

Baron Wittard

Dopo la intro esplora bene tutta la zona e noterai delle colonne con dei numeri romani e un pulsante. Una colonna ha solo il pulsante senza numero romano. Segui il percorso obbligato fin sotto il porticato, sali i gradini e osserva il bidone scuro a sx, dentro ci sono due riviste e su una è cerchiato il numero: **5735**. Localizza le colonne con questi numeri (V VII III V) e premi il pulsante seguendo l'ordine (**V VII III V**), partirà una telefonata che si interromperà. Vai alla colonna senza numero romano e guarda a dx, vedrai una fossa ostruita da dei tubi: devi spostarli. Premi il pulsante della colonna senza numero e avrai un pannello, poi muovere le 5 leve a sx secondo un certo ordine per liberare il passaggio nella fossa.



Premi nell'ordine: 2-4-2-1-4

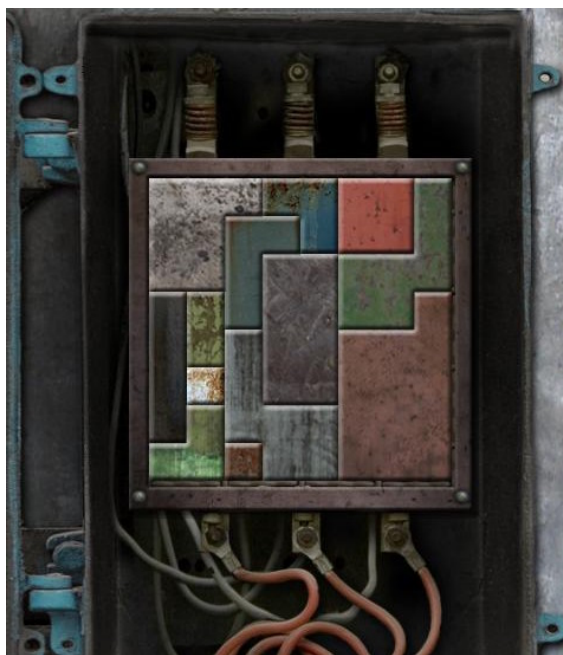
Scendi la scala nella fossa e avanza fino in fondo nel tunnel, osserva gli oggetti in terra, prendi la borsa, clicca il medaglione e poi la tessera di riconoscimento, cliccala e leggi i documenti, esci dalle schermate e apparirà il medaglione con un dialogo: ascoltalo attentamente. Avanza verso il muro e osserva la grata tonda, cliccala per toglierla e segui il tunnel, toglì la grata successiva e il medaglione ti dirà di proseguire a dx, fallo e clicca la porta ma ti dirà di andare avanti dalla parte opposta. Torna indietro e apri la porta azzurra, il medaglione ti parlerà presentandosi come Baron Wittard. Avanza per 3 volte e sulla dx osserva il SIMBOLO ROSSO (1): ce ne son parecchi di altri colori nel gioco e serviranno più avanti.



Avanza e sali la scala in ferro, osserva i silos e gira una manopola, rimettila poi al suo posto. Vai verso il tavolo e osservalo, leggi i documenti sul tavolo e quelli appesi, osserva a sx la rune ovale con la

lettera "F", prendila. Vai a sx e osserva la scatola metallica al muro, il barone ti parlerà. Osserva di nuovo la scatola e per attivare la corrente devi risolvere un enigma, ma per ora non hai info. Voltati e osserva le 3 manopole sul silos, puoi solo notare che puoi girarle. Sali le scale.

Voltati a dx e usa la porta col simbolo medico: è chiusa, osserva le fessure nella parte alta della porta e vedrai un cuscino insanguinato, osserva quelle in basso e vedrai una serie di cilindri con anelli colorati che puoi spostare. Esci dalla schermata e avanza una volta, osserva a sx il tubo in basso e vedrai una levetta che può essere spostata: spostala a dx. Esci dalla schermata e avanza una volta, voltati a sx e sei davanti al Kids Kingdom, sulla sx osserva l'alfabeto per bambini e sulla dx della porta il SIMBOLO GIALLO (1). Avanza e si spegneranno le luci, appena si riaccendono osserva a dx il bancomat ATM, avanza fino al caffè e sul divano a dx vedi un SIMBOLO ROSSO (2). Voltati verso il caffè e osserva il poster sulla porta, entra nel caffè: hai due porte rosse. Entra nella porta a sx per il bar, avanza e sul tavolo in fondo a dx osserva il SIMBOLO GIALLO (2) e il SIMBOLO VERDE. Esci dal caffè ed entra nella porta davanti, osserva dentro e per ora non uscire dalla porta azzurra ma osserva il tavolo vicino alla doppia porta rossa: vedrai delle coppe colorate. Esci dalla porta doppia rossa (da dove sei entrato) e vai a sx per il corridoio. Avanza a sx 1 volta e sulla sx c'è il secondo interruttore sul tubo: sposta la levetta a dx. Avanza e hai davanti due doppie porte, prova quella a dx ma è chiusa, senza uscire dalla schermata osserva la scatola sulla parete a sx, aprilo e hai un enigma: sistemare i tasselli in un certo ordine, se fatto giusto sentirai un suono elettrico.



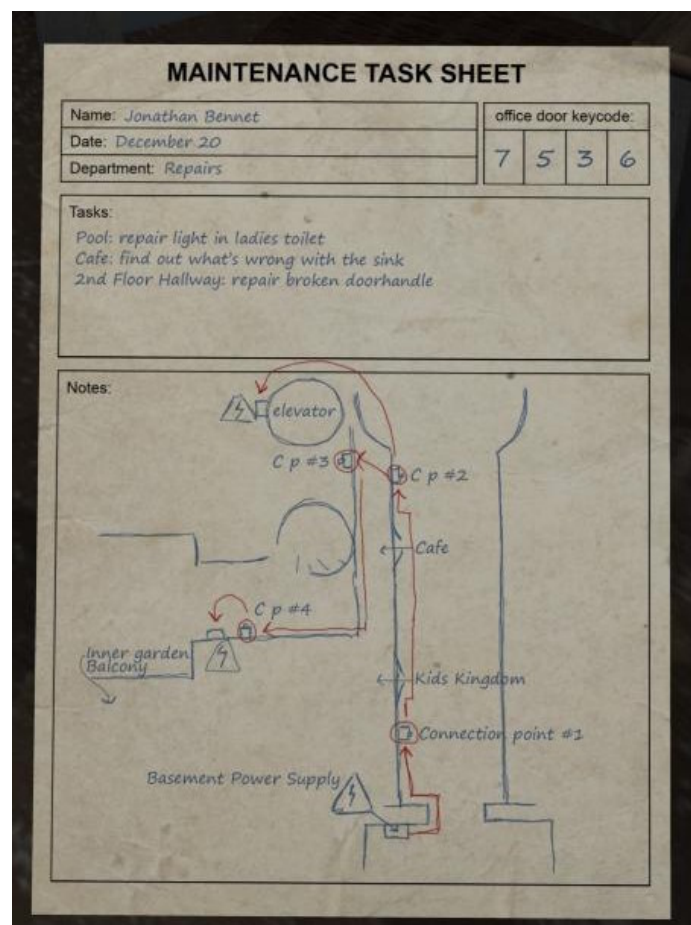
Ora entra nella porta di Swimming Pool, avanza una volta e poi a sx per il lavandino centrale, clicca la lacca e osserva il SIMBOLO VERDE (2). Avanza fino a superare gli armadietti e vai a sx, vai verso il secchio blu e dentro vedi un SIMBOLO BLU (1). Avanza verso la piscina e osserva la torre rotonda in fondo: dentro c'è una runa ma per prenderla bisogna svuotarla dall'acqua. Esci dalla schermata, avanza una volta e posizionali davanti al macchinario arancione, evidenzialo e vedrai i controlli. Lo scopo è di avere i manometri nella zona verde selezionando i ventilatori corretti, ogni ventilatore gira a velocità diversa e se la pressione è troppo alta, si spegne tutto.

Premi START, seleziona le ventole che vedi sotto mettendoli su ON e poi premi PUMP per drenare l'acqua.



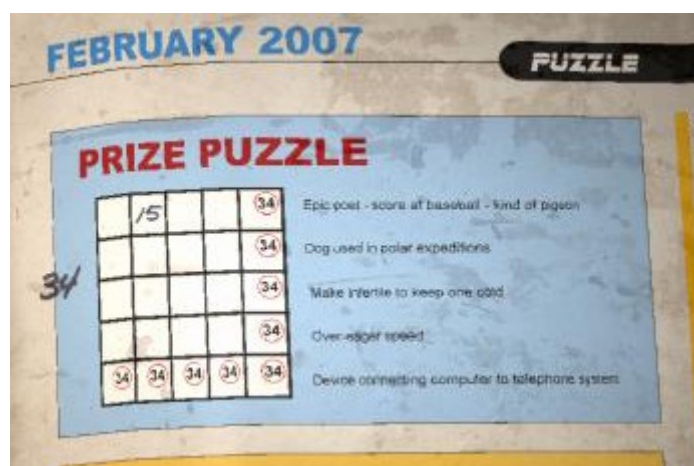
Ora puoi prendere la runa.

Avanza sul piano rialzato in fondo con le sedie e vai verso il tavolino, osserva il block notes, cliccalo e vedrai il SIMBOLO VERDE (3), leggi la nota che servirà più avanti. Girati e vai verso le scale, sali e voltati completamente, guarda in basso e vedi il SIMBOLO GIALLO (3), scendi e ritorna alla prima piscina, vai a sx verso il bar, avanza ed entra nel passaggio a fianco (alla dx del bancone), osserva le piastrelle a dx con i pesci e vedi il SIMBOLO GIALLO (4). Voltati completamente e sali le scale, avanza fino in fondo al tavolino e sulla dx sotto la sedia leggi il foglio:



Indica che il codice della porta dell'ufficio è: 7536 e che hai 4 punti luce da attivare (quelli cerchiati) l'1 e il 2 li hai già attivati dove hai spostato le levette a dx.

Torna sotto ed esci dalla piscina dalla porta doppia e appena fuori vai nelle altra porta doppia, avanza una volta e osserva l'ascensore a sx che non funziona, giraci intorno una volta, voltati a sx e osserva il terzo punto luce che ha già la levetta a dx. Esci dalla schermata, voltati a dx e avanza verso le due sedie davanti la porta vetri, sali le scale a sx e alla dx della vetrata che ti trovi davanti vedi il punto luce n°4 che ha già la levetta spostata a dx. Voltati a sx e su uno scatolone vedi il SIMBOLO GIALLO (5), avanza una volta dalla parte opposta e sulla sx prova ad aprire la porta a vetri e sul muro alla sua sx osserva la pulsantiera che non funziona. Avanza a dx e prova ad aprire la doppia porta del museo ma il medaglione ti dirà che una forte energia tiene chiusa la porta. Osserva gli opuscoli sulla dx e uno parla di Odino. Ritorna sotto e apri la prima doppia porta a vetri a sx per essere nel cortile. Voltati a dx e osserva l'ultimo tavolo, sopra c'è una rivista di musica, osservalo e vedi un puzzle che ha tutta l'aria di essere quello visto in precedenza nella sala caldaia sotto nella scatola al muro.



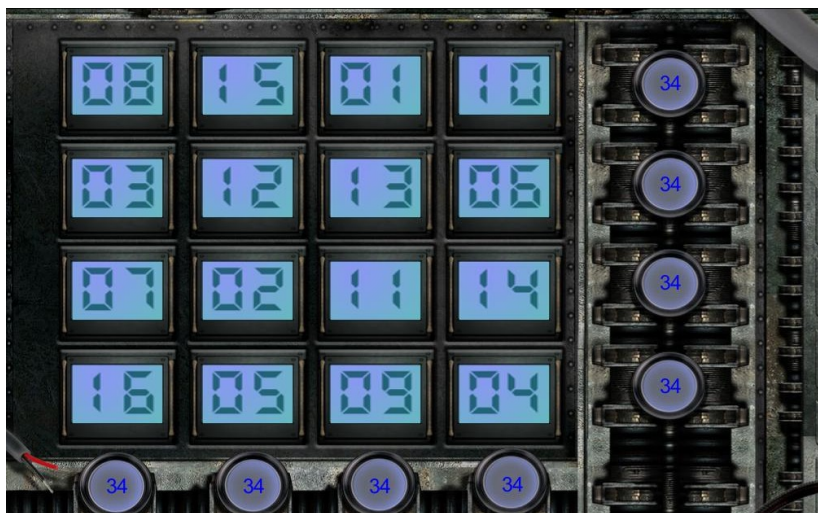
Un 15 posizionato e 34 in tutti i lati.

Avanza a dx sotto il porticato e fermati alle due panchine, voltati a sx e alla base della colonna c'è il SIMBOLO ROSSO (3). Avanza fino agli scatoloni in fondo, osservali e prendi una runa. Avanza fino all'unica doppia porta (sul vetro c'è una mano insanguinata) ed entra. Avanza verso il bancone della reception, osserva le cartoline a sx e su quella centrale vedi il SIMBOLO GIALLO(6) e la mappa di Londra a dx. Vai a sx una volta e gira intorno alla reception, osserva le mappe sulla scrivania del piano terra, primo e secondo piano, e del tetto. (Ora le puoi visualizzare nella barra in alto per andare in locazioni già visitate). Osserva il quaderno, sono le rune da usare nelle varie locazioni.

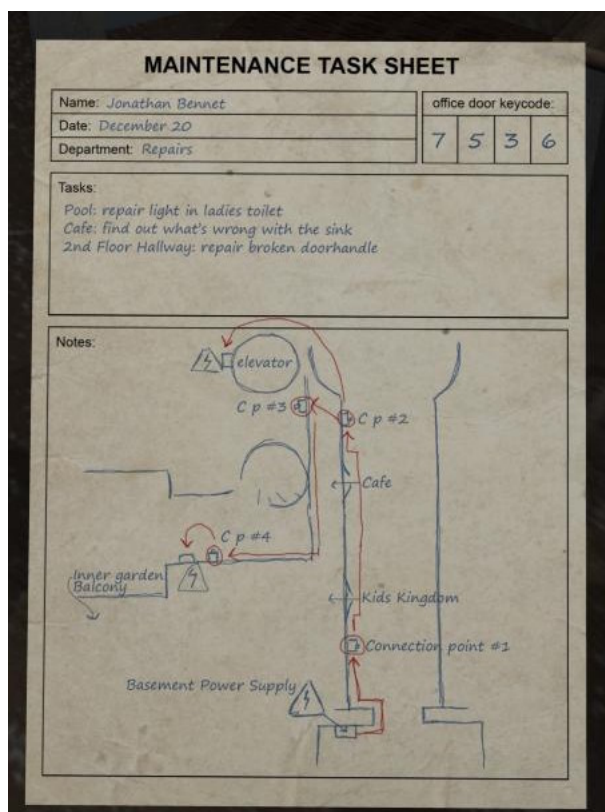
SYMBOL	LOCATION
THE SELF	WIKING MUSEUM
PARTNERSHIP	MAINTENANCE
SIGNALS	INNER GARDEN
SEPARATION	GRAND HALL
STRENGTH	CAFE
INITIATION	SECURITY OFFICE
CONSTRAINT	SERVATORY
FERTILITY	MEDICAL BAY
DEFENCE	WILLARD STUDY
PROTECTION	WILLARD APARTMENT

Ruota a dx e osserva la cassaforte: noterai i simboli colorati trovati in giro ma ne mancano ancora. Esci dalla reception e avanza verso la doppia porta in fondo con in terra delle mattonelle fuori posto, osservalo e prendi un'altra rune.

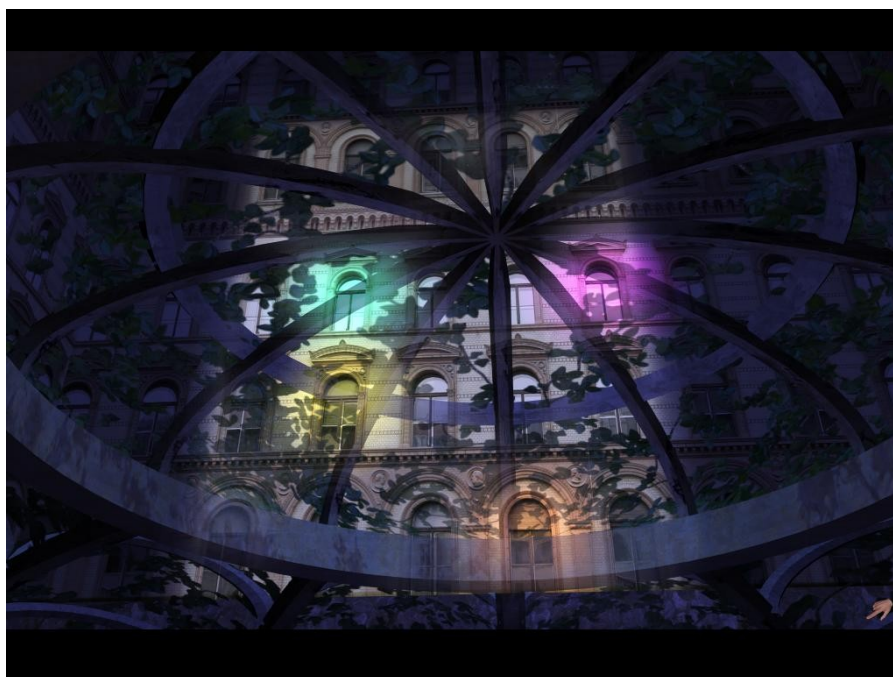
Ora è il momento di dare energia tramite il quadro comandi nel locale caldaia. Voltati completamente e avanza dritto fino in fondo, esci dalla doppia porta e avanza fino alla fine del corridoio, entra nella porta e sei nel locale caldaia. Osserva la scatola al muro e risolvi l'enigma. Dalla foto sopra si vede che il 15 va posizionato in una certa casella e che i numeri a dx e in basso cerchiati devono dare 34 – quindi per ogni colonna verticale e orizzontale la somma deve dare 34 - disponi come vedi sotto e per spostare i numeri nei quadranti è sufficiente cliccarne due che si scambieranno la posizione.



A questo punto è importante aver spostato le levette a dx sulle borchie. Se non l'hai ancora fatto è ora di farlo.

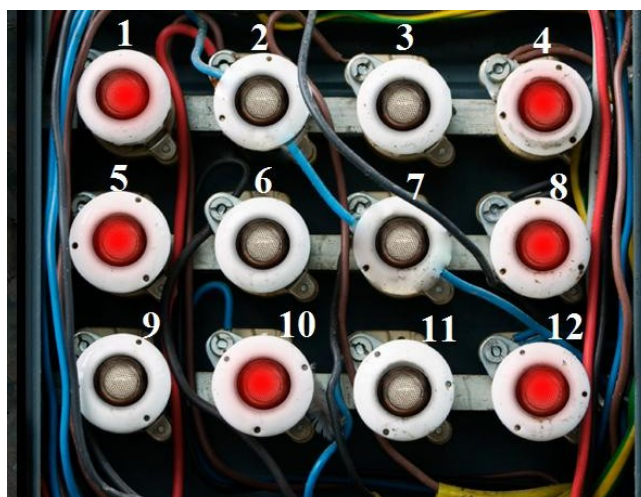


Torna sopra, avanza fino in fondo ed entra nella doppia porta a sx, sali le scale che portano al museo, vai a dx e premi il pulsante sul muro (ora c'è corrente) per entrare nella doppia porta a vetri: ora sei sul balcone del cortile. Osserva il tavolo a sx, clicca la tazza col piattino e poi clicca la tazza, vedrai il SIMBOLO GIALLO(7). Osserva in alto la cupola e vedrai delle zone colorate da ricordare, più avanti serviranno.



Esci dalle schermate e vai a dx, avanza verso le foglie e c'è una tavola con enigma ma non abbiamo ancora informazioni per risolverlo. Scendi sotto e vai all'ascensore davanti alla macchina del caffè, osserva la pulsantiera a dx della porta dell'ascensore e se non funziona devi spostare a sx la levetta sul commutatore nella parte dietro dell'ascensore (sentirai arrivare la corrente). Ritorna all'ascensore e premi il pulsante, entra e sulla pulsantiera premi 1 ma la strada è bloccata, premi 2 ed esci.

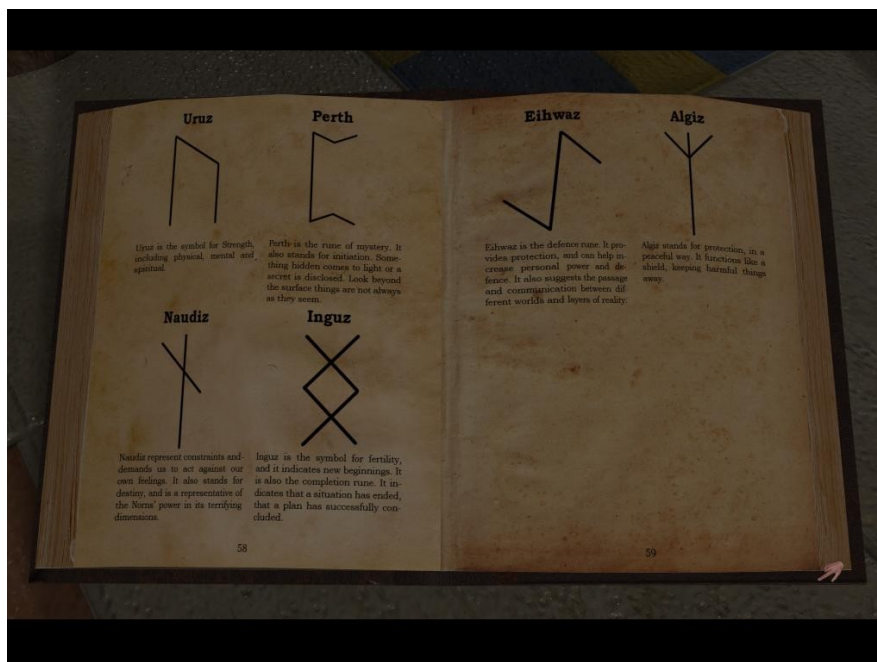
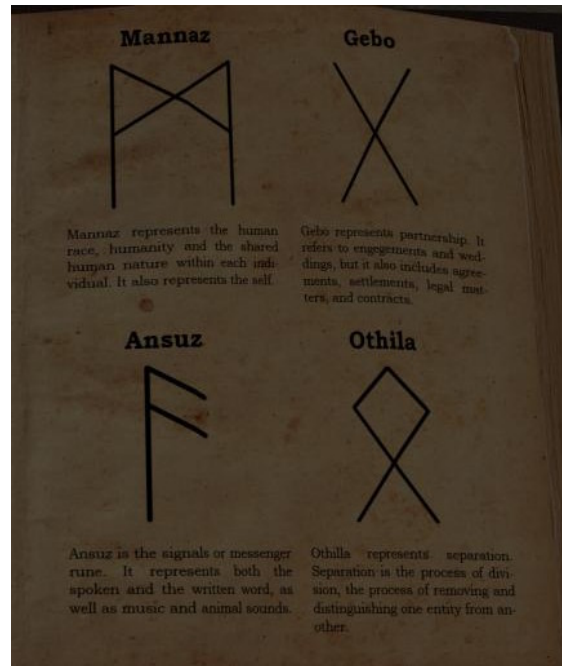
Sei al secondo piano, entra nella porta e osserva tutto nella stanza. A sx le foto di Odino e i due fogli appesi, lo scrigno sullo scaffale che presenta un enigma: ci sono delle lampadine spente e accese, lo scopo è spegnerle tutte. Quando si clicca una lampadina influisce su altre, quindi seguire le istruzioni sotto:



Premi: 1 – 4 – 9 – 12 – 6 – 1 – 5 – 3 – 11 – 8

Dallo scrigno prendi la runa. Ruota a dx ed entra nella doppia porta verde, l'amuleto ti parlerà e ricevi una telefonata da Kate che ti vuole incontrare al museo.

Non avanzare ma torna indietro, entra nell'ascensore e premi "0", l'amuleto ti parlerà e anche Kate. Sali le scale e avanza nel museo, Kate parlerà di nuovo, entra nel museo e le luci si spegneranno per un attimo e vedrai dei lampi. Osserva le mattonelle in terra e vedrai il SIMBOLO GIALLO (8). Avanza e osserva il libro in terra, osserva il foglio di carta all'interno e i simboli delle rune: ogni simbolo ha un nome, un significato e un uso.



Mannaz The self Viking Museum - **Gebo** Partnership Maintenance - **Ansuz** Signals Inner Garden

Othila Separation Grand Hall - **Urur** Strength Café - **Perth** Initiation Security Office

Naudiz Constraints Observatory - **Inguz** Fertility Medical Bay - **Eihwaz** Defense Wittard Study

Algiz Protection Wittard Apartment

Avanza nell'altra stanza e prosegui, si manifesterà una presenza e l'amuleto parlerà. Avanza una volta e sulla dx vicino alla legna osserva il SIMBOLO VERDE(4). Avanza e l'amuleto ti dirà che devi trovare le 10 rune per estrarne l'energia dai dispositivi, quindi ogni runa è adatta per un tipo di dispositivo. Avanza e in una nicchia a dx vedi un SIMBOLO GIALLO(9). Avanza fino al pozzo, vai nella stanza a sx e supera la nave, sulla sx c'è una targa, osservalo e trovi il SIMBOLO ROSSO(4). Esci dalla schermata e apri la cassa in fondo, vedi due specie di ganci, sicuramente è l'alloggiamento per una pietra runica, mettilci dentro la Rune **M(mannaz)** che è riferita al museo vikingo come da tabella sopra. Appena inserita, clicca il coperchio e avrai un enigma: lo scopo è quello di mettere tutti gli anelli a sinistra nel supporto sulla destra. Un anello grande non può andare sopra a un anello più piccolo. Di seguito la soluzione.

Le colonne sono C1-C2-C3, ci sono 7 dischi che devono essere spostati nella C3 e a volte transitando dalla C2

Le frecce bianche in alto indicano che un disco sarà tolto, le frecce in basso che sarà inserito.



Ora indico i primi movimenti per far capire la numerazione: **1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3** che significa:

Dalla C1 alla C3 – Dalla C1 alla C2 – Dalla C3 alla C2 – Dalla C1 alla C3 – Dalla C2 alla C1 – Dalla C2 alla C3 – Dalla C1 alla C3

Dopo questi primi movimenti seguire con questi:

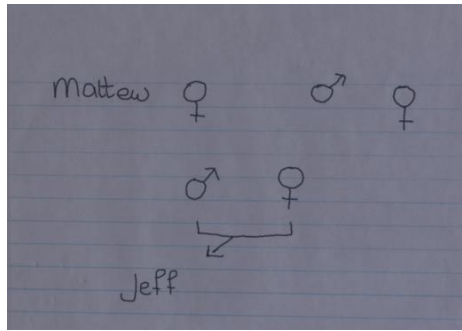
**1 2, 3 2, 3 1, 2 1, 3 2, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3, 2 1, 3 2, 3 1,
2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 3 1, 2 1, 3 2, 1 3, 1 2, 3 2, 3 1, 2 1, 2 3, 1 3, 2 1,
3 2, 3 1, 2 1, 3 2, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 3 1, 2 1, 3 2, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3,
1 3, 2 1, 3 2, 3 1, 2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3, 2 1, 3 2, 3 1, 2 1, 3 2, 1 3, 1 2, 3 2, 3 1,
2 1, 2 3, 1 3, 2 1, 3 2, 3 1, 2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 3 1, 2 1, 3 2, 1 3, 1 2,
3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3, 2 1, 3 2, 3 1, 2 1, 2 3, 1 3, 1 2, 3 2, 1 3, 2 1, 2 3, 1 3.**

La pietra svanirà e l'amuleto ti parlerà del pozzo. Torna indietro e scendi le scale, entra nell'ascensore (oppure seleziona dalla mappa al piano terreno) e premi il 2 per il secondo piano. Avanza ed entra nella doppia porta a dx, avanza nel corridoio e al bivio vai a dx fino a vedere una carrozzina per bambini. Avanza e la porta a sx e quella bianca metallica sono chiuse. Torna indietro fino alla porta con la combinazione che abbiamo visto sul foglio in precedenza: **7536**, inserisci la combinazione e poi entra.

Avanza verso i monitor e osservali tutti, su di uno un serbatoio ha dei colori scritti:



Sul bancone osserva il libro e clicca sul biglietto che sporge:



Torna indietro verso la porta ma senza uscire, vai a sx verso il distributore dell'acqua e sulla sx al lato del tavolo in terra prendi una runa. Avanza per due volte verso gli armadietti in fondo, voltati completamente e osserva la lampada sul soffitto, vedi un SIMBOLO VERDE(5). Osserva la porta semiaperta dell'armadietto, aprila e osserva il dispositivo in alto in cui ci sono i simboli delle rune. Usa la Rune che corrisponde a **PERTH** (simile alla E ma senza linea centrale che corrisponde alla security office) sul dispositivo e avrai un enigma. Lo scopo è spostare le monete d'oro a sx e quelle d'argento a dx.



La sequenza è questa muovendo le monete negli spazi:

Spostare la moneta d'argento 1 nello spazio a destra.

Spostare le monete d'oro 1 e 2 a sinistra.

Spostare le monete d'argento 1, 2 e 3 a destra.

Spostare le monete d'oro 1, 2, 3 e 4 a sinistra.

Spostare le monete d'argento 1, 2, 3 e 4 a destra.

Spostare le monete d'oro 1, 2, 3 e 4 a sinistra.

Spostare le monete d'argento 2, 3 e 4 a destra.

Spostare le monete d'oro 3 e 4 a sinistra.

Spostare la moneta d'argento 4 a destra

La pietra runica sparirà. L'amuleto di parlerà che quando tutte le rune saranno sciolte, Fenrir sarà intrappolato.

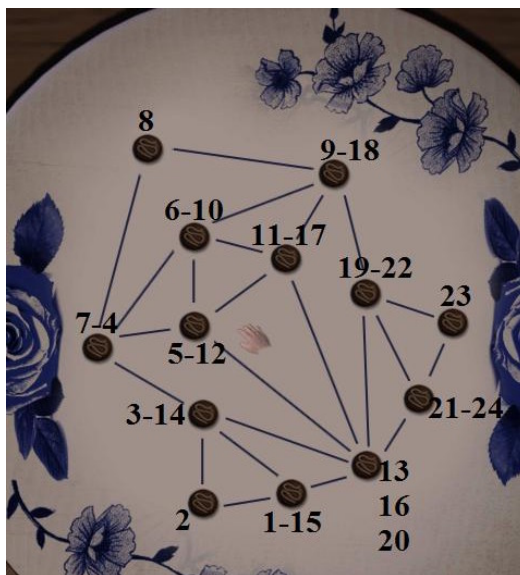
Avanza verso il distributore d'acqua e voltati a dx, osserva la scatola gialla al muro, apri e gira l'interruttore su 1, sentirai un rumore meccanico. Esci dalla stanza. Avanza dove c'è la carrozzina e vedrai che dove prima c'era la porta metallica bianca, ora è aperta. Entra e poi entra nella porta azzurra: sei in un appartamento non ancora completato. Osserva il barattolo di vernice sulla cassa, cliccalo e vedrai il SIMBOLO VERDE(6).

Avanza fino ai sacchi neri, superali e osserva a dx la disposizione delle "X" sul pavimento.



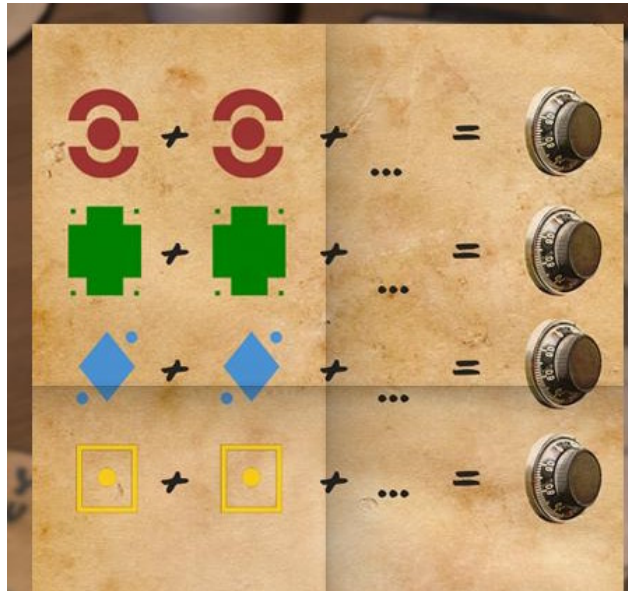
Voltati a sx e avanza alla scala, osserva in terra il "National News". Avanza verso le assi che ricoprono al finestra e sulla sx vai verso la macchia sul muro, entra nel passaggio scuro. Ora voltati per localizzare da dove sei entrato: un armadio. Voltati e avanza, sei in cucina, sulla dx osserva il piatto con dei cioccolatini: è un enigma.

Esaminalo e vedi dei cioccolatini e delle linee. Lo scopo è quello di eliminare tutte le linee. Clicca su 2 cioccolatini collegati da una linea e la linea che collega i due cioccolatini scompare. Si può solo andare al cioccolatino successivo adiacente. Fai clic su un cioccolatino e poi in uno adiacente per rimuovere la linea. Di seguito la numerazione da seguire.



Se fatto correttamente appare uno pannello, clicca e prendi la runa.

Avanza nell'altra stanza e sul tavolino osserva il libro sulla storia di "Utopia"., cliccalo e leggi il biglietto che c'è sotto: lo schema riferito alla cassaforte vista nella hall.



Voltati completamente e avanza fino in fondo, fermati davanti alla porta e sulla dx in basso vedi il SIMBOLO VERDE(7). Girati di nuovo verso la porta, clicca la chiave e poi la maniglia, ti ritrovi nel corridoio con la carrozzina, superala e avanza, al bivio vai a sx fino al magazzino e vai nella doppia porta verde a sx per l'ascensore. Premi il "14" per il tetto, apri la porta col vetro rotto.

Avanza fino all'armadietto della corrente in fondo, osservalo in alto e vedrai il SIMBOLO VERDE(8). Apri l'armadietto e vedi dei selettori e due pulsanti, sposta i selettori una linea per volta e premi il pulsante bianco. Esci dalla schermata e voltati a sx e vedrai il serbatoio dell'acqua visto nei monitor. Vai alla cupola e fermati all'inizio del passaggio, sulla passerella vedi il SIMBOLO ROSSO(5), avanza e segui il percorso. Ora sei dove c'è il serbatoio dell'acqua, vai a dx verso il bidone blu e sopra vedi il SIMBOLO GIALLO(10), voltati e vai alla cabina elettrica dove ci sono i bidoni rossi, aprila e vedrai delle luci colorate (le luci sono attivabili dall'altro pannello elettrico con i selettori). In questa cabina delle luci dobbiamo ricostruire le zone colorate viste in precedenza:



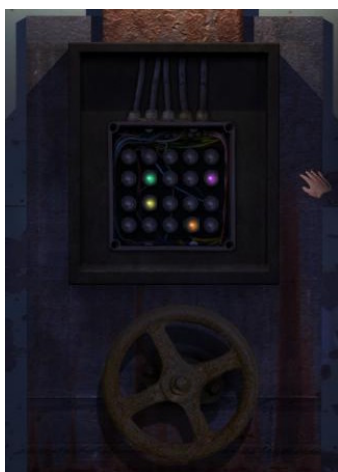
Quindi: l'armadietto dei selettori seleziona la posizione delle luci e l'armadietto delle luci le visualizza.

Una volta scelto si deve confermare con il pulsante bianco, il pulsante nero resetta.

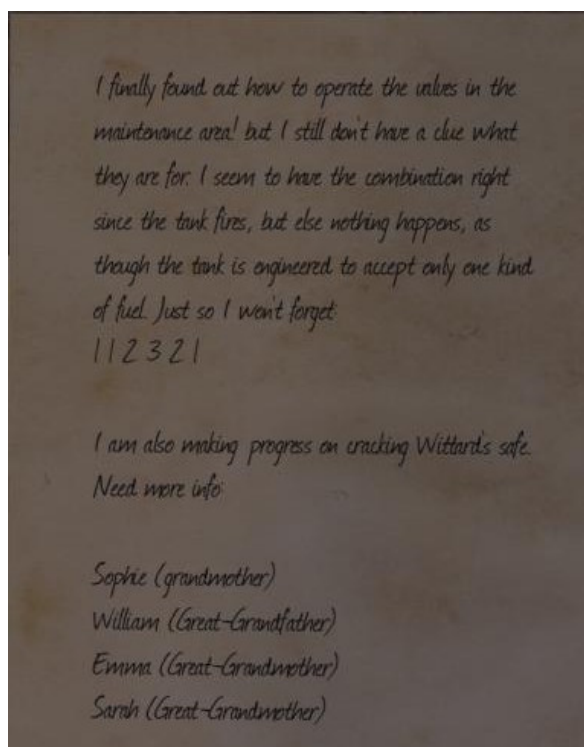
Vai all'armadietto dei selettori e premi il pulsante nero per resettare, poi posiziona i selettori come indicato:

Selettore a sx	Selettore centrale	Selettore a dx
sulla linea 2	linea 2	linea 1 (Premi pulsante bianco)
sulla linea 3	linea 2	linea 4 (Premi pulsante bianco)
sulla linea 2	linea 5	linea 3 (Premi pulsante bianco)
sulla linea 4	linea 4	linea 2 (Premi pulsante bianco)

Torna alla cabina delle luci e devi vederle come sotto, altrimenti riprova.



Gira la manovella e sentirai un rumore: è la cupola che ruota, entra nel corridoio e te ne accorgi dal fatto che hai davanti la porta dell'osservatorio. Sali i gradini e sulla sx osserva il SIMBOLO VERDE(9), sulla dx osserva la scacchiera. Entra e sulla sx osserva il SIMBOLO GIALLO(11), sali le scale e l'amuleto ti parlerà che c'è una runa da trovare. Avanza e vai al tavolo, osservalo e vedrai il SIMBOLO VERDE(10), osserva i documenti e scopri la combinazione delle valvole della caldaia: 112321 e una serie di nomi.



Esci dalla schermata, osserva e apri il cassetto, prendi la runa. Chiudi il cassetto, esci dalla schermata e a sx e dx hai due pannelli di controllo vicino alla ringhiera, solo uno è acceso (a sx), osservalo e premi START e posiziona la runa **Naudiz**, premi play e avrai un enigma di memoria: devi ricordare la posizione delle luci accese e finire il percorso, clicca su quella che lampeggia e se ne attiverà un'altra, clicca su queste due in sequenza iniziando dalla prima: da subito ti indica quelle già cliccate per ricordarti il percorso e poi se ne accenderà un'altra, inizia dalle prime due che hai cliccato fino a quest'ultima e così via.... Fatti uno schema delle posizioni e segnati su carta la sequenza che man mano trovi, attenzione perché si può riaccendere una già cliccata. Se sbagli sentirai un rumore e inizierà una nuova sequenza. La runa sparirà e l'amuleto ti parlerà ricordandoti di usare l'amuleto sul portale quando tutte le rune saranno dissolte.

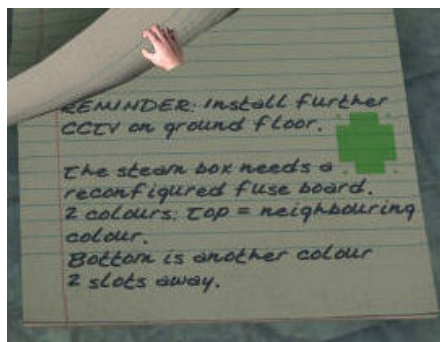
Vai a dx una volta e osserva il telescopio, vedrai un SIMBOLO VERDE(11).

Esci dall'osservatorio e ritorna alla cabina elettrica con la manovella, girala per ruotare la cupola, devi tornare al pian terreno e puoi farlo tornando all'ascensore premendo lo "0", passando dal corridoio nella cupola ed entrando nella porta a vetri, oppure dalla mappa cliccando l'unica zona attiva nel corridoio di fianco al "medical". Se hai usato la mappa sei nel locale caldaia, sali le scale e in basso a dx togli la grata alla porta: devi posizionare i dischi in base alle "X" viste in terra.

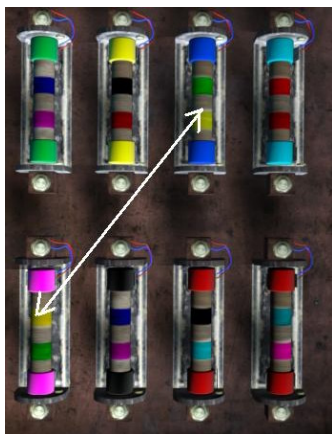


Entra nella sala medica e vai verso il lavandino: sentirai un lamento e dei rumori a luci spente. Avanza verso la porta e senti che qualcuno la sta bloccando. Avvicinati alla porta, prova ad aprirla ma l'amuleto ti dice di non toccarla perché Fenrir vuole l'amuleto, ti dice anche di indebolire l'energia di Fenrir sulla porta. Osserva la scatola sul tavolo e usa la runa "doppiax" **Inguz** sul macchinario a sx, aprendo prima il pannello. Devi posizionare nel giusto modo i fusibili colorati in base alle indicazioni viste sul block notes in piscina che dice che i fusibili devono essere riconfigurati, in alto quelli vicini e in basso due distanti. Posizionali come sotto.

Posizionali prima come questa prima immagine:



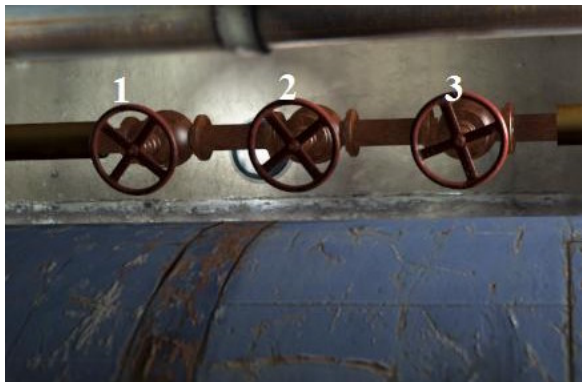
E poi sposta di posizione quelli indicati



La runa si dissolverà.

Usa la videocamera e vedrai un filmato di Fenrir, l'amuleto ti parlerà. Dalla barella prendi la runa e poi esci.

Vai nella porta a sx per il locale caldaia, posizionali davanti alla caldaia di dx e togli il coperchio, inserisci la runa "X"Gebo, e poi vai verso le 3 manovelle.



Sul foglio nell'osservatorio abbiamo visto la sequenza: **112321**, quindi ruota le manovelle secondo questo ordine. La runa si dissolverà e l'amuleto si congratulerà.

Torna sopra ed entra nel caffè, vai nella porta a dx e vai subito sul tavolo a dx all'enigma delle coppe. Questo enigma si risolve in base ai colori indicati sul serbatoio dell'acqua visto in sala monitor. Osserva da vicino l'enigma e posizionaci la runa "N" **Uruz** per attivarlo.

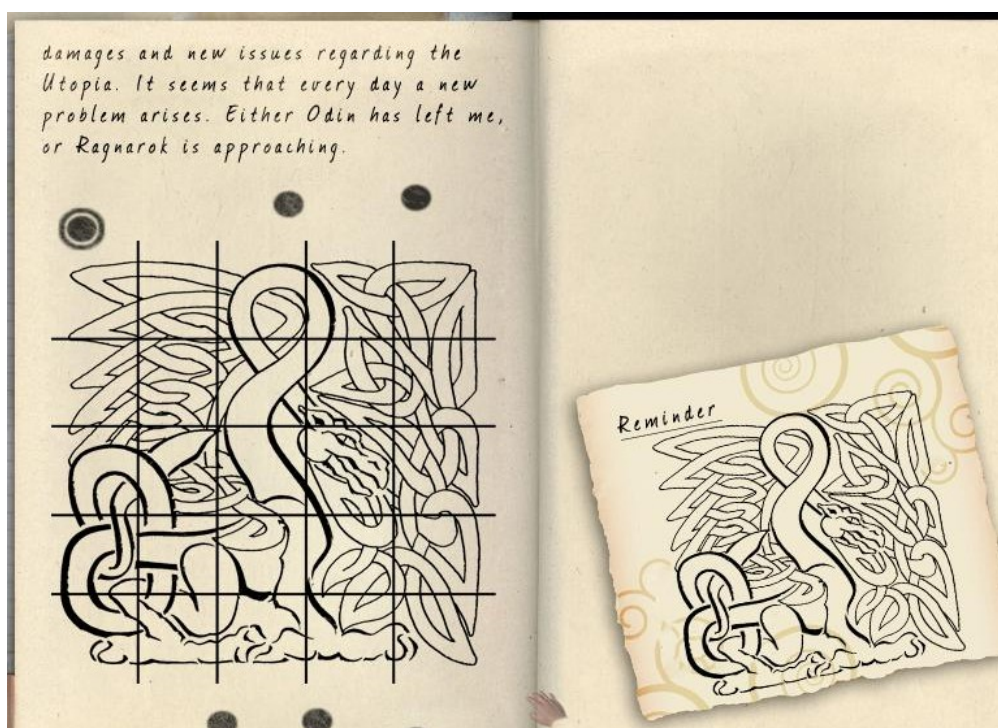
Non posizionate subito la coppa nella posizione corretta ma togliete una coppa che si trova in una posizione sbagliata e mettetela in uno spazio vuoto e al suo posto mettete il colore giusto. Di seguito l'immagine.



La runa svanirà e l'amuleto ti parlerà.

Dalla mappa seleziona il 2° piano e poi la sicurezza. Osserva il pannello alla sx della porta di uscita e metti l'interruttore sullo "0". Esci e avanza nel corridoio fino alla carrozzina, entra nella porta a sx, avanza nell'altra stanza fino al bagno ed esci dall'armadio per tornare nella zona in lavorazione, avanza fino in fondo ed esci dalla porta, vai nella porta a dx per l'ascensore: l'amuleto ti parlerà.

Avanza e poi vai a dx: sentirai l'ascensore muoversi e poi l'ombra di Fenrir. Ricevi una chiamata da Kate. Voltati a sx ed entra nella porta, vai alla scrivania e osservalo, osserva il libro e nell'ultima pagina c'è un disegno che servirà per l'enigma sulla balconata.



Osserva e apri il cassetto, prendi la runa. Avanza verso il mappamondo e osserva il pulsante sulla parete.



Apri lo scomparto e osserva l'albero genealogico ma non abbiamo ancora info per disporlo nel modo corretto. Ritorna verso la scrivania e osserva alla parete l'Award a nome di Wittard, vedrai il SIMBOLO GIALLO(12). Esci dalla stanza.

Vai in fondo al corridoio ed entra nella porta a sx, l'amuleto ti spiegherà il motivo del design e che vi è un dispositivo per utilizzare una runa. Avanza e vai a dx, osserva il soffitto e sentirai dei bambini ridere, forse quelli scomparsi di cui parlava il giornale?

Osserva lo scrigno marrone sullo mobile e osserva i documenti e disegni interni di un lupo che viene infilzato. Voltati e avanza verso il tavolo con la scacchiera, osservalo e prendi la busta e leggi la lettera di Caroline, saprai di Sophie, Jeff, Anita e Arnold. Prendi il pezzo degli scacchi dietro al bicchiere rovesciato, cliccalo e vedrai il SIMBOLO VERDE(12).

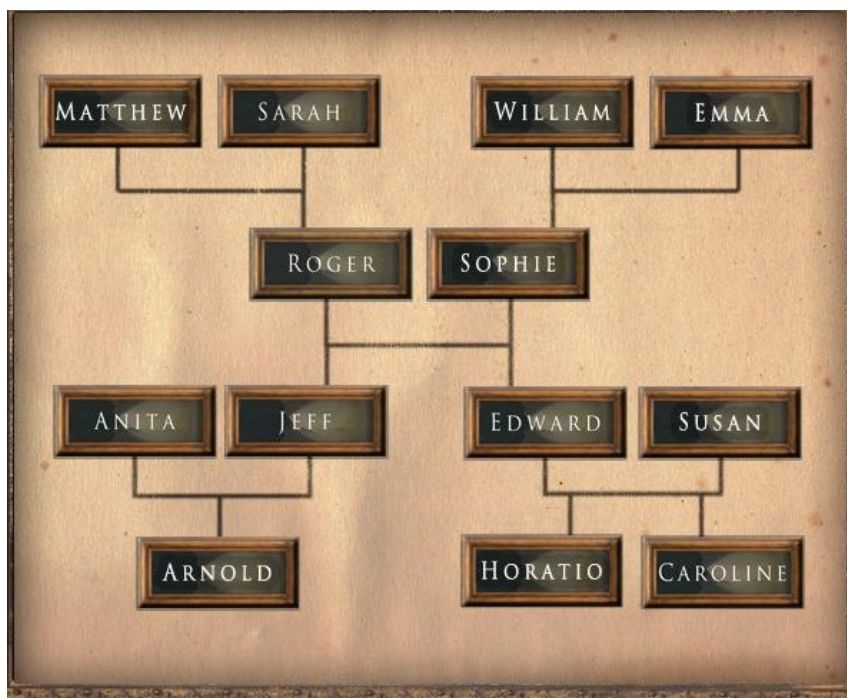
Osserva la scacchiera e hai solo un cavallo, lo scopo è di fargli toccare tutte le caselle tenendo conto che il cavallo negli scacchi si muove a "L" (3 caselle nella stessa direzione e 1 casella nel senso opposto, la posizione di partenza è la 1, quindi spostalo sulla 2,3,4..etc....



Se fai giusto sentirai un suono.

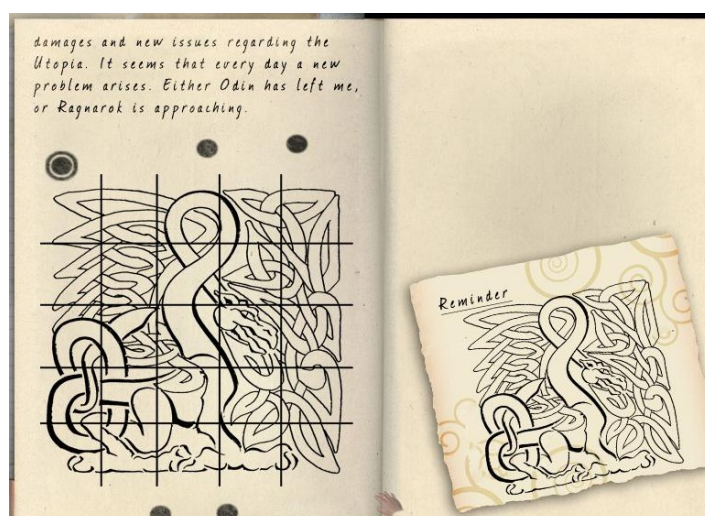
Percorri tutta la navata e in fondo al muro vedrai un mosaico, avvicinarti e sulla sx premi il pulsante, si aprirà la parete e posiziona la runa **Algiz** che svanirà. Fengiz ti chiama con la voce di Kate.

Esci dalla stanza e ritorna allo studio del Barone in fondo al corridoio, vai al mappamondo e apri lo scomparto per mettere in ordine l'albero genealogico, ora abbiamo tutti gli elementi: gli indizi li trovi sul diario di Wittard, la lettera sul tavolo degli scacchi, sul tavolo nell'osservatorio, nel libro nella stanza dei monitor, posiziona come vedi sotto semplicemente cliccando il tassello e metterlo nel posto giusto. Se fai corretto sentirai dei rumori.

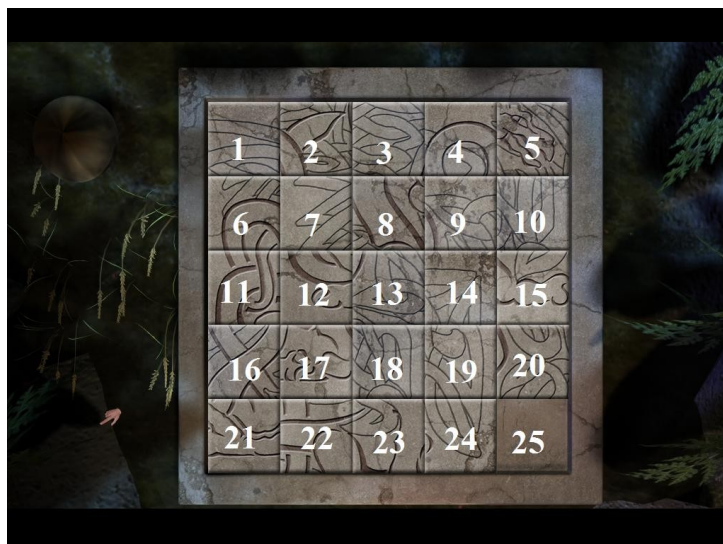


Vai al camino e osserva la cassaforte, togli la sbarra in basso e aprila, metti la runa a "Z" invertita, **Eihwaz** che si dissolverà. Squillerà il cellulare.

Esci dalla stanza e dalla mappa seleziona il piano terreno, clicca l'ascensore, giraci intorno e sali le scale, esci sulla balconata e vai verso l'enigma a dx sulle foglie. Cliccalo e metti la runa "F" **Ansuz** e l'enigma si attiva: devi ricostruire il disegno visto nel libro.



Segui le istruzioni sotto per risolvere:



Muovi secondo la sequenza:

24, 23, 22, 21, 16, 17, 12, 13, 18, 23, 22, 21, 16, 17, 22, 21, 16, 11, 6, 7

2, 3, 4, 9, 14, 13, 12, 7, 2, 3, 4, 9, 10, 5, 4, 3, 2, 7

12, 17, 22, 23, 24, 19, 14, 13, 12, 17, 18, 13, 12, 7, 2

3, 4, 5, 10, 9, 14, 13, 18, 17, 16, 11, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 10, 9, 4, 3, 2, 1, 6, 11, 16, 17, 18, 19, 20, 15, 14, 9, 8, 13, 18, 19, 14, 9, 10, 5, 4, 3, 2, 1

6, 11, 16, 21, 22, 23, 18, 13, 14, 15, 20, 25, 24, 19, 14, 15, 20, 25, 24, 19, 18, 23, 22, 21, 16, 11, 6, 1, 2, 3, 8, 13, 18, 23, 24, 19, 14, 13, 8, 3

4, 5, 10, 15, 20, 25, 24, 19, 14, 15, 20, 25, 24, 19, 14, 15, 20, 19, 24, 25

20, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, 6, 11, 16, 21, 22, 23, 24, 25, 20, 15, 10, 5, 4, 9, 14, 19, 24, 25, 20, 19, 24, 25, 20, 19, 14, 9, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 24, 23, 22, 21, 16, 11, 6, 1 La runa si dissolverà e l'amuleto ti parlerà.

Ritorna sotto e vai dietro al bancone dove c'è la cassaforte. Cliccala e devi posizionare la freccia di ogni simbolo colorato al numero corrispondente di simboli trovati in giro.

12 simboli verdi – **1** simbolo blu – **12** simboli gialli – **6** simboli rossi



Se posizionati giusti sentirai un sibilo.

Apri la cassaforte e metti dentro la runa **Othila** che svanirà. L'amuleto ti parlerà che il secondo passo è mettere l'amuleto nel portale. Dalla mappa seleziona il "Basement" per il locale caldaia. Gira intorno alle caldaie e apri la botola in terra, avanza fino in fondo ed entra nella porta blu, avanza a metà percorso ed entra nella grata da cui sei entrato all'inizio, avanza e sei davanti alla porta bianca che prima aveva le catene. Osserva la porta e l'amuleto ti dice che puoi aprirla. Apri la porta e Fenrir è vicino al portale, Wittard ti dice di toccare l'amuleto e avrai un enigma, lo scopo è di mettere il tassello verde grande al centro in basso. (Vi sono tante soluzioni)

Posizione iniziale



Posizione finale



Una delle possibili soluzioni, l'importante è mettere il tassello verde al centro in basso con uno spazio di due tasselli a uno dei lati.

Squillerà il telefono: **SALVA IL GIOCO!**

Ora è a tua scelta gettare l'amuleto nel portale o portarlo con te. Qualsiasi scelta fai devi andare fuori al cancello seguendo il tunnel, osservare il nastro che tiene chiuso il cancello e toglierlo. In base alla scelta fatta cambierà il dialogo finale di Kate.

Soluzione di Giuseppe