

La Città perduta di Zerzura

Capitolo 1

Parla con Il Conde. Parla con Hakem sulla collinetta a sx, usalo per tentare il volo e osserva il filmato. Hakem è su un tronco sul burrone. Parla con Hakem sulla scogliera, vai al carretto, osservalo e prendi il coltello tra gli attrezzi, smonta il carretto prendendo aste e pioli. Usa il coltello sulla rete per averla in inventario. Usa i pioli con la rete per formare una scaletta, vai alla scogliera e usala sulle radici dell'albero davanti: Hakem risalirà. Recupera la scaletta e poi usaci le aste che hai in inventario, usa la scaletta rinforzata sull'albero su cui c'è la macchina volante per salire e recuperarla.

Sei sul tetto del laboratorio. Osserva tutto e prendi il secchio (idro-pressurizzatore) davanti in fondo, esamina il giocattolo a sx e poi scendi verso il laboratorio. Osserva tutto perché molti oggetti saranno annotati e prendi: il tubo di cuoio, la rete, dalla borsa dei soldi prendi gli spiccioli di rame, le pinze, sull'incudine prendi il minerale (calamina), nel forno prendi la brocca di pietra. Parla con Hakem e usa il tavolo da lavoro. Bisogna costruire un velivolo quindi usa questi oggetti: a sx la struttura della barca – la canna da pesca – il pallone – mantice e cestino. Ora serve del legno flessibile, cuoio e una grossa cesta.

Parla con Hakem e poi esci dalla porta a dx, parla con il mercante che vende cestini, parlaci e chiedi il prezzo dei cesti, ti farà pagare solo una moneta se gli porti qualcosa per combattere il caldo. Vai a dx al negozio di Thabit, parlaci e ti darà un pezzo di cristallo. Osserva tutto e in particolare le statuine di pietra sul ripiano vicino alla finestra a sx, parla con Thabit e potrai prenderle. Esci e vai al porto, a sx prendi il tubo sottile e parla con Pedro sulla banchina che pesca, avrai la sua canna se gli ripari la barca. In terra sulla banchina prendi l'asse con chiodi e martello, osserva le botti più volte e da dentro prendi le fibre di lino. Ritorna al laboratorio, parla con Hakem, dagli il cristallo, chiedi del catrame e potrai prendere la ciotola. Ritorna al porto e usa l'asse sul buco sulla barca, poi usaci la fibra e il catrame. Parla con Pedro e avrai la canna da pesca con un messaggio per la moglie. Torna al mercato e osserva la finestra chiusa alla sx del mercante di cestini, bussa e parla con la moglie di Pedro e avrai delle canne da pesca. Torna al laboratorio.

In inventario usa il coltello sul tubo per forarlo sulle punte, poi usa il secchio sul tornio per forarlo e metti il tubo per avere una idro-pompa. Esci e dallo al mercante di cestini, chiedi della cesta ma vuole due pezzi di argento. Ritorna al laboratorio. Apri il forno e in inventario metti le monete di rame e la calamina nella brocca di pietra, metti la brocca nel forno. Usa il tubo di cuoio con il mantice e poi con la fucina, usa l'argano. Prendi le statuette con le pinze e mettile nel forno dopo averlo aperto, avrai le statuette di ottone. Esci e vai da Thabit, dagli le statuette di ottone e avrai del cuoio di cammello e un pezzo d'argento. Esci e vai dal mercante di cestini, parlaci, insisti e avrai la cesta.

Torna al laboratorio e sul carro prendi la rete e sali sul tetto. Hai tutto ciò che serve in terra. Usa i vimini con la corda e poi il tutto sulla gru. Usa il cuoio sul telaio e poi la rete. Posiziona la cesta sotto la struttura (portello) e poi la rete sulla cesta. Scendi nel laboratorio e recupera il tubo di cuoio, torna sopra e usalo sulla macchina volante e poi sul portello. Scendi e metti la parte finale del tubo sul mantice, parla con Hakem per aiutarti. Filmato.

Parla con la moglie di Pedro e poi con Thabit. In terra prendi i sanpietrini e lanciane uno verso i gabbiani per distrarre le guardie, prendi ancora una pietra e parla con Thabit. Prendi ancora una pietra e poi osserva la torcia in fondo, parla con Thabit e lancia la pietra sulla torcia. Vai al portello del cannone ma i cardini sono arrugginiti, prendi il burro dalla botte e usalo sul portello del cannone, prova ad aprirlo ma è bloccato. Usa il coltello sul portello per tagliare la corda, entra.

Prendi il calderone di rame appeso in fondo e usa le pinze per togliere il chiodo. Al centro, sull'albero maestro prendi la tela da vele e in terra la corda. Osserva il cannone a sx, cliccalo e avrai dei fiammiferi. In inventario usa la corda con la tela e il tutto sul portello di uscita per bagnarlo nel mare. Usa la tela bagnata sul fornello in fondo e poi il fiammifero sulla lampada per accenderlo, usalo sul camino e poi prendi il chiodo con le pinze e usalo sul camino. Riprendi il chiodo incandescente con le pinze e usalo sulla morsa per piegarlo. Usa il chiodo sulla serratura del portello che conduce alla prigione. Apri il portello, parla con Hakem ma arriveranno le guardie, dopo la scena rimarrà solo una guardia.

Osserva la canna di cannone e usala con la fiancata della nave, cadrà una palla, il rumore attirerà la guardia: scendi nel portello. Prendi la palla di cannone e poi osserva il soffitto che sulla sx ha un buco, usaci il coltello per far cadere della polvere da sparo, prendila. Usa il cannone con il soffitto per fissarlo e poi metti la polvere da sparo, la palla e le fibre nel cannone, usa il fiammifero sulla lanterna per accenderlo, usa il cannone sulla fiancata della nave e usa il fiammifero sul cannone e salta dal buco. Dopo il filmato usa la macchina volante.

Capitolo 2

In inventario usa le pinze con il calderone per togliere maniglia e sempre con le pinze taglia la maniglia. Metti i due ganci sul cuoio e poi usaci il calderone. Prendi le ali e avrai il talismano. Metti la torcia e le ali nel calderone, usa il coltello sulla cesta e metti i rami nel calderone e atterri su un campanile. Prendi la rete a dx con il coltello e usa la struttura sospesa per avere una sbarra di ferro. Osserva il ripiano e prendi una pietra che devi usare sulla botola, usa la sbarra di ferro sulla botola per avere una leva e aprire la botola, riprendi la pietra e scendi. Prendi l'asse e posizionalo a sx. Vai nella finestra a sx e usaci la rete per andare sull'impalcatura, scendi la scala e lancia la pietra sulla tavola di legno in basso per avere un ponte, avanza e salta sull'impalcatura a dx, scendi la scala. Filmato.

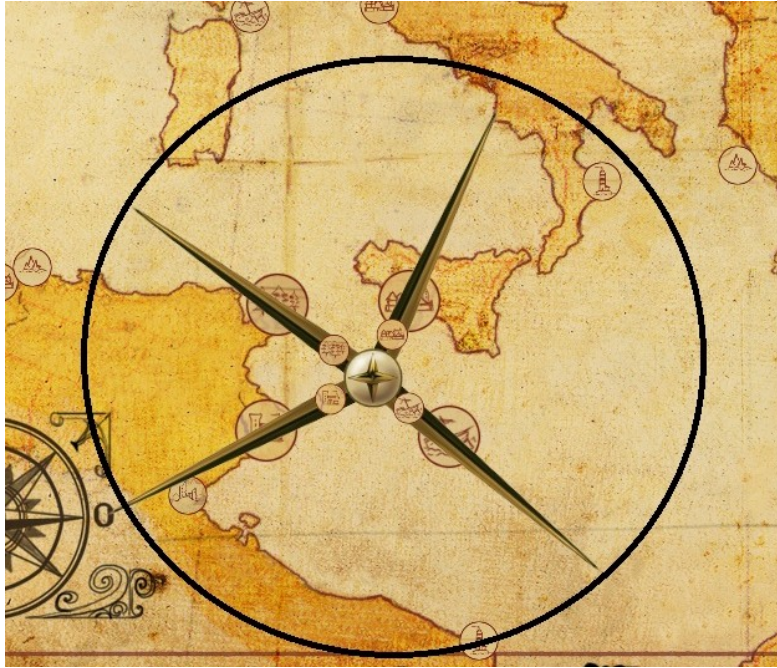
Dopo il dialogo con la ragazza seguila e una guardia ti ferma perché vuole dell'acqua. Torna indietro alla chiesa, usa la borraccia nel pozzo e poi prendi il palo sul muro della chiesa, usalo sul cespuglio a dx e da terra raccogli il frutto, usalo con la borraccia. Torna alla guardia e sulla sx prendi un limone, taglialo con il coltello, usalo sulla borraccia e dalla alla guardia dopo aver parlato di tutto. La guardia si allontana dopo aver bevuto l'intruglio, avanza verso il porto. Filmato.

Sei prigioniero dei corsari ma Jamila, la figlia del comandante, ti libera per averti come schiavo ma nel mentre scoppia la battaglia. Clicca la grata e poi prendi il coltellaccio, usalo sui raccordi di ferro e la lama diventerà seghettata, usalo sulla grata per creare un varco. Prendi la balestra e i rivetti a sx, in inventario mangia la carne per avere l'osso che devi combinare con il rivetto, usalo sulla balestra e poi usa la balestra sulla staffa in alto e prendi il rampino. Usalo per prendere l'anello della chiave che usi sul lucchetto per poi uscire.

Prendi il lucchetto in terra e poi esamina il forziere a dx, avrai degli oggetti in automatico, apri la grata e scendi. La grata dall'altra parte è bloccata da una botte, in inventario usa il trapano con la balestra e il tutto sulla botte, ora puoi aprire la grata. Sali la scala per andare sul ponte, Jamila è circondata dal fuoco. Scendi e prendi il secchio appeso, rientra nella grata e riempi il secchio con l'acqua che c'è dove eri prigioniero. Ritorna al ponte e vai in alto alle macerie, prendi l'archibugio e in inventario usaci martello e scalpello in modo da ottenere una canna piegata. Torna indietro e prendi la sciabola al padre di Jamila. Usa la canna piegata nella spaccatura tra le assi davanti e poi osserva il corsaro morto, prendi il corno. Usa la sciabola sul corno che metti sulla canna, ora versa l'acqua del secchio. Dialogo con Jamila.

Parla ancora con lei e poi vai sottocoperta, usa scalpello e martello sulla botte vicino alla grata per avere delle assi. Vai nella cabina in alto e chiudi il portello, osserva l'asse davanti e apri il forziere con la chiave, avrai degli oggetti. Osserva il sacco a dx e avrai dei chiodi, apri la botola e scendi. Scendi la grata e ritorna dove eri prigioniero, osserva la le botti a dx e usaci il secchio per prendere della gomma. Vai a sx all'altra grata, usaci le assi e ora servono delle fibre, sali sul ponte, vai alle macerie e usa il rasoio sulla corda spessa, scendi e usa le fibre di canapa dove hai messo le assi e poi il secchio con la gomma. Usa la serratura sulla grata per sigillarla bene.

Sali sul ponte e usa il cannocchiale sul mare, in inventario usa lo strumento di navigazione con il portolano, localizza e clicca i seguenti punti: la città sulla scogliera, la barca, la fortezza e l'isola con l'albero. Vai sulla mappa e aggancia il percorso a forma di stella e posizionalo al centro delle prime 4 icone in modo che i gambi della stella ci siano sopra, se tutto è corretto sarete vicino a Malta.



Usa martello e scalpello sul carretto e avrai il mozzo della ruota, usa il parapetto in alto con l'argano e poi apri lo sportello in basso, ci sono dei remi. Usa il mozzo sui remi per avere le ruote a pale, usale con l'argano, Jamila ti aiuterà. Parla ancora con lei e usa il rasoio sull'ancora. Partenza!

Malta

Dopo i dialoghi prendi i fiori selvatici a dx e dalli a Jamila, parlaci e poi vai a dx, parla con il corsaro che vuole la latta di tabacco. Vai nel quartier generale e parla con il corsaro a dx che vuole un avversario per la scherma. Vai a dx nella tenda e parla con il corsaro che gioca a dadi, leggi le regole del gioco e gioca: perderai sempre, parla che vuoi prendere il suo posto ma non acconsente. Chiedi ancora di giocare ma dici che i dadi sono truccati, osserva i dadi truccati sul cofanetto, allontanati dal cofanetto e appena il corsaro si volta prendi quelli truccati dal cofanetto.

Esci e avanza a sx, parla con la donzella e vai a sx per la cantina e parla con il corsaro seduto che vorrebbe la donna a sx, parla con la Maitresse che ti dirà del suo uomo ideale. Esci all'aperto e parla con Jamila, vai alla spiaggia e prendi dei fiori. Rientra e parla con il corsaro seduto nella cantina, parla con la Maitresse e dalle i fiori dicendo che sono da parte di Juan. Dopo la scenetta parla con il corsaro dietro al bancone che ha perso il suo passero solitario, ti darà la gabbia. Prima di andar via prendi la mappa del tesoro in fondo a dx appesa. Ritorna alla caverna e sul bottino a sx prendi la brocca in terra e dal sacco l'avena. Ritorna alla cantina, osserva la botte dell'olio e usaci la brocca. Ritorna indietro e sulla pentola sul fuoco metti la brocca di olio e l'avena, prendi il becchime grasso dalla pentola.

Vai alla spiaggia e osserva la pietra davanti, metti la gabbia e poi dentro il becchime. Ritorna alla cantina e dai la gabbia con l'uccello al corsaro. Torna alla caverna e Jamila è pronta a combattere, parla con il corsaro e dopo il combattimento vuole 100 pezzi d'oro o un controvalore. Esci e sulla sx prendi il badile, vai alla spiaggia e usa il badile sul sentiero a sx sul "posto interessante". Trovi uno scrigno di legno, aprilo e c'è uno scettro d'oro, portalo al corsaro che ha perso con Jamila. Sulla scala a dx prendi il tessuto rosso, vai a sx al mantice in terra e usaci la pipa, poi usaci i dadi per far uscire il piombo. Ritorna dal giocatore di dadi, aspetta che si volti per rimettere i dadi al suo posto e poi gioca per vincere.

Ritorna nella caverna e usa la brocca sul barile di vino, esci e dai la brocca al corsaro che vuole qualcosa di forte, usa la brocca nella latrina e riempila di rum nella cantina, dalla al corsaro che ricorderà cosa è successo la sera prima. Rientra e parla con la donzella, vai nella cantina e parla con Juan, osserva le botti in fondo e troverai il tabacco che darai al corsaro che è entrato sedendosi.

Parli con il Leviatano e dovrai affrontare una prova, scegli l'immersione. Osserva il barile di vino e poi vai alla cantina, parla con il corsaro seduto e chiederà del vino e così anche l'altro, ora la botte è vuota. Cliccala per portarla fuori e sulla

sua sx prendi le pietre. Usa la botte per raddrizzarla, usaci le pietre e poi il tessuto rosso. Usa il barile per immergerti e recuperare il diamante che darai al Leviatano.

Capitolo 3

Tripoli

Dopo il dialogo in automatico parla con Rafi. Osserva tutto e sulla colonna prova a prendere le fasce nere ma te lo impedisce. Parla con Jamila e poi esci, vai al mercato e usa la porta per bussare. Torna indietro e vai verso la porta della città, parla con il ladro che non risponde, ritorna indietro e vai nella porta a sx, prendi le fasce dalla colonna. Esci e vai alla porta della città, dai la fascia al ladro e devi dire che sei amico di Rafi, parla con lui di tutto. Vai al mercato e parla con Jamila. Parla col mercante in fondo per farti vendere come schiavo al palazzo.

Al pozzo prendi il secchio e in fondo la scopa, al centro osserva il punto sospetto. Vai al letame e usalo sulla fossa, dove hai tolto il letame prendi la cavezza per avere dei cerchi metallici. Usa la scopa sul soldato che andrà via, usa i cerchi sulla finestra sbarrata e appena la guardia si allontana usa il punto sospetto per avere un ramo bruciato e bottiglie di vino. Sulla sx dalle casse prendi un volantino, usa il secchio sul pozzo e poi sulle assi dove c'era il letame e usa la scopa sulla porta della prigione per far spostare la guardia. Riempi il secchio nel pozzo e versalo nella mangiatoia, usa la scopa sul soldato per allontanarlo e usa il secchio sotto la finestra sbarrata, osservalo e poi riprendi il secchio. Scopa l'ingresso del palazzo e poi usa le assi sull'ingresso sulla tenda da sole per fare ombra, usa la scopa sul soldato in modo da farlo andare davanti la prigione, usa ancora la scopa per farlo andare dietro le assi. Usa il secchio sulla finestra e guarda dentro.

In inventario usa il ramo con la carta per scrivere e dallo a Jamila, ti risponderà, prendi e leggi il biglietto e poi prendi la camicia e il secchio. Usa la scopa sulla guardia per farlo spostare davanti la prigione, vai alla finestra sbarrata, usa la camicia con il secchio per bagnarla e di nuovo la scopa sulla guardia, vai alla finestra sbarrata, svuota il secchio nella mangiatoia, usalo sulla finestra e poi e la camicia bagnata e infine la scopa. Usa la scopa per piegare le sbarre, entra e parla con Hakem. A sx prendi la punta della lancia e lo stivale, a dx prendi le gambe del tavolo e sulle catene i ganci. Sulla mola prendi la manovella e sulla botte il coperchio e il fondo.

In inventario unisci la manovella con la punta della lancia per avere un trapano che devi usare sui due pezzi del barile per forarli. Usa UNA gamba del tavolo sulle parti del barile e hai una ruota con asse (se per sbaglio usi le due gambe puoi smontarne uno). Usa lo stivale con il cavalletto e metti i ganci sulla corda davanti e le catene a dx. Metti le ruote sotto il cavalletto e poi la gamba del tavolo nella mola che devi usare sulla tacca sotto il cavalletto. Usa il cavalletto per posizionarlo e metti tutti i ganci della corda e delle catene. Usa il cavalletto di tortura e parla con Hakem, usa gli anelli metallici sulla porta e la guardia sarà colpita dal cavalletto. Esci e esaminala ma non ha chiavi, prendi la spada e vai alla finestra, usaci il secchio, che devi riprendere a sx, dai la spada a Jamila che abatterà il suo padrone, ti darà le chiavi.

Entra nella prigione e apri la porta con la chiave. Nella riunione parla con tutti e poi esci. Vai al mercato, parla col mendicante e dagli del vino e parlaci. Parla col mercante e entra nel palazzo e poi all'ingresso, osserva il cammello malato, esci e parla col mendicante che cura i cammelli, ti seguirà e gli serve sale e felce. Sulla sx prendi la felce. Esci e vai alla porta della città, parla col mercante e avrai il sale, in più un cammello se gli venderai la merce. Ritorna al mercato e parla col mercante che comprerà la merce: avrai un cammello. Vai a palazzo, entra e dai sale e felce al mendicante. Torna al nascondiglio. Dialogo.

Capitolo 4

Osserva il pavimento sabbioso a sx per avere della sabbia. Sotto l'arco prendi una pietra e la brocca con l'acqua, dalla bisaccia prendi coltello e pinze. Parla con tutti e poi apri la mappa, vai alle montagne e in terra prendi la pergamena e poi entra nella caverna, prendi il libro e la scala usala sulla nicchia in alto a dx. Sali e prendi la catena che è una collana.

Torna indietro e mostra a Hakem il libro e la collana. In inventario usa il libro con la pergamena, osserva la luce in terra a sx e usaci il libro. Osserva il murales sulla parete, premi il leone, clicca di nuovo e avrai il frammento della chiave. Dalla mappa seleziona Tripoli.

Tripoli

Dopo la scena parla col mercante e avrai del sapone. Fagli vedere il frammento della chiave e ti indicherà un punto sulla mappa dell'accampamento dei beduini. Vai al campo e parla con la sacerdotessa e poi con gli altri beduini. Prendi lo scudo in fondo e dai vestiti a sx un pezzo di stoffa. In inventario usa la sabbia con lo scudo e poi la brocca dell'acqua, la pietra e il pezzo di stoffa. Usa lo scudo sulla tenda a dx e la sacerdotessa tenterà di salvare l'altare, usa le pinze per prendere il frammento della chiave dalle fiamme.

Dalla mappa seleziona le rovine.

Rovine

Dopo la scena sei nella sala, osserva il soldato in terra e trovi una pergamena, parla con Rafi e saprai che le statue sono avvelenate meno una che indica dove è la mappa per Zerzura. Osserva l'incisione sul pavimento : è l'indizio per scoprire quale statua non ha il veleno. Esci e dalla tenda a dx prendi la corda, rientra. Usa la pergamena su una per avere la posizione numerica in base al valore sui simboli della pergamena e delle basi delle statue. In base all'indizio sul pavimento si deve scoprire la statua senza veleno che è la terza da sx, il piedistallo senza statua : $31 \times 5 = 155 - 24 = 131$ - osservalo e poi usalo. Parla con Rafi ma non riuscirete, taglia il sapone con il coltello e usa le strisce ottenute con la brocca d'acqua e poi sul piedistallo. Parla ancora con Rafi e stavolta ce la farete. Entra nell'apertura e osserva tutti i segni sul rilievo sulla parete.

Usa la corda sulla montagna e avrai la vista ravvicinata. Posiziona la corda sopra il piccione e trascinati il nodo sopra, sposta la corda senza toccare il nodo sul palazzo sotto e saprai dove è Zerzura. Esci e dalla mappa seleziona Tripoli. Parla con Rafi e quando torna hai un dialogo e il terzo frammento della chiave.

Sei al campo del monastero, sulla dx prendi la coperta e usala su Hakem. Osserva le pietre al centro e prendi lo zerbino, usaci il coltello per avere delle fibre. Osserva di nuovo le pietre e prendi dei cereali e un osso. Usa la pinza sull'osso per avere una scheggia e poi il coltello per la cruna, unisci le fibre alla scheggia e il tutto sul tessuto per cucire abiti beduini. Dallì a Jamila e sarete vestiti. Avanza al monastero e bussate in automatico, leggi le iscrizioni sulle pareti e osserva le rocce a sx, prendi la croce. Osserva i fori sulle rocce e butta l'acqua su quelli piccoli e l'acqua uscirà da quelli grandi, osservalo e troverai una corda, tirala!

Una volta nel dormitorio osserva tutto e esci nel cortile, parla con la guardia. Entra nella porta sulle scale e parla col monaco della cena, andrà via. Prendi la corda a sx e usala sul mantice in terra, getta acqua sul fuoco così il monaco dovrà usare il mantice. Vai al cortile e dopo la scena vai nel dormitorio, usa il sacrario e i 3 monaci centrali cambiano la posizione quando si clicca. Posizionali così:

a sx il monaco che non vede

al centro il monaco che indica silenzio

a dx il monaco che non sente

Poi muovi il braccio del monaco a sx

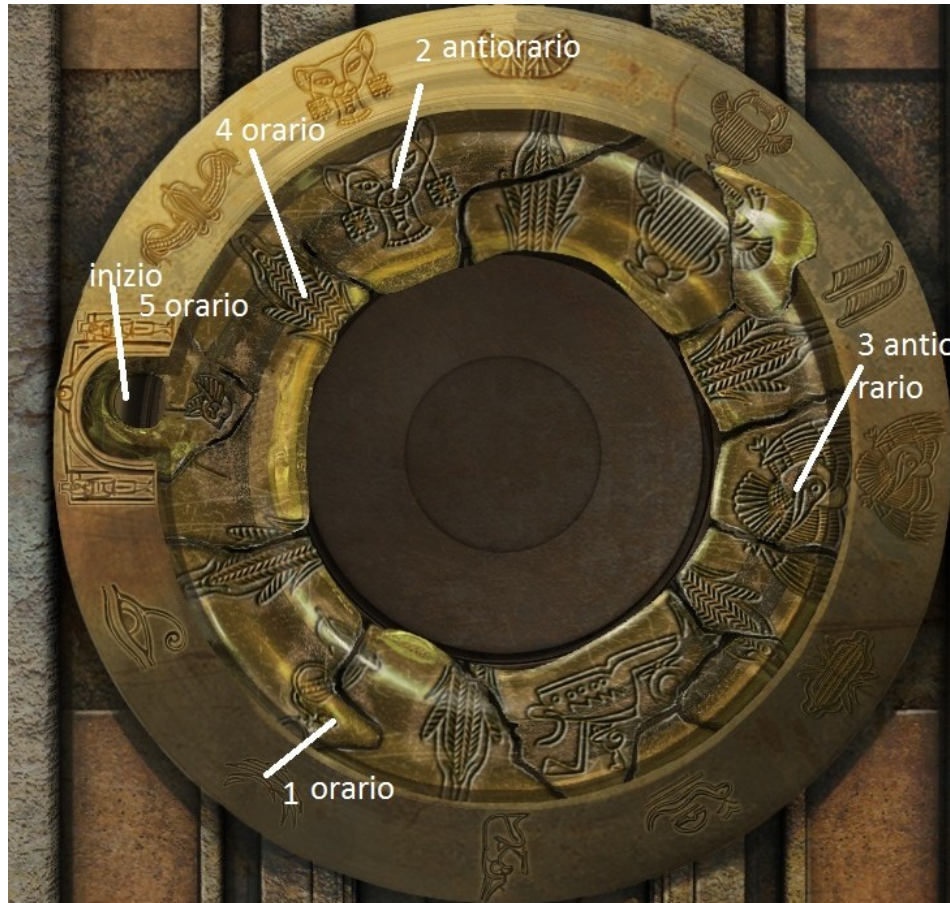
Vai al letto a dx e usalo per spostarlo, scendi nel passaggio.

Osserva la borsa in fondo e parlerai con il vero capo del monastero. Clicca ancora la borsa e avrai un sacco di tessuti. Esamina il condotto a sx e prova a tirare le corde. Usa il sacco di tessuti nel catino d'acqua, usalo sulle corde per lanciarti

in alto. Osserva la statua sul muro e avrai una chiave che usi per aprire il forziere, prendi la candela e la croce. Osserva la croce di avorio che nasconde un coltello, usalo sullo scrigno. Appena entrano le guardie scappa dalla finestra.

Capitolo 5

Nella tempesta di sabbia dai i vestiti a Hakem. Esamina la porta e poi la cavità, inserisci i frammenti della chiave e devi posizionarli nel modo giusto ruotandoli col dx.



Osserva i carretti e prendi la ruota, osserva ancora e avrai un'asta. Usa le pinze sull'anello e poi mettilo nella chiave del portone, usaci l'asta per stabilizzare il tutto e parla con Haken che racconterà una storia, indizio per ruotare la chiave. Torna alla porta e inserisci come indicato sotto in base alle indicazioni sopra: 1-2-3-4-5 I segni numerati devono posizionarsi uno per volta nel punto "inizio"

Sei a Zerzura.

Usa Hakem per prendere una pergamena e un fiammifero. Osserva la testa del leone e la casa dove c'è la testa, sei dentro. Osserva tutto e dalla statua prendi la catena. Sulla sx ai piedi della specie di altare prendi la scheggia di vetro. Esci e vai nella porta a sx prendi gli stracci e il vaso d'argilla. Osserva tutto e poi esci, vai a sx alle fondamenta, prendi la vanga, il piccone, la bibbia sotto la croce che devi leggere e dalla palma una foglia. Torna indietro e ritorna nella casa dove c'è il leone, però prima osserva la colonna appena fuori, toglierai il coperchio.

Entra in casa e osserva la parete in fondo per più volte secondo quanto dice la bibbia. Ritorna fuori e usa la pietra della colonna con la porta della casa a sx, mettila sulla macina e poi mettilci la vanga. Metti i cereali nella macina e azionala e poi prendi la farina. Esci e ritorna in casa dove c'è il leone, usa la farina sulla parete in fondo e vedrai dove rimane macchiato per effetto dell'acqua. Usa il piccone in quel punto, osserva l'apertura creata e poi entra.

Ti ritrovi dall'altra parte del crepaccio, prendi la corda in terra e tira la leva del ponte levatoio. Sali al tempio e usa la pergamena sulle nicchie per sapere quali materiali usare: sabbia, ambra-fuoco, sangue e acqua. Torna sotto e usa il coltello su Hakem per avere il sangue.

Ritorna al tempio e inserisci i materiali, sangue nella sua nicchia, foglia di palma nel fuoco, ritorna sotto e prendi la leva del ponte che metti nella nicchia del fuoco.

Usa il coltello sullo scheletro per avere la placca metallica che metti nella nicchia dell'ambra.

Torna indietro e esci dalla città, sulla dx osserva e prendi la sabbia usandoci il vaso d'argilla, torna sopra e metti la sabbia nella sua nicchia.

Ora puoi usare la borraccia nella nicchia dell'acqua.

Usa il fiammifero con la scheggia di vetro e mettilo nella nicchia del fuoco.

La porta si apre. Entra.

Tira la leva a dx e delle lame ti impediscono il passaggio. Osserva lo scudo a sx e in terra sulle armi prendi il martello da guerra. Usalo sulle lame di destra, prova la croce sulle lame di destra successive ma si romperà. In inventario combina la corda con la pinza e usa il tutto sulla testa di statua in fondo per prenderla e usare sulla trappola a lame sempre a dx. Osserva l'armatura in fondo e la bloccherai. Riprendi la croce piegata in terra e usa il talismano con la porta in fondo.

Entra e parla con la regina, devi riattivare la fonte di acqua. Osserva la fonte, il condotto principale e la pavimentazione per scoprire il passaggio dell'acqua. Osserva la grossa pietra a sx e usaci il rampino e poi prendi il capo della corda e usalo sulla statua, usa la statua per togliere la pietra, osserva il condotto ora aperto, riprendi la corda e l'Hank ai piedi della fontana. Scendi nel condotto.

Hai 5 ingranaggi, usa il coltello sul penultimo a dx, usa l'Hank sulla staffa del secondo da sx, usa la corda su quello centrale e muovi i pesi a sx. Sali e usa la borraccia sulla fontana e poi di nuovo sull'acqua nella fonte. Porta la borraccia alla regina e durante la scena lancia la farina sul braciere, prendi la borraccia ai tuoi piedi, bevila (click col dx), agisci sul blocco di pietra davanti e prendi la spada in terra. Prendi la maschera del leone dall'inquisitore e mettila a Hakem.

Finale.

Soluzione di Giuseppe