

Detonado / Debulhado / Walkthrough

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS

Versão: 1.0 / Por: Fabiano Juvencio

► **PRIMEIRA FASE**

Abra a caixa registradora.

Pegue o certificado.

Pegue a pinça.

Pegue a lupa.

Pegue o jornal.

Pegue o dicionário.

Pegue o livro de poesias.

Pegue o livro de cobras.

Suba a escada.

Interrogue a Grace. - 1 - 2 - 3 - 4 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 5 - 5 - 5 - 5 - 7.

Vá para a direita.

Pegue o gel.

Use a máquina de escrever.

Ligue o rádio.

Abra a geladeira.

Pegue a lanterna.

Use a cama.

Desligue o rádio.

Vá para a esquerda.

Saia da loja.

Vá para a Delegacia de Polícia.

Interrogue o sargento. - 1 - 2 - 2 - 3 - 3 - 4 - 5 - 5 - 5 - 7 - 7.

Abra o envelope.

Olhe para a foto do assassinato.

Olhe para a foto do policial.

Fale com o sargento.

Saia da Delegacia de Polícia.

Vá para o bar.

Interrogue o barman. - 1 - 2 - 3 - 3 - 3 - 4 - 5 - 5 - 6 - 7 - 8.

Saia do bar.

Vá para a praça.

Vá para cima.

Vá para cima.

Abra a porta do quarto.

Olhe para o espelho.

Pegue a roupa de padre.

Pegue o colar.

Vá para baixo.

Abra a porta da esquerda.

Ajoelhe-se. - 3 - 1.

Vá para baixo.

Sente-se no banco.

Vá para baixo a esquerda.

Faça com que o sombra o siga.

Vá para baixo.
Vá para a direita.
Aproxime-se do policial.
Use a moto.
Vá para baixo.
Vá para o local onde ficam os binóculos.
Use o primeiro binóculo. Contando da esquerda para a direita.
Use o segundo binóculo.
Use o terceiro binóculo.
Use o quarto binóculo.
Vá para baixo.
Vá para o Museu de Vodú.
Abra o caixão.
Use a madeira.
Interrogue a mulher.
Use o interruptor.
Saia do Museu de Vodú.
Vá para a farmácia.
Olhe para o cartaz.
Interrogue o Willy. - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.
Saia da farmácia.
Vá para a Casa da Avó do Gabriel.
Interrogue a Avó do Gabriel. - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 -
8 - 8 - 8 - 8 - 8 - 9 - 9 - 9 - 10 - 11.
Vá para o sótão.
Pegue o livro.
Abra o livro.
Pegue a cesta.
Use o relógio.
Coloque a figura do dragão em cima e acerte o relógio para às 3:00 horas.
Empurre a chave do relógio.
Pegue a foto.
Pegue a carta.
Afastese do relógio.
Leia a carta.
Olhe para a foto.
Empurre o relógio.
Abra o baú.
Desça as escadas.
Interrogue a Avó do Gabriel. - 6 - 11 - 11 - 11 - 13.
Saia da Casa da Avó do Gabriel.
Vá para a Cena do Crime.
Use a lupa no sangue.
Use a lupa na grama.
Use a lupa na areia.
Use a lupa na grama amassada.
Use a pinça na escama.
Use a lupa na escama.
Use o livro no desenho da areia.
Leia o papel com o desenho.
Pegue a argila.
Vá para baixo.
Vá para o cemitério.
Pegue o tijolo.
Olhe para as letras na parede.
Use o livro nas letras.

Vá para o Museu de Vodú.

Interrogue o Dr. Jonh. - 1 - 2 - 2 - 2 - 3 - 3 - 4 - 4 - 5 - 5 - 6 - 8 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 9 - 9 - 9 - 9 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 11 - 11 - 12 - 13.

Vá para a esquerda.

Vá para a Moonbeam.

Entregue o papel com as letras para a Moonbeam.

Leia o papel com as letras.

Interrogue a Moonbeam. - 1 - 1 - 1 - 2 - 2 - 2 - 3 - 3 - 3 - 4 - 5 - 5 - 5 - 7 - 7 - 8 - 10 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 11 - 1 - 1 - 1 - 2.

Pegue a escama da cobra.

Use a lupa na escama da cobra.

Interrogue a Moonbeam. - 11 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 12 - 12 - 12 - 12 - 12 - 13.

Vá para cima.

Vá para a farmácia.

Interrogue o Willy. - 4 - 7 - 8 - 11 - 12 - 13.

Saia da farmácia.

Vá para a Mansão da Gedde.

Bata na porta. - 1 - 2.

Entregue o distintivo para o mordomo.

Interrogue a Malia Gedde. - 1 - 1 - 2 - 3 - 3 - 5 - 6 - 7 - 8 - 10 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 11 - 12.

Vá para baixo.

Vá para a loja.

Beba um pouco de café.

Interrogue a Grace. - 7 - 8 - 12 - 1 - 1 - 13.

► **TERCEIRA FASE**

Pegue o jornal. - 3 - 1 - 1.

Leia a lista telefônica.

Interrogue a Grace. - 11 - 11 - 12 - 13.

Vá para a direita.

Use o telefone. - ON - 49093243333.

Use o telefone. - ON - 5551280.

Use o telefone. - ON - 5556170.

2 - 2.

Vá para a esquerda.

Saia da loja.

Vá para a Delegacia de Polícia.

Abra a porta da sala.

Interrogue o Mosely. - 7 - 8 - 11 - 13.

Saia da sala.

Saia da Delegacia de Polícia.

Vá para o cemitério.

Interrogue o velho. - 7 - 7 - 11 - 11 - 13.

Direita - direita - esquerda - esquerda - esquerda.

Vá para a praça.

Vá para cima.

Fale com o desenhista.

Leia o desenho.

Vá para a esquerda.

Fale com a mulher várias vezes escolhendo sempre a primeira frase até ela começar a dançar.

Pegue a mulher.

Pegue o vel.

Use a lupa no vel.

Olhe para a escama no vel.
Use a pinça no vel.
Use a lupa na escama.
Entregue o vel para a mulher.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para a farmácia.
Entregue o dinheiro para o Willy.
Saia da farmácia.
Vá para a Casa da Avó do Gabriel.
Interrogue a Avó do Gabriel. - 4 - 7 - 8 - 15 - 17.
Saia da Casa da Avó do Gabriel.
Vá para a Universidade.
Abra a porta do escritório.
Mostre a foto do assassinato para o Professor.
Mostre o desenho para o Professor.
Interrogue o Professor. - 1 - 2 - 3 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 10 - 10 - 10 - 12 - 13 - 13 - 14.
Saia do escritório.
Saia da Universidade.
Vá para a Casa da Cazaunoux.
Coloque a roupa de padre.
Coloque o gel.
Bata na porta. - 1.
Interrogue a Cazaunoux. - 1 - 1 - 2 - 3 - 3 - 3 - 4 - 5 - 6 - 2 - 7 - 10 - 12 - 13 - 14 - 8.
Use a argila no bracelete.
Saia da casa.
Vá para baixo.
Vá para o bar.
Entregue a garrafa para o Sam. - 1 - 1 - 1.
Entregue a argila com a marca do bracelete para o Sam.
Saia do bar.

► **QUARTA FASE**

Pegue o jornal.
Interrogue a Grace. - 8 - 8 - 11 - 15 - 1 - 1 - 16.
Saia da loja.
Vá para a Delegacia de Polícia.
Abra a porta do escritório.
Interrogue o Mosely. - 8 - 10 - 11 - 14 - 15 - 17.
Saia do escritório.
Saia da Delegacia de Polícia.
Vá para o bar.
Saia do bar.
Vá para a praça.
Pegue o Crash.
Vá para cima.
Vá para a esquerda.
Pegue o Crash.
Fale com a mulher.
Vá para baixo.
Pegue o Crash.
Vá para a direita.
Pegue o Crash.
Vá para baixo.

Vá para o local onde ficam os binóculos.
Use o primeiro binóculo.
Vá para baixo.
Vá para a praça.
Vá para cima.
Vá para cima.
Mostre o bracelete para o Crash.
Interrogue o Crash. - 1 - 2 - 4 - 14 - 1 - 2 - 5 - 9 - 8.
Olhe para o Crash.
Abra a camisa do Crash.
Use o livro de desenhos no peito do Crash.
Olhe para o papel com o desenho da cobra.
Vá para a direita.

► **QUINTA FASE**

Leia o diário.
Leia a carta do Wolfgang.
Interrogue a Grace. - 11 - 12 - 15 - 18 - 1 - 1 - 19.
Pegue o jornal.
Saia da loja.
Vá para o Museu de Vodú.
Use o interruptor.
Vá para a Universidade.
Abra a porta do escritório.
Olhe para o professor.
Pegue as anotações em cima da mesa.
Leia as anotações.
Saia do escritório.
Saia da Universidade.
Vá para a loja.
Use a pinça no cinzeiro.
Use a lupa na escama.
Use a lupa nas escamas.
Tome um café.
Saia da loja.
Vá para a delegacia de polícia.
Abra a porta do escritório.
Interrogue o Mosely. - 11 - 12 - 15 - 18 - 18 - 20.
Mostre o desenho para o Mosely.
Mostre o jornal para o Mosely.
Mostre as escamas para o Mosely.
Mostre as anotações para o Mosely.
Saia da delegacia de polícia.

► **SEXTA FASE**

Pegue a carta.
Abra a carta.
Leia o bilhete.
Leia o livro de Rada.
Entregue o papel com o desenho da cobra para a Grace. - 3 - 2 - 1 - 1.
Vá para a esquerda.
Tome um pouco de café.

Pegue o jornal.
Saia da loja.
Vá para a praça.
Vá para cima.
Use o livro de Rada no nego.
CALL CONCLAVE TONIGHT SWAMP
Vá para a esquerda.
Vá para baixo.
Fale com o vendedor. - 3 - 3 - 1 - 1 - 1 - 1.
Vá para baixo.
Vá para a delegacia de polícia.
Abra a porta.
Use a chave na porta do escritório.
Abra a gaveta.
Pegue o rastreador.
Feche a gaveta.
Saia da sala.
Saia da delegacia de polícia.
Vá para o Museu de Vodou.
Coloque o rastreador no caixão.
Saia do Museu de Vodou.
Vá para o cemitério.
Olhe para as letras.
Use o livro de desenhos na parede.
Leia o papel com as letras.
Use o papel com as letras no outro papel.
Leia o papel com as letras.
Olhe para a parede.
Use o tijolo na parede.
DJ CONCLAVE TONIGHT BRING SEKEY MADOULE
OBS: Y está depois do E. M está depois do R. U está depois do B.
Vá para a esquerda.
Vá para o pântano.
Use o rastreador e encontre o local.
Use a máscara do crocodilo.
P = Name the great serpent... R = DAMBALLAH
P = Who is the destroyer of man? R = OGOUN BADAGRIS

► **SÉTIMA FASE**

Use o telefone. - ON - 49093243333.
1 - 2 - 3 - 4 - 6 - 8 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 14 - 14 - 15 - 16 - 17 - 17 - 17 - 18 - 18 - 18 - 19 -
19 - 20.
Vá para a esquerda.
Tome um pouco de café.
Pegue o jornal.
Saia da loja.
Vá para o cemitério.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Aperte o botão.
Use a lanterna.
Abra a gaveta da esquerda.
Abra a gaveta do meio.
Abra a gaveta do meio.

Pegue a carteira.
Aperte o botão.
Abra a carteira.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a esquerda.
Vá para a loja.
Tome um pouco de café.
Vá para a direita.
Use o telefone. - ON - 5851130.
2 - 1.
Vá para a esquerda.
Saia da loja.
Vá para o aeroporto.
Vá para a direita.
Olhe para as figuras na parede.
Vá para baixo.
Pegue a faca.
Suba as escadas.
Pegue o pergaminho.
Pegue a tesoura.
Pegue a bacia.
Olhe para o espelho.
Olhe para o poema em cima da porta.
Saia do quarto.
Interrogue a Gerde. - 2 - 3 - 4 - 6 - 14 - 14 - 14 - 15 - 16 - 16 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 -
17 - 18 - 18 - 19 - 19 - 19 - 20 - 20 - 20 - 20 - 21 - 22.
Pegue o saleiro.
Suba as escadas.
Abra a janela.
Use a janela.
Use a tesoura no Gabriel Knight.
Saia do quarto.
Vá para a direita.
Coloque a bacia no altar.
Use a faca no Gabriel Knight.
Use o saleiro na bacia com sangue.
Ajoelhe-se no altar.
Use o pergaminho no Gabriel Knight.

► **OITAVA FASE**

Pegue a chave.
Use a chave na porta.
Procure pelo livro "People's Republic of Benin" by Loel Caley.
Pegue o livro.
Procure pelo livro "The Primal Ones" by John Roots.
Pegue o livro.
Procure pelo livro "Ancient Roots of Africa" by Earl Lee Days.
Pegue o livro.
Procure pelo livro "Sun Worshippers" by A. Curate.
Pegue o livro.
Procure pelo livro "Ancient Digs of Africa" by Prof Seymore Shards.
Pegue o livro.
Vá para a direita.
Saia do quarto.

Leia o livro que você pegou na biblioteca.
Entregue o livro para a Gerde. - 1.

► **NONA FASE**

Vá para a esquerda.
Pegue o quadrado de pedra na parede.
Vá para baixo.
Pegue o quadrado de pedra.
Vá para baixo.
Pegue o quadrado de pedra.
Vá para baixo.
Pegue o quadrado de pedra.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Pegue o quadrado de pedra no chão.
Pegue o quadrado de pedra na parede.
Vá para baixo.
Olhe para o quadrado de pedra na parede.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Pegue o quadrado de pedra.
Vá para baixo.
Pegue o bastão.
Pegue o quadrado de pedra.
Vá para baixo.
Pegue o quadrado de pedra da esquerda.
Pegue o quadrado de pedra da direita.
Vá para baixo.
Olhe para o quadrado de pedra na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 6 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 5 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 4 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 3 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 2 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 1 na parede.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 11 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 10 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 9 na parede.
Vá para baixo.
Coloque o quadrado de pedra 8 na parede.
Baixo - baixo - baixo - baixo - baixo.
Use o bastão no buraco do quadrado de pedra na parede.
Vá para cima.
Vá para cima.

Desvie-se da múmia e depois vá para cima.
Use o cipó.
Use o bastão no quadrado de pedra na parede.
Interrogue o Wolfgang. - 1 - 2 - 3 - 4 - 6 - 8 - 11 - 14 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20.
Vá para a direita.
Olhe para a mesa.
Empurre a tampa da mesa.
Olhe para a tampa da mesa.
Pegue a barra da esquerda.
Pegue a barra da direita.
Use as barras.
Vá para a esquerda.
Use a faca na múmia.

► ÚLTIMA FASE

Vá para a loja.
Olhe para o talismã.
Tome um copo de café.
Pegue o jornal.
Pegue o bilhete.
Entregue a carteira para o Mosely.
Entregue o cartão de crédito para o Mosely.
Interrogue o Mosely. - 18 - 19 - 20 - 20 - 20.
Vá para a esquerda.
Saia da loja.
Vá para a igreja.
Entre na porta da direita.
Use o bastão no buraco da parede.
Coloque o bastão no chão.
Coloque o rastreador no chão.
Vá para baixo.
Entre na porta da direita.
Baixo - esquerda - direita - baixo - esquerda.
Pegue o caderno.
Leia o caderno.
Direita - baixo - esquerda - direita - baixo.
Esquerda - direita - baixo - baixo - esquerda.
Aperte o botão para abrir a porta do banheiro.
Direita - baixo - baixo - esquerda - direita.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Aperte o botão para abrir a porta do banheiro.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para a esquerda.
Pegue a máscara do lobo.
Pegue a máscara do javali.
Pegue a fantasia.
Pegue a fantasia.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Vá para a direita.
Olhe para a mesa.

Use o tambor. - BROTHER EAGLE.
Vá para cima a direita.
Vá para a esquerda.
Vá para cima.
Vá para a esquerda.
Pegue o cartão.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Use o cartão na porta.
Pegue o dinheiro.
Pegue o dinheiro.
Pegue o dinheiro.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Use o cartão na porta.
Vá para a direita.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Vá para baixo.
Use o cartão na porta.
Fale com a Grace.
Use o talismã na Grace.
Entregue a fantasia do javali para o Mosely.
Use a fantasia do lobo.
Mostre o talismã para a Malia.
Entregue o talismã para o Mosely.
Pegue o boneco.
Agarre a mão da Malia.

Acabou.

***Roteiro escrito por Fabiano Juvencio
e-mail para contato: gangstertown@hotmail.com***

***Acesse o site [ScummbBR](http://www.scummbbr.kit.net) para mais informações sobre tradução de Adventures
<http://www.scummbbr.kit.net> | http://s15.invisionfree.com/ScummbBR_Forum/***