

DRACULA 3 – Il sentiero del drago



1° GIORNO

Sei appena sceso dal treno, vai alla locanda andando a sx e girando poi a dx, arriverai così di fronte all'edificio. Entra. Esamina il cesto di verdura a sx e la cassetta della posta a dx, clicca il campanello sul bancone e arriverà la proprietaria. Parla di tutto. Sali le scale ed entra nella camera (la prima a dx): vai al tavolo e leggi la lettera. A sx c'è un armadio in legno, esaminalo guardando in particolare la base dove c'è una zona attiva che per ora non puoi usare, esci dalla camera, scendi le scale e vai nella sala. Qualcuno ti chiama; parla con Pekmester di tutto e alla fine vi darete appuntamento al giorno dopo. Esamina il libro che aveva in mano, vai al camino e alla parete di dx c'è un quadro: esaminalo e a seguire esamina la targhetta con la firma. Osserva lo scaffale con i libri, leggine alcuni, però capiete che ora non è il momento di leggere, quindi per ora lascia stare. Torna a parlare con Ozana e poi esci dalla locanda. Appena fuori prosegui avanti fino a raggiungere in fondo il dispensario dove lavorava Martha. (lo capirai guardando la targa a sx della porta). Tira la catena del campanello, entra e vai dalla dottoressa in cucina sulla dx. Parla di tutto, prova ad aprire la porta che dà sul retro, ma un cane non ti farà uscire. Esci dall'edificio e partirà un filmato. Alla fine guarda la finestra rotta a sx in alto da dove ti guardavano. Prosegui verso quella strada a sx poi voltati a sx e sali verso il cimitero, dove anche qua c'è una targa a sx del cancello. Una volta letta puoi entrare.

Vai a sx e sarai di fronte la tomba di Martha. Parla con il bambino seduto. Esamina tutte le targhe della tomba e dopo prova ad entrare, vai avanti, esamina tutte le tombe in particolare quella a sx vicino al cespuglio di rose: partirà un filmato. Qualcuno ti guarda, alla fine guarda in quella direzione, ricontrolla la lapide interagendo con la tomba ed il cespuglio lì vicino ma per entrambe ti manca qualcosa. A questo punto vai in direzione della persona che sta scavando a dx, parlaci. Esci dal cimitero e torna nella locanda, suona il campanello e parla con Ozana. Alla fine vai all'inizio delle scale e interagisci con il telefono: prendi la cornetta e poi la manovella per chiamare. Appena te lo chiedono dai il numero 1-3-5 e parlerete con il parroco. Alla fine sali le scale e vai nella tua camera.

2° GIORNO

Ti sveglierai di notte. Spostati in una qualsiasi direzione e arriverà il mattino. Vai all'armadio ed esaminalo. Esci dalla camera e Ozana ti chiamerà: parlaci. Entra nella stanza, vai a dx di fronte a una porta, esamina il chiavistello, vai nei pressi del letto a dx. In terra c'è una macchia con il crocefisso vicino: prendi il crocefisso e appendilo al chiodo in alto a dx, esamina il quadro raffigurante la torre di Babele e con l'ingranditore guarda la targhetta. Ora esci, scendi le scale e vai nella sala, parla con il giornalista e appena possibile leggi la lettera sul tavolino. Parla ancora con lui e a seguire leggi altri appunti, esaurisci gli argomenti. Vai al telefono, guarda una pietra dx con raffigurato un drago, chiama la polizia, ti darà un secondo numero, chiamalo e parla. Torna dal giornalista per porre altre domande, leggi le ultime lettere e parla ancora. Torna al telefono per chiamare padre Gregorio, parla poi prova a telefonare in Vaticano.

Sembra che l'ufficio sia vuoto, clicca sulla cornetta e vai al bancone, suona il campanello, parla con Ozana di tutto in particolare della pietra. Vai a prendere la pietra con il drago ed esci dalla locanda. Devi andare verso il castello: vai avanti fino all'ambulatorio, gira a sx e prosegui. Dopo il filmato guarda la

targa con vicino la bandiera della Romania, vai avanti e arriverai nei pressi di un albero spezzato. Esaminare i fori di proiettile, da terra a sx raccogli le cartucce. Fatto questo prosegui fino a giungere davanti al castello. Incontrerai Pekmester: parla di tutto e alla fine guardate in terra la meridiana, unisci il pezzo in alto e a dx poi metti il pezzo di pietra del drago. Ora la meridiana è intera, esamina la scritta per leggerla. Sulla dx c'è un albero di sorbe selvatica, prendine una manciata. Guarda da dove ti trovi gli scheletri a dx, poi in basso alla sx dei piedi di Pekmester le 2 lettere, B e M, esaminatele. Prova ad avvicinarti allo strapiombo davanti all'entrata del castello. Torna alla locanda. Telefona al Vaticano, parla di tutto. Dopo devi aspettare la telefonata, appena senti suonare il telefono prendi la cornetta.

Torna dal giornalista, parlaci e guarda foto. Parla ancora, torna al bancone e Ozana vi dirà che la dottoressa è stata lì e ha chiesto di voi, esci e vai all'ambulatorio. Vai in cucina, parla. Sei di fronte ad un tavolo con gli attrezzi: prendi gli strumenti. Sullo scaffale in alto a dx ci sono dei libri, leggili tutti. Vai in cucina, prendi la pentola sul fornello a dx, usala sul lavandino per riempirla, mettila sopra il fornello di sx, apri lo sportello inferiore e girati a sinistra per prendere dalla cesta la legna; una volta presa mettila nella brace. Squilla il telefono, vai a rispondere, torna in cucina e il telefono suonerà una seconda volta, rispondi,. Torna in cucina, metti gli strumenti nella pentola, aprite lo sportello sotto e rimetti ancora un po' di legna, l'acqua inizierà a bollire prova a prendere gli strumenti, ma prima dovrai lavarti le mani, quindi prendi il sapone a sx sul lavandino, prendi poi gli strumenti sterilizzati e torna nell'ambulatorio e rimettili dove erano prima.

Apri la cassetta del pronto soccorso e apri la bocchetta dell'alcool a sx di quella del citrato: prendi il cotone nella cassetta usalo sulla bocchetta di alcool. Rimetti il cotone nella cassetta e gira il vetrino a dx vicino al laccio emostatico. Apri la bocchetta del citrato, metti il coperchio sul vetrino girato e poi riponi il coperchio al suo posto. Prendi l'ago a sx del laccio ed inseriscilo nel tubicino poco sotto; ora prendi il tubicino di sx e mettilo nella fessura a sx della siringa e il tubo di dx di destra in quella di dx; prendi l'estremità del tubicino di dx e mettilo nel citrato. Prendi il cotone e usalo al centro del braccio, prendi il laccio emostatico e mettilo nella parte superiore del braccio. Ora prendi l'ago e inseriscilo nella vena, spingilo l'ago dentro, tenendo premuto il tasto del mouse e una volta fatto, usa la siringa qualche volta fino a che non ti accorgerai che il sangue non esce. Togli il laccio emostatico, usa ancora la siringa e clicca sul vetrino pieno di sangue. Dopo aver preso la bocchetta portala nel frigo passando per la porta a dx (la combinazione da inserire nel lucchetto è 1905 poi clicca sul lucchetto). Metti la bocchetta in mezzo e richiudi il frigo. Adesso leggi il fascicolo a sx su tavolo: devi esaminare l'811, l'812, l'813 e l'814. Per prima cosa lavati le mani con il sapone a dx sopra il lavandino e apri il frigo. Sul muro davanti a te ci sono delle provette vuote e devi usare 4 di quelle per prendere il sangue dell' 811, 812, 813 e 814: fallo poi rimettile al muro. Una volta riposte usa 2 provette sui 2 reagenti che ci sono nel frigo (uno è azzurro e uno è giallo). Ti deve rimanere una provetta vuota se hai fatto tutto giusto. Ora procedi in questo modo:

- Usa la pipetta della prima provetta e metti una dose di sangue a sx e a dx del piattino che ti trovi in basso;
- Metti poi a sx il reagente azzurro e a dx il reagente giallo-

Utilizza questo procedimento per tutte le quattro provette fino ad ottenere il seguente risultato, che dovrai poi riportare nel fascicolo:

- campione 811 GRUPPO A-B;
- campione 812 GRUPPO B;
- campione 813 GRUPPO 0;
- campione 814 GRUPPO B.

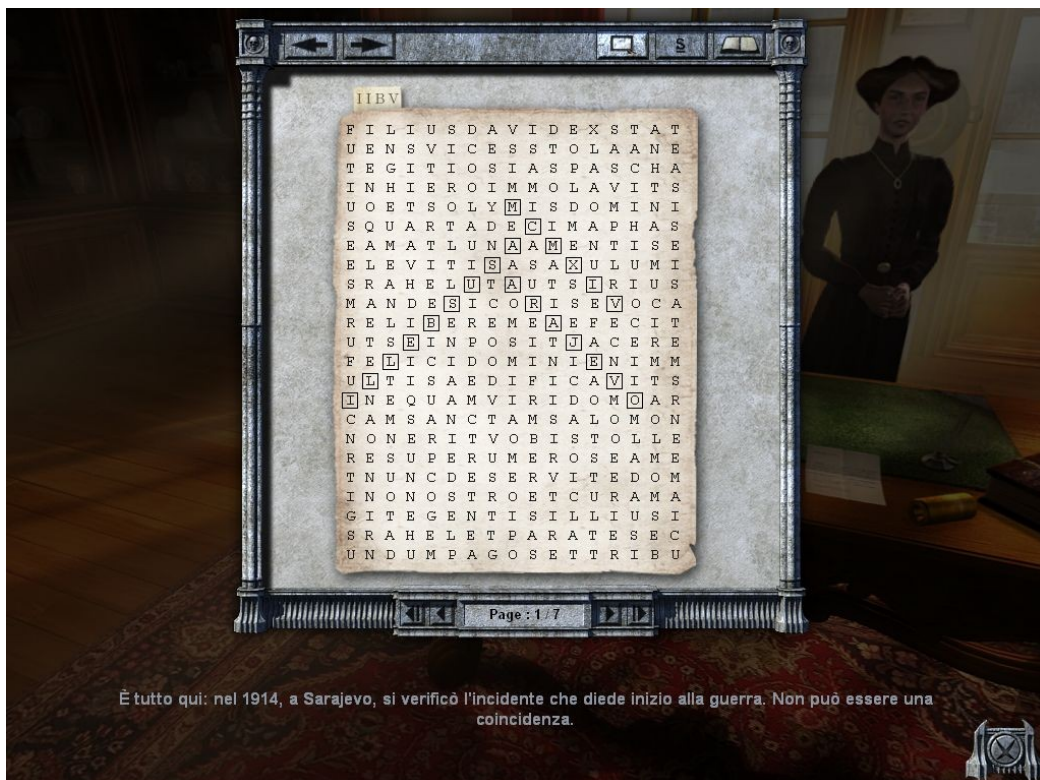
Parla con la dottoressa, sul tavolo avrai da esaminare il romanzo, parla ancora con la dottoressa fine esci dal posto. Vai da Janos al castello, parlaci poi vai dal giornalista alla locanda, parlaci, vai al telefono e chiama la professoressa. Ora chiama il cardinale, vai al bancone per parlare con Ozana ed esci. Vai alla stazione dove parlerai con una zingara e sali sul treno per andare a Budapest.

3° GIORNO

Ti trovi davanti alla porta dell'ufficio. Bussa ed entra, parla con la scienziata e ad un certo punto ti devi recare alla cassaforte per trovare la combinazione per aprirla. Trovarla è molto semplice, ma ecco qui sotto l'immagine della giusta combinazione:



Prendi il tutto e mettilo sul tavolo. Leggi la lettera ed esamina il cilindro, continua a parlare e leggi tutto ciò che ti dà la scienziata. Riparla ancora e ad un certo punto sarete costretti a trovare un paio di parole. Ecco la soluzione qui sotto:





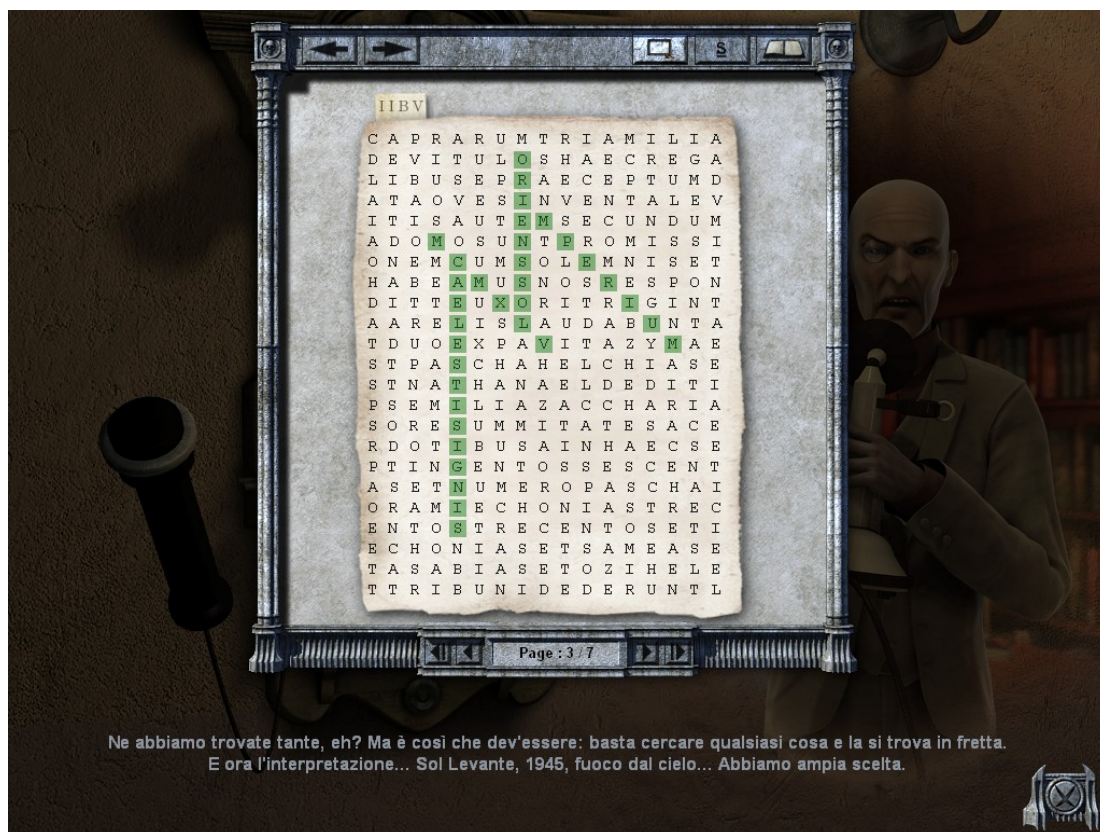
Continua a parlare fino a che non vedi in un libro con un disegno che già avete visto: cercatelo tra i vostri documenti poi usa la lente di ingrandimento per leggere una scritta, nella copia del disegno, che c'è alla base del crocifisso. Una volta fatto continua a parlare. Esci dall'ufficio e davanti ti trovi il busto del professore: esaminalo e torna a Vladoviste cliccando sulla mappa a dx.

4° GIORNO

Vai alla locanda, suona il campanello, vai nella sala per parlare con il giornalista, sali le scale, entra nella camera vicino alla tua: il crocifisso sulla parete è al contrario, rimettilo a posto, esci e rientra. Lo ritroverai girato al contrario. Vai nella tua camera. Sul tavolo prendi la posta, leggi tutto e guarda i disegni con la lente in modo da leggere in ogni disegno le varie parole scritte in piccolo. Esci e vai al castello per parlare con Pekmester poi apri l'inventario e la bibbia: vedrai l'icona libro in alto a dx accesa, cliccaci sopra per leggere le frasi sottolineate. Torna al paese. Vai all'ambulatorio dalla dottoressa, parlaci e poi esci.

Torna alla locanda, prendi il telefono e contatta lo scienziato che hai sentito al telefono dell'ambulatorio. Ad un certo punto del dialogo dovrai affrontare un altro gioco in stile enigmistica.

Ecco la soluzione nella fotografia qua sotto:



Finisci di parlare e, finita la telefonata, fanne un'altra al Vaticano poi andrete automaticamente a dormire.

5° GIORNO

Guarda il cuscino, prendi il medaglione e controllatelo bene per leggere la scritta, esci dalla camera, scendi le scale e vai davanti al bancone. Dopo la conversazione guarda in terra a dx la latta, prendila. Vai nella tua camera davanti all'armadio, guarda in basso e metti la cera sul pavimento, spingi l'armadio, interagisci con il chiavistello e poi con la maniglia per entrare. Sul tavolo esamina i 4 articoli, vai verso la porta di uscita, osserva sul comodino c'è una bibbia in greco, interagisci con il chiavistello della porta, vai verso il crocifisso e in terra scoprirete il cadavere di Lucas. Prendi dal cadavere il medaglione, leggi le scritte poi esamina la coperta. Girati e guarda i segni dove c'è la finestra poi esci dalla camera. Scendi, usate il telefono per chiamare la polizia.

Vai nella camera accanto, controlla il quadro appeso, esci, scendi le scale, vai verso la sala e vedrai lo specchio coperto, entrate in sala, parlate con Pekmester e poi vai al bancone a parlare con Ozana. Girati a dx e prendi il gancio appoggiato all'angolo, sali le scale e guarda in alto verso sx, usa sopra lo sportello il gancio poi sali. Ci sono 2 bauli: esamina le targhetta di ognuno. Per adesso non aprire il baule di Lucas, ma l'altro: all'interno ci sono 2 cartellette da esaminare e un grammofono che puoi aprire e se esami bene, noterai che manca l'ago. Ora dedicati al baule di Lucas: esamina la parte sopra e a sx c'è una piccola scheda che esce. Mettici dentro il medaglione e interagisci con la parte superiore per inserirlo. Ora apri la placca: ci sono dei colori che fanno riferimento alla Romania.

Inserisci i colori della bandiera. Il meccanismo non è complicato e alla fine la combinazione deve essere come da foto qui sotto:



Il baule si aprirà: all'interno prendi l'acqua santa, l'ostia consacrata e leggi la lettera sotto. Scendi, esci dalla locanda e vai all'ambulatorio. Entra, parla con la dottoressa, osserva il biglietto che ti darà e la scritta con la lente e la cartina, sempre con la lente, per vedere le parti scritte in rosso e cercare dove si trova Urguyurt.

6° GIORNO

Apri la sacca e prendi i fiammiferi, la torcia elettrica, il coltello, lo straccio e la corda. Vai allo strapiombo, lega la corda al pezzo di albero a dx e calati. Sei nella grotta, prendi in terra la piuma, guarda la catena con un anello in ferro con la scritta sul lato sx. Osserva anche i mozziconi di sigarette ed esamina anche le scritte 5 sui muri; fatto questo controlla di fronte i 3 massi: sposta quello in alto e gli altri sotto ed entra nel tunnel. Andate avanti fino ad arrivare in una stanza. Da dove sei guarda in basso la terra: usaci sopra il coltello. Apparirà una luce azzurra: devi tenere premuto il pulsante del mouse per usare il coltello e seguire la luce che si muove cercando di non uscire dalla scia luminosa e se hai fatto tutto giusto apparirà un sepolcro. Prendi la pietra luminosa ed esaminala e osserva anche i tre disegni. Osserva la parte inferiore dx del sepolcro e ad un certo punto vedrai qualcosa sparire. Vai avanti, guarda le radici e sotto dovresti notare un sepolcro. Vai verso i segni geometrici e metti la pietra luminosa nella fessura in basso. Ora puoi cliccare sul quadrato: devi tenere premuto il pulsante del mouse e fare il disegno di prima che hai fatto sulla terra.

Vai avanti, arriverai in cima e vedrai una volpe scappare. Guarda l'uccellino a terra, prendi la legna e mettila sulla cenere, usa il fiammifero, girati dietro e prendi la pietra ricoperta di neve, usa lo straccio per togliere la neve, leggi la scritta e accendi il fiammifero. Prova ad accendere la legna, ma serve della carta. Metti sopra la legna la Bibbia, riprova ad accendere la legna, ma è bagnata. Metti sopra la Bibbia il crocifisso e adesso puoi accendere il fuoco.

7° GIORNO

Parla con Luana, prosegui verso la locanda, ma vedrai degli strani segni e delle scritte. Vai all'ambulatorio e parla con Maria. Esci e torna alla locanda, parla con Ozana, insisti per rimanere, vai in camera tua e sentirai una chiamata strana e Ozana che parla. Vai al tavolo e leggi le lettere, esci dalla camera, vai al telefono e chiama la professoressa. Esci dalla locanda, vai alla stazione e prendi il treno per Budapest.

8° GIORNO

Esamina la porta semichiusa, entra e vedrai Irina a terra morta. Guarda nel camino dietro il catalogo che brucia. Esamina il corpo della donna e la siringa nella testa: prendila. Esamina la scritta nella mano sx per un po' di volte. Osserva la cassaforte e leggerai il nome Dracula. Su un tavolo c'è il telefono, prova a chiamare. Sulla scrivania prendi il rocchetto con il filo e le puntine, verso l'altra ala della stanza ci sono varie sale dove in alto ad ognuna c'è una scritta e tra ogni 2 sale c'è un oggetto. Ti devi soffermare sulla scatola di legno e leggerne la scritta, vai alla cassaforte vicino al caminetto, inserisci la combinazione e per trovarla devi esaminare il busto del professore fuori dalla porta dell'ufficio (il numero è 1913), quindi inserisci l'anno con le lettere romane MCMXIII.

Dentro la cassaforte prendi il cilindro e torna nella biblioteca. Esamina la scatola di legno, metti una puntina al centro del messaggio e usaci sopra il rocchetto. Ora devi cercare di fare un cerchio: prendi come riferimento la lettera V di "veritas" in verde. La parola da inserire è VIRGO, quindi inserisci questa parola nella scatola di legno e vedrai un vaso all'interno della scatola. Adesso la parola nuova è ARMA SUNT INDE MALA. Poniti nel centro della sala di fronte ai vari reparti, guarda in alto le scritte: per ogni scritta devi prendere come riferimento l'ultima lettera: in conclusione la frase giusta da leggere è AD ASTRA PER ASPERA. Entra in quel reparto. Una volta dentro devi cercare la seconda lettera di ARMA, quindi prendi come riferimento le scritte in cima agli scaffali: cerca una scritta che come ultima lettera abbia la R, quindi la scritta è INCERTA CURATIO CERTUS DOLOR. Adesso guarda gli scaffali sotto a questa scritta. Devi cercare la parola che finisce per M che è GRUMIUM. Ora vai a cercare la lettera A tra i libri e se hai fatto tutto giusto dovrebbe esserci uno spazio vuoto. Adesso devi fare la stessa cosa per le altre 3 parole che mancano: SUNT, INDE e MALA. Procedi in questo modo:

- SUNT: entra nel reparto con la scritta FELIX QUI POTUIT RERUM COGNOSCERE CAUSAS. Cerca la parola MIRABILE VISU in cima agli scaffali, poi cerca negli scaffali la parola ALDEBARAN. Infine interagisci con il libro che ha la lettera T di quest'ultimo scaffale.

- INDE: entra nel reparto con la scritta NIL ADMIRARI. Cerca la parola NOMEN EST OMEN in cima agli scaffali, a seguire cerca la parola ALFARD dagli scaffali. Infine interagisci con il libro della lettera E di quest'ultimo scaffale.

- MALA: entra nel reparto con la scritta NIL NIMIUM SATIS EST NE SIT ET HOC NIMIUM. Cerca la parola ACTA EST FABULA in cima agli scaffali, poi cerca la parola NIBAL dagli scaffali. Infine interagisci con il libro della lettera A di quest'ultimo scaffale.

Esci dall'ufficio e torna a Vladoviste.

9° GIORNO

Vai alla locanda, sul banco c'è un cesto, esaminalo (non annusarne troppo altrimenti muori). Sali le scale e vai in camera. Appena aperta la porta ti accorgerai che c'è un filo attaccato, prendi le puntine e metterne una a dx e una a sx del filo, ora taglia il filo con il coltello ed entra. Prendi la bomba poi vai al tavolo per leggere la posta: per aprirla usa il coltello. Esci, vai da Ozana. Leggi sul bancone il messaggio per Pekmester poi esci dalla locanda. Vai all'ambulatorio. Suona il campanello e anche se non risponde nessuno entra e cerca di andare in cucina. Entra in cucina, in terra vicino al tavolo prendi lo scialle insanguinato, sotto al lavandino dietro la tendina prendi l'imbuto; in uno dei cassetti lì vicino prendi il filo di rame e in terra vicino alla legna un paletto con il martello. Vai alla porta che dà sul retro e aprila per uscire. Vai avanti per arrivare sul retro, da terra prendi la latta poi controlla la luce sotto la baracca: è il generatore. Apri la porta ed entra. Dopo l'apparizione guarda in giro le casse da morto, alla fine vai avanti e controlla anche le altre fino a che non sentirete che una sembra essere piena: aprila. Esamina la bocca di Pekmester e poi il petto, leggi le 3 pagine che vi trovi. Esamina le 2 tasche dei pantaloni: osserva bene tutti gli oggetti che trovi. Esci dall'inquadratura della cassa. C'è un'altra cassa con un morto dentro, ma non ti interessa, apri la botola e scendi sotto. Vai avanti e sentirai cadere qualcosa dietro di te, girati e guarda in terra. Guarda a dx la

dinamo e il serbatoio per il carburante vicino: metti sotto al rubinetto la latta, poi metti dentro la latta l'imbuto, apri il rubinetto e prendi la latta. Girati verso il pannello, aprilo, sposta i fusibile memorizzando però prima dov'erano messi. Usa il filo di rame in inventario sopra il primo spazio della seconda fila partendo da sx; il secondo usalo sopra il secondo spazio della seconda fila, clicca sulla leva. Esci e vedrai che nel laboratorio c'è la corrente.

Entra nell'ambulatorio e rispondi al telefono. Alla fine della telefonata torna nei pressi della baracca, vai avanti verso l'altra casa. C'è una porta, aprila usando la chiave d'oro presa dalla tasca di Janos ed entra. Sentirai una voce, girati, prendi il grano sotto l'uccello e la piuma in terra. Sopra il comò ci sono una pinzetta e una scatola metallica da prendere, in basso a sx c'è una scatola, aprila e prendi il barattolo d'acido. Vicino c'è un quadro con sopra una coperta, tirala via e prendi il quadro e appendilo nello spazio vuoto sopra il muro. Apri i cassetti del comò e fruga fino a che non trovi una scatola: esaminala. Devi ora esaminare quadri. Ogni quadro ha una sigla nell'angolo a dx che puoi vedere con la lente. Le sigle sono A7, B6, A4 e AD8, mettile in ordine crescente, quindi A4, A7, B6 e AD8. Il codice è quindi 4768. Mettilo nella cassetta e aprila: sposta gli oggetti sopra la cartelletta e leggila. Sotto prendi la chiave poi esci dalla casa. Metti il grano nella mangiatoia dei piccioni e vedrai un piccione con qualcosa sulla zampa: cliccaci sopra e troverai il filamento per le analisi. Vai nel laboratorio e prendi gli attrezzi per la donazione. Devi sterilizzarli come prima (anche se non c'è la luce in cucina ce la farete lo stesso). Alla fine lavati le mani e riporta gli attrezzi dove li hai presi, ripeti l'operazione che hai fatto la prima volta per prelevarti altro sangue, poi portalo nella stanza accanto. Usa la serratura del frigorifero, ma il codice 1905 non funziona, devi inserire il numero 1042. Metti nel frigo la boccetta con la sigla 815, guarda in terra e interagisci con la batteria. Mettici dentro l'acido e prova a mettere il filamento sulla parte superiore del macchinario vicino al frigorifero. Devi sterilizzare anche quello facendo nello stesso modo come con gli attrezzi. Una volta tornato leggi le istruzioni sui fogli sul tavolo vicino al frigorifero, lavati le mani, apri il frigorifero ed usa le provette al muro per riempirle di sangue.(la sequenza che ti può aiutare parte dal numero 810 al numero 815).

Ora metti il filamento nella parte superiore del macchinario, poi metti la provetta 810 nella parte inferiore del macchinario. Clicca sulla leva di sx. Ora premei il pulsante “ + “ sotto, alla fine riprendi il filamento e mettilo sopra il microscopio. Interagisci con la parte superiore: nella parte alta ci sono delle icone, premile tutte e due. A questo punto riprendi il filamento, rimettilo nell'altra macchina e fallo scendere nella provetta, premi il pulsante “ – “ (che devi usare ogni volta che devi azzerare le istruzioni sul filamento per usare le altre provette del sangue). A seguire ripeti l'operazione di prima premendo il tasto “ + “. Riprendi il filamento e rimettilo nel microscopio per vedere il numero dei granulociti.

A questo punto devi calcolare $10000 \div 6$ che darà 1666. Scrivi il risultato sopra il libretto delle analisi. Adesso devi ripetere l'operazione per ogni provetta ed ottenere i seguenti risultati:

- PROVETTA NUMERO 810: GRANULOCITI MONONUCLEARI AL 100%, QUELLI POLINUCLEARI AL 0%. I GRANULOCITI MARCATI SONO 6%. IL RISULTATO È 1666. SEGNA “ANOMALIA IGNOTA”.

- PROVETTA NUMERO 811: GRANULOCITI MONONUCLEARI AL 46%, QUELLI POLINUCLEARI AL 54%. I GRANULOCITI MARCATI SONO VARIABILI PIÙ O MENO AL 10%. IL RISULTATO È 1000. SEGNA “NESSUNA ANOMALIA RICONTRATA”.

- PROVETTA NUMERO 812: GRANULOCITI MONONUCLEARI ALL'89%, QUELLI POLINUCLEARI ALL'11%. I GRANULOCITI MARCATI SONO IL 7%. IL RISULTATO È 1428. SEGNA “ANOMALIA IGNOTA”.

- PROVETTA NUMERO 813, GRANULOCITI AL 57%, QUELLI POLINUCLEARI AL 43%. I GRANULOCITI MARCATI SONO IL 10%. IL RISULTATO È 1000. SEGNA “NESSUNA ANOMALIA RICONTRATA”.

- PROVETTA NUMERO 814: GRANULOCITI MONONUCLEARI AL 56%, QUELLI POLINUCLEARI AL 44%. I GRANULOCITI MARCATI SONO AL 9%. IL RISULTATO È 1111. SEGNA “NESSUNA ANOMALIA RISCONTRATA”.

- PROVETTA NUMERO 815: GRANULOCITI MONONUCLEARI ALL’81%, QUELLI POLINUCLEARI AL 19%, I GRANULOCITI MARCATI SONO AL 7%. IL RISULTATO È 1428. SEGNA “ANOMALIA IGNOTA”.

Una volta fatta l’ultima sentirai un rumore, avvicinarti alla porta. Usaci l’acido e aprila, esci e telefona a Kruger. Esci dall’ambulatorio, vai a sx e poi a dx, parla con il bambino e giocaci. Dopo un po’ il ragazzo ti farà vedere i suoi tesori: esamina quello che puoi in particolare un foglio che devi aprire e prendere la puntina di argento. Fai ritorno alla locanda. Vai in camera, recati al tavolino e usa la scatola metallica sull’aglio per metterlo dentro. Leggi tutta la lettera ed esci dalla camera, sali in soffitta al grammofono, aprilo e metti la maniglia a sx, il cilindro al centro e la bandiera poco sopra al cilindro. Metti l’ago poco sotto alla bandiera, clicca sulla levetta vicino e interagisci con la maniglia per sentire la canzone. Alza la bandiera, toglì il cilindro e metti quello che hai preso da Irina.

Alla fine riprendi il cilindro, rimetti a posto tutto, chiudi il grammofono e prendilo interagendo. Esci dalla locanda, torna dal ragazzino e dagli il grammofono, in cambio potrai prendere la fionda poi vai dalla zingara Luana. La troverai al suo carro sotto il sentiero che porta al castello; parlaci, torna alla locanda, sali le scale ed entra nella camera di Janos. Comincia ad andare alla scrivania: esamina la data del calendario, prendi l’accendino, esamina la posta per un paio di volte. Sotto c’è un cassetto: usaci il mazzo di chiavi, esamina il passaporto e gli altri documenti, vai verso il tavolino vicino al letto, esaminalo, osserva il foglio. Prendi la matita in alto e usala sul foglio per qualche volta. A sx c’è una scatola: usaci sopra il mazzo di chiavi. Prendi la lettera e mettila sulle parole trovate con la matita. All’interno c’è un altro foglio simile alle lettere trovate poco fa, ma per ora lasciate stare. Adesso prendi il foglio con i numeri che hai preso dalle tasche di Janos. Devi cercare di completare gli ultimi due giorni con i numeri quindi agisci in questo modo:

-VENERDI=43521

-SABATO = 25413

Ora controlla il foglio su cui hai usato la matita. se guardi in alto ci sono 5 lettere di una parola che sono SEPTE seguite poi da 5 numeri romani che sono IV III I V II. Ora vai alla macchina da scrivere (se c’è bisogno sistema i numeri romani spostando le rotelle), con le ruote piccole, inserisci la parola SEPTE, poi comincia a dattilografare le lettere sul foglio partendo dalla prima in alto a sx proseguendo avanti fino a che non sentirai il personaggio dire che ha capito come decrittare. le lettere che dovrebbero apparire sono:

VLADOVISTEHANSBECKERMAYERHEINRICHVONKRUG

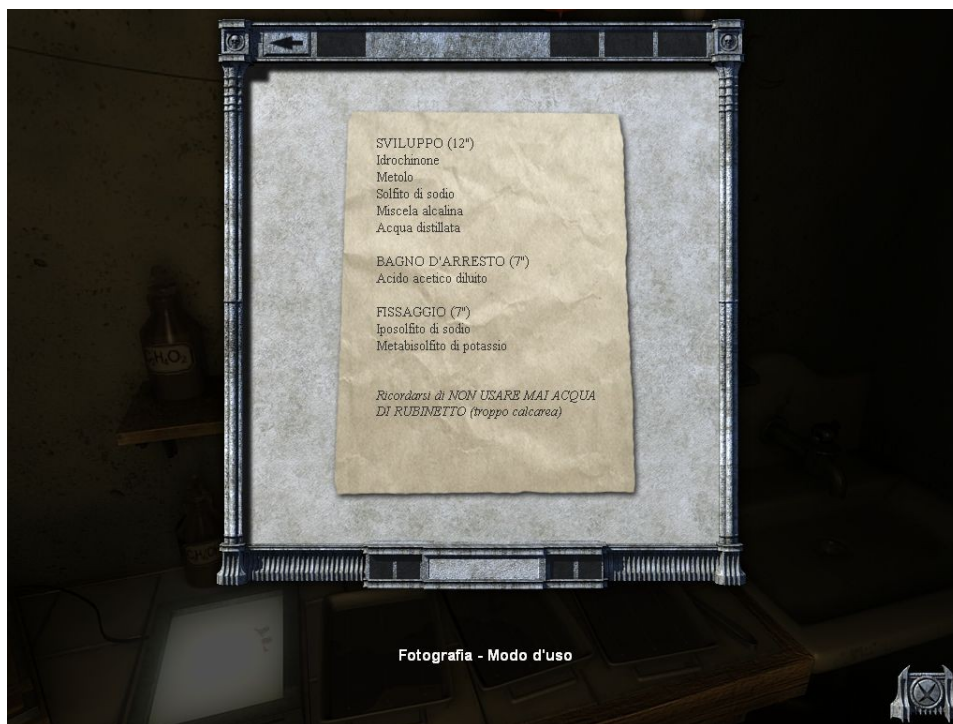
Apparirà un documento da leggere. Adesso prendi la lettera dentro la macchina da scrivere, guarda il bollo della busta con la data e facendo il calcolo è un sabato: quindi il codice è 25413. Sistema i numeri romani in modo che formino questo codice e poi, con le piccole rotelle, sistema le lettere in modo da fare apparire la parola AUGUS.

Con il foglio bianco e con le lettere che c’era dentro la busta, comincia a premere le lettere per scrivere questo:

MUNCHENVONHEINRICHVONKRUGERANHANSBECKERM

Leggi il documento. Esci dalla locanda, dirigiti all’ambulatorio, torna dove ci sono i fusibili per spostare i fili. Metti un filo di rame al centro in alto sulla prima fila e l’altro al centro della seconda fila sotto al primo. Ora esci, entrate nella casa di Martha ed tramite la porta di fronte. Ti troverai in una camera oscura per lo

sviluppo delle fotografie. Sul tavolo di fronte c'è una foto di Martha da esaminare e farai cadere sopra dell'acido: prendi la bottiglia che hai rovesciato e mettila in piedi sullo scaffale. A dx sullo scaffale c'è un quaderno con degli appunti, leggilo. In una bacinella delle 3 che ci sono sul tavolo metti dentro l'acido, il solfito di sodio e l'acqua distillata, prendi poi la spugna sul lavandino e usala dove hai rovesciato l'acido. Apri il rubinetto del lavandino e sciacqua la spugna, appoggiala e dall'inventario prendi la lettera di Janos: mettila sul piano appena pulito, prendi la spugna e bagnala nella bacinella, poi usa la spugna sulla lettera e sciacqua la spugna sotto l'acqua. Prendi la bacinella e svuotala nel lavandino. Adesso riempi le 3 bacinelle sotto con quello che c'è scritto sopra il quaderno degli appunti come nella fotografia sotto.



Da sx a dx riempi le bacinelle con i liquidi, però quella dell'acido è vuota perché l'avete rovesciata, quindi quello che devi fare è mettere dentro l'acido che hai nell'inventario e poi usare la bottiglia sulla bacinella. Ricorda che l'acido deve essere diluito, quindi devi metterci insieme l'acqua distillata. Una volta finito il tutto esamina la lettera, sotto dove c'è la firma c'è un punto con il quale devi interagire con la pinzetta che hai in inventario. Mettete l'oggetto sull'ingranditore e poi accendilo con l'interruttore sotto. A questo punto accendi la luce rossa con l'interruttore, apri la scatola con dentro della carta per le foto, prendi la pinza appoggiata a dx delle bacinelle e usala per prendere una delle carte tenendo premuto il pulsante. Posa la carta sulla base dell'ingranditore e accendilo. Riprendi la carta con le pinze e metti il tutto nella prima bacinella. Aspettate 12 secondi e appena la carta cambia colore prendila. Riprendi la carta e mettila nella seconda bacinella, aspettate 7 secondi, prendila. Riprendi la carta e mettila nella terza bacinella, aspetta 7 secondi e appena la carta cambierà colore prendila e mettila sulla molletta che c'è sul filo in alto. Esamina la foto per vedere 3 montagne: usa l'icona lente e vedrai 3 segni. Accendi la luce ed esci dal posto. Vai al cimitero alla tomba di Martha, usaci sopra la chiave con l'etichetta ed entra: leggi la targa sopra la tomba e da terra prendi il crocifisso. Sotto c'è un anello da prendere e vedrai che sopra di esso ci sono 2 simboli. In terra c'è anche una chiave, esaminala ed esci dalla tomba. Vai da Janos e parlaci di tutto. Chiedigli anche se ti può prestare la pala e in cambio dategli i fiammiferi e gli chiederai anche delle batterie. Una volta esauriti gli argomenti vai a prendere la pala appoggiata su una lapide. Vai alla tomba con vicino il cespuglio di rose, usa sulle rose il coltello e prendi un rametto, ora usa la pala sulla base della tomba ed esaminala: prendi le ceneri del cadavere e esamina la targa a sx. Esci e torna da Luana al suo carro. Parla con la zingara che ti indicherà una strada per avere dell'acqua: vai in quella direzione e arriverai nei pressi di un ruscello. In terra c'è una lapide che devi spostare e leggere, più in fondo c'è una chiesetta, guardaci le lapidi in terra, il piccolo altare, (sostituisci i numeri con i proiettili trovati), torna dalla zingara e parla. Parlare con Iones, Ionel e Ozana,. Una volta parlato con Ozana fai ritorno da Luana per parlare. Gli oggetti, se hai seguito bene la soluzione, li

hai già tutti: lo scialle sporco di sangue, le rose selvatiche, le bacche, la fionda, le ceneri e l'anello. Alla fine la zingara vorrà essere lasciata sola, fai ritorno alla locanda.

10° GIORNO

Prendi la lettera da spedire al Vaticano, scendi e vai da Ozana, prendi la bacchetta, poi metti la lettera per il Vaticano nella cassetta della posta a dx del bancone. Esci, torna da Luana, torna nei pressi del ruscello e apri l'inventario per prendere la bacchetta. Se muovi lo sguardo la bacchetta ad un certo punto dovrebbe indicare un cumulo di terra, esaminalo e usaci sopra la pala: interagisci con la parte in alto della bomba, interagisci una seconda volta con la terra poco più a sx. Prova a togliere la parte inferiore a dx della, vai al cimitero e parla con Ianos, chiedigli la chiave inglese in cambio della batteria. Torna alla bomba e usa la chiave inglese sulla parte inferiore, spostala verso il basso e toglì l'innescò, interagisci con la bomba e prendi la coppa. Leggi cosa c'è scritto all'interno: guarda le lapidi delle tombe, una è dietro di te sopra il ruscello e la puoi girare, le altre due sono nei pressi dell'altare. I numeri in tutto sono quattro: VIII, XIII, I e III. Il quinto lo è V. Alla fine il sesto è il II.

Vai al piccolo altare e metti la coppa nella fessura, premi i numeri 1-2-3-5-8-13, prova ad entrare nel passaggio segreto, usa l'accendino sulla torcia, leggi la scritta in rosso sul lato del passaggio ed entrate. Sei in un tunnel, prosegui fino a che non vedi una tomba, avvicinarti, esamina la scritta poi interagisci con il teschio sopra per aprire la cassa. Esaminala, apri l'inventario, usa la tanica di carburante con l'acqua e poi l'accendino per dare fuoco a tutto. Usa la moneta con il teschio sulla fessura al centro, adesso muovi tutti e 4 i perni verso il centro e poi clicca sulla cassa per uscire. Prosegui fino a che non cadi di sotto. Guarda in alto: ci sono dei numeri romani, vai avanti nella seconda porta aperta guarda gli altri numeri romani in alto, prosegui, ora devi prendere i 2 numeri romani che hai visto e sottrarli, il risultato che trovi rappresenta la porta da oltrepassare. Qui di seguito ci sono i numeri romani appartenenti alle porte da oltrepassare:

MDXCVII=1597

CMLXXXVII=987

Fai la sottrazione di questi due numeri ed il risultato sarà questo:

DCX=610

Fai ora la sottrazione tra gli ultimi due numeri ed il risultato sarà questo:

CCCLXXVII=377

Vai avanti sempre sottraendo gli ultimi 2 numeri e, le altre porte da passare saranno le seguenti:

CCXXXIII=233

CXLIV=144

LXXXIX=89

LV=5

XXXIV=34

XXI=21

XIII=13

VIII=8

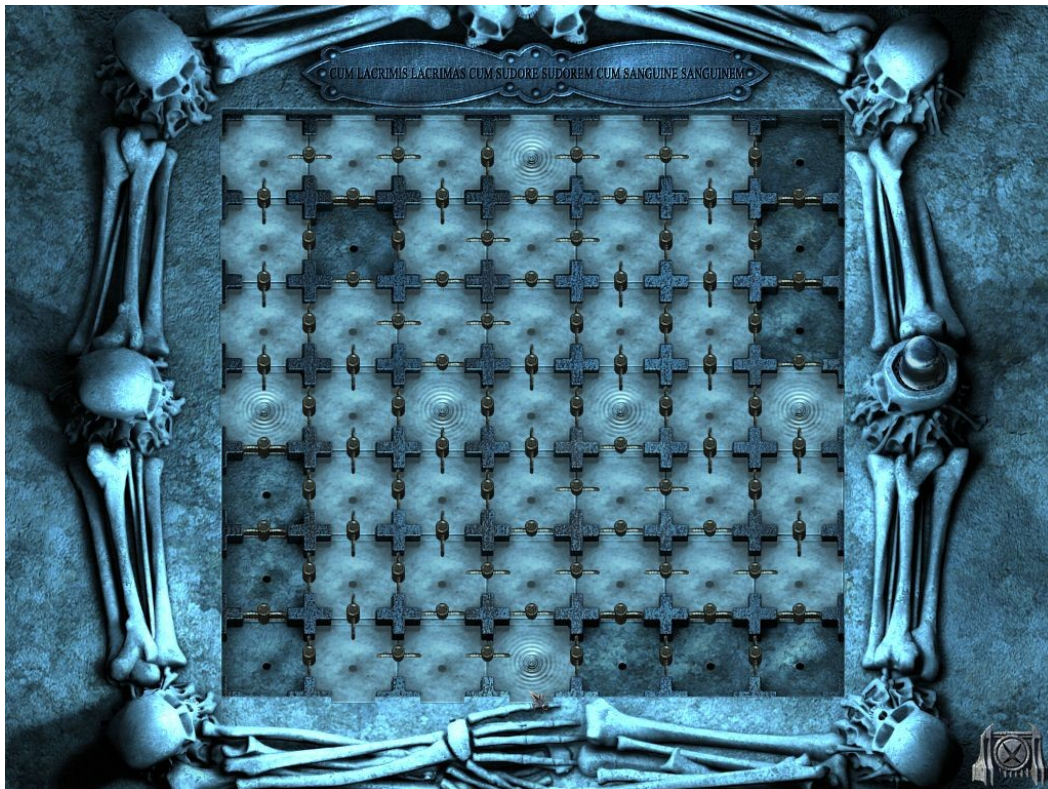
V=5

III=3

II=2

I=1

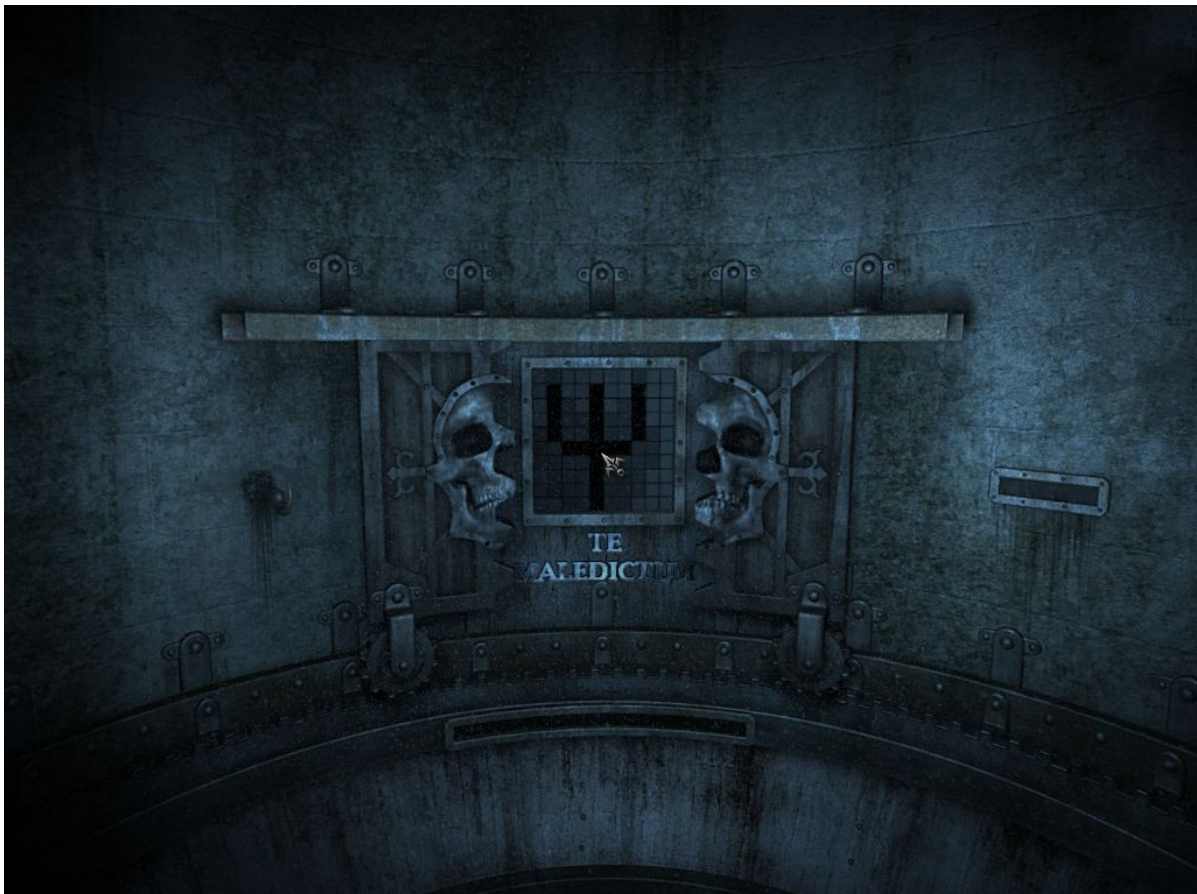
Alla fine esci. Oltrepassando una porta ti verrà fatta una domanda, passa lo stesso poi guardate in terra il tuo sangue e un mozzicone di sigaretta. Ti ritroverai in una cella: c'è Janos dall'altra parte, parla con lui di tutto e poi verrai invitato a premere uno dei tasti della console di fronte. Lo scopo di questo enigma è battere Janos, capendo poco per volta quali sono le figure da premere rispetto alle altre; ogni figura ne batte un'altra, lo puoi capire solo quando Janos è il primo a premere il pulsante perché conoscerai così la figura che ha premuto (la puoi vedere guardando in alto). Quando il muro dietro Janos sarà vicino usciranno delle punte acuminate, se provate a premere dei pulsanti per giocare ti rifiuterai perché rischiereste di uccidere l'uomo. Girati e vai alla porta, a sx c'è uno sportello, usaci sopra la chiave inglese. Dentro c'è un oggetto metallico, metti in mezzo il coltello e muovilo verso sx, ripeti l'operazione fino a che non riesci a sbloccare tutto. Alla fine prendi il cavo d'acciaio in alto, girati e vedrai che le punte acuminate sono rientrate, quindi puoi finire il gioco. Quando avrai vinto la porta della cella si sbloccherà, parla con Janos e poi vai di fronte alla porta e usa la maniglia per uscire. Nel corridoio a sx c'è una rientranza con dei teschi intorno, esamina il centro. Guardando dall'alto, ci sono sei zone con dell'acqua, a dx un bicchiere da usare per assaggiare l'acqua. Ci sono tre gusti di acqua diversi, ogni due zone di acqua hanno lo stesso sapore, quello che devi fare è riuscire a collegare l'acqua con un sapore e per fare questo puoi interagire con dei perni che faranno indirizzare l'acqua nella direzione che preferite. Alla fine devi ottenere questo:

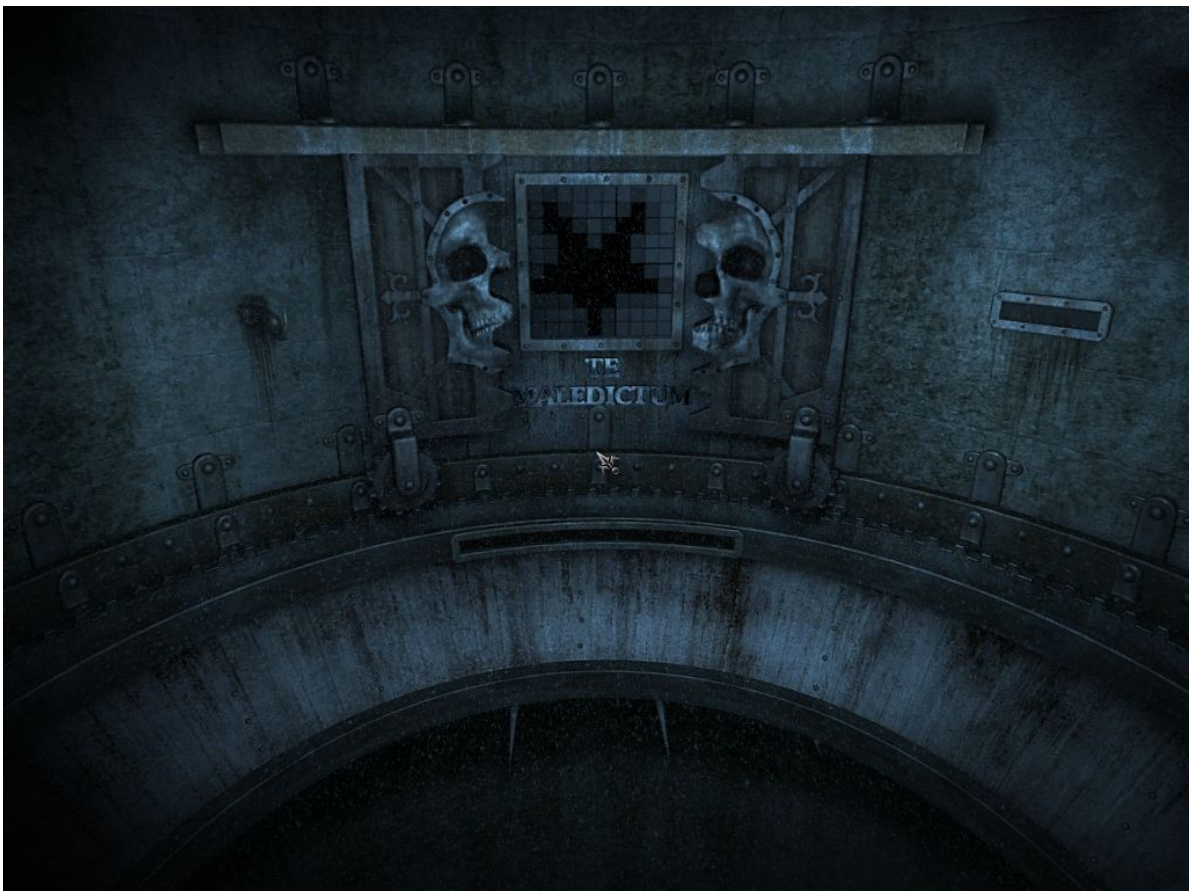


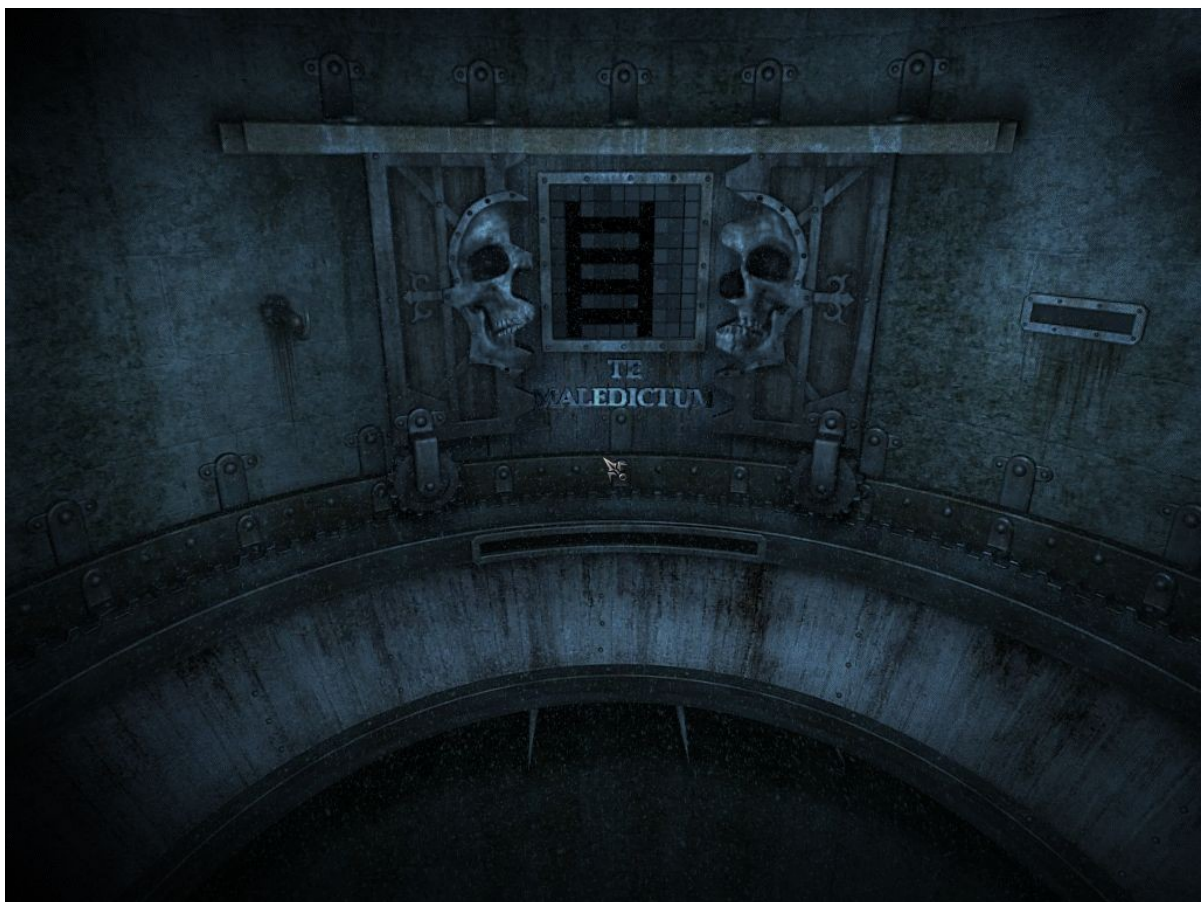
Girati alla parete dalla quale escono dei teschi. Qualche teschio ha dei chiodi nella testa, quello che devi fare è prendere i chiodi e inserirli nei teschi nello stesso modo in cui si sono illuminate le zone dell'acqua nell'enigma precedente. Però ti manca un chiodo, quindi devi usare la siringa che hai nell'inventario. Devi ottenere questo:

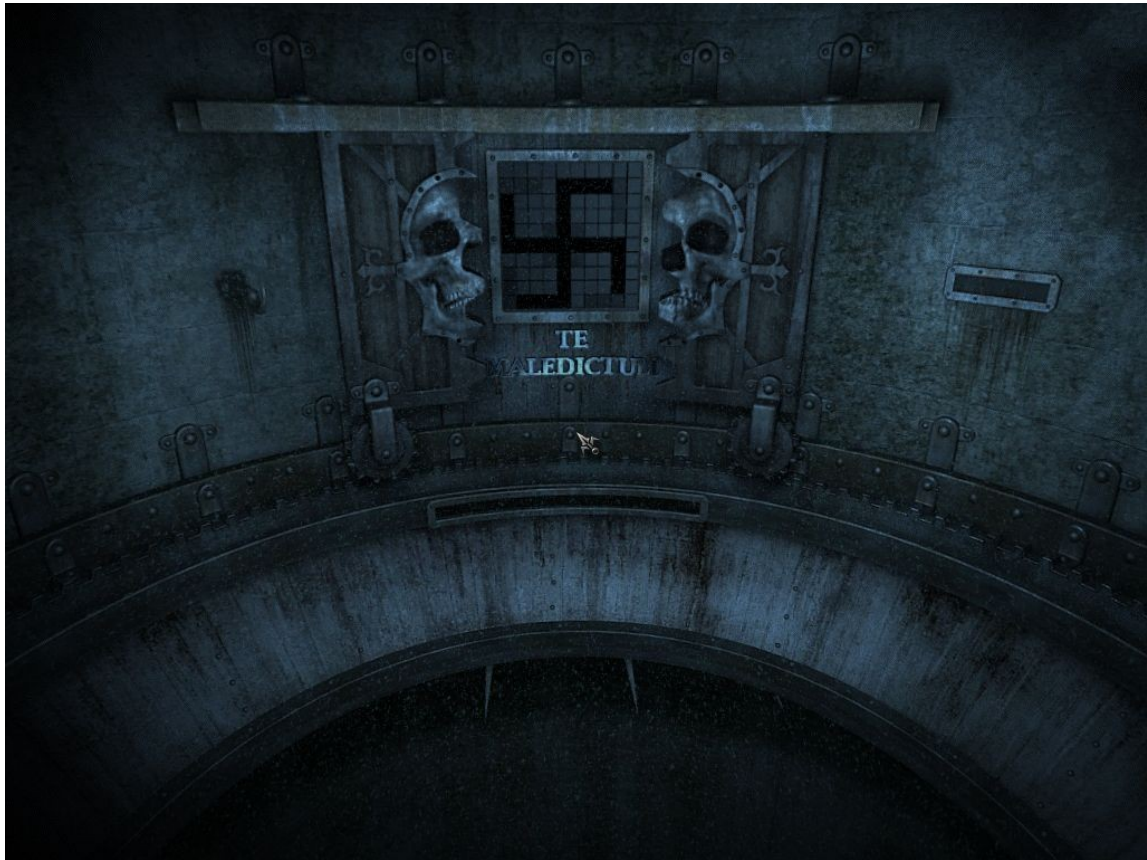


La porta vicino si aprirà, recupera la siringa ed entra. Una volta dentro guarda in terra, ci sono delle grate, girati e da un angolo prendi una pietra, girati e lanciala attraverso le grate. Rigitati e guarda in terra, c'è una leva che devi tirare. Leggi la scritta, non girarti altrimenti muori. Poco sotto la scritta c'è una maniglia, interagisci con questa e esamina il pannello bianco. Devi ricreare gli stessi segni visti nella fotografia delle montagne e nella mappa di quelle montagne. I disegni devono essere come nelle fotografie qua sotto:









Di disegni basta crearne uno, puoi capire come fare in base ai numeri neri che sono in alto e a sx e i numeri blu in basso e a dx. Questi numeri indicano quante caselle di quel colore ci sono sulla riga, devi andare per esclusione e tenere presente che se su una riga i numeri blu corrispondono a 2-2-2, vuol dire che le caselle di quel colore vanno avanti a 2 alla volta e non di più (se sei in difficoltà puoi girarti e guardare il disegno dietro per farti un'idea). Se hai fatto giusto apparirà una scala sul muro, sali fino in cima e sentirete due ragazze parlare. Sali in cima, girati verso il pozzo e sul bordo vedrai uno specchio: prendilo. Prova ad andartene da dove sei, ma non puoi perché tutte le vie sono bloccate. Scendi dentro al pozzo fino in fondo. Dovresti vedere di fronte un gancio, usaci la corda di acciaio presa nella prigione e scendi. Controlla in giro, dovresti vedere una torcia, esaminala, prova ad andare nel tunnel. Sali e torna da Janos, chiedigli l'accendino, ma in cambio vuole dell'acqua. Esci e tornate all'enigma dell'acqua, usa la bottiglia sull'acqua, portala a Janos che in cambio ti darà l'accendino. Torna sotto alla torcia e accendila con l'accendino. Ora dovete trovare il braccialetto che non è per niente facile da trovare, quindi qui sotto ti metto il posto esatto dove lo puoi trovare:



Sali fino in cima al pozzo, girati e metti sul bordo il braccialetto e lo specchio. Torna al bordo del pozzo, prendi lo specchio, torna alle colonne, spostale poi interagisci con le rocce. In terra noterai una piuma, prendila, entra. Sei in un grosso spiazzo, vai avanti, avvicinarti al cerchio metallico chiuso, a questo punto inizia l'enigma. Guardando il cerchio metallico chiuso comincia dal pilastro a dx, quindi ricrea il segno che vedi nella fotografia qua sotto:



Nella bocca sotto non mettere nulla perché c'è già la bottiglietta che conteneva il tuo sangue.

Prosegui sempre a dx e inserisci il segno della fotografia sotto e nella bocca metti lo specchio:



Al terzo pilastro metti il segno della fotografia qua sotto e nella bocca metti la moneta.



Al quarto pilastro metti il segno della fotografia qua sotto e usa l'accendino sulla bocca in alto per accendere il fuoco.



Al quinto metti il segno della fotografia qua sotto e metti nella bocca la siringa.



Al sesto pilastro metti il segno della fotografia qua sotto e nella bocca c'è un nido di uccello nel quale dovete mettere la piuma.



Al settimo pilastro metti il segno della fotografia qua sotto e nella bocca metti la catenella.



Il cerchio metallico si apre ed entraci. Vai vicino alla tomba di Dracula, leggi la scritta e interagisci due volte con il teschio per togliere il coperchio. A questo punto metti nella tomba i vari oggetti presi nel tuo percorso: l'acqua benedetta, le ostie, il mazzo di rose selvatiche, le bacche, l'aglio nella scatola, il crocifisso e il paletto con il martello. Sentirai qualcuno chiamarti, è Kruger, vai a parlarci, ma prosegui nella tua missione. Quando hai finito la tomba sparirà. La porta davanti a e si aprirà e apparirà Maria che si svelerà essere Martha. Parla di tutto fino a che non vi ritroverete al cospetto di Dracula. A questo punto devi affrontare un interrogatorio, rispondendo in modo giusto per guadagnare la sua fiducia. Le riposte sono le seguenti:

- OLTRE A CIÒ CHE HAI DETTO HO BRUCIATO LA CROCE E LA BIBBIA, E NON ME NE PENTO.
- SÌ, HO RISPARMIATO JANOS E ORA SONO QUI DAVANTI A TE.

- SÌ, LA DESIDERO.

- LILITH LA RIBELLE.

- NON TI TEMO, SONO ARRIVATO FIN QUI!!

- COME SIGFRIDO ERO DECISO A RAGGIUNGERE IL MIO SCOPO AD OGNI COSTO.

Assisti ai due filmati finali.

Soluzione di Star