Giratevi alle vostre spalle ed esaminate l'acqua del ruscello. Usatevi la borraccia che avete nell'inventario per raccoglierne un po'. Andate un po' a destra ed esaminate la pozzanghera di fango. Esaminate anche il grosso masso che ne ostruisce il passaggio dell'acqua pulita. Giratevi alle vostre spalle e andate verso l'albero. Oltrepassatelo e raccogliete il ramoscello da terra. Tornate al masso e usatevi il ramoscello. Andate oltre la pozza di fango e usate il bastone con l'altro masso. Tornate dove c'era la pozzanghera famosa ed esaminate l'acqua che ora sarà cristallina. Esaminate il pezzo blu sott'acqua e prendetelo. Andate verso a casa e, in particolar modo a sinistra della scala. Esaminate la porticina sotto di essa e, in particolar modo, esaminate la cordicella.



Usate il coltello che avete nell'inventario con la cordicella, evidenziata dal puntatore rosso nell'immagine precedente. Aprite le due ante della porticina premendo il tasto destro del mouse quando il cursore avrà la forma della mano, e tirando come se la steste aprendo veramente. All'interno della porticina esaminate l'angolo buio e il bastone incastrato nel muro. Usate quest'ultimo con l'accendino che avete nell'inventario. Raccogliete il pezzo di vetro uguale a quello trovato nella pozza d'acqua. Andate a destra e procedete a nord oltre la scala. Sulla sinistra vedrete la porta principale della segheria. Esaminate per scoprire che è chiusa. Alzate lo sguardo sopra la porta e vedrete un incavo ovale. Esaminatelo, poi usatevi i due pezzi di vetro raccolti. Tornate a sinistra oltre la scala, poi giratevi a destra e proseguite a nord fin oltre il muro dove ci sono i due tronchi di legno. Per terra, sulla destra, esaminate il mucchio di pigne e prendetene una. Tornate alla porta della segheria e usate la pigna con l'incisione in alto. Usate poi l'accendino con l'incavo a forma di occhio. Esaminate la porta per notare che anch'essa sta bruciando. Usate la borraccia che avete riempito d'acqua con l'incisione in alto. Una volta spento il tutto aprite la porta. Esaminate la porta per entrare.

Vi troverete dentro la segheria. Giratevi a destra ed esaminate il vecchio fazzoletto sopra al mobile. Andate nella stanza davanti a voi ed esaminate la stufa accesa. Accanto alla stufa esaminate la segatura e prendetene un po'. Aprite lo sportello della stufa ed esaminate il fuoco. Avvicinatevi alla sega ad acqua, esaminatela e passatevi alla sinistra. Esaminate le tavole marce e spostatele fin quando troverete un frammento metallico affilato. Prendete il frammento. Andate a nord, poi leggermente a est ed esaminate la porta con i disegni degli occhi. Provate ad aprirla. Andate tutto a ovest. Esaminate il tavolo rotto davanti a voi, poi esaminatevi il manico piantato sopra. Utilizzate il bastone che avete nell'inventario con il manico d'osso e prendetelo. Giratevi a est ed esaminate la porta rotta. Apritela, esaminate la pozza d'acqua e riempitevi la borraccia. Nell'inventario combinate il manico d'osso con il frammento metallico per ottenere un coltello rituale. Attraversate la stanza passando dalla sinistra,

PUNTAFOX.COM

dove non c'è acqua per terra. Tornate alla stufa accesa e usate la borraccia piena d'acqua con il fuoco. Esaminate la stufa rotta. Prendete la chiave al suo interno. Andate al tavolo rotto e utilizzate la chiave appena trovata col cassetto sulla destra. Aprite il cassetto. Prendete dall'interno del cassetto il mucchio di foglie legate e la scatola di legno. Usate il mazzo di foglie col coltellino che avevate già nell'inventario per slegarle. Oltrepassate la porta rotta, andate fino alla fessura luminosa di fronte a voi e usatevi la scatola di legno. Esaminate la scatola per vedere l'immagine di due montagne che conoscete, Castore e Polluce, i Gemelli. Tornate leggermente indietro ed esaminate la strana luminescenza nell'acqua. Usatevi la segatura che avete nell'inventario. Avvicinatevi al centro della pozza passando da sopra la segatura. Esaminate il cerchio d'acqua pura. Nell'inventario usate l'accendino con il coltello da rituale per scaldarne la lama, e utilizzatelo nel cerchio d'acqua pura. Guardate il breve filmato. Tornate nell'altra stanza e andate tutto a nord. Andate poi tutto a ovest ed esaminate i disegni nella nicchia davanti a voi. Andate un po' a ovest ed esaminate i disegni dell'altra nicchia, in particolare noterete che gli occhi dei gemelli in alto sono sporgenti, usateli. Andate vicino alla stufa ed esaminate la scritta in alto sul muro. Si riferisce ai colori delle foglie da usare nelle varie nicchie. Avvicinatevi alla prima nicchia e usatevi la foglia bronzo. Andate nella nicchia più ovest e usatevi la foglia oro. Ancora a sinistra usatevi la foglia bianca. Tornate nella stanza con la pozza d'acqua e noterete due nicchie, una a sinistra e una a destra della pozza. Posizionate la foglia nera nella nicchia a sinistra, e l'ultima foglia, quella argento, nella nicchia a destra della pozza. Sentirete una voce e una serratura in lontananza. Uscite dalla stanza con la pozza d'acqua, andate a sinistra e poi giratevi a sinistra verso la porta con tutti gli occhi. Cliccate il tasto destro e apritela tirandola verso di voi. Entrate nel ripostiglio. Andate a nord fino a circa metà della stanza, poi giratevi a ovest e, a sinistra della damigiana, prendete l'olio. Esaminate il centro del soffitto e noterete una lampada, usatevi l'olio appena preso e poi l'accendino per accenderla. Andate in direzione della lampada e oltrepassatela. Troverete un sacco di concime e una sbarra di ferro, raccoglieteli entrambi. Andate a est.

Caso 1: Se davanti a voi vedrete una leva vuol dire che non avete osservato tutti gli oggetti con attenzione o non avete fatto qualcosa che vi era stato scritto di fare. Tirate a leva e potrete uscire dalla porta da cui eravate entrati nella segheria. Vedrete così uno dei possibili finali.

Caso 2: Se davanti a voi vedrete un'immagine di un uomo che vi porge un bambino avrete fatto e osservato tutto accuratamente. Potrete così proseguire il gioco. Usate l'accendino col coltello da rituale per far apparire l'immagine del serpente, poi usate il coltello col bambino della figura. Prendete il cuore. Uscite dal ripostiglio. Andate a destra fino al tavolo rotto, giratevi a sinistra e per terra noterete una botola. Forzate il lucchetto che chiude la botola usando la sbarra che avete nell'inventario. Aprite bene la botola cliccando col tasto destro del mouse e sollevandola. Prendete gli aghi di larice, poi sulla parte destra (se siete rivolti di fronte al coperchio) prendete i pezzi di ricambio della stufa. Andate alla stufa e aggiustatela coi pezzi di ricambio appena presi. Posizionate gli aghi di larice all'interno della stufa. Posizionate anche il cuore all'interno della stufa. Usate l'accendino con la stufa riparata per dare fuoco. Giratevi alle vostre spalle, andate fino alla porta del ripostiglio, poi andate a sinistra e v'imbatterete in una scala che prima non c'era. Usatela per raggiungere l'attico.

Costeggiando la parete sinistra andate a nord ed esaminate la sedia che sarà come incollata al pavimento. Andate ancora a nord ed esaminate il disegno della dea sulla parete. Andate a sinistra e poi di nuovo a sinistra. Andate a nord fino al baule, esaminatelo e poi usatevi la sbarra di ferro per aprirlo. Prendete il sacchetto di semi all'interno. Andate alla parete dall'altro lato della stanza, esaminate le tre maschere e prendetele. Più a sinistra esaminate le vecchie sabot. Sulla parete che rimane alla vostra destra esaminate lo specchio sporco. Giratevi a sinistra e andate a nord. Nell'angolo in basso a destra

PUNTOECLICCA.COM

esaminate la radice incastrata nel muro, usatevi il concime, la vedrete rinverdire, poi raccoglietela. Aprite lo sportello sinistro del mobile, esaminate il vestito nero e prendetelo, prendete anche il velo. Tornate alla sedia. Combinate nell'inventario la maschera della divinità con il vestito nero, poi usate il tutto sulla sedia. Esaminate la sedia. Girate per tutta la stanza costeggiando i muri portanti. Troverete altre cinque radici. Su tutte e cinque usate il concime e raccoglietele. Utilizzate la botola da cui eravate saliti.

Noterete che la stanza è diversa. Usate la maschera dell'assassino. Raggiungete la stufa e prendete la cenere del cuore. Giratevi a sinistra ed esaminate dove c'era la prima nicchia in cui avevate messo la prima foglia. Usate una delle radici con l'immagine della fiamma nella nicchia. Poi usate la cenere del cuore sulla radice e infine l'accendino con la radice coperta di cenere per darle fuoco. Ripetete l'operazione per tutte le nicchie in cui avevate posizionato le foglie. Poi andate nel ripostiglio dove troverete un'altra strana immagine dove in precedenza era apparsa l'immagine dell'uomo col bambino. Usate anche qui la radice con l'immagine, la cenere con la radice e l'accendino sulla radice ricoperta. Raccogliete a maschera che vi sarà appena caduta e mettetela nella cavità davanti a voi. Usate il velo sulla maschera. Uscite dal ripostiglio e andate a nord fino alla seconda nicchia, dove vedrete la radice che sta ancora bruciando. Alla base prendete la ciotola di legno. Andate nella stanza della pozza d'acqua e usate il sacchetto di semi con la pozza stessa. Tornate al piano di sopra.

Andate davanti all'armadio dove avevate preso il vestito e il velo. A sinistra esaminate la pianta deforme. Noterete anche delle foglie verdi, raccoglietele. Nell'inventario scaldate con l'accendino la lama del coltello da rituale. Usate il coltello con la pianta. Usate la ciotola di legno col sangue che scorre. Andate alla sedia di legno e usate il vestito. A nord andate dal simbolo della dea che sarà diventato rosso e usatevi la ciotola con il sangue. Aspettate qualche istante e usate il simbolo della dea.

Caso 1: Usate la chiave appena ottenuta con la a est e guardate il secondo finale.

Caso 2: Giratevi alle vostre spalle e andate tutto a nord. Noterete per terra una porta da cui filtra della luce. Usatevi la chiave appena ottenuta.

Vi troverete in una caverna. Ai quattro angoli del piano in cui vi trovate noterete degli specchi che riflettono la luce. Girate ogni specchio fin quando non sarà più possibile spostarli, o comunque fin quando il raggio di luce non punterà verso il centro del piano. Usate la maschera del divino con lo specchio a nord-ovest, e il volto della verità con lo specchio a sud-est. Riprendete la maschera del divino e mettetela nello specchio a nord-est, prendete il volto della verità e spostatela nello specchio a sud-ovest. Prendete la maschera del divino e mettetela a nord-ovest, prendete il volto della verità e mettetelo e rimettetelo dove o avete appena preso. Prendete la maschera del divino e mettetela a nordest, prendete il volto della verità e spostatelo a sud-est. Prendete la maschera il volto della verità e posizionatelo sullo specchio al centro del piano. Attraversate il ponte di luce che si è appena creato. Andate a nord e vedrete le strane figure che avevate visto in precedenza nelle nicchie. Andate a destra e poi di nuovo a destra e seguite il sentiero. Vedrete apparire la ruota con gli occhi che poi si trasformerà, esaminate lo scaffale. Tornate indietro, al primo bivio prendete a destra, al secondo a sinistra e poi andate tutto a nord. Esaminate il volto coi denti aguzzi. Tornate indietro, andate a destra e poi subito di nuovo a destra. Avrete un'altra visione, questa volta della stufa. Proseguite a nord fino in fondo ed esaminate l'occhio incastonato nella parete. Usate il coltello col centro dell'occhio dove dice occhio di pietra, non dove dice occhio di pietra scavato altrimenti non riuscirete a prenderlo. Tornate alla testa coi denti aguzzi e usatevi l'occhio. Riprendete l'occhio e riportatelo nella parete dove c'è l'occhio di pietra scavato e rimettetelo al suo posto. Tornate all'entrata delle caverne, rientrate e al primo incrocio

PUNTOECLICCA.COM

prendete a sinistra e poi subito a destra verso il sentiero di candele. Seguite quella strada fino alla statua e guardate il finale.

Soluzione di Electranovembre

PUNTAECLICCA.COM