

*Wszelkie prawa autorskie do Solucji są moją własnością.  
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez mojej zgody jest zabronione!  
ZenekZombie*



# Solucja

## *SPIS TREŚCI:*

<i>EPIZOD 1: THE LETTER</i>	2
<i>EPIZOD 2: MEMORIES</i>	4
<i>EPIZOD 3: THE FOUR WITNESSES</i>	6
<i>EPIZOD 4: ANCIENT SHADOWS</i>	8
<i>ACHIEVEMENTS</i>	11

# Epizod 1: The Letter

## Prolog

W prologu kierujemy Anthonym Beechworthem, przyjacielem głównego protagonisty z czasów szkolnych.

1. Podnieś z ziemi sznur.
2. Przesuń krzesło.
3. Przywiąż sznur do krokwi nad krzesłem (wystarczy na nią kliknąć, sznur zostanie automatycznie przywiązany).
4. Zawiąż pętlę.
5. Wejdź na krzesło.
6. Ponownie kliknij na krzesło.

## Rozdział 1

Przejmujemy teraz kontrolę nad Jeremiah Devittem.

1. Wejdź do posiadłości.
2. Przeczytaj notatkę leżącą na stoliku.
3. Przejdź przez drzwi po prawej.
4. Z gabloty zabierz **zapalki**. Obejrzyj gramofon.
5. Wejdź do następnego pomieszczenia.
6. W korytarzu zdejmij ze ściany środkowy obraz (kliknij 3x). Zabierz ze ściany **różaniec**.
7. Przejdź przez drzwi po lewej.
8. Z szafki zabierz **lampę**. Przeczytaj notatkę ze stolika. Obejrzyj miskę przy łóżku. Otwórz okno i zawieś na nim różaniec.
9. Wróć do drzwi wejściowych i wejdź po schodach na górę.
10. Zapal lampę zapalkami.
11. Zauważ, że ze ścian zostały zdjęte niektóre obrazy.
12. Wejdź w jedyne otwarte drzwi na piętrze.
13. W sypialni ze stolika zabierz **srebrny klucz**.
14. Wróć na dół i srebrnym kluczem otwórz drzwi na końcu korytarza.
15. W piwnicy zabierz **płyte winylową** oraz **łom**.
16. Wejdź do pokoju z gramofonem i puść płytę.
17. Wyjdź z pokoju, muzyka się zatrzyma, po czym do niego wróć.
18. Teraz wejdź w drzwi po lewej stronie korytarza. Znajdziesz się w kuchni.
19. W kuchni zabierz **ścierkę** z pieca.
20. Wyjdź na zewnątrz przez drzwi po prawej.
21. Zabierz **wronę**.
22. Idź do pokoju, w którym znalazłeś lampę, i połóż wronę w misce.
23. Wracaj na górę. Łomem wyłam deski. Przejdź przez nowo powstały wyłom.
24. Obejrzyj ciało. Przeczytaj notatkę. Kobiecie wypadnie **wsuwka do włosów**, zabierz ją. Przeczytaj listy leżące na ziemi.
25. Idź do sypialni i użyj wsuwki na drzwiach balkonowych.
26. W następnym pomieszczeniu zabierz **młotek** i **rozcieńczacz do farby**. Spróbuj otworzyć włącz. Potrzebujesz złotego klucza.
27. Wracaj na dół. Usłyszysz miażdżenie. Idź do piwnicy.
28. W piwnicy młotkiem rozwal ścianę. Obejrzyj skrzynię i zabierz z niej **nóż**.
29. Idź do pokoju z ciałem, a z niego przejdź do kolejnego pomieszczenia.

30. Obejrzyj wszystkie obrazy. Najbardziej interesuje nas ten oparty o okno.
31. Umocz ścierkę w rozcieńczaczu i wytrzyj nią obraz.
32. Przez drzwi balkonowe w sypialni wracaj do warsztatu.
33. Przyjrzyj się rysiovi (naprzeciwko drabiny), użyj na nim noża. Otrzymasz **złoty klucz**.
34. Otwórz kluczem wąż.
35. Z kieszeni wisielca zabierz list.

**Koniec 1. rozdziału.**

## Epizod 2: Memories

### Prolog

Rozdział zaczynamy, przejmując kontrolę nad księdzem.

1. Ze stolika pod ścianą zabierz bicz.
2. Odwieś ubranie na wieszak.
3. Klęknij przed krzyżem.
4. Wychłostaj się biczem 3x.

Jako Jeremiah Devitt:

1. Idź cały czas w prawą stronę, aż dojdiesz do wisielca. Znowu podążaj w prawo, aż spotkasz matkę z dzieckiem. Powtórz czynność aż załączy się cutsценка.
2. Podczas dialogu wybierz którąkolwiek z dostępnych opcji.

### Rozdział 2

1. Ze skrzynki na listy zabierz **pocztówkę**.
2. Sprzed fontanny zabierz **kamień**.
3. Wejdź do budynku.
4. Porozmawiaj z siostrą Elizabeth. Wybierz 3. opcję dialogową – siostra pozwoli ci zostać. Następnie znów do niej zagadaj na wszystkie możliwe tematy.
5. Przejdź przez drzwi po lewej. Porozmawiaj z kobietą siedzącą na łóżku. Pokaż pocztówkę jej bratu. Kobieta zacznie mu ją „czytać”. Z jej torebki zabierz **listy** i pokaż je jej bratu. Otrzymasz **monetę**.
6. Porozmawiaj z pacjentką po prawej. Następnie spróbuj porozmawiać z pacjentem za parawanem. Obejrzyj posąg Maryi.
7. Wejdź w drzwi po prawej. Znajdziesz się w starej klasie.
8. Z szafki na książki zabierz **pozytywkę**. Przeczytaj list na ławce, a także pamiętnik na biurku. Obejrzyj tablicę.
9. Wyjdź z klasy i wejdź w drzwi obok posągu.
10. Porozmawiaj z grabarzem (panem Baldwinem). Obejrzyj trumnę i cmentarz. Przejdź w prawo, dotrzesz na plażę.
11. Z plaży zabierz **sieć i kłodę drewna**. Obejrzyj skałę.
12. Wracaj do budynku. W głównym hallu wejdź po schodach na górę. Następnie w pierwsze napotkane drzwi.
13. Porozmawiaj z siostrą stojącą przy oknie. Wybierz obojętne którą opcję dialogową. Nakręć pozytywkę monetą. Siostra wyjdzie z pokoju. Wyjrzyj przez okno, Liście zatkały rurę i uniemożliwiają przepływ wody. Oczyść rurę z liści (kliknij na niej), kamieniem wygładź ostre krawędzie i rozciągnij na niej sieć.
14. Wyjdź z pokoju i udaj się korytarzem w prawo. Obejrzyj arras i przejdź przez drzwi obok.
15. Odkręć wodę w prysznicu (drugi po prawej od strony drzwi), zabierz **fragment lustra**. Wracaj do pokoju zakonnicy.
16. Ponownie wyjrzyj przez okno, z sieci wyciągnij błyszczący obiekt - **łzę**
17. Wracaj na oddział. Włóż łzę do posągu Maryi, a następnie skieruj na niego lustro. Porozmawiaj z pacjentem za parawanem. Jeśli podczas dialogu wybrałeś opcję:
  - a. Musisz iść do Siostry Elizabeth, da ci ona **Biblię**.
  - b. Idź do pokoju zakonnicy i zabierz z szafki **strzykawkę z morfiną**.
18. Wróć do pacjenta. Przeczytaj pozostawioną na łóżku notatkę.

19. Wyjdź na cmentarz. Usłyszysz stukanie dochodzące z trumny. Spróbuj ją otworzyć. Podejdź w prawo, zobaczysz pana Baldwina. Spójrz na jego skrzynię z narzędziami. Porozmawiaj z nim, gdy pojawi się możliwość zaznacz „Tell me about Aberdeen”. Gdy mr Baldwin zacznie opowiadać, zabierz **narzędzie** z jego skrzynki. Następnie otwórz nim trumnę.
20. Wracaj do budynku. W głównym hallu przeczytaj notatki leżące na biurku, a także zabierz z niego **klucz**, którym otworzysz drzwi po prawej.

### Retrospekcja

- Porozmawiaj z uczniami i przejdź przez drzwi na końcu korytarza.

21. Przeczytaj napisy na ścianach i przejdź przez drzwi.
22. Porozmawiaj z ojcem Ernestem. Gdy uklękniecie, przyjrzyj się księdzu i zacznij się modlić. Wybierz obojętnie które opcje dialogowe (poprawne odpowiedzi to “The sharp sword”, “The endless blame”, “The lost seaman”, jednak nie trzeba ich koniecznie wybierać). Automatycznie wyjdiesz za drzwi.
23. Wróć do pomieszczenia. W tej części poruszać się możesz tylko, gdy ojciec Ernest się modli, w przeciwnym razie wyprosi cię on z pokoju. Z szafki zabierz **żyłkę**, przeczytaj notatkę leżącą na środku pokoju. Wracaj na górę.
24. Połącz żyłkę z kłodą drewna i przetnij arras. Wejdź do dormitorium.
25. Połóż się na łóżku w końcu pomieszczenia.
26. Podążaj za świeczkami, czytając przy okazji fragmenty opowieści zapisane na kartkach. Pod koniec wejdź przez klapę w podłogę.
27. Musisz teraz przejść taką samą drogę jak we śnie, czyli innymi słowy idź do klasy.
28. Podnieś klapę (takie kolorowe pod tablicą) i wejdź do środka.
29. Jeżeli zgodziłeś się pomóc pacjentowi, będziesz mógł teraz ulżyć jego cierpieniu – użyj na nim strzykawki z morfiną. Przejdź przez drzwi po prawej.

### Koniec rozdziału 2

## Epizod 3: The Four Witnesses

### Prolog

1. Cały czas idź w prawo, wędrówka będzie poprzerywana, krótkimi retrospekcjami.
2. W ekwipunku obejrzyj bilet.
3. Przeczytaj plakat wiszący na ścianie. Wyjdź z budynku.
4. Porozmawiaj ze sprzedawcą. Idź w prawo, po drodze obejrzyj wóz tarasujący przejście, do momentu gdy Jeremiaś zauważy przyglądającego mu się mężczyznę, porozmawiaj ze stojącą obok niego kobietą następnie wejdź w bramę.
5. Napij się wody z rynnny i spróbuj wrócić na uliczkę.
6. Wejdź w alejkę uprzednio zatarasowaną wozem.

### Rozdział 3

1. Wejdź na górę po schodach. Podążaj za mężczyzną, po drodze znajduje się wejście do kanałów. Na razie nie możesz szukać go w ciemnym domu. Wróć się i obejrzyj **lampę** stojącą koło cyganki. Pozwoli ci ją zabrać. Możesz też poprosić ją o powrócenie („I lost the way” -> „I have no penny to pay you”).
2. Wróć na rozdroże i wejdź w alejkę po lewej. Przejdź przez jedyną drzwi, znajdziesz się w masarni. Podejdź do końca pomieszczenia i przyjrzyj się wajchom na ścianie. Należy je wszystkie ustawić w pozycji poziomej. Od lewej do prawej: wajcha 1 porusza 1 i 3, wajcha 2: 2 i 1, wajcha 3: 4, wajcha 4: 4 i 1. ROZWIĄZANIE: 2,1,4. Przejdź przez nowopowstałe wejście.
3. Zabierz **butelkę po ginie**. Przyjrzyj się maszynie przy oknie.
4. Idź do kanałów (obok cyganki w prawo).
5. Napełnij butelkę po ginie wodą z olejem i wracaj do masarni.
6. Napełnij maszynę przy oknie wodą z butelki i otrzymanym olejem napełnij lampę. Wracaj do cyganki.
7. Użyj lampy na ognisku przy którym cyganka ogrzewa nogi. Idź do budynku, w którym ostatnio widziałeś tajemniczego mężczyznę (cały czas w prawo).
8. W budynku z płaszczą, wiszącego na wieszaku, zabierz **rękawiczki**. Następnie wejdź po schodach na górę. Wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Porozmawiaj z kobietą siedzącą na łóżku. Przeczytaj dziennik leżący na łóżku, a następnie stań koło kominka. Z podłogi podnieś **fragmenty maski** i zdjęcie. Użyj rękawic na kominku, a otrzymasz **klamkę**. Wyjdź na korytarz.
9. Użyj klamki na drzwiach po lewej. Rozsuń zasłonkę prysznicową, zabierz **perukę**. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza.
10. Porozmawiaj z muzykiem. Z biurka zabierz **partyturę**. Wróć na korytarz i wejdź na górę po drabinie.
11. Użyj partytury aby wydmuchać **pióro** z klatki. Spróbuj zagrać na pianinie. Zabierz ukryty w nim **kluczyk**. Wracaj do sypialni, w której spotkaliśmy kobietę.
12. Kluczykiem otwórz szafę i zabierz **suknię**. Idź na pierwsze piętro i drzwiami po prawej wyjdź na podwórze, po prawej stronie znajduje się mauzoleum.
13. Umocnij pióro w żywicy przy pniu i posmaruj nim maskę. Wracaj do pokoju z kompozytorem.
14. Ubierz manekin przy oknie w suknię, perukę, załóż mu maskę. Porozmawiaj z kompozytorem, otrzymasz **skrzypce** oraz **klucz do mauzoleum**. Następnie udaj się tam.
15. Otwórz kluczem wejście do mauzoleum. W środku przeczytaj tablicę, przyjrzyj się sarkofagowi, przejdź przez dziurę w ścianie.
16. Spróbuj otworzyć drzwi, zajrzyj przez okno, następnie odejdź kawalek i wróć się i dwukrotnie zajrzyj przez dziurkę od klucza. Zanim wejdiesz do środka możesz też otworzyć kratę po prawej, przejście stanowi skrót do wejścia do kanałów.
17. Wypytaj mężczyznę, czytającego książkę, na wszystkie tematy („man of weird appearance” i o książkę, którą czytał). Idź w lewo.
18. „**Unexplored places of the Empire**” znajdziesz leżącą przy jednej z półek (wygląda jak biały znaczek

pocztowy). Dalej w lewo, przyjrzyj się drzewu, przy ścianie znajdziesz „**The Songs of Zhai-La**”. Zauważ też kartkę wiszącą na jednej z gałęzi. Po prawej stronie drzewa przejdź przez otwór w podłodze. Dalej w lewo aż dojdiesz do kanałów.

19. W kanałach skieruj się w prawo, po drodze przeczytaj notatkę leżącą na ziemi. Po chwili dotrzesz do korzeni drzewa, użyj na nich skrzypiec. Teraz skieruj się cały czas w prawo i wyjdź z kanałów w dobrze znane sobie miejsce. Udaj się do rozwidlenia,

20. Zabierz **notatkę z pieśnią** z gałęzi i idź za tajemniczym mężczyzną. Wejdź w mgłę.

21. Do tej zagadki polecam użycie słuchawek. Pieśń, którą otrzymaliśmy jest kluczem do odnalezienia się we mgle. Należy uważnie słuchając dźwięków odnaleźć drzwi ukryte we mgle.

*First into the wind , They sought for the King – szum wiatru*

*But lost were the birds, They wept in suffering – ćwierkot ptaków*

*And flew to the sea, Compelled by a need – szum fal*

*They found there silence, Their quest was complete – cisza*

Musisz poruszać się w prawo lub lewo (PLPLP), aż usłyszysz właściwy dźwięk, i wtedy przejść przez drzwi znajdujące się za naszym bohaterem. Na końcu spotkasz tajemniczego mężczyznę, idź za nim. Gdy poprosi o bilet pokaż mu go i wejdź do środka. Korytarzem w prawo aż do końca. Wejdź na scenę. Podczas dialogu wybierz „True Philosophy”. Weź maskę od Alexandre.

### **Koniec rozdziału 3**



## Epizod 4: Ancient Shadows

### Prolog

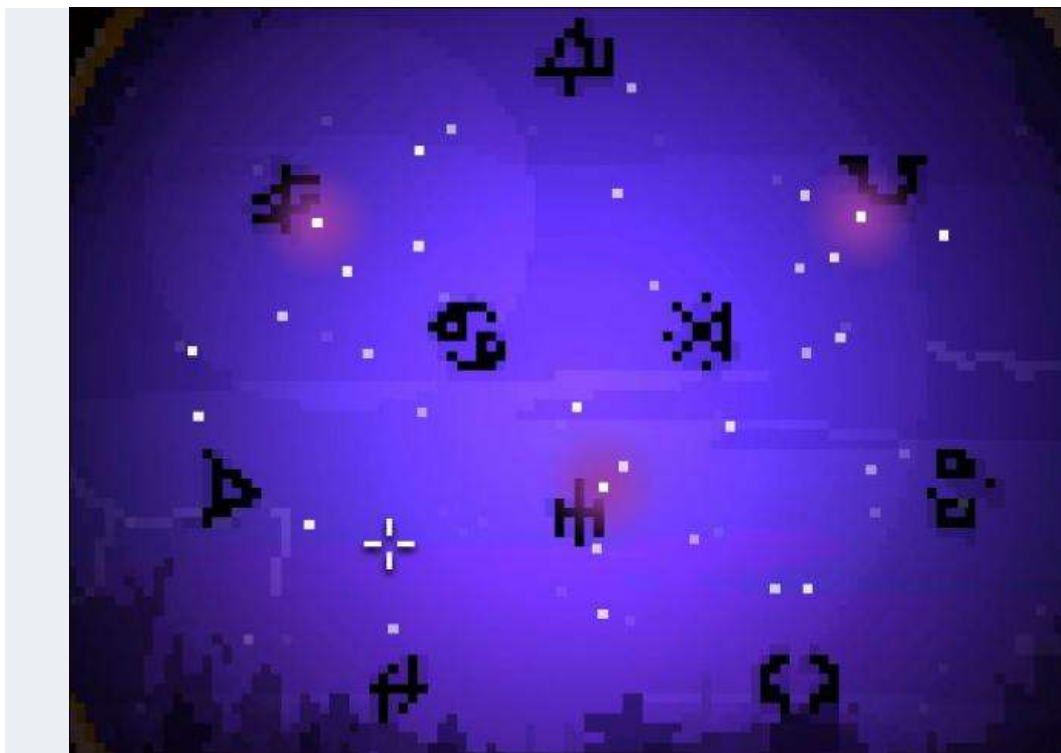
1. Podejdź do Jeremiaha.
2. Zabierz przedmioty ze stołu
3. Znowu podejdź do Jeremiaha
4. Wybierz obojętne którą opcję dialogową, i tak będziesz miał możliwość wyczerpania wszystkich trzech.

### Rozdział 4

1. Idź w lewo, dotrzesz na dziedziniec domu Alexandre. Zapukaj do drzwi i wejdź do mieszkania.
2. Idź do salonu. Drzwiami po lewej stronie okna wejdź do kuchni.
3. Z pieca zabierz **lampę**. Przejdź do lewej strony pomieszczenia i przeczytaj pamiętnik leżący na stoliku. Otwórz drzwi po prawej i wyjdź na zewnątrz.
4. Do otwarcia piwnicy potrzebny będzie klucz, którego aktualnie nie posiadamy. Po lewej stronie znajduje się studnia. Zabierz z niej **sznur** i przyjrzyj się nagrobkowi. Przejdź przez furtkę.
5. Idź teraz do szklarni znajdującej się po prawej od wejścia do lasu. Zdejmij belkę, blokującą drzwi i wejdź do środka.
6. Przyjrzyj się posągom i zabierz **kwas siarkowy (witriol)**. Wróc do budynku, następnie skieruj się po schodach na górę.
7. Przejdź przez otwarte drzwi. Porozmawiaj z Alexandre. Przyjrzyj się zegarowi na ścianie. Przeczytaj notatkę leżącą na łóżku. Obejrzyj pudełko po lekarstwach na stoliku nocnym. Wyjdź z pomieszczenia i idź w prawo.
8. Otwórz skrzynię i wyjmij z niej **hak**. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza.
9. W gabinecie: przeczytaj faktury oraz list na biurku, obejrzyj książki na szafce. W kominku znajdziesz **kopertę**.
10. Wejdź teraz do pomieszczenia obok skrzyni. Znajdziesz się w ciemni. Obejrzyj rozwieszone zdjęcia. Przyjrzyj się czerwonym kawałkom szkła na podłodze. Zabierz **cyjanek** ze stolika. Przeczytaj notatkę leżącą na ziemi. Wykręć **żarówkę**.
11. Wyjdź z budynku i idź do lasu. Napotkasz tam truchło jelenia, umocz żarówkę w jego krwi.
12. Idź teraz do miejsca ze studnią. Połącz hak z liną. Wrzuć ją do studni a następnie wyjmij. Otrzymasz **mosiężnego ptaszka**.
13. Wracaj do ciemni. Zamontuj czerwoną żarówkę. Włóż kopertę do zlewu. Zalej ją witriolem a następnie cyjankiem. Odkręć kran i zabierz zdjęcie.
14. Idź teraz do pokoju Alexandre. Użyj ptaszka na zegarze. Porozmawiaj z Alexandre, zabierz **wskazówkę zegara**, którą upuścił. Obejrzyj zegar, zauważ, że tarcza jest przekrzywiona. Wracaj na dół.
15. Zamontuj wskazówkę w zegarze wahadłowym. Ustaw godzinę 3:00 i pociągnij za wajchę. Z powrotem do pokoju Alexandre. Podnieś **kluczyk** z ziemi.
16. Idź na podwórze i kluczem otwórz piwnicę. W piwnicy zabierz z szafki **łopatę** i wracaj na powierzchnię. Łopatą odkop grób. Przyjrzyj się skrzyni. Kwasem roztop kłódkę. Obejrzyj szkielet, przeczytaj list, zabierz **mapę**. Wracaj do pokoju Alexandre.
17. Przeczytaj pamiętnik leżący na wózku i wyjdź na balkon.
18. Obejrzyj posąg i zabierz trzymaną przez niego **soczewkę**. Ruszaj do piwnicy.
19. W piwnicy przejdź przez przejście w jej lewym końcu.
20. Przeczytaj książkę na biurku. Obejrzyj klatkę. Przejdź przez przejście po prawej.
21. Zauważ dziurę na środku pomieszczenia. Obejrzyj mapę nieba w ekwipunku i zapamiętaj zaznaczone konstelacje (rys1) Spójrz przez teleskop. Oznacz na niebie konstelacje z mapy. Załóż soczewkę na teleskop i spójrz przez niego. Przy oznaczonych gwiazdach pojawiły się symbole(rys2), zapamiętaj je. Podejdź do komody w rogu pomieszczenia. Ustaw przyciski zgodnie z symbolami na niebie(rys3). Z komody



zabierz **strzykawkę**. Przeczytaj list leżący na podłodze, następnie przejdź przez dziurę.





22. Użyj strzykawki na Alexandre. Usiądź na krześle. Ponownie użyj strzykawki na Alexandre.

23. Po cutscence, podążaj cały czas w prawo

## Koniec

Po zakończeniu głównego wątku fabularnego, w edycji kolekcjonerskiej mamy możliwość rozegrać 4 krótkie rozdziały.

### **The Morgue**

Odkryj ciało i dokładnie mu się przyjrzyj. Z biurka zabierz skalpel, nożyczki i szczypce. Podejdź do ciała i rozetnij je skalpelem. Ponownie użyj skalpela. Szczypcami wyjmij notatkę z brzucha ofiary.

### **Death Sentence**

jest to krótki filmik.

### **Wanderer in the Fog**

Rozmowa z kobietą.

### **Beetchworth's wake**

Rozmawiaj kolejno z członkami pogrzebu. Obejrzyj ciało

## Achievements

1. **Don't Leave me Hanging** – Ukończ pierwszy rozdział
2. **A Secret from the Past** – Ukończ drugi rozdział
3. **The Truth Behind the Curtain** – Ukończ trzeci rozdział
4. **The Veil** – Ukończ czwarty rozdział
5. **The Other Story** - Ukończ wszystkie mini rozdziały:
  - The Morgue
  - Death Sentence
  - Wanderer in the Fog
  - Beechworth's Wake
6. **Better Served Silent** – W pierwszym rozdziale po znalezieniu wrony i młotka. Użyj jednego na drugim.
7. **Art Restoration** – 1 rozdział: po znalezieniu szmatki i rozpuszczalnika, umocz w nim szmatkę i zmyj farbę z obrazu.



8. **The Departed** – 2 rozdział: Po użyciu pozytywki w pokoju zakonnicy idź na plażę i obejrzyj pozostawiony tam habit.



9. **Merciful** – 2 rozdział: Zgódź się ulżyć cierpieniom pacjenta, idź do pokoju zakonnicy, z szafki zabierz morfinę. Później schodząc do piwnicy, pod koniec rozdziału, będziesz miał szansę użyć morfiny na pacjencie.



10. **Full Deck** – 3 rozdział: (Potrzebne są co najmniej 2 przejścia) Poproś wróżkę o pomoc, powiedz jej, że nie masz ani jednego grosza. Zgodzi się powróżyć za darmo. Będziesz miał możliwość odkrycia 3 kart tarota. Przy następnym przejściu odkryj następne 3 i tak aż otrzymasz achievementa.

11. **The Short Path** – 3 rozdział: Przeprowadź Jeremiaha bezbłędnie przez mgłę.

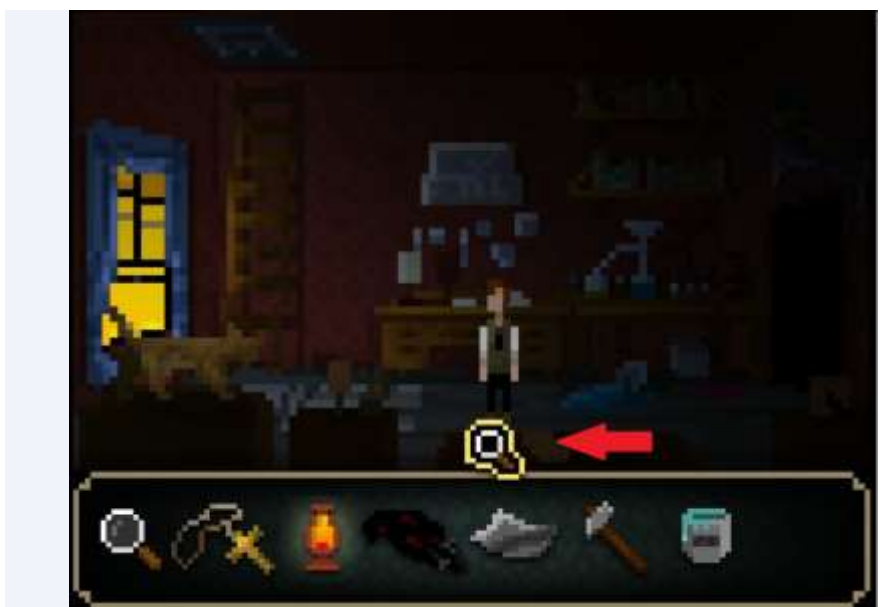
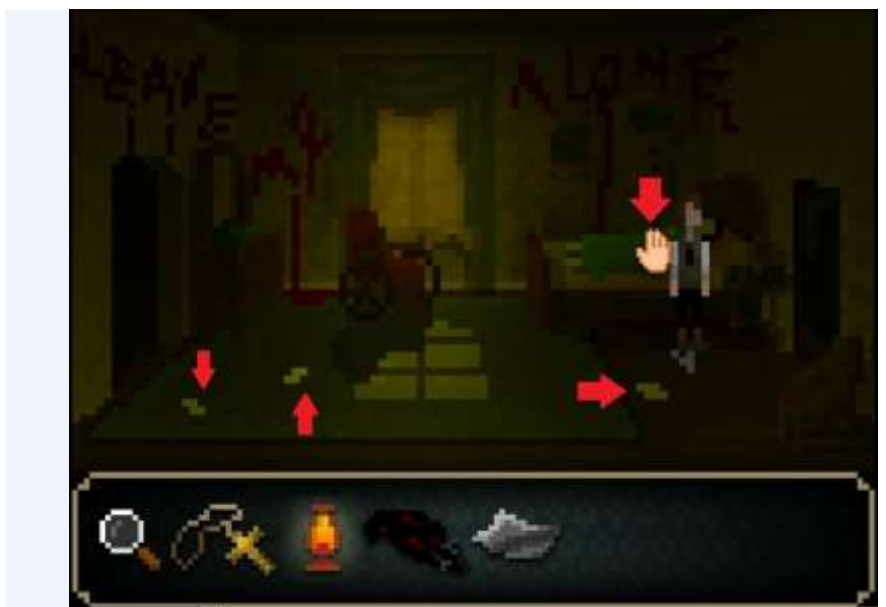
12. **Alchemist** – 4 rozdział: nie pomył się przy wywoływaniu zdjęcia.

13. **The Angels Protect This House** – 4 rozdział: Po rozwiązaniu zagadki z teleskopem wróć do pomieszczenia, z którego przyszedłeś.

14. **The Whole Story** – Przeczytaj wszystkie notatki w grze.

## 1 Rozdział:







## 2 Rozdział





+ 11 notatek podczas koszmaru (wszystkie znajdują się przy świeczkach)

### 3 Rozdział

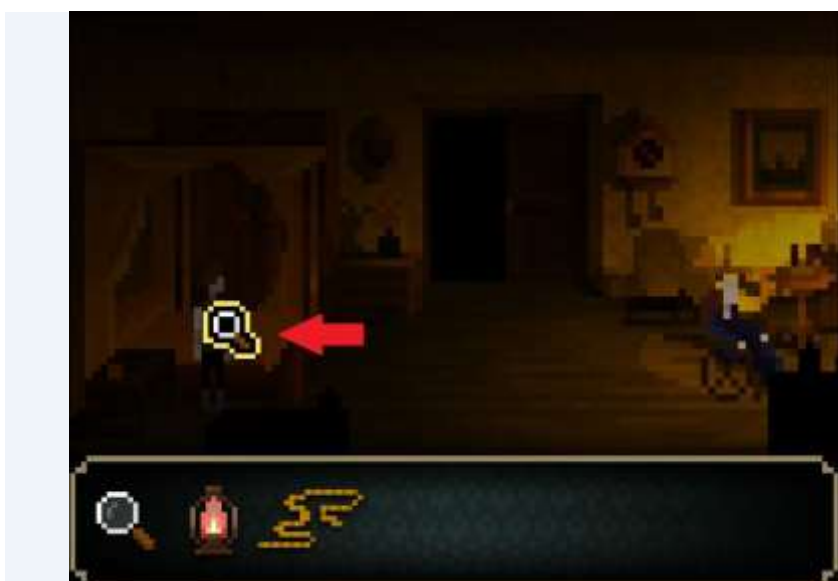




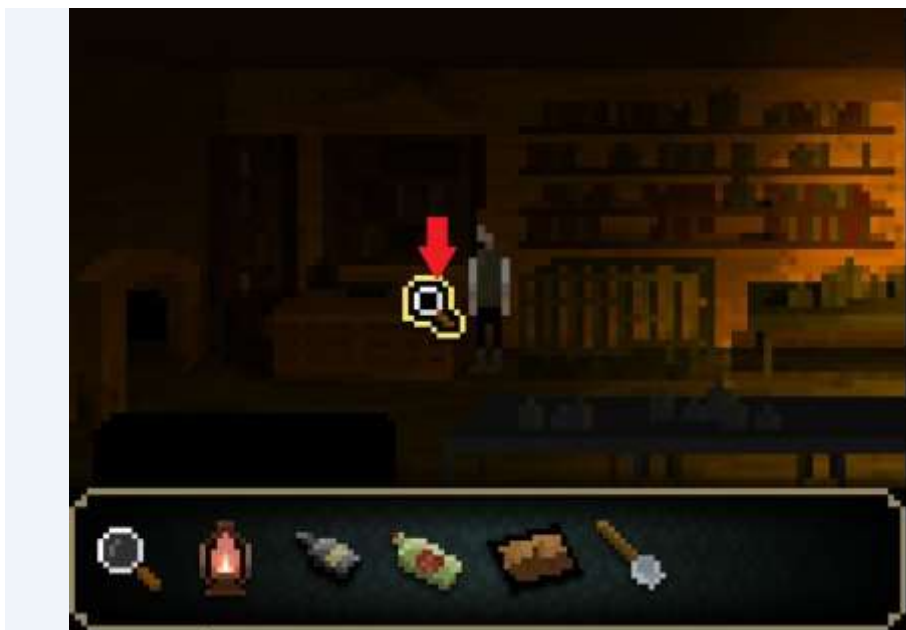




### 4 Rozdział









15. **Explorer of the Occult** - Odkryj jeden sekret

16. **Master of the Occult** - Odkryj wszystkie sekrety

**Rozdział 1** - brak

**Rozdział 2:**

1. W klasie, w miejscu, w którym znajdujemy drugi list, poczekaj chwilę bez ruchu, usłyszysz hałas.



2. W pokoju zakonnicy, zanim użyjesz pozytywki porozmawiaj z Siostrą, wybierz "Lord works in mysterious ways". Użyj pozytywki, następnie idź na plażę i porozmawiaj z siostrą.

**Rozdział 3:**

1. Gdy się ściemni wróć do miejsca w którym zaczynaliśmy rozdział.



2. Podążaj za tajemniczym mężczyzną ale nie wchodź za nim do domu (nie idź też za daleko, bo wtedy mężczyzna schowa się w domu). Musisz najpierw rozpaść lampę naftową, dopiero później wejść za nim do budynku, a następnie końcem korytarza na podwórze.





3. W łazience, w której znaleźliśmy perukę, włącz i wyłącz parokrotnie gramofon, aż usłyszysz coś innego niż płacz i śmiech

4. W bibliotece (na półce obok czytającego mężczyzny) odnajdź następujące pozycje:

-*The Great God Pan* by Arthur Machen

-*The Black Cat* by Edgar Allan Poe

-*The Silver Key* by Howard Phillips Lovecraft

-*The Approach to Al-Mu'tasim* by Jorge Luis Borges

-*The Horola* by Guy de Maupassant

#### **Rozdział 4:**

1. Wejź do szklarni, nie mając przy sobie lampy, po chwili usłyszysz odgłos tłuczonego szkła.

2. Po tym jak Alexandre zacznie krzyczeć, biegnij do jego pokoju. Po paru sekundach przyleci wrona.

**Gratulacje!!! Właśnie ukończyłeś grę na 100%**