

## Broken sword 3 – il sonno del drago

**Prima di iniziare, vi faccio una piccola premessa; siccome in questo gioco non si può usare il mouse, ma solamente la tastiera, vi consiglio di predisporre i comandi nel modo a voi più congeniale, di modo che ogni operazione si semplifichi al massimo, ok? Allora cominciamo e buon divertimento.....!**

### Introduzione

All'inizio del filmato introduttivo, vediamo un uomo vestito con degli abiti in stile medievale, sicuramente appartenente ad una setta, dare degli ordini ai suoi seguaci. Subito dopo l'immagine si sposta su un aereo, su cui sta viaggiando George Stobbard in compagnia di un pilota di nome Harry. A causa di una tempesta i due sono costretti ad effettuare un atterraggio di emergenza, andando a fermarsi sul bordo di un precipizio. A questo punto l'immagine cambia ancora e ci troviamo a casa di un uomo tutto brufoloso intento a lavorare al suo pc, poco dopo suonano alla porta, sembra si tratti della nostra bella Nicole Collard. Con molta circospezione l'uomo, il cui nome è Vernon, la fa entrare, ma proprio mentre le sta parlando osservando il monitor, la donna gli punta una pistola alla testa e..... Ora tocca a te....!

### Ora bisogna scendere dall'aereo.....

Per prima cosa slaccia la cintura di sicurezza che ti tiene ancorato al sedile, avvicinarti all'oblò e guarda, vedrai quel che resta del motore, spostati verso il retro dell'aereo, poiché se andrai nella cabina di pilotaggio, l'aereo tenderà a inclinarsi verso il precipizio, raccogli la bottiglia di birra che c'è in terra. Va in fondo e osserva il portellone sulla sx, è rimasto bloccato a causa dell'impatto, torna verso il sedile su cui eri seduto, sulla sx c'è una cassa legata, avvicinarti e slaccia la fibbia che la tiene legata, poi mettila a dx della cassa e tirala una volta di modo da portarla in centro al corridoio, poi mettila di fronte e tirala ancora verso il fondo del veicolo,



per farla aderire alla parete, devi poi girarci intorno e dare un'ultima spinta, in questo modo hai creato un contrappeso. Ora vai nella cabina di pilotaggio, (esercitati con i tasti che hai personalizzato sulla tastiera, in modo da capire bene il meccanismo, ora che sei all'inizio è un po' complicato, ma vedrai che con un po' di pratica riuscirai a fare tutto bene, ok? Troverai Harry svenuto, anche se lo prenderai a schiaffi non servirà a svegliarlo, osserva l'estintore a terra, prendilo, e provalo su Harry, ma essendo scarico non concluderai molto, osserva il vetro, è crepato, lancia l'estintore contro il vetro, in modo da creare un'apertura. Se cercherai di uscire da lì l'aereo oscillerà pericolosamente. Devi per forza svegliare Harry. Esaminalo, troverai nella sua tasca un apribottiglie; accedendo all'inventario usalo per aprire la bottiglia di birra, e poi falla annusare al

tuo amico, vedrai che riprenderà immediatamente i sensi. Parlagli e fallo andare a posizionarsi sulla cassa a fondo aereo, in maniera tale da fare più zavorra. Esci dal vetro che hai rotto prima. A questo punto accade l'imprevisto, Harry lascia il suo posto ed esce anche lui, facendo precipitare inesorabilmente il veicolo, fortunatamente riuscirete a rimanere sopra due rientranze sulla parete a strapiombo.

**Bisogna trovare il modo di scendere dalla parete a strapiombo.....**



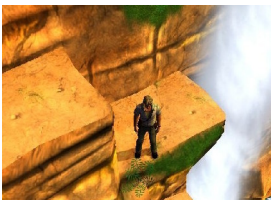
Quello che vedi nell'immagine a sx è il punto di partenza, ora devi saltare sulla roccia alla tua dx e poi arrampicarti da Harry. Una volta giunto accanto a lui gli spiegherai che sei venuto in Congo unicamente per incontrare uno scienziato, il cui nome è Cholmondely per registrare il brevetto di una macchina in grado di generare energia infinita, in quanto tu sei un avvocato e questo è il tuo compito. Fatto ciò andrai via. Per cui, spostati verso dx e vedrai al fondo della piattaforma su cui ti trovi delle crepe, occhio perché quando ci metterai i piedi sopra si sgretolerà, facendoti atterrare su un'altra piattaforma che si sgretolerà in ugual modo, appena atterri su quest'ultima cammina in avanti e salta nella piattaforma di fronte



cammina verso la parete e striscia intorno alla sporgenza



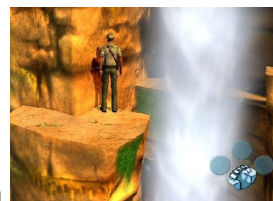
ora vai dritto e scendi nella piattaforma sottostante,



scendi ancora per altri 2 passaggi



spostati a dx e salta in modo da passare dietro la cascata



, dirigiti a dx e



arrampicati appena oltrepassata la cascata

spostati verso dx, vedrai che non puoi più proseguire, allora dovrai appenderti e scorrere verso dx fino alla piattaforma

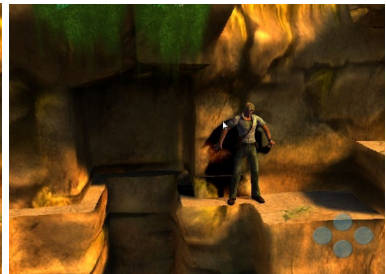


striscia intorno alla sporgenza alla

scendi il gradino che vedi di fronte a te e poi



tua dx



sali



sulla piattaforma a dx

salta sulla piattaforma a dx



arrampicati sulla piattaforma di fronte

arrampicati sulla piattaforma a sx



girati e arrampicati sulla piattaforma che vedi alle tue spalle



girati alla tua sx e arrampicati sulla rientranza



voltati a



sx e sali sulla piattaforma

avanza verso sx e scendi nella piattaforma



sottostante

spostati verso sx e striscia sulla sporgenza



una volta giunto dall'altra parte dirigiti ancora a sx e arrampicati sulle 2 sporgenze di fronte a te



alla fine arriverai di fronte



all'entrata di una "caverna"

A questo punto assisterai ad una scena un po' raccapricciante, infatti all'interno c'è lo scienziato con cui avevi appuntamento, tenuto sotto tiro da due loschi individui. Dopo un breve scambio di battute, vedrai lo scagnozzo sparargli con un colpo di fucile. A questo punto la scena si sposta a Parigi da Nicole....

### **Nell'appartamento di Vernon Blier**

Nicole, che è rimasta in arretrato con l'affitto di casa da tre mesi ha accettato un incarico per intervistare un esperto di computer, ma quando sta per bussare alla porta ode degli spari.....Avvicina l'orecchio alla porta, all'interno non sentirai nulla, solo il silenzio; clicca sulla porta per entrare, ma la porta è chiusa, girati a sx e osserva la bacheca, non c'è scritto nulla d'interessante, ma c'è una matita appesa ad una cordicella, prendila. Dato che dalla porta non puoi passare avvicinarti alla portafinestra a sx ed esci sul balcone, osserva l'inferriata che divide i balconi,



poi spostati dall'altro capo del balcone e tira la colonna che vedi sulla dx

salici sopra per scavalcarla spingila verso la ringhiera, sali sopra la colonna e appenditi alla



grondaia

spostati verso sx fino ad arrivare all'altro balcone. Anche qui la

portafinestra è chiusa, ma potrai dare una sbirciatina all'interno; riuscirai a vedere una sagoma.

Scavalca la ringhiera e spostati a sx verso l'ultimo balcone. Per riuscire ad aprire la porta dovrai usare la tessera che Nicole tiene nell'inventario. Ti ritroverai nella camera da letto, se vuoi potrai esplorarla, ma non troverai nulla d'interessante, lascia la stanza arrivando così nel salotto, qui troverai il cadavere di Vernon anche se la cosa non ti piacerà molto, esamina il corpo, troverai un biglietto da visita, su cui compare un numero di telefono 01 23 74 80 19. Spostati di fronte alla libreria e raccogli il bossolo proveniente dall'arma con cui è stato ucciso l'uomo, osserva il pc, è stato manomesso, qualcuno ha tolto il disco rigido dal suo posto. **Allontanati dal salotto, ma prima salva, poiché appena oltrepassi la soglia che conduce in cucina troverai l'assassina, pronta ad ucciderti, e se sbaglierai ad usare i comandi o i tempi d'azione, morirai sicuramente, ok?** Appena entrerai in cucina, l'assassina apparirà da dietro una colonna e ti punterà addosso la pistola, seguirà un piccolo dialogo in cui la sconosciuta dice di averti già vista, ma tu non ti ricordi del suo viso, appena vedrai comparire la schermata dei comandi a dx clicca immediatamente sul tasto che hai predisposto per quell'azione sulla tastiera, dando una sonora padellata sul viso della tua sosia armata, ma la giovane non si arrende e nuovamente ti punterà addosso il suo cannone, appena compaiono i comandi clicca immediatamente il tasto azione, e questa volta la colpirai con la porta del frigorifero, ma ancora l'assassina persiste. Ma proprio quando ti ripunta per la terza volta l'arma davanti alla faccia, cambierà idea e fuggirà via. Tu la inseguirai sul balcone, ma l'unica cosa che sentirai è lo stridio dei pneumatici di un'auto che parte a tutto gas. Torna nell'appartamento ed esamina la cucina, troverai 3 messaggi nella segreteria telefonica, che vedi sul tavolo, ascoltali attentamente, il primo è della madre della vittima, il secondo è il tuo in cui confermavi l'appuntamento per le otto e il terzo è di Beatrice, che ha giudicare dal tono sembra essere la ragazza di Vernon, ora telefona ad Andrè, una nostra vecchia conoscenza delle avventure precedenti e poi telefona al giornale. Sulla dx c'è un cestino della spazzatura, esaminalo, all'interno ci troverai un estratto conto, sembra che il ragazzo fosse a corto di liquidi e che per questo avesse deciso di vendere la storia che purtroppo l'ha portato alla morte. Torna al tappeto sito fra la cucina ed il salotto, sollevalo sotto troverai un asse di legno mal messa, tirandola via troverai una cassaforte elettronica, prova ad aprirla, con gli elementi a tua disposizione, ma purtroppo per ora non hai ancora la combinazione corretta. Lascia l'appartamento passando dalla scala d'emergenza che troverai sul balcone della cucina.

### **In giro per il quartiere cercando indizi e una ragazza di nome Beatrice**

Una volta in fondo alle scale raccogli il giornale in terra, poi spostati verso il muro, arrampicati



sopra e scavalcalo arrivando dall'altra parte, ti troverai all'interno di un piccolo giardino chiuso da delle mura ed una grossa porta, chiusa a chiave, esploralo, davanti ad una panchina in terra, troverai una parrucca nera, la cui acconciatura è identica al tuo taglio di capelli, una volta che l'hai messa nell'inventario potrai esaminarla, scoprirai che l'etichetta è stata tagliata, ma all'interno ci sono dei capelli biondi, per cui l'assassina è bionda. Scavalca nuovamente il muro per uscire dal giardino, attraversa la strada verso sx e gira tutto intorno al palazzo in cui abitava Vernon, così facendo troverai una signora che scopa il marciapiede fuori dal negozio di



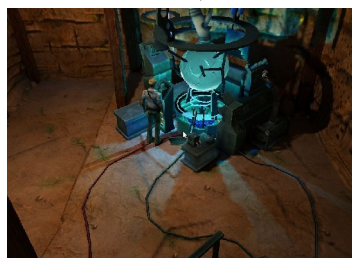
Brasserie, parlate, cercando di scoprire qualche indizio utile, infatti la signora ha visto la donna bionda allontanarsi dentro un'auto sportiva, ma nulla più. Va nella via principale fuori dal vicolo, troverai un ragazzo che tiene uno skateboard in mano, scoprirai che l'auto su cui è fuggita l'assassina è una Jaguar E-Type di colore rosso. Torna indietro, oltrepassando il vicolo dove hai scavalcato il muro per entrare nel giardino privato in cui hai raccolto la parrucca e dirigiti in fondo alla strada, ad un certo punto vedrai una vigilessa, entra nel parco dalla porta alle spalle di quest'ultima e va a parlare con la ragazza vestita di viola seduta sulla panchina, si tratta di Beatrice, la ragazza di Vernon purtroppo quando le dirai che Vernon è morto scapperà via sconvolta. Lascia il parco e va a parlare con la vigilessa, all'inizio non vorrà aiutarti, ma quando le mostrerai il bossolo cambierà atteggiamento, poiché la vigilessa non ha sempre rivestito tale ruolo e s'intende parecchio di armi da fuoco, infatti ti dirà che si tratta di un bossolo da 12 mm sparato da una pistola magnum, fabbricata a Praga. Ti dirà che ha visto la donna bionda, doveva avere le scarpe misura 37 – 38 e una taglia di abiti come la tua. La Jaguar era stata lasciata in divieto di sosta così l'ha multata, la sua targa è 451 CAC 75, sul sedile del passeggero vi era una maschera come quelle che si usano a teatro. Una volta esauriti tutti gl'argomenti arriverà una volante della polizia che ti condurrà nell'appartamento di Vernon dove sarai interrogata dall'ispettore; al termine della conversazione comunque verrai arrestata.

### **Torniamo a vedere come se la cava George in Congo**

Entra nella caverna, troverai lo scienziato con cui dovevi incontrarti, morente, prima però che questo accada riuscirà a dirti che il mondo è in grave pericolo e poi ti farà un nome, Susarro..... Esamina il cadavere, troverai la carta d'identità dello scienziato. Spostati verso dx e avvicinarti al tavolo. Prendi la lente d'ingrandimento e la cartolina, questa era stata inviata allo scienziato da un certo Bruno, e arrivava da un paesino dell'Inghilterra di nome Glastonbury. Una volta nell'inventario esamina, leggerai il contenuto, in cui Bruno gli consigliava di lasciare Parigi, come aveva fatto lui poiché Susarro gli stava alle calcagna. Appena termini di esaminare la cartolina osserva la stanza, più a dx vedi una porta chiusa, per poterla aprire, devi tirare la cassa che vedi poco a sx, fino al quadrato in rilievo, si tratta infatti di una pedana a pressione



Entra nella stanza, troverai un'enorme macchina, avvicinarti ed



azionare prima il comando sulla sx poi tira la leva sulla dx; provocherai un bel botto, attirando degli uomini, la domanda che ti sorgerà spontanea è: "buoni o cattivi?" Raccogli la leva che si è rotta durante l'esplosione, si trova per terra a dx e dirigiti verso la porta che



hai aperto poco fa, inserisci la leva nella fessura a lato della porta e azionala una volta dopo averla inserita. Avvicinati alla cassa e tirala verso la porta, poi spingila dentro la



camera ad un certo punto vedrai sullo fondo un'apertura nel muro, su cui



dovrai arrampicarti, spingi sotto la cassa

prima di arrampicarti ricordati di recuperare la leva dal muro. Una volta raggiunto l'accesso in alto, ti ritroverai in un corridoio; sulla parte alta dello schermo sulla parete, c'è una piccola nicchia contenente un nido, usa la leva per tirarlo giù. Dopo averlo raccolto prosegui sino in fondo al corridoio, qui dovrai appiattirti contro il muro per superare il baratro



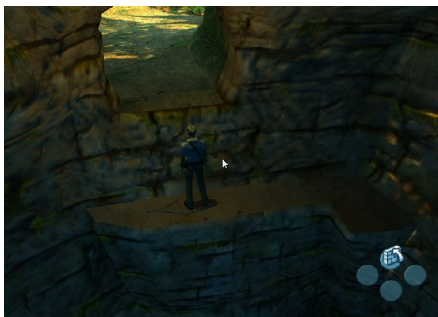
spostati un po' verso sx, potrai vedere che c'è un altro strapiombo, per cui dovrai appenderti alla fenditura sulla parete per arrivare sulla piattaforma a



sx, salta sulla piattaforma di fronte



procedi avanti, fino all'apertura



Una volta fuori, dopo aver fatto qualche passo, vedrai un'enorme testa di pietra, somigliante ad un drago, mentre con la coda dell'occhio vedrai in basso Harry, a bordo di una jeep, che ti fa cenno di raggiungerlo, c'è solo un grosso problema, poco distante, c'è colui che ha ucciso lo scienziato in compagnia dei suoi scagnozzi. Ora ricorda di salvare, perché fra poco affronterai un'altra scena d'azione, in cui potresti.....MORIREEEEEEEEEEE! Per poter scendere da lì distraendo i nemici, metti il nido nell'apertura, tanto ci sono già dei rimasugli di un fuoco precedentemente acceso, poi con la lente lo alimenterai. In questo modo hai spaventato i due scagnozzi, ma purtroppo perderai l'equilibrio cadendo rovinosamente accanto al "boss", ora sii rapido, tieni premuto il tasto per la corsa, poi con i tasti direzionali corri verso la jeep, e una volta giunto vicino clicca sul tasto per saltare, atterrando così al sicuro sul sedile posteriore auto, a questo punto ad Harry non rimane che pigiare il pedale dell'acceleratore e viiiiiiiiiiiiiiiiiiii! Più veloci che potete. Ora deciderai di andare in Inghilterra in cerca di Bruno.

## A Glastombury

Eccoti finalmente a destinazione, che paesaggio stupendo. La prima particolarità che salta all'occhio è un'imponente mulino a vento, lo stesso che compare nella cartolina che hai trovato. Lungo la strada principale incontrerai un uomo, il Colonnello Butley in congedo, con cui ti fermerai a parlare. E' in pensiero per sua figlia Melissa, che si è allontanata da casa senza il suo permesso per andare ad un raduno di giovani; telefonando poi al padre per informarlo che non sarebbe più tornata. Ha chiamato da un telefono della cittadina, per cui è nascosta da qualche parte e se per caso la scopre in compagnia di qualche maschio sono guai, a fucilate finisce per lo sventurato di turno. Ora recati nel negozio chiamato "Il folletto cosmico" una volta entrato guardati in giro e fra tutti i manufatti di strega, elfi, ecc vedrai un espositore di cartoline, su cui ce n'è un mazzetto identico a quella trovata in Congo, per cui sei sulla pista giusta. Sul bancone principale vedrai dei libri esposti, di cui uno di poesie ed uno raffigurante delle monete in argento, nel corso dell'osservazione farai dei commenti, portando il proprietario a dirti qualcosa. Egli si chiama Tristram, parlagli di tutti gl'argomenti a tua disposizione, poi lascia pure il locale, poiché, anche se hai sentito dei rumori, non potrai accedere al piano superiore. Sei certo che sopra si nasconde Bruno..... Prosegui lungo la strada, dalla direzione opposta a quella del mulino, fino a che arriverai di fronte al negozio di



Madame Zazie, entra e parla con la donna, si tratta di un'indovina, quando le mostrerai la cartolina di Bruno, per poter approfondire l'argomento ti verrà chiesta una moneta d'argento, per cui dovrai trovare il sistema di procurartene una. Sul marciapiede di fronte c'è un ritrovo con delle panche e dei tavoli



chiamato The Yeomans Arms, seduto al tavolo all'esterno c'è un uomo, il cui nome è Eamon O'Mara, con cui parlerai ottenendo delle informazioni interessanti. Torna al Folletto cosmico e parla con Tristram, poi leggi alcuni versi della sua raccolta di poesie e torna a parlare col ragazzo, dicendogli che in città c'è un tuo "caro" amico, che attraverso una trasmissione televisiva potrebbe pubblicizzare il suo libro, alch  Tristram te ne dar  una copia da far leggere. Lascia il locale e una volta fuori accedi all'inventario e con l'aiuto della leva togli le monete d'argento dalla copertina e poi torna da Eamon per mostrargli il libro. Quando questi inizier  a leggerlo si accorge subito che si tratta di un plagio e cos  parte alla carica al negozio di Tristram, per sistemare l'impostore. Mentre i due litigano   il momento di sgattaiolare al piano di sopra, passando dalle scale a sx del bancone. Qui non troverai Bruno, come pensavi in realt , c'  Melissa, la figlia del colonnello. Parla con lei esaurendo ogni argomento, scoprirai che Bruno si trovava in quella camera prima di lei. Scendi di sotto e Tristram ti apparir  alquanto scocciato della tua intrusione. Parla con lui e una volta esaurito gl'argomenti "ricattatori" con cui se il ragazzo non ti dir  la verit  su Bruno tu andrai dal padre di Melissa a dirgli tutto, riceverai da lui un paio di boxer appartenuti a Bruno. Ora torna nel negozio di Madame Zazie, in quanto hai con te le monete d'argento per poterla pagare. Mostrale di nuovo la cartolina, in modo da approfondire l'argomento, quando poi la donna ti chieder  un oggetto personale di Bruno dalle i boxer. A questo punto Madame Zazie avr  una visione tremenda, Bruno   in pericolo di vita, un drago rosso..... un uomo..... con le sue fiamme lo lambir .....dopodich  la donna sviene. Dopo esserti accertato che sia solo svenuta correrai fuori e vedrai del fumo arrivare dal magazzino. Corri a sx della panchina dov'  seduto Eamon e cerca di aprire la porta, ma da solo non ci riesci, ti occorre un aiuto, corri a chiamare Eamon e insieme buttate gi  la porta, poi mentre quest'ultimo va a chiamare i pompieri tu cerca di salvare Bruno. Purtroppo l'unica via d'accesso   nella parte alta dell'edificio, sulla facciata. Per poter entrare allinea le casse una accanto all'altra sotto la finestra, come vedi nella foto



entra dalla finestra, troverai Bruno steso in terra legato come un salame, liberalo e poi senza tanti complimenti buttalo di sotto prima che moriate entrambi. Ora è tempo di parlare, infatti tu conosci già Bruno, l'avevi visto anni prima nell'atrio dell'albergo a Parigi, e il suo nome era Ostvald. L'avevi visto con i pazzi che appartenevano ai neotemplari, anche se durante lo scontro finale lui non era presente. I neo templari comunque non sono stati distrutti completamente, e considerano Bruno un traditore, per questo lo vogliono uccidere. Parlagli dell'uomo con la tunica, scoprirai che dopo che il gran maestro fu ucciso, l'ordine dei templari cadde nel caos e proprio allora Susarro ne prese il comando. A lui non piacevano i templari, infatti ne modificò il nome nell'ordine del Drago, e i suoi adepti avevano il compito di servirlo. Susarro sta cercando di riprodurre l'energia infinita per risvegliare il drago, che sta dormendo in un tempio, per questo si era recato in Congo e aveva ucciso lo scienziato. Bruno era riuscito per miracolo a fuggire da Parigi. Il picco d'energia si verifica come ciclo naturale ogni 2000 anni, ma Susarro sta cercando di ricrearlo artificialmente condannando l'umanità alla distruzione. Bisogna dunque fermarlo, anche se non sarà uno scherzo riuscirci. Ora l'immagine si sposta sulla nostra Nicole.

### A Parigi da Nicole

Dopo due giorni trascorsi in cella Nicole viene rilasciata, e ora si trova nel suo appartamento, qui riceve una chiamata del capo che la sta cercando. Ascolta tutti i messaggi nella tua segreteria e poi telefona prima ad André e poi al giornale. Ora esplora un po' il tuo appartamento, ti capiterà di vedere foto e oggetti che ti ricordano George, e ti verrà da chiederti che cosa sta facendo in quel momento, lo immagini che corre nel suo ufficio, senza lontanamente pensare che presto i vostri destini s'incroceranno nuovamente. Lascia il tuo appartamento e dirigiti a casa di Vernon, sotto casa davanti al negozio di Brasserie troverai la vicina spiona e la signora che avevi incontrato proprio di fronte al negozio di Brasserie. Scoprirai che la vicina aveva sentito Vernon parlare di un manoscritto e di qualcosa a proposito di un'energia che sarebbe arrivata al culmine. Una volta esauriti tutti gl'argomenti prova ad entrare in casa, ma la porta è chiusa, così come lo è la portafinestra da cui sei passata la prima volta. Non ti resta che una via per entrare, le scale dell'



antincendio nel vicolo.

Anche questa porta è chiusa, la polizia aveva messo tutti i sigilli. Esaminando la porta vedrai la chiave inserita nella toppa, accedi all'inventario e clicca sul giornale, in questo modo lo infilerai sotto la porta, poi accedendo nuovamente all'inventario clicca sulla matita, grazie alla quale farai cadere la chiave sul giornale. Ora non ti resta che raccoglierla accedere all'inventario, cliccare sulla chiave ed entrare. A questo punto ti ritroverai in cucina. Avvicinati al lavello e prendi il fazzoletto di carta che vedi sopra, poi esplora il resto della casa, una volta giunta di fronte alla porta della camera da letto sentirai dei

singhiozzi provenire dall'interno della stanza, entra e vi troverai Beatrice disperata per la morte del suo amore. se le parlerai subito, non si dimostrerà molto socievole con te, dalle il fazzoletto di carta e poi parlare, scoprirai che Vernon era stato incaricato di tradurre un manoscritto, che chiunque però poteva trovare su internet. Poi è stato minacciato, tanto è vero che non voleva che la ragazza andasse a casa sua, ma s'incontravano sempre nei giardini. Diceva che ciò che c'era scritto si stava avverando e per questo che voleva parlare con Nicole. Per quanto riguarda la combinazione della cassaforte Beatrice ti darà un indizio importante, poiché Vernon era molto smemorato, per cui doveva aver usato qualcosa di semplice da ricordare, infatti chiedeva sempre a Beatrice la sua data di nascita, ossia il 23 ottobre. A questo punto congedati dalla ragazza e va ad aprire la cassaforte nel



pavimento dentro di essa vi era un disegno fatto a mano ed un DVD. Lascia l'appartamento del ragazzo, ma prima **salva**, poiché una volta per strada un'auto sportiva rossa cercherà d'investirti e dovrai premere il pulsante giusto al momento giusto per evitarla, ok?



Ora vai al fondo della strada e poi seleziona il tuo appartamento come destinazione, qui puoi visionare il DVD. Avvicinati al televisore sul tavolo ed accedi all'inventario, clicca sul Dvd e vedrai cosa contiene. C'è un messaggio per Beatrice, in cui Vernon le dice che era stato incaricato di tradurre il famoso manoscritto di Voynich, un documento medievale scritto in caratteri antichi che nessuno era riuscito ancora a decifrare. Il contenuto che il ragazzo ha portato alla luce ci collega a quanto sta scoprendo George. A questo punto chiama André e chiedigli tutte le informazioni in proposito, per capire meglio verrà a casa tua, lui sa cos'è la chiave di Salomone di cui si parla, si tratta di un libro che può aiutarti a far luce sul mistero e per quanto riguarda i demoni e le streghe che danzano al Sabba si riferiscono all'isola di St Louis, approfondisci tutti gli argomenti con André. A questo punto chiama il giornale, ti verrà indicata la tua prossima destinazione, ossia un vecchio teatro sull'isola di St Louis chiamato Heiroglyphes. A quanto pare lo schema di Vernon potrebbe avere a che fare con le linee del drago.

### **Al teatro Heiroglyphes a St Louis**

Una volta che il taxi ti lascerà davanti al teatro scoprirai che la porta è chiusa, per entrarvi dirigiti a dx, restando sempre accanto all'edificio appena termina il marciapiede svolta a sx e arriva in fondo alla strada, vedrai la famosa jaguar rossa che ha cercato d'investirti, osserva attentamente l'auto, sul sedile anteriore potrai vedere la maschera di cui ti aveva parlato la vigilessa. A fianco noterai delle impalcature da muratore. Osservale da vicino fino a che troverai un punto su cui puoi arrampicarti



Di fronte a te c'è una scala rossa, salici sopra e arriva al secondo



piano

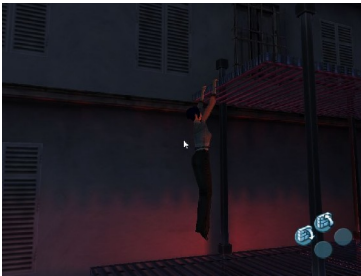
Prosegui dritta davanti a te girando l'angolo a fine impalcatura, qui troverai un'impalcatura più



corta su cui salire per arrivare al terzo piano

Una volta che ti sei

issata vedrai subito di fronte a te un altro appiglio per salire al quarto piano



se proseguivi dritto anziché salire avresti trovato una rete che ti bloccava il passaggio. Ora prosegui dritto poi gira l'angolo fino a che trovi un punto aperto dove



saltare giù nuovamente al terzo piano

prosegui verso dx e vedrai una



scala, salici sopra,

una volta in cima sulla dx potrai notare un'insegna,



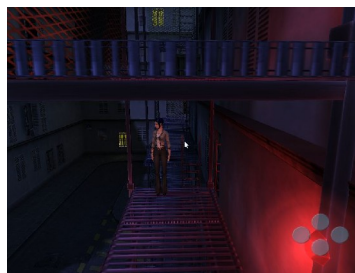
sali ancora

avvicinati all'insegna ed esaminala. Slaccia la corda che lo



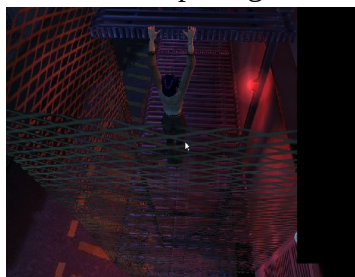
tiene legato

torna di sotto fino al secondo piano, facendo il percorso alla rovescia. Una volta giunta davanti alla scaletta non scendere, ma salta dalla parte opposta



dell'apertura sul pavimento

ora prosegui fino in fondo, dove troverai un



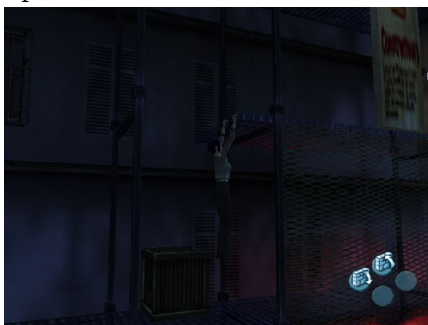
ponteggio rientrato per salire al piano di sopra

Qui vedrai una cassa,



spostala di poco a dx

salici sopra e arrampicati fino al piano



superiore

Esamina l'insegna e sgancia la, questa s'inclinerà fino a



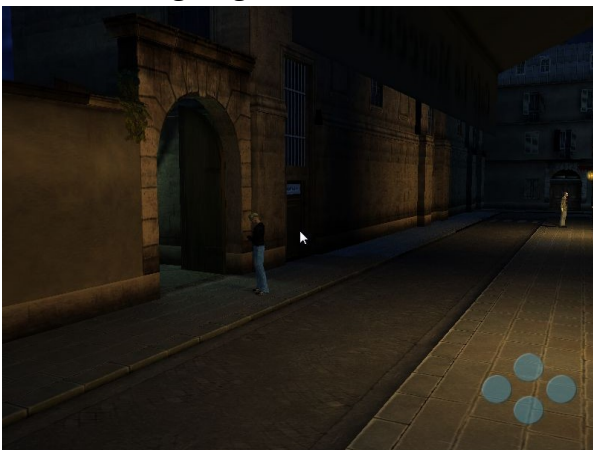
toccare il teatro di fronte, camminaci sopra arriverai al balcone del teatro, poi l'insegna cadrà di sotto con un bel tonfo, sei riuscita a passare appena in tempo. Ora



sali per la scala antincendio arrivando così sul tetto. Dirigiti a sx e scendi dalla scaletta che trovi in quel punto. A questo punto troverai finalmente una porta aperta che ti consentirà di entrare nel teatro. Da ciò che si vede sembra che tu ti trovi in un magazzino, scendi le scale, prendi la porta che vedi a sx in fondo alla stanza, segui il corridoio, scendi le scale, apri la porta, percorri il nuovo corridoio e raggiungi la hall, qui sentirai dei rumori e ti nasconderai dietro al banco di dolciumi, dalla porta usciranno Susarro, Petra l'assassina bionda ed uno scagnozzo. Purtroppo farai rumore e così verrai scoperta e catturata, fuori intanto.....

### George a Parigi

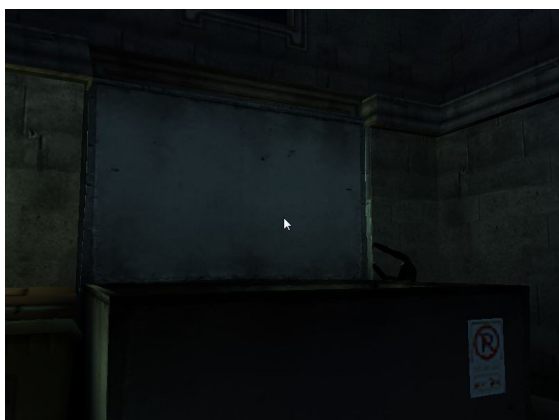
Quando si dice la combinazione.....Fuori dal teatro, in un altro punto arriva George in compagnia di Bruno, il quale però non vuole entrare nell'edificio, per cui ti aspetterà fuori. Non potrai passare dalla stessa strada usata da Nicole, per cui dovrai trovare un altro sistema per accedere nel teatro. Esamina la porta lì accanto, ma è chiusa, parla ancora con Bruno fino a che sarai sicuro di aver esaurito tutti gl'argomenti. Attraversa la strada e dirigiti verso l'arco che vedi in fondo alla strada



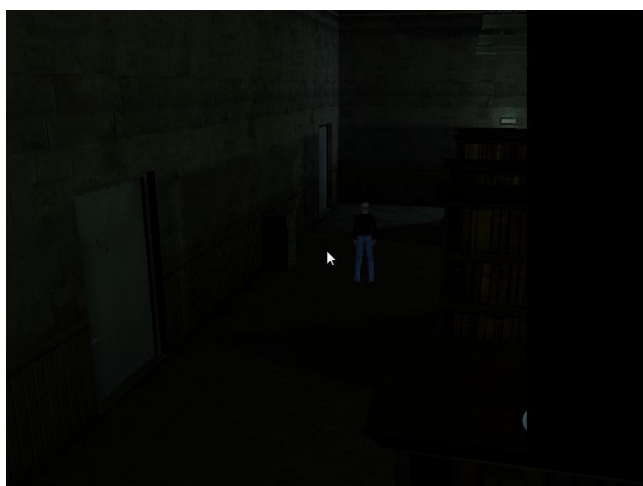
passagli sotto, ritrovandoti così in un cortile, a prima vista sembra che non ci sia nulla, ma girando intorno alle mura troverai dei bidoni e una cassa. Sposta quest'ultima fino ad arrivare a dx del bidone grande dei rifiuti grandi e salici sopra



Chiudi il coperchio e sali sul bidone ormai chiuso, ti sarà rivelata una finestra che prima era nascosta da cui puoi entrare.



Ti troverai all'interno di un deposito di libri. Lascia la stanza ed accedi in una camera in cui ci sono degli scaffali con altri libri. Vedrai che sulla parete da cui sei entrato ci sono delle porte (l'ambiente è buio, dovrai aguzzare un po' la vista....) entra nella prima verso il fondo dopo l'archivio basso con i cassetti che vedi contro il muro



In questa stanza vedi delle casse messe in risalto, dovrai spostarle per poter accendere l'interruttore nascosto dietro le due accatastate accanto alla porta. Per prima cosa avanza di qualche passo e spingi la cassa poco più avanti delle due incolonnate contro quest'ultime in questo modo avrai formato una "L". Adesso spostati sul lato opposto della stanza, vedrai un'altra cassa solitaria, dovrai spostarla per posizionarla di fronte a quella che hai appena spostato



Sali sulla pedana appena creata e tira verso di te la cassa contro la parete, poi scendi e va ad accendere la luce

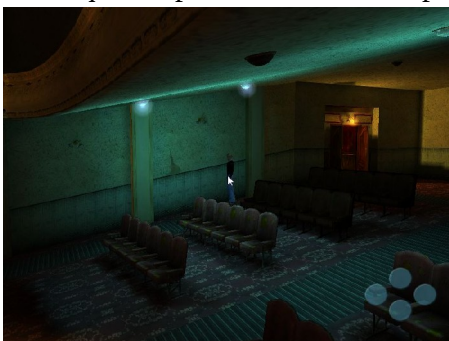


Osserva attentamente il pavimento vicino alle casse, vedrai che ci sono dei segni, il che indica che sotto c'è qualcosa, per cui dovrai spostare ancora le casse. Sali sulla pedana e spingi la cassa che copriva l'interruttore, poi scendi e togli la cassa centrale, rivelando così una botola. Entra, ti troverai in un tunnel, percorrilo fino in fondo, arriverai ad una lunga scala a pioli, sali e una volta giunto in cima di fronte a te vedrai un'altra scala uguale a quella che hai appena usato. Sali ancora ritrovandoti in una sala, a quanto pare tu hai l'impressione si tratti di uno spettacolo, tant'è vero che ti metti comodo in poltrona cercando di mangiare dei pop – corn muffolati.....ben presto però ti renderai conto che non sono delle prove quelle a cui stai assistendo, ma una crudele realtà. Vedi Susarro, Pedra e il gorilla di Susarro, il cui nome è Flap tenere prigioniera Nicole. Ora Susarro si allontana con Pedra, in quanto sembra ci sia un estraneo nell'edificio, per cui Nicole resterà sola

con Flap. Devi agire per salvarla. Lascia la sala passando dal corridoio a sx nella parte posteriore della sala, **fa attenzione a non avvicinarti al palco!**



Arriverai nella hall, guardandoti intorno per far mente locale vedrai il bancone dietro cui si era nascosta Nicole, recati in quel punto e raccogli il bicchiere che vedi in terra, quello su cui aveva messo la mano Nicole quando è stata scoperta. Esci da dietro il bancone e torna nella sala da dove sei arrivato e costeggiala dal lato dx del palcoscenico, mentre lo fai cerca di stare quanto più riesci contro la parete, per non essere visto dallo scagnozzo, altrimenti



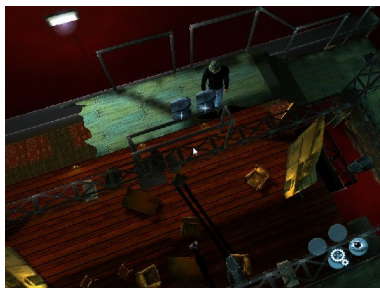
sono guai! Arriverai in una stanza in cui c'è una scala, arrampicati fino sopra raggiungendo il soppalco, da cui avrai visuale libera per vedere il palcoscenico, purtroppo avrai anche una spiacevole sorpresa, in quanto la passerella centrale è praticamente inservibile, e passare lì significa fare un bel capitombolo, che porterebbe a morte certa. Prendi la passerella a dx, finché vedrai che il terreno su cui camminare termina, osserva il



muro, vi è una corda, esaminala e poi clicca col tasto azione, di modo che si abbasserà il traliccio delle luci. Ora clicca sul tasto per arrampicarti e scorri fino



all'altro lato della passerella. Percorri il passaggio fino a che arriverai in prossimità di 2 sacchi di sabbia, sgancia per primo quello che vedi accanto a te nella



foto, poi sgancia l'altro subito dopo, **attenzione, non tergiversare, perché se lo farai Flap ti sparerà uccidendoti**. Se avrai fatto tutto correttamente sgancerai il secondo sacco sul capoccione di flap mettendolo fuori combattimento. Dopo aver liberato Nicole e le spiegazioni di rito **lasciate il palco passando dal lato sx**, dai gradini laterali, da qui scendete le



scaie, vi troverete nei sotterranei. Voltatevi a dx dello schermo, verso la rete, fate qualche passo in avanti e poi girate a sx, entrando così nel magazzino. Vedrete un capitello rosso con accanto una cassa, avvicinatevi e prendete il cerone che vi è sopra.



Tornate verso le scaie e questa volta seguite il corridoio, quando arrivate alla diramazione girate verso la parte bassa dello schermo, (anche perché se andrete dall'altro lato troverete una porta chiusa) ed entrate nella prima porta a dx



ora siete entrati in un camerino. Sotto il tavolo vi è una cassaforte, esaminatela, anche se per ora non potrete fare altro. Lascia la stanza, torna indietro, ma



anziché girare l'angolo a sx prosegui dritto fino in fondo al corridoio, troverai una porta, oltrepassala e scendi le scaie. A questo punto, per evitarti l'infarto che è venuto a me, ti dico che c'è qualcuno che urla e in automatico, correrai con Nicole fuori dalla stanza da cui

provengono le urla e i colpi di pistola. Dopo un breve colloquio fra voi riprenderai in mano l'azione. Tornate verso le scale e prendete l'altro corridoio entrando nella prima stanza che trovate



(le scale le vedrete alle vostre spalle)

vi trovate nella stanza sotto il camerino che contiene la cassaforte. In centro alla stanza c'è una trave di sostegno, che sicuramente regge la cassaforte, provate a muoverla, ma l'attrito è troppo forte, vi occorre qualcosa per poterla muovere, tipo un lubrificante per ingrassarla un po'. Ottenerlo non è difficile. Accedi all'inventario e metti il cerone nel bicchiere, ora non ti resta che scaldarlo. Per far ciò torna sul palcoscenico e



avvicina il bicchiere al riflettore

A questo punto torna nella stanza col sostegno e usa il cerone sciolto su quest'ultimo, prova a spostarlo con George, ma da solo non ci riesce, parla con Nicole del sostegno, poi accedi all'inventario e clicca sull'icona di Nicole per farti aiutare a spostare il sostegno, una volta che questo sarà caduto con voi appresso, la cassaforte cadrà di sotto rischiando di schiacciare George come una sottilezza, ma grazie ai suoi riflessi tutto andrà bene. All'interno troverete una scheda elettronica di sicurezza ed un manufatto ricoperto di cristalli, prendeteli entrambi. Lasciate la stanza e percorrete il corridoio fino in fondo, qui vedrete una scena alquanto raccapricciante, il cadavere di un uomo ridotto alquanto male



esaminalo e ti accorgerai che qualcuno c'è già passato prima di te, infatti sul corpo troverai solo un porta schede vuoto. Esamina la porta metallica e l'interruttore magnetico sulla dx di questa e poi usa la scheda magnetica. Si apriranno le porte di un ascensore, una volta entrato potrai solo scendere.

### Sotto al teatro

Avanza lungo il tunnel fino in fondo, ad un certo punto vedrai una splendida pietra intagliata in terra, osservalo e poi prosegui fino a che ti troverai su una "passerella" sospesa, al cui termine vedrai una macchina incredibile. Avvicinati, ed osserva le tre colonne a forma di serpente, in mezzo a cui fluttua un manufatto di pietra. Dopo un breve dialogo Nicole proverà a prendere la pietra, senza riuscirci, si prenderà una sonora scossa, ma quando ci proverai tu potrai prendere la pietra che strano eh? Torna indietro, vedrai sotto la passerella delle persone fuggire terrorizzate, mentre un uomo in tunica blu ti osserva dal basso. **ATTENZIONE: questo che stai per affrontare è un**

**punto molto ostico del gioco, quindi armati di pazienza e riprova fino a che non ci riuscirai. Purtroppo i comandi a tastiera non sono molto facili da usare in questo caso specifico, se poi ci aggiungiamo delle variazioni di visuale il risultato non è incoraggiante, ma non devi abbatterti, riprova e vedrai che ci riuscirai.** Proprio in quel momento sta salendo l'ascensore, al cui interno c'è Susarro con Petra. Prima che le porte si aprano dovrai correre a lato della passerella



e calarti, rimanendo appeso come un salame insieme a Nicole se sei lontano da Nicole scorri di lato fino a raggiungerla, poi sali sulla passerella, a questo punto Petra ti vedrà e vorrà spararti, ma per fortuna la pistola è scarica. Non c'è tempo di gioire per questo, poiché la ricaricherà in pochi istanti, per cui **CORRI** più velocemente che puoi fino in fondo al tunnel ed entra nell'ascensore, se rallenterai, ti fermerai o sbaglierai la direzione l'antipatica biondina ti ucciderà! Una volta dentro sarete salvi. Appena uscite prendi il cavatappi dall'inventario e blocca le porte che sta tenendo Nicole. A questo punto dovete uscire al più presto, ma per farlo dovete raggiungere la botola da cui è arrivato George. Torna nel magazzino dove hai preso il cerone, lì c'è



un montacarichi schiaccia il pulsante a sx dell'elevatore, in modo che la piattaforma scenda, poi salite tu e Nicole e premi il pulsante per permettervi di salire. Una volta arrivati sul palcoscenico saltate giù e correte verso il fondo della sala sulla dx, arrivando così alla botola per uscire. Una volta fuori però sarai avvicinato da un losco individuo che ti darà una scarica di corrente attraverso un piccolo apparecchio, lasciandoti in terra tramortito. A questo punto arriveranno Nicole e Bruno, che ti trasporteranno fino all'appartamento della ragazza. Nel frattempo si vede Sasarro davanti alla cassaforte vuota. Sembra interdetto che George ha i "poteri", ma poi darà ordine a Petra di ucciderti insieme a Nicole. Poi l'immagine torna su di te. Una volta che hai ripreso conoscenza ti troverai sul letto di Nicole e vedrai attorno a te la ragazza, Bruno e purtroppo anche André (certe cose non cambiano mai.....) Ti metteranno al corrente che l'aggressore ti ha rubato il manufatto ricoperto di cristalli. Fate il punto della situazione mettendo insieme tutto quanto conoscete e poi tu e Nicole partirete per il Congo.

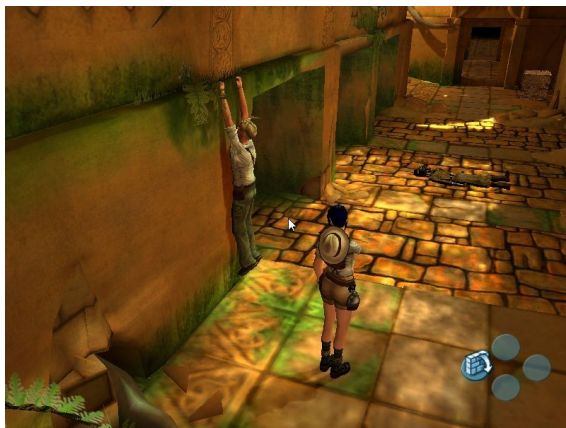
### **Eccoci nuovamente in Congo**

Eccovi su una jeep guidata da Harry, pronti a lanciarvi in un'altra avventura pericolosa. Harry vi lascerà di fronte alla porta del laboratorio di Cholmondely e vi aspetterà stando attento che non arrivi qualche ospite indesiderato. Iniziamo bene.....la porta è chiusa! Accedi all'inventario e usa la barra di metallo sulla porta, ma purtroppo non ci passa poiché lo spiraglio è troppo stretto, allora sempre passando dall'inventario clicca sull'icona di Nicole e chiedi aiuto, così, mentre lei tirerà la porta, tu infilerai la barra forzando il lucchetto. Entrate nel laboratorio e accedete alla stanza accanto, sulla sx dietro al cadavere dello scienziato c'è la porta a forma di Omega, accedi



all'inventario e usa la chiave, ossia la pietra omega. Una volta oltrepassata la porta vi troverete in un corridoio. Davanti a voi c'è un cadavere, se avvanzerai come se stessi facendo una scampagnata vedrai due blocchi di tronchi acuminati arrivare da dx e da sx. per fortuna per questa volta ti salverà Nicole, ma siccome i miracoli non si ripetono è meglio fare attenzione e agire con prudenza, ok? Alla sx, sul muro, c'è un cornicione su cui puoi aggrapparti per passare dall'altro lato fino alla fine del corridoio.

Una volta oltrepassata



Ci mancavano anche le scosse telluriche per ravvivare la giornata, infatti grazie ad essa un bel pezzo di cornicione si staccherà, rendendo impossibile il passaggio a Nicole. Dovrai studiare un altro sistema una volta giunto in fondo al corridoio. Nella stanza che segue quella del corridoio c'è un blocco di pietra, dovrai spostarlo fino a posizionarlo fra i primi due blocchi di punte verso di te



Da ancora una spintarella in avanti al blocco di pietra, in modo tale da lasciare spazio al secondo blocco che andrai a prendere vicino al luogo dove hai preso il primo. Spingilo in maniera tale da attaccarlo all'altro



Sali sui 2 blocchi e scavalcali, **tira indietro 1 volta sola il blocco, poi scavalcalo e spingilo** fino a che le punte non si chiuderanno sul blocco di pietra



Scavalca il blocco di pietra ed esamina il cadavere, troverai un'antica fascia con sopra un'emblema. Accedi all'inventario e scopri cosa è contenuto all'interno di esso, troverai una placca metallica decorata con un fulmine in rilievo. Ora devi trovare il sistema per farti raggiungere da Nicole. Torna in fondo alla stanza scavalcando i blocchi, nella parte alta ci sono come degl'ingranaggi giganti, accedi all'inventario e clicca sulla barra di metallo, in questo modo bloccherai il congegno dando il tempo a Nicole di passare.



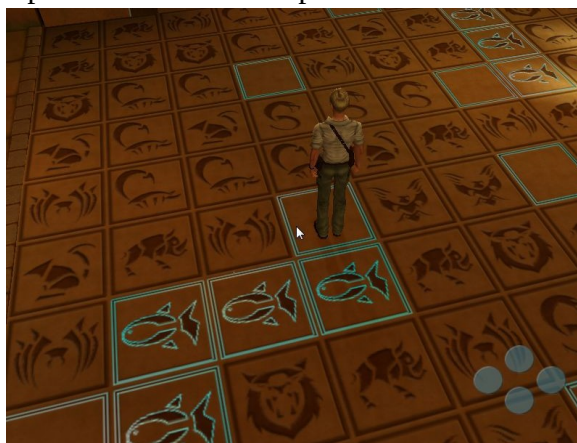
Ora potete accedere alla stanza successiva. Qui vi troverete di fronte ad un bell'enigmone da risolvere. C'è una griglia molto vasta composta da tante piastrelle, su cui sono disegnate delle figure di animali. Per poter passare dall'altro lato bisogna tener conto di alcune regole fondamentali: innanzitutto le piastrelle prive di disegno non contengono pericoli, per cui potrai tranquillamente salirci, quelle disegnate invece sono estremamente pericolose, infatti per poterci passare sopra devono essere attivate. All'inizio della griglia ci sono delle piastrelle decorate che sono separate dal resto. Mettendo un peso sopra una di queste piastrelle si attiveranno quelle con lo stesso disegno presenti sulla griglia, su cui potrai passare. La piastrella d'inizio è quella vuota, poi di volta in volta bisogna attivare le piastrelle da percorrere in modo da arrivare alla piastrella vuota successiva. Per far questo occorre l'aiuto di Nicole, che dovrà attivare le piastrelle a pressione, mentre tu farai il percorso. Allora cominciamo. Per prima cosa posizionati nella casella senza alcun disegno.



Accedi all'inventario e clicca sull'icona di Nicole chiedendole di posizionarsi sulla pedana col disegno del **pesce**



Come puoi vedere dalla foto si sono illuminate le piastrelle con raffigurato il pesce. Camminaci sopra fino a che arriverai sulla piastrella senza



disegni, dove ti fermerai all'inventario chiedi a Nicole di salire sulla piastrella con lo **scorpione**.

Ora accedendo sempre



Fermati sulla prima piastrella senza disegno, anche se

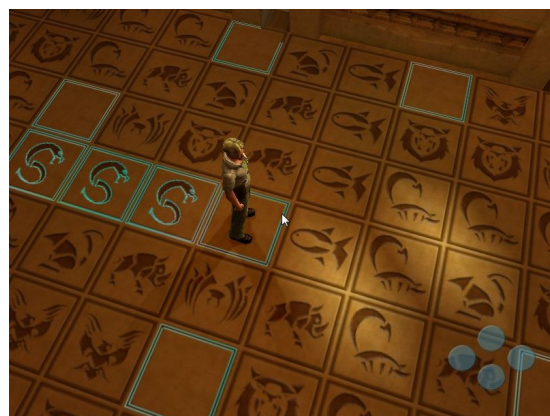


vedrai illuminate le piastrelle successive

A questo punto chiedi a Nicole di salire sulla piastrella raffigurante il **serpente**



Avanza





Chiedi a Nicole di salire sulla piastrella col **pescce**



Avanza fino alla piastrella senza disegni  
Nicole di posizionarsi sulla piastrella raffigurante l'**uccello**. poi chiedi a



Avanza come sempre e fermati alla prima piastrella vuota che vedi, anche se ce n'è sono altre illuminate



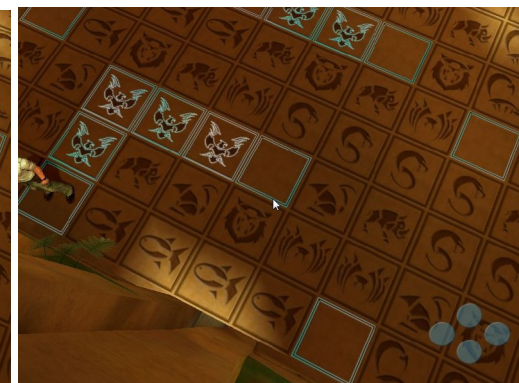
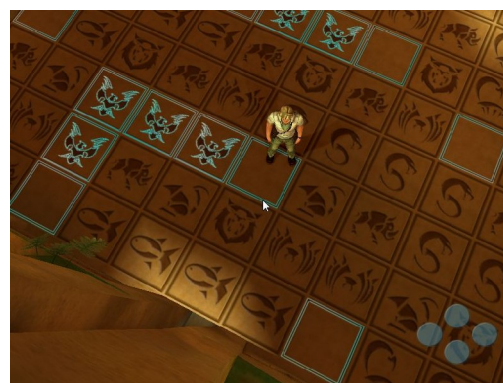
Ora fa andare Nicole sulla piastrella con lo **scorpione**



Ora chiedile di salire sulla piastrella col **serpente**. Siccome a questo punto la strada si illumina in 3 direzioni, segui quella di sx come nelle foto seguenti



Ora chiedi a Nicole di andare sulla piastrella a forma di **uccello**



Ora chiedile di andare sulla piastrella col disegno del **pesce**



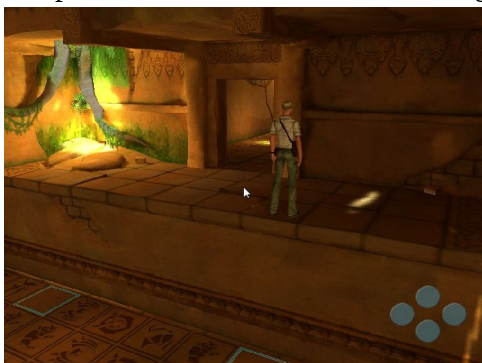
Ora fa andare Nicole sulla piastrella raffigurante lo **scorpione**



Infine chiedi a Nicole di salire sulla piastrella raffigurante il **serpente** permettendoti di lasciare la griglia



Per poter lasciare definitivamente la griglia ti devi arrampicare



Purtroppo da questo lato non ci sono pedane a pressione per permettere a Nicole di seguirti, così lei ti aspetterà lì intanto che tu andrai a vedere se c'è una via d'uscita. Nella stanza successiva c'è una sorpresa poco gradevole, infatti nel pavimento si è formato un enorme cratere, per cui sarai costretto ancora una volta a ricorrere alle tue doti ginniche per passare. Innanzitutto scendi nel cratere lasciandoti cadere nella piattaforma sottostante



salta sulla piattaforma



a dx

ora calati di sotto restando appeso, spostandoti verso dx



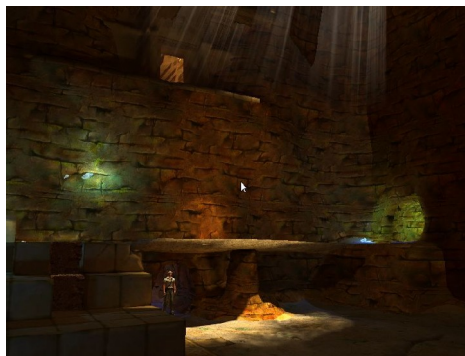
appena vedi sotto i tuoi piedi una piattaforma lasciati cadere



ora continua a scendere nella piattaforma sottostante sulla dx



ed esci. Ciò che mi piace di sto gioco è che quando sei vicino all'uscita puoi star certo che qualcosa non v . Nella stanza in cui sei arrivato potrai notare



In alto a dx

alcuni dettagli e per farlo ti aiuterò con una foto

c'è l'uscita, ma per arrivarci devi passare su una lastra molto traballante. Sulla sx ci sono dei blocchi di pietra resi in rilievo da un colore più scuro. Quelli potrai spostarli. Il problema più grande è quello di spostarli in modo che il blocco più in alto vada a posizionarsi sulla lastra. Per prima cosa



sposta quella al 2° livello sopra quella al 1°

poi spostala verso sx



Ora scendi dal blocco in basso e trascinalo tutto a sx



Ora sposta quello al piano subito sopra verso sx





Arrampicati su quest'ultima e tira il blocco più in alto verso dx  
Scendi e sposta il blocco sottostante a dx



Ora sposta il blocco superiore a dx oltre quello che hai appena spostato  
Ancora un piccolo sforzo. Ora devi riportare il blocco più basso nel punto iniziale



Sali di un livello e sposta il blocco di pietra a dx



Ora non ti resta che far scorrere il blocco superiore sulla lastra



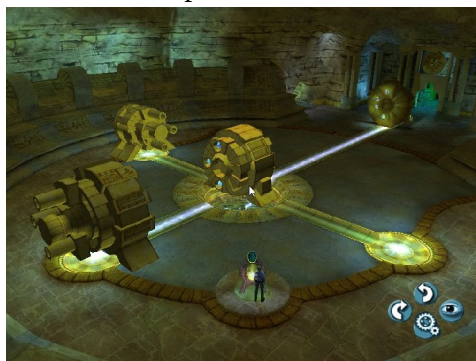
ballerina, così hai creato un contrappeso

Attraversa la lastra, salta nella

parte finale sull'altra sponda (la lastra non è intera) ed accedi alla stanza successiva. Qui ti troverai di fronte un'enorme apparecchio suddiviso in 4 macchinari che dovranno essere attivati. Sul lato opposto all'ingresso c'è una consolle di comando tramite cui potrai muovere i macchinari posizionandoli nel modo corretto. Tre sono mobili, mentre uno è fisso

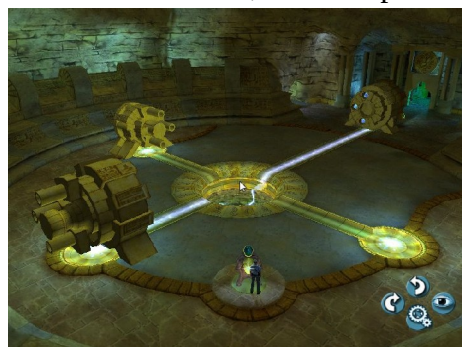


Inizia: esaminiamo i comandi, ci sono 2 frecce direzionali, che ti permetteranno di ruotare a dx e a sx il fascio di luce e i macchinari quando li sposti verso il centro, mentre gl'ingranaggi ti consentono di muovere i macchinari nella medesima direzione del fascio di luce. Osservando attentamente i macchinari possiamo notare come questi presentino delle sporgenze e delle rientranze che s'incestrano perfettamente fra loro. Per prima cosa porta il macchinario alla tua dx in



centro alla X

devi farlo ruotare fino a che la parte con i cilindri sporgenti non sia rivolta verso il macchinario in fondo a dx, allora lo potrai far muovere



incestrandolo proprio con quest'ultimo

Ora sposta il secondo



macchinario in centro

ruotalo con i cilindri a dx e fallo muovere



come il precedente

e ora l'ultimo, portalo in centro e ruota i



cilindri a dx

poi incastralo a dx



Dalla punta dell'apparecchio partirà un fascio luminoso che ti permetterà di accedere all'enigma



successivo nella stanza a dx

Nella parte superiore della porta c'è un simbolo di un fulmine come quello che avevi visto a Parigi. Nella stanza successiva vedrai che il fascio viene dirottato contro la parete e che nella stanza ci sono altri dispositivi uguali, esaminandoli da vicino ti accorgerai che potrai far girare ciascuno di essi di 90° a dx o a sx deviando la luce del raggio. Avvicinati all'unico dispositivo colpito dal fascio di luce e ruotalo in modo da dirigere il



fascio luminoso sul dispositivo a sx

Avvicinati al secondo dispositivo e ruotalo in modo tale che il raggio colpisca il dispositivo



sottostante

Ora devi deviare il raggio a dx



Avvicinati al dispositivo più in alto e ruotalo finchè il fascio



colpisce il rottame a sx facendolo spostare



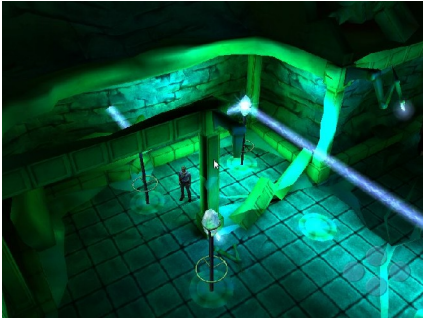
Avvicinati al terzo dispositivo che avevi girato e ruotalo in



modo che il fascio venga proiettato nella stanza accanto a sx

da

questo dispositivo fai ruotare il fascio di modo che colpisca il dispositivo a sx



Dirigi il fascio da quest'ultimo in basso



Così facendo hai colpito anche

il rottame. Per poterlo togliere di mezzo definitivamente torna nella sala in cui hai unito le 4 parti del macchinario e interagisci col pannello di controllo manuale situato sul fianco dell'apparecchio,



cambiando la direzione del fascio di luce. Torna nella stanza

dove c'era il rottame, vedrai che entrambi i pannelli di controllo si sono liberati, permettendoti l'accesso. Accanto al pannello di controllo ci sono delle scale, usale, potrai recuperare Nicole. Esamina entrambi i pannelli di controllo, vedrai che azionando i comandi del primo s'illuminerà una parte del simbolo sovrastante, mentre azionando il secondo pannello di controllo si accenderà la parte opposta. Va da Nicole, parlale e azionate simultaneamente i pannelli di controllo, in questo modo si aprirà una porta sulla dx della stanza in cui vi trovate. Accedete alla nuova locazione. Si tratta di una caverna, dovrete attraversarla, ma proprio quando lo farete avverterete una nuova scossa tellurica. Proseguite oltre il passaggio a fondo caverna, vi ritroverete in un piccolo corridoio sul cui pavimento c'è un enorme simbolo col fulmine in rilievo. Sul muro a sx c'è una fenditura della stessa misura del disco che hai trovato sul cadavere, accedi all'inventario e clicca sul disco.



Vedrai che la porta si aprirà giusto per un istante, ma poi il

disco verrà espulso dalla fenditura. Quando lo toccherai sarà rovente. Parla con Nicole. Per riuscire a mantenere il disco nella giusta sede senza ustionarti le mani dovrai, inserire il disco nella fenditura e subito dopo accedere all'inventario e cliccare sulla stoffa col simbolo dei templari, in questo

sistema si aprirà la porta, anche se appena toglierai la mano salterà di nuovo via. Per cui ti occorre nuovamente l'aiuto di Nicole, e mentre lei terrà ferma la placca tu accederai alla stanza successiva. Una volta entrato sarà come avere un "dèjà vu", poiché ci sarà un'apparecchiatura identica a quella di Parigi (ricordi dove hai fatto la maratona per riuscire a scappare? Eh sì! C'è risemata vota.....) Prendi la pietra Alfa e torna da Nicole. Insieme lasciate la stanza e....ma guarda un po' che sorpresa nella caverna c'è proprio, PETRA ed è di nuovo lì pronta ad uccidervi e.... indovina indovinello a chi toccherà la corsa????? Risposta esatta!!!!!!!!!!!!!! Ci sarà una breve scossa tellurica che farà cadere l'odiosa biondina dandovi tempo per allontanarvi, per cui gambe in spalla..... continuate a correre, e quando George e Nicole si fermeranno a prendere fiato non distrarti, appena riacquisti il controllo corri subito nel punto in cui la roccia si è staccata dal pavimento e premi immediatamente il tasto per saltare, se non riuscirai a farlo Petra vi ucciderà. Una volta dall'altra parte proseguite la corsa fino all'uscita dove ci sarà Harry a portarvi via con la jeep. Ora vi troverete nell'appartamento di Nicole, che è stato messo letteralmente sottosopra. Qui Andrè vi dirà che sono arrivati degli uomini in cerca della chiave di Salomone e che non avendo trovato nulla hanno portato via Bruno lasciando Andrè svenuto. C'è anche l'ispettore che ha arrestato Nicole, che ora le offre aiuto e protezione. Dopo aver terminato ogni discorso con l'ispettore e dopo che questi avrà lasciato l'appartamento arriverà Beatrice, con cui parlerete. Al termine sarà concordato che Andrè aiuterà Beatrice a portare nell'alloggio di Vernon le loro cose, George andrà ad acquistare i biglietti per Praga (destinazione in cui è stato portato Bruno) e Nicole tornerà al teatro per vedere cosa si nasconde nella stanza sotto il camerino in cui c'era il pazzoide che sparava a raffica.

### **Nicole nuovamente a teatro**

Passando a sx del palcoscenico scendi le scale e dirigiti in fondo al corridoio dove c'era la porta per accedere nel sotterraneo, ma purtroppo questa volta la troverai chiusa. Entra nel camerino dove avevi trovato la cassaforte e calati nel buco sottostante. Lascia la stanza e vai in quella dove si era barricato l'uomo. Una volta dentro ti accorgerai che sembra un appartamento. Appena vercherai la soglia della stanza accanto sarai aggredita alle spalle da Flap che sembra avere tutte le intenzioni di strangolarti...che incubo quest'uomo. Appena ne avrai la possibilità premi immediatamente il tasto azione e dagli il vaso sulla testa. Una volta messo "ko" l'energumeno lo leggerai con la sciarpa che hai con te. Ora prosegui le tue ricerche nella stanza attigua, osserva i documenti sul tavolo, non troverai l'indirizzo esatto, ma c'è una foto con un grande castello e un simbolo di drago. Non saranno poi molti i castelli a Praga con quelle caratteristiche, no?

### **Al castello di Susarro a Praga**

Eccoci ora dinanzi al castello. Che aspetto tetro che ha! Suona il campanello, ma la guardia non ti lascerà entrare, chiedi allora a Nicole di distrarre la guardia, mentre tu furtivamente le striscerai alle spalle, se per caso non ci dovessi riuscire, dopo parecchi tentativi Nicole bacerà la guardia per permetterti di entrare. Una volta dentro il cancello va a sx di questo e scavalca il muro di recinzione.



Prosegui sempre verso sx, strisciando contro il muro, fino a che



troverai un secondo muretto da scavalcare.

Prosegui avanti e



fermati, poiché c'è la guardia col cane che perlustra la zona. Non appena questa si allontana insieme al cane sali gli scalini che vedi a sx facendo attenzione alla luce del riflettore. Resta sempre nell'ombra e dirigi strisciando contro il muro verso dx



facendo attenzione a non venire illuminato dal raggio.

Proseguendo in questa direzione arriverai vicino a dei cassonetti dell'immondizia.



Esaminane il contenuto, nel primo prenderai un pezzo di spago, nel terzo un hamburger smangiucchiato (prendilo poiché tra poco ti servirà) e nel quarto un pezzo di carta stagnola. Continua a costeggiare le pareti, fino a che troverai un passaggio per allontanarti. Scendi i 3 gradini e vedrai una piccola zona chiusa in cui ci sono 3 casse che puoi spostare.



Dovrai posizionarle in modo tale da raggiungere l'unico

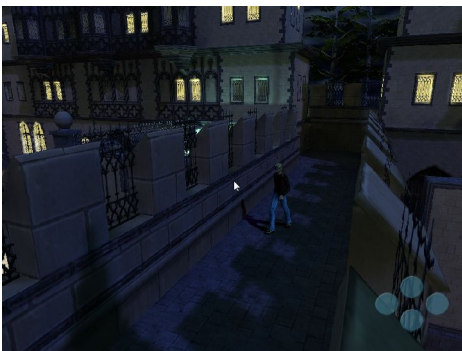
spazio in alto non chiuso dal filo di recinzione. Per poter fare questo mettiti in piedi dietro le due



casce impilate e spingi quella di sopra su quella davanti  
ora trasporta la cassa di fronte alle due che hai sovrapposte ed infine spingi quella in alto sopra  
l'ultima posizionata, ora sali sulle casce e poi arrampicati sul cornicione



Cammina verso la parte bassa dello schermo fino al fondo



Una volta al fondo arrampicati sul cornicione e prosegui dritto



fino al terrazzo



Oltrepassa

il terrazzo e prosegui il tuo percorso dall'altra parte del cornicione. Una volta giunto al fondo scendi nel piccolo cortile dietro alla guardia col cane. Cammina acquattato, altrimenti la guardia col cane si volterà e tu non potrai più passare. Scendi i gradini subito a sx e va a nasconderti fra le piante. Osserva attentamente i movimenti della guardia all'esterno, in quanto dovrai passare per andare sotto l'arco a dx, per cui devi calcolare i tempi giusti. Praticamente quando la guardia si muove dirigendosi dalla parte in cui ti trovi tu, verso l'arco a dx, tu dovrai a tua volta camminare acquattato verso il lato dx stando praticamente di qualche passo dietro a lui in modo che quando la guardia si ferma tu puoi percorrere l'ultima parte di tragitto che ti manca per arrivare sotto l'arco senza essere scoperto. Arriverai in un cortile con altre casce da spostare



per proseguire dovrai liberare la cassa che vedi a sx in modo tale che potrai spingerla contro il muro di recinzione per arrampicarti



Una volta dall'altro lato con la copertura del container e soprattutto stando acquattato avvicinarti il più possibile alla gabbia col cane e dagli l'hamburger che avevi preso dai bidoni, così il cane non abbaierà. Guarda da che parte è girata la guardia e sempre stando acquattato e strisciando contro le pareti esci dalla apertura opposta, occhio però, che una volta superato il passaggio dovrai dirigerti verso la parte bassa dello schermo, dall'altra parte c'è una guardia pronta a spararti. Costeggia il muro fino al cancello, dove troverai Nicole, la quale ti dirà che occorre il telecomando per poterlo aprire. Continua a strisciare verso dx passando dietro ai camion, davanti al gabbiotto col pulsante che s'illumina oltre l'elicottero fino ad arrivare ad una jeep, che qualcuno stava riparando interrompendo il lavoro a metà. Prendi il telecomando dal cassetto interno dell'auto e torna da Nicole. Avvicinati al portone e cliccaci sopra col telecomando. Una volta entrata Nicole correte a nascondervi dietro il container, perché una guardia si avvicinerà sospettosa. Girate nuovamente intorno ai container fino al gabbiotto. Premi il pulsante con George, ma il cancello si aprirà e richiuderà subito come levi la mano. Accedi all'inventario e chiedi a Nicole di tenere premuto il pulsante mentre tu entri nel gabbiotto. Una volta dentro raccogli il carbone da terra e prendi la barra di metallo che è incastrata fra le maniglie. Lascia questo luogo e avvicinarti alla jeep. Inserisci la barra che hai appena trovato nel crick e abbassa l'auto, toglì il freno a mano e spingila contro il muro. Dirigiti verso la macchina che vedi da sola a sx e sali sul cofano. Da qui con l'aiuto della barra che hai usato sul crick forza la finestra



lo spazio è molto esiguo per entrare e ci passerà solo Nicole, avendo un fisico molto esile. Il salto è un po' più alto del previsto, ma la ragazza entrerà senza problemi, tu invece dovrai cercare una nuova via d'accesso. Torna verso la jeep e sali sul cofano, da



qui vai sul tetto

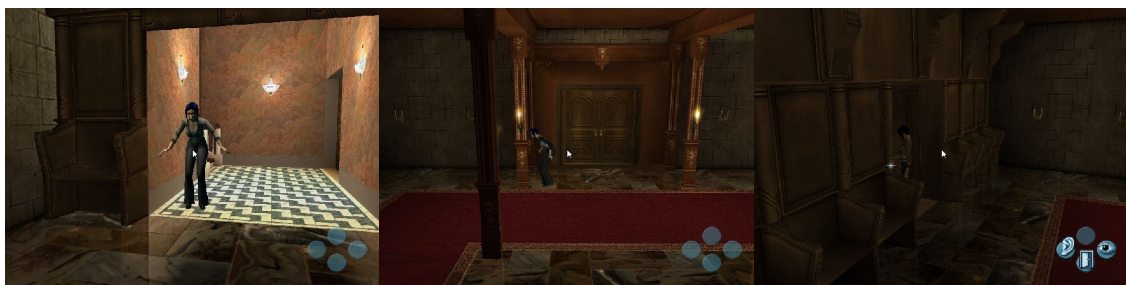
qui, vedrai una grondaia, verso sx, arrampicati



, ad un certo punto si sgancerà, ma con grande prontezza di riflessi riuscirai a salire sul cornicione. A questo punto l'immagine si sposterà da Nicole.

### **Nicole si fa strada all'interno del castello**

Nella stanza non c'è nulla d'interessante, ma nessuno ti vieta di darci un'occhiata. Sali le scale ed esci dalla porta. Qui sentirai le guardie parlare di Petra e dei suoi sistemi di uccidere la gente. Devi andare via da lì per non essere scoperta. Prosegui dritto, tenendoti però sulla sx, oltrepassa la prima porta e poi entra in cucina. Vedi foto sotto



Una volta all'interno parla col cuoco, che sarà un tantino scontroso, va a sx della cucina, su uno



scaffale c'è una confezione di candeggina per uso industriale. Il cuoco però non sarà d'accordo che tu la prenda. Lascia la cucina e torna vicino alla cantina da cui sei arrivata e

sali al primo piano passando dalle scale. Percorri il corridoio ed entra nell'ultima apertura a dx, ti troverai sul ballatoio in cima alla scalinata a cui stanno facendo la guardia i 2 uomini che hai sentito parlare all'inizio. Dirigiti verso dx, ma farai scricchiolare un asse del pavimento. A questo punto ti nasconderai in automatico, aspettando che le guardie si allontanino. Percorri l'intera balconata dirigendoti sempre verso dx, facendo attenzione a rimanere nell'ombra e a camminare di soppiatto.



Arriverai ad un'apertura con i tendoni rossi attraversala e percorri il corridoio fino in fondo. Potrai aprire solo l'ultima camera a sx, la stanza di Petra. Al fondo del letto c'è un baule, aprilo, osserva il contenuto e poi prendi l'asciugacapelli. Sulla sx del letto c'è un paravento e nascosto dietro c'è un baule, aprilo e raccogli la parrucca nera che vi è contenuta, poi esamina nuovamente il baule, scoprirai che c'è un doppio fondo ed un piccolo pulsante per farlo scattare. Purtroppo è troppo piccolo per riuscirci con le dita, per cui accedi all'inventario e clicca sulla matita. Una volta che il doppio fondo si aprirà scoprirai che all'interno c'è la collezione di coltelli di Petra ed una pietra per affilarli. Raccogli quest'ultima e lascia la stanza. Torna in cucina, facendo il percorso a ritroso, sempre con le dovute cautele. Parla col cuoco e dagli la pietra per affilare i coltelli, sarà entusiasta della cosa, tant'è vero che ti darà le spalle iniziando ad affilare tutti i suoi coltelli da cucina. Ora puoi prendere la candeggina indisturbata. Torna nella stanza di Petra e vai nel bagno. Avvicinati al lavandino e mettilci all'interno la parrucca, ora rovesciagli sopra la candeggina e per finire usa l'asciugacapelli. Ora il gioco è fatto, indossando la parrucca ormai bionda somigli a Petra in tutto e per tutto.....o quasi.....! Lascia la stanza, inizia lo spettacolo!!! Dirigiti verso la balconata, qui una guardia ti fermerà.....

### Una via d'accesso per George

Percorri il tetto sino in fondo, se sali i gradini troverai una porta sbarrata e non potrai entrarci, per cui in un angolo troverai una cassa che potrai spostare, dovrai tirarla\spingerla fino al lato sx del



tetto, per poi arrampicarti

Sali i gradini che ti trovi di fronte, al fondo c'è una porta chiusa, girati verso dx e percorri il cornicione, poco più avanti c'è una statua



raffigurante un gargoyle che ti sbarra il cammino, cliccaci sopra, essendo rotta può essere spostata e così la butterai di sotto. Prosegui lungo il cornicione (ora non hai più

ostacoli di fronte), ad un certo punto dovrai appiattirti contro il muro per proseguire



prosegui fino a quando



arriverai al di sopra di un piccolo tetto alle; calati su di esso e poi aggrappati



tubature che vedi sulla dx, prosegui fino all'altro lato dell'edificio, dove ti lascerai cadere. Sulla sx vedrai una finestra aperta,



entra nell'edificio passando da lì. In questo stanzino dove sei entrato, sul muro potrai vedere una vecchia lampada ad olio, che sembra che nessuno usi più da parecchi anni, prova a cliccarci sopra, girando la valvola per farla accendere, scoprirai che perde. Sali sul gradino e avvicinarti alle casse che vedi accatastate, se osservi con attenzione scorgerai un'apertura, da cui potresti passare, ma per farlo dovrai prima spostare le casse. Per prima cosa spingi quella in



alto sulla cassa a fianco

spingi la cassa che hai appena liberato a



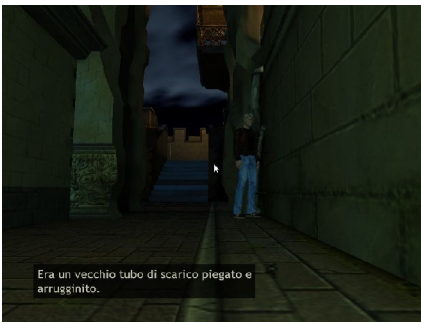
dx fra il buco libero fra le 2 casse

Sali e tira la cassa più in alto



per finire tira indietro la cassa di fronte all'apertura, scavalcala ed esci. Ti troverai su un cornicione, dirigiti verso la parte alta dello schermo e scendi le scale che ti trovi di fronte.

Avanza oltre la porta che vedi a sx, ti troverai vicino ad un vecchio tubo di scarico arrugginito.



Osservandolo vedrai che c'è una tazza che chiude un'apertura del tubo, prendila. Esamina il terreno intorno a te, troverai in terra, una grata, situata fra due alberi.



Cliccaci sopra, ma non riuscirai ad aprirla, essendo vecchia ed arrugginita non ne vuole sapere di muoversi, dovresti avere con te qualcosa per ingrassarla. Torna nella stanza dove hai visto la lampada ad olio e con la tazza raccogliline un po'. Una volta dentro le immagini si sposteranno da Nicole

### **Nicole gira per il castello travestita da Petra**

Dopo averti osservata le guardie ti scambieranno per Petra e ti lasceranno stare. A quanto pare questa è un'occasione ghiotta da non lasciarsi sfuggire. Dirigiti verso la guardia seduta alla scrivania e prova ad aprire la porta a sx, scoprirai che c'è un lettore per le schede magnetiche che ti permetterebbe l'accesso, ma ora non hai schede con te! Parla con la guardia chiedendole notizie della porta e di Bruno. Alla domanda che ti verrà fatta rispondi di no. Una volta esauriti gl'argomenti, dovrai cercare la guardia che ha la tua tessera di sicurezza. Dirigiti a dx della guardia

con cui hai appena parlato e prendi la porta per uscire all'esterno. Dirigiti a dx e scendi i gradini ( le immagini ti sono familiari, poiché di qui eri già passato con George), in fondo vedrai una guardia che fa avanti\indietro dinnanzi ad una porta, valle vicino e passa dall'apertura ai lati della porta, arriverai in un piccolo giardino, prosegui dritta e sotto ad un arco troverai la guardia addetta alla

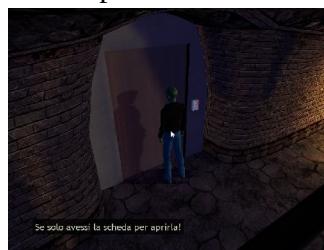


sicurezza che ti darà la tessera.

torna all'interno del castello e prova ad inserire la tessera nel lettore magnetico accanto alla porta, scoprirai che la tua tessera per poter essere usata dovrà prima essere convalidata. Dirigiti a dx della scalinata, troverai una porta, entrando ti troverai in una stanza piena di computer, guardali pure, ma non li toccherai, poiché non vuoi far danno attirando su di te l'attenzione. Dirigiti in fondo alla stanza, troverai una donna seduta davanti ad un pc, parlale e assicurati che ti convalidi la tessera, ricorda di recuperarla dalla scrivania prima di uscire. Va alla porta e questa volta vedrai che si aprirà. Scendi le scale, vedrai una cella, esaminala. Prosegui lungo il corridoio, ma ad un certo punto ti bloccherai.....c'è un'ombra. Dannazione! Sta arrivando qualcuno. Afferra l'estintore e.....

### **Eccoci nuovamente da George nei sotterranei del castello**

Entrando dalla finestra ti sei ritrovato nella lavanderia. Esamina la porta, ma scoprirai che è chiusa a chiave. Sembra quasi una prigione più che un castello!!!! Esamina il carrello che vedi alla fine del corridoio, poi avvicinarti al lato con tutte le lavatrici messe in fila e trascina quella arrugginita fin sopra al carrello, ora spingila contro la porta per sfondarla. A questo punto ti troverai nel corridoio del sotterraneo. Percorri il corridoio, ti troverai sulla dx una prima rientranza, in cui non c'è nulla di rilevante. Prosegui e alla 2° rientranza gira a dx, troverai una porta chiusa ermeticamente, ti



occorrerebbe una scheda elettronica per poterla aprire

. Prosegui avanti (se torni al corridoio da cui sei arrivato e lo percorri arriverai in un vicolo cieco) una volta giunto in fondo incontrerai Nicole, che ti darà una sonora botta con l'estintore, poverino!!!! Una volta superato lo shock e capito che in realtà siete voi, proseguirete il cammino insieme. Parla con Nicole ed esaurisci gli argomenti. Andate davanti alla porta chiusa e chiedi a Nicole, accedendo alla sua icona nell'inventario, di aprirla con la tessera. Una volta dentro esamina l'armadio aperto e indossa un'uniforme, in questo sistema potrai girare tranquillo. Uscite e proseguite il cammino nel corridoio da cui è arrivata Nicole, Poco più avanti vi imbatterete in un posto di guardia. Superato lo scoglio oltrepastate la porta. Proseguite lungo il corridoio, date un'occhiata alla porta con la serratura a combinazione e poi proseguite e oltrepastate la grata aperta che troverete più avanti. In questa stanza vi sono delle casse e una presa d'aria in alto sul muro. Per poterci arrivare devi spostare le casse. Trasporta le due casse vicino al muro accanto alle due che vedi una sopra l'altra.



Tira la cassa che sta sopra indietro, poi sistema le casse in maniera tale da fare una pedana per far scorrere la cassa superiore. Alla fine dovresti avere le due casse



sovrapposte sotto la grata di ventilazione.

Una volta che vi sarete affacciati vedrete Bruno dall'altra parte, avrete poco tempo per parlare, infatti poco dopo arriverà Susarro, la vera Petra e quell'energumeno di Flap. Senza saperlo Nicole aveva lasciato dietro di sé un importante indizio. La sciarpa con lo stemma della confraternita di Santo Stefano. Ora Susarro ha capito chi ha la chiave e si dirigerà a Parigi per prenderla. Appena lasciano l'ufficio usa una moneta d'argento dall'inventario per svitare la grata. Una volta tolta tu non ci passi, sei troppo "grasso", dovrai chiedere a Nicole di entrare e aprirti la porta da dentro. Una volta entrati esaminate la grande



cartina appesa al muro

Se vuoi da un'occhiata in tutto l'ufficio, poi esamina l'ascrivania, troverai un pulsante che apre il passaggio segreto da cui sono passati Susarro, Petra e Bruno. Non appena arriverete all'aperto li vedrete salire sull'elicottero ed allontanarsi. A questo punto vi troverete nell'appartamento di Vernon con Beatrice e André. Fate il punto della situazione e riunite gli indizi che sapete, alla fine deciderete che George andrà a Montfaucon, mentre Nicole e André cercheranno di calcolare le coordinate per l'Egitto.

## George va a Montfaucon

Una volta giunto sul posto ti vengono in mente molti ricordi legati agli episodi precedenti, anche se questo non è il momento più adatto per farlo. Alle tue spalle vedi dei lavori in corso. Dietro al camion, in terra c'è il tombino da cui ti eri già calato nell'episodio precedente. Avvicinati ed esaminalo, a mani nude non potrai sollevarlo di certo. Poco più avanti c'è la cassetta dell'operaio, al cui interno c'è la chiave per aprire il tombino. Per prenderla dovrai distrarlo. Gira intorno al camion e avvicinati al macchinario che vedi, esaminalo e poi premi l'interruttore. In questo sistema il martello pneumatico si fermerà. Fa nuovamente il giro del camion e mentre l'operaio ti dà le spalle avvicinati alla cassetta e prendi la chiave che ti occorre. Avvicinati al tombino e clicca con la chiave su quest'ultimo. Purtroppo non riuscirai a sollevarlo ugualmente, l'operaio ti dirà che il tombino è stato saldato dopo un'esplosione avvenuta anni prima, così ti occorrerà un'idea per farlo saltare. Allontanati da lì e dirigiti a dx della piazza, troverai dei servizi igienici pubblici. Dalla foto in basso potrai capire la locazione alle spalle dell'operaio col martello pneumatico



Parla con la signora in bigodini che si occupa delle pulizie dei servizi pubblici seduta davanti al locale. Esaurisci tutti gl'argomenti a riguardo, poi entra ed espleta i tuoi bisogni.....Una volta fatto dirigiti verso le impalcature a dx e trova il punto da cui puoi salire girando intorno all'edificio Una volta salito, di fronte a te vedrai una scaletta, salici sopra, prosegui sull'impalcatura fino a che vedrai un buco, salta dal lato opposto e va avanti, verrai visto dalla signora in bigodini che ti farà scendere. Va a parlare con lei, lamentandoti che vuoi fare la "pissipissi" in un tombino, piuttosto che nei servizi igienici di oggi. La signora punta sul vivo andrà a controllare. Approfittane, torna sull'impalcatura fin dove ti aveva beccato la donna, prosegui fino in fondo e calati al piano di sotto, vieni avanti e prendi la corda appoggiata sul corrimano. A questo punto torna indietro e scendi ( la donna ti scoprirà nuovamente ed in automatico scenderai) Dirigiti nuovamente al tombino. Accedi all'inventario e combina la chiave per i tombini con la corda che hai appena recuperato, ora clicca il risultato ottenuto sul tombino, in automatico leggerai la corda al camion a fianco. Ora devi riuscire a muovere il camion, ma non sarà facile, poiché l'autista se la ronfa allegramente. Va a parlare con l'operaio a terra, è una tua vecchia conoscenza, ha fatto fortuna con la dritta della corsa dei cavalli che gli hai dato nell'episodio precedente ed ora lavora in proprio, parlando con lui farai una scoperta interessante, ossia, che colui che è al volante del camion ha un vero e proprio terrore dei terremoti, per cui..... mettiti vicino alla cabina del camion e urla che c'è il terremoto, all'autista poco ci manca che gli viene un infarto, partendo a tavoletta si tirerà dietro anche il tombino. Ora la via è libera, per cui calati nelle fogne.

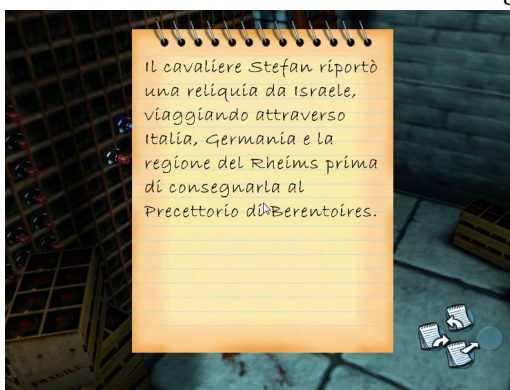
### **Nelle fogne, alla scoperta del rifugio dei templari**

Una volta nelle fogne passa sulla passerella che collega le due sponde e osserva i tre archi, leggendo le iscrizioni che riportano, i mattoni posti nella prima non erano stati messi da tanto e lo sai dato che tu stesso avevi demolito quel muro nell'episodio precedente; prosegui verso sx e girato l'angolo ti troverai davanti una porta con un teschio in rilievo. Accedi all'inventario e clicca sul cilindro di pietra, inserendolo nella bocca del teschio, così la porta si aprirà. Prosegui lungo il corridoio e come arrivi al primo svincolo gira a dx, andando dritto di là ti troverai di fronte una grossa chiazza di sangue, che proseguiva poi in avanti, come se qualcuno si fosse trascinato o lo fosse stato. Di sicuro non scherzavano affatto quelle persone. Segui le tracce e quando arrivi all'incrocio svolta a sx prosegui ancora fino a che vedrai le tracce svoltare in una stanza a dx, entrandoci vedrai uno spettacolo raccapricciante. Ci sono molti cadaveri, sicuramente dei templari. Gli uomini di Susarro non avevano avuto molta pietà. Esamina il cadavere accanto alla porta, troverai una chiave, sicuramente chiuderà la porta lì accanto. Su un tavolo sulla dx vedrai un vecchio forno a microonde, con la porta rotta, sembra che l'unica cosa che funzioni sia il timer impostato sui 10 secondi. Lascia la stanza e prosegui ancora avanti, quando arriverai all'altezza della cucina vedrai uno scagnozzo mangiare. Se vuoi proseguire devi fare in modo che si levi da lì. Ma un'idea già ce l'hai. Torna nella stanza col forno a microonde e **SALVA Imposta il timer e corri nella stanza di fronte. Avrai solo 10 secondi per farlo prima che arrivi lo scagnozzo, per cui dovrai essere velocissimo a spostarti. Per questo è importante salvare, ok?** Appena la guardia entrerà nella stanza dovrai correre fino alla porta, chiuderla e poi cliccarci sopra con la chiave. Con questo

sistema l'avrai chiuso dentro e non ti darà più problemi. Vai in cucina e dirigiti a sx, accederai ad una porta che sembra condurti in una cantina. Segui le tracce di sangue e prosegui fino a che arriverai davanti ad una grata con 5 bottiglie di vino. Che strano, le tracce si interrompono bruscamente, ma non c'è nessun corpo. L'unica spiegazione è che quello sia un passaggio segreto.



Osserva attentamente i nomi sulle etichette e va a leggere gli



appunti sul block notes che hai nell'inventario, poi procedi ad estrarre le bottiglie. **Israele** = verde; **Italia** = rossa sx; **tedesca** = rossa dx; **regione del Rheims** = bianca e **precettorio di Berentoires** = blu. Usando il tasto azione per far scorrere gli oggetti su e giù (tasto che hai scelto tu all'inizio del gioco) potrai spostare la luce che illumina i tappi sulla bottiglia che vuoi estrarre. Una volta fatto questo si aprirà un passaggio segreto. Accedi alla nuova locazione e continua a seguire la scia di sangue, ti condurrà dietro l'angolo. Qui troverai morente l'uomo che ti ha derubato fuori dal teatro. Ti chiederà di fare delle cose e ti parlerà di una statua che cela....., ma non riuscirà a terminare il discorso, poiché morirà prima. Prosegui in avanti, sali le scale ed entra nella porta che si trova a fine scalinata, ti troverai in uno spogliatoio. Esamina l'orologio in terra, è fermo alle 3:42, il che significa che Susarro è stato lì poco tempo prima. Prendi la porta sulla dx ed esci. Ti troverai nella cattedrale, ma ahimè ci sono le guardie e un cane. Per passare dovrai usare tutta la calma che possiedi e fare piccoli passi per volta. Il tuo compito è quello di passare dall'altro lato senza essere scoperto. Osserva con molta attenzione la guardia che cammina dove ci sono i gradini, appena ti dà le spalle potrai muoverti. Siccome non potrai affrontare tutto il percorso in una volta, stabilisci dei piccoli traguardi. Per prima cosa arriva dietro al pulpito. Prosegui dietro quella specie di paravento dietro l'altare, sei a metà percorso. Spostati dietro al pilastro a dx dei gradini, sempre osservando attentamente la guardia, spostati verso dx e poi vicino alla porta, da qua l'ultimo passo è aprirla. Durante gli spostamenti fai sempre attenzione a spostarti di soppiatto e aspetta sempre che la guardia ti dia le spalle o che cammini in direzione opposta alla tua. Una volta entrato nella stanza ti accorgerai trattarsi di un ufficio. Su un mobile vedrai un orologio rotto, prova ad impostargli l'ora che hai visto sull'orologio nello spogliatoio, ma purtroppo non accadrà nulla. Di fronte all'orologio vi sono tre statue, esaminale attentamente prestando particolare attenzione alla statua centrale, quella di Santo Stefano. Sulla targa ai piedi di quest'ultima c'è un'iscrizione tratta dalla apocalisse. Ti occorre una Bibbia per sapere maggiori informazioni riguardo questo versetto, ma per poterla prendere dovrai tornare al pulpito; il che significa rifare avanti e indietro il percorso di guerra. Che cosa allucinante!!!! Un consiglio. **Appena scoprirai tutto quanto ti occorre sul versetto salva.** Se mai ti uccidono nel percorso di ritorno dovrai ricominciare tutto da

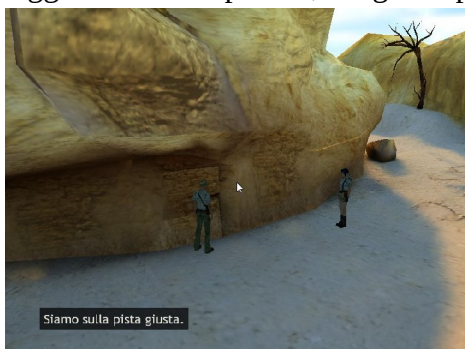
capo, bella notizia vero????? Una volta tornato nell'ufficio va all'orologio e inserisci quanto hai letto nella Bibbia, inizialmente ti sembra che non capiti nulla, ma poi la statua raffigurante Santo Stefano si sposterà rivelandoti un passaggio segreto, imboccalo, ti attenderà una splendida sorpresa. Qui sarai accolto dal maestro della confraternita di Santo Stefano che dopo un colloquio chiarificatore ti darà una nuova pietra, la PSI che insieme all'omega e all'alfa ti permetterà di superare una prova importante, inoltre sarai nominato cavaliere, proprio come nei tempi antichi. A questo punto ti troverai nell'appartamento di Vernon, dove metterai tutti al corrente degli ultimi sviluppi. Nicole sembra un po' starna. Una volta che si sarà allontanata dagli altri due avvicinati e parlate. Una volta esauriti tutti gli argomenti andate a visionare il DVD con le mappe egizie che ha Nicole. Cliccando sopra a turno, partendo dalla pietra PSI poi con la pietra Omega e infine con quella Alfa scoprirete la locazione esatta dell'armillare in Egitto. Siete pronti per la partenza?

## In Egitto

Una volta giunti in Egitto vedrete di fronte l'ingresso del tempio 2 guardie ed un cane. Dopo un breve dialogo Nicole si lancerà in uno spostamento veloce per dare un'occhiata in giro. Purtroppo quando tutto sembra andare bene ecco che la ragazza fa cadere una colonna attirando l'attenzione delle guardie. Perfetto! Ora avrai a che fare anche con la ronda. WOW! Rimanendo nascosto dietro le rovine dovrai raggiungere Nicole, per cui comincia a spostarti verso sx. Aiutati rimanendo nascosto dietro alle rovine. Quando arrivi al punto più estremo dovrai andare dietro la collina a sx del posto di guardia. Fa attenzione al cane in particolare, può fiutarti anche in lontananza, assicurati che ti volti la schiena e che sia abbastanza lontano, prima di percorrere l'ultimo tratto che ti porta dietro la collina. L'ultimo tratto dovrai farlo di corsa, ricordalo. Il segreto consiste nello studiare i tempi, come sempre.



Una volta raggiunta Nicole parlate, dirigiti di poco a sx, vedrai una parte di muro come scrostata,



esaminala vedrai che ci sono dei simboli, usa la barra del crick per forzare la porta ed entra nel passaggio insieme a Nicole. L'immagine si sposterà su Susarro, che insieme a Bruno e a Flap si trova in una stanza con un mappamondo gigantesco. Bruno inserirà

l'oggetto ricoperto di cristalli che ti avevano preso fuori dal teatro ed azionerà un meccanismo, del mappamondo. Nel frattempo Nicole e George rimasti al buio e intrappolati trovano il sistema di far luce. Vi trovate in una stanza con qualche scheletro. Improvvisamente appare un magnifico ologramma del Dio Anubi, che vi sfida ad affrontare 2 prove per avere salva la vita e darvi il potere, se lo meritate. La cosa strana è che ognuno di voi l'ha sentito parlare perfettamente nella propria lingua. Comunque ora bisogna affrontare la prima prova, quella di **autorità**. Davanti a voi c'è una porta su cui sono incisi dei simboli, che corrispondono alle pietre in vostro possesso



. Posizionale ed entra nella stanza successiva. La prova sembra fin troppo semplice, Ora tocca alla seconda. Appena varcata la soglia Anubi farà la sua comparsa e ti spiegherà la prova di **saggezza** in cosa consiste, Horus doveva traghettare sull'altra sponda, per portarli in tribunale 3 persone: l'assassino, il testimone ed il fratello della vittima, il problema è che poteva trasportarne solo 1 per volta. Il trasporto dovrà avvenire in 7 passaggi. La cosa importante che devi ricordare è che non devono mai essere lasciati insieme il fratello e l'assassino oppure l'assassino ed il testimone. Insomma la storia che tutti conosciamo della capra, del cavolo e del lupo, no? Dovrai ripercorrere la storia di Horus. I comandi sono i seguenti: clicca sulla figura di chi vuoi traghettare e poi clicchi sul bottone di comando



Inizia: **per prima cosa devi chiedere a Horus di traghettare l'assassino davanti al tribunale**, in quanto il fratello ed il testimone sono le uniche persone che possono trovarsi insieme senza l'occhio vigile di Horus. **Secondo viaggio:** Horus torna da solo; **terzo viaggio:** Horus traghetta il fratello al tribunale, **quarto viaggio:** Horus carica l'assassino e lo porta indietro; **quinto viaggio:** Horus traghetta il testimone al tribunale lasciando solo l'assassino; **sesto viaggio:** Horus torna indietro da solo; **settimo viaggio:** Horus traghetta l'assassino al tribunale. Ottimo lavoro: prova superata. Appena varcherete la porta che si è aperta vedrete Susarro & company in azione, purtroppo nonostante le vostre precauzioni per non far rumore, non avevate calcolato che la porta si poteva richiudere. A questo punto siete stati scoperti, Susarro darà ordine a Flap di uccidervi entrambi. Occhio ai comandi. Non appena apparirà il tasto azione premilo e vedrai George tuffarsi su Flap disarmandolo, appena apparirà il secondo tasto azione premilo velocemente, disarmerai Susarro che nel frattempo si era appropriato della pistola. Da qui partirà una lotta fra te, Susarro e Nicole, che culminerà con l'arrivo di Petra. Ormai sembra che non ci sia più scampo, ma ecco il colpo di scena. Farà il suo ingresso il gran maestro dei templari....eh sì! Chi pensava di averlo sconfitto e ucciso nel secondo episodio si sbagliava! Petra

l'aveva trovato fra le macerie e lo aveva curato. Lavorando poi come spia accanto a Susarro. Ma ormai il doppio-gioco è finito. Il gran maestro a questo punto ucciderà Susarro e farà compiere a Petra il movimento finale per azionare la reazione che porterà al risveglio del drago. Dopodiché tu, Nicole e Bruno sarete abbandonati a morire in questo luogo. Una volta soli, parla prima con Nicole e poi con Bruno, esaurendo tutti gl'argomenti. Prendi il manufatto con i cristalli, ossia la chiave di salomone dal quadro comandi della macchina. Ora urge trovare una via d'uscita. Dietro l'armillare ci sono delle scale, sali e procedi verso sx, ad un certo punto vedrai della dinamite originando una reazione a catena. Appena parte il filmato tieni d'occhio i comandi, poiché appena appare il comando raffigurante la ringhiera dovrai essere rapido a premerlo. Seguirà un'enorme esplosione, che farà crollare gran parte della struttura, ma voi fortunatamente siete tutti e tre vivi. Magari in tutto quel caos si è formata una via d'uscita che dovrete trovare....Vicino al quadro comandi c'è un



blocco di pietra che può essere spostato

un



secondo blocco di pietra si trova a sx dell'armillare

Ora bisognerà fare una serie di spostamenti per raggiungere l'uscita. Sposta il blocco a sx dell'armillare verso la parte alta dello schermo. Andando un po' a zig zag arriverai vicino all'altro blocco accanto al quadro comandi, dovrai mettere il primo sul ciglio della crepa e far scorrere quello sottostante proprio all'altezza di quello sopra consentendoti di creare un passaggio su cui spingere il blocco di pietra superiore come nella foto di seguito



Sali e spingi il blocco superiore di poco in avanti, poi fallo passare



davanti a Nicole

Prosegui ancora, portalo vicino al quadro



comandi, a bordo crepa

davanti a quello sopra, in modo da ripristinare un ponte che ti permetta di spingere il blocco

Scendi nella spaccatura e spingi il blocco



superiore

fa passare il blocco superiore dall'altro lato e poi

spingilo fino alla parte alta dello schermo. Da questo punto arrampicatevi tutti fino all'uscita



Prima di uscire però Nicole attirerà l'attenzione di tutti su un punto indicato dall'armillare, ora sapete dove andare, al TOR a Glastonbury. Ma prima di poter lasciare questo luogo avrai ancora una volta a che fare con Anubi. Tu vorresti ingannarlo per uscire, ma Nicole non vuole permettertelo, e così mentre voi due litigate Bruno deciderà di farlo al tuo posto. Purtroppo quello che si credeva un ologramma in realtà non lo è affatto. Anubi accetterà di lasciare andare voi due, ma sarete banditi per sempre da quel luogo sacro. Non appena sarete usciti

(eh sì! Nicole ci metterà un po' a tirarti fuori, tu non vuoi abbandonare Bruno ad un così triste destino.....) Bruno morirà.....! Che tristezza questo momento.....!

### A Glastombury

Per affrontare questo viaggio ricorrerai ancora una volta all'aiuto di Harry, che porterà te e Nicole a destinazione. Quando atterrerete con l'idroplano troverete il colonnello ad attendervi. Vuole ringraziarti per aver salvato sua figlia Melissa. Tu e Nicole però avete fretta e così Harry si offre volentieri di far compagnia alla fanciulla, in pieno accordo col padre. Mah! Che manicomio! Percorrete la strada fino in fondo, per arrivare al mulino, ma la troverete sbarrata..... Che storia è questa!!!! Dovrete trovare una nuova via d'accesso. Dirigetevi verso l'edificio a dx ed entrate nel cortile. Scavalcare il muro non sarà uno scherzo. Dovrete sistemare le casse su tre file per riuscirci.



Inizia: sistemate le casse singole come vedete nella foto di seguito, in modo da far scorrere la cassa posta sul tavolo



Ora tira indietro la cassa sul tavolo e sistema le casse in terra



per farla avanzare verso il muro come vedi nella foto qui a seguito

Ora fai scorrere la cassa superiore tutta a sx, poi sistema le casse singole come vedi nella foto qui a



seguito

a questo punto spingi la cassa in alto prima in avanti e poi



sulla cassa a fianco, come nella foto a seguito

arrampicati prima sulla cassa isolata, sali sul muretto, poi spingi in avanti la cassa posta sul terzo livello.



Ora non resta altro da fare che scavalcare il muro.

### **Ora il fato si compie.....**

Una volta scavalcato il muro e percorso un po' di strada vi troverete di fronte Petra. Nicole ti dirà di andare a sistemare il gran maestro, mentre lei si occuperà di miss killer. Correrai veloce, ma purtroppo non farai in tempo a fermarlo. Il gran maestro si trasformerà in un drago, che inizierà a dar botte violente sul terreno, provocando delle spaccature nette. Alla fine cadrà, trovandoti in un luogo un po' particolare..... Vedrai su un tavolo di pietra il corpo di un cavaliere e sulla dx una spada conficcata in una roccia. Usa la chiave di salomone sulla pietra in cui è incastrata la spada ed estraila (bellissime le sequenze animate.....) ora sei pronto per affrontare il drago

### **La battaglia finale**

Eccoti di fronte al drago! Che creatura gigantesca... Esiste una tattica precisa per poterlo sconfiggere. Innanzitutto il drago non si muove da dove si trova, il che è un vantaggio non da poco. Disseminate tra te e lui ci sono parecchie rovine dietro cui ripararsi. Il suo unico attacco consiste nel lanciare tre sfere di fuoco per tre volte consecutive, poi si alzerà sulle zampe posteriori, questo è il momento buono per qualunque movimento, dato che da questa posizione non attaccherà. Il trucco più semplice per riuscire a scamparla al fuoco è quello di correre verso una direzione e nel momento in cui il drago lancia le sfere di fuoco cambiare immediatamente direzione, correndo dal lato opposto. Quando poi il drago si alza sulle zampe corri a nasconderti dietro la



rovina.

Continua in questo modo fino a che arrivi dietro la



rovina più vicina a lui,

ora attendi che si alzi, poi

corri verso di lui premi il pulsante azione con la spada e goditi il finale. Complimenti! Lascia scorrere i titoli di coda, potrai effettuare un'ulteriore salvataggio, oltre che vedere ancora un pezzettino di finale. Procedendo con quest'ultimo salvataggio ti resteranno sbloccate alcune sezioni di gioco a cui prima non potevi accedere.

## SOLUZIONE DI RITA