

Nostradamus – L'ultima profezia

Piccola premessa: l'uso degli oggetti a volte è complicato per cui dovrete usare sia il tasto dx che sx del mouse per riuscire ad usarli. Una volta capito il meccanismo diventerà più facile. Prendete tempo per esercitarvi con ciò che trovate nel corso del gioco senza innervosirvi se non capite subito il meccanismo, vedrete che riuscirete, ok? E ora sotto col gioco

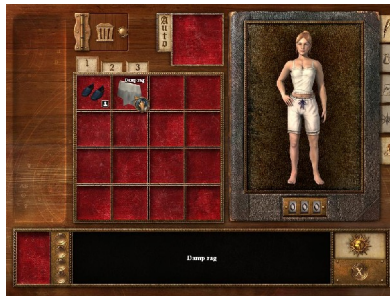
Martedì 26 marzo 1566

È notte fonda, una figura misteriosa femminile bussa alla porta di una casa, ad aprire arriva una deliziosa fanciulla. Una volta entrata, la donna viene accompagnata dinanzi a Nostradamus, qui si scopre il capo, rivelando così di essere Caterina de Medici. Ha bisogno dell'aiuto del suo medico – astrologo Nostradamus, in quanto si sta avverando una predizione fatta proprio da lui, si abatterà una grande sfortuna sulla famiglia reale in seguito alla morte di 12 persone presenti nella corte, ora ne sono già morte 7, la situazione è grave! Solo lui può aiutarla. Purtroppo Nostradamus, ormai è troppo anziano, così le dirà che manderà suo figlio Cesar ad assolvere tale compito, ma Cesar in realtà non c'è, è lontano e tornerà solo fra una decina di giorni, così dovrà essere sua figlia, Madeleine, lo strumento che aiuterà l'anziano saggio a portare a termine questa importante missione, indossando i panni del fratello, travestendosi.

Mercoledì 27 marzo 1566

In questa avventura impersonificherai Madeleine

Appena sveglia raccogli le scarpe per terra accanto al letto, guarda sopra il comodino, vedrai un asciugamano, prendilo. Accedi all'inventario e clicca sull'asciugamano, poi col tasto dx del mouse esci dall'inventario e va sulla bacinella, clicca col tasto sx e bagna l'asciugamano; torna nell'inventario, dove vedrai che l'asciugamano ora è bagnato, cliccaci sopra e posizionalo nelle finestre sottostanti insieme alle scarpe.



Vicino al camino c'è un armadio, aprilo e prendi il vestito appeso, va nell'inventario, prendi il vestito e cliccalo sulla figura della ragazza, così da farglielo indossare, ripeti i medesimi movimenti per farle mettere le scarpe. Va nel corridoio, scendi le scale e gira a sx. seduto su una poltrona troverai tuo papà, parlagli, ad un certo punto ti darà un kit di oggetti che ti torneranno molto utile nel corso dell'avventura. Sali le scale ed entra nella prima stanza vicino alle scale (quella prima della tua), e quella di tuo fratello Cesar. Raccogli i pantaloni sopra il letto e gli stivali in terra, esamina il dipinto sopra il letto (è il ritratto di Cesar) e guarda cosa ti manca per somigliargli, noterai che sullo sfondo del quadro c'è una costellazione, cliccaci sopra, sentirai la voce di Madeline che afferma che se sono state messe lì non può essere una coincidenza!!! Torna al piano di sotto nella stanza dove c'è Nostradamus, spostati vicino al tavolino che trovi a dx della porta, sopra c'è uno strano oggetto, prendilo, si tratta di un accendino, sopra al muro c'è un disegno in cui sono rappresentati tutti i segni zodiacali, in centro c'è un corpo umano in cui sono descritte le parti del corpo che essi rappresentano. Torna verso il letto ed entra nella stanzina a sx, sul tavolo vedrai una parrucca, prendila, abbassa lo sguardo e apri il cassetto, dentro troverai un foglio, apri l'inventario e inseriscila nel tuo

diario, scoprirai trattarsi della ricetta per fare la tinta. Ti occorrerà l'acqua, l'olio, la cera d'api e l'argilla, per cui dovrai procurarteli. Avvicinati al letto dietro le tue spalle, apri i cassetti del comodino che vedi a fianco e prendi una striscia di stoffa dal primo cassetto e le spalline dal secondo. Apri l'inventario e sistema tutti gli oggetti presi nei quadrati liberi come avevi fatto per l'asciugamano; prendi la lente d'ingrandimento dal kit che ti ha dato tuo padre e clicca sulla parrucca, una volta che questa ti appare in primo piano clicca col tasto dx del mouse, in modo che la lente torni al suo posto, prendi le forbici che vedi sempre nel kit e clicca sulla parrucca, ricaverai i baffi e il pizzetto della barba. Esci dalla porta a dx del comodino e scendi le scale che trovi sulla dx, in questa stanza dovrai prendere il cappello appeso a sx della porta e gli occhiali sul tavolo; oltrepassa la porta di fronte, ti troverai in una specie di stalla. Di fronte a te in terra c'è un cesto di mele, prendi sia la frutta che il cestino, guarda verso l'alto sulle mensole e prendi la zucca. Oltrepassa l'arco che vedi a dx, per andare in cortile, raccogli la corda per terra vicino al carro, alza lo sguardo, sul fondo c'è una porta grande, alla cui sx, per terra troverai l'argilla, prelevane un po' di pezzi (raccogliala per es per 4 volte, meglio averne di scorta, non si sa mai; ricorda di sistemare sempre tutto con ordine nell'inventario, posizionando gli oggetti nelle caselle libere, altrimenti quando è ora di usare gli oggetti troverai un gran disordine.). Dirigiti al pozzo, spostando il cursore sulla manovella vedrai un'icona con un simbolo un po'



particolare. Rimanendo sull'icona, tieni premuto il tasto sx del mouse e scendi verso il basso, poi rilascia il tasto, vedrai la manovella girare, osserva la corda, è logorata, per cui potrebbe rompersi, torna alla manovella e tira su il secchio, togli lui e la corda rotta, vedrai che ti appaiono delle rotelline, cliccaci sopra dopo aver preso la corda nuova dall'inventario, poi riposiziona il secchio, ora sei pronto a calare il secchio per prendere l'acqua. A questo punto ti occorre un contenitore in cui travasare l'acqua, girati ed entra nella stanza che vedi lì accanto, si tratta della cucina, prendi tutti i contenitori sopra al tavolo e usali sul secchio. Una volta raccolta l'acqua rientra nella cucina, a sx dell'ingresso in basso c'è un attrezzo (l'impastatrice) con la manovella, cliccaci sopra, è rotto, prendi il pezzo difettoso, va a dx della stanza e sopra al calderone vedrai un foglio di carta con la ricetta per fare la marmellata, questa ti servirà per entrare a corte e vedere la regina. Gli ingredienti che ti occorrono sono: la zucca, le mele, 3 dosi di zucchero, lo zenzero e la cannella. Metti nel calderone **la zucca e le mele**, prendi il cucchiaino sopra al tavolo alle tue spalle e usalo per mettere nel calderone **1 di miscela di zenzero e cannella** (è in una ciotola sul tavolo sopra il cucchiaino ed è di colore marrone) e **3 di zucchero** (nella ciotola a sx del cucchiaino). Prendi un ciocco di legno sotto il camino e mettilo sotto il calderone, vedrai accendersi il fuoco, lascia cuocere pochi secondi e riempi 2 barattoli prendendo i contenitori che hai nell'inventario. Ora devi preparare la tinta. Devi tornare al piano di sopra, esci dalla stanza di tuo padre ed entra in quella di fronte. Vedrai una stufa, apri il cassetto sottostante e prendi un po' di rametti dalla cesta appesa al muro e inseriscili nel cassetto appena aperto della stufa, cliccaci sopra con l'accendino e una volta acceso il fuoco chiudi il cassetto. Alla tua sinistra c'è un tavolo, con una ciotola, metticci dentro **l'argilla**, poi con il pestello alla tua dx schiacciala; prendi il cucchiaino che vedi sul tavolo e usalo sull'argilla, andando poi a metterla dentro la "pentola" (la chiamo così anche se ha una forma che non ricorda proprio una pentola) sulla stufa; prendi **un cucchiaino di cera d'api** che si trova in un contenitore sopra la mensola più bassa, sopra il tavolo e mettila nella pentola sul fuoco; posa il cucchiaino col tasto dx del mouse; aggiungi **l'acqua** e infine prendi nel sostegno in legno dov'è contenuto il cucchiaino l'ampolla di vetro dalla forma stretta e lunga, tipo una provetta, usala per prendere **un po' d'olio** dal contenitore che lo contiene (mensola in basso sul tavolo, prima bottiglia partendo da dx) e uniscilo agli altri ingredienti. Sopra il cassetto dove hai messo la legna nella stufa c'è una leva sporgente, spostala verso sx, in questo modo si aprirà lo sfiato per il fuoco sotto la pentola e potrai cuocere gli ingredienti insieme, appena vedrai uscire del fumo bianco dalla pentola prendi i contenitori dall'inventario e clicca sulla pentola stessa. Ora hai anche la tintura, per cui sei quasi pronto. Apri l'inventario e clicca sulla figura femminile, prima togli l'abito femminile, le scarpe e poi clicca sul punto del corpo dove vanno indossati i vari oggetti: la parrucca, i baffi e la barba, il cappello, gli occhiali (clicca sul

viso), il rotolo di stoffa (clicca sul petto, servirà a comprimere il seno), le spalline (ovviamente altezza spalle) il vestito e gli stivali. Fatto ciò va da Nostradamus. Qui metterai la crema che hai preparato, parla con tuo padre di tutti gl'argomenti che hai a disposizione, da come dovrai comportarti con la regina, fino alle nozioni di astrologia che dovrai imparare in quanto tuo fratello le conosce. Al termine del dialogo ti darà un foglio. Apri l'inventario e metti questo foglio nel tuo diario, è il primo enigma che devi risolvere. Questo si suddivide in tre parti; nella prima parte (che si trova a destra del foglio) dovrai mettere in ordine i segni zodiacali; se noti ci sono due file verticali, la prima ti indica l'ordine esatto in cui dovranno essere disposti i segni (ciò è rappresentato dai simboli dei segni), nella seconda potrai spostare i segni (scritti a parole) fino a posizzionarli correttamente vicino ai loro simboli corrispondenti , far ciò non è semplice, per cui fa

attenzione: con questo segno a fondo enigma



potrai far scorrere tutti i segni dal basso verso l'alto,



con questo potrai invertire la posizione solo dei due segni zodiacali presenti nelle due file più basse, per cui devi usare le ultime due righe per cambiare posto ai segni tenendo conto che alla fine dovranno risultare essere posti in questo modo



La 2° parte dell'enigma si trova subito a sx del primo, dovrai abbinare al simbolo il proprio pianeta, anche qui, ci sono 2 icone per spostare e invertire i segni e i pianeti, rappresentati da 2 frecce, posizionate una singola sopra e una doppia sotto.

[illegible]

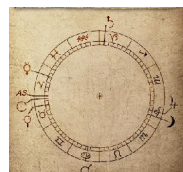
Al termine dovrà risultare così.



La 3° parte dell'enigmasi trova nella pag a sx del diario, per risolverlo devi prendere il compasso sulla sx dell'inventario, cliccalo sulla parte bianca sotto l'enigma, lo vedrai nella posizione in cui sei abituato ad



usare il compasso e proprio nel medesimo modo dovrai usarlo, quando vedrai questa icona cliccaci sopra e tenendo premuto il tasto sx del mouse ruota il compasso fino a creare un cerchio, ripeti la stessa cosa per fare un secondo cerchio all'interno del primo, ora vedrai apparire un disegno



Prendi la penna dal kit a sx dell'inventario e clicca sul centro del disegno, ne otterrai la soluzione



Ora che hai risolto vai da Nostradamus, parlerà ancora con te. Dovrai lavorare sulla tonalità e sul timbro della voce per renderlo uguale a quello di Cesar, la combinazione corretta dei 2 cursori la vedi in basso a dx nel rettangolo rosso nella foto in basso



Di qualcosa a piacere, per vedere come imposti la voce.

Qualsiasi cosa desideri!

Mi chiamo César, sono qui da parte di Nostradamus, mio padre.

Poi tuo padre ti farà alcune domande per saggiare se il tipo di risposta corrisponde a quella che avrebbe dato Cesar: (Le domande le trovi scritte in rosso, le risposte in blu)

Qual è il primo segno zodiacale? Ariete

Quale segno zodiacale governa il cuore? Leone

Quale prodotto viene usato per prevenire il contagio? L'aceto

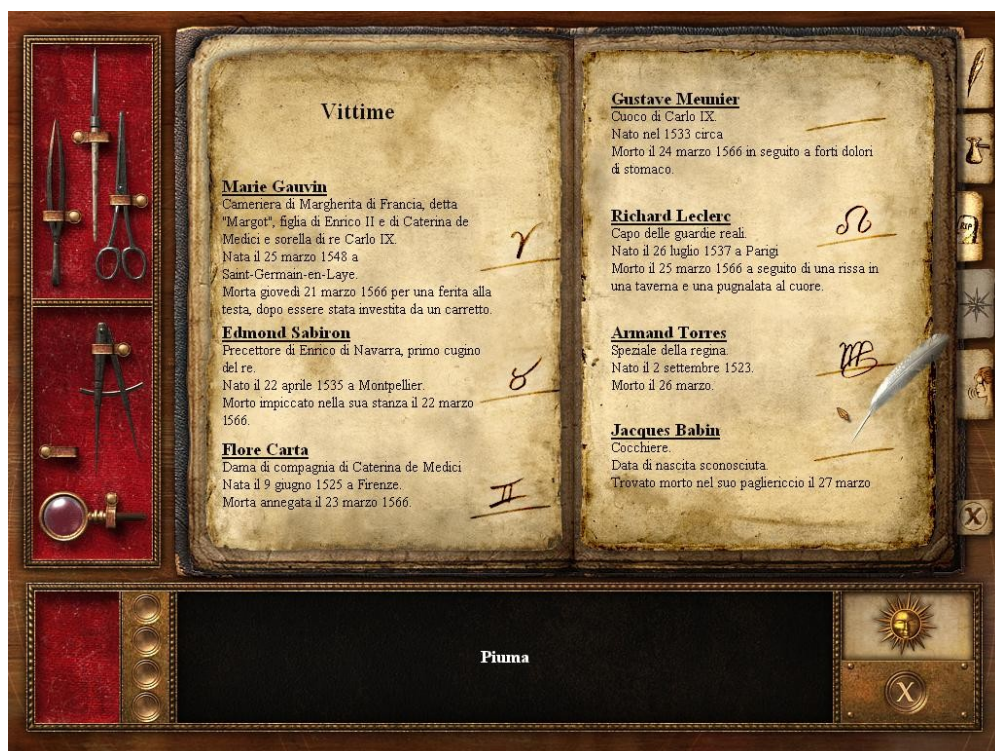
Come si determina il segno di una persona? In funzione della posizione del sole nel suo cielo natale

Bene! Ora Nostradamus farà un ritocco al trucco sul tuo viso e la mattina dopo sarai pronta a partire per andare dalla regina.

Giovedì 28 marzo 1566

Ora sei in cortile, esci dal portone di fronte, appena lo farai sentirai una scossa di terremoto, ciò non è un buon segno. Intanto che vai al castello guardati un po' in giro, davanti a te vedrai una chiesa, dirigi da quella parte, passale davanti e prosegui fino a quando ti troverai una fontana sulla dx, già che ci sei raccogli dell'acqua nei contenitori, potrebbe servire, non esagerare a prenderne, potresti andare avanti all'infinito. Davanti a te c'è un'abitazione, va a bussare, ti risponderà il fabbro, potrai chiedergli di riparare il pezzo dell'impastatrice che hai tolto dall'apparecchio in quanto difettoso. Dovrai farlo da solo perché a causa della diceria sulla peste lui non ti aprirà la porta, in cambio ti chiederà del pane per sfamare la sua famiglia. In terra c'è un pezzo di metallo ricurvo, prendilo; girati verso la fornace, butta dentro il pezzo di metallo che hai appena raccolto, tira la leva che c'è in alto a dx della fornace così da alimentarne il fuoco. Una volta che questo è diventato incandescente usa le pinze lunghe per prenderlo (le pinze sono appoggiate subito a sx sopra la fornace). Appoggialo sull'incudine e prendi le tronchesi piccole che vedi sopra l'incudine, clicca sulla barra rovente e taglierai un pezzo, sentirai la voce di Madeline che dirà "Perfetto! Una volta che si sarà raffreddato avrò finito!". Tenendolo sempre con le pinze lunghe immergi il metallo rovente nella bacinella con l'acqua in terra a sx della fornace, in questo modo potrai prenderlo. Prendi la corda che vedi appesa al muro e torna a casa tua, devi mantenere fede alla promessa fatta, per cui devi preparare del pane. Una volta entrata in cucina metti il pezzo nuovo nell'impastatrice, sulla dx dell'apparecchio c'è una piccola leva usala per alzare le pale, così facendo puoi metterci gli ingredienti, in alto attaccata al muro c'è la ricetta del pane, ti occorre la farina, il sale, il lievito e l'acqua. Prendi il cucchiaino che c'è sul tavolo e metti nell'impastatrice **1 cucchiaino di sale** e **1 di lievito** (li trovi sul tavolo), posa il cucchiaino e prendi la paletta nel contenitore della farina sul pavimento, riempi **due volte la paletta di farina**, mettendola ogni volta

nell'apparecchio con gli altri ingredienti, alla fine aggiungi l'**acqua**. Ora usa nuovamente la leva a dx e fa scendere le pale, gira la manovella di sopra facendo amalgamare gl'ingredienti. Una volta fatto l'impasto lascialo riposare un momento, nel frattempo prendi la legna e mettila nel camino, usa l'accendino e accendi il fuoco. Metti l'impasto sulla pala e infornalo, appena i panini assumeranno un colore marroncino tirali fuori usando la pala, appoggiali sul tavolo e prendili entrambi, A questo punto puoi tornare dal fabbro a portare i panini, dovrai lasciarli sul davanzale accanto alla porta (ne lascerai solo uno, l'altro lo terrai con te). Ora prosegui per il castello, non è difficile trovarlo, una volta dentro vai sempre avanti e poi a dx prendi le scale, in fondo vedrai una guardia fuori dalla porta, parlaci e poi vai dalla regina. Lei ti parlerà di quanto accade mettendoti al corrente che il suo scribe ha l'ordine di darti tutti i dati raccolti fino a quel momento su quanto accaduto, la regina non si spiega come mai tuo padre sembrava tanto sorpreso quando lei gli ha parlato della quartina, prima di congedarti lei ti darà il foglio e in tu le darai un vasetto di marmellata. Una volta fuori dalla stanza vedrai in fondo al corridoio un frate, è l'uomo che deve darti gl'appunti sugl'ultimi eventi, parla con lui, scoprendo così che tutte le vittime eccezzion fatta per il bibliotecario Philibert (l'ultima vittima) facevano parte della corte. Il frate ti dirà di aver portato il corpo del bibliotecario nella cappella, prima di congedarti ti dirà di andare in biblioteca, potrai vedere l'incidente che ne ha causato la morte. Apri l'inventario e metti la quartina nel diario e i fogli coi nomi delle vittime negli appunti, quando hai sistemato la lista prendi la penna dal kit e cliccala su ciascun nome per determinarne il segno zodiacale, per due persone non potrai farlo poiché non c'è la data di nascita. La cosa che ti apparirà strana è che i segni che troverai sembrano messi in ordine di sequenza

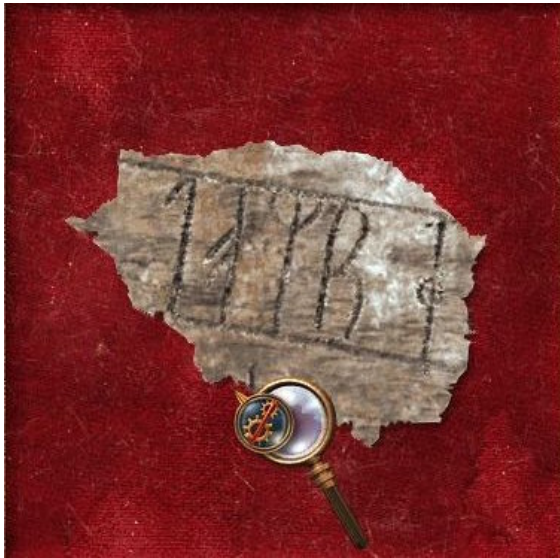


Scendi le scale e va a sx in biblioteca, prima ancora di entrarvi vedrai uno scaffale rovesciato; una volta dentro osserva lo scaffale, ti renderai conto che devi toglierlo se vuoi vedere qualcosa, in alto, appesa al soffitto c'è una lanterna, ma è troppo in alto, così prendi l'asta lunga appoggiata a dx dello scaffale per poi cliccare sulla lanterna. Osservando il soffitto ti accorgerai che ci sono due ganci sulle travi che potrebbero aiutarti ad issare lo scaffale. Prendi la corda dall'inventario e cliccala sulla parte alta del bastone con cui hai preso la lanterna, una volta ottenuto ciò clicca col bastone sul gancio sul soffitto (quello dove non c'era la lanterna), tira il lembo di corda dove prima era appesa la lampada, assicura alla corda lo scaffale e poi tira la corda verso il basso tenendo premuto col tasto sx del mouse, **attenzione** quando lascerai la corda dovrai cliccare immediatamente sulla gamba del tavolo per legare la corda, altrimenti lo scaffale cadrà di nuovo. Ora potrai esplorare la scena del delitto, prendi la lente d'ingrandimento dal kit e clicca sul tavolo, vedrai in

primo piano un libro che Philibert stava leggendo, parla dei Celti e dei loro templi, la troverai strana come lettura, accanto al libro vedrai un foglio di carta accartocciato, prendilo, esci da questa schermata e osserva i libri sul pavimento, fortunatamente non si sono danneggiati, però calcolando da dove sono caduti è strano che siano in perfette condizioni, vicino a questi c'è una macchia di sangue, dedurrai dalla quantità minima che è presente sul pavimento che la vittima non dev'essere deceduta per una ferita esterna, bensì per una interna, osserva ancora la base dello scaffale che hai sollevato, troverai della segatura, raccoglila un po', il taglio sul mobile è troppo netto per trattarsi di usura, qualcuno l'ha segato. La morte di Philibert a quanto sembra non è stata un incidente, bensì un omicidio!!! Per essere certa di ciò devi approfondire le indagini....Proprio in quel momento sopraggiunge Jean – Aimé de Chavigny (l'assistente di tuo padre) che ti chiede se hai scoperto qualcosa. Al termine del vostro dialogo ti troverai nella cappella. Apri il tuo inventario e con la lente d'ingrandimento clicca sul foglio di carta accartocciato, scoprirai trattarsi della mappa del piano terra e del primo piano del castello, mettila immediatamente nel tuo diario. Scopri il cadavere che vedi sdraiato sul tavolo e usa la lente d'ingrandimento su Philibert



Quanto vedi conferma il sospetto che avevi in biblioteca, la ferita è troppo leggera per aver causato la morte dell'uomo, prendi le pinze dal kit ed esamina più attentamente la ferita, ne estrarrai una scheggia di legno, posa le pinze e clicca sulla bocca, ne estrarrai la lingua che risulterà essere molto scura, se fino a questo momento nutrivi qualche dubbio che si trattasse di omicidio, ora ne sei certa al 100%, poiché solo il veleno può far diventare la lingua di quel colore. Trovi strano che questa cosa sia sfuggita a Jean –Aimé, non capisci come mai si sia dato tanto da fare per farlo apparire un suicidio. Prima di allontanarti dal corpo prendi la chiave accanto a Philibert, sembra proprio che il tuo amico non sia stato poi così accurato nelle indagini.....Torna in biblioteca e va dietro lo scaffale caduto, vedrai un armadietto che è stato forzato e svuotato, eccezion fatta per una cosa sull'ultimo ripiano in alto, prendila, da sotto cadrà qualcosa, si tratta di un pacchettino, posa l'oggetto che hai in mano e raccogli ciò che è caduto, a questo punto accadrà una cosa strana, avrai una visione, in cui vedrai Philibert ancora vivo, seduto allo scriptorium che sta guardando nella tua direzione, sta guardando te!....ma cosa ti sta accadendo! Apri l'inventario e osserva il pacchettino raccolto con la lente d'ingrandimento, poi posa la lente e usa le forbici, troverai un appunto e un pezzo di pietra, esaminalo da entrambi i lati per vedere le scritte



Scritta pietra fronte



scritta pietra retro

Metti l'appunto di Philibert nel tuo diario e osservalo attentamente, ci sono scritte alcune cifre, di cui una illeggibile, prendi lo scalpello dal kit e togli la parte macchiata di sangue, poi usa la penna d'oca per ricostruire quanto è stato cancellato, in questo modo saprai cosa c'era scritto: "A.M.P. 45". A questo punto lascia la biblioteca e va nell'ufficio di Jean – Aimé; per arrivarci devi salire al piano di sopra, seguire il corridoio a dx ed entrare nella 2° porta che incontri. Parla con lui, poi torna a casa (durante il tragitto, osserva i cespugli, puoi prendere delle erbe, raccoglile, sicuramente ti serviranno, troverai la celidonia, fuori dal castello, prima di prendere la discesa verso il villaggio e il fieno greco, prima della piazza vicino alla fontana) e va da tuo padre. Ora puoi metterlo al corrente degli ultimi eventi accaduti, gli dirai della quartina che la regina ti ha affidato, dell'omicidio di Philibert e dei tuoi dubbi su Jean – Aimé; purtroppo tuo padre non ricorda di aver scritto quella quartina anche se ha qualcosa di familiare e così ti dirà che con l'uso della Mandragola, un'erba che cresce sotto le forche, che dev'essere raccolta al chiaro di luna, potrai alterare la coscienza permettendo di far risorgere ricordi ormai sfocati. Al termine del dialogo ti ritrovi nel cortile ed è notte, esci sempre dal solito ingresso, sulla sx c'è un tavolo con sopra dell'aglio, per ogni evenienza non conviene mai prendere un solo oggetto (per quanto riguarda le erbe, etc...), prendine almeno 3 pezzi, raggiungi il castello, passando dalla strada a destra del fabbro, una volta arrivato vedrai un carretto, per poterlo muovere devi togliere il pezzo di legno sotto la ruota, scoprirai così, proprio sotto la forca dove impiccavano le persone, una pianta di Mandragola, raccoglila. Sulla sx c'è una pianta di Cipresso, raccogli da terra 3 pezzi di legno di Cipresso e procedi verso l'ingresso del castello. Qui voltati verso il paese e prendi la prima strada a sx

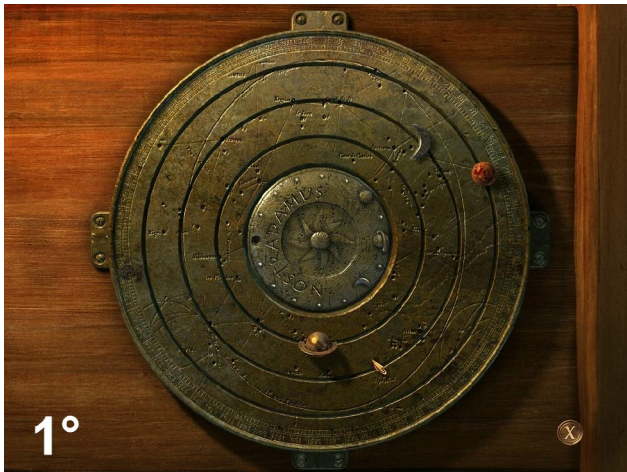


Al fondo del sentiero sulla dx c'è una casa, sulla cui porta c'è l'Aloe, mentre sul davanzale c'è il Giaggiolo (un fiore), prendi sempre 3 pezzi. Ora torna a casa e parla con Nostradamus, lo troverai nel suo letto. Lui ti dirà che devi preparare due cose, troverai le ricette sul tavolo nel laboratorio dove hai preparato la tinta. Prendile e mettile nel diario. Girati, alle tue spalle vedrai un tavolino con un mucchio d'oggetti sopra, sul leggio ci sono due quartine, leggile, mentre sulla sx su alcuni libri c'è una fiala, prendila e una volta

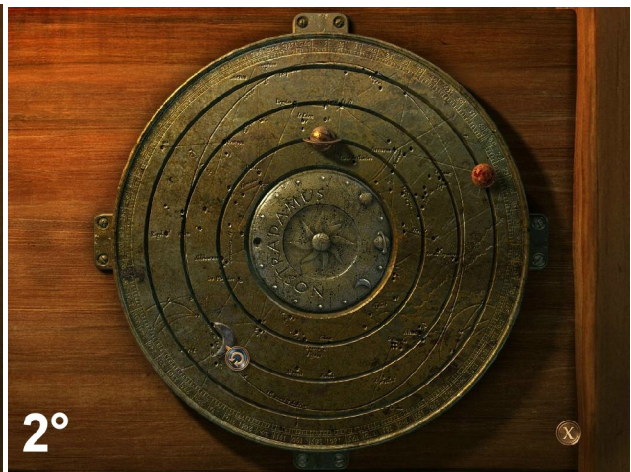
nell'inventario esaminala con la lente d'ingrandimento, prendi le pinze ed estrai il foglio contenuto, mettilo nel tuo diario, scoprirai trattarsi di una ricetta: "polvere da bruciare contro la peste"; nella fialetta c'è della polverina, si tratta della polvere d'ambra grigia. Ora occupati delle ricette richieste da tuo padre. Inizia con la polvere da bruciare per l'ipnosi, ti occorrerà la celidonia, il fieno greco e l'assenzio. Prendi la **celidonia** dal tuo inventario e mettila nella ciotola sul tavolo, con il pestello riducila in polvere, prendi il cucchiaino e una volta raccolta dalla ciotola mettila nella pentola sulla stufa alla tua dx (quella che hai usato per fare la tinta), ripeti l'operazione col **fieno greco**; **l'assenzio** lo trovi nella 2° bottiglia sulla 2° mensola sopra il tavolo, prendine 1 cucchiaino e aggiungilo nella pentola, chiudi il fuoco sotto, poiché non devono cuocere, prendi i barattoli dall'inventario e clicca sulla pentola, così facendo ne riempirai 1. Ora occupati del vino di salvia alla mandragola, qui ti occorrono più ingredienti: vino, salvia, cannella, pepe, zenzero, miele e alla fine la radice di mandragola in polvere. Tutte le erbe le trovi sulle mensole sopra il tavolo. Con la pipetta di vetro sul tavolo prendi un po' di **vino** (2° bottiglia partendo da dx sull'ultima mensola più in alto sopra il tavolo) e mettilo nella pentola (sempre quella alla tua dx), posa la pipetta e prendi il cucchiaino, ora dovrai usarlo per prendere le diverse spezie (1 volta per ciascun'erba), quindi non posarlo fino al termine. Inizia con la **cannella** 2°bottiglia partendo da dx sulla 1° mensola, **la salvia** 4° bottiglia partendo da dx sulla 1° mensola, **il pepe** 4° barattolo partendo da sx sulla 2° mensola, **lo zenzero** barattolo alla dx del pepe e **il miele** barattolo centrale sulla mensola più alta. Posa il cucchiaino e apri l'inventario, usa la lente d'ingrandimento sulla mandragola, prendi il bisturi e separa le radici dalle bacche. Prendi **le radici** e mettile nella ciotola sul tavolo, poi prendi il pestello a fianco e riducila in polvere; prendi il cucchiaino e rovesciala nella pentola; gira la leva della stufa per aprire il gas, e quando Medeline dirà che è pronta prendi i contenitori dall'inventario e cliccaci sopra. Già che ci sei prepara anche la terza ricetta, quella trovata dentro la fiala, la polvere da bruciare contro la peste; devi avere il legno di cipresso, il Gaggiolo e l'aloe tutte in polvere, i chiodi di garofano, il succo di petali di rose rosse, il muschio e infine un po' d'ambra grigia. Prendi il **legno di cipresso** dall'inventario e mettilo nella ciotola sul tavolo, poi col pastello riducilo in polvere e col cucchiaino mettilo nella pentola (sempre la solita) ripeti l'operazione per il **Giaggiolo e l'aloe** (dato che sono nell'inventario), prendi col cucchiaino i **chiodi di garofano** 1° bottiglia a partire da sx sulla 1° mensola, posa il cucchiaino e prendi la pipetta sul tavolo per prendere il **succo di petalo di rose** 3° bottiglia a partire da sx sulla 1° mensola e per il **muschio** 3° bottiglia a partira da sx sulla 2° mensola; ora apri l'inventario, poiché la **polvere d'ambra grigia** è nella fialetta che avevi trovato sull'altro tavolino, aggiungila nella pentola. Metti tutto come sempre nei contenitori. Fatto ciò puoi tornare da Nostradamus che nel frattempo si è addormentato. Sveglialo e chiedigli ora che hai ottenuto tutte le pozioni cosa devi fare; da il vino di salvia alla mandragola a tuo padre che lo berrà, poi metti nel bracere di fronte a lui la polvere per l'ipnosi poi su di essa usa l'accendino, in questo modo si sprigioneranno dei vapori che dovrebbero aiutare tuo padre a ricordare. Ora inizia a leggere la quartina che ti ha dato la regina, così facendo Nostradamus si ricorderà che quella non è la quartina che ha scritto lui benchè gli somigli. Anni prima infatti, mentre passeggiava, trovò una pietra piena di piccole incisioni e in quel momento scrisse 2 quartine. La pietra l'ha conservata nell'osservatorio, per questo motivo ti dirà di prendere il suo medaglione; scoprirai inoltre che Chavigny ha sempre avuto accesso agli appunti di tuo padre. Al termine del dialogo non riuscirai a capire come mai Chavigny abbia dato 1 sola quartina alla regina. Stasera prenderai la pietra nell'osservatorio, per quanto riguarda la quartina invece se non la troverai in casa l'indomani andrai a dare un'occhiata fra le cose di Jean – Aimé. Esci dalla camera e sali le scale, poi voltati a dx verso la porta con l'icona con le rotelline e cliccaci sopra col medaglione, ora clicca su quella che sembra una serratura e preparati a risolvere l'enigma



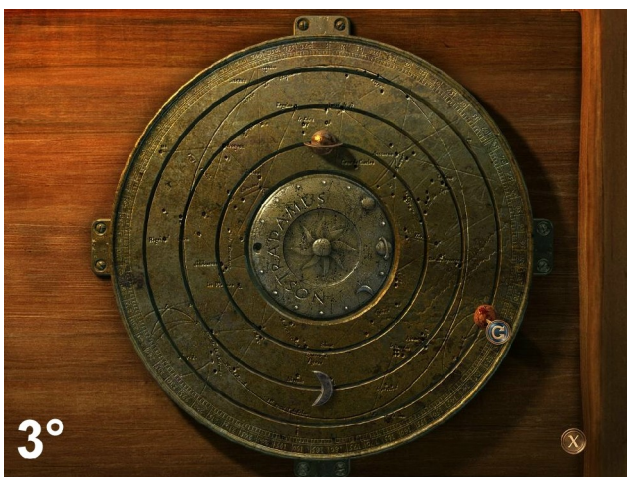
nel cerchio interno come nei cerchi esterni ci sono raffigurati 3 pianeti Saturno, il Sole e la Luna; quelli nel cerchio interno dove c'è la scritta Nostradamus sono fissi, mentre quelli nei cerchi esterni sono mobili, per risolvere l'enigma dovrai posizionare i pianeti esterni di fronte a quelli nel cerchio interno. Ricorda queste semplici regole: Saturno gira da solo, portando con se il cerchio interno; la Luna gira con Saturno, mentre il Sole gira con la Luna.



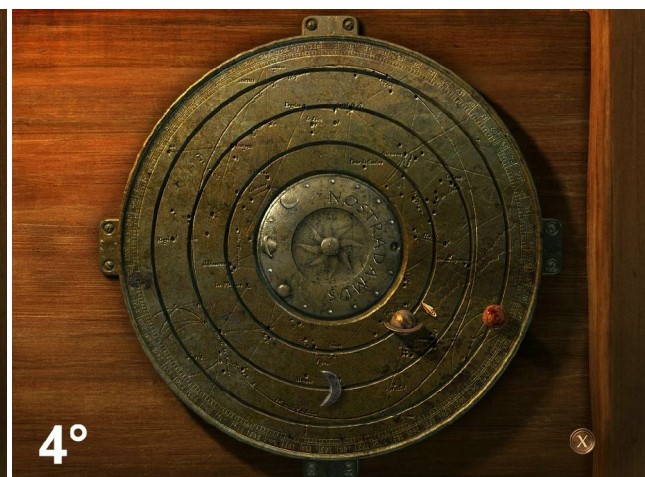
Metti Saturno in centro



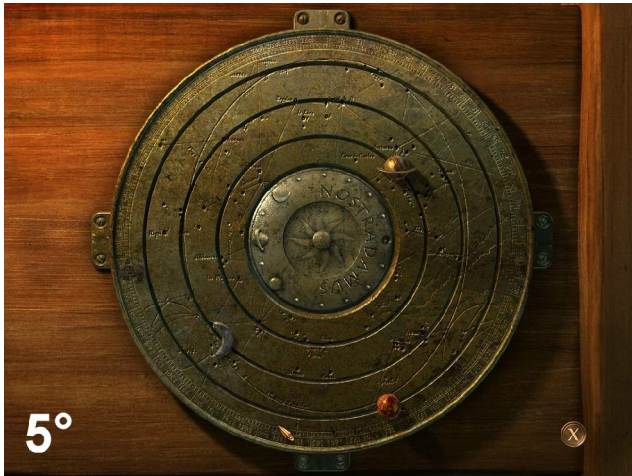
Sposta la Luna come nella 2° foto



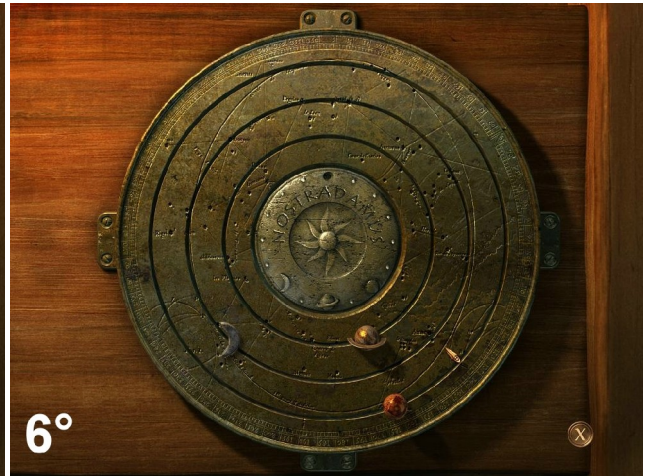
Sposta il Sole come nella 3° foto



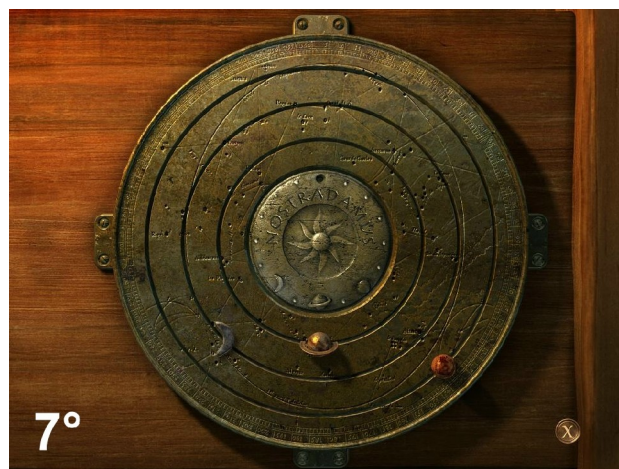
Sposta Saturno come nella 4° foto



Sposta sia la Luna che il Sole come nella 5° foto

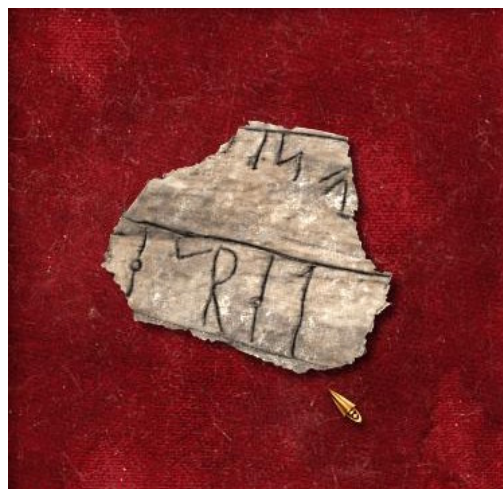


Sposta Saturno come nella 6° foto



Aggiusta spostandoli di poco le posizioni del Sole e di Saturno, così si aprirà la porta.

Entra nella stanza, guardandoti intorno tutte le rotelline che vedi in giro lasciano presagire che avrai altri enigmi da risolvere in questa stanza, per ora prendi la pietra sullo scaffale a dx dell'ingresso sul primo ripiano accanto al piccolo mappamondo dorato, sembra proprio simile a quella che Philibert aveva avvolto nel fazzoletto nell'armadietto della biblioteca.



Ma per ora non pensare più a nulla e va a dormire.

Venerdì 29 marzo 1566

Purtroppo non hai dormito molto bene però in te c'è la speranza che la giornata non ti riservi brutte sorprese: Alzati e vestiti come Madeleine poi va da tuo padre, quando gli chiederai come va ti dirà che ha fame e che gradirebbe del pane, poiché l'hai già nel tuo inventario potrai darglielo. Ora devi riprendere i panni di Cesar, quindi travestiti nuovamente e va al castello; recati in biblioteca e parla con lo scriba della regina, poi una volta esauriti gl'argomenti guardati intorno, su un'altra panca, verso il fondo c'è Jean-Aimé, avvicinarti e parlagli, purtroppo con i tuoi sospetti lo farai innervosire e ti manderà via, ma prima di andartene osserva la panca su cui è seduto, vedrai una chiave, sicuramente è del suo ufficio, rubarla non potresti, ma se riuscissi a distrarlo potresti farne un calco. Sicuramente se tornassi come Madeline lo distrarresti eccome!!! Va nella cappella a fianco della biblioteca e cambiatigli abiti, esci dalla porta che dà sul cortile e rientra in biblioteca, ora per riuscire a fare il calco dovrai fare due domande a Jaëan – Aimé, quando si girerà la prima volta tira fuori l'argilla dall'inventario, quando si volterà dopo che gli hai fatto la 2° domanda fa il calco della chiave, ora congedati, torna nella cappella e rivestiti come Cesar poi vai dal fabbro. In cambio della chiave ti chiede la pozione contro la peste che sa preparare tuo padre, ma avendola già con te non ci sono problemi. In automatico poserà la pozione e lo stampo per la chiave. Ora va a fare un piccolo giro, ci vorrà poco, poi torna dal fabbro, bussa e prendi la chiave sul davanzale. Torna al castello, sali al primo piano e va nel corridoio, fermati davanti la seconda porta a dx, ci sarà un'altra scossa di terremoto, usa la chiave che ti ha dato il fabbro ed entra. Di fronte a te c'è un tavolino, osserva il libro che c'è sopra e aprilo, all'interno troverai un appunto di Philibert, mettilo nel tuo diario, ne manca un pezzo, prendi dal tuo kit il compasso e cliccando sulla parte mancante fa due cerchi, uno all'esterno e uno all'interno, appariranno delle lettere, poi prendi la penna e clicca sulla scritta in alto a sx, uscirà la scritta TOMBE, girati verso lo scrittoio e aprilo, dentro c'è un profilo astrologico, ora con l'aiuto della lente esamina la cerniera a dx, poi col bisturi pratica un piccolo taglio e con la pinza estrai un foglietto, le due quartine originali di tuo padre. Una volta chiuso lo scrittoio sarai scoperto da Chavigny, visibilmente furioso, che non crederà a quanto gli dirai. Al termine del burrascoso colloquio lascia la stanza, scoprendo con orrore una guardia morta nel corridoio, va subito a esaminare la scena del delitto. Gira il corpo, per guardare meglio, proprio in quel momento Chavigny si avvicina a te e dopo l'ennesima litigata, accresciuta dal fatto che Jean – Aimé sostiene di non aver visto nessuno, nonostante sia arrivato pochi istanti dopo che la guardia è morta, torna ad esaminare il cadavere.



Usa la lente sulla cintura e prendi la lettera, pensi sia di una donna. Osserva la ferita nella parte alta dei pantaloni, dove c'è la macchia di sangue, è stato pugnalato, per cui doveva conoscere il suo assassino,

altrimenti non avrebbe mai potuto colpirlo senza che questi non cercasse di reagire. Nella pozza di sangue vedrai un'impronta, prendi il compasso per misurarla, si tratta di una persona con i piedi piccoli, però ciò che è strano è che non ci siano altre impronte lì intorno, poiché l'assassino deve avere ancora le scarpe sporche di sangue, a meno che non se le sia tolte prima di allontanarsi. Allontanati dal corpo e apri l'inventario, devi esaminare la lettera trovata nella cintura, prendi la lente ed osservalo da vicino, poi prendi il bisturi e apri la busta, all'interno ci troverai una rosa rossa. Prosegui lungo il corridoio, oltre il cadavere, l'ultima in fondo sulla dx è la stanza dove riposano le guardie della regina, solitamente l'accesso è vietato a causa delle armi in essa contenute, sulla parete, sopra il letto a sx dell'ingresso c'è un rastrelliera con una serie di coltelli, ne manca 1, probabilmente quello usato per uccidere la guardia, abbassa lo sguardo ed esamina il letto, prendi il panno che c'è sopra le coperte, sotto vedrai una bottiglia, clicca sull'icona con l'occhio, si tratta di acquavite, non ti sorprendi che si sia lasciato pugnalarlo senza reagire se l'aveva bevuta tutta. Lascia la stanza e va a parlare con la guardia fuori dalla stanza della regina, scoprirai che l'uomo morto aveva una ragazza di nome Costance, si trova nella prima stanza a dx dopo quella della regina. Avvicinati, bussa e parla con lei, non sarà per niente addolorata della morte del suo amante, poiché la guardia rivestiva solo questo ruolo con lei, inizialmente non sembra molto disposta ad aiutarti, ma quando farai per andare via ti richiamerà e ti chiederà di portarle un potente filtro d'amore fatto da tuo padre, e in cambio coopererà con te. Automaticamente ti ritrovi nella stanza con tuo padre, dove percepirai una nuova scossa di terremoto, ora gli farai un riassunto della giornata, in particolare colpirà la sua attenzione la data del profilo astrologico da te trovato, infatti gli sembra familiare, alla fine ti darà la chiave della sua scrivania, per vedere se dentro ha messo qualcosa a riguardo. Continua a parlare per sapere qualcosa riguardo al filtro d'amore che vuole Costance, ti verrà risposto che la ricetta si trova nella stanza di tuo fratello, per cui dovrai cercarla. Recati prima nella stanza accanto, dove hai preparato le pozioni e apri il cassetto dal tavolo dove hai trovato la boccetta con la ricetta per la peste, dentro troverai il tema astrologico di Enrico di Navarra; va nel laboratorio di tuo padre, appena entri sulla dx osserva la macchina e leggi le istruzioni sul suo funzionamento (devi guardare in alto sullo scaffale a dx della macchina). Per prima cosa apri il cassetto sul davanti della macchina, inserisci il foglio col tema natale di Enrico Navarra



poi richiudilo, clicca sulla parte superiore della macchina in modo da visualizzarne perfettamente il piatto superiore. Ora devi impostare i dati di Enrico, li puoi vedere cliccando sul ? in alto a dx, alla fine otterrai questa figura, ricorda, devi spostare i simboli astrologici in senso antiorario, in quest'ordine: Luna 26° tacca in Ariete – Mercurio 6° tacca in Capricorno – Venere 24° tacca in Scorpione – Marte 16° tacca in Capricorno

– Giove 4° tacca in Bilancia – Saturno 10° tacca in Pesci. Se tutto è stato posizionato correttamente al termine sentirai un suono, come uno scatto.



Ora devi inserire in alto dove vedi 00 l'età di Enrico, il che significa che lui è nato il 14 dicembre 1553, oggi siamo il 29 marzo 1566, per un totale di **12** anni cliccando la freccia che va verso l'alto a sx dello 00 avvanzerai di 5 numeri per volta, cliccando sulla freccia in alto a dx dello 00 avvanzerai di 1 solo numero per volta



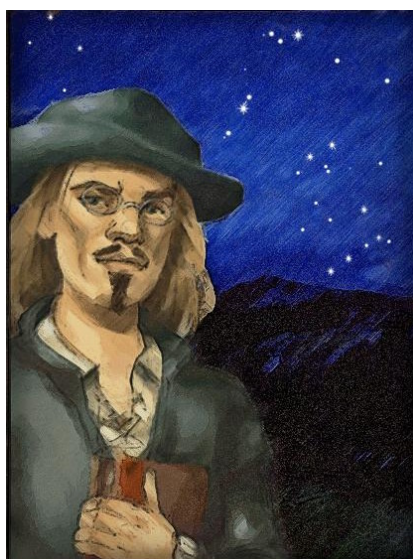
Esci dalla schermata e clicca la manovella sulla dx vedrai riaprirsi il cassetto centrale. Recupera il foglio e mettilo nel diario, ora puoi leggerlo. Lascia la stanza ed entra nella camera di Cesar, toglì la coperta che lo copre e concentra la tua attenzione sulla serratura, prendi la lente e cliccaci sopra, prendi il bisturi e guarda la parte bassa della chiusura, clicca sulla parte destra, vedrai il perno uscire a sx



prendi la pinza ed estrai il perno, clicca sulla parte nera, rileverà un nuovo enigma



Ci sono tre piccoli cilindri con sopra i segni zodiacali. Per poter risolvere l'enigma devi guardare il quadro sopra il letto di Cesar



Devi segnarti le posizioni delle stelle, va sul balcone dell'osservatorio di tuo padre e guarda sul bordo del balcone, ci sono tutte le costellazioni, ora devi individuare quelle nascoste nel quadro. Troverai:



Bilancia

Acquario

Gemelli

Ora torna al baule e inserisci i tre simboli, in quest'ordine



sentirai uno scatto e una volta uscito dalla schermata in primo piano, togli l'asta dorata potrai aprirlo, all'interno troverai la ricetta per il filtro d'amore. Ora sei veramente stanca, per cui andrai a dormire

sabato 30 marzo 1566

Per prima cosa, vestiti come Cesar e va a preparare il filtro d'amore, scendi nella solita stanza prepara pozioni e inizia. Metti nella pentola **1 cucchiaino di limatura di ferro** 3° barattolo partendo da sx sulla mensola più alta, **1 fialetta di sangue di passero** 3° bottiglia partendo da dx sulla mensola più alta, **1 fialetta di muschio**, **1 cucchiaino di cannella**, **1 cucchiaino di chiodo di garofano**, **1 fiala di vino cotto** 1° bottiglia a dx sull'ultima mensola, **1 cucchiaino di zucchero**, prendi dall'inventario l'**aloe**, mettila nella ciotola e poi col pestello riducila in polvere, **1 cucchiaino di noce moscata** 1° barattolo a sx sulla mensola più alta, **1 cucchiaino di iris illirica** 1° barattolo a sx sulla 2° mensola, apri l'inventario e prendi le **bacche di mandragola** e l'**ambra grigia** e mettile direttamente nella pentola; (per quanto riguarda il muschio, la cannella, il chiodo di garofano e lo zucchero le locazioni sono scritte nelle ricette precedenti). Fai cuocere il tutto e quando esce vapore, clicca sulla pentola con i barattoli.

Ora voltati e parla con tuo padre, che è seduto proprio lì vicino; riferiscigli che il tema che hai trovato da Chavigny è quello di Enrico di Navarra, tu ne hai calcolato la rivoluzione solare, da cui è emerso che lui è in

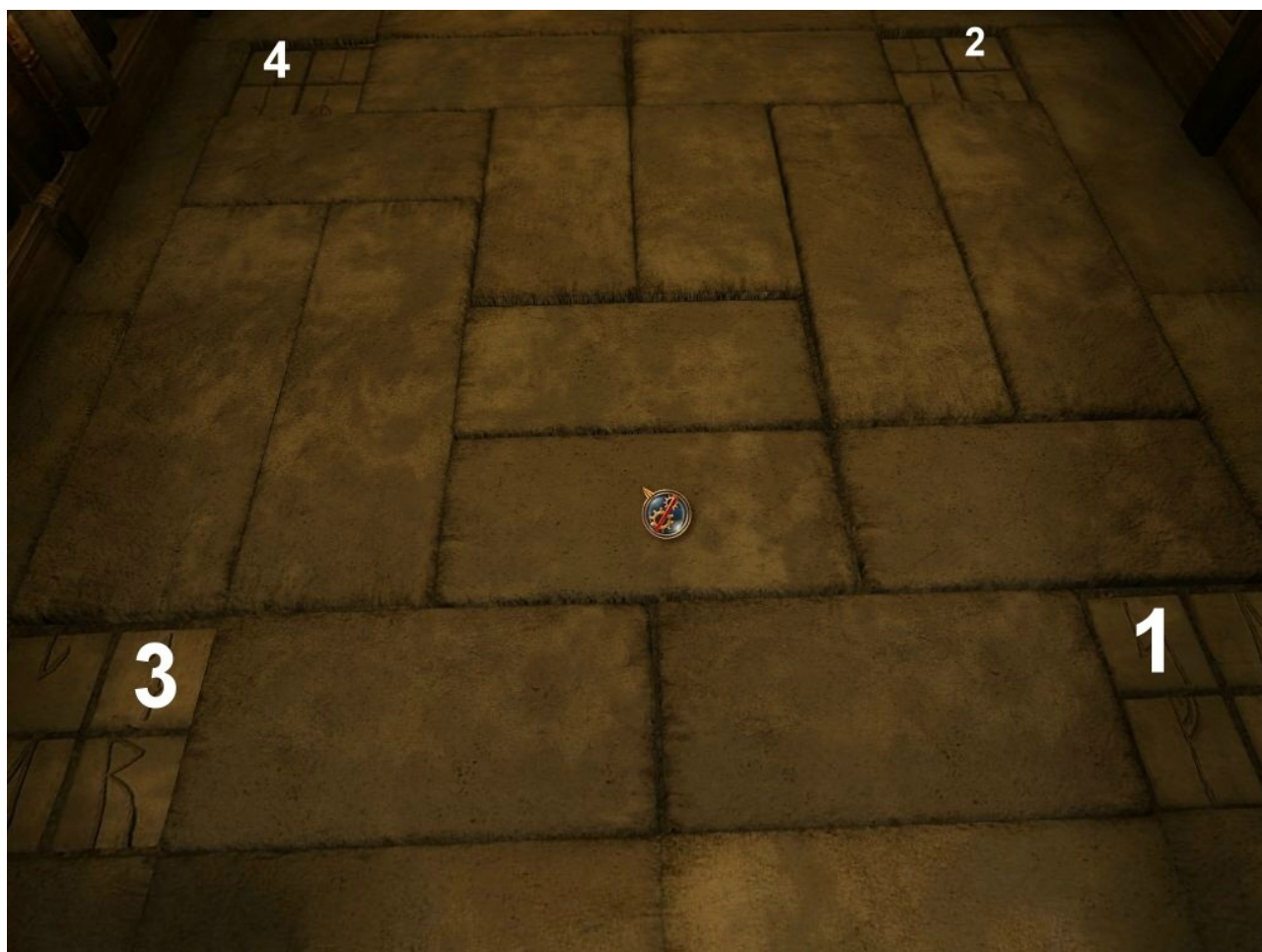
pericolo. Tu credi che qualcuno stia usando la maledizione come pretesto per arrivare a lui. L'unico modo per impedire ciò è spezzare la maledizione fermando la mano dell'assassino. Riferirai inoltre che Philibert doveva sentirsi in pericolo, infatti aveva lasciato dietro di sé una piccola pietra quasi identica alla vostra e un foglio con le iniziali A.M.P.45, che ti ha condotto al libro di Paracelso. Scoprirai così che esistono 4 libri di Astronomia e che l'edizione che si trova a palazzo non li raggruppa in un'unica opera, per cui dovrai trovare gli altri 3 volumi, poiché in ciascuno di essi può esserci un appunto lasciato da Philibert. Prima di congedarti da tuo padre, ti dirà di fare ogni tanto dei rapporti alla regina, altrimenti finirà per insospettirsi, non devi essere troppo dettagliata, poiché ha il sospetto che coloro che stanno compiendo questi delitti siano molto vicini a lei. Esci e dirigiti al castello, dove verrai ricevuta dalla regina per farle un rapporto su quanto hai scoperto fino a questo momento. Terminato il dialogo lascia la stanza e segui il corridoio, prima di arrivare alla stanza di Chavigny, troverai un pezzo di carta per terra, raccoglilo e mettilo nel diario, si tratta del pezzo di mappa mancante, clicca sopra la mappa col pezzo raccolto, scoprirai l'esistenza di una stanza segreta nella biblioteca, entra in camera di Jean – Aimé e parla con lui, ad un certo punto deciderai che è meglio uscire da quella stanza, se l'assassino fosse veramente lui è pericoloso stare sola in sua compagnia. Prosegui lungo il corridoio dietro l'angolo e recati nella stanza dove riposano le guardie., osserva la rastrelliera con i pugnali sopra il letto, l'arma che ha ucciso la guardia è nuovamente al suo posto, clicca sul coltello più chiaro, in questo modo udrai la voce di Madeline che esprime proprio questo concetto. Scendi lungo le scale e va in biblioteca, dove c'è l'armadietto rotto, avrai nuovamente la visione di Philibert. Dai le spalle all'armadietto e osserva i libri sullo scaffale sul terzo ripiano, clicca sull'icona con le rotelline, ti verrà rivelata una serratura, prendi dall'inventario la chiave di Philibert e clicca sulla serratura, purtroppo entra ma non gira, rimettila a posto nell'inventario e analizzala con la lente d'ingrandimento, posa la lente, prendi il bisturi e cliccaci sopra, si allargheranno i denti della chiave. Rimettila sulla serratura e vedrai che questa volta si aprirà, rivelandoti la stanza segreta. Entra e osserva il libro sulla sx, anche perché è l'unico illuminato, esaminalo, ma risulterà vuoto. Per approfondire le tue ricerche dovrai far luce nella stanza. Prendi l'accendino dall'inventario e voltati verso il buio, alza lo sguardo verso il soffitto e clicca sul lampadario su cui ci sono le candele. Va in fondo alla stanza e voltati verso sx, sul piano più basso, nella seconda colonna c'è un libro verde su cui spiccano le lettere AMP è il 2° libro d'astrologia, prendilo e appoggialo sul leggio alle tue spalle, ora puoi aprirlo cliccandoci sopra, dentro ci sono altri appunti di Philibert. In quel momento sentirai la voce di Chavigny, deciderai allora di lasciare la stanza, non è il caso di fargli scoprire questa stanza. Avanza di una schermata, poi tutto avverrà automaticamente, trovandoti infine all'esterno. Apri l'inventario e sistema il foglio trovato nel diario e leggi cosa c'è scritto sopra. A questo punto deciderai di andare da Costance, per portarle il filtro d'amore. Entra nella cappella e cambiati gli abiti, così andrai da Costance sotto le spoglie di Madeleine. Sali le scale e va nella sua stanza. Una volta data la pozione per poter aver delle risposte alle tue domande dovrai giocare al gioco di Costance, purtroppo non esiste una soluzione, perché è casuale.



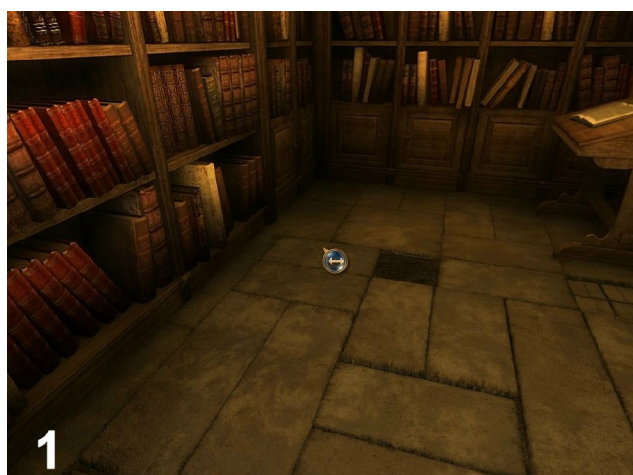
Costance mescolerà 5 dadi all'interno di un bicchiere, poi ci sbircerà dentro e ti dirà la somma totale, tu dovrai indovinare i numeri presenti sulla faccia dei dadi. Se indovinerai lei risponderà alle tue domande, se invece sbaglierai dovrai farle un regalo. Il mio consiglio è di prendere una discreta quantità di fiori di Giaggiolo dal davanzale della casa in paese, per poterli dare a Costance, in quanto accetterà solo quelli. Buona fortuna! In totale dovrai azzeccare il gioco per due volte, in modo da porle entrambi i quesiti. Fatto ciò troverai nell'inventario un medaglione dorato, prendi la lente e cliccaci sopra, vedrai la scritta SIDH. Posa la lente e clicca sul medaglione, in questo sistema lo girerai vedendo dei simboli

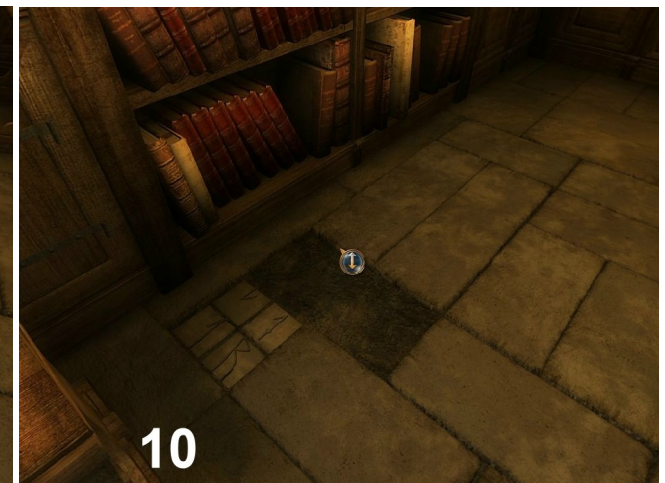
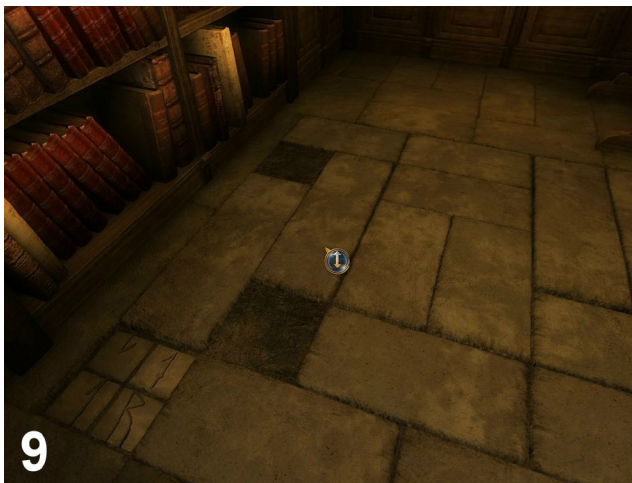


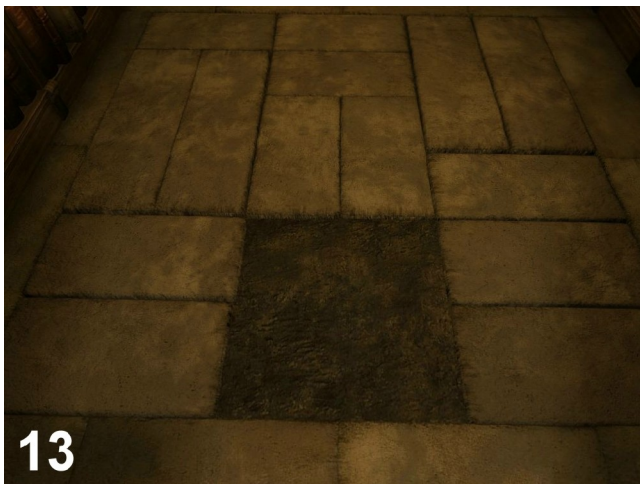
Ricordali, sono importanti per il prossimo enigma. Lascia la stanza di Costance, scendi le scale e fermati nella cappella per cambiarti con gli abiti di Cesar, poi va in biblioteca, nella stanza segreta. Una volta entrato osserva attentamente il pavimento, nei 4 angoli ci sono 4 pietre su cui sono incisi 4 simboli differenti, dovrai cliccare i 4 simboli che vedi sul medaglione partendo dal primo a sx. Ricorda che troverai 1 simbolo per angolo



A questo punto si abbasseranno i 4 blocchi di pietra con le 4 incisioni, il passo successivo consiste nel far scorrere le pietre del pavimento, osserva attentamente le foto qui di seguito e segui le mosse per arrivare alla soluzione







Ecco svelato il passaggio segreto, dalle foto, alcune volte a colpo d'occhio può sembrare non chiaro lo spostamento, ma in tutte ci sono dei particolari (es: pietre con simboli, piccole parti di pareti, ecc...) che ti aiutano a capire quale pietra è stata spostata, nel caso avessi qualche dubbio. Apri l'inventario e clicca con la lente d'ingrandimento sulla corda usata, posa la lente e prendi la forbice, cliccaci sopra, in questo modo avrai tagliato il pezzo di corda debole. Ora prendi la corda e clicca sul lampadario, infine calati nel passaggio. Una volta sotto ti accorgerai che sei in un tunnel, dopo aver visto in terra il libro che stavi cercando avrai un'altra visione di Philibert, è identica a quanto appare nel tuo sogno. Raccogli il IV volume d'astronomia e apri l'inventario, esaminalo con la lente, una volta che si trova in primo piano posa la lente e cliccaci sopra, al suo interno troverai un altro appunto di Philibert, inseriscilo nel diario e leggilo. Attorno a te ci sono delle tavole in pietra con dei simboli incisi sopra. Segui il tunnel, percepirai una nuova scossa di terremoto; in fondo ci sono altre iscrizioni su una lastra di pietra alla parete ed in terra, sulla destra potrai prendere la spada e lo scudo. Osserva meglio le scritte, vedrai che mancano 2 pezzi, proprio quelli che hai nell'inventario, come l'inserirai nella loro locazione apparirà una schermata in automatico, dove prenderai nota dei simboli e inserirai tutto nel diario. Ora la galleria sta per crollare, apri l'inventario e clicca con lo scudo sulla tua figura, in questo modo quando uscirai dall'inventario vedrai la tua figura con la forma dello

scudo di fronte a te. Dirigiti in fretta dall'altro capo della galleria e risali fino alla stanza segreta della biblioteca. Esci nel cortile e sali fino al primo piano, in cima alle scale prendi il corridoio di dx, voltati verso la prima porta a dx, solitamente è chiusa, ora invece è socchiusa, entra, farai una macabra scoperta, purtroppo lo scriba della regina è morto



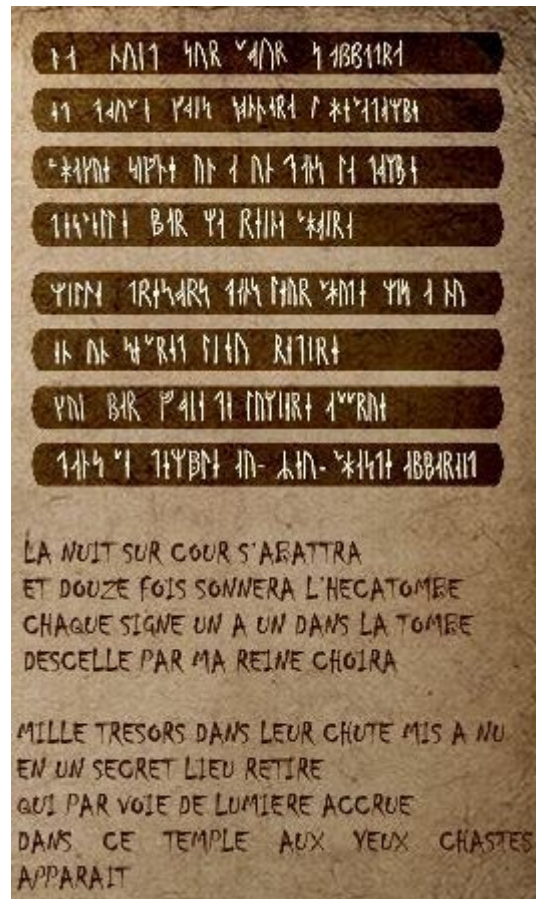
Clicca sul cadavere, si aprirà il tuo kit, prendi la lente e clicca sul viso, noterai che anche lui ha le labbra nere, probabilmente è stato avvelenato come Philibert, esci dalla schermata in primo piano e con la lente clicca sulla mano, posala e prendi il taccuino che tiene fra le dita, noterai che un dito è nero, cliccaci sopra, è macchiato d'inchiostro, esci nuovamente dalla schermata, riprendi la lente e clicca sui piedi; posa la lente e prendi il compasso, cliccaci sopra e noterai che le dimensioni corrispondono a quella trovata vicino alla guardia, però non c'è traccia di sangue sotto la suola, il problema è che se anche fosse stato lui ad uccidere la guardia, c'è ancora un'assassino che gira indisturbato, poiché anche lo scriba è stato ucciso. Allontanati dal corpo e apri l'inventario, clicca con la lente sul taccuino, poi prendi il bisturi e incidilo, troverai nascosti nella copertina una chiave ed un foglio. Prova ad aprire il baule a dx del cadavere con la chiave trovata, ma Madeline riterrà inutile frugare fra gli oggetti dello scriba, anche se per un momento ha creduto che fosse lui l'assassino. Esci dalla stanza, in automatico ti troverai nel cortile di casa tua, ed è sera. Ora traduci i simboli copiati nella galleria, apri l'inventario e il diario, vai alla pagina dove hai annotato i simboli nella galleria, dove c'è il primo appunto di Philibert, qui il compito è relativamente semplice



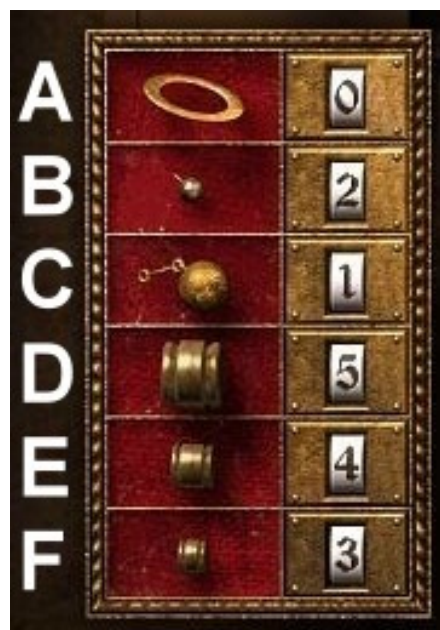
nella pagina di sinistra c'è un cerchio, in una fila ci sono delle lettere, nell'altra fila i simboli, entrambe possono ruotare, ogni volta che troverai un simbolo corrispondente ad una lettera, premendo la freccia sottostante (la foto è stata fatta ad enigma risolto, per questo non si vede la freccia) si andranno a posizionare nella pagina di dx, traducendo la frase scritta con i simboli sempre nella pagina dx. Per semplificare le cose, osserva la foto successiva, in cui le lettere sono già state abbinate ai simboli corrispondenti, ad enigma risolto, (molte coppie le hai già nel tuo inventario, es sulla pag in alto a sx di questo enigma ci sono dei simboli con a fianco la parola tombe, corrispondente alla sua traduzione, sul medaglione dorato, da un lato ci sono le lettere e dall'altro i simboli, etc, cerca tutto ciò che hai e i pochi abbinamenti che ti mancano li dovrai ottenere andando a tentativi)

A	1
B	B
C	V
D	↑
E	↓
F	ψ
G	ρ
H	*
I	
J	-
K	ρ
L	↑
M	ψ
N	↑
O	↑
P	B
Q	ρ
R	R
S	h
T	↑
U	↓
V	ρ
W	-
X	-
Y	↓
Z	V

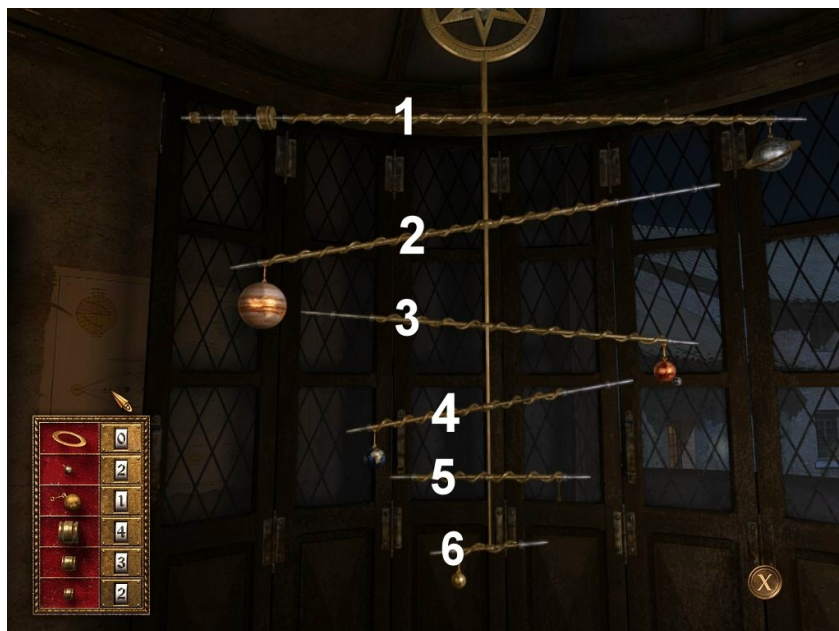
Una volta posizionato ogni simbolo accanto alla propria lettera otterrai la questa traduzione



Si tratta delle due quartine scritte da tuo padre, com'è possibile? Ora sali nella camera di Nostradamus e parla con lui degl'eventi successi in quella giornata, e quando ti porrà la domanda :”secondo te chi è l’assassino?” rispondi cosa più credi sia la verità. Al termine del dialogo sali nell’osservatorio, clicca sul sistema solare appeso in alto in centro stanza, dovrai bilanciare le aste in modo da allinearle, sulla parte sx dello schermo vedrai dei pesi da aggiungere, per praticità nelle indicazioni gli ho assegnato una lettera



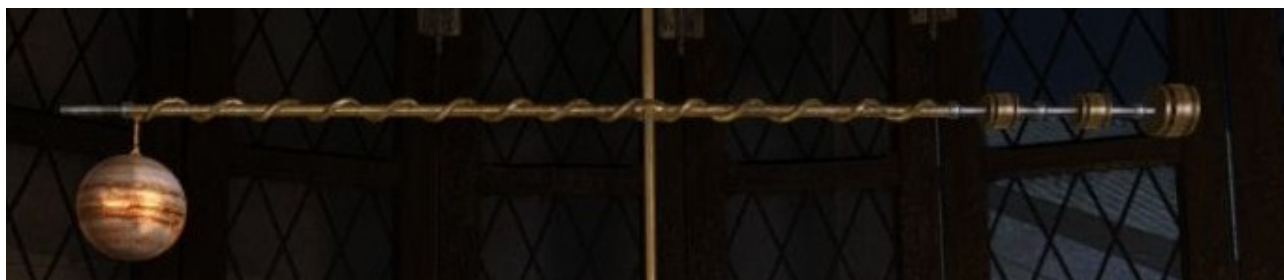
Anche alle aste che contengono i pianeti ho assegnato un numero



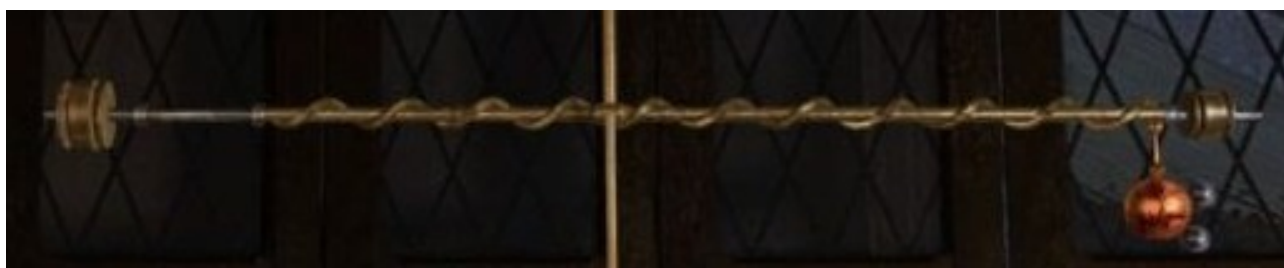
Inizia con l'asta n° 1: inserisci sul pianeta nella parte dx dell'asta 1 anello preso nella locazione A, 1 peso preso nella locazione F da sistemare alla dx del pianeta e sulla parte sx dell'asta 2 pesi presi nella locazione D



Asta n° 2: inserisci nella parte dx dell'asta 1 peso preso nella locazione D e 2 nella E



Asta n°3: inserisci 1 peso preso nella locazione B direttamente sul pianeta a dx dell'asta, 1 peso preso nella locazione E accanto al pianeta e 1 peso preso nella locazione D a sx dell'asta



Asta n° 4: inserisci 1 peso preso dalla locazione B direttamente sul pianeta a sx dell'asta, 1 peso dalla locazione F vicino al pianeta e 1 peso dalla locazione D sull'asta a dx



Asta n° 5: inserisci 1 peso preso nella locazione C nel gancio sulla dx dell'asta e 1 peso preso nella locazione E a sx dell'asta



Asta n° 6: inserisci 1 peso preso nella locazione F sull'asta dx



Ora che hai risolto l'enigma vedrai azionarsi il meccanismo, accanto a te c'è Nostradamus che ti farà i suoi complimenti, parla con lui di tutte le tue paure e poi va a prepararti una tisana all'eucalipto. Va nella solita stanza al piano di sotto, metti nella pentola dell'acqua, prendi il cucchiaino dal tavolo e prendi sulla prima mensola le **foglie di eucalipto**, è il 3° barattolo partendo da dx, una volta pronta e messa in un contenitore apri l'inventario e clicca con la tisana sulla tua immagine, ora sali in camera tua e va a dormire.

Domenica 31 marzo 1566

Finalmente una notte senza sogni, ma non capisci se è dovuto all'infuso di eucalipto che hai bevuto oppure perché è presagio di una giornata meno funesta delle precedenti. Vestiti come Cesar e va al piano di sotto a parlare con tuo padre, tutta la notte lui ha lavorato nel suo osservatorio per capire quali segni può riservarti il futuro, una cosa è sicura, avrai un ruolo fondamentale prima che abbia termine questa giornata. Ad un certo punto mostrerai a tuo padre il foglio trovato nella copertina del messale dello scriba della regina, è una ricetta, ma tu non capisci come si fa. Una volta che Nostradamus la legge ti mette a parte di una terribile verità, infatti questa ricetta permette di simulare la morte per diverse ore, per cui devi correre al castello. Recati nella cappella e scopri il cadavere, scoprirai che sotto il lenzuolo ci sono solo sacchi, per cui tuo padre ha ragione, lo scriba è vivo. Ora devi fare attenzione, la prossima vittima potresti essere tu. Sali nella sua stanza e apri il baule, al suo interno prendi il saio e il foglio, sembra un appunto di Philibert; Usa poi la lente sulla sega e prendi la segatura. Esci dalla stanza e apri l'inventario, clicca con la lente sulla segatura, appena questa è in primo piano posa la lente, capirai dal colore che è la stessa segatura dello scaffale che ha ucciso Philibert, aggiungi l'appunto nel diario e leggilo. Raggiungi la stanza di Costance, purtroppo la troverai morta



Clicca sul corpo per esaminarla e prendi la lente dal kit, clicca sul viso della giovane, noterai che anche lei è stata avvelenata, esci dalla schermata in primo piano e clicca con la lente sulla mano, purtroppo non riuscirai a prendere il biglietto, le mani sono gelate e rigide, però riuscirai a leggerlo, in pratica è una confessione, dove Costance dice di essere stata costretta da te, tuo padre e Jean – Aimé ad aiutarvi e che piuttosto che tradire la regina preferisce la dannazione eterna, che disastro! In quel mentre si avvicinano le guardie e partirà una sequenza in automatico, dove tu ti nasconderai ascoltando gli ordini impartiti alle guardie di arrestare la tua famiglia e Chavigny. Una volta rimasta sola ti travestirai da frate, scoprire la verità è il solo modo per tirare tutti fuori dai guai. Esci nel corridoio e raggiungi la stanza delle guardie, chiuso in cella troverai Jean – Aimé, ormai è tempo di chiarire la tua identità con lui, e dopo un'iniziale sorpresa, inizierete a parlare, scoprirai che colui che ha commissionato il tema di Enrico di Navarra è il cardinale di Lorena, duca di Guisa. Riguardo alla ricetta per la simulazione della morte Jean – Aimé sapeva che lo speciale personale di sua maestà aveva un'ottima conoscenza delle spezie, per cui sicuramente sarebbe stato in grado di preparare la pozione "simula morte" e ripensando alle circostanze della sua morte appare presto chiaro che anche lui potrebbe vivo e vegeto, o quanto meno, se è morto ha rivelato i segreti delle spezie allo scriba, per cui ora, forse, hai a che fare con 2 assassini. Non hai tempo da perdere, ti occorre saperne di più riguardo al simbolismo legato al pentacolo. Chavigny ti darà la chiave del suo ufficio, dato che ne aveva cambiato la serratura, lì troverai l'incisione di un pentacolo. Esci dalla stanza e percorri il corridoio fino allo studio di Chavigny, entra e voltati verso lo scrittoio, sopra c'è un libro, cliccaci sopra con la lente, poi aprilo e prendi il foglio che contiene, leggi il contenuto della pagina del libro e poi prendi le forbici e tagliala, poi metti tutto nel tuo diario. Ora vai dalla regina, riuscirai a passare senza parlare con la guardia dato che sei vestita da frate. Appena ti troverai di fronte a lei dovrai darle delle spiegazioni, accanto alla figura della regina vedrai apparire un indicatore, ogni volta che risponderai correttamente il livello salirà, così alla fine la regina si convincerà a lasciarti libera di mettere in pratica il tuo piano per dimostrarle l'innocenza tua, di tuo padre e di Chavigny. Ecco qui di seguito le domande con le risposte corrette (in rosso trovi le domande della regina, in blu le tue risposte)

Credo che tu mi debba una spiegazione. Io non sono venuta a difendere me stessa

E' tutto quello che hai scoperto? So che nessuna delle spiegazioni potrà essere abbastanza soddisfacente per voi.

In effetti avevo notato dei rumori strani. Non avete nulla da perdere nel lasciarmi provare.

Chi mi dice che non cercherai di scappare? Mio padre è nelle mani delle vostre guardie e, anche se è odioso, Chavigny è un mio amico.

Molto bene. Insomma, posso sapere chi è questo misterioso sospetto! Qualcuno talmente astuto che oggi potrebbe sembrare insospettabile.

Ovviamente i dialoghi sono molto più lunghi, ma questo è il succo per dare le risposte giuste. Con la regina resterai d'accordo che quando sentirai suonare le campane è tempo di attuare il tuo piano per far parlare l'assassino, poiché la regina sarà vicina e ascolterà la verità. Al termine del colloquio le darai tutti i tuoi travestimenti, ormai puoi mantenere la tua vera identità. Lascia la stanza, e scendi le scale per andare nella cappella, una volta qui avvicinarti all'altare, verrai colpita in testa. Quando riprenderai i sensi ti troverai di

fronte lo scriba, lui vuole il tuo aiuto per trovare il tesoro nascosto in un punto segreto sotto il castello. Ti ha introdotto in corpo del veleno, ed ora non hai molto tempo. Appena termini di parlare con lui ti conviene salvare, poiché la barra col passare del tempo scenderà sempre di più fino alla tua morte. Osserva l'altare, in centro vedrai un medaglione verde, cliccaci sopra, dovrai ricostruire la figura del pentagramma, nei cerchi esterni vedrai dei piccoli pomelli, dal più interno al più esterno. Per facilitare l'individuazione della posizione corretta sono stati inseriti dei numeri



Una volta ricostruito il pentagramma vedrai apparire dei numeri, che anoterai nel diario, prendi il medaglione e il supporto, apri l'inventario e clicca con la lente d'ingrandimento sul supporto per allungarlo, prendilo e mettilo nel buco sopra l'altare, poi in cima metti il medaglione da cui partirà un raggio di luce



A questo punto devi risolvere l'enigma nel diario, prendi la penna d'oca e sottolinea le stesse lettere che vedi in basso, ti appariranno le lettere sul fianco dx dei numeri scritti in nero



Posa la penna e clicca sulle lettere in rosso fino a formare il tuo nome



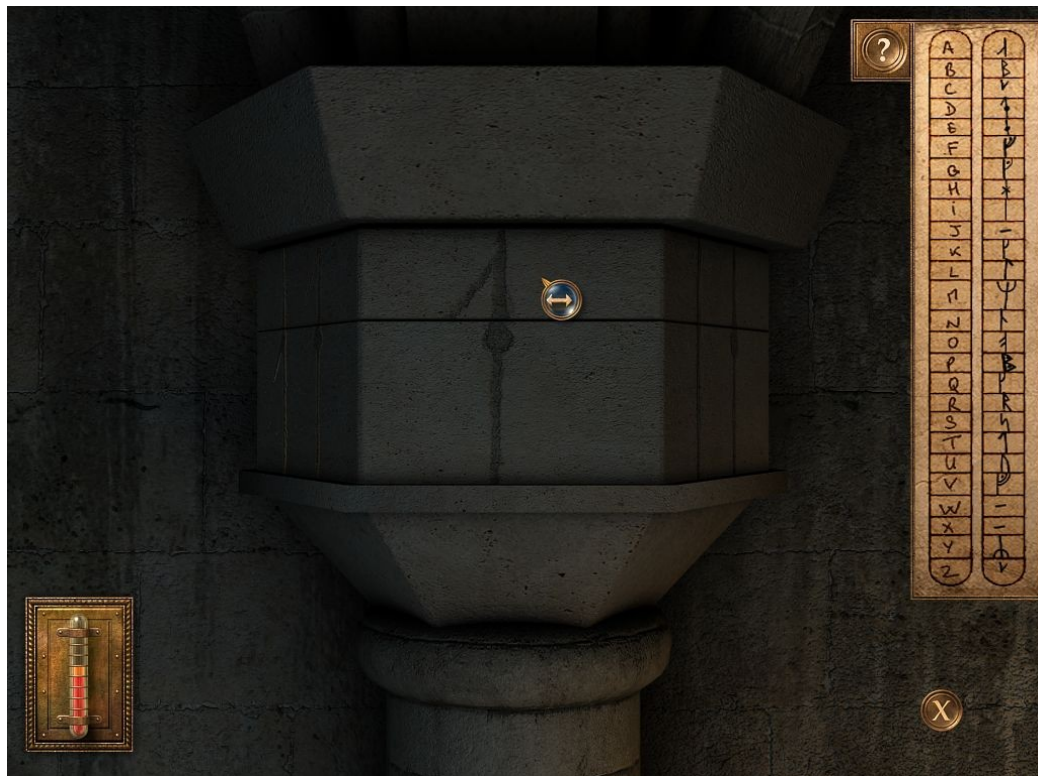
Ora devi parlare con lo scriba, ciò che t'interessa sapere sta scritto nell'ultima domanda, se le leggi tutte perdi solo tempo prezioso. Guarda le colonne intorno a te, nella parte alta, verso il soffitto c'è un'icona con 1 occhio, cliccaci sopra, a questo punto vedrai l'icona con la freccia che scorre da dx a sx, vuol dire che le due parti del capitello possono ruotare, dovrai formare il tuo nome con i simboli, parti dal capitello della colonna vicina al raggio e prosegui poi in senso orario fino ad arrivare alla colonna sul lato opposto. Quando

porti in primo piano il primo capitello premi sul punto di domanda in alto a dx, ti aiuterà a vedere quali simboli corrispondono alle lettere.

1



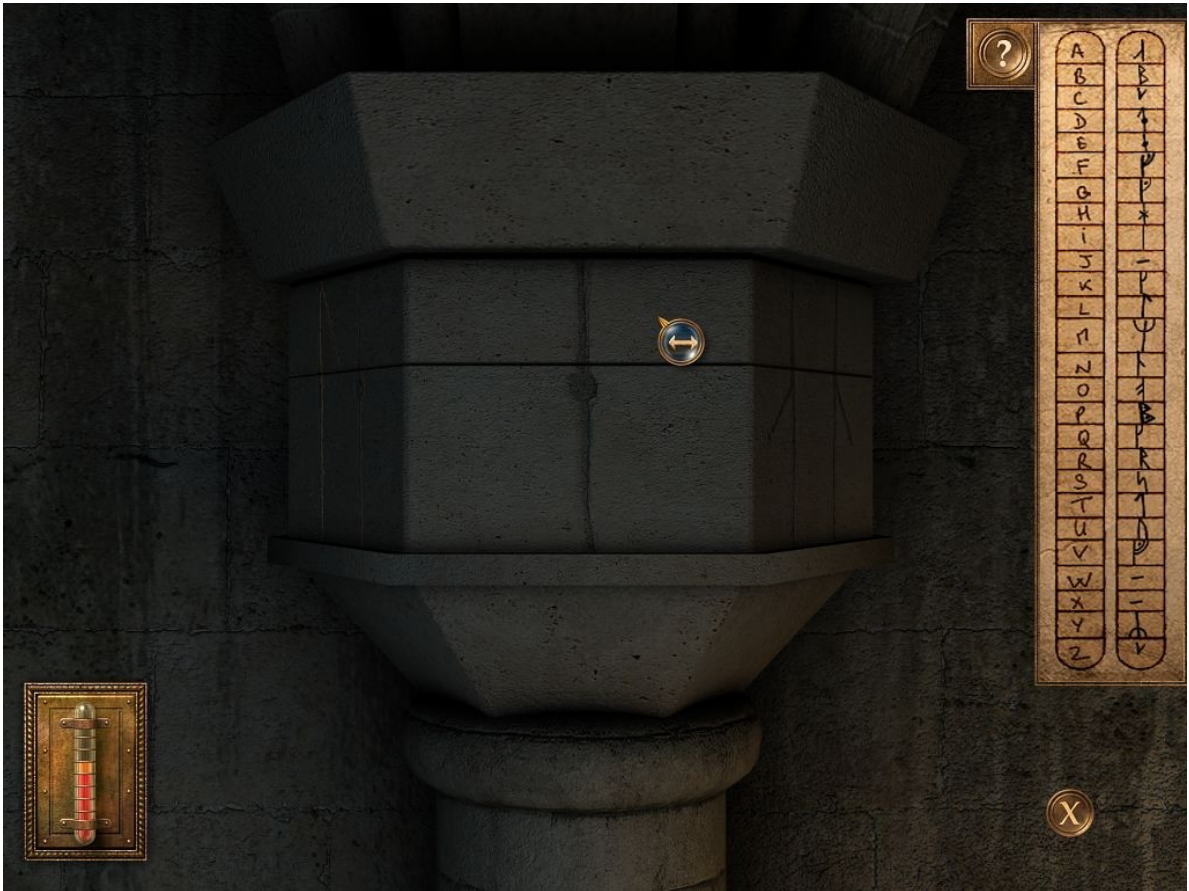
2



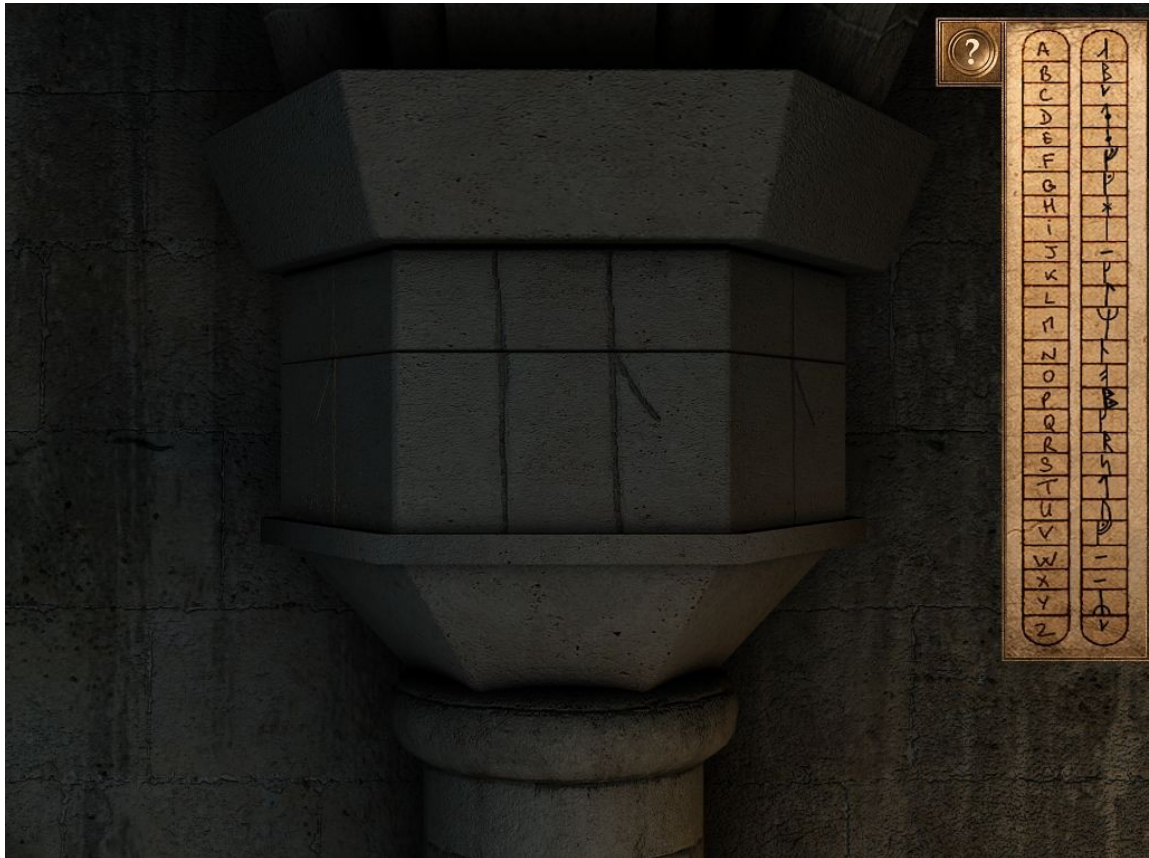
3



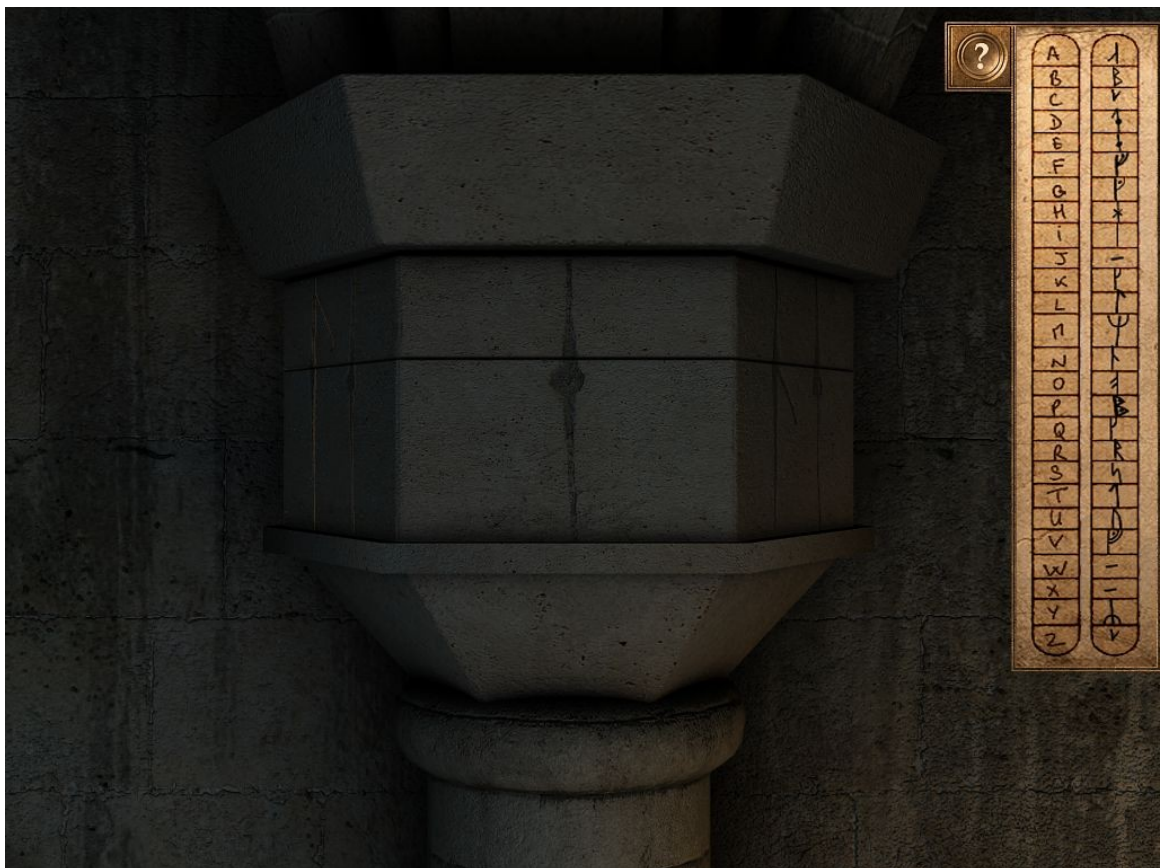
4



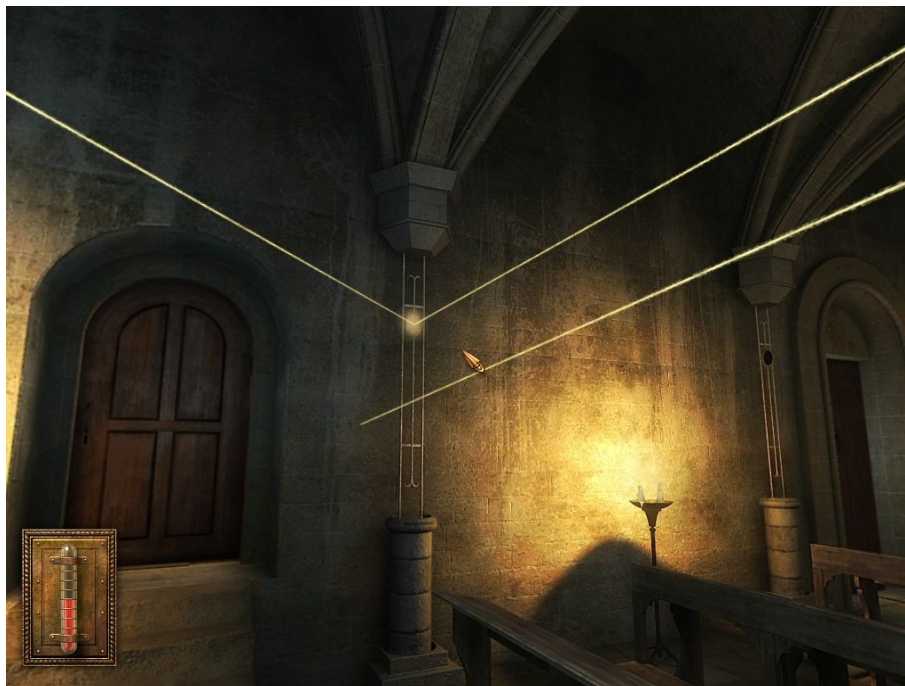
5



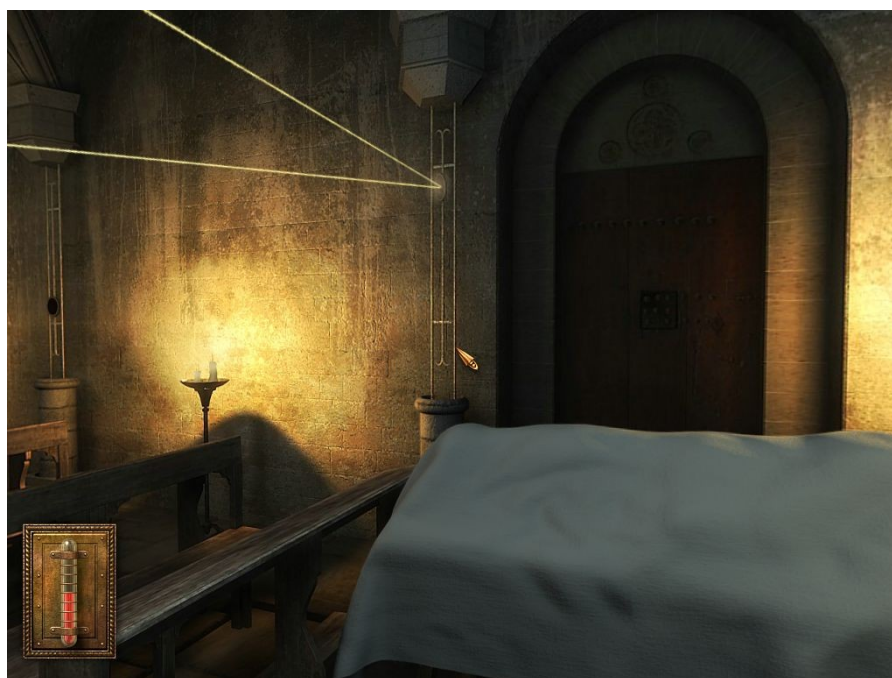
6



A questo punto le colonne scenderanno rivelando degli specchi, dovrai sistemarli in modo tale che il raggio di luce rimbalzi da uno all'altro fino a colpire la statua sul fondo, la quale lo rifletterà sul pavimento,



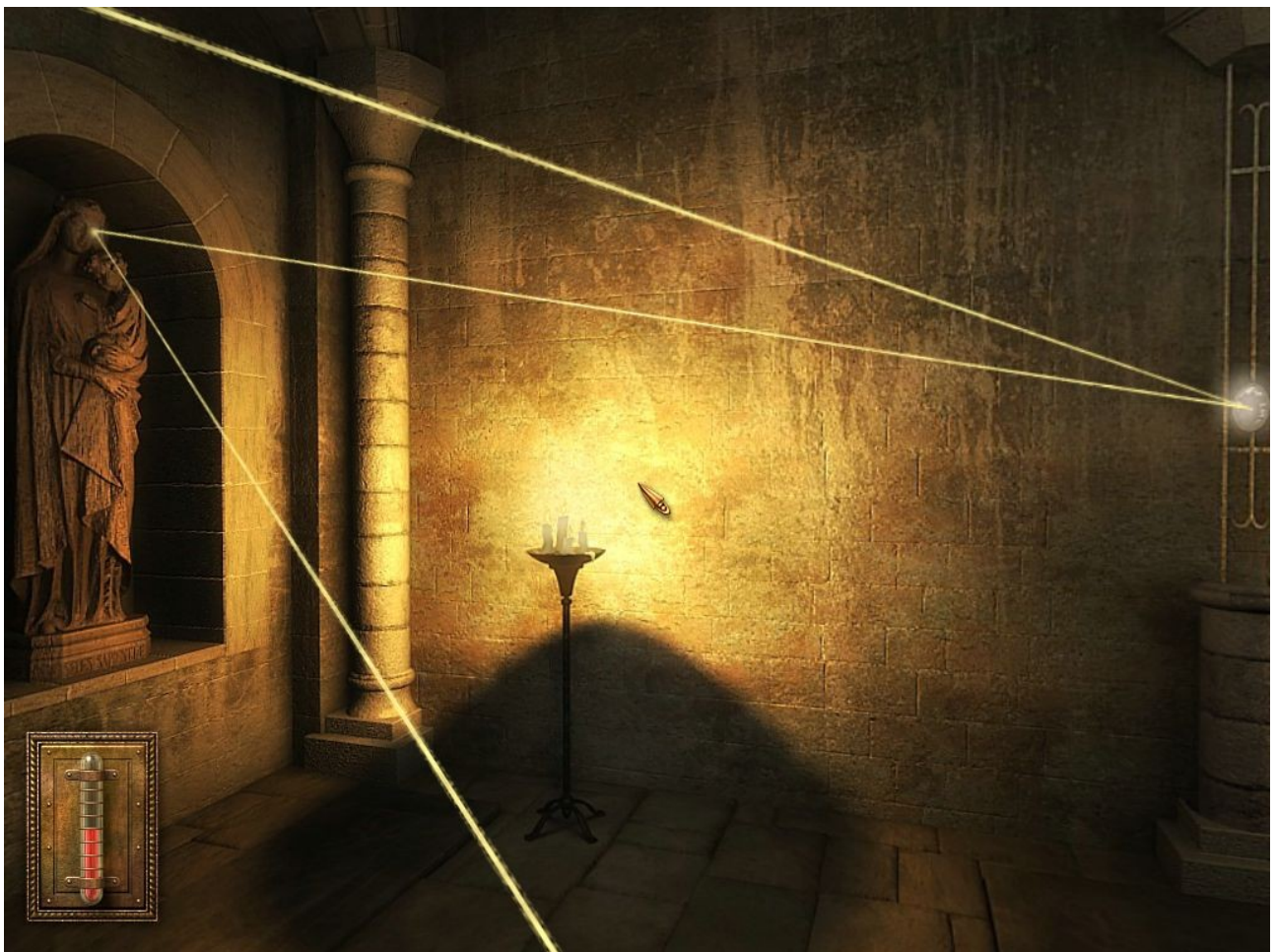
Mettiti vicino all'altare e clicca sullo specchio della colonna di sx, dovrai posizionarlo in alto e poi ruotarlo fino a che il raggio colpirà la colonna di fronte (per spostare lo specchio è semplice, basta cliccarci sopra, ad ogni cliccaggio si posiziona in maniera differente, ovviamente, anche se il tempo è tiranno, cerca di cliccare con calma, altrimenti rischi di mettere lo specchio nella posizione errata e devi ricominciare da capo per spostarlo, perdendo così tempo prezioso)



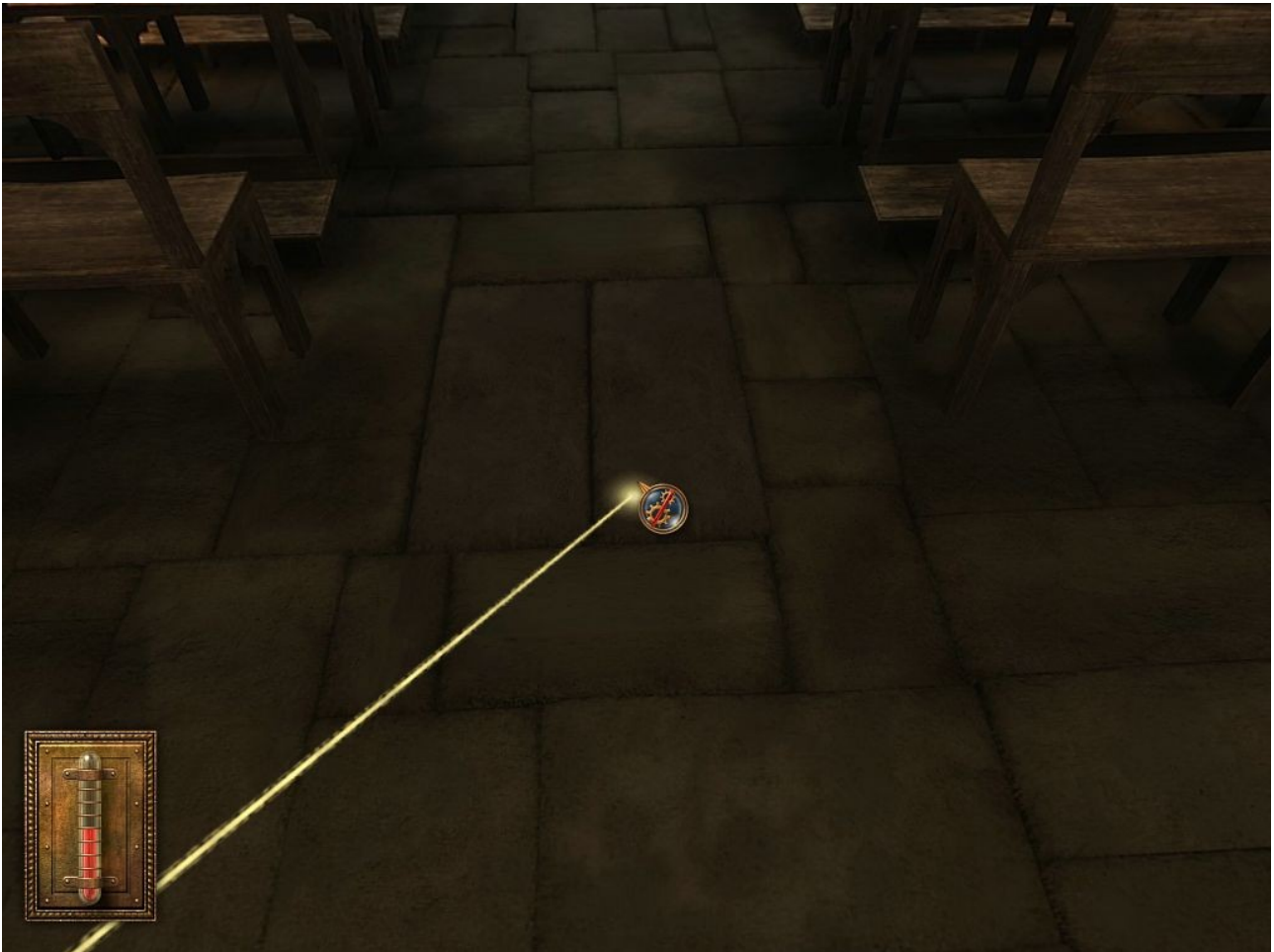
Ruota la tua attenzione sulla colonna di dx, la prima vicino all'altare, ai piedi del finto cadavere, posiziona lo specchio in alto e ruotalo in modo che il raggio colpisca la 2° colonna a sx



Spostati vicino alla 2° colonna a sx, posiziona lo specchio in basso e ruotalo in modo che il raggio colpisca la colonna a sx della statua sulla parete in fondo alla cappella



Va alla colonna a sx della statua, posiziona lo specchio in alto e ruotalo in modo che colpisca l'ultima colonna sul lato dx di fronte alla statua. Avvicinati a questa colonna, posiziona lo specchio in basso e fallo ruotare in modo che colpisca la statua della Madonna. Da questa partirà un raggio verso il pavimento



Adesso prendi la barra di metallo nell'inventario e clicca sulla pietra alla fine del raggio, si aprirà un passaggio, dopo un breve dialogo scenderai giù, dove troverai una statua senza testa, cercala per terra e rimettila al suo posto



Continua a cercare e vedrai una spada, raccoglila e mettila sulle mani



Ora partirà un filmato automaticamente in cui la statua si muoverà e aprirà un passaggio per accedere ad una stanza segreta demolendo una parte di muro. Entra nella stanza e goditi il finale!!!!

Soluzione di Rita