

PORADNIK DO GRY

THE RAVEN

DZIEDZICTWO MISTRZA ZŁODZIEI

Autor

Emma

Data publikacji

Styczeń 2014

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

RADA:	4
EPIZOD 1	4
PODRÓŻ POCIĄGIEM:	4
SYTUACJA KRYZYSOWA:	8
WYPADAŁOBY SIĘ ZATRZYMAĆ:	9
PODRÓŻY CIĄG DALSZY - PORT:	9
PRZYMUSOWY REJS:	10
TRUP NA STATKU:	11
EPIZOD 2	15
KONIEC PODRÓŻY:	15
MUZEUM W KAIRZE:	16
DWORZEC KOLEJOWY W ZURYCHU - ADIL:	19
PODRÓŻ POCIĄGIEM:	19
AHOJ MORSKA PRZYGODO:	20
EPIZOD 3	21
REJS STATKIEM - PATRICIA MAYERS:	21
NIE CAŁKIEM KOMFORTOWY REJS STATKIEM - ADIL:	22
MUZEUM W KAIRZE - ADIL:	23

RADA:

Czasami trzeba kliknąć kilka razy na ten sam przedmiot, by móc się czegoś ważnego o nim dowiedzieć. Poza tym gra kokietuje nas systemem punktów i osiągnięć, które odblokowują dodatki.

EPIZOD 1

Filmik

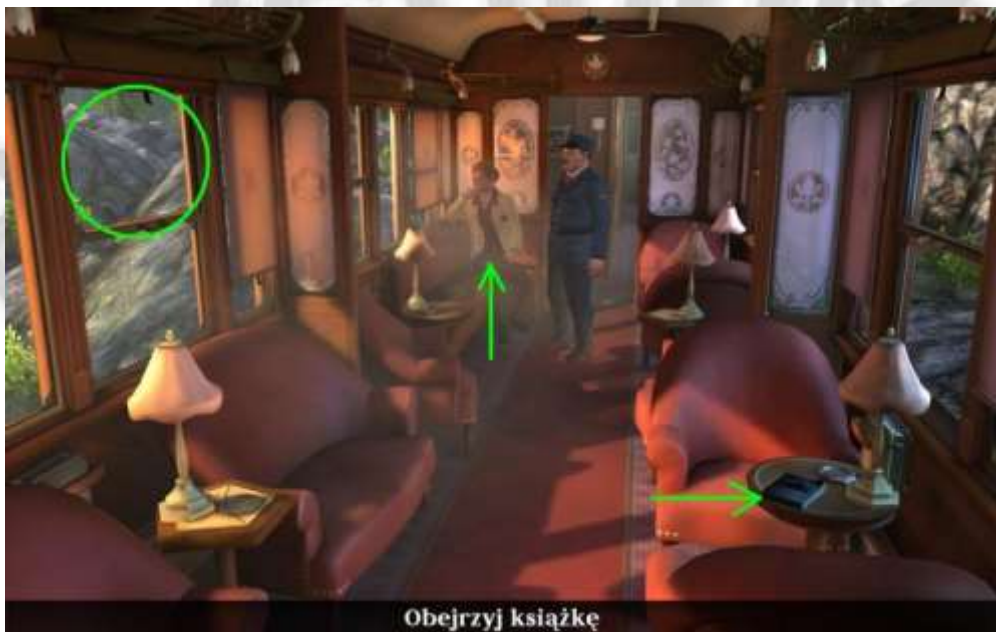
PODRÓŻ POCIĄGIEM:

Zacząłem od 1000 pkt. Porozmawiałem z Matt'em, a potem z inspektorem Nicolasem Legrandem. Zaproponowałem mu swoją pomoc, w opcjach rozmowy wybrałem „wygląda jakby czegoś pilnował”, „klejnotu” i „to pułapka”. Następnie znów zamieniłem kilka słów z Matt'em.

Potem pojawiła się propozycja poznania sterowania (**samouczek**), ale musisz sam zdecydować, czy masz na niego ochotę. Wykonuje się w nim banalnie proste czynności pod dyktando: zabranie papieru śniadaniowego, zapakowanie w niego ogryzka, owinięcie go chusteczką papierową i wyrzucenie śmieci do popielniczki.

Rozejrzałem się po wagonie: zwróciłem uwagę na pozostawiony kryminał, przyjrzałem się oknu. Niestety, jego otwarcie spowodowało natychmiastową reakcję skrzypka – jakiś dziwny ten typ.

Cofając się, obejrzałem jeszcze na końcu wagonu drzwi i mapę. Potem zagadałem do skrzypka i dowiedziałem się kim jest, dokąd podróżuje i ... że nie lubi przeciągów.



Ruszyłem do drugiego wagonu, spotkałem tu profesora Lucien'a, którego również wypytałem o cel podróży i włamanie do muzeum. Niestety, przy okazji okazało się, że drzwi do przedziału profesora są zamknięte i że bardzo go to zirytowało. Postanowiłem mu pomóc. Sprawdziłem więc i drzwi, i sam zamek. Spróbowałem go otworzyć, ale potrzebne mi było jakieś narzędzie.

Udałem się w kierunku wagonu restauracyjnego, ale po drodze zapukałem do kolejnych drzwi – to przedział baronowej. Tu też trochę pogadałem, dowiedziałem się również o zaginięciu portmonetki jaśnie Pani. Znowu obiecałem że pomogę. Skierowałem się do wagonu barowego i o rany, kogóż ja tu widzę...

Porozmawiałem z pisarką i jej towarzyszką na wszystkie możliwe tematy. Z sąsiedniego stolika zabrałem wykałaczkę – nigdy nie wiadomo, co się może kiedyś przydać. Udałem się do drugiej części wagonu, wszedłem za bar, usiłowałem otworzyć szufladę, ale była zamknięta... normalne.

Zabrałem za to ołówek, z którego zeszkrobałem nożyczkami trochę pyłu grafitowego (ołówek na nożyczki). Z misy wzięłem kilka karmelków, trochę nie na moje zęby, ale co tam. Mogłem też posłuchać cza-czy, uruchamiając radio. Wyszedłem z za baru i pogawędziłem sobie z doktorkiem na wszystkie tematy. Przeczytałem też fragment gazety, którą od niego dostałem.



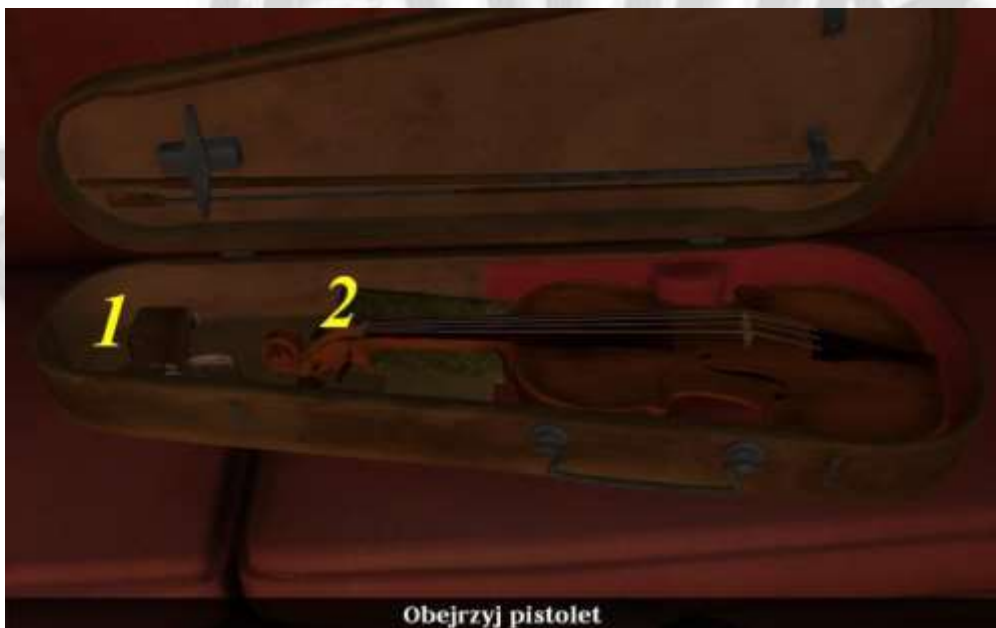
Wyszedłem na zewnątrz, obejrzałem drabinkę i skrzyneczkę umieszczoną przy schodach. Uff..., ale mi adrenalina podskoczyła przez tego dzieciaka.

Zabrałem mu pistolet i skierowałem się do następnego wagonu – towarowego. O dziwo, drzwi były otwarte. Porozmawiałem z inspektorem Legrandem i Robertem Oliver'em, po czym powróciłem do wagonu restauracyjnego. Poskarżyłem się pannie Miller i oddałem jej pistolet Matt'a.

Wróciłem do chłopca, siedział w wagonie w którym zaczęła się moja przygoda i przekupiłem go karmelkami. Z bardzo długiej rozmowy wywnioskowałem, że podejrzanym o kradzież portmonetki może być skrzypek i że mama Matt'a posiada wsuwki, które mogą mi się bardzo przydać.

Zagadałem więc do skrzypka, ale gdy okazało się że to bezcelowe, przypomniałem sobie, że on bardzo nie lubi przeciągów. Zastosowałem więc pewien fortel, otworzyłem okno, ale skrzypek za szybko je zamknął i nie zdążyłem zajrzeć do futerału.

Tym razem postanowiłem otworzyć okno bardziej „trwale”. Zablokowałem więc wykałaczką prowadnicę, no i gdy skrzypek walczył z oknem, przeszukałem futerał – najpierw obejrzałem pistolet, potem zabrałem portmonetkę. 3000 pkt. Przeszukałem portfel, najbardziej zainteresowały mnie stare zdjęcia. 5500 pkt



Ze stolika w głębi wagonu zabrałem książkę i pogadałem jeszcze z Matt'em. Udałem się do wagonu restauracyjnego, ale po drodze oddałem zgubę baronowej i zamieniłem z nią słówko. W barze poprosiłem pisarkę o autograf w książce, a pannę Miller o wsuwkę, którą otworzyłem szufladę barową stewarda. Za wiele tam nie było, ale znalazłem mały klucz, który użyłem na zamku małej skrzyneczki umieszczonej na zewnątrz wagonu towarowego. Znalazłem w niej obcęgi, którymi otworzyłem drzwi do przedziału profesora. Ale po drodze mignął mi kamerdyner baronowej, zaraz do niego wróć. Najpierw zająłem się przedziałem profesora, pogadałem z Lucien'em, zebrałem pyłkiem grafitowym odcisk na szybie okna 7000 pkt, podniosłem guzik leżący na podłodze obok kufierka, zajrzałem do torby, obejrzałem biurko, butelki, książki i szafę narożną.



Wróciłem do wagonu ze skrzypkiem i zamieniłem kilka słów z kamerdynerem. Ruszyłem do inspektora Legranda, ale po drodze spotkałem stewarda, którego nie widziałem od początku podróży, dziwne... W restauracji oddałem wsuwkę pannie Miller, potem zagadałem do doktora i dotarłem w końcu do wagonu towarowego. Pogadałem z inspektorem na wszystkie tematy. 8000 pkt. No i mała niespodzianka.

SYTUACJA KRYZYSOWA:

Sprawdziłem naczynie z cukierkami, przyjrzałem się butelkom z alkoholem, zabrałem wysokoprocentowy rum, postawiłem go na ladzie obok miski, oceniłem zniszczenia i wyszedłem na zewnątrz. Wszedłem na górę po drabinie, a następnie zszedłem pod pociąg i przyjrzałem się urządzeniom do przyczepiania wagonów, ale nie za wiele zobaczyłem, bo wokół panowały egipskie ciemności. Wyczułem jednak na śrubie dużą ilość smaru. Teraz muszę tylko wykombinować jakieś źródło światła. Wdrapałem się na górę i poszedłem w głąb pociągu. Spotkałem tu doktora, z którym pogadałem i od którego dostałem zapałki (zdaje się, że można ich użyć maksymalnie 5). Z okna zerwałem kawałek zasłony, wykorzystałem też gaśnicę stojącą pod ścianą do wybicia nogi w krzesło. Zabrałem ją ze sobą.



Wróciłem do baru, owinąłem zasłoną wyłamaną nogę, wlałem wysokoprocentowy rum do miski po cukierkach i podpaliłem alkohol. Ale pochodnia nie chciała się palić. Wszedłem na zewnątrz, pod pociąg i umaczałem ścierkę z pochodni w smarze. Wróciłem na górę, zawinąłem zasłonę na nodze i ponownie ją podpaliłem. Zszedłem na dół, przesunąłem dźwignię i odłączyłem wagon towarowy 10000

pkt. – Animacja.

WYPADAŁOBY SIĘ ZATRZYMAĆ:

Zajrzałem pod ladę i ruszyłem dalej, spojrzałem pod stół z przewróconą lampą i pogadałem z Matt'em. 10500 pkt. Obejrzałem leżącą obok torebkę panny Miller i wyciągnąłem z niej drewniany pistolet chłopca, od razu mu go oddałem. Ruszyłem do pierwszego wagonu, by go odczepić od lokomotywy. Po drodze wcisnąłem hamulec awaryjny i zabrałem topór.



Podszedłem do drzwi prowadzących do lokomotywy i użyłem na nich topora. Drzwi udało się otworzyć, ale z oddychaniem było gorzej. Muszę sobie załatwić jakąś maskę. Wróciłem do przedziału profesorka, otworzyłem narożną szafę, zabrałem z niej wiszący ręcznik i zmoczyłem go w zlewie. Tak uzbrojony poszedłem walczyć z drzwiami. Sprawdziłem sprzęg, przekręciłem dźwignię przy użyciu topora, a potem uderzyłem nim w sprzęg. 12500 pkt. Następnie pogadałem z Matt'em. Filmik

PODRÓŻY CIĄG DALSZY - PORT:

Pogadałem z Legrandem, spojrzałem w stronę trapu, obejrzałem morze, żuraw, zamieniłem kilka nieprzyjemnych słów z Oliver'em i podszedłem do czerwonego auta. Zainteresowałem się tu bagażami, potem niechcący dostałem w łeb i miałem okazję do wypytania Patrici o parę rzeczy. Następnie ruszyłem do samochodu baronowej i z nią też zamieniłem kilka słów, podniosłem lornetkę i ruszyłem

na statek. Przywitałem się z kapitanem i zapowiedziałem Legran'owi, że muszę koniecznie obejrzeć ładownię. 13500 pkt. Niechętnie, ale się zgodził. Gdy już się znalazłem w ładowni, zabrałem cylindryczny przedmiot leżący z prawej strony, który okazał się latarką, obejrzałem skrzynię w głębi, kabriolet i szafkę z prawej strony. Potem moją uwagę przykuły odłamki leżące na podłodze nieopodal auta. Animacja



PRZYMUSOWY REJS:

Pociągnąłem tkaninę wiszącą za moimi plecami, dłutem otworzyłem podłużną skrzynię leżącą przede mną. Więzy nóg przeciąłem piłą znajdującą się w skrzyni, usiłowałem chwycić nóż wbity w wyższą skrzynię stojącą obok mnie, ale spadł tak niefortunnie, że nie byłem go w stanie dosięgnąć. Użyłem panelu dźwigu, trochę się pokiereszowałem, ale byłem za to wolny. Podniosłem rurę leżącą obok przedniego koła kabrioletu. Przeszedłem na prawo, sprawdziłem szafkę, krzesła i przyjrzałem się skrzyni z dziurą po kuli. Skierowałem się na górę. Drzwi otworzyłem za pomocą rurki 15000 pkt – Animacja.

Zajął się mną doktor, w trakcie badania odpowiedziałem, że widzę pięć palców. Łeb bolał mnie gorzej od potężnego kaca. Napiliśmy się szampana i wg zaleceń poszedłem na burtę. Ależ mam słabą głowę, czyżbym upił się jednym kieliszkiem szampana? Animacja. 15500 pkt

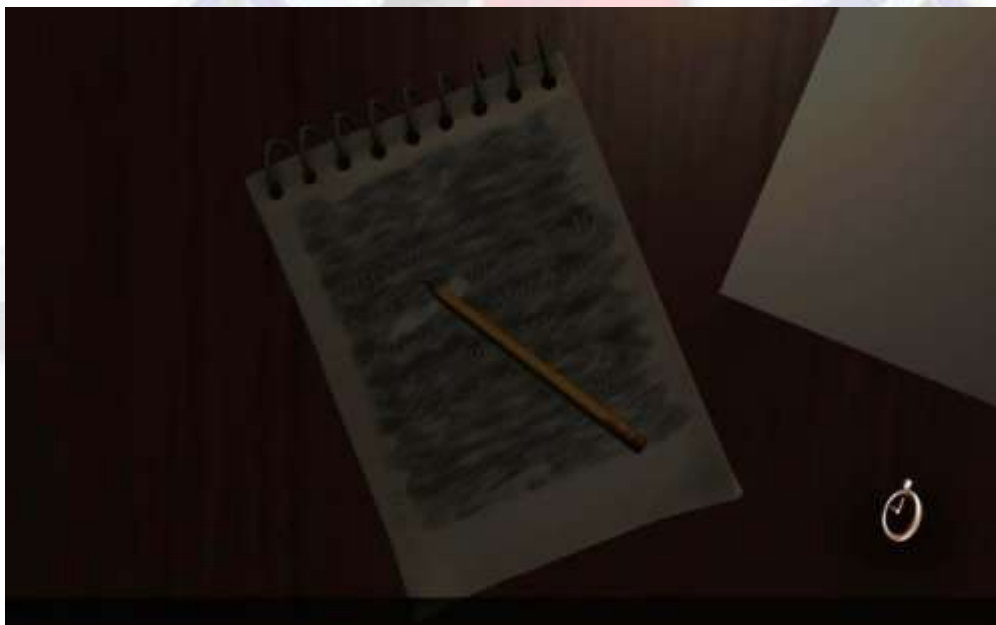
TRUP NA STATKU:

Nazajutrz jeszcze raz wyszedłem na burtę i schodkami w górę, obejrzałem kraty od szybów wentylacyjnych i rury kominów, szalupę, a także siekierę. Zszedłem na dół i ruszyłem na prawo.

Zaczepiłem posterunkowego Oliver'a i obejrzałem jego butelkę z wodą.

Wróciłem do holu i zszedłem na dół do sali szpitalnej. Po drodze zabrałem kilka kamyczków z doniczki stojącej przed salą szpitalną. Pogawędziłem z doktorkiem i dostałem od niego nabój, który od razu zaniósłem Legrand'owi ---> kajuta na prawo.

Wymieniliśmy się swoimi spostrzeżeniami i nadszedł czas na zbadanie kajuty baronowej. Najpierw sprawdziłem łańcuch i zamek w drzwiach, potem alarm, potężną kolekcję trunków, i szyb wentylacyjny. Zbliżyłem się do biurka, chciałem się dowiedzieć, co wcześniej było zapisane w notatniku. Przyciemniłem więc ołówkiem całą kartkę i odczytałem wiadomość.



Obejrzałem też manekina i obraz nad kominkiem. Przeszedłem na lewą część kajuty, spojrzałem na iluminator oraz na bagaż. Wyciągnąłem z torebki pamiętnik baronowej i zajrzałem do niego. Spojrzałem pod łóżko i wyciągnąłem stamtąd piórko.

Obejrzałem również podejrzaną plamę krwi na materacu, zajrzałem do wazy – coś tam było, ale nie mogłem dosięgnąć. Zabrałem tylko pierze, które wyleciało z dzbana, gdy go przewróciłem do góry nogami. Na koniec przeszukałem szafkę, tu najbardziej mnie zainteresował magnetofon, z którego wyciągnąłem szpulę.



Pobiegłem do restauracji. Na ladzie stał pojemnik na lód – otworzyłem go i zabrałem ze środka szczypcę. Porozmawiałem z kapitanem, podobnie jak z kamerdynerem, gdy wracałem do kajuty baronowej. Gdy już byłem w środku, za pomocą szczypiec wyciągnąłem z wazy kawałek szmatki, którą morderca stłumił strzał. Popędziłem do inspektora, żeby przekazać mu wszystkie moje znaleziska, ale on nie dał mi takiej szansy.

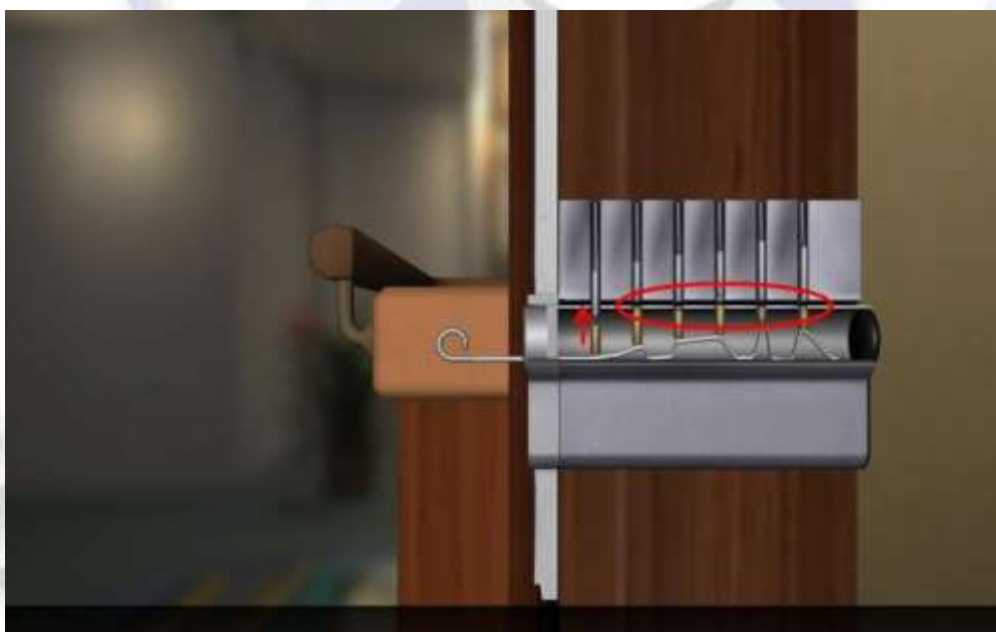
Będąc w restauracji wypytałem o wszystko pisarkę. Potem wróciłem do Roberta na pokład i dowiedziałem się, że jest głodny. W zasadzie to się bardzo dobrze składa. Pobiegłem do restauracji, nałożyłem mu jajecznicę i dość obficie ją posoliłem. Tak z troski oczywiście i jak najszybciej mu ją dostarczyłem. Czekałem aż mu się zachce pić, muszę go jeszcze tylko jakoś pozbawić tej wody, którą ma. Ruszyłem do Matta, bo z nim da się wszystko załatwić, ale najpierw musiałbym z nim wygrać w shuffleboard.

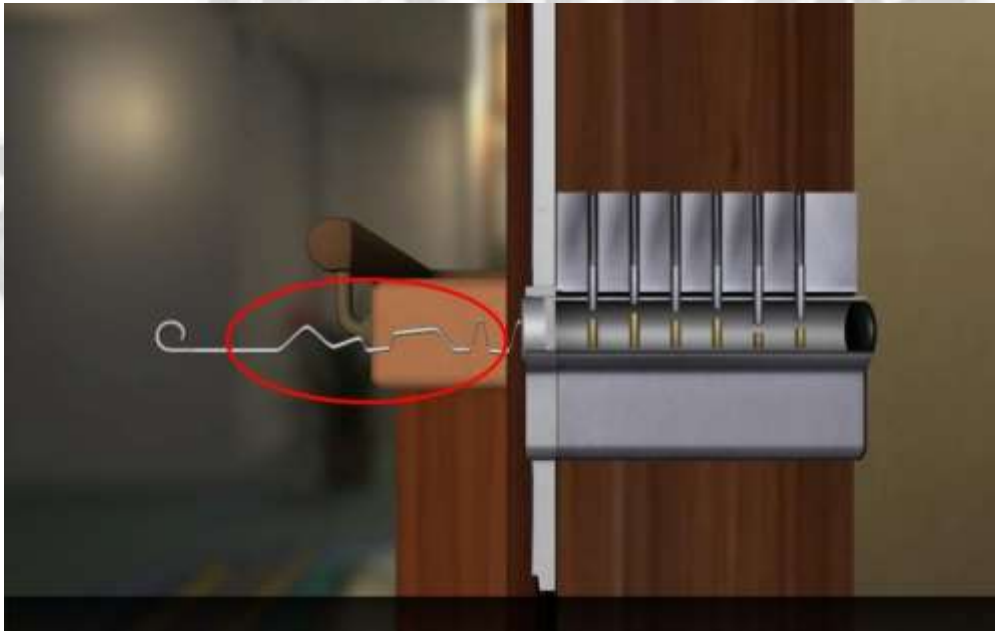
Gra polega na takim popchnięciu krążków, by zatrzymały się na najwyższych punktowanych polach. Można przy okazji przesuwac krążki przeciwnika, tak by pozbawiać ich punktacji, lub ją zmniejszać.

Żeby osiągnąć najwyższą punktację, najlepiej uderzać z siłą trzech desek. Mamy do dyspozycji 6 krążków. Na dole ustawiamy też kierunek w który ma być popchnięty dysk i przytrzymujemy go kursorem do momentu uderzenia.



Gdy już wygrałem, połączyłem wygraną procę z kamykami i strzeliłem do butelki Roberta. To mi dało okazję do przesłuchania Adila 16500 pkt. Zszedłem po schodach, pogadałem z więźniem, potem zajrzałem do szafki z prawej strony i wyciągnąłem z niej skrzynkę z narzędziami. Znalazłem w niej drut i śrubokręt. Tym drugim wyjąłem nabój z otworu w skrzyni i udałem się na górę. Tu pospierałem się trochę z Robertem (wybrałem opcję rozmowy: Ty nie uważałeś”) i oddałem Matt’owi procę. Zagadałem też do panny Miller i profesorka. Pobiegnę do kajuty Legrand’a, by sprawdzić naboje. I tu czekała mnie drobna robótka przy zamku. Wsadziłem drut i manipulowałem nim tak z lewej strony (formujemy drut od dołu), by podnieść nim poszczególne elementy zamka i by zapadki znalazły się równo na czarnej linii.





Po wejściu sprawdziłem sejf, pośłanie, powiększalnik, alarm, łazienkę, obejrzałem też zdjęcia i szkic statku na tablicy. Przejrzałem małe laboratorium do badania dowodów i zabrałem patyczki do zbierania próbek. Otworzyłem też szufladę i zapoznałem się z instrukcją dotyczącą zbierania i analizowania dowodów. Na koniec sprawdziłem biurko. Tu zainteresowałem się buteleczką stojącą obok popielniczki, przeczytałem kartotekę, obejrzałem rurkę, którą dostałem po głowie i zabrałem nabój. Mając już oba, mogłem je pod mikroskopem porównać, pod względem widocznych rys i rowków. Bingo ! Naboje zostały wystrzelone z jednego pistoletu.



Poszedłem do kajuty baronowej i zebrałem patyczkiem krew z łóżka. Przed zbadaniem próbki,

wypytałem jeszcze o niektóre sprawy pannę Miller na pokładzie, pannę Mayer na rufie, a w restauracji pisarkę. Przy okazji napiłem się kawy. Ale czas wracać do pracy. Udałem się znów do kabiny Legranda i podszedłem do małego laboratorium. Ponownie przeczytałem instrukcję z szuflady i zgodnie z instrukcją wlałem do miski luminal i nadtlenek wodoru. Roztworem tym wypełniłem pipetę, którą polałem patyczek z próbką (patyczek na leżącej pipetę).



No cóż... to nie jest krew. Skierowałem się do sali szpitalnej, przed wejściem obejrzałem sobie model statku i tablicę. W środku sprawdziłem wózek, zajrzałem do zlewu, pogrzebałem w szafce, w której wyrzucone były uszkodzone i poplamione jakąś substancją rękawiczki. Zainteresował mnie też magnetofon, do którego szpulę znalazłem w szufladzie. Odsłuchałem ją, no tak ...to już jest jakiś trop. Wyszedłem i ... znowu niespodzianka. Jak ja nie lubię niespodzianek... 19500 pkt

EPIZOD 2

KONIEC PODRÓŻY:

1000 pkt. Pogadałem z doktorciem, podniosłem podnóżek i znów pogadałem. Zbliżyłem się do miski i szybko zabrałem leżące w niej nożyczki. Znów zagadałem do doktora, przeciąłem pasy na rękach (nożyczki z ekwipunku na pasy) i obejrzałem butelkę ze stoliczka. Uppsss... Szybko użyłem strzykawki

leżącej obok mojej prawej dłoni. 2000 pkt. Tu można zginąć, ale automatycznie wraca się do sytuacji sprzed zagrożenia. – Animacja.



W trakcie zbiorowej rozmowy w restauracji wybrałem takie opcje rozmowy: „nagranie w punkcie medycznym”, „w kajucie baronowej”, „mogę tylko spekulować”. - Animacja.

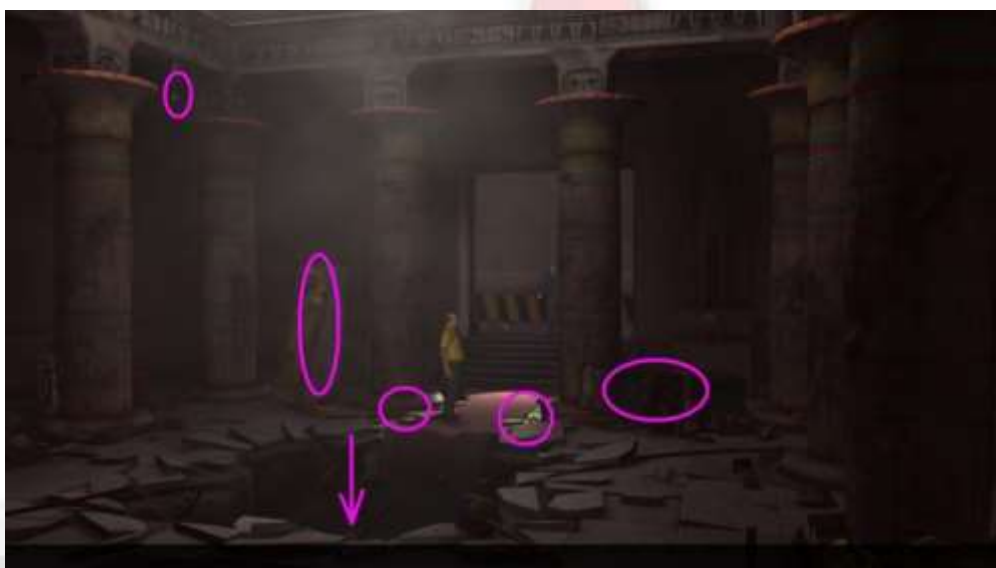
MUZEUM W KAIRZE:

Porozmawiałem z dyrektorem muzeum na wszystkie tematy, a potem dosłownie wpadłem na kamerdynera, z którym również zamieniłem kilka słów. Wszedłem do środka, przywitałem się z panną Miller i z nią też chwilę pogawędziłem. Chciałem wejść do pomieszczenia ochrony, ale drzwi były zamknięte. Ruszyłem na tyły, pogadałem ze skrzypkiem, obejrzałem dwukrotnie gazetę, gabloty i transparent. Niestety, strażnik nie chciał mnie dalej przepuścić. Udałem się więc do głównej hali, gdzie obejrzałem gabloty, posąg i sztylety. Na koniec porozmawiałem z pisarką i Matt'em. W rozmowie z chłopcem wybrałem opcje: „wierzę ci’, „ a czy pomyślałeś o swojej mamie ?” – Animacja.

Udałem się do skarbcza – Animacja. Obejrzałem gabloty, kamerę nad wejściem i pogadałem z dyrektorem muzeum, na koniec jeszcze dwukrotnie rzuciłem okiem na sarkofag. Przyjrzałem się blokadzie antywłamaniowej – Animacja.

Znów pogadałem z dyrektorem. Obejrzałem metalową bramę i pobiegłem do pomieszczenia ochrony. Tu zwróciłem uwagę na urządzenia monitorujące oraz zamkniętą skrzynkę sterującą. Przeszukałem leżącego strażnika i zabrałem mu klucze, którymi otworzyłem szafkę. Sprawdziłem też telefon, ale jak

można się było domyślić, był nieczynny. Zagadałem do Roberta, a po dotarciu przed drzwi skarbcza pogadałem z dyrektorem, a potem znów z Robertem. Pobiegłem do głównego holu i chwyciłem chorągiew, którą usiłowałem podnieść bramę antywłamaniową prowadzącą do skarbcza, ale to jeszcze nie to. Zszedłem do hali głównej, otworzyłem kluczami zamek w gablocie i zabrałem solidny drąg. Poprosiłem Roberta o pomoc. Tym razem się udało. 3500 pkt. Gdy dotarłem do środka, ujrzałem pobojuwisko, zwróciłem uwagę na kamerę, sarkofag, zniszczenia wokół i dziurę. Moją uwagę przykuły sznury leżące obok moich stóp, zabrałem jeden z nich i związałem z drugim, tworząc prowizoryczną linę.



Użyłem jej i zszedłem na dół, zgodziłem się na pomoc Roberta. Poszedłem na prawo, obejrzałem mapę, biurko, gablotę i włączyłem na końcu sali. Otworzyłem go i znalazłem się w głównej hali. Już teraz wiem, że Matt mówił prawdę...

Wróciłem do piwnicy i skierowałem się na prawo. Były tam jakieś drzwi z układanką, ale potrzebowałem światła. Poprosiłem Roberta o latarkę, ale bestia odda ją tylko przy odpowiednich opcjach rozmowy: „Kruk ucieka”, „Legrand by działał”, „czas pokazać na co nas stać”. Wróciłem do drzwi z układanką, zanotowałem co nieco i pobiegłem do wielkiej hali, a następnie do dyrektora muzeum, który mi przetłumaczył moje zapiski. Powiedział mi o synach Horsa.

Każdemu z czterech synów odpowiada symbol: człowiek, pawian, szakal lub sokół. Wróciłem do głównej hali, przeczytałem tabliczkę przy sarkofagu, a następnie obejrzałem sam sarkofag.

Dowiedziałem się, że każdemu synowi przyporządkowany jest kierunek: Hapi – północ, Amset – południe, Kebechsenuf – zachód oraz Duamutef – wschód.



Potem przyjrzałem się tabliczce przy urnach i samym urnom.

Po zebraniu i przeanalizowaniu informacji ułożyłem dane w całość:

Hapi - północ - pawian - płuca

Duamutef - wschód - szakal - żołądek

Amset - południe - człowiek - wątroba

Kebechsenuef - zachód - sokół - jelita.

Symbole wskazujące kierunki ustawiamy w układance do środka, a nie na zewnątrz. 6000 pkt.



No i udało się. Wspiąłem się na górę, obejrzałem radio, wentylator, gołębie gniazda, krzesło i pojawił się gość...

Podpowiedź- Pan Alfred Inch

Postanowiłem wyciągnąć od niego jak najwięcej informacji. No, no, co za interesujący bieg wydarzeń.

DWORZEC KOLEJOWY W ZURYCHU - ADIL:

Pogadałem z kamerdynerem, zjrzałem do swojego ekwipunku, ale nie miałem za dużo bagażu. Obejrzałem też kiosk, pudełko, kosz na śmiecie i przeczytałem gazetę. Zwróciłem uwagę na doktorka i konduktora. popatrzyłem też na torbę doktora, nakryłem ją pudełkiem stojącym przy kiosku. Jednak najpierw „podrasowałem” sobie pudełko szczyrzykiem. Dałem cynk konduktorowi – Animacja. 7500 pkt.

PODRÓŻ POCIĄGIEM:

Otworzyłem narożną szafę, spojrzałem w lustro, zabrałem ręcznik i zrobiłem z niego prowizoryczną linę, obejrzałem bagaż i okno. Wyszedłem na zewnątrz i zarzuciłem ręcznik na rurę wentylacyjną, skierowałem się na dach wagonu towarowego i rzuciłem okiem na wywietrznik. Nie dało się go otworzyć gołymi rękoma, ani nawet zajrzeć do środka. Zszedłem więc do wagonu restauracyjnego, doktorek niepotrzebnie zawracał mi głowę, a do tego zażądał kawy. Podeszedłem do baru, wziąłem cukierki, otworzyłem kluczami szufladę, wyciągnąłem lusterko, zdemontowałem też antenę z radia. Nalałem kawę do filiżanki stojącej obok radia i zaniósłem ją doktorkowi. Za pomocą cukierka

przykleiłem lusterko do anteny. Wychodząc na zewnątrz zajrzałem do skrzyneczki z narzędziami, ale była zamknięta. Po wdrapaniu się na dach zajrzałem do środka nowym lusterkiem i ułożyłem plan działania. Jeszcze raz zszedłem na dół, przyjrzałem się drzwiom i skrzyneczce i ponownie zajrzałem lusterkiem do środka wagonu towarowego – chłopaki zmienili swoje pozycje. Czas załatwić sobie potrzebne narzędzia.

Chciałem zejść na dół, ale zobaczyłem głupawego policjanta gadającego z dzieciakiem. Dobrze że mnie nie namierzyli, pożyteczne było chociaż to że, posterunkowy zostawił otwartą skrzyneczkę. (Może się też tak zdarzyć, że nie będzie się chciała pojawić scenka rozmowy Zellner'a z Matt'em. Wtedy trzeba iść do wagonu restauracyjnego, ukraść włóczkę, przyjrzeć się obu kobietom i lecieć na dach. Jak będziemy schodzić, wtedy Zellner powinien się już pojawić). Zajrzałem do niej i wyciągnąłem klucz francuski. Wdrapałem się na dach, odkręciłem nim pokrywę, ale pojawił się mały problem. Spadająca nakrętka od śruby narobiła w wagonie hałasu. To mogło mnie zgubić.

Wróciłem do pociągu i skierowałem się do wagonu restauracyjnego. Ze stolika gdzie siedziały dwie matrony zabrałem kłębek włóczki, po czym udałem się na początek pociągu ---> nie dotyczy wersji z problemem pojawienia się Zellnera przed wagonem towarowym. Obejrzałem kryminał leżący na stole oraz futerał muzyka, następnie poszedłem na koniec wagonu i kluczami otworzyłem gablotę z mapą. Ze środka zabrałem magnes. Przywiązałem go do włóczki i pobiegłem do wjazdu na dachu wagonu towarowego. Wpuściłem wełnę z magnesem i odkręciłem śrubę kluczem francuskim – Animacja. 10000 pkt.

AHOJ MORSKA PRZYGODO:

Pogadałem z kamerdynerem. A potem w nowych okolicznościach - spróbowałem wydostać się ze skrzyni, ale nie było to wcale takie proste. Pomacałem wszystko wokół i dotknąłem zamka. Śrubokrętem odkręciłem zamek, podniosłem pokrywę i ... no tak, ciężko lekko żyć – nic nie jest łatwe. Obejrzałem półkę na górze, wymacałem pasek i przeciąłem go nożem.

Zarzuciłem pasek na skrzynkę, ale słabo mi to wyszło, usiłowałem zarzucić też pasek na metalowe rury, ale to na nic. Połączyłem pasek ze scyzorykiem i wyłowiłem metalową rurkę z podłogi. Przywiązałem rurkę do paska i znów zarzuciłem go na rurę. No... przynajmniej byłem wolny – Animacja. 12000 pkt.

EPIZOD 3

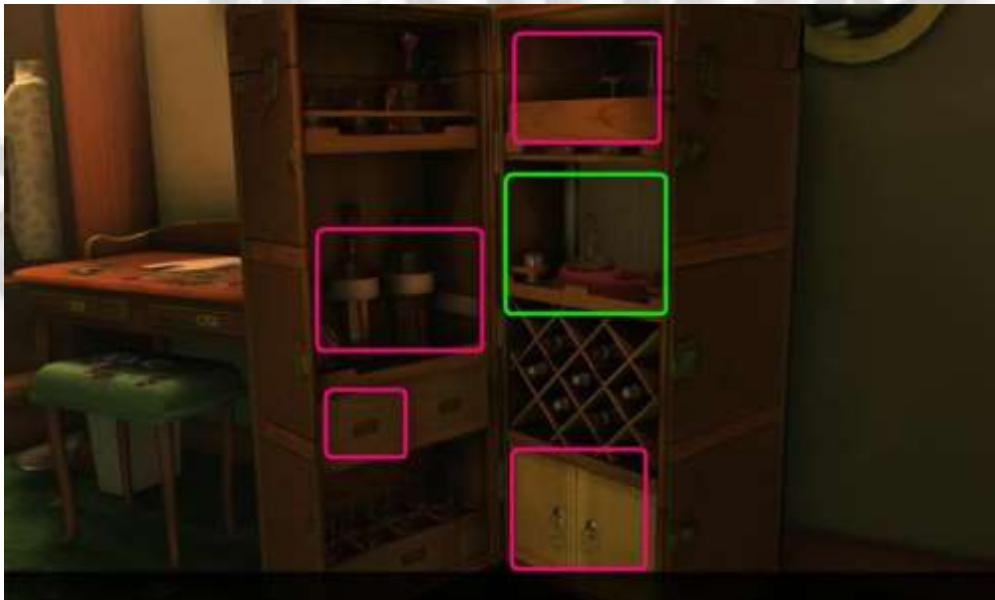
REJS STATKIEM – PATRICIA MAYERS:

1000 pkt. Pogadałam z Adilem, dostałam podróbkę klejnotu i wyszłam z kajuty. Obejrzałam plakat w holu i zaczęłam intensywnie podsłuchiwać pod drzwiami baronowej, niestety, niezbyt długo, bo nakrył mnie jej kamerdyner. Udałam się na rufę, obejrzałam leżak i zabrałam z niego ręcznik. Zajrzałam do restauracji – akurat trafiłam na koncert skrzypka. Ze stołu zabrałam drewniane szczypce. Usiłowałam pogadać z facetami, ale pisarka mi przerwała, więc pogadałam z nią.

Zeszłam do sali szpitalnej, pogawędziłam z lekarzem i wyszłam na zewnątrz. Spojrzałam na tablicę, magazyny, model statku i na drzwi Legranda. Ruszyłam na górę, zwróciłam uwagę na lokaja i wyszłam na burtę. Porozmawiałam z Davidem i skierowałam się na prawo i na górny pokład. Obejrzałam drzwi, szyb wentylacyjny i flagę. Zdemonstrowałam z niej maszt i oparłam go o szyb wentylacyjny. Jeszcze mi brakowało czegoś do odkręcenia pokrywy. Skierowałam się na pokład, rzuciłam okiem na wejście do ładowni, na kort do shuffleboarda oraz na pannę Miller i profesora Lucien'a, ale nie chciałam im przeszkadzać.

Wróciłam do kajuty, popatrzyłam na drzwi od łazienki, na Adila, przeglądnięłam walizkę, z której wyciągnęłam naszyjnik, zajrzałam również do kosza z kapeluszami. Połączyłam grosik z naszyjnika z drewnianymi szczypcami, w efekcie czego wyszedł mi prowizoryczny śrubokręt. Może teraz uda mi się odkręcić pokrywę wentylatora.

Pobiegłam na górę i skorzystałam z mojego nowego, niezbyt fachowego narzędzia. Odkręciłam śruby, uchyliłam pokrywę i mogłam już wejść do środka. Potrzebowałam tylko jakieś liny. Przywiązałam ręcznik do masztu i zeszłam na dół. Otworzyłam przenośną szafkę baronowej, sprawdziłam kieliszki, butelki, szuflady i skórzany pasek – uła la, to skrytka z mechanizmem, zbadałam drzwiczki do skrytki. Odczytałam też karteczkę z tyłu: kot i pies, za dużo mi to nie mówiło...



Przełądnęłam notatnik i stare, porozrzucane fotografie, moją uwagę przykuł też manekin, bagaż, torebka i same drzwi. Chciałam opuścić kajutę, ale ktoś usiłował do niej wejść. Ledwo zdążyłam się schować pod łóżko. Po wyjściu intruza przyjrzałam się szafce, by sprawdzić magnetofon. Potem podsunęłam pod szyb krzesło i ulotniłam się. Kiedy byłam w holu, zagadałam do doktora, ale był jakiś podirytowany. Postanowiłam więc, że muszę się czegoś dowiedzieć o zagadce baronowej na własną rękę.

Wróciłam do siebie i wyciągnęłam trochę informacji od kąpiącego się Adila, a w holu znów zagadałam do doktora, tym razem w sprawie Picasso. Pobiegłam do restauracji, spojrzałam na baronową i kapitana. A potem pogadałam i z kapitanem, i z pisarką (na wszystkie tematy). Wychodząc, ponownie przyjrzałam się plakatowi z holu – i ... kolejna informacja. Zeszłam na dół i po raz drugi przejrzałam magazyny. Tu też poszukiwania były owocne – dowiedziałam się co nieco o Nefretiti. Wracając do swojej kajuty zapytałam jeszcze doktora o zdrowie kapitana. Gdy już byłam u siebie, Adil udzielił mi odpowiedzi na ostatnie pytanie i zagadka rozwiązana. Ruszyłam więc do kabiny baronowej.

Animacja 2000 pkt.

NIE CAŁKIEM KOMFORTOWY REJS STATKIEM – ADIL:

Sprawdziłem koc, kubek, kraty, zamek i zawiasy w celi. Rzuciłem kocem w stronę deski, z której wystawał gwóźdź (obok węża). Oczywiście wyciągnąłem go i potraktowałem jak wytrych. Ponieważ nie wyszło mi to najlepiej, wyciągnąłem gwóźdź z zawiasów. Dwukrotnie obejrzałem wąż strażacki i automatycznie przeniosłem go na skrzynki w drugim kącie ładowni. Przeszukałem samochód i wdrapałem się na skrzynki (na następnej planszy, za samochodem). Znalazłem kratę i

jakieś przejście za nią. Tylko jak się pozbyć tego żelastwa ? Zszedłem na dół, przyczepiłem węża do krat, a po prawej stronie planszy, między skrzynkami, znalazłem blok, który zaczepliłem o pierścień w podłodze. Połączyłem też węża z blokiem i spuściłem hak żurawia, używając sterownicy umieszczonej po lewej stronie skrzynek. Teraz zaczepliłem wąż o hak i ponownie uruchomiłem sterownicę żurawia. Wdrapałem się na górę i wyszedłem szybem. 3500 pkt. Animacja.



Wyszedłem na burtę i ruszyłem na pokład – Animacja 4000 pkt. Pogadałem z doktorciem. Wiele się dowiedziałem z tej rozmowy. Animacja i kolejna rozmowa , z której można się było dowiedzieć jeszcze więcej.

MUZEUM W KAIRZE – ADIL:

Animacja. Pogadałem z Inch'em, wprowadził mnie w swój plan działania.

Sprawdziłem auto: drzwi, ale były zamknięte i hak holowniczy, w którym umieszczono piłeczkę tenisową, oczywiście zabrałem ją. Popatrzyłem też na drabinę pożarową, spróbowałem popchnąć auto w jej kierunku, ale MacGyvere'em to ja nie jestem. Przeszukałem śmietnik, w którym znalazłem starą parasolkę. Wyciągnąłem z niej drut i ruszyłem w kierunku głównego wejścia muzeum. Przed drzwiami siedział pies dyrektora, zaczepliłem go, obejrzałem również reklamę. Wszedłem do środka, ale strażnik nie chciał mnie dalej przepuścić. Wyszedłem przed gmach i obejrzałem studzienkę ściekową, po czym wsadziłem do niej drut. Nie udało mi się nic wyłowić, ale za to drut się powykrzywił. Użyłem go na drzwiach samochodu i będąc w środku, zwołniłem hamulec ręczny. Włączyłem radio, przeszukałem zagłębienie na nogi i przebrałem się w ciuchy malarza. Popchnąłem auto w kierunku drabiny

pożarowej i dla swojego bezpieczeństwa zaciągnąłem z powrotem hamulec ręczny. Pobiegłem do portierni i powiedziałem, że jestem z firmy Hamid, ale on był naprawdę uparty i nie chciał mnie wpuścić, bo mojej firmy nie było w wykazie. Musiałem się więc postarać, aby ją tam wpisać. Wyszedłem na zewnątrz i trzykrotnie pobawiłem z pieskiem piłeczką tenisową, po czym wrzuciłem ją do środka muzeum i powtórzyłem zabawę. Gdy strażnik zajął się psem prześlizgnąłem do pomieszczenia ochrony, następnie cicho zakradłem się za jego plecy i przeszukałem szufladę. Znów się wygramoliłem z ukrycia i wpisałem nazwę firmy na liście. Za trzecim razem wyłączyłem ekspres do kawy i kliknąłem na drzwi, a gdy strażnik wypił niedogotowany napój i pospiesznie wyszedł, opuściłem portiernię. Ponownie wróciłem do muzeum, tym razem strażnik znalazł moją firmę na liście i mogłem spokojnie wejść do środka. Udałem się do głównej hali, popatrzyłem na staruszkę i zbliżyłem się do posążka Imhotepa, umiejscowionego w górnym, lewym rogu, skąd zabrałem plany muzeum. Nagle pojawiła się Patricia, zamieniłem z nią kilka słów. Zajrzałem do mapy i wyczytałem z nich pewien kod 3, 6, 2. Dowiedziałem się też jak rozmieszczone są piwnice i ukryte pomieszczenia. Przyjrzałem się sekretnemu przejściu za posągiem, ale na razie było ono dla mnie niedostępne. Wróciłem do auta w bocznej uliczce i skorzystałem z drabiny pożarowej, by się przedostać na dach. Zajrzałem dwukrotnie przez szybę, żeby zdobyć orientację, gdzie się co znajduje. Odwróciłem się za siebie, na ścianie komina zobaczyłem jakieś symbole i kreski, którym się dokładniej przyjrzałem i przypomniałem sobie kod z planów muzeum: 3, 6, 2. A więc wcisnąłem cegły z odpowiednią ilością kresek. Były to: cegła czwarta (3 kreski), cegła pierwsza (6 kresek) i cegła trzecia (2 kreski), ale nic się nie wydarzyło. Więc wcisnąłem je na odwrotną stronę, bo w tych okolicach czyta się od prawej do lewej, czyli najpierw:

trzecią (2 kreski), pierwszą (6 kresek) i czwartą (3 kreski)



2, 6, 3 – odwrotność kodu z mapy 3, 6, 2. 6500 pkt.

Wszedłem na poddasze, przyjrzałem się staremu sprzętowi, papie i lampie, którą przeciąłem nożem razem z kablem i zabrałem ze sobą. Sprawdziłem właz i zszedłem na dół. Chciałem włączyć przełącznik po lewej stronie, ale coś było nie tak. Poszukałem kabla, żeby coś z tym zrobić. Wyciąłem izolację z dyndającego kabla i z lampy z ekwipunku, po czym połączyłem ze sobą oba przewody. Włączyłem światło, ale dalej się nic nie stało. Wykręciłem żarówkę i pobiegłem na górę, wyczyściłem oprawkę na papie i wróciłem na dół. Wkręciłem żarówkę i zapaliłem światło.



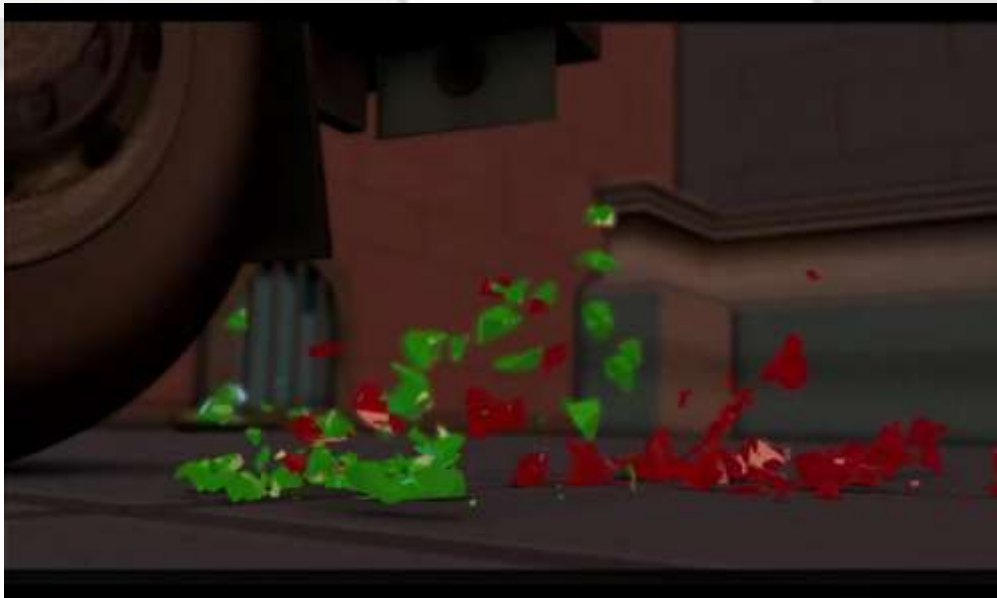
Udałem się na lewo, obejrzałem mechanizm blokujący drzwi i otworzyłem tajne przejście – Animacja.
Przykułem kajdankami Patricię do krzesła i pogadałem z Inch'em – Animacja.

Przeszukałem torbę, poczęstowałem się gumą, o... i nawet brylant znalazłem. Obejrzałem sekretne drzwi, popatrzyłem kilkukrotnie przez szyby i skupiłem się na systemie zabezpieczeń. Wróciłem do torby, zbadałem linę i sprzęt do wspinaczki, nałożyłem go na siebie. Sprawdziłem też brezent i ukryte pod nim rzeczy, zabrałem ściereczkę, może się przydać.

Podszedłem do dużego zbiornika i pod kranem zmoczyłem ściereczkę. Użyłem na szybie scyzoryka, a potem papierka od gumy na kontaktach, ale w efekcie papierek spadł i nie udało mi się nic pożytecznego zdziałać. Umieściłem więc na kontaktach mokrą ściereczkę, a na oknie zastosowałem podnośnik, leżący na skrzyni obok mnie. Zjechałem po linie do skarbca – Animacja.



Zakryłem woreczkiem kamerę i zszedłem do skarbcza, popatrzyłem na gablotę z Okiem Sfinksa, przykleiłem gumę do szyby i wcisnąłem w nią brylant. Na brylancie zaś użyłem słupka stojącego po mojej lewej stronie. Animacja 8500 pkt.. Zdjąłem pokrywę z sarkofagu i schowałem się za kolumną. Podniosłem kamień leżący przy prawej kolumnie i wałnąłem nim policjanta w głowę, po czym zszedłem na dół.



Animacja, która lekko zaskakuje, ale wyjaśnia prawie wszystko ...



KONIEC