

AZTEC

Po rozpoczęciu zabawy, porozmawiaj z Quilaztli - lekarzem. Dowiesz się kilku szczegółów o aferze, w którą zostałeś wplątany. Teraz udaj się do swojego domu (rozpoznaś go po czerwonych belkach wokół wejścia) i przeszukaj klatki. Zabierz ziarna kakaowca. Wstąp do domu lekarza (niebieskie belki) i zamień z medykiem kilka zdań. Z posążka zabierz kadzidło. Daj je lekarzowi.

Gdy wyjdiesz z jego domu, napotkasz strażników. Jedyna droga ucieczki wiedzie przez rzekę. Miń wysepkę z chatą (za pierwszym razem droga jest zablokowana) i uciekaj dalej. Wkrótce okaże się, że musisz wrócić na wysepkę, a stamtąd bez trudu dostaniesz się na drugą łódkę. Na mapie wybierz kolejną lokację - Tlateloco.

Idź do domu poety. Tam spotkasz kapłana, który odprawia tajemnicze rytuały nad zmarłym. Zapłać kapłanowi, a dostaniesz od niego naszyjnik. Pod matą odkryjesz klejnot, zaś w drugim pomieszczeniu zakrwawiony pergamin. Na tyłach domu napotkasz niewolnika poety, o tajemniczym imieniu Tototl. Dowiesz się, że artysta przed śmiercią szukał turkus. Po wyjściu z domu znowu napadną Cię żołnierze. Wróć do Tototla i po rozmowie z nim przejdź przez łódź na drugą stronę rzeki.

Na mapie wybierz dzielnicę rzemieślników. Przy studni stoi tajemniczy Chimale. Po krótkiej rozmowie dowiesz się, że turkus to imię kobiety. Znajdziesz ją w głębi dzielnicy. Pokaż jej naszyjnik, a uwierzy w Twoją opowieść. Da Ci wskazówkę, byś udał się do Chocoatla. Nim jednak udasz się do niego, zapadnie wieczór.

Rankiem idź do domu wspomnianego krawca (znajdziesz go tuż przy studni). Aby spotkać się z gospodarzem, musisz przekupić chytrego sługę. Od Chocoatla dowiesz się, że szukasz „Kobietę Węża”. Aby się jednak do niej dostać,

musisz najpierw dopomóc rzemieślnikowi w ukończeniu pewnego stroju.

Idź na targ w Tlateloco i zakup żółty, czerwony, jasno- i ciemnoniebieski barwnik. Zabarw nimi pomocą pióra. Zamiast zielonego barwnika, zastosuj liść z doniczki.

Po rozmowie z Chocoatlem udaj się (korzystając z mapy) na plac w Tenochtitlan. Gdy spotkasz żebraka, nie odmów mu jałmużny. Przy kanale spotkasz przewodnika na łodzi, który za odpowiednią opłatą zaprowadzi Cię do Pałacu. Tam wmieszasz się w przedziwną historię. Nijaki Qualpixque - poborca podatkowy - weźmie Cię za swojego przybocznego. Taki obrót sprawy powinien Ci pasować, więc nie wyprowadzaj nieznanego z błędu.

Taka rola ma swoje plusy i minusy. Qualpixque poprosi Cię byś podzielił daninę. Rozwiązanie jest następujące: Tlacopan i Texcoco po 221, zaś Tenochtitlan 442.

Przejdź wgłąb pałacu. Po drodze podsłuchasz rozmowę pomiędzy rycerzem i dostojnikiem. Zapamiętaj, o czym mówiły postaci. W ogrodzie spotkasz poetę. Nie omieszkaj zamienić z nim kilku zdań. Znajdź wejście do komnaty „Kobiety Węża”. Strażnikowi pokaż tarczę z piór. To wystarczy, by Cię wpuścił.

Porozmawiaj z „Kobietą Wężem”. Po pogawędce - bez względu na to, jak bardzo będziesz się starał - wylądujesz w więzieniu. Wcale nie tak trudno jednak z niego uciec. Podnieś nóż i przetnij nim liny, które wiążą kraty.

Teraz nastąpi niesamowite spotkanie. Spotkasz swoich rodziców, którzy wyjawią Ci kilka sekretów. Czas wyjść na wolność. Jednak drogę zagraża strażnik. Aby go zmylić, strzel z dmuchawki w kota. To wystarczy, by czmychnąć na zewnątrz.

Idź schodami w górę. U ich szczytu spotkasz pisarza „Kobiety Węża”, który wyjawi Ci powody Twojego zatrzymania. Zabierz grzechotkę, gdyż umożliwi Ci ona ponowne spotkanie z „Kobietą Wężem”. Po drodze znowu podsłuchasz

rozmowę dostojników. Gdy spotkasz Rycerza - Jaguara, pokaż mu grzechotkę.

Po rozmowie z „Kobietą Wężem” idź do Dzielnicy Rzemieślników, by przy studni porozmawiać z Chimalim. Teraz wróć do swego znajomego - pióropusznika, a stamtąd z powrotem do Chimaliego. Teraz udaj się do znanej Ci już kobiety o imieniu Turkus.

Da Ci ona kolejną wskazówkę. Poleci Ci udać się do rzemieślnika o imieniu „Siedem Krzemień”. Nim jednak do niego pójdziesz, koniecznie kup od handlarza wiązkę drewna.

Korzystając z mapy, udaj się do Dzielnicy Handlarzy. Po drugiej stronie rzeki, w lewej części miasta, znajdziesz domek wspomnianego rzemieślnika (rozpoznaś go po białych belkach wokół drzwi). Z tyłu domu znajdziesz naszyjnik. Wydłub go ze ściany za pomocą noża.

Po chwili pojawi się gospodarz, który zaproponuje Ci pewien układ. Zgodzi się Tobie pomóc, jeśli przyniesiesz mu skarb, o którym mówił Twój ojciec. Czas więc rozpocząć poszukiwania.

Wróć do wioski, a przed drzwiami swego domu znajdziesz kij. Weź go i wejdź do środka. Kop kijem pod posażkiem, a odnajdziesz skarb. Po zdobyciu skarbu wróć do „Siedem Krzemień”. Dowiesz się, że naszyjniki zakupił „Trzy Królik” - ten sam dostojnik, którego rozmowy podsłuchiwałeś w pałacu.

Za pomocą mapy udaj się do dzielnicy Kupców i odszukaj starca Xococ. Kup dla niego gorzałkę na targowisku i ograj go dwukrotnie w pattoli, a uzyskasz potrzebne Ci informacje.

Musisz dostać się do Ośrodka Obrzędowego, do świątyni Tezcatlipoki. Jednak - jak zauważyłeś - wejście jest zamknięte. Idź do Chimaliego i Turkus. Dostaniesz od niej bębenek, dzięki któremu bez trudu wejdiesz do Ośrodka Obrzędowego.

Idź do Domu Pieśni. Musisz udać się następującą drogą: prawo, lewo, do

przodu, lewo i w prawo. Przy piramidzie skręć w lewo, a dalej drogę podpowie Ci kapłan.

W Domu Pieśni porozmawiaj z poetką „Kwiecisty Kamień” i podaruj jej bębenek.

Idź do świątyni Tezcatlipoki. Przed wejściem pokaż strażnikowi naszyjnik z lusterkiem. W środku musisz odpowiedzieć na trzy pytania. Odpowiadaj: oko, nos i usta. Podsluchasz rozmowę pomiędzy dostojnikiem i kapłanką. Wiele spraw nagle się wyjaśni.

Gdy spiskowcy wyjdą, podejdź do ołtarza. Weź kamienną skrzynkę i ustaw pod posągiem Tezcalipoka. Teraz przesunij figurkę na skrzynkę. Odnajdziesz fiołkę z trucizną. Na górze ponownie zobaczysz spiskowców, więc wróć i zabierz z ołtarza zwierciadło. Przyda się ono, by zbadać, czy „Trzy Królik” z kapłanką opuścili już świątynię.

Wróć do Domu Pieśni i porozmawiaj z poetką. Stamtąd udaj się do pałacu. Bramę otwórz za pomocą noża (przetnij linę przytwierdzoną do kamienia). Strażnika udobruchaj grzechotką. W ogrodzie postaw sobie skrzynkę (po lewej, na murku) tak, by zerwać biały kwiat. Daj go poecie, a w zamian otrzymasz pergamin. Teraz musisz wrócić do Domu Pieśni - trochę okrężną drogą.

Idź do bramy Ośrodka Obrzędowego i skręć w prawo. Zabierz pochodnię i podpal ją od rozżarzonych węgli. Idź tunelem, który znajdziesz po lewej stronie, aż do momentu, gdy miniesz schody i znajdziesz się w małej komnacie. Wciśnij się w kolejny tunel i już jesteś w Ośrodku Obrzędowym.

Swe kolejne kroki skieruj do Domu Pieśni. Kapłanowi, którego napotkasz na swojej drodze, pokaż grzechotkę. Porozmawiaj z „Kwiecistym Kamieniem”. Po rozmowie udaj się do pobliskiej świątyni, w pomieszczeniu której znajdziesz drabinę. Weź ją i idź do ściany z czaszkami (znajdziesz ją niedaleko piramidy). Przystaw drabinę po prawej stronie ściany i wejdź do góry. Jeśli rozwiążesz

logiczne zadanie, dostaniesz kolejny pergamin.

Idź do Domu Pieśni i połącz dwa podobne pergaminy. Pokaż je poetce. Wróć na boisko do Hachtli (tuż przy ścianie z czaszkami) i porozmawiaj z trenującym tam kapłanem. Wykonaj próbę rzutu (masz tylko sześć prób) i po sprawie - rozwiązałeś kolejną zagadkę.

Wróć do Domu Pieśni i opowiedz kapłance o ostatnich wydarzeniach. W zamian dostaniesz od niej kilka niezwykle cennych informacji. Poda Ci daty, które odczytasz w komnacie z kalendarzem, na górze Domu Pieśni. Zrób to, a następnie znowu porozmawiaj z poetką. Będziesz już wiedział, które źródło jest zatrute.

Rankiem idź tam. Spotkasz strażnika, któremu przedstwierasz się jako myśliwy „Trzy Królika”. Ten poprosi Cię o dowód, więc ustrzel ptaszka za pomocą dmuchawki. Aby dostać się do Tunelu potrzebujesz hasła. Weź dzban i porozmawiaj z papugą. To wystarczy, by poznać sekretne hasło.

Wejź do tunelu i zabierz kij. Idź aż do miejsca, w którym znajdują się dzbany z trucizną. Rozbij je, korzystając z kija. Przy wyjściu spotykasz strażnika, ale po raz kolejny pomoże Ci Chimali.

Po krótkiej ucieczce zostaniesz pojmany. Do wyboru masz dwie możliwości: zatrucić wodę lub wypić truciznę. Wybierz drugą opcję i wskocz do akweduktu. Po raz kolejny pomoże Ci Chimali, wraz ze znanym Ci już lekarzem.

Ten ostatni zleci Ci misję. Potrzebuje ziół, które rosną tuż przy Twojej wiosce, na wysepce, na której przesiadałeś się na kolejną łódź podczas pierwszej ucieczki. Zetnij je, korzystając z noża. Gdy dasz je lekarzowi, otrzymasz odtrutkę.

Idź na plac w Tenochtitlan i porozmawiaj z pisarzem. Przy schodach znajduje się tajemniczy gobelin. Przetnij go nożem i tym sposobem dostaniesz się do „Kobiety Węża”. Użyj odtrutki i w ten sposób zakończysz zabawę w krainie Azteków.

