato e sarai nel tuo ufficio, esci e vai alla casa di riposo di Sunnyvale

Casa di riposo di Sunnyvale

Parla con Pensky e dovrai trovare 3 talismani. Esci e vai all' appartamento di Louie.

Appartamento di Louie

Vai al mobile a sx e usa la chiave trovata nella casetta per aprirlo seguendo l'ordine delle fasi lunari che sono sul muro in alto:

spingi in dentro la chiave

ruotala a sx

spingi in fuori la chiave

ruotala a dx per 2 volte

spingi in dentro la chiave

ruotala a sx

spingi in fuori la chiave

Prendi il dente che osservato nell'inventario presenta dei simboli. Esci e vai nel tuo ufficio.

Mio Ufficio

Vai alla libreria e sulla parte di sx clicca sui libri del ripiano in basso, clicca sull'ultimo libro nero a dx: A PICTORIAL HISTORY e prendi la penna di corvo. Esci e vai all'hotel Flanagan.

Hotel Flanagan

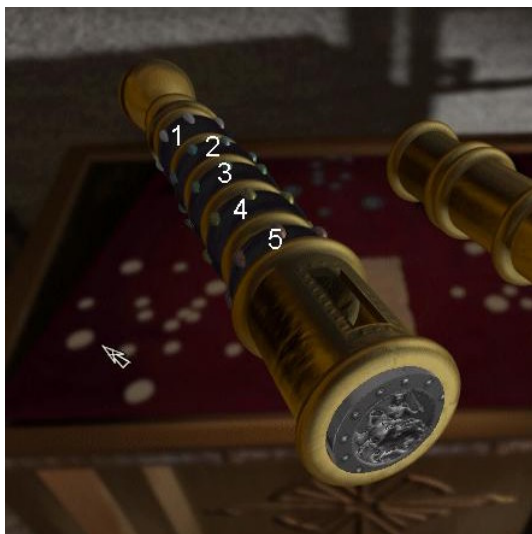
Parla con Muhlhaven e fagli firmare l'invito del Raven Room. Esci e vai alla casa di riposo.

Casa di riposo di Sunnyvale

Parla con Pensky che ti dirà di parlare con Helen del sigillo. Esci e vai al museo.

Museo di Storia Naturale

Parla con Helen e poi osserva il tavolo a dx in basso dove c'è una specie di binocolo, cliccalo e apparirà un oggetto da aprire, fai in questo modo: devi ruotare le varie sezioni tenendo premuto il mouse e trascinando a dx o sx in base alle indicazioni, non importa di quanti scatti le fai ruotare, l'importante è che le sezioni si muovano nella direzione indicata.



Sezione 4 a destra

1 a destra

5 a destra

1 a destra

2 a destra

1 a destra

3 a destra

5 a sinistra

1 a destra

2 a sinistra

3 a sinistra

1 a sinistra

4 a sinistra

Si aprirà uno scomparto e ti troverai al Nido del Corvo.

Night Raven Room (nido del corvo)

Parla con Winslow e seguilo, prova ad aprire la porta ma il buttafuori te lo impedisce. Voltati a sx e prendi il piatto dal tavolo (quello rovesciato), vai alla dx del tavolo e usalo sul portavivande con la tovaglia nera, sul carrellino a dx clicca sui bicchieri che metterai sul piatto in modo da distrarre il buttafuori ed entrare nella stanza. E' buio, quindi muovi la torcia in alto per trovare una catena e accendere la luce: vedrai un tavolo con dei simboli. Clicca sul cono dorato a centro tavola e vedrai una scritta: ora ogni offerta è consacrata a lui. Clicca su un qualsiasi stemma tranne che l'aquila e poi clicca sul pannello che ognuno ha una scritta semicancellata e una nuova e leggi lo scritto, fai la stessa operazione con tutti gli stemmi e poi richiudili tutti, per aprire quello dell'aquila fai in questo modo, seguendo le indicazioni delle note di Helen alla riga 22 e sulla stessa riga dei fogli di pergamena:



6-8-11-12-9-4-5-7-2-3-10

Si aprirà l'ultimo pannello: segui il filmato e prendi il libro. Sei nel tuo ufficio e ricevi una lettera da Cassandra, leggila e sarai da lei in automatico. Parlaci e accetta di essere ipnotizzato: ti trovi davanti ad una porta che per aprirla devi disporre i simboli come senti dalle voci in sottofondo, di seguito l'immagine. Prendi un tassello per volta e inseriscilo nel posto giusto come in figura sotto.



Vedrai dei pianeti con dei simboli, osservali tutti, esci e chiedi a Cassandra di farti vedere il libro di astrologia.

Pianeta	Numero	Metallo	Colore
Terra	4	Stagno	Marrone
Saturno	15	Piombo	Nero
Giove	34	Stagno	Bianco
Marte	65	Ferro	Rosso
Sole	111	Oro	Oro
Venere	175	Rame	Verde
Mercurio	288	Mercurio o zinco	Porpora
Luna	360	Argento	Argento

Pianeta	Simbolo	Giorno	Angelo
Terra	♄	Venerdì	Michael
Saturno	♄	Sabato	Lucifer
Giove	♃	Venerdì	Lucifer
Marte	♂	Venerdì	Lucifer
Sole	♂	Sabato	Lucifer
Venere	♀	Venerdì	Lucifer
Mercurio	☿	Mercoledì	Michael
Luna	☾	Venerdì	Lucifer

Vai all'ufficio di Sullivan e parla di tutto poi vai da Merylo.

Ufficio di Merylo

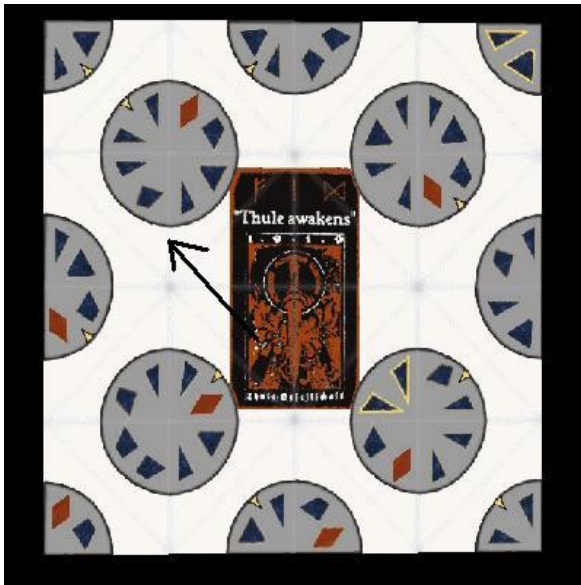
Parlaci e ti farà vedere un fascicolo, clicca su ogni riga attiva che sono per numero da 1 a 19. Sfoglia tutte le pagine della documentazione dell'articolo 1 dove si parla di Santini, sfoglia fino all'ultima pagina e su questa clicca in alto. Parla ancora con Merylo e ti darà un libro in pelle di lucertola con dei simboli sopra. Esci e vai all'ufficio FBI, parla con Winslow esci e vai a Kingsbury Run, osserva le scritte in giro e la grata chiusa. Vai alla casa di Santini.

Casa di Santini

Parla con la madre, quando sarai solo osserva tutto in giro e spegni la luce dall'interruttore vicino alla porta, abbassa la tendina (l'unica che non ha il cordoncino) della finestra a dx e troverai una foto: osservalo in inventario. Vai al nido del corvo.

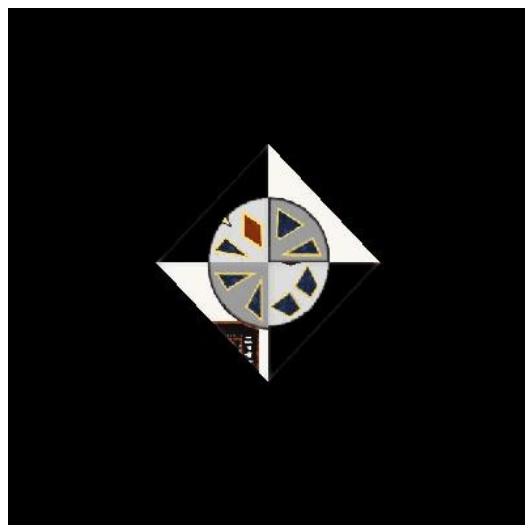
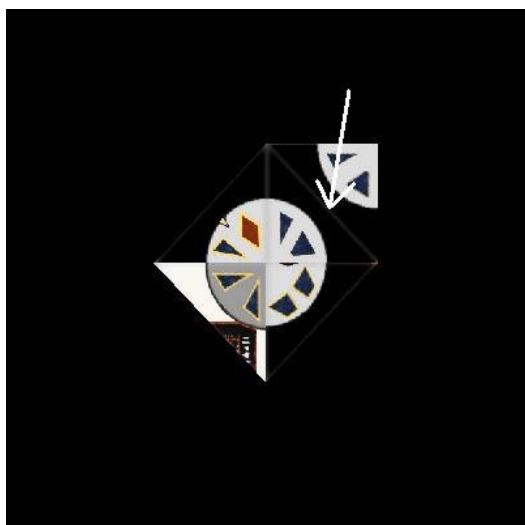
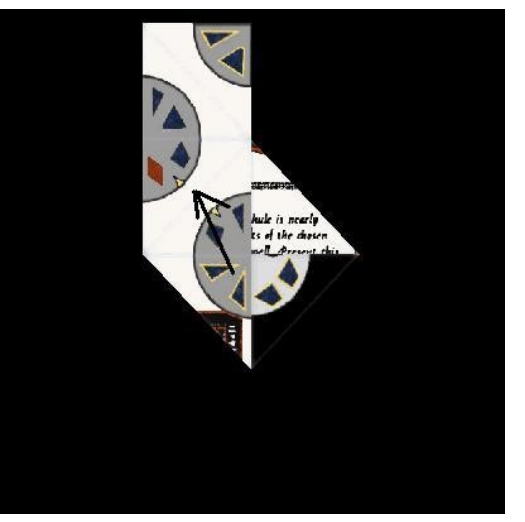
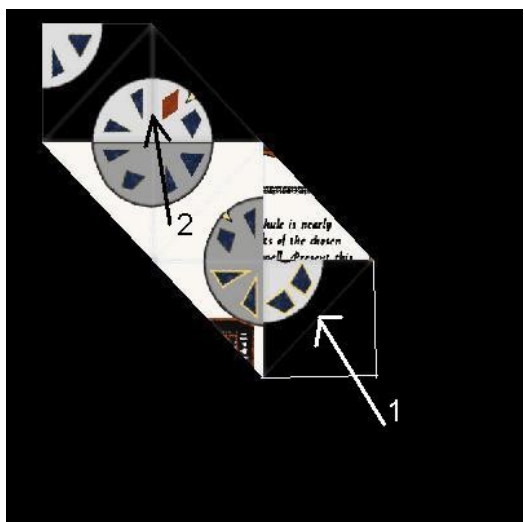
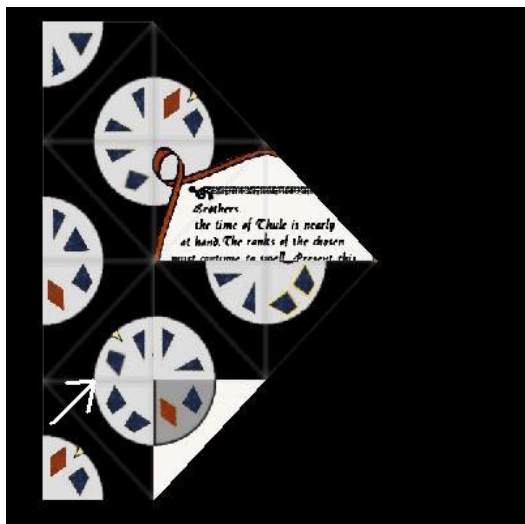
Nido del Corvo

Avvicinati all'unica porta interagibile oltre quella di uscita e per aprirla bisogna premere dei tasselli in un certo ordine stabilito dall'invitato che hai nell'inventario come descritto dalle immagini seguenti, premendo in sequenza dove indicato dalla freccia:

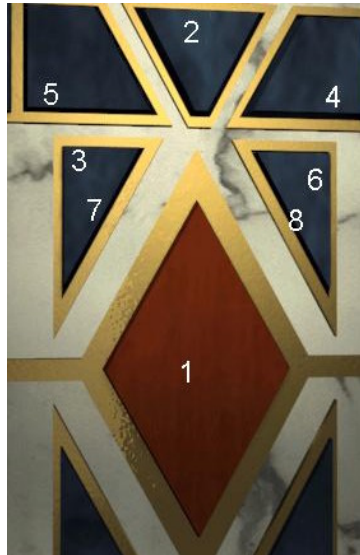


Ruota di 180 gradi

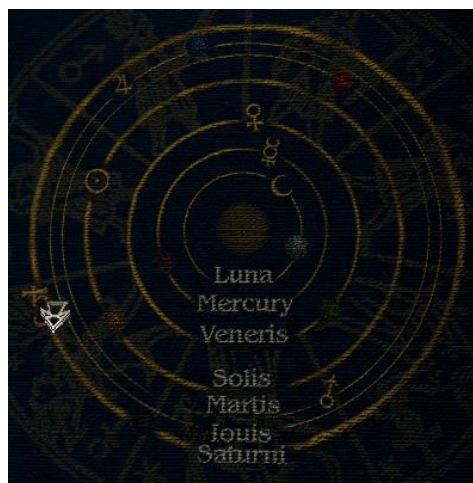




Ora sai la disposizione dei pulsanti sulla porta: quello centrale è quello rosso sulla porta e in senso orario gli altri, dal disegno sotto vedi quali premere:



Entra e osserva tutti i quadri ed in particolare quello con i pianeti.



Esci e vai al consultorio psichiatrico.

Consultorio psichiatrico

Parla con Cassandra e se non l'hai fatto prima, ritorna in trance e osserva i pianeti con i simboli illuminati, ritorna da Cassandra che ti farà vedere un libro di Astrologia..se l'hai già fatto in precedenza allora osserva di nuovo il libro e vedrai che i simboli, oltre che essere associati a dei pianeti, lo sono anche a dei giorni della settimana visibili sul dossier di Merylo, fatti mandare in trance per ritornare dai pianeti e cliccarli nell'ordine che vedi sotto:

1



2



3



4



5



6



7



8



Vedrai un pianeta color argento, clicca e sarai in una caverna.

Sul bordo della vasca ci sono dei sassi, lanciali uno per volta in acqua e vedrai dei filmati. Ritorna da Cassandra cliccando nel menù dell'inventario su planisfero. Parla con Cassandra delle pietre e della pozza. Esci e vai alla casa di Santini.

Casa di Santini

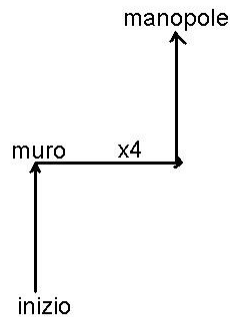
Vai nell'angolo alla dx del letto e clicca sul battiscopa:



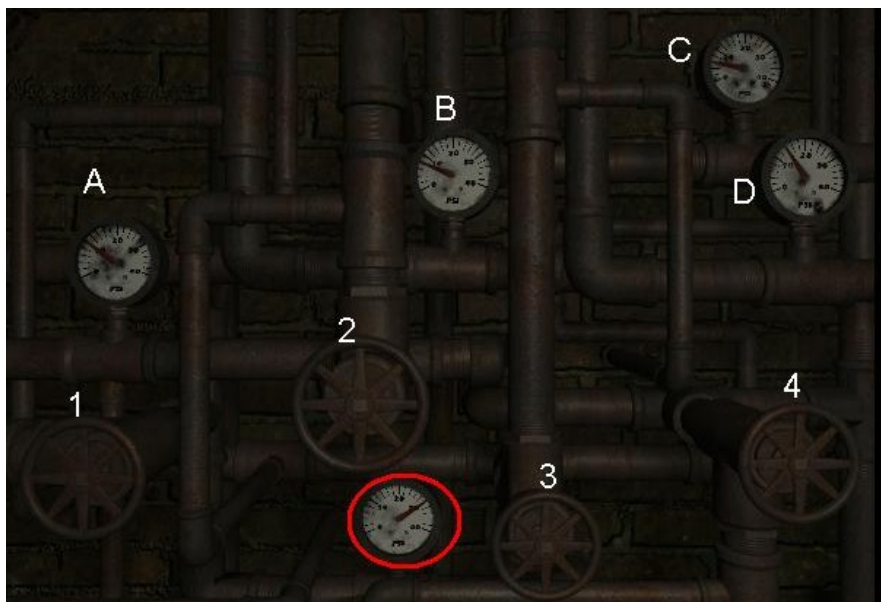
Prendi i documenti di Santini che devi leggere e dall'altra busta una lettera di Pensky. Esci e vai a Kingsbury Run.

Kingsbury Run

Siccome nel filmato hai visto che la grata veniva aperta, ora sei già dentro, avanza in questo modo:



Avanza fino a trovarti un muro davanti, vai a dx per 4 schermate e poi a sx fino in fondo. Sulla dx vedi delle manopole che devi ruotare in un certo modo:



Il quadrante in rosso indica la posizione che devono avere gli altri, agisci in questo modo:

Gira la 3 finché il B si posiziona sul 30

Gira la 2 finché il D si posiziona a 30

Gira la 4 finché la A si posiziona a 30

Gira la 2 finché il D si posiziona a 30

Gira la 4 finché la A si posiziona a 30

Gira la 1 finché la C si posiziona sul 30

Clicca la croce di ferro per prendere appunti e poi clicca di nuovo per provare ad aprirla. Esci e appare subito il menù: scegli ufficio FBI

Ufficio FBI

Parla con Winslow, (se ciò non fosse possibile, ritorna alle fogne e poi di nuovo qui) del medaglione, ti accompagnerà alle fogne, clicca sulla serratura a croce e avrai il medaglione, Winslow si allontanerà. Ora hai una porta davanti, segui la numerazione sotto per aprirla.



5-4-2-3-7-5-2

Davanti hai un'altra porta che non si apre, voltati a sx e osserva dalla finestrella in alto e riconoscerai la stanza del corvo nero. Esci e recati lì.

Nido del Corvo

Vai verso l'armadio in fondo, clicca sui candelabri e poi su quello a sx.



Se metti il mouse alla sx di ciascun settore la freccia andrà verso il basso, se lo metti al centro andrà verso destra.

Cursore in basso rotazione a sx, cursore a dx rotazione a dx:

ruota il 4 due volte a sx

ruota il 2 due volte a dx

Aprirai l'armadio da dove devi prendere il talismano verde. Esci e vai al consultorio psichiatrico.

Consultorio psichiatrico

Fatti portare in trance e sulla vasca getta dentro la seconda pietra da sx e vedrai spostare un libro. Sarai da Merylo e poi al corvo nero.

Nido del Corvo

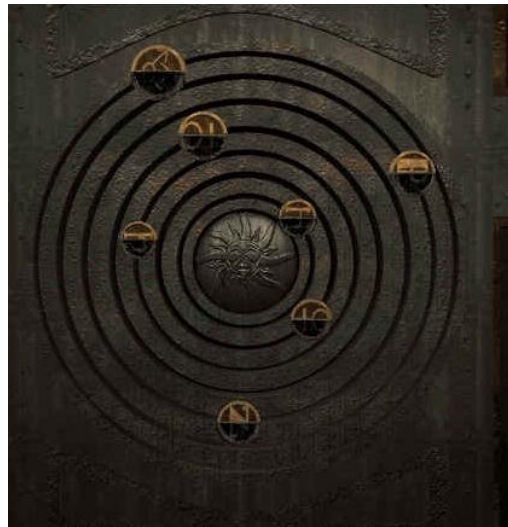
Vai a dx verso la libreria e tira l'ultimo libro a dx dello scaffale centrale: osserva il filmato. Giunge la notizia che gli Stati Uniti sono in guerra.

Sei davanti ad una porta con dei simboli che devi posizionare con la parte più chiara verso l'alto:

Immagine iniziale



Immagine finale



Muovi 1 verso sx in modo che si metta in posizione con il 2,3 e 4 (si muoveranno tutti ma non importa)

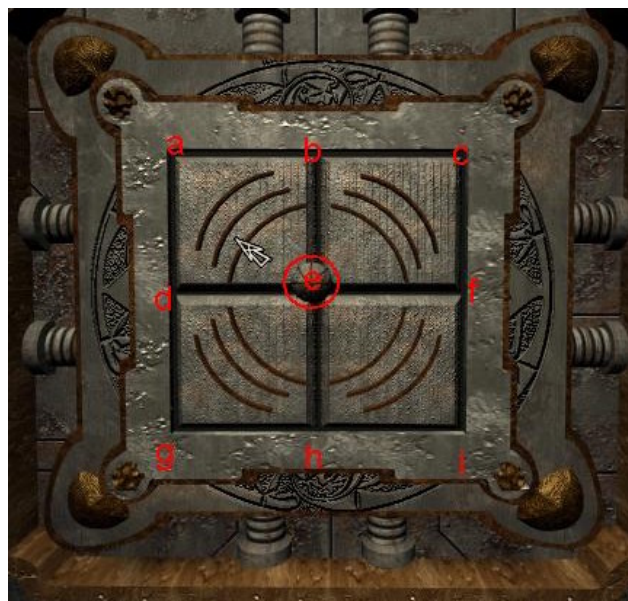
Metti il 5 in posizione

Metti il 6 in posizione

Muovi il 4 per metterlo in posizione col 7

Premi il sole centrale e sei in un'altra stanza con un altro enigma e 3 casseforti.

Devi aprirle tutte e tre. Vai su quella di sx e per aprirla segui le istruzioni sotto spostando il perno centrale:



Muovi il perno centrale secondo questa sequenza:

F-C-B-A-D-G-H-I-F-E

D-E

B-C-F-I-H-G-D-A-B-E

B-A-D-G-H-E

F-C-B-A-D-G-H-I-F-E

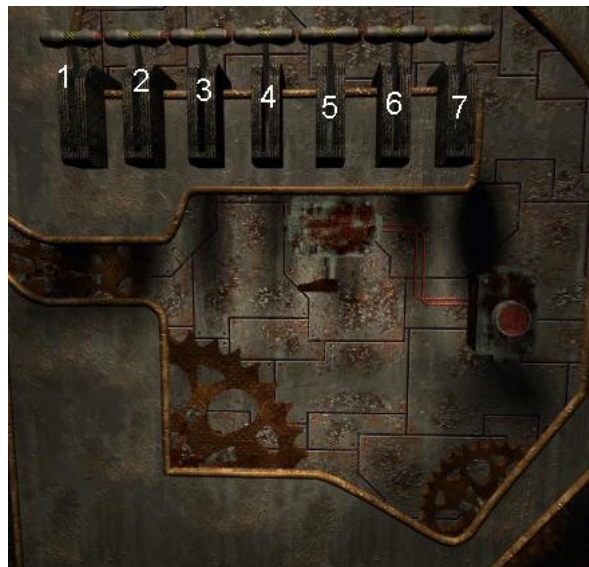
B-A-D-E

B-E

La cassaforte è vuota, vai in quella centrale e segui le istruzioni sotto.



Devi mettere le chiavi nelle corrispondenti serrature: A3 – B6 – C4 – D1 – E8 – F5 – G7 – H2
Ruota le chiavi per aprire la cassaforte che sarà vuota vuota, vai alla terza cassaforte.



Abbassa le leve 1-4-6-7 e poi premi il pulsante rosso finchè non si apre, prendi la Dahlia.

Monastero Austriaco

Vedi tramite una torcia, quindi voltati a sx e sali le scale, avrai davanti una porta in legno dove nella parte centrale c'è una tacca scura, cliccala e vedrai che la porta è sorvegliata, voltati completamente e in fondo vedi una carrucola, per andarci fai così: ritorna indietro fino a delle rocce, vai a sx e poi ancora a sx, clicca sulla carrucola e poi abbassa la leva di sx e alza quella di dx, la manovella gira e poi rimetti quella di dx in basso. Voltati a dx, avanza e sulla sx vedi un pozzo: calati. Sei nel labirinto.

Labirinto in fondo al pozzo

Avanti-destra-avanti-avanti-destra-avanti-avanti-avanti-sinistra-destra-avanti

Vai verso l'altare e osserva le colonne con i simboli runici, ritorna dalla galleria da cui sei entrato (è indicato da: "entrato da qui") e poi: avanti-sinistra-destra e da questo punto voltati a sinistra dove vedrai una nicchia, avanza e dalla cassa in terra prendi il manufatto.

Ritorna indietro e poi voltati completamente per ritornare indietro e poi: avanti-destra e avanti fino alla stanza del sarcofago. Usa il manufatto sulla serratura per aprirlo e clicca sulle rune che vedi sul coperchio per prendere appunti. Ritorna nel labirinto e poi: avanti fino al bivio-destra-destra e

avanti per ritornare alla sala delle colonne. Localizza l’altare e vai nel secondo passaggio alla sua sx e poi: avanti-sinistra-avanti fino al bivio-destra-avanti fino al bivio-destra-avanti fino alla stanza dello scriba. Guarda nel sarcofago e prendi i tasselli di pietra all’interno, vai alla statua dietro e usaci i tasselli dove devi ricomporre l’immagine di seguito.



Esci e poi: avanti fino al bivio-sinistra-avanti-sinistra-avanti fino al bivio-sinistra-avanti-sinistra-avanti fino al bivio-sinistra- avanti fino alla stanza dell’antenato. Clicca sul sarcofago e devi risolvere il puzzle dei tasselli per ricomporre la figura che vedi sotto.



Prima sequenza	Seconda sequenza
B2	D5
B3	D3 a dx
B5	E2
C6	D2 a sx
D6	D3
E7 a sx	E3
D7	F3
C7	E5
A7	E4 in su
B7 a dx	D4 in su
B6	E6
B7 in su	E5 a sx
C6	F3
B6 a dx	F6
B5	D5
C5	C5
C3	B5
C4 in su	A5
C2	A7
D1 in su	A4
	A3

Per ultimo sistema i tasselli laterali.

Clicca sulla spada per disegnare le rune. Ritorna nel labirinto e poi:
avanti-sinistra-avanti-sinistra-avanti fino al bivio-sinistra e avanti fino a dei gradini.

Avanza sugli scalini e una freccia si conficcherà nella torcia, poi segui la numerazione per ogni piano di scalini altrimenti morirai.



1-3-3-2-3-1-3

Vai al sarcofago, cliccalo e poi clicca sulle rune per annotarle. Torna indietro seguendo questa numerazione per gli scalini: **1-3-1-2-1-1-3**

Ritorna al labirinto con questo percorso: avanti fino al bivio-sinistra-sinistra-avanti fino al bivio-sinistra-avanti fino alla sala delle colonne. Ora sulle colonne devi inserire i simboli runici trovati, guarda nell'agenda e li vedrai: nota che quelli dell'herald sono invertiti.

1°sx



1°dx



2°dx



2°sx



Entra nel passaggio che si apre e vai verso il sarcofago, osserva e clicca la statua e poi clicca sul sacco di rune nell'inventario che devi disporre in questo modo:



La gemma ha degli scomparti con la stessa forma delle rune, sono disposte in modo da inserirle dal basso verso l'alto, ti consiglio di seguire questo inserimento per ogni colonna dal basso verso l'alto. Una volta inserita usa la gemma che farà sprigionare del fumo: filmato.

Intorno al sarcofago si è aperto un percorso, entra e gira intorno finchè vedi n binocolo, guardaci dentro per vedere delle fiamme, alla sx del binocolo clicca sul pannello finchè vedi una pannello scuro, vai dalla parte opposta e fai la stessa cosa sui due pannelli, ritorna al binocolo e guardaci dentro per vedere sempre le fiamme, ritorna ai due pannelli e rimettili come erano prima con la parte scura verso l'interno e poi sposta il pannello del binocolo con la parte scura verso l'esterno, guarda di nuovo nel binocolo e vedrai un punto rosso. Voltati a sx e avanza una volta, voltati completamente e sui pannelli di sx clicca dove il cursore diventa una freccia per prendere un coltello e aprirsi un passaggio. Filmato. Parla con l'uomo all'interno.



Sei con un militare, parlaci e poi voltati a sx, apri il baule e sposta il ripiano di sx verso dx e poi prendi la foto e la lettera di Collins.

Treno

Guarda il posacenere davanti e chiamerai il capotreno, avanza e sulla dx guarda la lista dei passeggeri, voltati a sx e avanza finchè non arrivi al vagone bagagli, avanza finchè non entri nell'ufficio del capotreno, parlaci e quando devi inserire un nome metti Matt Collins.

Ritorna indietro e fermati davanti alla porta del vagone bagagli, clicca sul vano al centro della porta e prendi la mappa del treno. Voltati completamente e localizza il baule interra, avanza e clicca sulla valigetta rossa a fianco in terra, dopo il filmato attendi e la vedrai cadere. Avvicinati alla porta dove hai preso la mappa e sulla dx prendi il rotolo di spago: SALVA IL GIOCO.

Per prima cosa devi localizzare la porta che immette nelle cabine in modo da essere pronto a fuggire (è quella dove c'era la mappa). Ritorna alla valigetta rossa, cliccala e usaci subito lo spago lo spago e poi corri uscendo dalla porta alle tue spalle. Filmato.

Appena rimani solo vai nell'ufficio del capotreno, apri il cassetto a sx del tavolo e prendi la lista passeggeri: Collins che non è altri che Winslow s trova nello carrozza 283 nella cabina 7 Dall'inventario apri la cianografia e localizza il vagone ristorante (diner) e clicca sulla "sleeper" centrale, vai alla cabina 7 ed entra, apri il cassetto in alto del mobile e prendi il biglietto con un simbolo che contiene un droga che ti farà perdere i sensi.

Quando ti svegli vai nell'ufficio del capotreno e parlaci per due volte, vai nel vagone bagagli e avanza fino alla porta in fondo ma senza uscire, guarda il biglietto sul ripiano a dx che è la lista dei bagagli per localizzare quello di Collins, voltati e avanza fino alla porta, voltati e clicca su quello marrone dietro a quello nero.



Per aprirlo fai in questo modo:

Clicca su: 1 e mettilo nel 5 e poi l'8 nel 7

Clicca 2 per aprire e poi apri il baule ma solo bottiglie.

Chiudi e porta su la lamella 3 e 6, metti il perno 7 nel foro ce era sotto il 6

Clicca su 9 per farlo salire e metti il 5 sulla fessura in basso.

Prendi la maniglia 10 e mettila in 2 e 4

Clicca su 11 e metti su 5 e 7

Prendi la maniglia sopra e mettila in 5 e 7

Prendi la runa.

Vai al vagone ristorante e parla con Alice.

Hotel

Guarda fuori dalla finestra il ristorante Gabe e poi telefona alla polizia. Esci e vai al ristorante Gabe e parla con Maxwell. Esci e vai all'ufficio spedizioni ferroviarie.

Ufficio spedizioni ferroviarie

Vai al bancone a sx e parla con l'addetto, vai al banco a dx e dovrai mostrare un ricevuta. Esci dalla schermata e sulla sx guarda nel cestino dei rifiuti, prendi la scatola e vai nel banco a sx, spediscila espresso. Esci e vai alla casa di confine.

Casa di confine

Parla con la donna e poi apri il primo cassetto del comodino dietro vicino al letto, prendi la lettera e poi apri l'ultimo dove trovi un indirizzo sotto il libricino rosso. Esci e vai all'Hotel Biltmore.

Hotel Biltmore

Parla con il barman e poi mostragli la foto di Elizabeth. Esci e vai alla'ufficio spedizioni.

Ufficio spedizioni ferroviarie

Vai al banco di dx e ritira il pacco e vedrai chi l'ha ritirato: ABC trasporti. Esci e vai all'Hotel Sunset.

Hotel Sunset

Usa il telefono e chiama la ABC trasporti. Esci e vai all'ABC trasporti.

ABC trasporti

Sei alla luce della torcia, illumina la parete dove c'è il calendario e in basso sullo schedario, apri l'ultimo cassetto in basso e verso l'alto cerca la pratica: SOIAKP52 e saprai che è stata recapitata alla RKO. Esci e vai allo studio di registrazione ma ti serve il pass per entrare. Esci e sei in camera tua, esci e vai all'Hotel Biltmore.

Hotel Biltmore

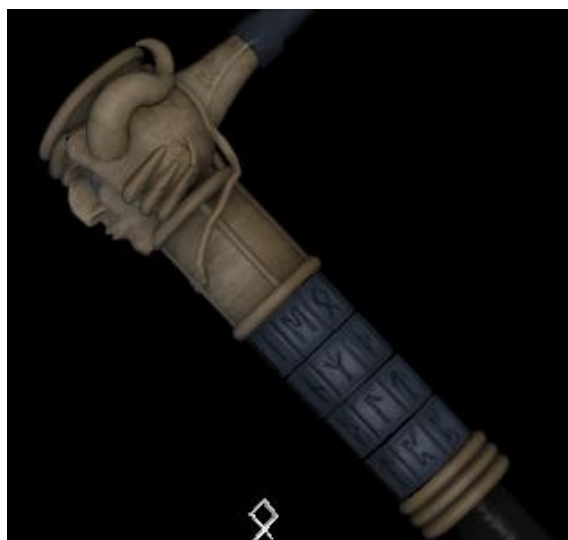
Parla con Elizabeth e poi sarai in camera tua. Ritorna qui e parla col barista, corrompilo e poi chiedile dell'uomo con cui è uscita Elizabeth, sii duro e ti dirà il numero della camera. Vai a sx e poi a dx, sali le scale e avanza verso la finestra in fondo, voltati a dx e bussa alla 201, ritorna alla finestra e aprila. Avanza sul balcone, voltati completamente e clicca sulla finestra a sx, appena hai l'immagine fissa alza lo sguardo e clicca sul bordo superiore, poi clicca sul bordo superiore a dx della finestra per togliere il fermo, abbassa lo sguardo e clicca sul bordo inferiore chiaro per aprirla. Entra e osserva la porta vicino allo specchio nella parte alta al centro clicca e prendi la chiave: esci dalla finestra e dall'Hotel e vai all'Hotel Sunset, Maxwell ti accusa di omicidio ma Alice ti toglierà dai guai, parla con lei. Esci e vai agli armadietti dell'ufficio ferroviario.

Armadietti dell'ufficio ferroviario

Cerca il n°37 che corrispondono alle iniziali ES di Elizabeth rintracciabile dai numeri e lettere sul telefono e clicca per aprirlo, leggi tutto e prendi la ricevuta della vendita della Dalia Nera. Esci e vai all'antichità da Wellington.

Antichità da Wellington

Parla col titolare e ti darà un bastone, osservalo nell'inventario e vedrai che le rotelle con le rune girano. Nell'agenda osserva le rune di landolfo e inseriscile nel bastone che deve avere il volto a sx. Avrai una mappa del tesoro. Esci e vai all'Hotel Sunset.



Hotel Sunset

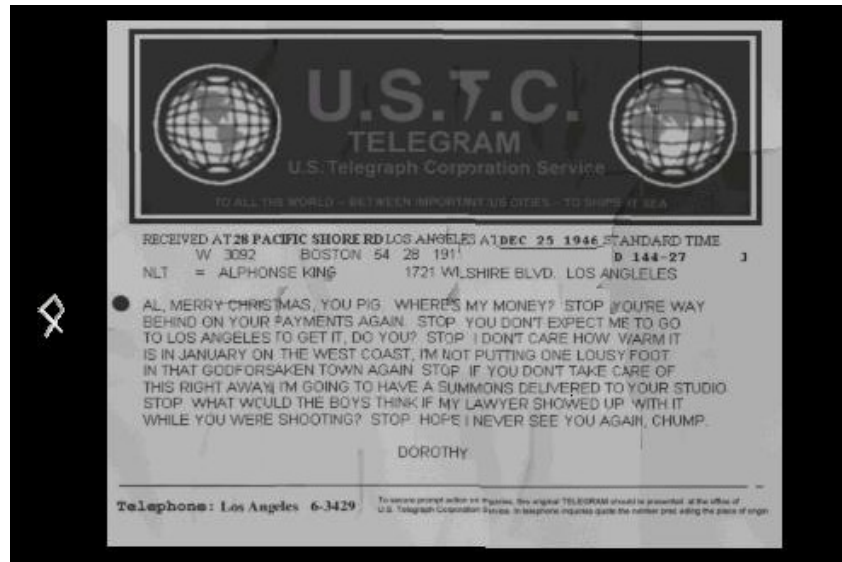
Guarda sul cuscino e prendi il pass per l' RKO. Esci e vai lì.

Studio fotografico

Voltati completamente e osserva le casse, leggi il biglietto e poi parla con Alice. Esci e vai alla casa di Al King.

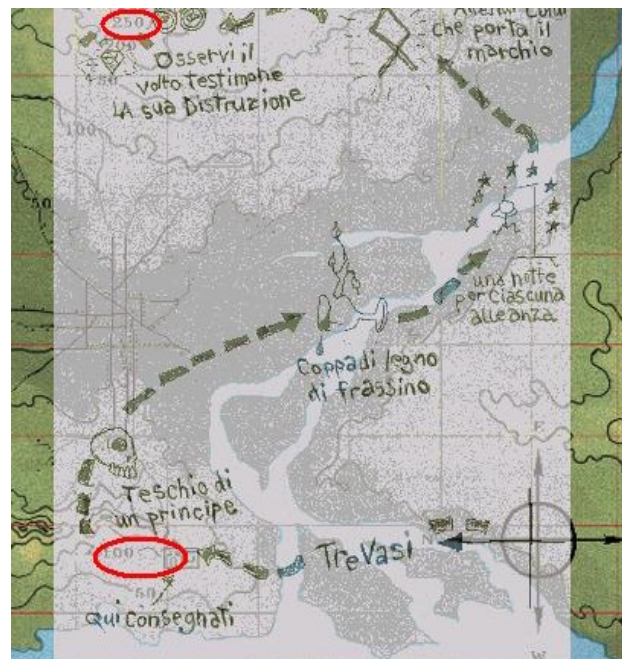
Casa di Al King

Parla con Alice e poi vai alla finestra in fondo, osserva il cannocchiale, esci dalla schermata e osserva i fogli sul tavolino a sx di altezza, distanza e angolo. Sulla dx vicino al tavolino guarda nel cestino i pezzi di un telegramma e poi leggi il giornale. In inventario clicca sui telegrammi e ricomponili come in figura sotto che ne indica uno, poi fare il secondo è più semplice.



Parla con Alice e vedrai i telegrammi uniti con il nastro adesivo.

Leggi l'agenda sul tavolo e poi vai verso i libri dietro ad Alice dove troverai le foto di Winslow e King. Vai al tavolo vicino al telescopio e osserva la mappa in alto, usaci la mappa del tesoro come in figura sotto in modo che combacino le linee dei punti cardinali.



Il punto partenza è 100 e di arrivo 250, significa che tu sei a 100 e la casa da individuare è quota 250

NOTA: a questo punto sono rimasto completamente bloccato non avendo modo di trovare le coordinate per il telescopio. Leggendo le soluzioni estere ho visto che bisognava andare in un cimitero, quello descritto sul giornale nel cestino, dove vi erano indizi per calcolare le coordinate, ma non viene menzionata nelle locazioni esplorabili. Presumo che nella versione italiana ci sia un bug, pertanto questa parte non sarà esposta. Se qualcuno riesce ad accedervi lo faccia presente per modificare questa parte.

Vai al telescopio e cliccalo, muovi il quadrante sulle coordinate: +0,5 in verticale e +27 in orizzontale: vedrai Winlosw, dopo la scena sei in uno scantinato, osserva la scala e vedrai la foto di alice insanguinata. Apri gli armadietti ed in uno vedrai una batteria con sopra una chiave, prendila e aprirai una porta per uscire e ti trovi nella casa di King.

Casa di King

Avanza e poi vai a dx verso il proiettore, usalo e vedrai un biglietto: leggilolo e poi clicca l'interruttore in basso: osserva il filmato. Vai a sx e poi verso l'orologio a pendolo a sx, leggi il biglietto e posiziona le lancette sulle 5 e poi appena esce l'uccellino posizionale sulle 4:55, si apre un passaggio. Entra e SALVA IL GIOCO. Avanza a dx e vedrai Alice, slegala e segui il filmato.

Finale a 3 scelte:
Spara a Winslow
Spara alla Dahlia nera
Non far niente.

Soluzione di Giuseppe