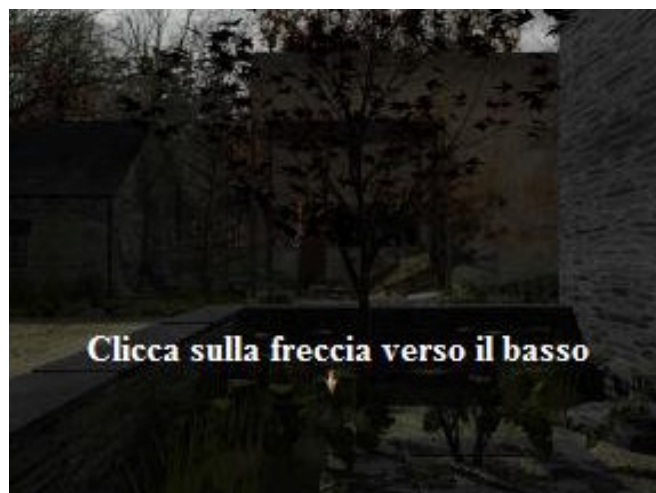


Rhiannon- la Maledizione dei Quattro Rami

La famiglia Sullivan ha acquistato una splendida casa coloniale chiamata Ty Pryderi nel Galles rurale. Questa richiede alcuni lavori di ristrutturazione dato che per anni nessuno ci ha abitato prendendosene cura. I Sullivan hanno una figlia di 15 anni, il cui nome è Rhiannon, che poco tempo dopo il suo arrivo nella casa inizia ad essere inquieta. Lei afferma di sentire degli strani rumori, ha incubi notturni e sente delle strane voci. Tutto ciò terrorizza la ragazzina. Purtroppo come spesso accade i genitori non credono a quanto lei dice, poiché ai loro occhi tutto è normale, così decidono di mandare la ragazza a fare una vacanza dalla zia, sperando così di aiutarla. Poco dopo il suo rientro a Ty Pryderi ricomincia tutto, non concedendo pace a Rhiannon, che decide di chiedere consiglio ad una sua amica, da cui viene a conoscenza di strane e inquietanti storie che circondano quella casa. A questo punto dopo aver effettuato una ricerca su internet la ragazza contatta uno studioso di nome Jon Southworth, esperto di mitologia gallese. Rhiannon convince i genitori a fare una breve vacanza affidando la cura della casa a Chris (il protagonista). Gli scrivono una mail informandolo che hanno lasciato molti biglietti in giro per casa, per evitargli dei problemi. La corrente è stata tolta per precauzione e la chiave della porta d'ingresso si trova sotto il vaso con la pianta. Ora tocca a te.

Capitolo 1 – L'arrivo

Il podere è veramente molto vasto e giusto per saperne di più e ambientarti un po' esplora le varie locazioni. Come puoi vedere ci sono molti oggetti con cui potrai interagire, ma che per il momento non potrai usare. Quando hai esplorato a sufficienza recati davanti alla casa e prendi la chiave dell'ingresso principale dalla pianta che si trova in terra a sx della porta d'ingresso blu.

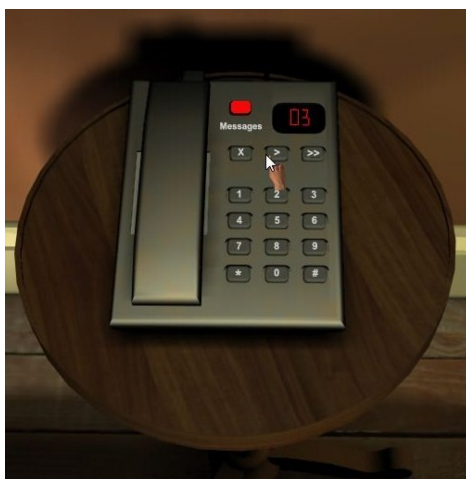


Una volta risistemato il vaso girati a dx verso la porta, prendi la chiave dell'ingresso principale dall'inventario in alto ed inseriscila nella serratura entrando così in casa. Ora avanza di un passo verso le scale e clicca sull'interruttore sulla sx. Come puoi vedere non c'è corrente, ma nella mail ti avevano avvisato, per cui il passo successivo da fare sarà ridare corrente a tutto l'edificio. Voltati verso la porta

d'ingresso da cui sei entrato, sulla parete in alto a sx c'è un armadietto piccolo marrone, avanza una volta e voltati a sx, apri l'anta e riattiva la corrente. Voltati 1 volta verso dx e prova ad uscire dalla casa, non ci riuscirai, poichè accadrà una cosa strana, sentirai una voce che ti dirà:” Puoi aiutarci. Dovete rimanere”, e non potrai lasciare l'edificio. Voltati ancora 1 volta a dx e poi guarda in basso, vedrai un giornale.



Cliccando su di esso potrai leggere l'articolo che parla di un cavallo fantasma, apparso praticamente dal nulla (se ci hai fatto caso muovendoti all'esterno hai sentito il suono di un cavallo al galoppo, senza tuttavia vederlo), facendo finire il furgone del costruttore Tommy Harris in un fosso, mercoledì scorso. L'uomo afferma che ha perso il controllo del mezzo poiché un cavallo bianco si è impennato di fronte a lui all'improvviso. L'uomo aveva appena lasciato la tenuta Ty Pryderi in cui sta eseguendo dei lavori di ristrutturazione. Appena sceso dal furgone del cavallo non vi era alcuna traccia e a quanto sembra l'animale non è fuggito da alcuna residenza dei dintorni e non è stato visto da altre persone. Clicca ancora sul giornale mettendo in risalto la pubblicità di un artigiano. Esci dalle schermate e sali le scale, di colpo si chiuderà la porta d'ingresso e sentirai nuovamente delle voci. Avvicinati alla porta e leggi il bigliettino attaccato, con cui vieni informato che lo studio è chiuso a chiave, data la presenza degli operai. La chiave è stata nascosta da qualche parte che tu non sai, ma tanto i Sullivan pensano che a te non serva. Clicca il biglietto per averlo in inventario. Dirigiti nuovamente verso le scale (senza salirle) ed entra nella stanza a sx. Sei nel **salotto**. Qui sentirai un suono, proviene dal telefono a dx sul tavolino dietro al divano. Sembra ci siano 3 messaggi nella segreteria telefonica.



Premi la freccia singola centrale per ascoltare il **1° messaggio**. E' Tommy Harris, che informa i Sullivan che in seguito all'incidente causato dal cavallo gli operai sono diventati inquieti per cui ha deciso di sospendere i lavori di ristrutturazione. Invierà la fattura col conto, comprensivo dei costi di riparazione del furgone, poiché i Sullivan ne sono ritenuti responsabili. Gli operai hanno dimenticato una scala quando hanno portato via tutto il materiale. Al più presto manderà qualcuno a recuperarla.

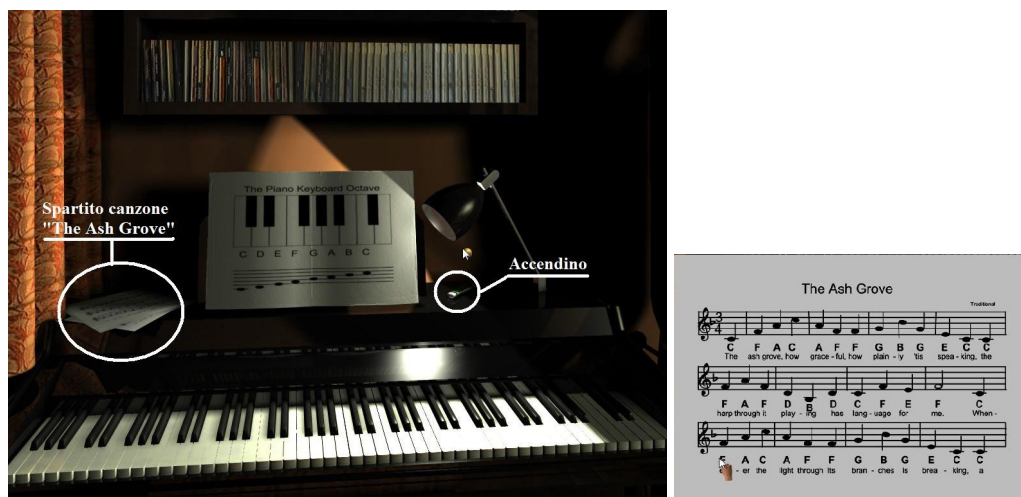
Premi la doppia freccia a dx e ascolta il **2° messaggio**. E' della signora Sullivan, che ti informa che ha lasciato del mangiare per il gatto nel frigo o nella credenza. Ti raccomanda di non dimenticarti di darglielo, poiché si evita il rischio che porti all'interno della casa quanto trova in giro. In fondo un gatto è

un cacciatore. Difficilmente lo vedrai poiché è in giro per la tenuta, ma verrà sicuramente a mangiare.

Infine ti avvisa che quando ti occorrerà usare l'acqua calda, dovrai accendere il fuoco.

Premi ancora una volta la doppia freccia e ascolta il **3° messaggio**. E' di nuovo Tommy Harris, che t'informa che durante i lavori nel salotto, è stato trovato sotto le piastrelle un oggetto che sembra essere antico. Lo troverai sopra il tavolo della cucina.

Voltati a sx, vedrai un pianoforte, avvicinarti e prendi l'accendino posto a sx della lampada, poi esamina gli spartiti a sx. Si tratta di una canzone intitolata "The Ash Grove"



Voltati a dx, passa nuovamente dietro al divano e apri la credenza accanto alla parete in fondo. Nel ripiano più alto c'è la guida tascabile sulle piante native del Regno Unito. Sfogliala, troverai molte utili informazioni sulle differenti piante.

Dirigiti ancora a dx e avvicinarti alla televisione. Accendi l'apparecchio più basso, premendo il pulsante sulla dx, potrai ascoltare la musica dello spartito



Prosegui la tua esplorazione e posizionali davanti al divano come vedi in figura.



Clicca per abbassare lo sguardo appena vedi la freccia che c'è in figura e guarda sotto al cuscino di dx, troverai un piccolo manuale informativo per l'Mp3 "Persavox" che utilizza la tecnologia Wireless. Avvicinati alla stufa e raccogli alcuni ceppi contenuti nella cesta a sx, portandoli con te nell'inventario.

Dirigiti alla porta che si trova nella parete vicino al telefono ed entraci. Ti troverai in una **stanza in cui i lavori di ristrutturazione devono essere ancora fatti**. Voltati a sx, avvicinati alla finestra e clicca sul davanzale. Dopo averlo mosso, nell'angolo a dx apparirà una fotografia, prendila e osservalo. Potrai notare che si tratta della casa in cui ti trovi, ma nella foto è diroccata.



Voltati a dx e apri l'armadio a muro. Sposta la scatola sul 2° scaffale e clicca sulla torcia. Voltati a dx e oltrepassa la porta in legno, trovandoti così nel **ripostiglio**. Qui potrai interagire con molte cose, ma ne puoi prendere solo alcune. Appena dentro voltati a sx e clicca sul macchinario blu per preparare la cioccolata, clicca sulla scatola di zolfo per accendere il fuoco in modo da averla nel tuo inventario. Voltati a dx, osserva lo scaffale sulla parete a sx, clicca in alto sul dosatore che vedi fra i due vasi e il contenitore tra il vaso e la scatola. Osserva la finestra e clicca sulla scatola di caviale. Sulla dx c'è il congelatore, aprilo, lo troverai pieno di roba da mangiare. Chiudi il coperchio del congelatore e voltati a dx, sullo scaffale osserva i 2 contenitori nella parte bassa. In quello di dx ci sono delle bottiglie, mentre in quello a sx c'è una lampadina che potrai prendere e portare con te. Sul piano di sopra c'è una terrina gialla su cui cliccare. Voltati a dx e alla dx della porta vi è ancora uno scaffale su cui potrai vedere delle pile. Cliccaci sopra. Esci e voltati a dx, oltrepassa l'altra porta in legno sulla dx entrando così in **cucina**. Osserva il tavolo, sopra c'è l'oggetto che è stato trovato dagli operai. Cliccalo e osservalo, sembra una strana stoffa. Avanza e voltati verso la credenza a sx. Apri i primi sportelli a sx, in alto potrai prendere una scatoletta di cibo per gatti; sullo sportello ci sono incollati 2 fogli su cui sono segnati diversi additivi chimici con gli effetti che essi provocano. Chiudi questo sportello ed apri quello più a dx, dove potrai cliccare sul barattolo di sale per insaporire i cibi. Chiudi anche questo sportello ed osserva la mensola in alto nell'angolo dx della credenza, troverai un libro di ricette. Aprilo e leggi il contenuto, poi riponilo, servirà fra un po'. Apri lo sportello in basso a sx e clicca sulla terrina. Chiudi lo sportello e apri il piccolo frigo bianco sulla sx, dentro vi è un barattolo di pelati, all'interno del quale troverai una chiave che prenderai e porterai con te nell'inventario, mentre nella porta troverai una confezione di burro su cui cliccherai. Esamina da vicino il lavandino che trovi poco più a dx. Se clicchi sui rubinetti vedrai uscire l'acqua, ma se osservi le rotelline d'ingranaggio che appaiono nella vasca del lavandino ti accorgerai che occorre qualcosa. Sulla dx, in terra c'è la ciotola del gatto e a fianco c'è un topo defunto, che potrai prendere e inserire nell'inventario. Memore da quanto avevi sentito nella segreteria telefonica metti nella ciotola il cibo della scatoletta onde evitare che il gatto porti altri "trofei" in casa. Va a dx ed osserva la stufa, apri lo sportello, ma all'interno non c'è nulla. Accanto alla porta che ti ha condotto dal salotto alla cucina c'è un'altra porta su cui vi è lo sportellino per far entrare ed uscire il gatto.

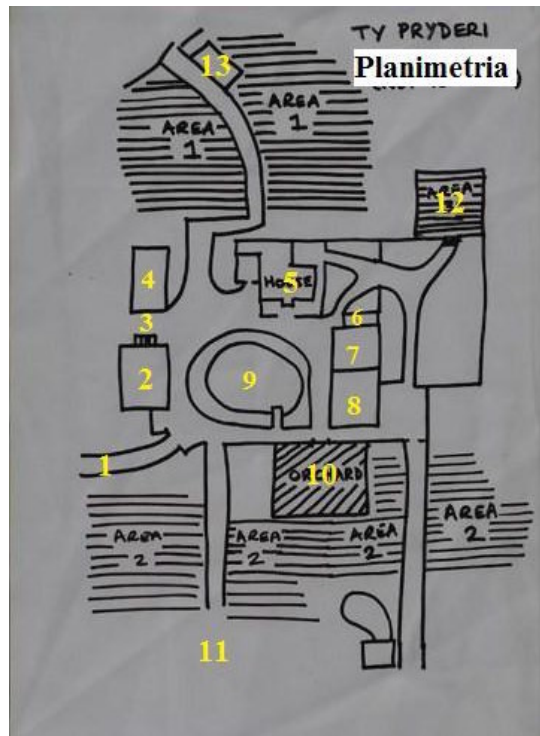


Sblocca il chiavistello, ritrovandoti all'**esterno**.

Rientra e oltrepassa la porta dall'altro capo della stanza entrando così in **bagno**. Qui non c'è nulla di utile per ora, per cui esci dalla porta in legno con i vetri, che ti conduce all'esterno. Poco più avanti sulla dx troverai la zona in cui si taglia la legna, raccogli la legna da ardere in terra, poi rientra in casa e vai nel salotto. Avvicinati alla stufa e apri lo sportello, inserendo all'interno gli accendini per il fuoco, i ceppi che avevi preso in precedenza proprio nella cesta accanto alla stufa ed infine la legna che hai appena preso all'esterno. Prendi dall'inventario l'accendino e accendi un bel fuoco.



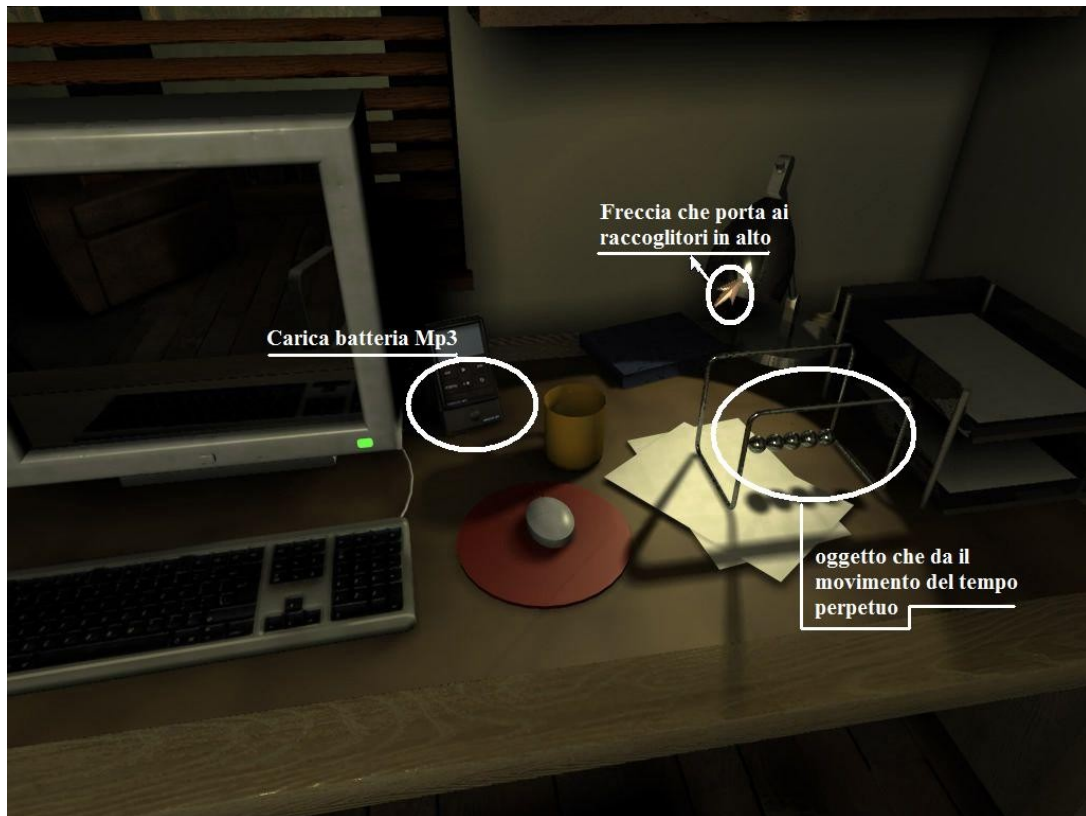
Lascia la stanza e una volta nel corridoio d'ingresso prendi la chiave nel tuo inventario e apri la porta della stanza di fronte, entrerai così nello **studio**. Osserva il tavolino di fronte a te sulla dx, sopra vi è una stampante. Porta tutto in primo piano e premi il pulsante per farla partire, ma non succederà nulla. Sulla sx c'è un lettore Mp3, prova ad accenderlo, ti accorgerai che la batteria è scarica, clicca ancora il pulsante di accensione e l'avrai in inventario. Da un'occhiata alla bacheca in alto a sx del tavolino con la stampante e leggi tutti gli articoli che vi sono esposti, prestando particolare attenzione alla piantina di Ty Pryderi



- | | |
|--|---|
| 1 Auto | 2 Costruzione con le porte chiuse |
| 3 Zona in cui si taglia la legna | 4 Granaio |
| 5 Casa | 6 Ripostiglio |
| 7 Porta su cui vi è il lucchetto a combinazione | 8 Stalla |
| 9 Piccolo lago | 10 Frutteto |
| 11 Strada che porta al cimitero e alla cappella | 12 Pietra su cui vi sono i graffiti (area 3) |
| 13 Vecchio capannone abbandonato | |

Voltati a dx ed osserva la scrivania su cui c'è il computer. Sulla sx in terra, c'è il cestino per la carta, portalo in primo piano e prendi la lettera al suo interno. E' del signor Sullivan, in cui informa il distretto per la distribuzione delle acque che intende sospendere la fornitura attuale delle acque per ripristinare la fornitura idrica autonoma, com'era già in uso in precedenza. Con questa richiede inoltre le informazioni per le procedure da intraprendere per attuare tale progetto.

Senza uscire dal primo piano apri il 1° cassetto della scrivania e leggi le 2 lettere che vi sono contenute. In una vi è riportato il preventivo per effettuare i lavori di ristrutturazione, mentre nell'altra vi è un rapporto sulla vegetazione che ricopre tutte le aree (1 – 2 – 3) della proprietà. I nomi di tali piante le puoi trovare nella guida trovata nel salotto. Esci dal primo piano ed esamina la parte dx della scrivania. Sulla dx accanto al monitor vi è il carica batteria per l'Mp3, per cui prendi l'apparecchio nel tuo inventario e mettilo sotto carica, poi clicca sul mouse e sull'oggetto a palline che dà il movimento perpetuo. Clicca sulla freccia diagonale che appare sopra l'oggetto del movimento perpetuo, portando in primo piano dei raccoglitori. Apri quello di sx, al cui interno troverai l'offerta di vendita della casa.



Sul lato sx della stanza vi è uno scaffale con dei libri, prendi quello blu sul piano più alto posto all'altezza del pannello che divide a metà la libreria.



In esso sono narrate le leggende di Pryderi. Sfoglialo leggendo il contenuto (interessante ed inquietante), ad un certo punto troverai un biglietto che Rhiannon ha scritto al padre, in cui la ragazza lo prega di leggere attentamente le parole che ha evidenziato nel libro. Il fantasma di cui si parla è molto pericoloso, infatti Llwyd (il fantasma) ha deciso di attuare la sua vendetta prendendo possesso di Pryderi e di una ragazza di nome Rhiannon. Da quel momento in avanti tutte le ragazze che sono vissute nella tenuta che portano il nome di Rhiannon sono state prese dal fantasma. La ragazza teme per la sua vita poiché sa che la prossima Rhiannon sarà lei e per questo chiede disperatamente aiuto a suo padre affinché l'aiuti a far sparire una volta per sempre questo fantasma.

Osserva la cartina del Galles posta sopra la libreria ed il piatto dorato alla sua dx



Lascia la stanza e sali le scale a dx, vedrai che non ti sarà possibile, poiché al posto della freccia appare un ingranaggio, il che suggerisce che per oltrepassare il punto ti occorre qualcosa. Torna nella stanza che dev'essere ancora restaurata accanto al salotto e prendi dall'armadio a muro la torcia a pile che avevi visto prima. Questa volta la puoi prendere. Va poi nel ripostiglio e prendi le pile che avevi visto sullo scaffale. Come potrai notare, sembra che non le prendi, ma in realtà non è così, poiché in automatico si disporranno direttamente nella pila, senza alcun preavviso. A questo punto torna alle scale e dopo aver preso la torcia dall'inventario sali....**NERVI SALDI**, poiché ti apparirà il fantasma di Llwyd, non molto amichevole.....

Appena termina il filmato e i comandi tornano a te, **sali** le scale. Qui è tutto così buio esinistro, ma va avanti! Quando arrivi al pianerottolo, voltati a sx. Su un tavolino c'è una lampada, che però non si accende. Prendi la lampadina che hai nell'inventario e usala sopra la lampada, che finalmente si accenderà. Voltati e torna alle scale, vedrai una porta, entraci, trovandoti in una piccola stanza. Osserva la parete a dx, c'è un poster attaccato, su cui sono riportati i simboli dei 4 elementi: acqua, aria, fuoco e terra.

A sx della porta vi è una piccola libreria, ed in alto, a dx della lampada c'è una lettera scritta a Jennifer dalla madre, in cui le scrive che un ramo della loro famiglia è originario del Galles, esattamente di Arberth, proprio vicino alla tenuta di Ty Prideri e la prega di visitare il cimitero e la cappella presente in essa per constatare se vi è una tomba di famiglia e 4 luculi, in cui sono sepolti i suoi bis-nonni George e Lucinda Edward. La data della loro morte si può far risalire alla 2° metà dell'800. Dovrai vedere inoltre se la struttura necessita di un'opera di restauro. Al termine della lettera c'è un appunto scritto da Jennifer, in cui scrive di essersi messa in contatto col vicario che poi dovrebbe richiamarla.

Fa un passo avanti nella stanza e osserva il tavolino, sopra c'è una pagina di un giornale, su cui c'è un articolo scritto da Yolanda Maurice sull'acqua magica ed una rivista sull'omeopatia intitolata Proto scientist. Guarda sotto al tavolino, troverai una rivista di astrologia. Sulla parete potrai vedere il diploma di Jennifer.

Lascia la

stanza e avanza nel corridoio di un passo e poi guarda a dx. Sul muro c'è appesa una spada, che potrai guardare, ma non prendere. Lì accanto c'è una porta, entraci, ti troverai nella **camera da letto** dei genitori di Rhiannon, in cui l'unica cosa importante da vedere è un apparecchio della Tunovox utile alla misurazione dei suoni. Non potrai prenderlo però.

Lascia la stanza ed entra nella porta a dx, ritrovandoti così in **bagno**. Guarda in alto l'impianto di aerazione, vedrai apparire un ingranaggio, il che ci rimanderà più avanti. Sulla sx c'è un piccolo armadietto marrone, apri lo sportello e guarda all'interno, c'è una bottiglia di strontium complex che non potrai portare con te. Voltati verso il lavandino e apri l'acqua calda cliccando sul rubinetto di dx, vedrai che il vapore formerà una parola sullo specchio: "Ascolta".



Durante il fimato potrai ascoltare una parte della musica “The ash grove” che avevi trovato in salotto. A questo punto puoi lasciare il bagno. Avanza di un passo nel corridoio, poi voltati a dx facendo attenzione a non scendere le scale, infatti sulla dx c’è ancora un pezzo di pianerottolo su cui si affacciano 3 stanze. Entra nella 1° a dx. E’ una stanza un po’ spoglia, dove indubbiamente devono essere fatte delle migliorie. Appena vi metterai piede la lampadina appesa al soffitto farà uno strano movimento rotatorio. Qui vedrai un letto, un piccolo mobile e molte scatole e barattoli. L’unica cosa degna di nota è uno strano murales sulla parete a dx.

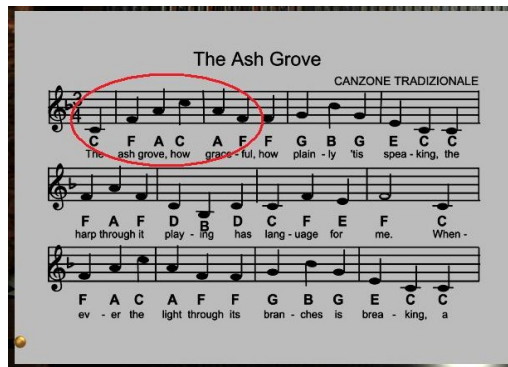
Esci dalla stanza ed entra nella prima a dx. Si tratta di una stanza piccola ma piena di oggetti. Sulla parete sx c’è un poster con la tabella delle varie gradazioni dei colori omeopatici. Sulla dx del poster c’è una pompetta che potrai vedere ma non prendere. Sul tavolo a dx c’è un microscopio, dei vetrini e delle provette, tutte cose che dovrai osservare e che ti serviranno più avanti.

Esci e dirigiti verso l’ultima porta a dx. Quando cercherai di aprirla un nuovo fatto inquietante avrà origine, poiché, dopo un iniziale gioco di luci apparirà sulla porta una scritta **FETCH ABSENT CHILD**, che tradotto in italiano significa:” recupera il bambino assente”.



Clicca su tutte le scritte, notando come le tre lettere iniziali F – A – C brillino quando le tocchi. Clicca ancora sulla porta e potrai udire nuovamente l’inizio della melodia “The ash grove”.

Torna in salotto e avvicinarti al pianoforte. Osserva da vicino lo spartito, come puoi vedere sotto le varie note ci sono delle lettere, ma quelle che tu devi tenere presente sono quelle corrispondenti alle lettere **F – C – A**, che sono **FA – DO – LA**



Siccome hai sempre sentito solo l'inizio di questa melodia premi sul pianoforte le prime 6 note: **DO – FA – LA – DO – LA – FA**



Torna al piano di sopra alla porta con le scritte e premi sulle iniziali in quest'ordine: **C – F – A – C – A – F** (come da spartito). La porta si aprirà, dando il via ad una nuova apparizione, al cui termine verrà posto in primo piano un poster con dei segni zodiacali e i relativi elementi di appartenenza. Su 3 di essi c'è un foglietto con 1 nome, mentre su Aria non c'è nulla, ossia **Emma – Terra; Io – Acqua; Gwen - Fuoco**



Osserva il poster sulla dx su cui c'è raffigurato un teschio, nella parte bassa a sx c'è un teschio più piccolo, cliccaci sopra portandolo in 1° piano, poi cliccaci sopra ancora una volta voltandolo. Dietro vedrai una spilla da balia, che però non potrai prendere. Voltati verso sx trovandoti di fronte il letto ed il comò. Sotto il letto clicca sulla lattina di aranciata, anche se non potrai prenderla, poi osserva il biglietto di auguri sopra al comò. E' da parte del papà di Rhiannon in cui le lascia un messaggio non propriamente tradizionale, ossia le dice che oltre ad avere la chiave del suo cuore ora ha anche quella del laboratorio. A sx del biglietto c'è un piccolo cestino, spostalo, trovando così un diario rosso che potrai aprire e leggere.....inquietante il contenuto.....!

Guarda sotto il poster con i segni zodiacali che hai esaminato poco fa, vedrai un camino; sposta la coperta multicolore e apri lo sportello. All'interno vi è un diario segreto scritto da Rhiannon. Leggilo e poi rimettilo a posto.

Sul davanzale della finestra a sx ci sono 2 vasi, clicca dietro al vaso più alto, trovando un manuale intitolato "Magical properties of trees". A sx sulla parete c'è un manifesto dei Gottiko, un gruppo musicale, lo stesso che compare sul poster col teschio. Ancora più a sx c'è la scrivania. Sulla bacheca sopra il pc c'è una foto, che ritrae un punto del giardino nella tenuta in cui si vede un'antico monolite



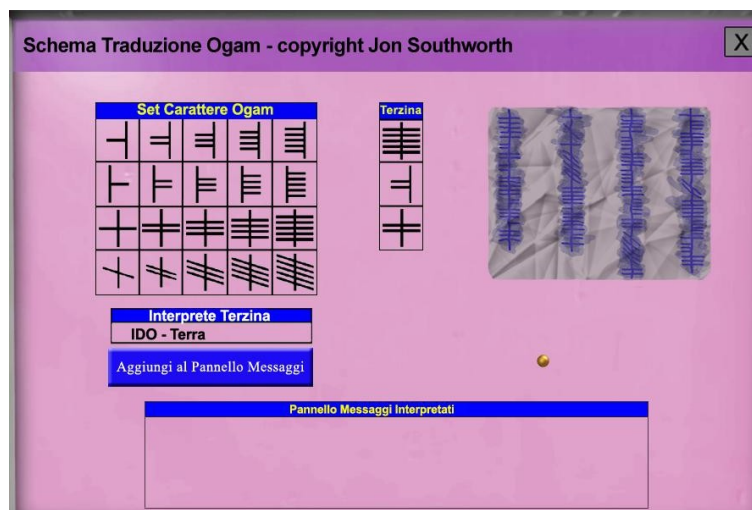
A sx del monitor c'è un volantino che descrive le funzioni del Mekavox, prendilo e voltalo, leggendo il messaggio che è scritto dietro in cui il padre di Rhiannon chiede aiuto alla ragazza per inserire qualche canzone nel suo Mp3. A dx del monitor c'è un salvadanaio rosa a forma di maialino, cliccaci sopra anche se non potrai portarlo con te. Apri il 1° cassetto a dx della scrivania e clicca sul rotolo di carta a sx, sulla scatola di matite colorate, e sul foglio in cui sono riportati dei dati relativi alle frequenze di "GCSE Physic sound and vibration". Ora clicca sul monitor ed accendilo. Per poter andare oltre ti occorre una password, che non hai. Facendo mente locale su tutto il materiale che hai trovato nella stanza la cosa più preziosa che hai trovato è stato il diario segreto di Rhiannon, sulla cui pagina iniziale è scritta una frase a carattere cubitale: **DOLCE DYLAN**. Inserisci queste 2 parole come password tenendo le iniziali maiuscole, mentre tutto il resto minuscolo avendo così accesso ai dati contenuti nel pc. Mentre starai leggendo le mail di Jon accadrà una cosa strana, le parole diventeranno sempre più sbiadite fino a che perderai i sensi.

Capitolo 2 – Terra

Appena ti riprendi osserva il monitor del pc su cui sta lampeggiando la scritta che c'è una nuova mail. Premi il pulsante di accensione ed entra nuovamente nella posta di Rhiannon per leggere la mail, la manda Jon Southworth, in cui ti chiede di fare un calco dei caratteri che compaiono sulla stele in giardino (ricorda la foto) utilizzando un foglio di carta con una matita o un carboncino. Una volta fatto dovrai scannerizzarlo e inviarlo, in maniera tale che l'uomo possa tradurlo, oppure attendere che ti arrivi il prontuario per tradurlo tu stesso. Spegni il pc cliccando sull'icona col gatto, apri il cassetto e prendi i fogli di carta arrotolati e i pastelli per fare il calco. Girati verso la porta per uscire ma.....ecco un'altra stranezza.....improvvisamente si materializza sulla porta il volantino dietro cui c'è il messaggio scritto dal signor Sullivan alla figlia per inserire nell'Mp3 qualche canzone.....che cosa inquietante....! A questo punto non puoi ignorare la cosa, così scendi di sotto e va nello studio di Malcom Sullivan, la prima porta a sx una volta scese le scale. Dirigiti alla scrivania e prendi i lettori Mp3 che avevi messo sottocarica, accendilo e col tasto doppie frecce a dx fa scorrere le canzoni. Segna i dati della 3°, poiché riporta il nome di Rhiannon

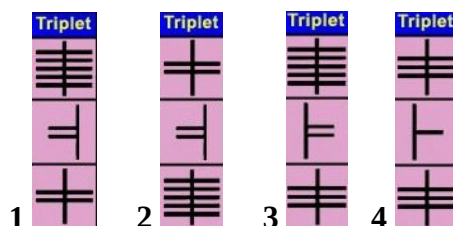


Spegnilo, in maniera tale da rimetterlo a posto. Apri il primo cassetto della scrivania e prendi la relazione sugli alberi. Prima di lasciare la stanza prendi la pianta della tenuta all'interno della bacheca e poi dirigiti in cucina ed esci dalla porta con la finestrella per far entrare ed uscire il gatto. Vai avanti per 7 volte, fino ad arrivare alla pietra con i simboli, prendi prima la carta lucida e cliccala sulla pietra, poi prendi i pastelli e cliccali sulla carta, rivelando così il calco dei simboli. Prendi il calco della pietra. Girati, ma per rientrare in cucina devi fare un percorso un po' diverso rispetto all'andata, ossia, avanza per 3 volte, poi dirigiti 1 volta a dx e 5 volte dritto. Rientra in cucina e va nella stanza di Rhiannon al piano di sopra. Andando al pc vedrai che lampeggia la scritta di nuove mail. Accendilo e va a leggere le 2 che ha inviato Jon. Leggi anche gli allegati, poiché ti spiegano come procedere con la traduzione, poi prendi la mail in cui c'è il programma di traduzione dei simboli e clicca sulla striscia blu per iniziare. Ti apparirà una schermata divisa in settori. A sx c'è la tabella con i simboli, al centro 3 spazi per inserire i 3 simboli da tradurre di volta in volta, a dx c'è il calco che hai fatto tu, in centro a sx c'è lo spazio in cui viene scritta la traduzione del gruppo dei 3 simboli, mentre nello spazio più grande viene riportata la traduzione intera.

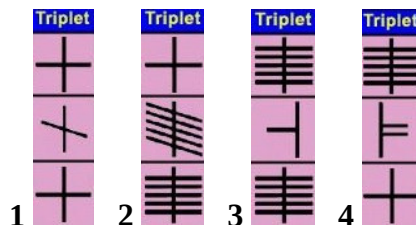


Inserisci i simboli in quest'ordine, facendo attenzione a non sbagliare altrimenti si azzera tutto e devi ricominciare dall'inizio. Ogni volta che s'inserisce una terna di simboli bisogna cliccare sulla scritta blu: "Aggiungi al pannello messaggi", che appare sotto lo spazio in centro a sx, in maniera tale da far comporre la frase nello spazio sottostante. Ecco la sequenza delle terzine.

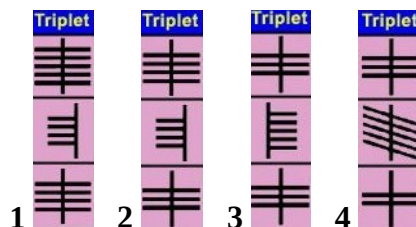
1° colonna



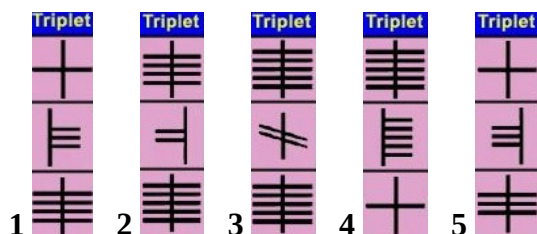
2° colonna



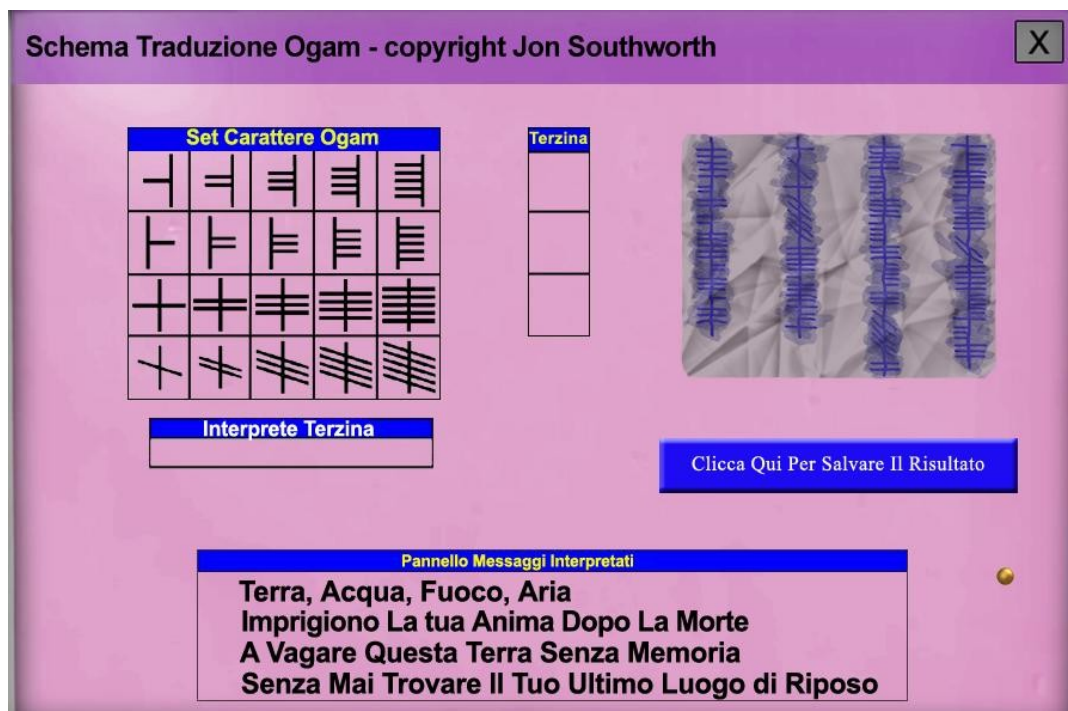
3° colonna



4° colonna



Al termine premi la scritta che apparirà:” Clicca qui per salvare il risultato” per salvare e portare la traduzione con te nell’inventario.



Traduzione simboli: **“Terra, Acqua, Fuoco, Aria. Imprigionano la tua anima dopo la morte a vagare questa terra senza memoria senza mai trovare il tuo ultimo luogo di riposo”.** Una

volta che avrai terminato la traduzione, ecco che accade qualcosa.la foto della pietra sopra il pc ondeggia per tornare alla fine nella posizione iniziale.! Prima di lasciare la stanza prendi il manuale “Proprietà Magiche degli Alberi”, sul davanzale dietro al vaso lungo e poi scendi fino in salotto e prendi il libro degli alberi nella credenza. Ora bisogna trovare nelle varie aree attorno alla casa, le varie piante descritte nel manuale. Per non perderti esamina passo passo tutta la tenuta, così troverai naturalmente tutto quanto cerchi e inizi ad interagire con gli oggetti che trovi. **Accanto alle locazioni che troverai vedrai annotato tra parentesi il numero con cui le avevo identificate nella mappa.**

Esci dalla porta principale della casa, di fronte a te vedi un laghetto (punto 9 sulla mappa), dirigiti a sx ed entra nella prima costruzione a sx chiusa da una porta blu, ti troverai all’interno del **ripostiglio** (punto 6 sulla mappa). Qui in terra c’è una chiave inglese e sul ripiano in alto 3 scatole, per ora non potrai portare nulla con te. Lascia la stanza e fermati davanti alla porta a sx (punto 7 sulla mappa), come puoi vedere c’è un lucchetto a combinazione, sembra impossibile capire quale sia la combinazione corretta, ma se ci rifletti qualche indizio numerico l’hai già trovato nell’Mp3, quando hai visto la canzone su cui c’era il nome di Rhiannon, infatti non devi dimenticare che il fulcro di questa storia è proprio la ragazzina. Vediamolo nel dettaglio. La sequenza numerica più indicata è quella che compare sul display **0406**. Inserisci questa sequenza sul lucchetto premendo i tasti rossi sopra ogni numero



Ora che la porta si è sbloccata entra, ti trovi in una **stanza da lavoro**, a sx vedrai uno scatolone in terra, esaminalo, clicca sulle pile al suo interno, anche se non potrai prenderle. Alza lo sguardo sulla mensola in

alto e osserva il contenitore graduato a sx (**lo puoi prendere solo se hai osservato un cespuglio: esci e vai a dx dove si taglia la legna, segui il sentiero a dx e arrivi a un capannone rosso, voltati a dx e su un cespuglio ti serve qualcosa per agire, ritorna al capannone e prendi il contenitore graduato**).

Esamina l'oliatore sulla dx che non potrai prendere. Voltati a dx e osserva il tavolo da lavoro. Alla sua sx vi sono 2 bidoni, di cui 1 porta la scritta benzina e l'altro olio. Accanto ad essi sulla dx c'è un decespugliatore, a cui puoi togliere il tappo del serbatoio. Nel volantino che avevi trovato nella bacheca dello studio di Malcom riportava un appunto con la % di miscela da mettere nel serbatoio del tagliaerba, 20 : 1.



Dopo aver tolto il tappo dal serbatoio prendi il contenitore graduato dall'inventario e cliccalo 1 volta sotto il bidone con la scritta olio. Versalo nel serbatoio . Prendi nuovamente il contenitore e cliccalo per 5 volte sotto il barile con la scritta benzina , versando di volta in volta il contenuto del dosatore nel serbatoio, posa il dosatore nell'inventario, metti il tappo al serbatoio e infine clicca sul pulsante di accensione del decespugliatore. Fatto questo l'attrezzo si accenderà e cliccandoci sopra lo inserirai nel tuo inventario.

Esamina il tavolo da lavoro adesso, sopra dietro all'asse di legno c'è un biglietto, prendilo e leggilo, si tratta delle istruzioni per usare il Mekavox LLC sul tavolo. Quanto è scritto sopra è importante per un corretto uso dell'apparecchio. Clicca sulla chiave inglese sopra il foglio che per ora non puoi prendere. Esamina la bomboletta rossa RD – 20 a sx, che per ora non puoi prendere. Esci dal 1° piano del tavolo e voltati a dx, esamina il mobile a cassetti, aprendoli tutti. Nel 1° cassetto in alto a dx c'è una spatola, che non puoi prendere, mentre l'ultimo cassetto in basso e incastrato. Torna al tavolo da lavoro e prendi la bomboletta spray rossa. Avvicinati nuovamente alla cassettiera a dx e dopo aver preso la bomboletta spray dal tuo inventario usala sulla serratura. Una volta aperto il cassetto prendi il foglio centrale ed esaminalo, parla dei Mabinogi...che cosa strana. Comunque troverai annotati alcuni oggetti, con il loro uso particolare e l'elemento a cui essi appartengono. Per ora la tua attenzione si deve concentrare sul 1° Mabinogi e su quanto è legato ad esso. Il 1° Mabinogi è quello di Pwyll legato all'elemento Terra, che riguarda la nascita e la fanciullezza. Ad esso sono legati degli oggetti particolari :

- la **spada**, utilizzata da Teymon per recidere l'artiglio malvagio

- l'**artiglio mozzato**, divenuto il simbolo della sconfitta del male da parte di Pryderi bambino

- il **puledro** salvato da Teymon la notte in cui fu trovato Pryderi. Il puledro ed il bambino crebbero insieme diventando inseparabili

- la **culla** primo giaciglio di Pryderi

- la **corona** di Pwyll, il padre naturale di Pryderi

Voltati per uscire, ma prima di farlo guarda cosa c'è sopra la porta, prendi e porta con te il pezzo di paranco con la corda. Andando a sx puoi entrare nelle stalle (punto 8 sulla mappa), che per ora sono vuote e senza nulla di utile al loro interno, per cui per il momento soprassiedi e lascia l'edificio. Prosegui a sx e

al fondo gira a dx. Se guardi a dx c'è un piccolo pontile sul laghetto, percorrilo e osserva una bidone scuro che galleggia, appariranno degli ingranaggi, ma per ora non puoi prenderlo. Torna indietro sul pontile e poi gira intorno al lago passando da dx, segui il sentiero che passa a sx della casa fino in fondo, dove troverai un **capannone rosso abbandonato** (punto 13 sulla mappa), il cui ingresso è ostruito da un enorme cespuglio. Prendi il tagliaerba dall'inventario e taglialo

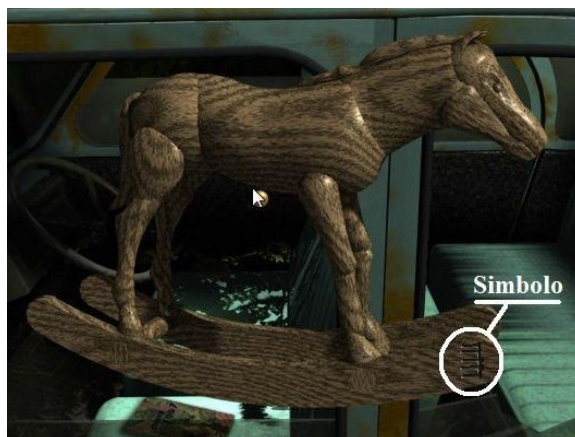


Sposta la lamiera che si trova davanti all'ingresso rivelando una macchina molto vecchia e malandata.



Clicca sulla maniglia per aprire la portiera, ma ti accorgerai che è bloccata. Esamina il guanto arancione nel cruscotto (non puoi prenderlo), il braccialeto in terra (non lo prendi), sfoglia e leggi gl'appunti riportati sull'agenda del 1967 appoggiata sul sedile, clicca sul finestrino posteriore, che si romperà

permettendoti di prendere il **cavallo a dondolo** (puledro – oggetto citato nel 1° Mabinogi) appoggiato sul sedile. Osserva attentamente il giocattolo, sul davanti vedrai inciso un simbolo



Apri il manuale che hai preso con te, trovando il simbolo riportato sul cavallo a dondolo, si tratta di un melo



Esci dal capannone e raccogli in terra il **ramo di quercia** (i nomi delle piante sono identificabili dalla guida tascabile che hai con te, questo si trova a pag 12)



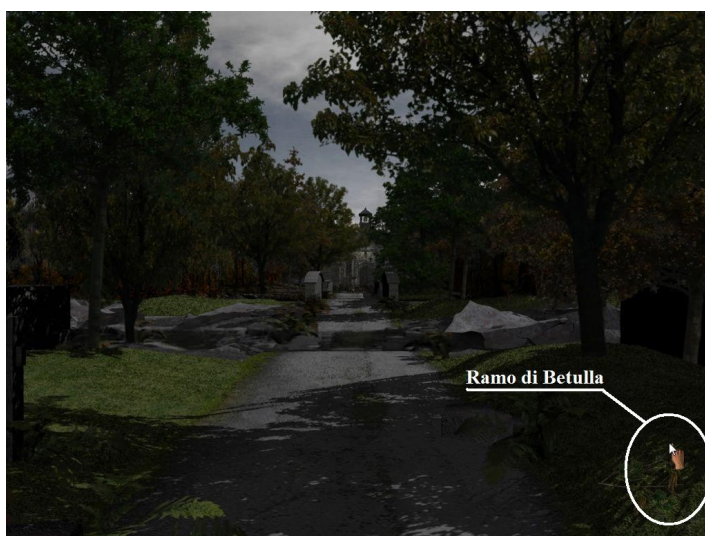
Voltati a sx, vedrai una strana luce muoversi di fronte a te, parlandoti, così com'è avvenuto per tutte le altre apparizioni, facendo 2 nomi in particolare: Jonathan e Rachel, sembra che li cerca. Avanza 2 volte e raccogli il ramo di **frassino** (guida pag 3) in basso a dx



Avanza per 1 volta, poi osserva il cespuglio con le **bacche rosse** in terra a dx, questa volta potrai solo osservarlo



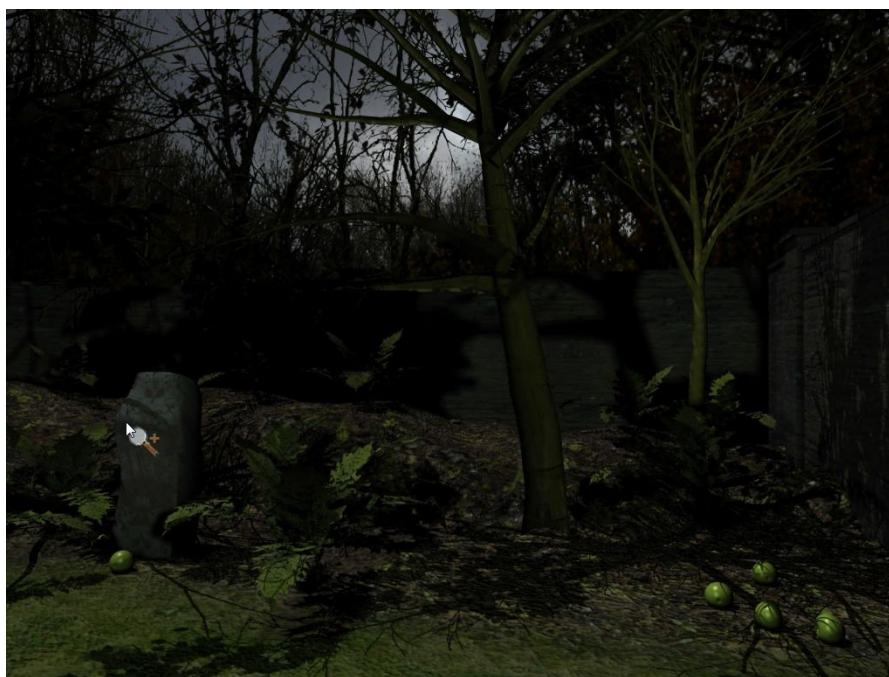
Avanza 8 volte in avanti fino a trovarti di fronte una porta blu a doppio battente, entra e avanza di una volta. In basso, nell'angolo a dx c'è un ramo di **betulla** (guida pag 5) da raccogliere



A sx c'è un pozzo, avvicinati e osservalo. Per ora non puoi aprirlo. Avanza lungo il sentiero fino al fiume, dove sarai costretto a fermarti, raccogli il ramo di **salice** (guida pag 15) voltandoti a sx



Torna indietro, oltrepassa il portone blu avanza per 3 volte, va a dx 1 volta, avanza 3 volte, va a sx 1 volta, avanza 2 volte fino ad arrivare contro il muro di cinta, va a dx e avanza 4 volte, arrivando così di fronte alla pietra con i simboli. Osserva il ramo sopra di essa e prendi dall'inventario la carrucola con la corda, cliccalo sul ramo e dopo aver legato la pietra spostala. Guarda in basso, nascosta sotto ad essa c'è una **pietra di ardesia con una parte d'incisione**, sembra che manchino delle parti per vedere il disegno completo. Girati per tornare indietro, avanza per 6 volte tenendo la sx, arrivato al muro le frecce ti indicano 2 strade, prendi a dx, avanza per 2 volte, girati a sx e oltrepassa il cancello. Voltati a dx e c'è un'altra pietra alla cui base c'è una mela



Esaminala in primo piano poi spostala indietro (basterà cliccarci sopra). Sotto la base troverai la **2° pietra di ardesia incisa**. Voltati per 2 volte a sx e raccogli la **mela** (guida pag 2) in terra.



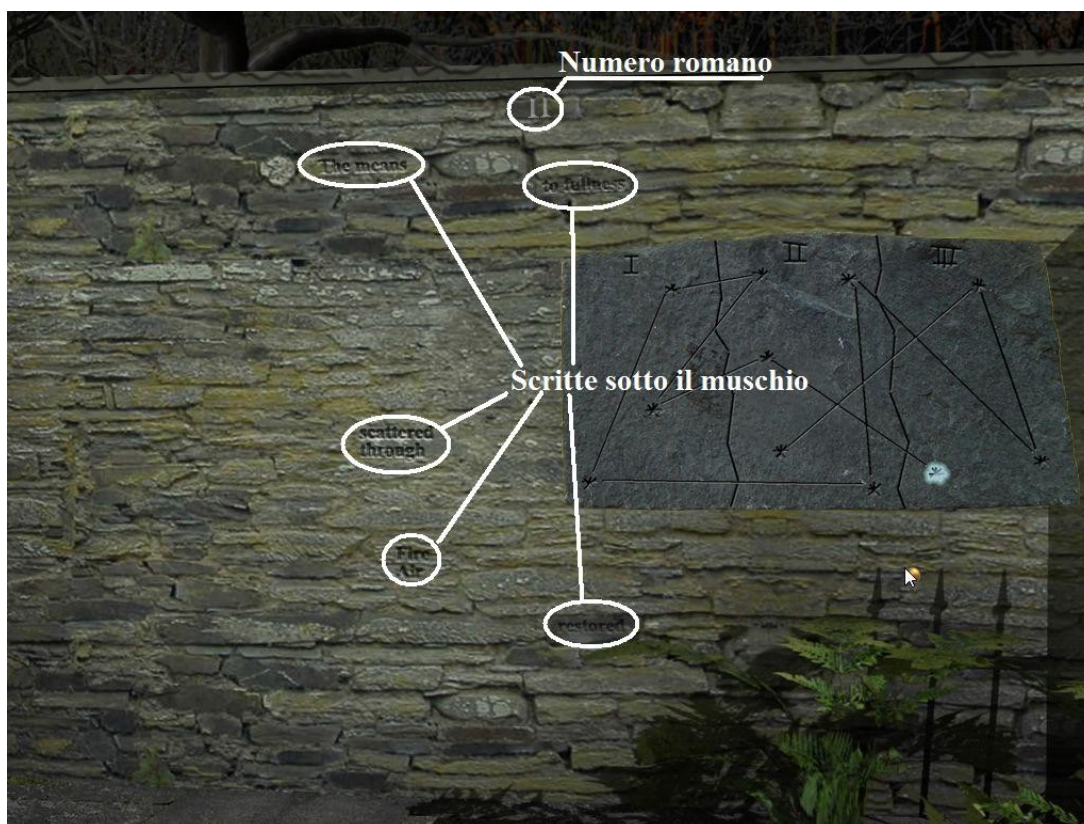
Girati a sx, vedrai il cancello, oltrepassalo, voltati a dx, avanza per 2 volte, oltrepassa il cancello che vedi a dx poi voltati subito a sx trovando la 3° pietra da spostare



cliccaci sopra e recupera la 3° pietra di ardesia incisa. Ora devi unirle. Accedi all'inventario e prendi la 1° lastra cliccandola col tasto dx del mouse, la vedrai ingrandirsi mantenendo i bordi gialli. Col tasto sx del mouse prendi la 2° lastra nell'inventario e trascinala fin sopra alla 1°, clicca col tasto sx del mouse, così da unirle. Ripeti la stessa operazione con la 3° lastra. Quando le avrai unite un punto s'illuminerà.



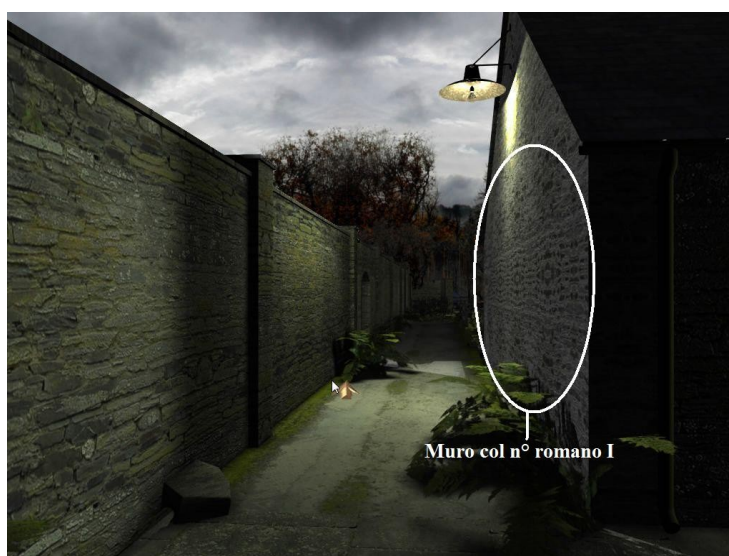
Voltati a sx, oltrepassa il cancello e osserva il muro a dx su cui vi sono appoggiate 2 travi. Sul muro su cui spicca il numero romano **II**, vi è del muschio posizionato in 5 punti, che dev'essere eliminato. Voltati a sx, avanza una volta, voltati a sx e vedi una operta porta, entraci, trovandoti nella stalla, attraversala uscendo dalla porta di fronte, voltati a dx ed entra nel capanno degli attrezzi sulla cui porta c'è il lucchetto a combinazione. Va a dx e apri il cassetto in alto a dx, prendendo la spatola contenuta e poi torna al muro facendo il percorso inverso. Una volta giunto a destinazione usa la spatola per togliere il muschio, rivelando così delle scritte



Ora bisogna trovare gli altri muri (in tutto sono 3). Non preoccuparti sono vicinissimi, il n°3 infatti si trova subito a sx delle travi del muro che hai appena ripulito da muschio. Qui devi ripulire 3 zone dal muschio, rivelando altre parole



Dal muro col n° romano II voltati indietro fino a vedere il corridoio che vedi nella foto seguente, qui c'è il muro contrassegnato col n° romano I



Per attivare la lastra di pietra facendo illuminare così tutti i punti presenti su di essa, dovrai passare da un muro all'altro cliccando sulle parole che hai svelato in un ordine preciso:

Muro3 – I Simboli della tua vita

Muro 2 – Sparsi nello

Muro 1 – Spazio e nel tempo

Muro 2 – Rappresentano gli strumenti

Muro 1 – Per la redenzione

Muro 1 – Del tuo spirito

Muro 2 – Ristabilito

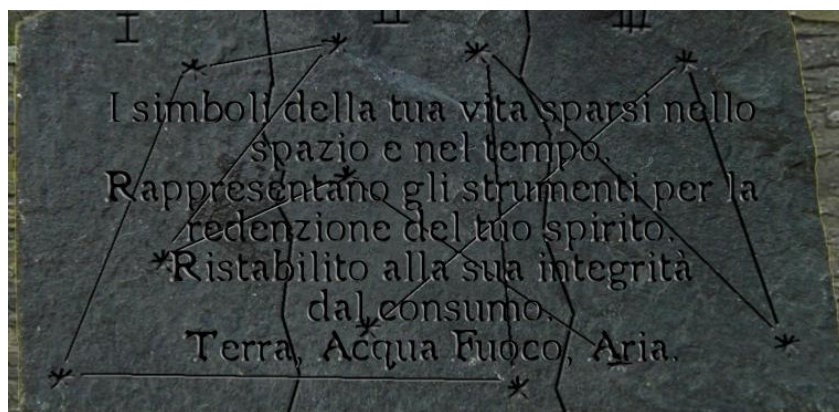
Muro 2 – Alla sua integrità

Muro 3 – Dal consumo

Muro 3 – Terra, acqua

Muro 2 – Fuoco , Aria

Sulla lastra apparirà la frase completa



Traduzione frase: **“I simboli della tua vita sparsi nello spazio e nel tempo. Rappresentano gli strumenti per la redenzione del tuo spirito. Ristabilito alla sua integrità dal consumo. Terra, Acqua, Fuoco, Aria.** Clicca sulla lastra ed esci dalla schermata, vedrai apparire nuovamente la luce che ti guiderà automaticamente fino alla pietra su cui hai fatto il calco dei simboli. Sposta la pietra alla base e prendi la **corona** (oggetto citato nel 1° Mabinogi) nella nicchia.



Anche su di essa vi è un simbolo corrispondente all'Olmo

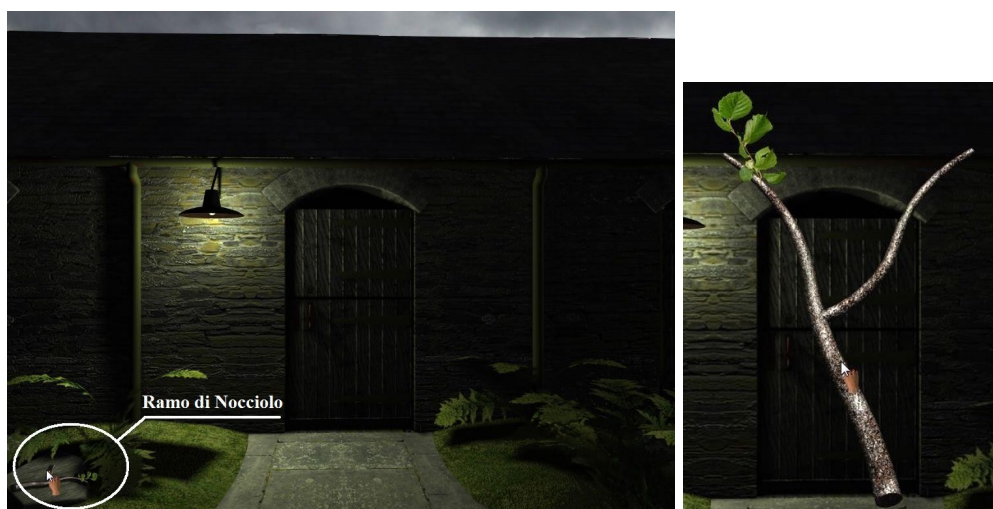
Dalla nicchia sotto la pietra esce una luce gialla, per ora non puoi più far nulla, voltati e avanza fino al muro in fondo, vai a sx e oltrepassa il cancello, vai ancora avanti 1 volta, poi girati a sx e raccogli il ramo di **Olmo** (guida pag 8).



Avanza lungo il sentiero, fino a trovarti di fronte un albero caduto che ti sbarra il cammino, voltati a sx e raccogli il ramo di **faggio** (guida pag 4) in terra



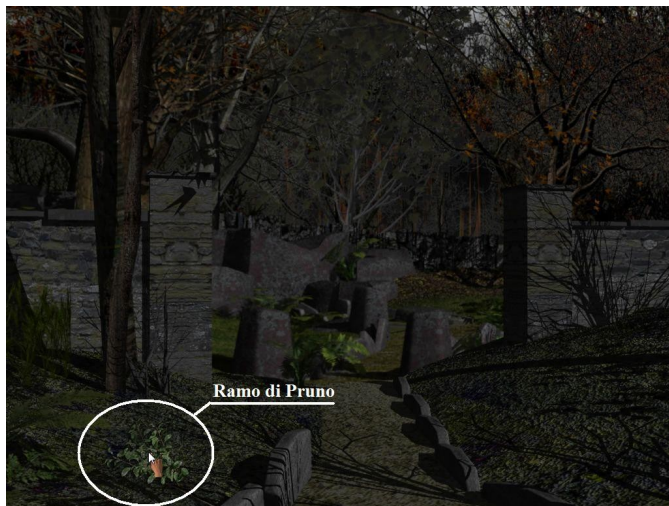
Torna indietro e oltrepassa il cancello, vai avanti ancora di 1 passo e poi voltati a sx, in terra c'è un ramo di **nocciolo**, che potrai guardare ma non prendere



Voltati verso dx, vai avanti per 2 volte poi voltati a dx e raccogli il ramo di **sorbo** (guida pag 13) in terra.



Voltati verso sx, poi va avanti 1 volta mantenendo la sx, va ancora avanti per 2 volte, poi voltati per 2 volte a dx e raccogli il ramo di **Pruno** (guida pag 6) da terra.



Da qui vai avanti per 2 volte, poi voltati a dx e raccogli il ramo di **biancospino** (guida pag 9) in terra.



Torna in casa e sali al piano di sopra, nel corridoio fuori dalla stanza dei Sullivan c'è la **spada** (oggetto citato nel 1° Mabinogi) appesa, devi prenderla. Una volta che è nel tuo inventario, prendila usando il tasto dx del mouse, poi cliccagli sopra girandola, troverai così un nuovo simbolo



Guarda il manuale e vedrai che quel simbolo corrisponde al frassino.

Percorri il corridoio fino alla stanza di Rhiannon, e guarda nel pc la nuova mail che è arrivata da parte di Jon. In essa è riportato un articolo di giornale che uscì nel 1969....quante cose brutte sono accadute a Ty Pryderi.....!!!! Lascia la stanza e scendi le scale e prendi nuovamente il giornale da terra, cliccando sul volantino allegato. Una volta che questo sarà nel tuo inventario cliccalo col tasto dx del mouse per osservarlo meglio. Se ci fai caso c'è un simbolo nell'angolo basso a sx, camuffato da indicazione stradale.



Apri il manuale e vedi a quale pianta corrisponde, in questo caso si tratta della betulla.

Lascia la casa, vai avanti 1 volta, poi voltati a dx, vai avanti altre 2 volte e voltati a dx, vai avanti fino al punto in cui avevi visto il ramo di agrifoglio con le bacche rosse sulla sx, cliccagli sopra e avrai un'apparizione, prima di un cadavere di 1 donna, e poi quando tutto scomparirà, rimane una piccola luce vivace, su cui devi cliccare trovando così l'**artiglio** (oggetto citato nel 1° Mabinogi). Come hai fatto in precedenza per la spada prendi l'artiglio dall'inventario e vedrai che anche qui c'è un simbolo



Apri nuovamente il manuale e scoprirai che quel simbolo corrisponde al pruno.

Torna indietro e quando arrivi alla casa gira a sx, prosegui fino all'altro angolo della casa, svolta nuovamente a sx e poi segui il sentiero tenendo sempre la dx fino ad arrivare alla pietra su cui hai fatto il calco dei simboli (punto 12 sulla mappa). Qui avevi lasciato una luce che usciva da terra. Per poter andare avanti dovrai gettare nella luce gli oggetti che hai trovato, con i rami delle loro piante corrispondenti (**IMPORTANTE: nell'inventario per facilitare l'identificazione dei vari rami, è stato posto un numero visibile quando si passa sopra il cursore, per cui accanto ad ogni ramo segnerò il numero a cui corrisponde**) seguendo un ordine preciso:

1 la **spada** seguita dal **ramo di frassino (ramo n° 2)**

2 il **cavallo a dondolo** seguito dal **ramo di mela (ramo n° 1)**

3 la **corona** seguita dal **ramo di olmo (ramo n° 6)**

4 l'**artiglio** seguito dal **pruno (ramo n° 5)**

5 il **volantino raffigurante la culla** seguito dal **ramo della betulla (ramo n° 4)**

Ogni volta che getterai nella luce un oggetto seguito dal suo ramo avrà inizio un filmato, in cui l'oggetto da grezzo assume un'aspetto imponente. Una volta terminata la trasformazione degli oggetti questi si fonderanno originando il **globo della terra** che tu dovrai prendere.



Capitolo 3 – Acqua

Quando riprenderai i sensi ti troverai nella stanza di Rhiannon. Esci dalla camera e scendi al piano di sotto, avvicinarti alla porta d'entrata, ti accorgerai che in terra, a sx della porta c'è della corrispondenza. Troverai una cartolina gialla di un corriere in cui ti dice che il pacco è stato lasciato nella stanza della caldaia, poi c'è una busta bianca indirizzata ai signori Sullivan, cliccaci sopra per aprirla e leggine il contenuto. E' stata scritta dal signor Harris, nella quale comunica di essere passato a prendere la scala che aveva lasciato e che ha avvisato il meccanico di inviare presso di voi il conto della riparazione del furgone. Nella lettera in alto c'è la chiave che ti consentirà di aprire la porta chiusa col lucchetto all'esterno. Esci all'esterno, vai avanti una volta, poi voltati a dx, vai per 2 volte avanti, voltati a sx, 2 volte avanti, infine voltati a dx arrivando così alla porta col lucchetto. Aprilo con la chiave che hai trovato nella lettera ed entra. Voltati in maniera tale da avere davanti a te la porta da cui sei appena entrato, sulla dx vedrai appesa una chiave, prendila. Voltati a dx e avanza 1 volta, voltati completamente e vedrai l'interno di una carriola, sulla sx e prendi il piede di porco all'interno. Voltati a sx 1 volta, vai avanti 1 volta e poi voltati 1 volta a sx, trovandoti davanti uno scaffale. Sposta la latta di vernice rivelando così la presenza di una manovella, cliccaci sopra per prenderla, ma per ora non ti sarà possibile averla. Voltati a dx per 2 volte, avanza e poi voltati a dx, osserva la trave in alto a dx, vedrai il cursore trasformarsi in mano, prendi il gancio lungo, voltati completamente e vedrai al muro una manovella, cliccaci sopra, ma non accade nulla. Voltati 2 volte a dx, va dritto 1 volta e clicca sulla trave che vedi appoggiata al muro, per ora però non potrai prenderla con te. Voltati a sx 1 volta, avanza 1 volta e poi nuovamente a sx 1 volta, ti troverai ad avere una visione della zona dietro lo scaffale. Clicca sulla lente d'ingrandimento che vedrai in fondo allo scaffale sul lato sx e prendi la scala che non potrai ancora portare con te. In terra vedrai una botola chiusa, su cui apparirà il cursore a forma d'ingranaggio, prendi il piede di porco dall'inventario e cliccaci sopra, aprendola. Sotto ad essa è pieno d'acqua. Voltati 1 volta a sx, avanza una volta e osserva la lente d'ingrandimento che apparirà a dx della porta.



Vi troverai due fogli di appunti appoggiati contro il muro, raccoglili e leggili. Si parla del 2° Mabogi, in cui si richiedono nuovi oggetti: Le **barre d'argento** e il **piatto d'oro** donato al Re d'Irlanda da Manawidyan per cercare di ristabilire la pace.

- Il **pane**, prodotto da Branwen nel periodo di prigionia. La poverina era talmente maltrattata, che Pryderi decise di unirsi ad altri guerrieri per liberarla. Lo **storno** a cui la fanciulla aveva insegnato a parlare, in modo che potesse volare fino in Galles per far sapere com'era stata punita e maltrattata.

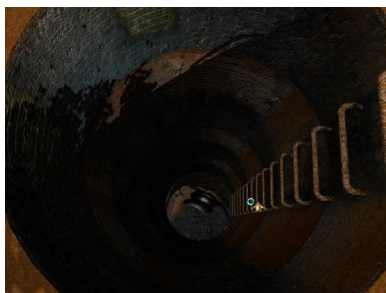
- Il **mantello magico**, utilizzato da Caswallawn per conquistare il regno di Beindigeldfran con l'inganno.

- Il **teschio di Beindigeldfran**, che Pryderi aveva promesso di seppellire a Londra.

- Il **calderone della rinascita**, che venne spaccato in tanti pezzi per evitare che il Re d'Irlanda potesse riportare in vita i suoi soldati uccisi. Esci e voltati a sx, poi dritto 1 volta e nuovamente a sx 1 volta, sali le scale fino in cima ed entra nella porta utilizzando la chiave che avevi trovato a dx della porta. Sei nella parte alta del magazzino, voltati a sx, ma non vedrai nulla di utile. Girati 1 volta a dx e guarda in basso, vedrai il magazzino sottostante, clicca sulla freccia che va verso l'alto e poi voltati a dx. Vedrai dei sacchi di farina al di là del vuoto. Come puoi notare appaiono degli ingranaggi, per cui ti manca qualcosa per andare dall'altra parte. Lascia la stanza e torna nel magazzino di sotto. Una volta entrato voltati a dx, avanza una volta e sulla dx prendi l'asse appoggiato al muro che non avevi potuto prendere prima e poi torna fuori e da qui nella parte superiore del magazzino. Utilizza la trave appena presa dove vedi gli ingranaggi e passa dall'altra parte. In alto a dx c'è un pezzo di calderone, prendilo e poi clicca sul sacco di farina centrale, che però non potrai portare con te. Per ora esci, scendi le scale ed una volta in fondo vai davanti alle porte gialle, vai a dx fino al cancello e poi a dx sul pontile che si affaccia sul lago. Qui con l'aiuto del gancio lungo prendi il 2° pezzo di calderone che galleggia.



Girati indietro, va avanti 1 volta, poi a dx 1 volta, dritto e poi a sx 1 volta, trovandoti di fronte la porta blu, entra, va dritto ancora 1 volta e poi a sx, trovandoti così di fronte al pozzo. Usa il piede di porco per far saltare la catena che lo chiude e poi apri il coperchio. Entra, scendi la scala e prendi la 3° parte di calderone.



Risali e unisci nell'inventario le 3 parti del calderone, unendone 1 alla volta. Per prima cosa clicca col tasto dx del mouse sul primo pezzo e quando questo sarà in primo piano prendi il 2° pezzo dall'inventario in alto col tasto sx del mouse. Fallo scorrere sul pezzo in primo piano e quando i bordi s'illumineranno in rilievo cliccaci sopra nuovamente col tasto sx del mouse. Fatto ciò ripeti il procedimento per attaccare l'ultimo pezzo. **A questo punto vedrai trasformarsi il calderone nero diventando dorato su cui leggerai una frase: “Dammi il sangue della terra. Io ti darò la vita”.**



La domanda che ora nasce spontanea è: “Qual è il sangue della terra?” la risposta più logica sembra sia: ”acqua”. Se ti ricordi, quando avevi visitato lo studio di Malcom avevi trovato un appunto che parlava della raddomanzia. Ti occorrerà un bastone di legno a forcella. Torna verso la porta blu, oltrepassala, va avanti 3 volte, poi voltati a dx e avanza 4 volte voltati a dx e va avanti per 3 volte fino in fondo alla strada lastricata, qui va a sx e voltati fino a vedere di fronte a te la porta della stalla. Appoggiato in terra a sx c'è il bastone a forcella di un rametto di nocciolo.



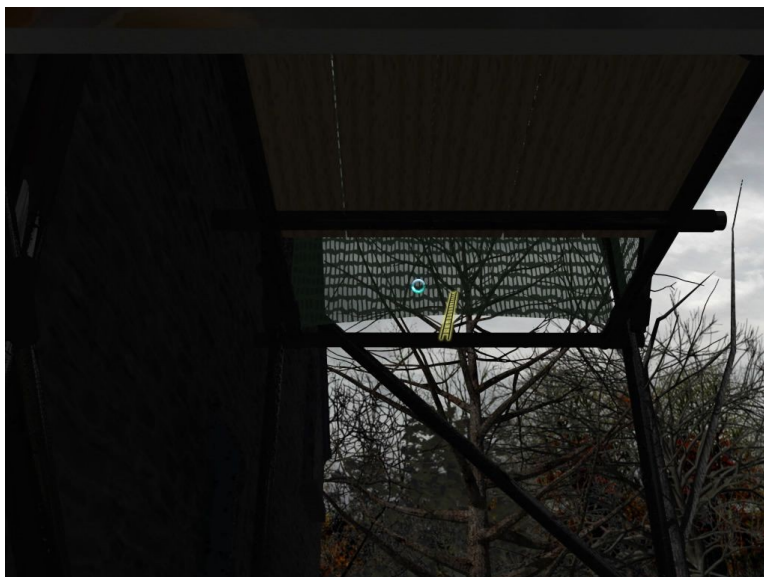
Raccoglilo ed una volta nel tuo inventario prendilo col tasto dx del mouse e cliccaci poi sopra col sx, riuscendo così a capovolgerlo. Col bastone in 1° piano rimanendo col viso rivolto verso la porta, prendi la strada a dx e va avanti per 3 volte. Ad un certo punto vedrai il ramo muoversi, il che sta ad indicare che sei vicino, quando arrivi nel punto che vedi nella foto sottostante vuol dire che sei arrivato a destinazione. Clicca col tasto dx del mouse sul bastone riponendolo nell'inventario, poi prendi il calderone e cliccalo nel punto dove vedi le rotelline. A questo punto si riempirà d'acqua.



Girati e avanza per 3 volte sulla strada, poi vai a dx, avanza 2 volte e gira nuovamente a dx sul pavimento lastricato, va avanti per 4 volte e voltati a dx. Entra nella porta blu e raccogli da terra la barra del trattore che altri non è che la **barra d'argento** che tu cerchi. Esci, avanza per 2 volte, poi voltati a dx, trovandoti di fronte l'ingresso della casa, avanza fino a trovarti davanti alla porta e poi gira a dx percorrendo l'esterno della casa. Girato il primo angolo vedrai un cartello appeso in alto



Avanza per 1 volta e guarda in alto, ti verrà mostrata una griglia su cui vedrai delle rotelline. Ti serve una scala che non hai ma l'hai vista in precedenza. Torna indietro e vai verso dx alla porta blu, entra e prendi la scala e poi torna alla griglia. Utilizza la scala e sali.



Una volta giunto in cima voltati a sx e prendi la banderuola d'uccello posto sull'indicatore dei venti (**lo storno**). Scendi e prosegui, voltati a sx fino a trovarti di fronte la porta della cucina su cui c'è la finestra di passaggio per il gatto. Entra e prendi il panno che vedi sul tavolo (**il mantello magico**), vedrai a questo punto la sedia accanto al tavolo spostarsi da sola e tornare poi al suo posto. Girati verso la credenza ed osserva il libro di ricette accanto al vaso a strisce azzurro sulla dx, sfoglialo, prendi e leggi la ricetta di base per fare il pane di Jennifer. Ti occorreranno i seguenti ingredienti:

½ lb di farina,

2 cucchiaini di sale,

una noce di burro,

½ oz di lievito,

¾ di pinta di acqua fredda,

uno stampo in metallo,

Una ciotola per mescolare gl'ingredienti.

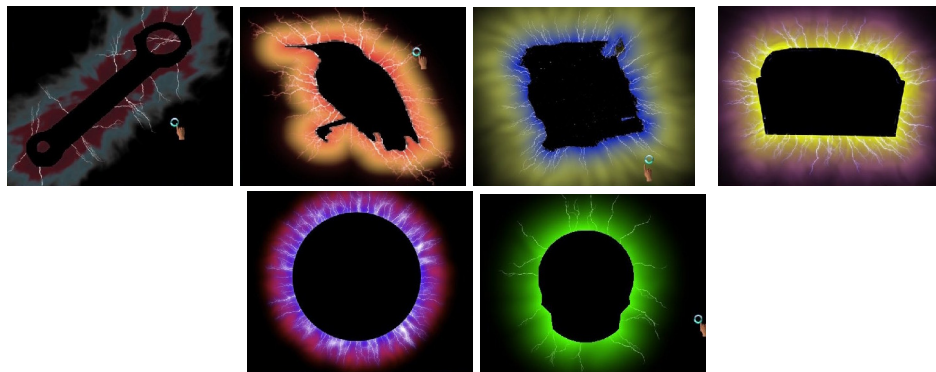
Oltrepassa la porta di fronte, arrivando in bagno, esci all'esterno ed entra nella porta blu a dx trovandoti così nel vano caldaia. Prendi il pacco in terra. Bene, a questo punto devi andare a prendere la farina, che avevi visto nella zona superiore del magazzino. Esci dal locale caldaia, vai avanti per 3 volte e voltati a dx, avanza verso la legnaia, poi voltati a sx, avanza di 1 e voltati a dx trovandoti così di fronte alle scale. Sali, oltrepassa la porta e dopo essere passato sulla trave prendi la farina. Lascia la stanza, scendi le scale e torna in cucina. Ora bisogna prendere tutto l'occorrente per preparare il pane. Nella porta interna del frigorifero prendi il burro, nella credenza in alto a dx apri lo sportello e prendi il sale, mentre nello sportello in basso a sx c'è la ciotola per miscelare.



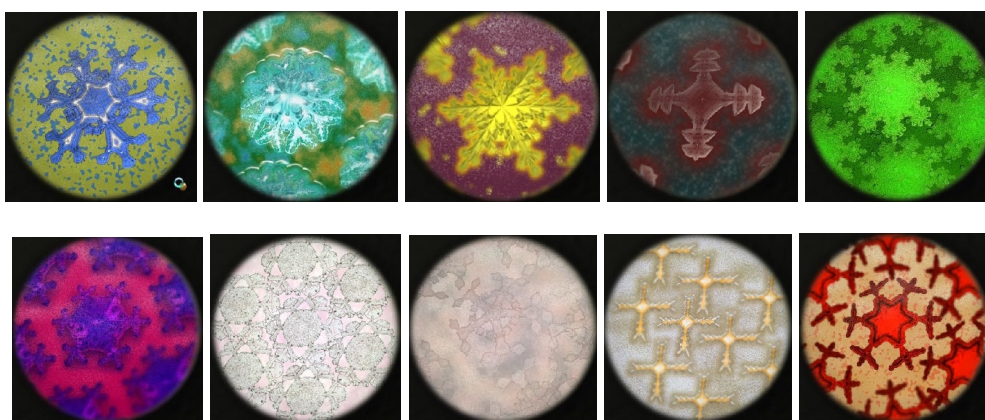
Va nella stanza accanto che è in ristrutturazione e da qui nel ripostiglio, dove recupererai gli oggetti mancanti, ossia il dosatore e lo stampo per il pane a sx della finestra sui ripiani, mentre la bottiglia di birra nel contenitore verde sullo scaffale sul lato opposto della stanza. Torna in cucina e avvicinati al lavandino. Riempi d'acqua il dosatore. Prendi col tasto dx del mouse la ciotola per miscelare dall'inventario tenendola così in primo piano, poi inserisci i seguenti ingredienti col tasto sx del mouse: farina, sale e burro, clicca una volta sul composto per mescolare, e poi una seconda volta per fare un buco al centro. A questo punto aggiungi la bottiglia di lievito di birra e l'acqua, clicca sul composto per impastare, poi prendi lo stampo per il pane e cliccalo sull'impasto, cliccaci sopra inserendo il risultato nell'inventario. Avvicinati al forno e apri lo sportello, inserisci il pane crudo all'interno, chiudi lo sportello, esci dalla schermata e poco dopo riaprilo, ottenendo così il **pane**. Prendilo, esci dalla cucina dirigendoti verso la stanza in ristrutturazione, da qui nel salotto, nel corridoio d'ingresso ed infine nello studio del signor Sullivan. Quì, sopra la libreria potrai prendere il **piatto d'oro**. Lascia lo studio e sali al piano di sopra, nella stanza di Rhiannon, avvicinati al manifesto del teschio sul muro, clicca il teschio in basso a sx e avrai il distintivo del Gottiko.. A questo punto sembrerà quasi che il teschio voglia uscire dal manifesto. Osserva il distintivo, ruotalo e vedrai la spilla. Lascia la stanza ed entra nella 1° porta a sx. Appoggia il pacco sul tavolo e aprilo cliccandoci sopra col tasto sx del mouse, all'interno troverai un

foglio con le istruzioni che potrai leggere e un apparecchio scanner. Esci dalla stanza ed entra nello studio di Jennifer situato accanto alle scale. Prendi l'articolo di giornale sull'acqua magica sul tavolino accanto alla poltrona vicino alla finestra e leggilo. Torna nuovamente nel laboratorio da cui eri uscito poco fa, posiziona sullo scanner a turno tutti gli oggetti che hai trovato, premendo poi l'interruttore sulla bombola a dx. Vedrai scattata per ciascun oggetto una foto che mostra l'aura di ciascuno:

barra, banderuola, panno, pane, piatto e distintivo. Cliccali per averli in inventario.



Scendi al piano di sotto e va nello studio del signor Sullivan e avvicinarti alla stampante sul tavolino. Premi il pulsante verde sulla dx, e prendi i 2 fogli stampati. Torna nel laboratorio al piano di sopra e prendi dal tavolo vassoio bianco dei vetrini e dalla mensola in alto le bottiglie omeopatiche. Attacca le etichette che hai stampato sui vetrini e sulle bottiglie. Lascia la stanza, scendi al piano di sotto ed esci dalla casa. Avanza 1 volta, poi voltati a sx, avanza 2 volte e voltati a dx, avanza 4 volte e voltati a sx, avanza 2 volte e voltati a sx, avanza 4 volte arrivando al calderone dorato. Prendi le bottiglie omeopatiche dall'inventario e cliccale sul calderone raccogliendo così dei campioni d'acqua. Prendi i vetrini dall'inventario col tasto dx del mouse e poi cliccaci sopra le fiale con i campioni d'acqua appena raccolti. Torna in casa e va nel ripostiglio. Apri il congelatore e metti i vetrini all'interno, chiudi il congelatore e lascia la stanza. Rientra e va a prendere i vetrini nel congelatore, ormai congelati. Lascia la stanza e torna nel laboratorio al piano di sopra accanto alla stanza di Rhiannon. Avvicinati al microscopio e cliccaci sopra. Prendi i vetrini congelati dall'inventario e cliccali sul microscopio, vedrai che si evidenzieranno sulla dx. Prendi un vetrino alla volta e cliccalo sul microscopio, osservando le varie tonalità di colore, che ne indicano le emozioni, devi associare i colori simili tra le aure degli oggetti e i vetrini, es: la barra ha la stessa tonalità del vetrino "Insultato"..etc...



Lascia la casa e torna nel punto in cui c'è il calderone dorato (avanza 1 volta, poi voltati a sx, avanza 2 volte e voltati a dx, avanza 4 volte e voltati a sx, avanza 2 volte e voltati a sx, avanza 4 volte) arrivando al calderone dorato, che vedrai ribollire ora. Per ottenere la sfera dell'acqua dovrai abbinare ad ogni oggetto l'emozione giusta contenuta nelle fiale blu.

- **Barra del trattore** seguito dalla bottiglia **Insultato**
- **Piatto d'oro** seguito dalla bottiglia **Calma**
- **Teschio** seguito dalla bottiglia **Dovere**
- **Banderuola** seguito dalla bottiglia **Verità**
- **Panno** seguito dalla bottiglia **Ingannato**
- **Pane** seguito dalla bottiglia **Umiliato**

Una volta inseriti gli abbinamenti nel calderone, gli oggetti prenderanno nuova vita, trasformandosi infine nel **Globo Acqua**.



Appena presa la sfera sverrai, rinvenendo come sempre nella stanza di Rhiannon.

Capitolo 4 – il fuoco

Lascia la stanza della ragazza e poi esci all'esterno della casa. Avanza una volta e poi voltati a sx, avanti 2 volte, poi voltati a dx e avanza fino in fondo alla strada lastricata, qui va a sx entra nel cancello aperto e prosegui lungo la strada. Come puoi notare, l'albero che ostruiva la strada non c'è più, per cui si è aperta una nuova via da esplorare. Segui il sentiero, e dopo aver visto un bellissimo uccello passarti davanti osserva il bidone rosso che vedi poco più avanti a sx. Sulla dx c'è una costruzione, osservalo. Guardando alla sua dx c'è un piccolo passaggio che sfocia sull'acqua, percorrilo.



Una volta giunto a metà passerella, fermati e clicca sulla porta a sx, purtroppo è chiusa; prosegui fino in fondo e voltati a sx, vedrai una ruota ferma. Dall'icona ad ingranaggio si capisce che manca qualcosa. Torna indietro e una volta giunto nuovamente di fronte al bidone, voltati a sx e guarda in terra, vedrai un casco giallo, cliccaci sopra, ma per ora non puoi prenderlo. Voltati a dx per 2 volte e poi avanza costeggiando l'edificio, oltrepassa il piccolo ponte in legno, arrivando ad una piccola chiusa. Osservalo

nel dettaglio, mettendo in evidenza un'icona a forma di lente d'ingrandimento. Cliccaci sopra, ti apparirà l'icona a forma d'ingranaggio. Sembra che ti occorra una manovella per proseguire.



Se fai mente locale ti ricorderai di aver già visto una manovella. Ripercorri tutto il sentiero indietro fino ad oltrepassare la cancellata da cui sei arrivato, voltati a sx, va avanti per 2 volte e voltati a sx, va ancora avanti per 4 volte, voltati a sx e prosegui per altre 4 volte fino alla legnaia. Voltati a sx e avanza 2 volte, voltati a dx ed entra nella porta blu col lucchetto. Va a sx fino ad arrivare ad uno scaffale su cui ci sono delle latte di vernice. Prendi la chiave della chiusa, esci e torna alla piccola chiusa facendo il percorso inverso a quello fatto poco fa per arrivare al magazzino. Inserisci la chiave della chiusa che in automatico ruoterà, aprendo la piccola chiusa e facendo affluire l'acqua. Torna indietro e percorri la passerella che conduce alla ruota dietro la costruzione. Ora questa gira. In ogni caso è ancora presente l'icona a forma d'ingranaggio. Ripercorri tutto il sentiero indietro fino ad oltrepassare la cancellata da cui sei arrivato, voltati a sx, va avanti per 2 volte e voltati a dx, va ancora avanti per 4 volte, voltati a sx e prosegui per altre 4 volte fino alla legnaia. Voltati a sx e avanza 2 volte, voltati a dx ed entra nella porta blu col lucchetto. Gira intorno fino ad arrivare alla leva sul muro, tirala. Si aprirà un portello che farà defluire l'acqua all'esterno.



Avvicinati botola che hai aperto in precedenza. Come puoi notare non c'è più acqua sotto ad essa. Scendi, arrivando così in **cantina**. Sotto le scale vedrai un blocco rotondo, premilo, facendo apparire l'icona ad ingranaggio



Guardati intorno e sulle pareti vedrai altri 4 blocchi rotondi, su cui appaiono i 4 simboli degli elementi. Se anche li premi non accade nulla. In centro alla stanza, c'è una specie d'imbarcazione. Sali a bordo e clicca sulla leva di comando per muoverla. Dopo aver percorso una parte di cunicoli, la barca si fermerà. Scendi sulla dx, trovandoti di fronte ad una porta. Aprila e con sommo stupore ti troverai all'interno di una bellissima stanza. Osserva con attenzione le foto appese alle pareti e leggi l'annotazione su ciascuna di esse. Sembra che tutte le persone delle foto appartengano alla famiglia Boswell. Nella stanza c'è anche una cassaforte chiusa ed un antico grammofono ancora funzionante. Osserva il disco e poi clicca sulla manovella per ascoltarlo. Avvicinati al tavolo ed osservalo attentamente. Sopra vi è un foglio di carta intestata. Osserva dentro il cassetto dove vedrai un documento ed il diario di Charles Robert Boswell che potrai leggere. Lascia la stanza (SOLO SE HAI OSSERVATO TUTTO) e risali sulla barca, facendo attenzione a salirci cliccando sulla freccia dal lato sx, altrimenti tornerai indietro.



Clicca sulla leva, facendo muovere l'imbarcazione, arrivando così all'interno della costruzione accanto alla chiusa. Scendi e prendi la scala a chiocciola poco distante. Avvicinati alla porta e leggi il foglio appeso ad essa in cui vengono riportate le note su cosa fare per impedire l'accesso all'edificio. Togli la barra di legno che blocca la porta, ma non uscire ancora. Guardati intorno. Sulla parete opposta c'è un paio di stivali, cliccaci sopra ma non potrai prenderli. Torna verso la porta ed osserva il generatore lì

accanto. Per il momento allontanati e sali ancora sulla scala a chiocciola arrivando in una stanza al piano superiore. Appena entrerai vedrai una luce muoversi all'interno, per poi sparire. In sottofondo sentirai anche una musica proveniente dalla radio accanto alla finestra. Osserva il tavolo più da vicino, sopra vi sono due piccole buste, contenenti dei semi, cliccaci sopra anche se non potrai prenderli. Sulla sx c'è uno scaffale, con sopra un barattolo di Mistura Bordeaux (solfato di rame). Lì accanto vi sono anche dei vasi contenenti delle piccole piante. A vederle assomigliano tanto a piante di Marijuana. In alto, incastrato in un angolo delle travi vi è un aereoplanino di carta. Prendilo e aprilo, troverai gli appunti sul 3° Mabinogi con i relativi oggetti da trovare:

- **Lo scudo, gli stivali e la sella**
- **L'anello nuziale di Rhiannon**
- **La fontana e la coppa d'oro**
- **Il topo**
- **Il guanto**

Spostandoti ancora a sx vedrai un frigorifero su cui vi è un vasetto di Alcool isopropilico. Prosegui l'esplorazione della stanza voltandoti ancora a sx. Sul tavolo c'è una bustina di semi di Cannabis, mentre sulla bacheca vi è un foglio della notte dei falò che potrai prendere. Dopo averne letto il contenuto prendi il vasetto di solfato di rame (Bordeaux Mistura). Avvicinati alla scala a chiocciola e osserva la finestra a dx. Prendi lo stemma verde del trofeo di freccette che vedi appoggiato al davanzale. Clicca sulla targhetta alla sua base, in maniera tale da leggere cosa c'è scritto. Scendi al piano di sotto e prendi gli stivali. Torna alla barca e dirigiti alla cantina. Esci dall'edificio e attraversa il cortile fino ad arrivare alla porta blu accanto alla porta gialla col lucchetto. Entra e prendi dalla mensola in alto la scatola con la scritta "rimozione monconi di alberi". Esci, voltati a sx ed entra nella porta gialla col lucchetto. Sulla sx vi è una scatola. Guardaci dentro e prendi una batteria ricaricabile. Lascia l'edificio e va davanti alla porta di casa poco più avanti sulla dx. Qui prendi il sacco di cemento appoggiato al muretto sulla dx. Entra in casa e dirigiti in salotto, la stanza a sx delle scale. Accadrà una cosa molto strana. Il fantasma di una donna ti condurrà in una stanza segreta che prima non c'era.....**AVVERTENZA: assicurati di aver preso tutto prima di uscire, poiché quando lo farai, la stanza scomparirà e non potrai più entrarci.** Nella stanza vi è un cadavere posto in una bara; esaminalo da vicino e prendi l'anello posto al dito della mano.

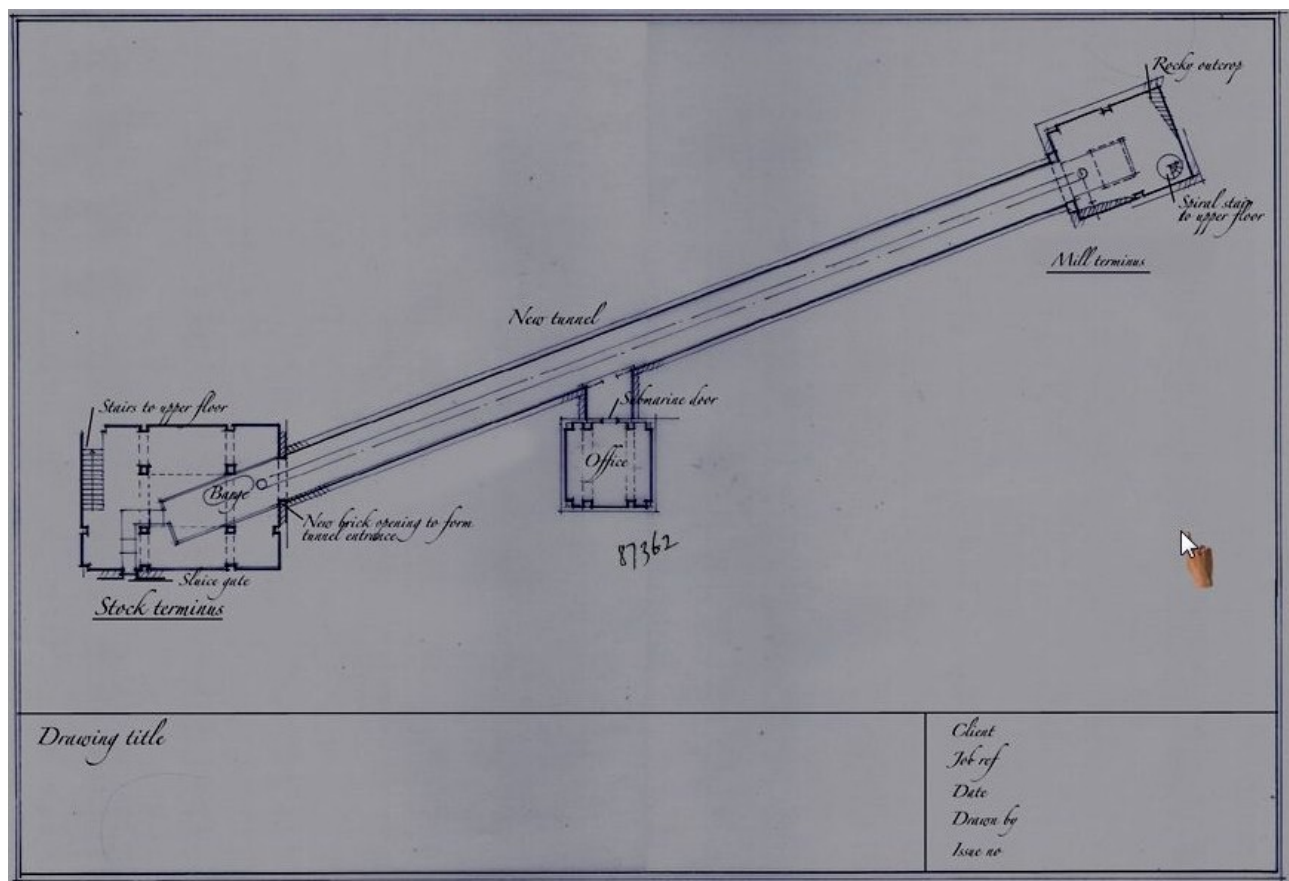


Voltati a dx e avvicinati alla credenza. Sopra c'è un biglietto di ricordo della ragazza morta. Si tratta di Rhiannon Boswell deceduta all'età di 26 anni. Apri gli sportelli in basso. Sul primo a dx troverai un diario rosso, aprilo e prendi la vecchia chiave in esso contenuta. Chiudi lo sportello e apri quello centrale. Dentro c'è una scatola metallica, che contiene diversi oggetti, fra cui un certificato di matrimonio, risalente al 16 aprile 1904 di Arthur Boswell e Rhiannon Doris, 2 articoli di giornali che parlano di una disgrazia avvenuta a Pryderi in cui ha perso la vita la giovane Rhiannon in un incendio ed 1 foto, che dovrai voltare per leggere i nomi di coloro che sono stati fotografati

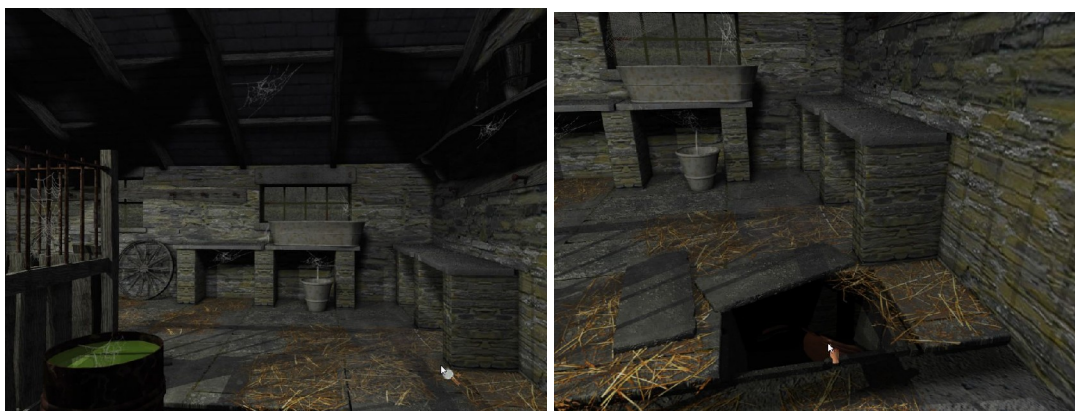


Arthur, Rhianon, Elizabeth, George
Boswell Lewis

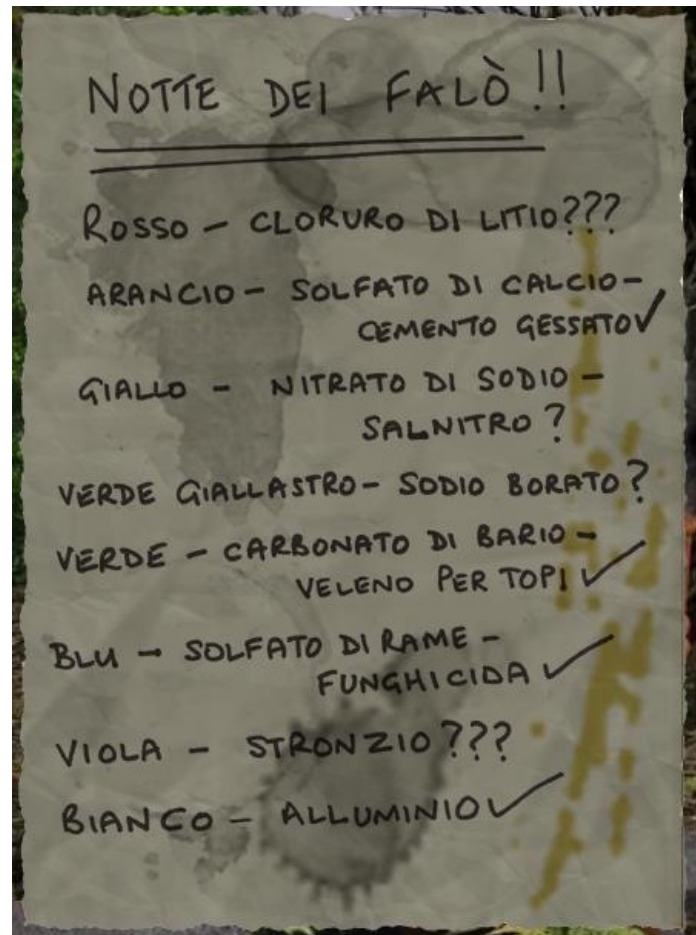
Apri il primo sportello a sx e prendi la planimetria del tunnel sotterraneo, prestando particolare attenzione al numero 87362 che compare accanto all'ufficio.



A questo punto puoi lasciare la stanza. Appena fuori ti apparirà nuovamente il fantasma di Rhiannon che si dissolverà sul soffitto, mentre arriveranno delle note dal pianoforte. Dirigiti al ripostiglio passando dalla stanza in ristrutturazione a fianco. Qui prendi la fontana per fare il cioccolato sulla sx, la scatoletta di caviale sul davanzale della finestra e la ciotola gialla posta sullo scaffale a dx in alto. Torna all'ingresso ed entra nella stanza di fronte. Avvicinati al computer e prendi il mouse. Esci dalla casa, costeggiala fino ad arrivare alla porta del vano caldaia accanto a quella del bagno. Entra e voltati a dx, ti accorgerai che c'è un in'cona a forma d'ingranaggio, il che sta ad indicare che ti occorre qualcosa. Rientra in casa e va nella stanza in ristrutturazione. Prendi la scala pieghevole e torna nel vano caldaia. Posiziona la scala, sali, e prendi la scatola di "veleno per topi". Lascia questa stanza ed entra nel bagno dalla porta accanto. Da qui accedi alla cucina, apri il 1° sportello in alto a sx e leggi i fogli attaccati allo sportello per identificare meglio i vari composti chimici che hai preso e che devi ancora prendere. Sali al piano di sopra e va in bagno. Apri l'armadietto in legno e prendi la bottiglia di "Stronzio Complex". Vai nella camera degli ospiti, di fronte a quella di Rhiannon e avvicinati al murales. Sposta la scatola e vedrai le tavole di legno del pavimento illuminarsi di viola. Prendi il piede di porco e leva i listelli. Nascosto nel pavimento c'è una scatola intarsiata. Per aprirla prendi la vecchia chiave che avevi trovato nella stanza segreta e prendi la lettera contenuta all'interno. Leggila e prendila con te. Va nella stanza di Rhiannon e prendi la lattina di bibita sotto al letto. Scendi di sotto ed esci dalla casa. Va a dx fino alla legnaia e da qui prendi il sentiero a dx che conduce al garage. Prendi il guanto arancione nel cruscotto della macchina e torna indietro fino alla legnaia. Torna verso la casa, oltrepassala fino alla porta gialla col lucchetto, va a dx lungo il marciapiede lastricato, in fondo gira a sx, va avanti fino in fondo, voltati a sx ed entra nella porta che conduce alla stalla. Entra e attraversa la stanza fino in fondo, va tutto a dx, poi girati. A questo punto ti apparirà il fantasma del cavallo. Osserva l'angolo basso a dx e troverai una botola. Cliccaci 2 volte sopra aprendola. Prendi la sella al suo interno.



Esci dalla stalla dalla porta da cui sei entrato e va a dx oltrepassando il cancello aperto. Prosegui lungo il sentiero fino ad arrivare al bidone rosso da cui escono delle fiamme. Con te hai tutto quello che ti occorre per fare le varie combinazioni che ti occorrono. Devi combinare gli oggetti che hai trovato con i colori chimici dei vari elementi e poi metterli in coppia nel fuoco.



Rosso – Litio
Arancio – Calcio
Giallo – Sainitro
Verde giallastro – Boro
Verde – bario carbonato
Blu – solfato di rame
Viola – stronzio
Bianco – alluminio

Le coppie da creare sono le seguenti:

- 1 Rosso: Sella con la batteria
- 2 Verde: Trofeo con il caviale
- 3 Giallo: Ciotola Gialla con Rimozione monconi di alberi
- 4 Bianco: Mouse con la lattina di bibita
- 5 Verde: Stivali con il veleno per topi
- 6 Blu: Macchina per il cioccolato con la Bordeaux mixture
- 7 Viola: Anello con le pastiglie di stronzio
- 8 Arancione: Guanto con il cemento

Otterrai così Il **Globo di fuoco.**



Capitolo 5 – Aria

Ancora una volta ti risveglierai in camera di Rhiannon. Esci e scendi al piano di sotto. Nell'ingresso ti accorgerai che c'è della posta in terra accanto alla porta, raccoglila e leggila. La lettera nella busta bianca contiene un volantino dell'Arberth electronics in cui ti comunicano notizie molto utili riguardanti gli apparecchi acquistati dal signor Sullivan e sul loro utilizzo. Il pacchetto è indirizzato a Rhiannon e contiene una lettera scritta da Jon Southworth a cui allega un foglio su cui sono riportati i vari Mabinogi. La tua attenzione si sofferma sul 4°, in cui vengono elencati gli oggetti che ti occorre trovare: il **maiale**, l'**elmetto di Math**, il **sudario di morte** e la **bacchetta magica**. Va nello studio del signor Sullivan (la stanza a dx delle scale sul piano in cui ti trovi) ed entra. Avvicinati alla scrivania e prendi l'apparecchio Mp3, clicca sul tasto verde portandolo in automatico nel tuo inventario. Voltati e prima di uscire prendi il calendario appeso alla porta. Va al piano di sopra ed entra nella camera da letto dei signori Sullivan e prendi l'apparecchio Tunovox posto sul davanzale della finestra. Va nella stanza di Rhiannon e avvicinati al computer, prendi il salvadanaio in ceramica a forma di maiale. Apri il cassetto della scrivania e prendi il foglio su cui sono riportati i dati relativi ai suoni e alle vibrazioni. Scendi al piano di sotto ed entra nel salotto. Avvicinati al divano e ascolta la segreteria telefonica, che contiene un nuovo messaggio. A sorpresa sentirai che si tratta del vicario che informa i signori Sullivan che è stata ritrovata la chiave del cancello che permette l'accesso alla cappella, che ora è aperta. Va in cucina e avvicinati al frigorifero. Come puoi vedere è apparsa l'icona a forma d'ingranaggio. Prendi l'apparecchio Tunovox dall'inventario e usalo sul frigo. Premi il tasto tone e vedrai che verrà registrato un suono con l'Mp3. Fatto ciò spegni l'apparecchio.



Dirigiti in bagno al piano di sopra e questa volta usa il Tunovox sulla ventola posta sopra la vasca, ripetendo lo stesso procedimento utilizzato poco fa.



Scendi al piano di sotto ed esci dalla casa, va avanti 1 volta, voltati a sx, avanza altre 2 volte poi voltati a dx e avanza 4 volte fino in fondo sulla strada lastricata, qui va a sx ed entra nel cancello aperto a dx e prosegui lungo la strada. Quando arrivi all'altezza del bidone rosso raccogli l'elmetto giallo che si trova in terra accanto al muretto. Girati a sx e percorri il ponticello fino alla ruota che gira. Prendi il Tunovox e utilizzalo come in precedenza registrando un nuovo suono.



Torna di poco indietro sulla passerella ed entra dalla porta che hai sbloccato passando dai sotterranei. Avvicinati al generatore e usa nuovamente il Tunovox per registrarne il suono.



Esci, torna accanto al bidone rosso, voltati a sx e avanza 5 volte, voltati a sx, avanza 5 volte, voltati a sx ed entra nella porta blu, avanza 5 volte, arrivando così al cancello che porta al cimitero in cui si trova la cappella. Oltrepassa il cancello, e avvicinarti alle tombe. Esaminale tutte e potrai notare come su alcune compare l'icona a forma d'ingranaggio. Una in particolare ha attratto la mia attenzione, dato che è scritta utilizzando l'alfabeto Ogam



La cui traduzione significa **Rhiannon**. Alla base vi è un foro. Lascia il cimitero e ripercorri il sentiero fino alla porta blu, oltrepassala, avanza per 2 volte e voltati a sx, entra nella porta blu col lucchetto, scendi in cantina, prendi la barca e scendi all'altezza dell'ufficio del signor Boswell. Avvicinati alla cassaforte e inserisci la seguente combinazione: **87362**, che avevi trovato annotata sulla planimetria del tunnel. Basta cliccare sui numeri per aprirla. All'interno, in alto ci sono dei registri, apri il primo e sfoglialo. Più in basso c'è una fattura, che potrai leggere, accanto c'è un oggetto antico un po' particolare. Clicca sul manico facendo scattare il pulsante. Cliccaci una seconda volta prendendolo con te nell'inventario. In basso, arrotolata c'è una pergamena, che potrai consultare e portare con te. Il documento in questione è molto importante perché spiega come utilizzare correttamente le sfere in tuo possesso. Lascia l'ufficio e

torna alla barca. Sali dal lato dx questa volta, in maniera tale da tornare alla cantina. Torna al cimitero e avvicinarti all'unica tomba rettangolare e inserisci l'oggetto antico che hai trovato nella cassaforte sul disco alla base



Prendi la pietra tonda e torna alla cantina. Posiziona la pietra tonda appena presa nel rotondo senza simboli sotto le scale. Ora devi seguire quanto scritto sulla pergamena e premere i vari simboli sui muri in cantina in un preciso ordine. Se tutto sarà fatto correttamente i simboli resteranno premuti e non sentirai alcun suono, altrimenti se abaglierai sentirai una sonora risata. Nelle foto sottostanti ho numerato l'ordine in cui devono essere premuti i pulsanti dall'1 al 4.





Una volta premuti i 4 pulsanti nel giusto ordine i 5 dischi s'illumineranno facendo uscire dall'acqua dietro la barca una piccola teca di vetro. Aprine la porta e prendi il bacchetta di legno. Sali le scale e lascia l'edificio, voltati a sx, avanza 2 volte, voltati a dx, avanza 2 volte, voltati a sx ed entra in casa. Va in salotto, avvicinarti alla televisione... vedrai apparire per un secondo il volto di un fantasma distorto, per poi spegnersi. Accendi l'apparecchio centrale, ti accorgerai che riceve il segnale dall'MP3



Guarda il foglio che avevi preso dalla scrivania di Rhiannon osservando come i materiali legno, carta, plastica e ceramica sono in scala di frequenza. Qui a seguito riporto le frequenze annotate:

- **Legno** 154,6 Hz - **Carta** 159,9 Hz - **Plastica** 488,9 Hz - **Ceramica** 855,9 Hz

Ora accedi all'inventario in cui vedrai 4 MP3, tu dovrai controllare i toni dal più basso al più alto:

- Generatore – Ventola - Elettrodomestico - Ruota

Per far questo premi col tasto dx del mouse su ciascun MP3 nell'ordine sopra riportato senza spegnere i vari MP3 a mano a mano che si ascolta il suono emesso, premi il tasto spegnimento fino a che scompare l'mp3, poi spostati fra i 2 divani e abbassa lo sguardo sul tavolino posto fra essi, vedrai originarsi una luce all'interno della quale dovrai inserire in coppia l'oggetto con l'apparecchio MP3 corrispondente. Metti:

- la bacchetta di (legno) con il “tono del generatore”
- il calendario (carta) con il “tono ventola del bagno”
- l’elmetto giallo (plastica) e il “tono elettrodomestico in cucina”
- il salvadanaio (ceramica) con il “tono ruota del mulino”

Solo 3 fra i 4 oggetti ottenuti si uniranno dando origine al **Globo aria**, che potrai prendere.



Esci dalla casa, avanza 1 volta, girati a dx, avanza 2 volte, voltati a sx e avanza fino alla porta blu, oltrepassala e prosegui fino al cimitero. Entra e avvicinarti alla tomba da cui avevi preso il disco. Inserisci nel vaso posto sopra il coperchio il **Globo Aria**.



Voltati a sx 2 volte e avvicinarti alla lapide su cui è scritto il nome di Rhiannon con l’alfabeto Ogam e inserisci nel foro in basso il **Globo Fuoco**.



Avvicinati alla tomba sul lato sx del cimitero cerchiata nella fotografia in basso e inserisci il **Globo Acqua**.



Accanto c'è un'altra tomba, la cui locazione precisa la vedrai osservando la foto seguente, in cui dovrai inserire il **Globo Terra**.



Ora dirigiti nel punto indicato nella foto seguente e inserisci nel buco la **bacchetta di vetro** che si è formata nel salotto



Ora puoi goderti il bellissimo finale, al termine del quale potrai leggere una mail inviata da Jon Southworth a Rhiannon in cui ringrazia la ragazza di avergli inviato il diario di Rhiannon Wallace, poiché in esso si cela il segreto sulle sue origini, infatti lui e la sorella erano stati adottati e ora grazie al diario l'uomo ha scoperto chi era sua madre.

Soluzione di Rita

