

Pahelika Revelations (Modalità avventura)

Clicca le casse a dx in modo da spostarle, poi clicca quella grande sotto: serve qualcosa per aprirla. In fondo prendi il piede di porco e usalo sulla cassa per aprirla, osserva la serratura in terra che è chiusa. Osserva lo scrigno davanti ma non puoi far nulla e poi la pila di libri in fondo a sx: prendi il filo rosso e nella scatoletta prendi la chiave. Torna indietro e osserva lo scaffale in fondo con dei libri ma non puoi far nulla. Usa la chiave sulla serratura dentro la cassa a dx, apri lo sportello e scendi.



Sei al buio, premi l'interruttore indicato dalla freccia e poi prendi il libro sullo scaffale. Osserva il macchinario in terra e l'interruttore in alto ma non accade nulla.



Osserva il piedistallo in terra con 5 levette ma non sappiamo ancora come muoverle. Sullo scaffale a dx prendi la pergamena e leggila in inventario: sono indicazioni su una password.



Torna sopra e avanza a sx, prendi il cacciavite nella cassetta degli attrezzi e usalo sul libro in inventario, osservalo e vedi una lista di cose da fare. Osserva la foto sulla scrivania e vedi una data, serve il **179** che è il codice da immettere nella porta sopra le scale (**197 in versione casual**). Entra e sulla tenda prendi il cavo elettrico, sul tavolo a dx prendi la manopola. Metti cavo e manopola sul televisore, prova d accenderlo ma non va. Osserva il mobile a sx e usa il piede di porco sul lucchetto, apri il cassetto e prendi la leva in ferro.



Ritorna sotto al passaggio nella cassa e usa la leva in ferro sul macchinario in terra a sx, usa il cacciavite sull'interruttore sopra e inserisci il cavo rosso. Clicca l'interruttore due volte per mettere in moto e poi spingi la leva in ferro per scendere. Apri lo sportello centrale, prendi e leggi il foglio che spiega come spostare le levette del piedistallo.



Osserva il quadro giallo e posiziona il percorso che colleghi i due led. Cambia ad ogni partita ma è semplice trovare il percorso, basta spostare le varie figure. Sotto c'è un esempio.



Tira la leva per tornare sopra.

Vai al ripiano ovale e posiziona i pulsanti come vedi e poi prendi il libro: leggilo.



Sali le scale a vai a sx, entra nella porta sulle scale e osserva la tv.

The Tower

Prendi la pietra, la barra di ferro e il quadro. Usa la pietra sull'armatura per posizionarla e poi usaci la barra di ferro per avere una leva, usala per spostare l'armatura, riprendi la barra di ferro. Usa il quadro sulla nicchia a forma di fiore e si aprirà un passaggio a fianco dell'armatura. Prima di scendere usa la barra di ferro sul soffitto per far cadere uno scrigno che vuole una chiave.



Scendi nel passaggio e clicca subito la zona gialla in terra (puoi anche farlo dopo).



E' un portale che ti proietta in un'altra dimensione. Per tornare indietro sposta le colonne a sx, prendi il libro, leggilo e poi sposta la pietra su cui era appoggiato per evidenziare un passaggio, prima di scendere nel passaggio prendi a dx la polvere magica bianca.



Scendi nel passaggio e sei nella stanza dell'armatura, scendi nel passaggio e non entrare più nel portale. Come da immagine sopra premi il mattone sul muro per ruotare la scrivania, c'è una chiave ma protetta da una forza invisibile. Osserva l'armadio a sx, in terra prendi la polvere magica blu. Apri lo sportello e prendi la polvere magica rossa, uno spinotto del portale e una chiave.



Usa la scala per salire e usa la chiave sullo scrigno, prendi il documento e leggilo. Scendi e sul portale attivo giallo metti lo spinotto del portale. Dal documento hai che il portale deve avere 60% di acqua e 40% di fuoco. Premi il pulsante rosso dello spinotto e vedrai 50 e 50. Deve essere regolato con 40 a sx sul rosso e 60 a dx sul blu. Ora fai così per avere le percentuali giuste, se sbagli esci con la freccia e ripremi il pulsante rosso.

Hai 3 tipi di polvere: bianca, blu e rossa. La bianca toglie il 5% e la rossa e la blu aggiunge il 5% - ora, esci dalla schermata e metti per due volte la polvere bianca, rimetti lo spinotto e vedrai che sono entrambi al 40% - esci dalla schermata e metti per 4 volte la polvere blu sul portale, se tutto giusto il portale cambierà colore e non avrai più lo spinotto in inventario.



Entra nel portale e hai davanti due porte. Entra in quella a sx, avanza fino alla stanza. Prendi la ciotola in alto a dx e usala sul contenitore a dx per riempirla e usarla poi sul contenitore dell'acido verde fino a diluirlo e prendere le cesoie.



Osserva il mobile a dx e con le cesoie togli le cerniere e prendi: i rami secchi, la fiala di etere, la radice del diavolo, il Kawra e la radice Irwak. Prendine almeno 5 per tipo.



Ritorna indietro fino al portale, vai nella porta a dx e avanza fino alla stanza.

Sullo scaffale a dx prendi il foglio che si metterà nel libro in inventario: leggi. Sullo scaffale a sx prendi un altro foglio che si metterà nel libro: leggi. Prendi un foglio sullo sgabello vicino al fuoco e mettilo sul vassoio sul tavolo, sul libro dice di mettere: l'etere, Irwak e Kawra, mettili nel vassoio. La carte diventerà rossa: prendila. Sul tavolo prendi la penna, intingila nel calamaio sopra il tavolo e usala sul foglio in inventario e scegli l'opzione **N°2 scritta in maiuscolo: SAPK ALAD OSG LUP HARI**, ora hai una pergamena.



Torna indietro fino al portale e entraci, in inventario clicca la pergamena e ora puoi prendere la chiave dietro la scrivania.

Rientra nel portale e vai nella porta a dx dove c'è il fuoco acceso, usa la chiave sulla porta dello scaffale, aprilo e prendi il foglio che va nel libro: leggi, dice cosa scrivere. Ora bisogna preparare un altro foglio. Fai come prima e metti un foglio nel vassoio, poi metti l'etere, Irwak e Kawra, prendi il foglio e scrivi intingendo la penna nel calamaio: **ELAT TI TUS IR** e hai una pergamena. Usala subito e si attiverà lo specchio, entra nello specchio e sulla dx prendi la bottiglia vuota. A sx prendi il foglio e leggilo nel libro ma per ora non sei ancora abbastanza intelligente per leggerne il contenuto. Osserva lo scrigno davanti che è chiuso.



Rientra nel portale, torna indietro fino al portale nella stanza con le due porte, entra nel portale e sei nella stanza dove c'era la chiave dietro la scrivania. A dx c'è un recipiente. Nel libro leggi la sezione che riguarda l'intelligenza e bisogna preparare la pozione. Nel recipiente metti: la radice del diavolo (devil's root), Deadwood e poi l'etere. Usa la bottiglia vuota sulla pozione e poi cliccala per berla. Ora sul libro puoi leggere la frase che dovrai scegliere al prossimo incantesimo.

Entra nel portale, vai nella porta a dx, fai tutto come prima: metti un foglio nel vassoio, poi metti l'etere, Irwak e Kawra, prendi il foglio e scrivi intingendo la penna nel calamaio: **TER GO GIA EY OURE YT ORU NMIS** e hai una pergamena di sblocco. Entra nello specchio e clicca la pergamena che sbloccherà lo scrigno, aprilo e prendi il libro, osservalo in inventario e clicca il dialogo per passare al prossimo capitolo.

The Sage

Parla con il monaco e poi entra nella porta. Parla con le 6 teste ai lati (non ha importanza cosa rispondi) e infine con il guardiano in alto, la porta si aprirà. Ora sei in un cortile con 8 porte e in base a cosa ti ha detto la testa del guardiano la porta è quella in basso a sx, parla con il saggio di tutto e poi torna indietro per il capitolo successivo.

The Library and the Rune of Fire

Osserva la fontana a sx e parlerai con la persona, parla ancora e poi osserva di nuovo la fontana, vedrai un meccanismo ma non puoi fare nulla per ora.

Avanza e osserva le foglie secche a sx e il ramo. Attraversa il ponte.



Sei davanti alla biblioteca. Avanza verso il portone e prendi la pala e il petalo sulla spalla della statua. Usa la pala sulle rocce a dx e il manico si spezzerà.



Torna indietro fino alla fontana e dai il petalo all'uomo sulla panchina e avrai un coltello. Avanza e prima di superare il ponte usa il coltello sul ramo a sx per molte volte finchè non è in inventario. Unisci il ramo con la pala per riaverla intera. Avanza fino alla biblioteca e usa il coltello sulle corde del portone per tagliarle e poi prendile. Usa di nuovo la pala sulle rocce a dx finchè non ritorna in inventario e poi entra da quella porta

Prendi il petalo a dx, in terra prendi il foglio e leggilo, riguarda qualcosa verso il centro. Osserva in alto a dx l'incavo a forma di "X", il gancio a sx e la puleggia in terra.



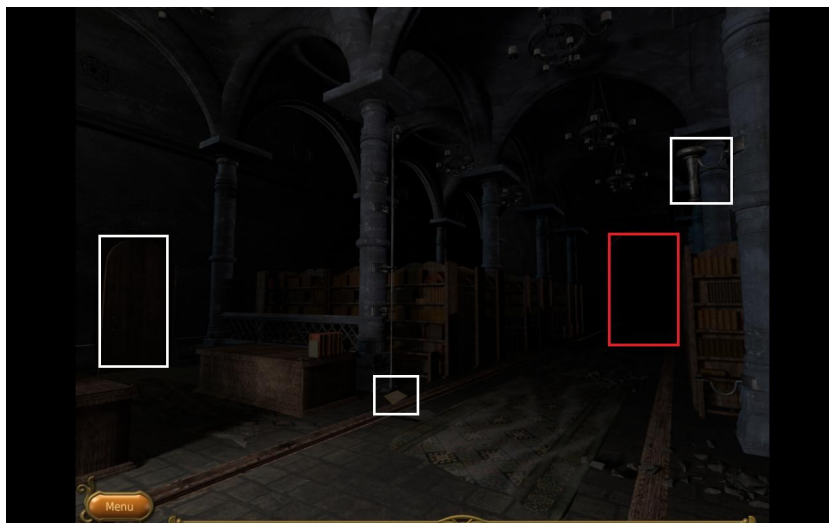
Esci e ritorna alla fontana, osserva il meccanismo e sposta le levette in modo che puntino tutte al centro.



Prendi il libro e lo strano oggetto. Osserva il libro in inventario ma non c'è scritto nulla. Parla con l'uomo finché lo convinci a darti i petali in cambio del coltello, quando accetta dagli il coltello e avrai due petali; in inventario ora ne hai 3, usali sullo strano oggetto che prende la forma dell'incavo a "X" visto prima.

Vai alla biblioteca e entra nella porta a dx, metti lo strano oggetto nell'incavo a "X" e poi la corda sul gancio in alto a sx. Metti l'estremità della corda sulla puleggia in terra e poi tira la corda per sollevarla. Clicca la puleggia per fissarla e poi riprendi la corda, usala sulla ruota dentata centrale e clicca la puleggia per legarla. La puleggia in alto ha un foro, mettilci la pala e cliccala per ruotare il meccanismo.

Torna fuori e entra nel portone della biblioteca che si apre. Osserva bene questa entrata: a sx c'è una porta ma per ora non entrare. In terra hai un foglio di carta che puoi prendere solo quando tutte le torce sono accese, hai un passaggio segnato in rosso e una torcia sulla dx in alto. Per prima cosa prendi la torcia e avanza nel passaggio rosso e avanza fino a raccogliere tutte le torce. Nota bene i fogli sparsi in giro, li dovrai prendere dopo. Una volta prese le 3 torce torna indietro e vai nella porta a sx.



Hai un mobile davanti con varie porte, puoi aprire solo la terza da dx, prendi la lente di ingrandimento e per 3 volte il carbone. Metti il carbone nelle 3 torce e poi osserva con la lente la porta semiaperta a sx per leggere un messaggio. Torna indietro fino al ponte e usa la lente di ingrandimento sulle foglie secche a sx colpite dal sole, appena si incendiano usa le 3 torce sul fuoco. Rientra nella biblioteca e posiziona le torce da dove le hai prese in precedenza, ora raccogli tutti i fogli nei corridoi. Nell'ultimo corridoio prendi una chiave sulla dx appoggiata a un piano in metallo alla colonna. Nel corridoio centrale oltre i fogli prendi un libro verde, nel corridoio iniziale prendi il foglio in terra e osserva il fantasma. Leggi tutte le note nel libro e leggi anche il libro verde. Ritorna nella porta a sx e usa la chiave nello sportello scorrevole sul mobile davanti, osservalo e rimetti in ordine i tasselli.



Ora si è aperto lo sportello in basso, prendi la borsa, cliccala in inventario e osserva l'immagine sul foglio che esce, poi usa la borsa sulla sabbia nel mobile per riempirla.

Esci dalla stanza e parla con il fantasma. Osserva di nuovo l'immagine in inventario e il luogo è la parte finale del corridoio, avanza fino alla fine del corridoio e clicca le ultime librerie a sx e dx, la parete rivela un mobile con delle bilance bianca e nera. Torna indietro e parla con il fantasma e dirà di luce e buio, spegni le tre torce nelle tre sale con il sacchetto pieno di sabbia e poi chiudi la porta a sx: prendi il cuore lasciato dal fantasma. Avanza nel corridoio e vedi un meccanismo con un cuore. Osserva il foglio in inventario dopo dà indicazioni sui colori: **la prima linea è di colore bianco, il colore del cuore è rosso, la speranza è giallo, la freschezza è verde e il nulla è nero.**



Utilizza quella sequenza di colori sui tasti e prendi il cuore bianco.

Avanza nel corridoio e posiziona i due cuori sui piatti della bilancia dei rispettivi colori. Clicca sulla fiamma che appare e sei nel prossimo capitolo.

Uncle Rajat's House and the Rune of Water

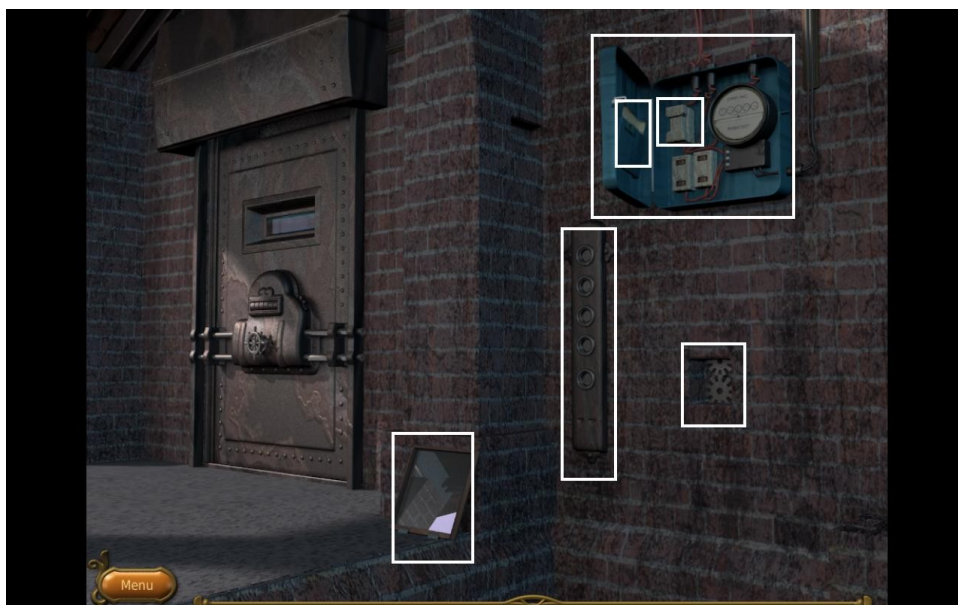
Hai due direzioni, a dx a sx verso la casa, vai a sx e in terra osserva il selciato e poi prendi il vecchio foglio sotto la ruota e leggilo vedendo un simbolo.



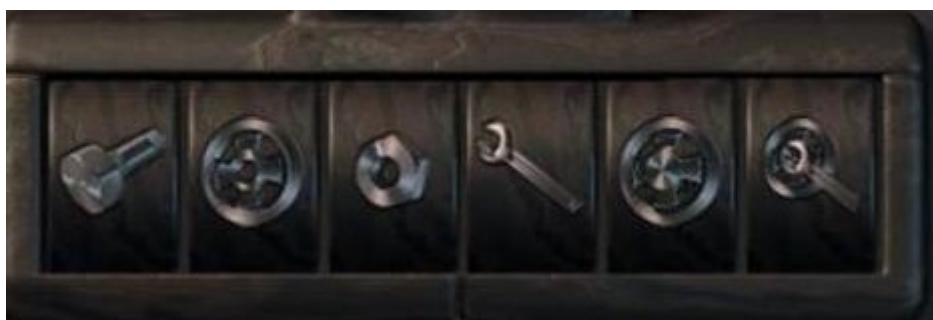
Osserva l'auto e all'interno apri lo sportello e prendi un altro pezzo di carta che devi osservare in inventario: un altro simbolo. Osserva i fili scoperti e poi prendi ancora un foglio di carta al centro con un altro simbolo. Allenta la fascetta del piantone del volante e poi prendi il volante. Osserva tutto e poi esci dalla schermata.



Osserva la scatola blu sul muro a dx della casa, aprila e prendi all'interno il foglio con un simbolo e il fusibile. Metti il volante nell'ingranaggio e in terra prendi lo il coperchio a specchio. Vai verso la porta e sul muro a dx prendi un altro pezzo di carta con un simbolo.



Sulla porta osserva il meccanismo in cui bisogna inserire la giusta sequenza di simboli. L'enigma non è difficile, e se noti, ogni carta ha un simbolo messo in una certa posizione, ad esempio osserviamo l'ultimo preso che ha il simbolo all'estrema sx, quindi quel simbolo va inserito nella prima casella a sx del meccanismo, e così gli altri. Tieni presente che hai 5 pezzi di carta e 6 caselle quindi basta guardare bene le posizioni e in una casella rimane per forza un simbolo non presente nelle carte.



Una volta sbloccato torna indietro alla strada e vai a dx, entra e usa il batacchio sulla porta, parla con la bambina che ti darà una barra di ferro. Torna all'altra casa e vai alla scatola dei fusibili a dx.

Bisogna girare la maniglia per alzare la porta e si osserva che si liberano dei fori nel pannello verticale: bisogna mettere la barra di ferro in un foro per bloccare la porta. Ad ogni giro della ruota si libera un foro, quindi fai 5 giri e mettilo nel 4° o 5° foro, se non riesci va bene anche il 3°. Entra in casa.

Prendi sul tavolo una ruota in metallo, le forbici. Osserva il libro sul tavolo e leggilo, specialmente lo schema delle valvole. Sul mobile prendi l'olio e poi osserva il macchinario a sx, dal pannello prendi una scheda elettronica.

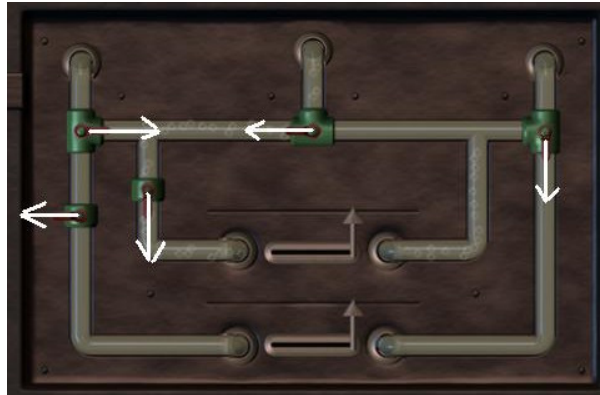


Torna fuori e vai alla macchina, osservalo e usa le forbici sui fili spelati e usalo sul fusibili in inventario. Vai alla scatola dei fusibili alla parete e inserisci il fusibile nello slot in basso a dx: ora vedi una luce verde nel led in basso.

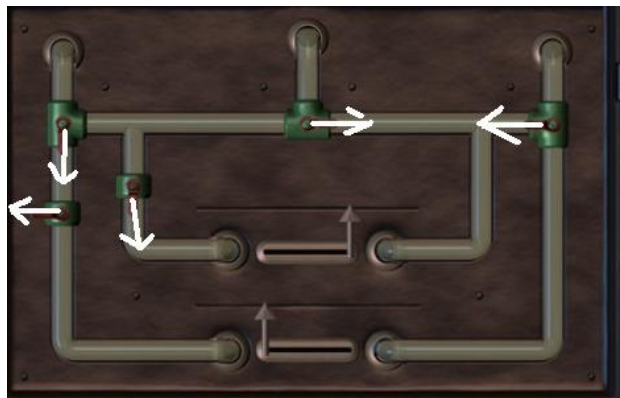


Metti l'olio nel meccanismo sopra il mobile e poi posiziona le levette come vedi per alzare il letto.

2



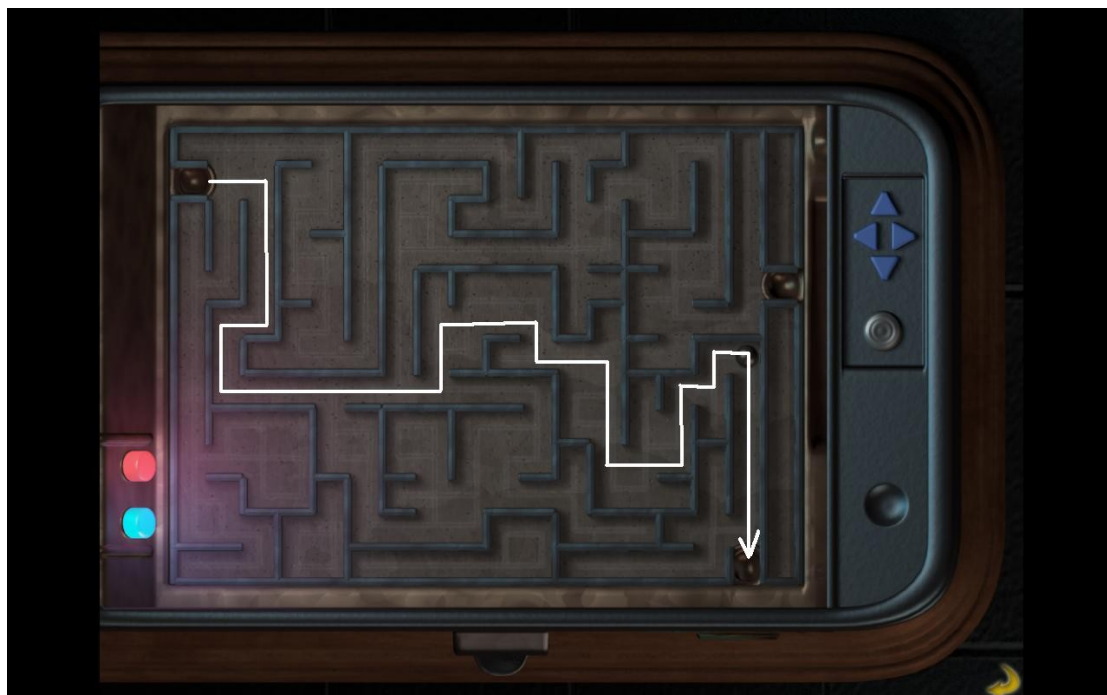
4



Vai nel passaggio a dx e vedi dei macchinari, in terra raccogli la moneta e poi usa la scheda elettrica sul macchinario in fondo, quello con il monitor. In alto hai 4 particolari con forme diverse, posizionale sulla scheda nei cerchi bianchi come vedi sotto. Se hai fatto giusto la piastra ritorna in inventario.



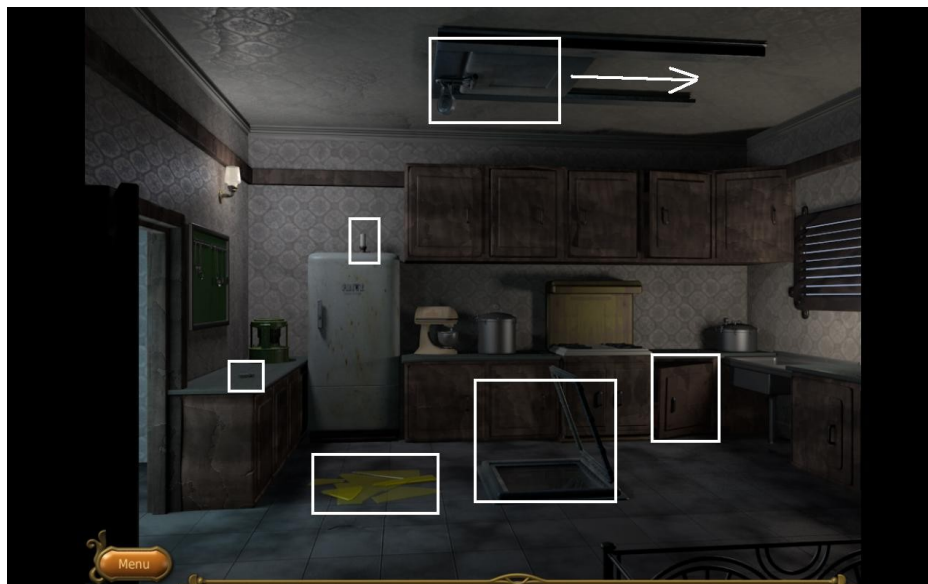
Ritorna sopra nella stanza principale e sul flipper a sx metti la scheda dove era prima, metti la moneta nella fessura, clicca il flipper e segui il percorso che vedi sotto. Per cambiare direzione mentre la pallina è in movimento si deve premere il tasto corrispondente alla direzione che si vuole prendere.



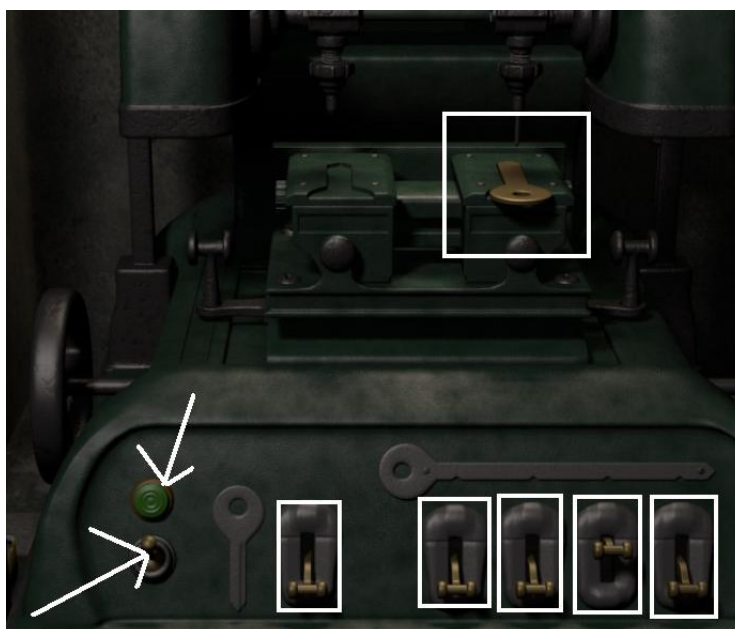
Terminato il percorso si accenderà una luce rossa, esci e con il martello colpisci dove si inseriscono le monete per prendere la pallina.

In inventario unisci la pallina con la ruota di metallo in modo da avere tutte le sfere all'interno. Usa la ruota di metallo con l'armadio a dx e poi spostalo.

Osserva il tastierino sulla porta e ci serve un codice, la soluzione la trovi sul libro sul tavolino e provando a inserire un numero e premere "enter". Il sistema è abbastanza demenziale e in base a cosa premi avrai un indizio. In pratica, si deve indovinare un numero, e se un numero è nel codice ma non nel posto giusto, vi dirà che avete una mucca. Se un numero è nel codice ed è nel posto giusto vi dirà che avete un toro. Dal numero di vacche e tori si deve dedurre il codice. Hai tutti tentativi che vuoi. Se non vuoi impazzire il codice è: **851** - Entra e sei in cucina, prendi i pezzi di vetro in terra, l'accendino sul mobile e la candela sul frigorifero. Usa l'accendino sulla candela per accenderla e poi con il martello colpisci l'anta a dx per 2 volte, prendi il fornello. Colpisci anche il pannello sul soffitto, spostalo per far filtrare la luce nella botola in terra.



Torna sotto ai macchinari e vai verso quello di dx, inserisci la chiave e posiziona le 5 leve come vedi, abbassa l'interruttore a sx e poi riprendi la chiave.



Usa la candela accesa sulla chiave per incerrarla. Esci dalla schermata e usa la chiave incerata sulla porta a dx, cliccala per ruotarla e riaverla in inventario. Ritorna al macchinario e metti un'altra chiave. Prima osserva la chiave incerata in inventario per vedere la posizione delle tacche e in base a quelle regoli le leve che indicano delle tacche. La posizione sopra è già quella giusta per la chiave. Crea ora una chiave. Esci dalla schermata e usa la chiave sulla porta, ruotala e apri la porta, entra.

Sulla dx prendi la cornice di uno specchio e ruota lo specchio al centro per vedere: **729**



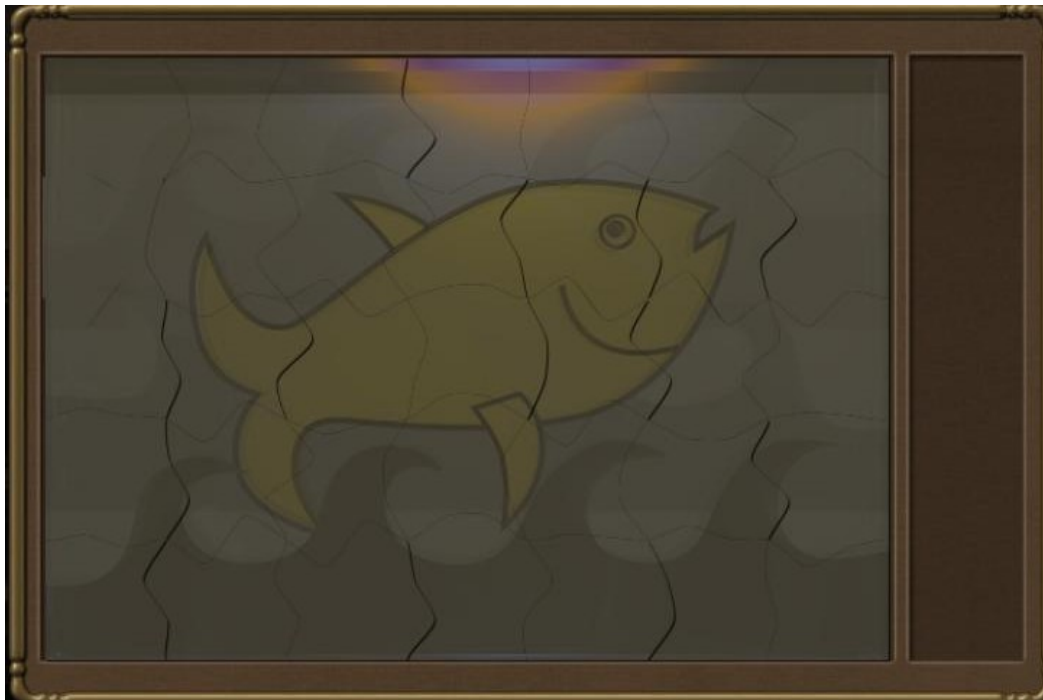
Torna nella stanza e vai al macchinario a sx e ruota le due manovelle laterali, inserisci il perno nel mandrino. Metti la manovella con i numeri su “II” e poi premi l’interruttore a sx. Prendi il perno lavorato.



In inventario unisci il perno lavorato con la cornice. Torna indietro nella stanza iniziale dove hai preso i perni e le chiavi; dovresti già avere due bacinelle in inventario, se non le hai prendile sul ripiano in alto. Una usala sul barattolo di “Rochelle Salts” e l’altra su “Silver nitrate”. Esci dalla casa e vai fino al cancello, se ricordi c’è un punto attivo sul selciato, metti il fornello e poi dentro le due bacinelle, usa il coperchio a specchio e poi riprendi le bacinelle. (Se le fa prendere e non le fa più rimettere significa che hanno terminato il processo).



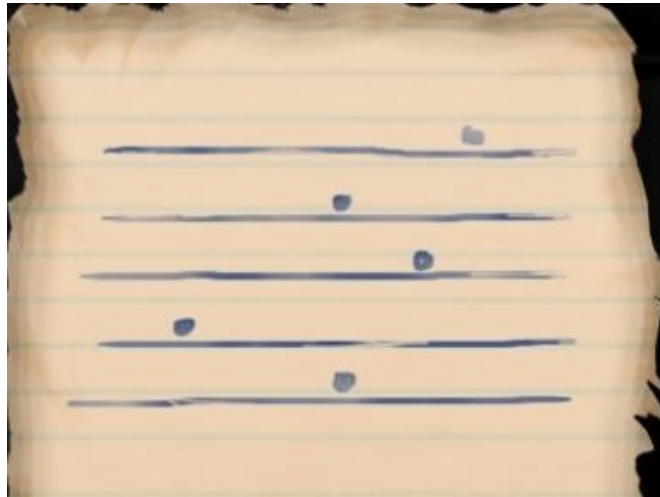
Ritorna in casa e sposta ancora l'armadio che nascondeva la porta, in questo modo si aprirà un quadro evidenziando una cassaforte. Osservalo e inserisci i numeri visti in precedenza: **729** – Prendi il foglio e osservalo: dei punti neri su delle linee. Vai nella stanza a sx e poi giù nella botola sotto il letto, metti la lastra di vetro sul ripiano a dx e mettilci sopra le due bacinelle. Riprendi la lastra di vetro e combinala con la cornice in inventario. Vai a dx per la stanza dei macchinari e in fondo vedi un ripiano in legno, mettilci i pezzi di vetro e poi la colla, devi ricostruire un'immagine.



Quando hai terminato hai il vetro polarizzato. Sali sopra e vai in cucina, usa il vetro polarizzato sulla botola in terra e chiudi il pannello della botola. Ritorna sotto e vai nella stanza dello specchio che riflette la luce, metti lo specchio polarizzato nel supporto a dx e ruota gli specchi nella posizione che vedi sotto in modo che la luce vada sulla serratura della porta metallica.



Clicca la zona dove c'è la fiamma e sposta le leve in base alla posizione del foglio in inventario.



Prendi l'oggetto luminoso all'interno e sarai nel prossimo capitolo.

The Magic Academy and the Rune of Air

Osserva in alto a dx il ferro che sporge, la struttura a dx e poi entra nel passaggio a sx.



Osserva i libri sulla scrivania a sx, gli oggetti semi-invisibili sul mobile davanti e il meccanismo alla parete a sx.



Per aprire il meccanismo segue le istruzioni sotto.



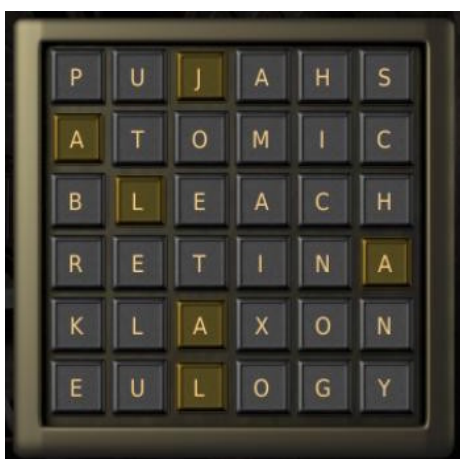
Premi 2-1-3-4-2

Prendi il libro che devi leggere e una chiave. Entra nel passaggio a dx, apri la porta a sx con la chiave, entra e sei in camera da letto. Prendi la penna e il libro a dx, leggi il libro e poi prendi un foglio sul letto. Usa la penna sul calamaio sulla panca e poi usala sul foglio scegliendo l'invisibile: **RUWA ZA'R ELHA ZIK RKAN**. Prendi un altro foglio, intingi la penna e scrivi: **ZIKURA AR ER NUM**. Osserva tutto e specialmente la finestra a sx che vuole un codice. poi ritorna nella stanza iniziale.



Ritorna nella stanza iniziale e clicca la pergamena "invisibile": ora vedi i macchinari sul mobile. Nel libro "keeper" in inventario leggi il meccanismo delle casseforti sul mobile.

Clicca quella di dx e evidenzia la scritta: JALAAL, menzionata nel libro.



Prendi il libro all'interno e leggilo, c'è un indizio di come aprire l'altra cassaforte: SMELLY che devi evidenziare nell'altra cassaforte.



All'interno prendi il libro e leggilo.

Esci all'esterno e clicca la pergamena "lower" in inventario": avrai la barra di ferro in inventario. Osserva la piattaforma a dx e usa la barra di ferro sulla pietra magnetica per avere la barra magnetizzata. Rientra e vai nella camera da letto, usa la barra nel buco a sx per prendere un oggetto, clicca la barra in inventario e avrai una chiave. Usala sui cardini della porta (il pezzo dove ci son le viti) e la porta cadrà. Ora osserva la finestra chiusa a sx e vuole un codice, leggi il libro "rulade" in cui è spiegato che il secondo è la metà del quarto ma essendoci solo 3 numeri si deduce che è 4 e il terzo è doppio del secondo, quindi la combinazione è: **124**, inseriscili e si aggiungerà una pagina nel "spell book", leggila.

Ora bisogna preparare altre pergamene:

due per la LEVITAZIONE con scritto: **UPAR WALE ISE UTHA LE**

una per "lower" con scritto: **ZIKURA AR ER NUM**

sei per "transfer" con scritto: **UR NUK ROWA SA HIR BUK RASA**

Come ultima cosa osserva alla dx della porta il pannello con 6 cerchi.



Attraversa la porta e usa la pergamena per levitare e le pietre si alzeranno, entra in quella porta.

Usa l'incantesimo per levitare e l'armadio si alzerà, e poi l'incantesimo "lower" per farlo scendere, si aprirà: prendi 6 cristalli di quarzo. Sulla dx prendi la ciotola e usala sul contenitore a sx per riempirla e poi usala sul macchinario al centro per versarci l'acqua. Sul macchinario metti un cristallo di quarzo e poi prendi le 4 polveri a dx aggiungi la polvere "earth" nel macchinario. Usa l'incantesimo "transfer" e prendi il cristallo "hearth". Rifai la procedura e in totale devi avere 3 cristalli "hearth" e 3 cristalli "water". (La tipologia dei cristalli è data dall'immagine dei 6 cerchi blu e marroni visti alla dx della porta della camera da letto: marroni e blu).

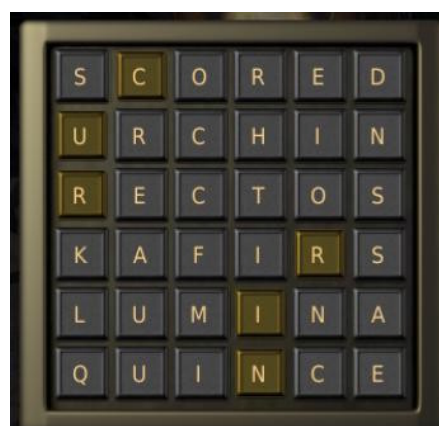


Ritorna indietro alla camera da letto e fai una pergamena scrivendo: **ABRAH AL' RAZIZ**

Esci all'esterno e vai nella zona magnetica a dx, posiziona i cristalli "hearth" a sx e "water" a dx (la disposizione è data sempre dall'immagine dei 6 cerchi alla dx della porta della camera da letto).



Clicca la pergamena "planar portal". Osserva il libro "rulade" in inventario e scopri che la parola da evidenziare è: CURRIN. Clicca la zona luminosa e inseriscila.



Clicca il simbolo che appare nella zona luminosa e sei in un altro capitolo.

The Monastery and the Sands of Infinity

A sx prendi il piccone e usalo sulla parete della casupola per due volte, prendi la corda. Clicca la bandiera per avere l'asta. In inventario unisci l'asta con la corda e il tutto sulla finestra, sali.



Apri il cassetto a sx e prendi il cotone, sulla panca prendi la pergamena e leggila. In terra la carta stropicciata e sul letto la strana manopola. Prova a mettere la manopola sul meccanismo sul muro ma vedrai che cade. In inventario unisci la carta stropicciata con la manopola e poi mettila sul meccanismo, stavolta tiene.



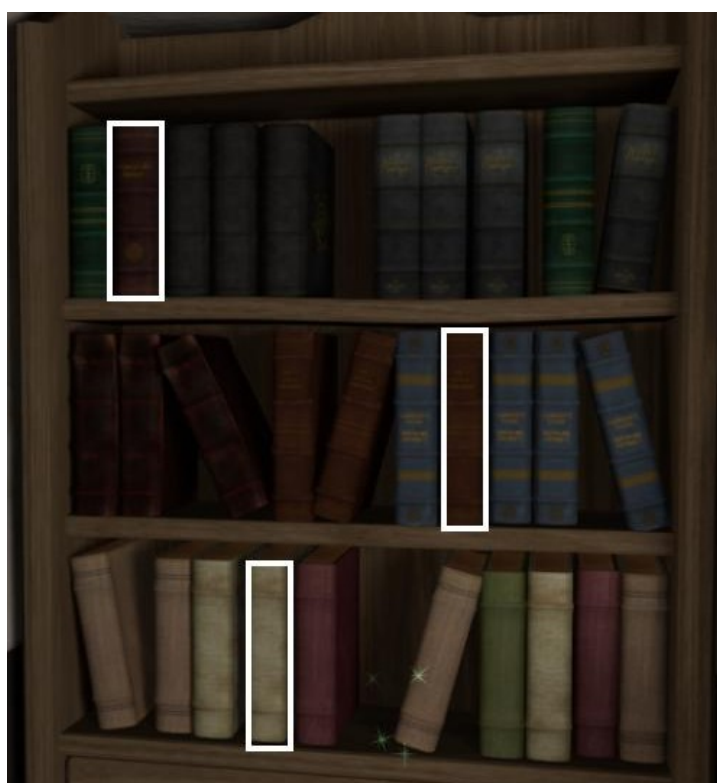
Osserva il meccanismo sul muro e bisogna far corrispondere i numeri delle palline con quelli esterni. Non vi è un modo preciso e ci va solo pazienza. Una volta risolto prendi il foglio e leggilo, ci sono degli indovinelli.

Entra nella porta.

In terra prendi la pietra, la barra, il martello e la spada.

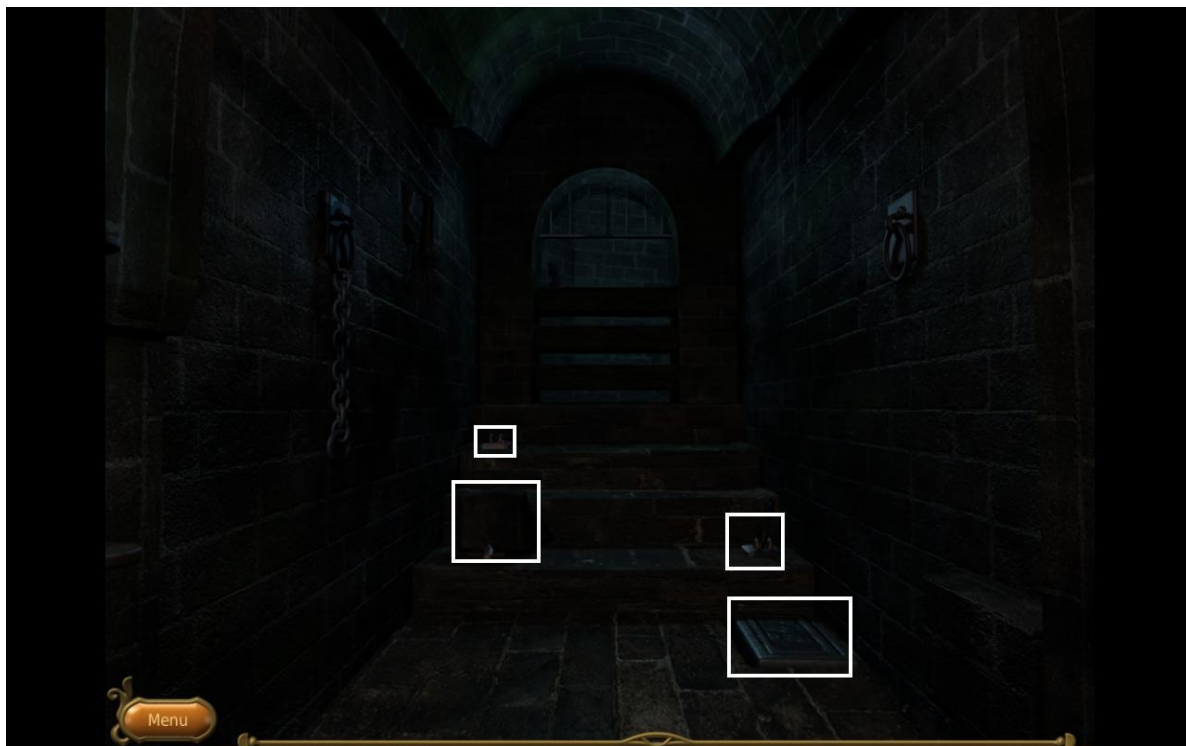


Torna nella camera da letto e esci dalla finestra, usa il martello sulla pietra bianca a forma di piramide e batti finchè non ne hai un pezzo in inventario. Usa la spada sul gabbiotto in legno davanti per avere delle assi in inventario. Sali e ritorna nella stanza dove hai preso la spada, metti la legna nella caldaia a sx, il cotone e poi la pietra bianca per accendere il fuoco: la porta davanti ora è accessibile. Osservalo e devi spostare dei libri che sono riferiti agli indovinelli nella pergamena in inventario. La soluzione degli indovinelli è 2-7-4, sposta i libri in queste posizioni.



La libreria si sposta evidenziando un passaggio verso il basso. Scendi e prima di avanzare metti la pietra sul piedistallo a dx.

Avanza e sposta la pietra a sx per evidenziare una leva, usaci il martello finchè non si posiziona come quella a dx. Metti la barra di ferro sulla leva sul gradino più in alto e ora spingile tutte e tre per spostare le barre che impediscono il passaggio (non importa in quale sequenza).



Usa il martello sulla pietra in terra per ottenerne un'altra che devi mettere sul piedistallo a dx.

Avanza e prendi la roccia a dx. Al centro della stanza vedi 3 blocchi di pietra rettangolari, sono piedistalli mobili. Metto la pietra sul piedistallo a sx e vedrai che uno si alza. Lo scopo è far alzare quello di sx. Quindi torna indietro di due stanze e togli la pietra dal piedistallo, ritorna in questa stanza e dovresti vedere il piedistallo a sx come da immagine.



Clicca il piedistallo e rimetti in ordine i numeri col classico gioco. Prendi la sabbia dal portello che si apre.

Krur Jalaal

Attraversa la porta e parla con Jalaal, ora devi giocare con lui e ricorda che **Aria batte Acqua, Acqua batte Fuoco e Fuoco batte Aria**.

Per prevedere una sua mossa bisogna vedere cosa ha usato per battersi nella mossa precedente, se ha usato l'acqua per il fuoco la sua prossima mossa sarà acqua e la tua sarà Aria. Allo stesso modo se vinci tu gettando Acqua per battere il Fuoco, la tua prossima mossa sarà Aria. Buona fortuna e goditi il finale.

Soluzione di Giuseppe