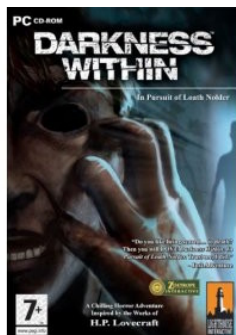


Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder



Sei nel corridoio della casa di cura, avanza e osserva il disegno sulla dx sul muro e poi quello davanti, entra nella porta a sx e quella stanza ti ricorda qualcosa, guarda in terra il cadavere e ti svegli dall'incubo nella tua stanza. Squilla il cellulare, alzati e ascolta Arthur che ti avvisa della fuga di Loath Nolder dalla casa di cura, ti dice anche di ascoltare la segreteria telefonica, fallo e poi apri il primo cassetto sotto: leggi le pagine del libro di Pickman. Vai nella porta a sx e apri i cassetti in basso dell'armadio e da quello inferiore alza gli indumenti e osserva l'anello di famiglia e la pistola. Esci e osserva a dx l'orologio sul mobile e lo scaccia-spiriti che pende dal lampadario, osserva il quadro sul muro davanti e poi esci dalla porta a sx. Davanti hai 2 porte, vai in quella di sx per il bagno e se vuoi tira l'acqua al Water, esci e apri il cassetto del mobile davanti, apri la scatola e prendi le chiavi della macchina, vai nella porta a sx, voltati a dx e avanza fino in fondo per le scale, scendi e ti ritrovi nel tuo ufficio.

Ufficio di Howards

Inizia a osservare l'ufficio e poi vai verso il monitor, sulla destra leggi i fogli nel contenitore che riguardano Field: la causa della morte, la data e dove è sepolto. Nel foglio successivo dice dove è stato ucciso e il sospettato: Loath Nolder. Ruota a sx e clicca le foto vicino al telefono che sono state prese dall'ufficio di Nolder, osservalo nell'inventario ingrandendole e ruotandole. Esci dall'ufficio e sulla mappa saranno aggiunte tre locazioni: il tuo ufficio, la tua casa e l'ufficio di Nolder: vai su quest'ultimo.

Ufficio di Nolder

Osserva il calendario sulla dx sul muro e ti accorgi che è vecchio di 5 anni, vai dietro la scrivania e alla sx del telefono rosso tra i fogli nel contenitore prendi un tagliacarte molto utile per aprire delle lettere. Leggi il giornale a dx dove parla di un terremoto e poi apri il cassetto superiore a sx, leggi lo scritto: miti e leggende di Wellsmoth e poi osserva l'altro foglio dove ci sono dei simboli e dei numeri come da disegno sotto.

A-00096	DAT	⚡	01.08 - 07.09	T-00026	QST-W	1/	05.00 - 00.06
A-00096	DAT	☐	07.03 - 02.09	T-00027	QST	2/	07.05 - 06.06
A-00096	DAT	X	03.05 - 06.01	T-00027	QST	?	09.00 - 05.04
A-00268	IAH	1	08.07 - 09.05	F-00548	WMT	●	05.05 - 05.05
A-00018	IAH-W	7	06.00 - 08.06	F-00548	WMT	●	00.03 - 01.04
U-00005	OTH	⊗	09.01 - 05.07	F-00548	WMT	⊗	07.06 - 00.08
U-00005	OTH-W	7	08.04 - 03.06	F-00548	WMT	⊗	09.04 - 02.04
U-00005	OTH-W	7	07.01 - 05.06	K-0489	PER-N	7	08.01 - 00.01
U-00007	OTH-E	⊗	02.06 - 09.09	K-0489	PER-N	□	05.07 - 00.08
H-00782	ULT	▽	00.06 - 03.07	D-0304	LWQ	?	08.01 - 05.03
H-00782	ULT	△	01.05 - 06.07	D-0304	LWQ	?	07.00 - 06.07
J-00012	POR	2	05.03 - 03.07	F-0189	QYK-N	2?	09.01 - 02.07
J-00014	POR-S	?	04.06 - 06.02	Y-0543	NBN	2	08.45 - 08.02
J-00014	POR-S	?	06.01 - 08.03	Y-0543	NBN	8	04.01 - 06.03
J-00014	POR-S	1?	02.05 - 06.04	Y-0543	NBN	CU	05.08 - 06.02
J-00015	POR-W	U	07.02 - 03.05	Y-0548	YMN	?	09.05 - 07.06
O-00157	STW	?	03.05 - 02.08	F-0088	OJK	?	02.05 - 05.07
O-00157	STW	1?	00.08 - 05.08	F-0088	OJK	?	03.01 - 02.02
O-00157	STW	?	06.05 - 05.06	Z-0985	RJK	U?	06.07 - 04.03
O-00157	STW	Λ	02.05 - 08.06	Z-0985	RJK	22	01.00 - 05.02
O-00157	STW	B	04.08 - 08.01	W-0076	HTE	2	07.05 - 03.08
O-00158	STW	1	01.00 - 02.07	W-0076	HTE	U1	08.04 - 00.08

Apri l'inventario e premi l'icona a forma di cervello, sotto hai 4 caselle vuote, prendi una foto per volta e mettila in una casella vuota e poi premi l'icona ingranaggio: Howards farà un commento dicendo che vi sono alcune differenze. Osserva alla lente quella foto e vedrai che zona della stanza si tratta. Vai verso la libreria, osserva il quadro a sx e vedrai che è spostato, osservalo di nuovo e apri la tela con il tagliacarte e prendi il pacchetto. Nell'inventario unisci il pacchetto con il tagliacarte e otterrai una chiave e una lettera, clicca col dx sulla lettera per leggerla. Sulla sx hai 3 icone, clicca su quella più in alto per avere una penna, sottolinea 4 frasi per volta, nome in alto compreso e poi premi la seconda icona per sapere se hai trovato qualcosa di interessante, rimarranno sottolineate le cose importanti: Jonathan, ho comprato una casa, non vado alla polizia e Clark che a quanto sembra è il fratello e l'indirizzo in fondo. Esci dall'ufficio e sulla mappa si aggiungerà una nuova locazione: Clark Field's Residence.

Casa di Clark Field

Sei nell'entrata della casa, osserva la porta a sx ma è chiusa, voltati completamente e avanza verso la porta in fondo, prova ad aprire la porta a sx ma qualcosa, la ostruisce, apri quella a dx e vai a sx verso il caminetto per 2 volte: la porta a sx è chiusa, avanza verso il camino: osserva i quadri in alto e la foto dei due fratelli sopra il camino. Prendi i fogli sulla poltrona a sx e leggili nell'inventario. Ritorna indietro all'entrata e sali le scale, vai nel salone alla tua sx, osserva la seggiola ribaltata e poi il foglio e l'orologio sul tavolino a sx. Avanza a sx e vai sulla porta in fondo a sx per il bagno, esci e vai nella porta a sx, avanza una volta, voltati a sx e prendi la corda sul tavolino. Esci dalla stanza e avanza verso l'orologio a pendolo in fondo, entra nella stanza a sx e sul letto osserva il libro bruciato, leggi le pagine rimanenti e poi avanza, apri il cassetto del mobile dove c'è il telefono e prendi una chiave. Esci ed entra nella stanza davanti per la biblioteca, dai un'occhiata in giro tanto poi ci ritorniamo. Esci e ritorna sotto, entra nella porta alla sx delle scale in fondo, scendi le scale e prima di scendere l'ultima rampa di scale osserva il piccone sulla dx, continua a scendere, entra nella porta e avanza in fondo alla stanza, sulla dx osserva i barattoli che emanano un profumo. Osserva il tavolo a sx e sul pannello a dx con la luce verde usaci la chiave arrugginita per attivarlo, entra nella porta a fianco e avanza verso il pozzo, osserva la lanterna a dx e la scaletta che non riuscirà a tenere il tuo peso. Osserva 3 volte il pozzo, poi guarda i tubi in alto e usaci la corda, prendi la lanterna e scendi. Vai giù finché puoi e poi entra nell'apertura scura davanti, avanza fino alle macerie, osservale e poi voltati completamente, da terra raccogli l'Organizer di Clark e sentirai un suono pauroso: ritorni su in automatico, esci dalla porta che chiuderai sempre in automatico. Voltati e prima di uscire osserva lo straccio alla dx della porta: sentirai di nuovo un suono pauroso, esci e sali la prima rampa di scale, osserva di nuovo il piccone, vai sopra ed esci dalla casa. Sei nel corridoio del tuo appartamento, voltati a dx ed entra.

Casa di Howards

Vai nella camera da letto e allungati perché sei stanco. Senti bussare, alzati e spegni la radio, vai nel corridoio ma non c'è nessuno, osserva il corridoio e lo vedi buio, clicca più volte nel corridoio e poi ritorna dentro in camera da letto, spegni di nuovo la radio e senti di nuovo bussare, esci di nuovo nel corridoio e senti il battito più veloce di chi bussa, osserva è più volte il corridoio scuro e poi rientra nell'appartamento e vedi tutto buio: all'improvviso una figura avanza e ti ritrovi nell'ospedale di Wellsmoth. Dopo il periodo di osservazione sei di nuovo nel tuo letto: guarda il filmato. Alzati dal letto e vai in bagno, apri l'armadietto sulla dx e prendi la medicina che berrai in automatico. Dall'inventario seleziona l'Organizer che vorrà una password: premi i primi 4 numeri e di dirà di premere la Barra Spazio, uscirà una frase: quando la strega trionfante rinascerà? E' il libro che hai nel cassetto della camera da letto, vai e posiziona sulla quinta pagina: ci interessa questa e la pagina successiva. Sottolinea la frase (mi raccomando completa) "moriranno quando.." e poi clicca sull'ingranaggio per avere un indizio, fai la stessa cosa con le frasi scritte di seguito.

Moriranno quando.....indizio: 18

Sei bambini...indizio: 6

E la sua camera è stata cambiata...indizio: specchi

La frase dove c'è: "XI"..indizio: XI

La frase dove c'è il 1699..indizio: data della morte di Harold.

Chiudi tutto e vai nell'inventario, premi l'icona del cervello. Sulla sx seleziona la voce specchi e mettila in un quadrato in alto per combinarlo, seleziona la voce XI e trascinala sopra, clicca sull'ingranaggio e saprai che va letto all'incontrario come davanti ad uno specchio, quindi diventa: IX, allo stesso modo fai con i sei bambini e con l'ultima voce trovata, cioè l'inverso del segno e scoprirai che i bambini erano nove, 6 sono morti e 3 sono a sx. Fai la stessa cosa con 18, i 3 bambini a sx e con la morte di Gallows, premi l'icona ingranaggio per avere una data: **1753..**
Apri l'organizer e inserisci questi numeri come password e ti chiede una data che non sai.
Vai alla casa di Clark.

Casa di Clark Field

Sali le scale e avanza nel salone, avanza una volta verso l'entrata a sx, voltati a dx e osserva la valigetta sul mobile, leggi il foglio che parla di un allucinogeno: Dversahe.

Apri l'inventario e premi l'icona cervello, sulla sx trascina dove parla di un profumo, qualcosa nell'aria e la Harmal , premi l'ingranaggio e saprai di un allucinogeno. Vai alla libreria a dx del pendolo, posizionati dall'altra parte del tavolo davanti alla valigetta: prova ad aprirla ma è chiusa, premi alla sx dove si mette la combinazione e premi il pulsante, posizionati a sx del tavolo e guarda il manoscritto dentro al contenitore, sottolinea le frasi:

quando avevo 22 anni..

cassetta No:01

nella pagina di registrazione No: 008 009 (la frase subito sotto) *nella piazza di Ivar* e più in basso la frase completa dove menziona *Christopher* fino al punto di fine frase. Esci dalla casa e vai nel tuo ufficio.

Ufficio di Howards

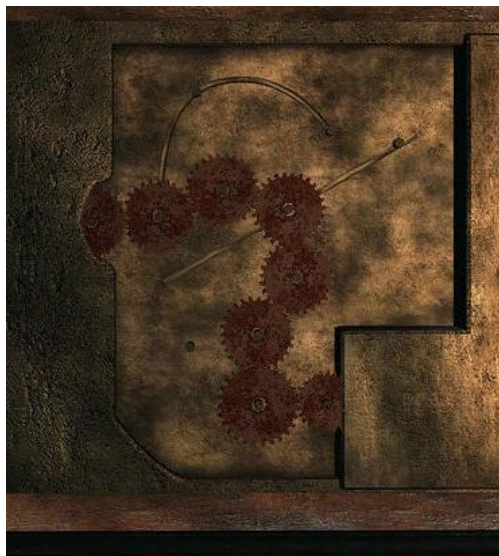
Vai verso il monitor e osserva i fogli nel contenitore verde, sottolinea la data di nascita: *03/11/1976* e quella di morte: *21/10/2011*, ora a sx nei dettagli della casa di Clark trascina dove si parla del piccone che hai visto in cantina in un quadrato sopra, inserisci anche la data di morte di Clark, clicca sull'ingranaggio e scoprirai che qualcuno è entrato nella casa. Ritorna alla casa di Clark.

Casa di Clark Field

Sali le scale e vai alla libreria, rileggi il documento nel contenitore in fondo al tavolo e vedi sottolineato un 22, sommalo alla sua data di nascita: 1976 e avrai: 1998, combinazione della valigetta. Aprila, prendi e leggi i fogli, poi prendi la cassetta N°1 (la prima davanti) e mettila nel registratore, premi play e ascolta la **traccia 1**, per ascoltare le altre premi le doppie frecce a dx e poi play: ascolta tutte. In particolare ascolta la traccia 8 che si riferisce al 5 Luglio 2011-
Esci dalla schermata e apri l'organizer, inserisci la data: 07/05/11 e conoscerai l'ubicazione di Ivar.
Ritorna a casa.

Casa di Howards (sogno in fondo al pozzo)

Vai a letto e varai un altro incubo che diventa realtà, infatti sei in fondo al pozzo della casa di Clark. Guarda in basso le ossa e prendine una, prendi anche la torcia e usala sulla fiamma blu per accenderla. Avanza e osserva la pietra in terra, vai verso la porta che è chiusa, usaci l'osso finché non dice che è troppo grande, ritorna indietro e usa l'osso sulla prima pietra le rimpicciolirlo, torna alla porta e aprila con l'osso. Avanza verso la statua e prendi l'anello col simbolo della tua famiglia, vai nella parete a sx e apri il pannello: devi riposizionare degli ingranaggi, di seguito l'immagine dell'esatta posizione.



Guarda a sx e vedi un foro: ci serve qualcosa per mettere in funzione le ruote. Sali le scale e vedrai delle nicchie, vai fino in fondo e raccogli la manovella, ritorna sotto e usala sul pannello. Girala e sentirai aprirsi qualcosa, risali le scale e sentirai ancora dei rumori, su ogni cripta premi il simbolo in alto finchè non trovi quello uguale all'anello, nell'inventario prendilo e usalo sul simbolo corrispondente. Guarda nella cripta e tira fuori la bara, aprila e sarai di nuovo nel tuo appartamento. Alzati e vedrai che hai dormito 2 giorni. Vai in bagno e prendi la medicina dall'armadietto e ti accorgi che la medicina ha un gusto diverso. Nell'inventario seleziona il cellulare e scorri i nomi per chiamare Arthur e chiedergli il favore di analizzare la medicina. Dopo il dialogo abbassa lo sguardo e avrai flash, guarda nel cestino, prendi e leggi il biglietto: 10/11/2011 dopo la mezzanotte. Esci dall'appartamento e ti ritrovi nel tuo ufficio, lascia la bottiglia sul tavolo ed esci per andare alla casa di Ivar, locazione che si è aggiunta sulla mappa. Durante il viaggio vedi una persona (Edward) sul un dirupo, avvicinarti e parlaci di tutto, ritorna indietro e in automatico ti volti: non vedi più Edward ma un foglio in terra: prendilo, leggilo e ritorna in auto.

Casa di Ivar

Entra in casa e vai subito nella stanza a sx, sul mobile davanti osserva il foglio bianco e poi a sx raccogli il pennello. Vai dalla parte opposta e avanza dietro il paravento: osserva in basso e vedi un passaggio sul pavimento ma è chiuso. Esci dalla stanza e vai nella porta di fronte, osserva il tavolo e gli armadietti sul mobile a sx da dove prendi una tanica di solvente. Voltati verso il lavello e prendi il bastone, osserva la ciotola e poi esci dalla stanza. Sali le scale ma solo la prima rampa, alza lo sguardo e osserva dove il soffitto cambia colore, usaci il bastone e scenderà una scala, abbassala e sali. Vai verso il cannocchiale e osserva i fogli sul tavolo, sottolinea tutte le frasi fino a trovarne di importanti. Osserva i libri sulla sedia dove vedrai dei disegni strani e una spiegazione per la preparazione di un talismano. Prima di guardare nel cannocchiale sposta la tenda dietro, e leggi il libro in terra dove parla di una tribù di cannibali. Vai al cannocchiale e guardaci dentro e ruota fino a vedere come l'immagine sotto.



Voltati per uscire ma prima osserva gli animali nei vasi nel mobile davanti. Scendi e sali le scale, entra nella porta e sulla dx prova ad aprire lo scrittoio che è chiuso, vai sull'altro a sx anch'esso chiuso. Scendi ed esci dalla casa ma uno strano uomo di chiamerà chiedendoti delle "note", voltati e parlaci. Se sbagli la domanda non preoccuparti perché potrai ritornarci in serata. Avanza e sarai a casa.

Casa di Howards

Vai a letto e nel sogno sarai su una scogliera. Alza lo sguardo e osserva la luna: un'eclissi, ti svegli. Guarda l'orologio che è vicino alla mezzanotte. Esci e ritorna alla casa di Ivar.

Casa di Ivar

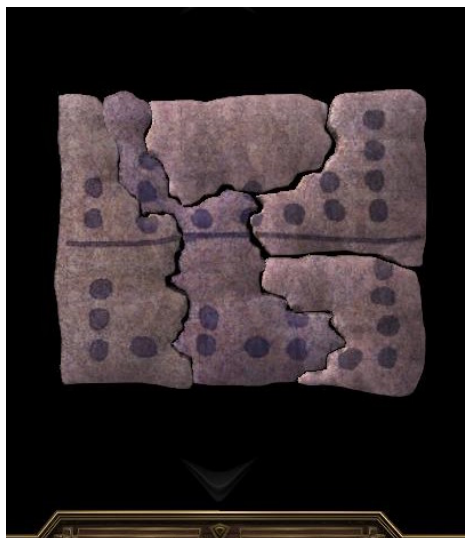
Vedi delle luci accese al piano superiore, alla domanda se vuoi continuare rispondi di sì.

Entra nella porta a sx e sulla botola dietro il paravento usaci le doppie chiavi per aprilo, scendi e vai nella prima entrata a dx, osserva le 4 sculture, vai verso lo specchio e osserva il teschio. Sulla sx osserva sopra il mobile rosso e vedrai dei lati graduati e infine prova ad aprire l'armadietto che è chiuso. Voltati completamente e osserva le statue nell'armadietto a muro: dietro a quella del trono vedi e simboli. Esci e nel corridoio vai a dx, entra nella porta e osserva il simbolo nero sul muro a dx. Avanza due volte ed entra nella porta a dx, guarda nella cassa dove ci sono dei vecchi fucili, avanza verso la pulsantiera che da corrente alla rete a sx. Alla sx del pulsante rosso, sul muro prendi dello stucco e premi il tasto rosso per togliere corrente. Entra dalla rete e osserva la cassa vuota: doveva contenere qualcosa di importante. Esci ed entra nella porta davanti, osserva la porta a sx e parla col prigioniero. Prova ad entrare nella porta opposta ma è buio, prendi la candela dietro ed entra. Clicca l'abito in terra e prendi dei fogli e una chiave: leggi i fogli, esci e posa la candela. Scendi le scale ed entra nella porta: è buio, avanza ma non puoi, quindi ritorna indietro e una voce ti farà voltare: parlaci e saprai che si tratta di Loath Nolder. **SALVA IL GIOCO.** Ritorna indietro fino all'ultima porta delle scale e qualcuno sta scendendo, ritorna indietro e nasconditi nella stanza delle prigioni sulla sx oppure alla rete elettrificata sulla dx. Aspetta che tutto si calmi ed esci dalla casa. Ritorna a casa e mettili a letto.

Casa di Howards (sogno nella grotta fredda)

DI nuovo un sogno-realtà.

Sei dentro una caverna, abbassa lo sguardo e raccogli una tavoletta, avanza e raccogli le altre. Vai verso i corni davanti e osservalo sulla sx dove vedrai 4 fori, nell'inventario clicca sull'icona cervello e nei riquadri in alto metti le tavolette e poi premi l'ingranaggio per riordinarle come da disegno sotto.



Questo è lo schema dei suoni da riprodurre sullo strumento che andiamo a vedere.

Numeriamo i fori dello strumenti dal basso verso l'alto con **1-2-3-4**

Premi i tasti secondo la sequenza: **2 3 1 2 1 2 4 3 1 2 1 2 1 4**

La caverna tremerà e ti svegli nella tua stanza.

Osserva l'orologio sul mobile e ti accorgi che hai dormito 3 giorni, prova a uscire e ti ricordi che devi chiamare Arthur per sapere della medicina: è un allucinogeno. Esci e vai alla casa di Ivar.

Casa di Ivar

Entra e poi vai subito a dx per la cucina, vai verso il lavandino e versa la latta del diluente nel contenitore che vedi, metti dentro il pennello per ammorbidirlo e poi esci, sali le scale ed entra nella porta, vai al mobile di sx e usaci le doppie chiavi, aprilo e osserva il cofanetto azzurro, in alto a sx prendi i 3 bastoncini. Sulla sx prendi la vecchia mappa e osservalo bene nell'inventario, fallo girare e nella parte posteriore osserva bene i disegni.



Guarda a sx dove ci sono i cassetti e da sx a dx osserviamo le 5 lettere:

- 1) Leggi la lettera e noti che qualcuno non viene nominato ma solo chiamato: Mr. R.
- 2) Sottolinea la frase dove c'è: 28-11-2001, subito non vedrai nessun indizio, più avanti sì.
- 3) Leggi e saprai di una città sotto la sabbia.
- 4) Sottolinea la frase con "EB" e saprai cos'è più avanti. Leggi dove si nomina "J.D.". Sottolinea: kd78gt8 e prendi il cellulare, componi esattamente lettere e numeri come li vedi e avrai un numero telefonico: 5378488, chiama ma non risponde nessuno. Chiama Arthur e chiedigli se può rintracciarti questo numero.
- 5) Leggi il rapporto di DeG.

Vai nell'altro mobile a sx e usaci sempre le doppie chiavi per aprirlo, prendi la chiave sulla dx e leggi il foglio che parla di un antico cimitero. Guarda il foglio sul ripiano e poi usa il pennello sul vasetto con l'inchiostro. Scendi e vai in camera da letto, entra nella botola dietro il paravento e scendi, entra nella prima stanza a dx dove ci sono le statue e vai verso l'armadietto, guarda dietro a quella seduta sul trono dove c'erano i simboli illeggibili e usaci il mastice, prendilo e nell'inventario unisci il mastice con il pennello per avere evidenziati i simboli. Ritorna sopra e sul foglio bianco sul mobile usaci il mastice per avere un'immagine: prendi il foglio. Ritorna sotto e sempre nella stessa stanza apri il mobile rosso con la chiave trovata prima, ci sono molti rotoli, osservali per 2 volte ma non sai quale prendere. Esci dalla casa e vai all'ufficio di Nolder.

Ufficio di Nolder

Vai dietro la scrivania e rileggi il libro di Wellsmoth, osserva di nuovo il foglio nel cassetto e localizza le righe con le sigle: **WMT**, sottolinea una riga per volta e poi agisci con l'ingranaggio; fai così per tutte e 4 che rimarranno sottolineate trovando così degli indizi. Nell'inventario osserva la mappa dei simboli e vedrai la : **I-00548**. Esci e ritorna alla casa di Ivar.

Casa di Ivar

Ritorna sotto alla cassaforte rossa. Aprila e saprai già quale documento prendere: **I-00548**, ora osserva il diagramma sopra la cassaforte con i due lati graduati e posizionaci sopra la mappa appena presa. Ora inserisci le coordinate 07.06 in alto e 00.08 di lato come da disegno sotto.



Premi il pulsante dei due assi e verifica che le coordinate corrispondano, conferma alla domanda.

Inserisci: 05.05 - 05.05 e conferma

Inserisci: 00.03 - 01.04 e conferma

Inserisci: 09.04 - 02.04 e conferma

Le 4 locazioni saranno confermate con una "X", al termine prendi la mappa e osservalo nell'inventario. Esci e vai alla casa di Field.

Casa di Clark Field

Appena dentro apri la porta a sx con la chiave, osserva la stanza e i quadri appesi. Entra dall'altra porta quella con la lampada appesa per la sala da pranzo, guarda il ritaglio di giornale sul tavolo e le cose dentro al camino. Entra nella porta in fondo, sulla sx osserva e poi clicca sulla statua simile a quella in libreria: c'è uno scomparto che non puoi aprire e 6 punti bianchi in alto. Esci e ritorna all'entrata principale, sali le scale e nel corridoio a dx entra nella porta a dx, avanza verso la statua in terra, osservalo e apri lo scomparto in terra, vedrai i 6 punti bianchi e 3 bastoncini. Ritorna sotto all'altra statua e osservalo ancora ma lo scomparto non si apre. Quindi bisogna sistemare 3 aste metalliche, che hai nell'inventario, in un certo modo nei fori in alto per aprire lo scomparto, di seguito il disegno.



Inserisci le 3 aste metalliche nei fori indicati dai cerchi e apri lo scomparto.

Prendi l'insetto e il rotolo di carta. Esci dalla stanza e non ti senti bene. Avanza verso la porta di uscita ed avrai un nuovo incubo. Posizionati con la finestra in fondo al corridoio davanti ed entra nella porta a dx, avanza de volte nel corridoio e voltati a dx: vedi un foro blu, osservalo e riconoscerai la tua stanza con una persona sul letto. Avanza nel corridoio ed entra nella porta a sx dove vedi un animale che ci cammina sopra, ritorna indietro e vai nell'altro corridoio. Avanza ed entra nella porta alla sx della finestra in fondo, avanza e osserva il sopramobile sul mobile: un quiz. Lo scopo è di ruotare i 3 cerchi e fare in modo che le scanalature di ognuno combacino con l'asta verticale. Non è difficile anche perché gli anelli si muovono insieme ma con movimenti di ritardo uno dall'altro, quindi ci riuscirete in pochi minuti.



Sentirai uno scatto, esci dalla schermata e apri lo sportello, prendi lo scacciaspiriti. Esci dalla stanza e vai nella porta davanti, osserva il vortice dalla finestra e usaci lo scacciaspiriti: osserva il filmato e sei nella tua stanza.

Casa di Howards

Osserva l'orologio e saranno passati 4 giorni. Vai verso la porta rispondi al cellulare, ascolta cosa ti dice Arthur.. Vai in bagno e prendi lo strano miscuglio sul lavandino: gettalo nel water. Esci e sulla mappa si aggiunge una nuova locazione: Edward Braunbell. Seleziona la casa di Ivar.

Casa di Ivar

Sali le scale ed entra nella porta, vai verso lo scrittoio di sx e osserva la seconda lettera da sx e sottolinea: **28-11-2011**, osserva la quarta lettera e sottolinea: **EB – IB**, sottolinea la quarta e quinta riga. Nell'inventario seleziona l'icona cervello e nei dialoghi ascolta quello riferito al numero telefonico decriptato. Esci dalla casa e vai in quella di Clark.

Casa di Clark Field

Sei davanti alle scale, voltati a dx e vai nella porta in fondo, avanza nel corridoio e apri l'ultima porta a sx con la chiave. Entra e osserva le due ampole di vetro davanti, sul mobile alle tue spalle leggi il ritaglio di giornale appoggiato e quello dentro la cassetta a fianco insieme alla lettera marrone firmata J.O

Osserva il mobile che blocca la porta, osserva tutto sul tavolo e poi i segni in terra, osserva il contenitore sulla dx togliendo il tappo e poi vai verso la tenda in fondo. Entra e osserva i segni in terra e tutti i fogli e libri sul tavolo. Esci dalla casa a e vai alla casa di Edward Braunbell.

Casa di Edward Braunbell

Avanza dritto fino alla casa, davanti alla porta voltati a sx e clicca sulla parte posteriore del volatile, poi apri la porta ed entra. Sali le scale a sx ed entra nella porta davanti, osserva la pila sul mobile e poi apri il cassetto a sx, solleva il primo foglio bianco e prendi quello sotto, ruotalo nell'inventario e vedrai: **287**

Vai a dx ed entra nella porta in fondo: tremerà tutto!

Osserva il pavimento ai piedi del mobile: suona a vuoto. Esci dalla schermata ed entra nella porta a dx, sali le scale ed entra nella botola in alto. Leggi le 2 lettere sul materassino in terra dove c'è il centro-tavola, osserva il baule a dx con la combinazione e inserisci i numeri visti prima: **287**, premi il pulsante e prendi i 2 pezzi blu. Leggi il libro dei bambini e finisci di osservare tutto nella stanza. Scendi passando per la botola e fermati davanti al mobile dove in terra suonava a vuoto, osserva di nuovo quel punto e clicca sui 3 settori del tappeto: 2 sono a vuoto e 1 ha suono pieno. Clicca poi sulla parete in alto ai settori in terra per sentire che è suono pieno, clicca di nuovo sul primo settore a sx del tappeto e ora puoi spostare il mobile. Osserva il tappeto nella parte centrale-sinistra e clicca quando vedi l'icona-lente: vedrai una botola. Scendi, voltati e osserva il topo morto in terra, avanza e osserva le grate ai lati sul muro: sull'ultima a sx prendi la chiave e un altro pezzo blu. Usa la chiave sulla porta a dx ed entra. Non avanzare ma vai a dx, entra nella porta in fondo: vedrai un sarcofago. Aprilo e prendi i 5 dischi e lo strano oggetto metallico. Esci dalla stanza e vai al centro del tempio e osserva il simbolo in terra, torna indietro e vai dalla parte dx osservando le statue ai lati.

Sei davanti ad una porta con un simbolo già visto in precedenza, eccolo di seguito.



Ora devi disporre i pezzi blu come in figura sotto.



Ora inserisci l'oggetto metallico e ruotalo 3 volte in modo che si disponga come in figura sotto.



La porta si aprirà, entra ma è troppo scuro e in automatico uscirai. Esci dal tempio e sali la scala in ferro, sul mobile prendi la pila e ritorna sotto dove sei uscito perché era buio. Entra e avanza dritto: segui il filmato e ti ritrovi sopra. Esci dalla casa, vai dritto e vai a casa di Howard.

Casa di Howards

Vai in camera da letto e premi il tasto “play” della segreteria per ascoltare il messaggio. Esci dal tuo appartamento e vai all'ufficio di Loath Nolder.

Ufficio di Nolder

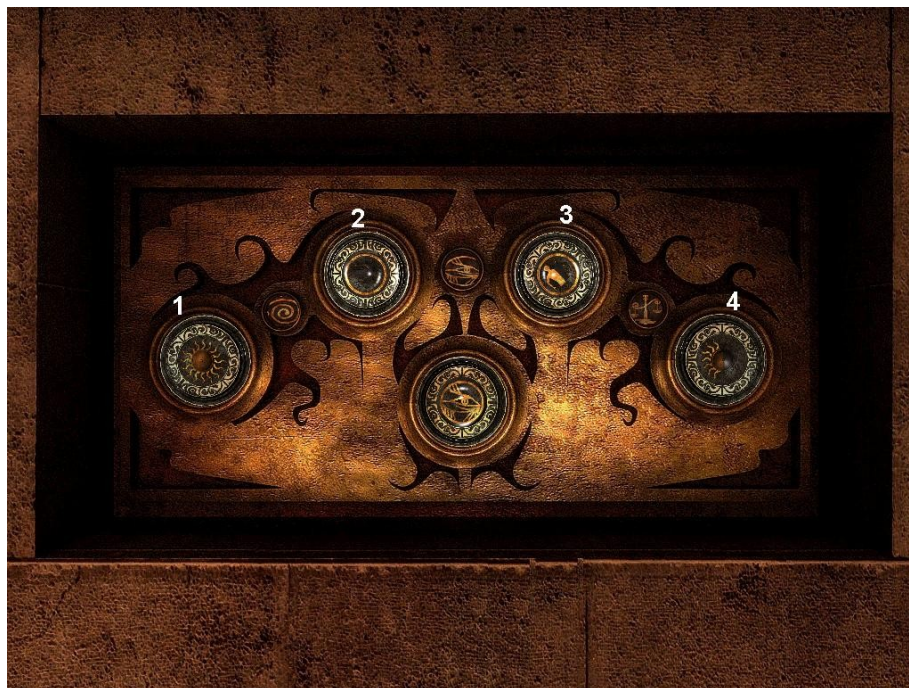
Vai alla scrivania e apri il cassetto a sx: apri il libro di Wellsmoth e partendo dal basso della pagina a dx, sottolinea le righe: 6-7-8 dove si nomina: Wolfsprey e Windlapse. Nell'inventario apri la mappa e clicca su: Wolfsprey. Chiudi la mappa e nell'inventario clicca l'icona-cervello e trascina nei quadrati: le tombe e Wolfsprey e poi premi l'icona ingranaggio. Esci dall'ufficio e sulla mappa si aggiungerà una nuova locazione: il cimitero.

Cimitero

Vai nel cancello a sx, ma devi tornare indietro perché potresti perderti, esci e vai nel cancello a sx, segui il percorso a sx e trovi un cancello chiuso. Vai a sx e vedi nel cancello semi aperto, torna indietro ed entra nella costruzione rosa, sulla libreria a sx osserva i libri e scoprirai il nome: Poer.

Sali le scale ed entra nella porta davanti, avvicinarti alle scale e osserva la botola in terra, aprila e leggi il libro; sulla prima pagina a sx sottolinea dal basso la 3-4-5 riga e premi l'icona ingranaggio per avere la dicitura: serpente. Nella pagina a dx sottolinea dall'alto: la 7-8-9-10 riga e premi l'icona ingranaggio per ottenere: le registrazioni e sezione segreta. Vai dietro le scale e osserva il pannello sulla parete, prova a toglierlo ma è bloccato. Sali le scale fino in cima e da terra prendi il punteruolo, osserva le macerie a dx e la vetrata sul soffitto e poi ritorna sotto. Usa il punteruolo per aprire il pannello, clicca e ti apparirà un foglio bruciato, sottolinea solo il nome: Poer in basso a sx e saprai dove si trova la sua tomba: nella zona Ovest. Esci dall'edificio e dal cancello di entrata, entra nel cancello di dx e avanza fino al bivio, vai a dx fino in fondo e sulla sx osserva il simbolo del serpente. Voltati a sx e avanza fino in fondo, vai a sx fino alla porta in fondo, voltati a dx e osserva il liquido che fuma. Ritorna indietro al simbolo del serpente ed entra, scendi le scale e apri il pannello nel pavimento: devi inserire i 5 dischi e premerli per ruotare le figure nei 3 cerchi più piccoli. Inizia col sistemare i dischi come da disegno sotto.

- Muovi il disco 3 e posiziona la figura come la vedi sopra.
- Muovi il disco 4 e posiziona la figura come la vedi sopra
- Muovi il disco 2 e fai apparire la figura che vedi sopra nel disco piccolo alla sua dx
- Muovi il disco 1 e fai apparire la spirale che vedi sopra nel disco piccolo alla sua dx



Sentirai scattare qualcosa.

Esci dalle schermate ed entra nella porta, vai nella porta a dx e osserva i nomi sulle tombe, prendi la corda e ritorna nel corridoio, entra nella porta davanti e osserva il fumo che esce dal muro, leggi i nomi sulle tombe e prova a entrare nella porta dx: è chiusa. Ritorna nel corridoio e vai nella porta in fondo perché quelle ai alti sono chiuse, entra e poi supera la porta successiva, avanza e osserva il simbolo sul muro. Avanza verso il cancello e poi verso il pozzo, voltati e usa la corda sul cancello, scendi nel pozzo. Senti una voce che ti chiama, sali le scale e vai nell'ultima nicchia, osservalo e tira fuori la bara. Aprila e prendi il medaglione: entra nella nicchia e osserva il finale.

Soluzione di Mac