

## EXMORTIS 2

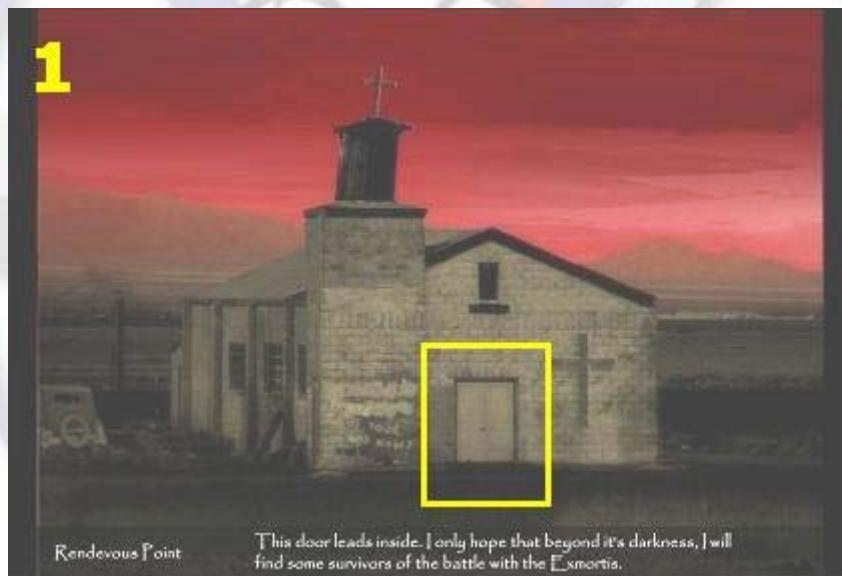
### OPIS PRZEJŚCIA

*Hordy Exmortis opanowały ziemię. Nieliczni, którzy przeżyli, podjęli z nimi nierówną walkę. Być może jesteś już ostatnim ocalałym z pogromu. Twoim zadaniem jest pokrzyżować plany Lorda Vlaewa.*

#### ROZDZIAŁ 1 – WHERE IS YOUR GOD NOW?

1. Znajdujesz się w miejscu, gdzie masz nadzieję spotkać innych walczących z Exmortis (Rendevous Point). Na ścianie budynku ktoś rozgoryczony wymalował napis: „Gdzie jest teraz Twój Bóg?” Niebo wyraźnie czerwienieje, co jest oznaką zbliżania się Exmortis. Musisz działać.

**Wejść do kościoła.**



2. Rozejrzyj się po wnętrzu wiejskiego kościółka (The Rural Chuch). Zauważysz zabite okna i dziurę w dachu.

Sakralne symbole nie wzbudzają w bohaterze szacunku – najwyraźniej nie wierzy, że religia mogłaby pomóc w walce z Exmortis.

Wkrótce też okaże się, że w kościele nie jest sam. Jednak tajemnicza istota nie atakuje go, zaś krwawe ślady, które pozostawia, zacierają wprost do konfesjonału.

**Otwórz lewe drzwi konfesjonálu,** który znajduje się przy prawej krawędzi ekranu.



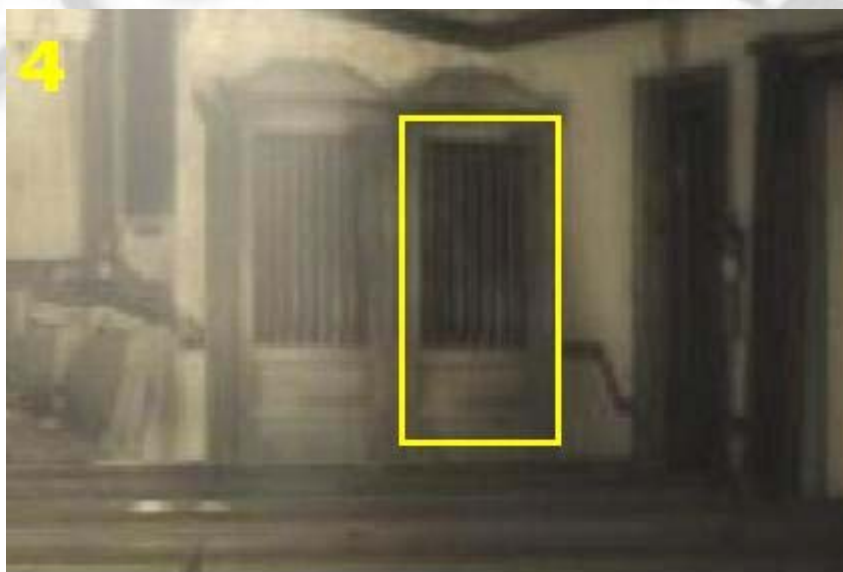
**3. W konfesjonale (Confessional) kliknij na sylwetkę nieznanego,** która rysuje się na kracie przedzielającej wnętrze.

Twój rozmówca twierdzi, że zna sposób na pozbycie się Exmortis, a informacje znajdziesz w dokumencie, który Ci pozostawi. Musisz się śpieszyć, na Twoich barkach spoczywa ocalenie świata.

**Wyjdź z konfesjonálu.**



4. Stojąc w głównej nawie, **kliknij na prawych drzwiach konfesjonálu.**



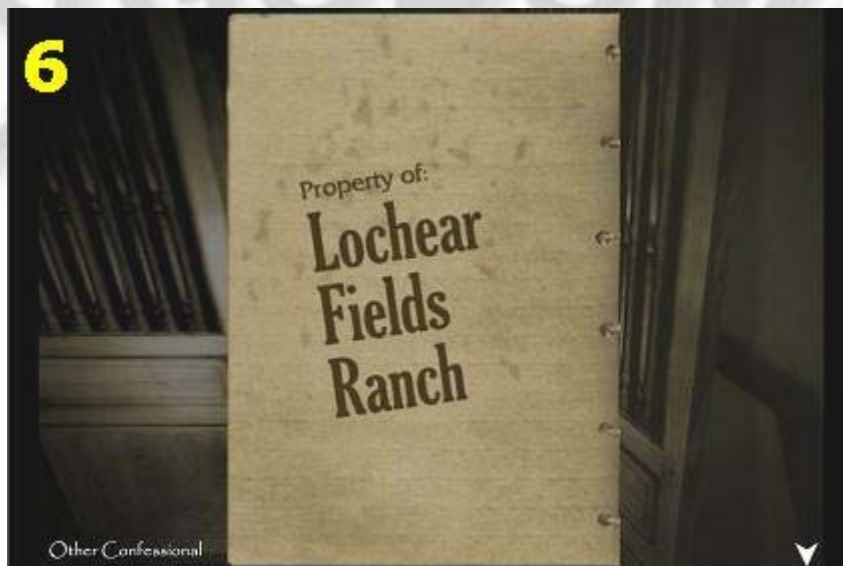
5. **Ze stołka podnieś dokument.**



6. **Przeczytaj go do końca, tak by ukazała się strona z napisem: Property of Lochear Fields Ranch.**

*W Prophecy of the Hand bohater poprzedniej części Exmortis opisał swój proroczy sen, w którym zobaczył, co się z nim stanie po ułożeniu z symboli imienia Vlaewa: jego dusza zostanie wydarta z ciała i stanie się portalem umożliwiającym przejście demona do realnego świata. W swojej przepowiedni nazywa siebie ręką Exmortis, ponieważ został wykonawcą ich planu zawładnięcia Ziemią. W koszmarze widzi też zwykłego śmiertelnika, który godzi w niego sztyletem. Jednak w ciemności jest coś jeszcze. Jego dusza umiera, ale czy to koniec horroru?*





7. Wróć do głównej nawy kościoła (The Rural Chuch). Na ścianie z ołtarzem otwórz drzwi po lewej.

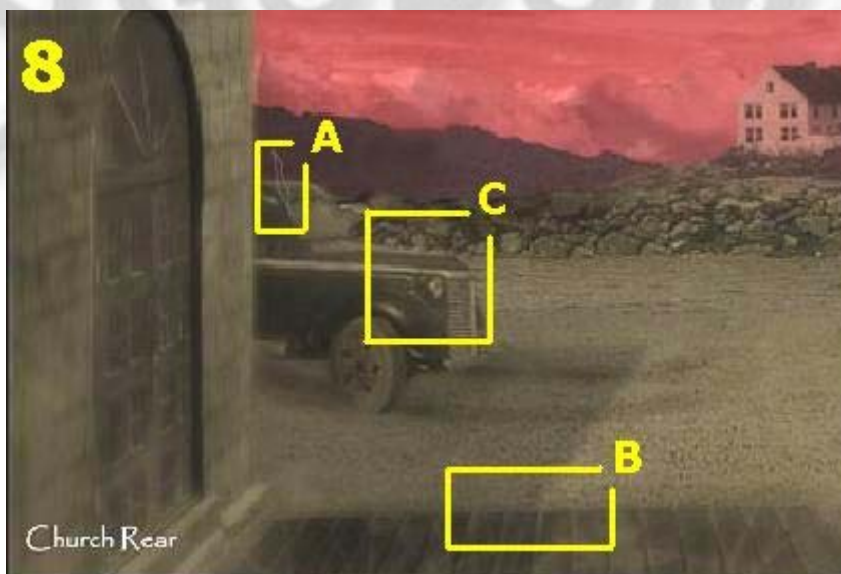


8. Na zewnątrz (Chuch Rear) stoi samochód. Jest stary, jednak możesz nim odjechać, jeśli najpierw znajdziesz kluczyki.

Na tę operację masz 30 sekund. Jeśli nie zdążysz, Exmortis Cię dopadną i „try again”.

**Weź różdżkę, zatknij ją przy bocznym oknie samochodu. Kliknij na drewnianych deskach podestu, na którym stoisz. Znalezionego tak klucza użyj na samochodzie.**

(Inwentarz znajduje się po prawej stronie ekranu. Wspomnianych przedmiotów nie trzeba wyjmować, wystarczy kliknąć w miejscu, gdzie mają być użyte.)



## ROZDZIAŁ 2 – XAVIER'S LEGACY

9. Znajdujesz się w miejscu, do którego doprowadziła Cię informacja nieznanego z konfesjonau – przed domem właściciela rancza Lochear Fields.

**Wejść do wnętrza drzwiami na frontowej ścianie.**



10. W środku zaczynają się dziać dziwne rzeczy. Ze ściany spada stary portret, który, jak możesz później sprawdzić, w niewytłumaczalny sposób wraca na miejsce.

**W holu (Ranch Lobby) wejść schodami na piętro.**



11. W korytarzu na górze (Upstairs Corridor) spotkasz Xaviera. Duch nie jest skory do rozmowy; nawet każe Ci się wynosić i zatrzaskuje wszystkie drzwi.

Mimo to cztery pomieszczenia są dostępne: po prawej główna sypialnia i łazienka, a po lewej mała sypialnia i pusty pokój.



12. **Wejź do pierwszego pokoju po prawej.**

W głównej sypialni (Main Bedroom) na łóżku leżą zwłoki kobiety z podziurawioną klatką piersiową. W szufladzie nocnego stolika jest Biblia, jednak nie wzbudza ona zainteresowania bohatera.



**Otwórz drzwiczki nocnego stolika i wyjmij pamiętnik.**



*Autorem pamiętnika jest nowy właściciel rancza Locheat Fields, który odziedziczył gospodarstwo po swoim wuju i zamieszkał w nim z żoną i trójką dzieci.*

*Zauroczony szansą odmiany dotychczasowego życia bagatelizował pewne zjawiska: kłopoty z otwarciem drzwi do pokoju na końcu korytarza na piętrze, niewytłumaczalne powroty starego portretu na ścianę w holu na dole, zjawę mężczyzny, widywaną przez córkę.*

*Jednak te problemy zeszły na dalszy plan wobec napływających zewsząd wieści o bestialskich mordach, a wkrótce potem o milionach ofiar diabelskich stworów i o ewakuacji wielkich miast.*

*Na ranczu schronił się szwagier właściciela, który uciekł przed Exmortis z zachodniego wybrzeża USA.*

*Zdesperowana żona ranczera odnalazła starą Biblię, szukając ratunku w religii.*

*Mieszkańcy Locheat Fields początkowo myśleli, że w razie potrzeby schronią się w piwnicy. Jednak gospodarz widział, co Exmortis zrobili z ich sąsiadami, i szybko zrozumiał, że nie ma ucieczki przed tymi potworami.*

*Ranczer postanowił wykorzystać moment, gdy jego szwagier pojechał do miasteczka w poszukiwaniu jakiegoś zaopatrzenia, i zdecydował się przeprowadzić swój plan.*

13. W łazience (Bathroom) – drzwi w głębi po prawej – możesz obejrzeć ślady krwawej tragedii.

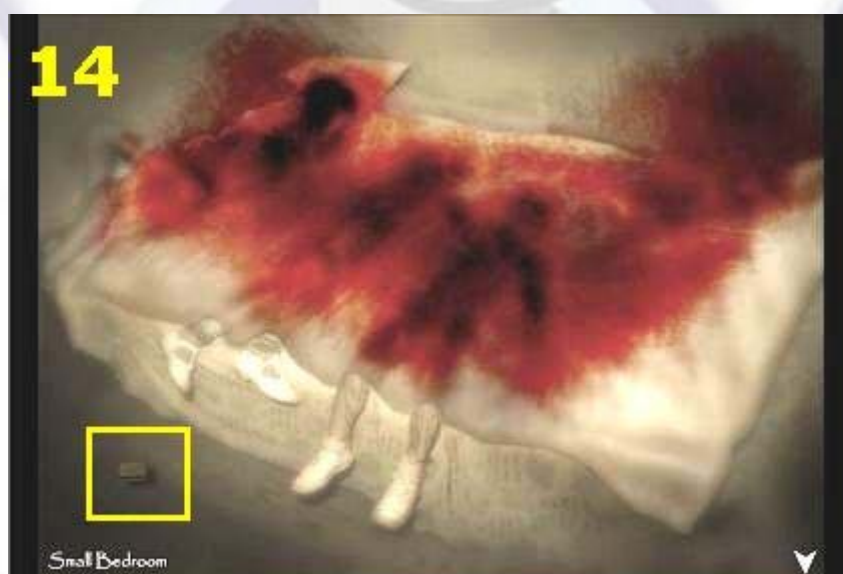


14. Wejź do pierwszego pokoju po lewej.

To mała sypialnia (Small Bedroom), a w niej trójka martwych dzieci.

Znaczące jest to, że zwłoki są przykryte narzutą. Jeśli dzieci padły ofiarą Exmortis, to kto je nakrył?

**Zabierz zapalniczkę**, leżącą na podłodze przed łóżkiem.





15. Wejdź do pokoju w głębi po lewej.

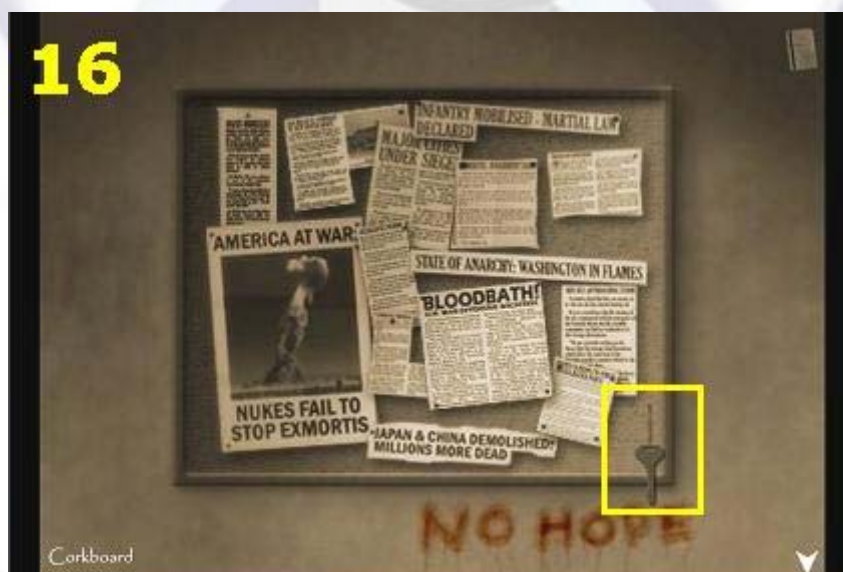
W pustym pokoju (Empty Room) ujrzysz wizję śmierci jednego z dzieci.

Kliknij na korkowej tablicy na ścianie po prawej.



16. Na korkowej tablicy (Corkboard) mieszkańcy rancho umieszczali wycinki prasowe na temat ekspansji Exmortis, a napis: „No hope” świadczy, że stracili nadzieję na zwycięstwo.

Z tablicy zabierz klucz do piwnicy.



17. **Zejdź na dół**, klikając na poręczy schodów, widocznej w lewym dolnym rogu ekranu.



18. **W holu na parterze (Ranch Lobby) skreć w drzwi po prawej.**



19. Znajdziesz się w dolnym korytarzu (Downstairs Corridor).

W smudze światła pod drzwiami na wprost (kuchnia) zobaczysz, jakby ktoś się w tym pomieszczeniu poruszał. Niestety, drzwi są zamknięte.

Na lewej ścianie masz wejście do szybu wentylacyjnego, a po prawej do pokoju gościnnego.



20. Wejdź do pomieszczenia po prawej.

W pokoju gościnnym (Living Room) kolejny martwy człowiek – z oderwanymi kończynami, wydartym sercem i oczami. To na pewno ofiara Exmortis.

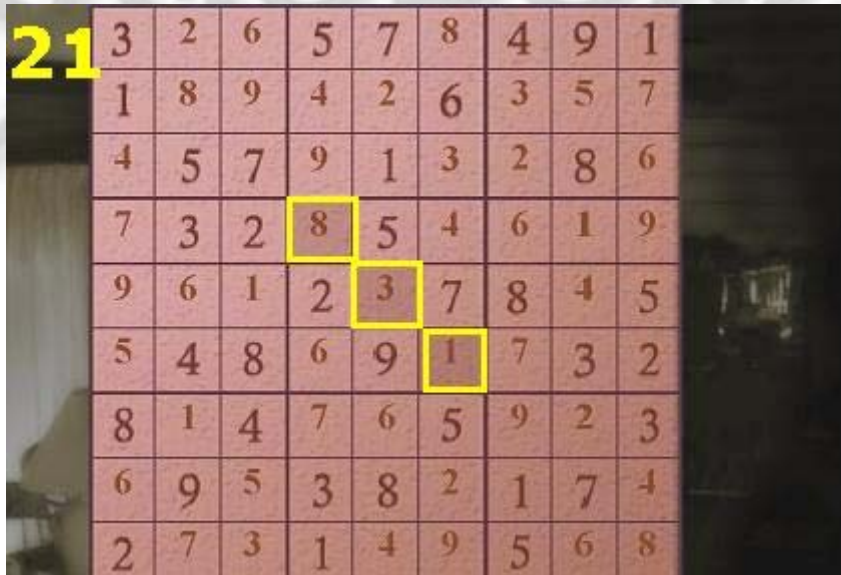
Kliknij na rozpoczętym sudoku, leżącym na stole.



21. Puzzle należy uzupełnić cyframi od 1 do 9 tak, by one się nie powtórzały ani w rzędach pionowych, ani poziomych, ani w mniejszych kwadratach, na które jest podzielona układanka.

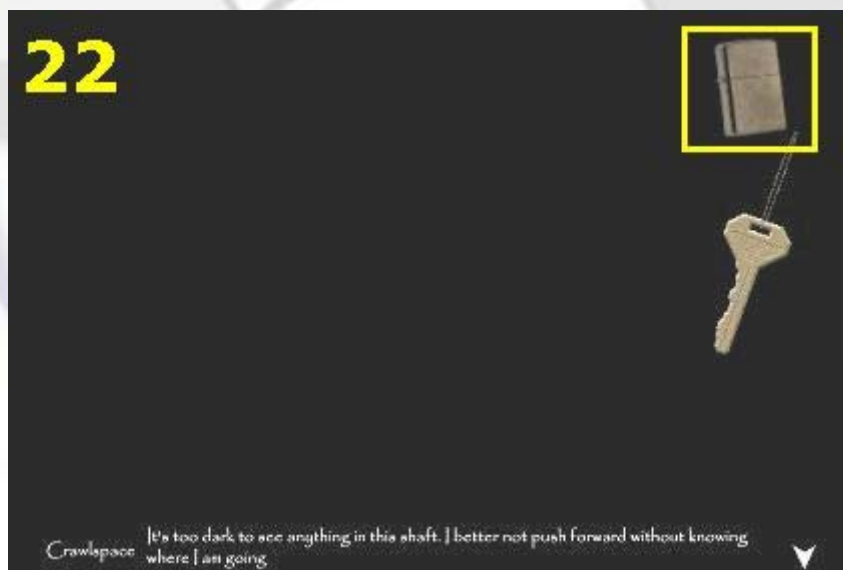
Cyfry w trzech podświetlonych polach w środkowym kwadracie dają **kod: 831**. Układanka nie jest obowiązkowa.





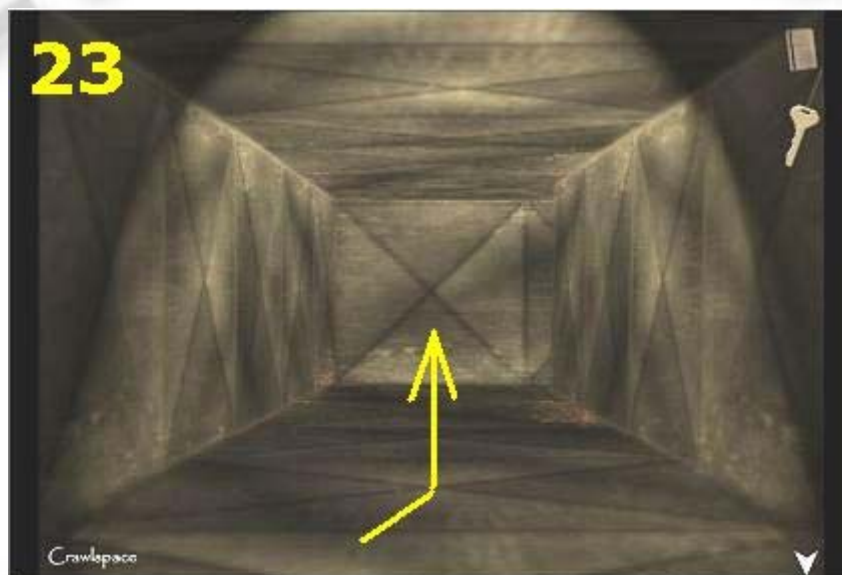
**Wycofaj się do dolnego korytarza (Downstairs Corridor).**

**22. Zajrzyj do szybu wentylacyjnego (Crawlspace) i kliknij na zapalniczkę, by oświetlić sobie drogę.**



*Tu czeka Cię spotkanie z duchem kobiety, który chyba usiłuje Cię odwieść od wejścia do środka, i z Xavierem. Ten drugi z kolei zachęca Cię do działania i tajemniczo twierdzi, że możesz zyskać, okazując szacunek słowu.*

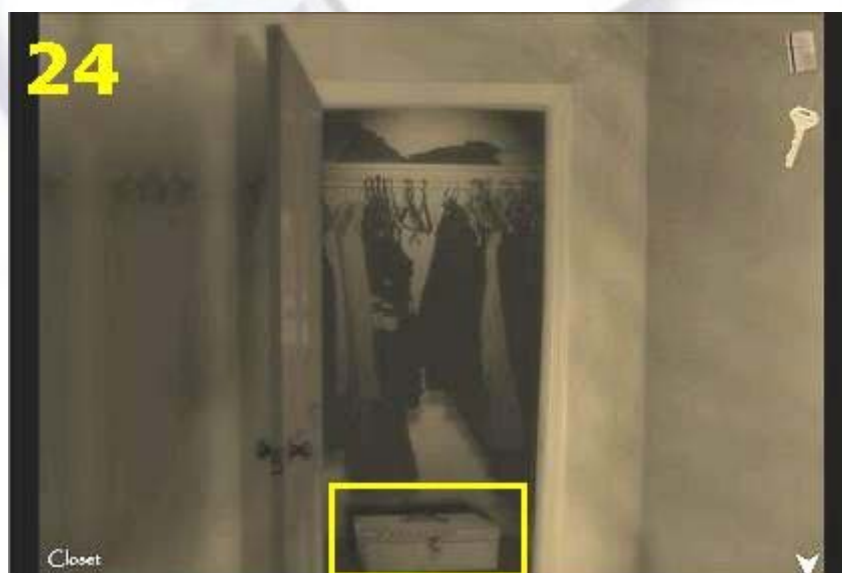
23. **Przesuń się ku płycie zamykającej szyb wentylacyjny.** Okaże się, że jest przymocowana śrubami, a palcami ich nie odkręcisz.



**Wycofaj się do dolnego korytarza, a stamtąd do holu (Ranch Lobby).**

24. W holu (Ranch Lobby) **otwórz szafę w ścianie (Closet).**

**Kliknij na skrzynce z narzędziami,** stojącej na dnie szafy – pojawi się zbliżenie kłódki, która zamyka skrzynkę.



25. Na kłódce ustaw kod: 831.



26. Z otwartej skrzynki zabierz śrubokręt.

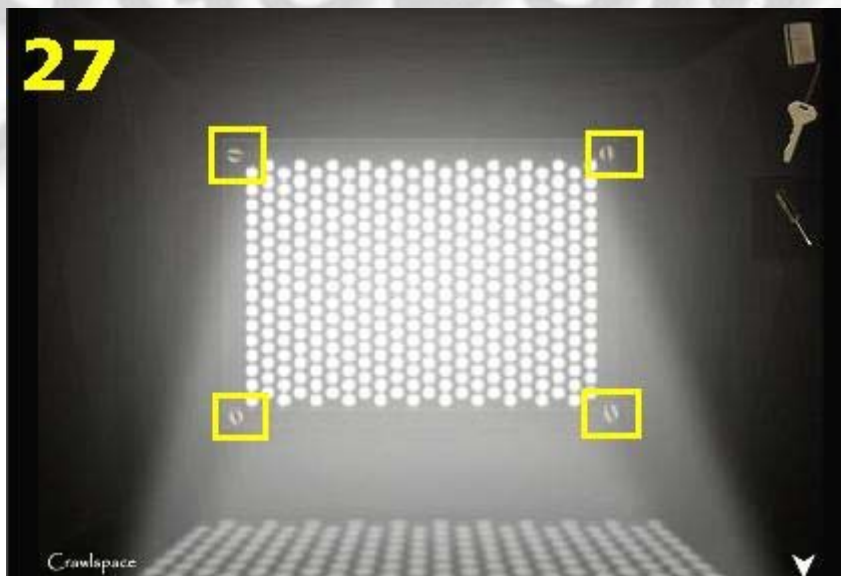


27. Wróć do szybu wentylacyjnego (Crawlspace) w dolnym korytarzu (Downstairs Corridor).

Po dojściu do płyty zamykającej szyb wentylacyjny kliknij na każdej z czterech śrub mocujących.

Wejść do kuchni.





28. W kuchni (Kitchen) drugi martwy mężczyzna – wydaje się, że popełnił samobójstwo.

**Zabierz rewolwer i przeczytaj notatki samobójcy, leżące na stole.**

**Wyjdź na zewnątrz drzwiami, które masz na wprost.**



*Notatki na stole to dalszy ciąg pamiętnika z głównej sypialni. Wyjaśniają one tragedię, która wydarzyła się w tym domu. By ratować rodzinę przed straszną śmiercią z rąk Exmortis, ranczer zastrzelił żonę i troje dzieci. Żona zginęła w sypialni; starsza córka przed oknem w pokoju, w którym pokazywała się zjawa mężczyzny; syn pożegnał się z życiem w swoim łóżku, a najmłodsza dziewczynka w łazience. Potem mężczyzna ułożył razem cia-*

ła dzieci i poszedł do kuchni. Spisał przebieg zdarzeń i zastrzelił się w momencie, gdy zobaczył szwagra wracającego z miasteczka. Tu nasuwa się przypuszczenie, że mężczyzna w pokoju gościnnym to zapewne szwagier gospodarza. Musiał wejść do domu tuż przed przybyciem Exmortis i padł ich ofiarą.

29. Na tyłach domu (House Rear) znajdziesz klapę zamykającą wejście do piwnicy. Jeśli klikniesz na schodkach widocznych w prawym dolnym rogu ekranu, wrócisz do kuchni.

**Otwórz klapę i wejdź do piwnicy.**



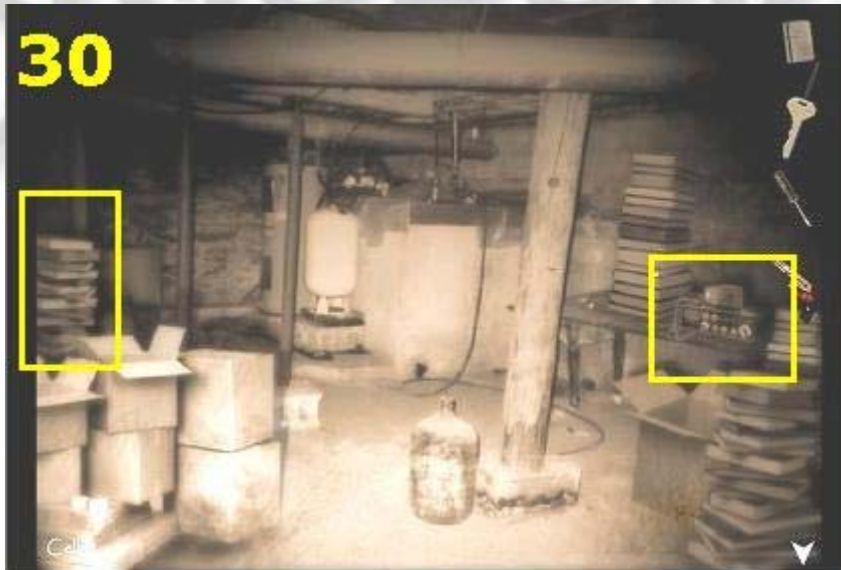
30. W piwnicy (Cellar) **kliknij na radiu** na stole po prawej.

Włącz je przyciskiem „power” . Jeśli ustawisz kanał 06, usłyszysz jakiś tajemniczy przekaz, zaś na kanale 10 – odgłosy rzezi.

**Kliknij na stosie książek** przy lewej krawędzi ekranu.

Wyglądają na starsze od innych, a wśród nich znajdziesz notatki Xaviera. W ostatnim zdaniu Rehayem twierdzi, że wiara jest odpowiedzią na wszystkie pytania.

Słowo – wiara – Biblia przyniesiona do domu przez żonę ranczera?



*Dokument znaleziony w piwnicy jest listem otwartym, w którym Xavier pisze o tym, co się z nim działo po śmierci córki. Zamieszkał w Lohear Fields, niecałe pół dnia drogi od domu, w którym zabił swoją opętaną przez demona córkę. Resztę życia poświęcił na spisanie historii Vlaewa, a przede wszystkim na szukanie sposobu jego zniszczenia.*

*Odkrył, że portal może zniszczyć zwykły śmiertelnik. Najpierw musi się posłużyć bronią miotającą ogień. Z niej powinien jako piąty złożyć najwyższą ofiarę z samego siebie, by wkroczyć między duchy. W ostatecznej rozgrywce winien użyć sztyletu wiary i unicestwić nim duszę, która jest łącznikiem między dwoma światami.*

**31. Wyjdź z piwnicy**, klikając na otwartej klapie (Cellar Exit).





32. **Wróć do kuchni** (screen 29 – schodki w dolnym prawym rogu ekranu).

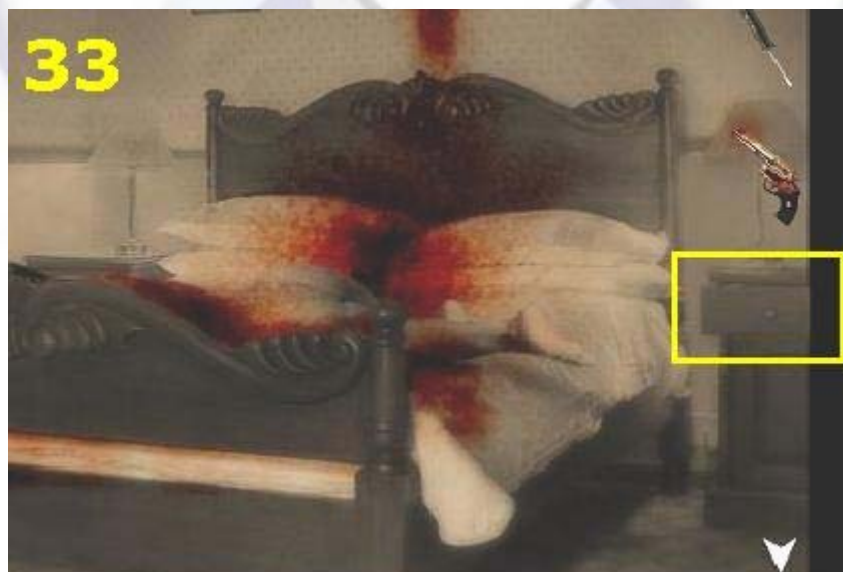
**W kuchni (Kitchen) odsuń deskę**, którą mężczyzna zaparł drzwi między kuchnią a korytarzem (prawy dolny róg ekranu).



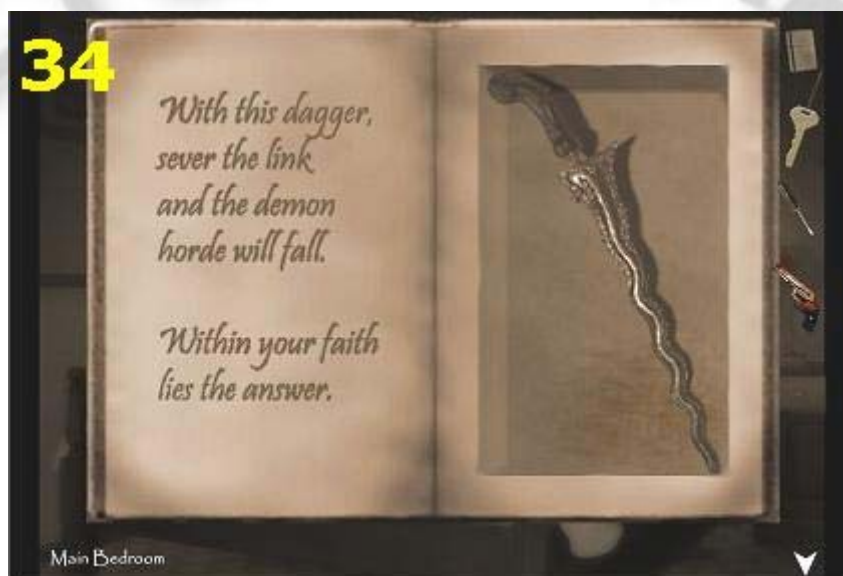
**Wycofaj się do holu (Ranch Lobby).**

**Wejdź na piętro do głównej sypialni (Main Bedroom – pierwszy po prawej).**

33. **Z szuflady nocnego stolika wyjmij Biblię.**

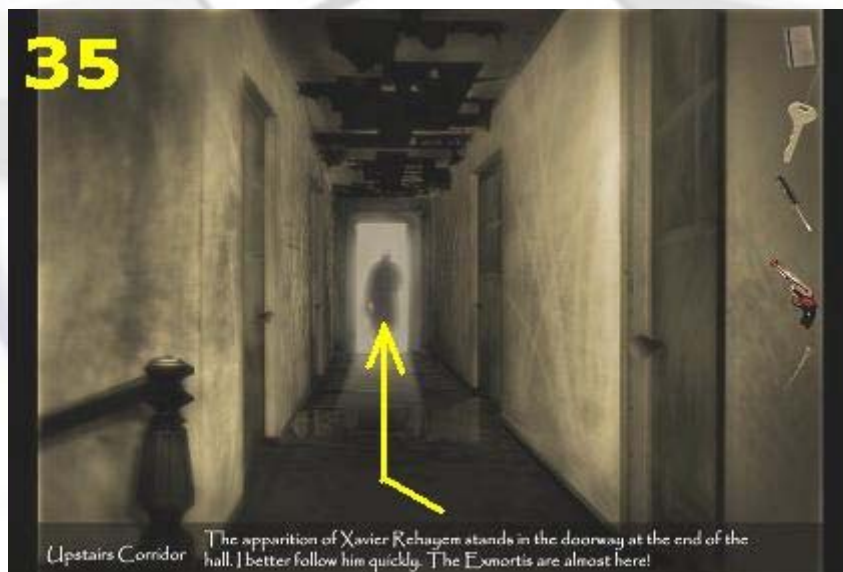


34. **Otwórz ją i z środka zabierz sztylet.**



35. **Wyjdź na korytarz (Upstairs Corridor).**

**Idź za duchem Xaviera do pomieszczenia na końcu korytarza.**



36. W pokoju Xaviera (Xavier's Room) znajdziesz puste krzesło pośrodku koła ze starożytnymi symbolami, a na ścianie napis: „Ofiara”.

Bohater domyśli się, że koło oznacza portal między światami i powinien usiąść na krześle, choć nie wie, co robić dalej.

**W inwentarzu kliknij na rewolwerze, a gdy przedmiot ukaże się w zbliżeniu – kliknij jeszcze raz.**

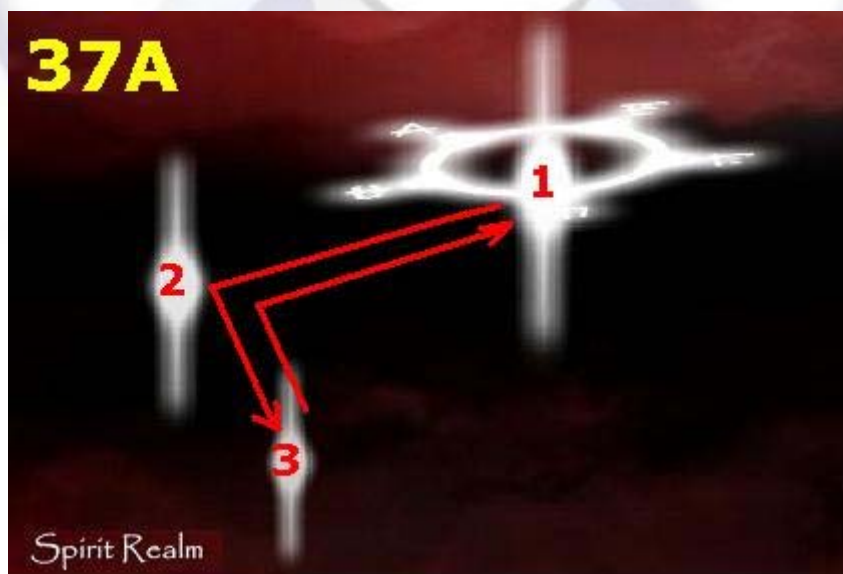


*W tym momencie bohater popełni samobójstwo, bo zrozumie, że rewolwer to owa ognista broń, z której zginęło czworo niewinnych ludzi, a on ma być piąty. (Niewinnymi ofiarami były żona i troje dzieci ranczera. On sam jako zabójca pewnie nie zaliczał się do tej kategorii.)*

### ROZDZIAŁ 3 – DOMINION

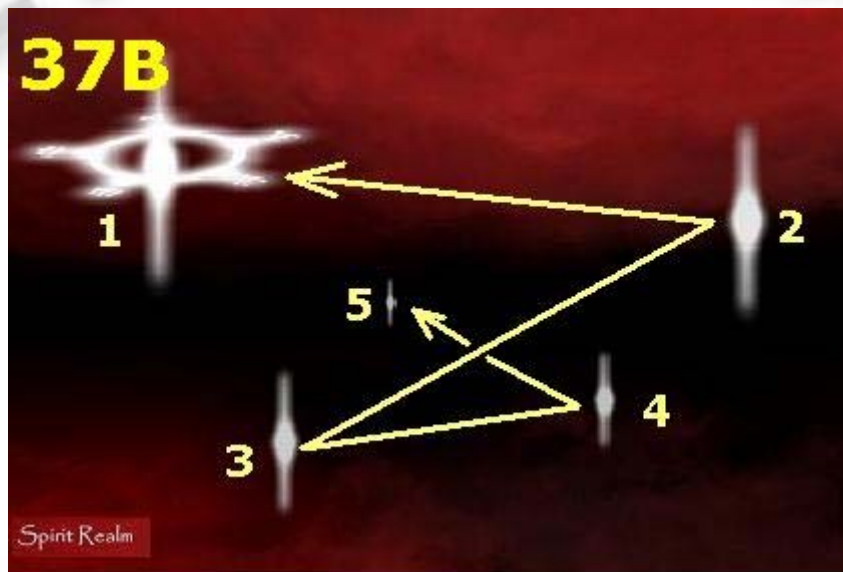
37. W królestwie duszy (Spirit Realm) **otwórz dwa przejścia**, klikając na światłach od największego do najmniejszego i w odwrotnym kierunku:

A. pierwsze przejście – 1, 2, 3, 3, 2, 1.





B. drugie przejście – 1, 2, 3, 4, 5, 5, 4, 3, 2, 1.



38. Następnie przejdź przez potral, który łączy światy – **kliknij w środku koła z symbolami.**



39. W podziemnym tunelu (Tunnel) wrócisz do swojego ciała.

**Kliknij na pudełku w pobliżu ciała, a uzupełnisz naboje w bębieniu. Idź prosto.**



40. W głębi tunelu bohater zobaczy wreszcie człowieka, którego dusza stała się łącznikiem między światami (Hand of Exmortis).

Jednocześnie automatycznie wyjmie broń, gdyż wycie zwiastuje zbliżanie się Exmortis.

### **Zastrzel sześć potworów.**

Jeśli operacja nie powiedzie się za pierwszym podejściem, kliknij „try again” na planszy, która się ukaże.

Na szczęście, stwory nie są zbyt żywotne i w kolejnych próbach pojawiają się w tych samych miejscach, co za pierwszym razem.

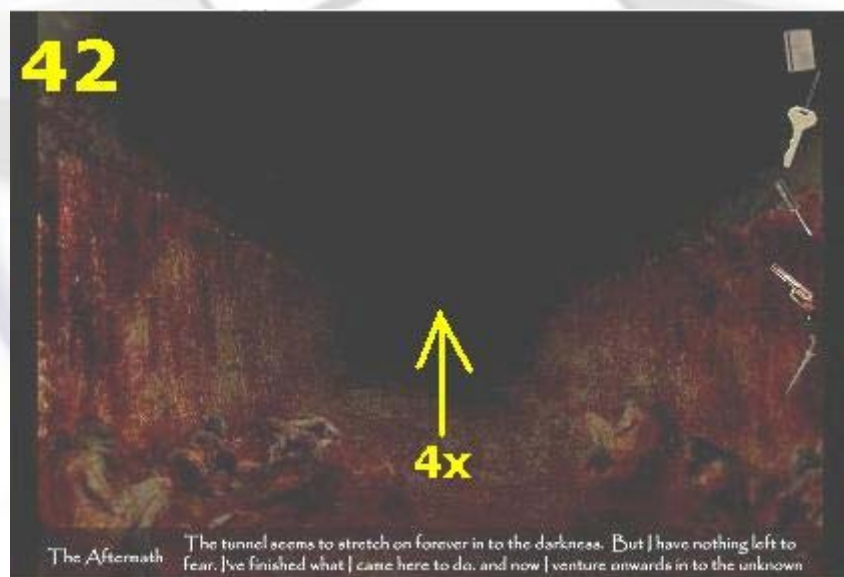


41. Po zabiciu potworów zmień broń. **W inwentarzu kliknij na sztylcie i użyj go na Hand of Exmortis.**



Usłyszysz i zobaczysz, jak stwory są wsysane przez zamykający się portal.

42. W oczyszczonym z Exmortis korytarzu **idź 4x prosto.**



Szybko się zorientujesz, że jesteś w podziemiach domu w lesie z pierwszej części gry, co nie dziwi, bo przecież to tamto domostwo, było siedzibą demona.

43. Na krańcu tunelu (Tunel Exit) **kliknij na postaci blokującej wyjście** i obejrzyj zakończenie.



43



*Na końcu swojej drogi bohater spotkał tego, który wyznaczył mu rolę do odegrania – Lorda Vlaewa. Demon manipulował nim, by pozbyć się swoich wrogów. Exmortis zdradzili go już u zarania jego historii. By sytuacja się nie powtórzyła, doprowadził rękami bohatera do zlikwidowania portalu między światami. Najwyraźniej brama zamknęła się dla Exmortis, ale nie dla Vlaewa.*

KONIEC