

# The Abbey

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Abbey**

**autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Alcachofa Soft S.L, Wydawca Dreamcatcher / The Adventure Comp., Wydawca PL Nicolas Games.  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wstęp</b>	3
<b>Mapa opactwa</b>	4
<b>Opis przejścia</b>	5
<b>1. Pars I: Scriptorium Deliberationis</b>	5
<b>2. Pars II: Aconitum Conditio</b>	10
<b>3. Pars III: Nox</b>	15
<b>5. Pars IV: Defungor Pecatores</b>	21

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## W s t ę p

Leonardo i Bruno muszą rozwikłać zagadkę morderstwa w odległym opactwie. Niniejszy poradnik pomoże pokonać wszelkie przeszkody, jakie staną im na drodze. Znajdziesz tu dokładny opis każdego z czterech rozdziałów oraz drobiazgowo, opatrzone ilustracjami instrukcje, jak rozwiązać nawet najtrudniejsze zagadki.

**Maciej „Shinobix” Kurowiak**

## Mapa opactwa



Z mapy korzystasz, używając klawisza M. Pamiętaj, że w grze jest sporo dialogów – zawsze staraj się jak najwięcej z nich „zaliczyć”. Jeśli w poradniku występuje polecenie „porozmawiaj z kimś”, to oznacza, że powinieneś porozmawiać z tą osobą na wszystkie dostępne tematy.

## O p i s p r z e j ś c i a

### 1. Pars I: Scriptorium Deliberationis

#### Brama

Podejź do bramy klasztoru i pociągnij za linę (rope). Gdy zjawi się odźwierny, porozmawiaj z nim.

Teraz czeka Cię rozmowa z [opatem](#) (Abbot). Poznasz też podejrzanego typa, [Segundo](#), który jest tu przeorem.



#### Zwiedz opactwo

Twoim zadaniem jest zwiedzić opactwo, rozejrzeć się po wszystkich miejscach i przesłuchać świadków w sprawie śmierci poprzedniego odźwiernego.

Po klasztorze możesz przemieszczać się, korzystając z mapy (klawisz „M”) i klikając na miejsce, w które chcesz się udać.



#### Szpital (Hospital):

Zacznij od rozmowy z [Eladio](#). Nie dowiesz się, póki co, niczego konkretnego. [Eladio](#) jest rozsądny i twierdzi, że diabeł nie ma nic wspólnego ze śmiercią Anselmo.

Weź [patelnię](#) (pan) ze ściany na prawo od wejścia.

Przejdź do komnaty na tyłach szpitala (rear) i obejrzyj szafę (cabinet).



### Stajnia (Stables):

Porozmawiaj z **Egidio**, który twierdzi, że śmierć Anselmo to nieszczęśliwy wypadek.

Na prawo od osła leży **lina** (rope). Weź ją.

Idź w prawo i przyjrzyj się **kadzielnicy** (censer).

Przyjrzyj się **końcówce liny** (end of rope) i **ślądom** (stain).

Wyjdź ze stajni i wejdź do budynku obok.



### Biblioteka (Library):

Porozmawiaj z mnichem ukrywającym się za słupem. To **Godfried**. Przepytaj go dokładnie i koniecznie zapytaj o czerwony tusz (red ink).

Idź dalej w lewo, miń **Godfrieda** i wejdź do kolejnego pomieszczenia (index).

Weź **kartkę papieru** ze stołu (paper).

Wróć do pomieszczenia z Godfriedem i wejdź na górę.

Porozmawiaj z **Umberto**. Niczego nowego się od niego nie dowiesz. Rozejrzenie się po komnacie też niewiele da, bo Umberto zabroni Ci czegokolwiek dotknąć.

Wejdź na górę do skryptorium. Na schodach zatrzyma Cię mnich **Marcello** i powie, że tylko kopiści mają wstęp do środka. Porozmawiaj z nim o bibliotece i Anselmo.

Możesz teraz opuścić bibliotekę.



### Kuchnia i winiarnia (Kitchen/Wine cellar):

Zacznij od zwiedzenia kuchni.

Porozmawiaj z **Martinem**. Wypytaj go o Anselma oraz pochwal jego zupę. Na pytanie, jaki wyczuwasz zapach, wymigaj się i użyj ostatniej odpowiedzi (*My sense...*)

Nad paleniskiem leży **wałek** (weź go).

Wyjdź w kuchni i zejdź do **winiarni**.

Obejrzyj wszystko i zwróć uwagę na śpiącego mnicha. Przejdź dalej i obejrzyj urządzenie do destylacji (alembic).



### Dom opata (Abbot's house):

Wejdź do środka i porozmawiaj z [Segundo](#).

Wejdź do recepcji (reception room) i obejrzyj znajdujące się tutaj przedmioty.



### Kościół (Church):

Idź w lewo, zbliż się do ołtarza i weź **świeczkę** (candle) ze świecznika po prawej. Zauważ, że na prawo od ołtarza znajduje się wejście do katakumb. Niestety zamknięte.

Wyjdź do [ogrodu](#) i porozmawiaj z [Arcadio](#). Wypytaj go dokładnie o wszystko i wróć do kościoła.

Wejdź teraz do wieży (belfry) i obejrzyj dzwon i piórko w gnieździe. W tej chwili nie możesz go jeszcze zdobyć.



**Wiesz już teraz mniej więcej, gdzie i co się znajduje. Poznałeś też mnichów. Czas wykonać zadanie i dostać się skryptorium. Podsumujmy: nie możesz dostać się do biblioteki, ale może zrobić to Bruno. Marcello chce jednak, by ten udowodnił swoje umiejętności i skopiował pierwszą stronę księgi „Hortus tuus”.**

Idź do [biblioteki](#) i porozmawiaj z [Godfriedem](#). Zapytaj go o „Hortus tuus”. Dowiesz się, że pożyczył ją Arcadio.

Idź do [kościół](#)a i wejdź do [ogrodu](#). Porozmawiaj z [Arcadio](#) i zapytaj go księgę „Hortus tuus”. Niestety, [Arcadio](#) odmówi.

Idź do [szpitala](#) i porozmawiaj z [Eladio](#). Wypytaj go o wszystko, ale najważniejsze, by nie zapomnieć spytać o ziele „bitterwort” (otrzymasz od niego słoik z ziele); o przyprawy do zupy, Hortus Tuus i o ducha (phantom).

