

Appartamento di Pierre Carchon

Dopo il filmato introduttivo sei nell'appartamento di Pierre Carchon del quale è stato appena scoperto il cadavere dalla moglie Imelda. Osserva il cadavere e agisci sulla giacca per aprirla, osserva la ferita da arma da fuoco, prendi il biglietto che si intravede dalla tasca interna, accanto alla testa dell'uomo prendi la forcina per capelli. Osserva la finestra accanto a te e sposta la tenda, apri la finestra. Esci a sx e osserva il tavolo grande a sx e, soprattutto, la tovaglietta che c'è sopra, prendila. Scopri che nascondeva un piccolo foro sul tavolo, usa la forcina per capelli sul foro per aprire uno scomparto segreto dove dentro è nascosta una chiave, prendila. A sx osserva il cavalletto con il quadro e prendi il tubetto di colore. Vai ancora a sx e parla con Imelda di tutto. Rispondi alle sue domande in modo positivo (Immagine Angelo), lei ti darà la chiave dello studio di Carchon. Torna di nuovo indietro e usa la chiave sulla porta a dx. Entra e dirigi verso la scrivania a dx e osservalo. Osserva la carta assorbente e la vaschetta della corrispondenza. Prendi la statuetta a forma di elefante. A sx osserva il quadro sopra il caminetto. Osserva la cornice del quadro a sx per scoprire un piccolo pulsante, premilo e la cornice rivelerà una cassaforte, usa la chiave che hai trovato nello scomparto del tavolo e aprila, prendi il cilindro di pietra con dei simboli incisi. Torna alla scrivania. Metti il tubetto di colore sulla cassetina della corrispondenza e poi usaci sopra il rullo di pietra. Poi il rullo usalo sulla carta assorbente e prendi il foglio stampato. Torna da Imelda e parla con lei di tutto.

Ile de la Cité

Vai a dx e osserva l'incisione sul muro accanto alle scale e poi osserva il cancello. Il cancello ha due serrature, una a dx e una a sx, bisogna spostare i blocchi affinché la serratura si possa aprire. Iniziamo con la serratura a SX



Sposta i blocchi in questo modo:

B :1 volta giù

C : 3 volte a sx

D : 1 volta su

F : 1 volta su

K : 2 volte a sx

L : 2 volte a sx

I : 1 volta giù

J : 1 volta giù

E : 3 volte a dx

B : 1 volta giù

A : 1 volta a dx

D : 1 volta su

H : 1 volta a sx

F : 2 volte giù

A : 3 volte a dx

B : 1 volta su

F : 2 volte su

E : 3 volte a sx

I : 1 volta su

J : 1 volta su

L : 2 volte a dx

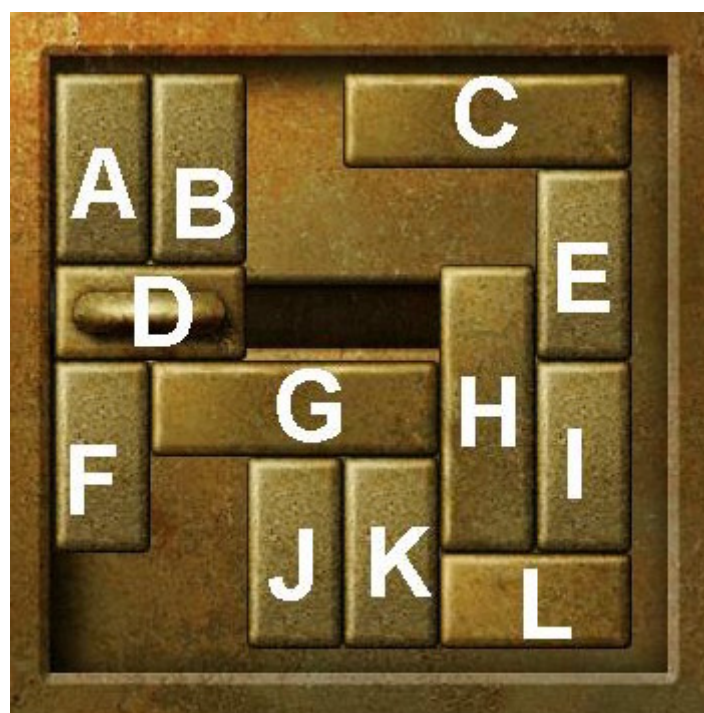
F : 3 volte giù

C : 3 volte a dx

B : 1 volta su

G : 3 volte a sx

Ora passiamo alla serratura di DX



D : 2 volte a dx

B : 1 volta giù

C : 2 volte a sx

F : 1 volta giù

H : 2 volte su

G : 1 volta a dx

B : 3 volte giù

D : 2 volte a sx

G : 2 volte a sx

K : 3 volte su

L : 1 volta a sx

I : 1 volta giù

G : 3 volte a dx

J : 3 volte su

G : 3 volte a sx

K : 2 volte giù

L : 1 volta a sx

H : 3 volte giù

C : 2 volte a dx

J : 1 volta su

D : 3 volte a dx

J : 1 volta giù

C : 1 volta a sx

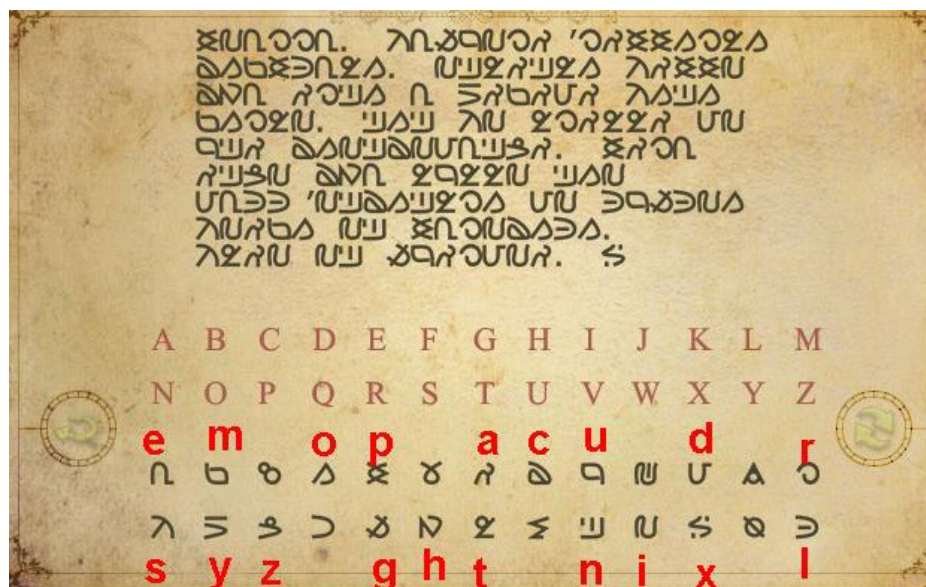
E : 1 volta su

D : 1 volta a dx

Apri il cancello e poi entra. Osserva i resti della barca a sx e poi toccala per farla cadere, a terra raccogli il bossolo di un proiettile, a sx osserva la porta di pietra. Sulla dx di essa osserva il buco nel pilastro. Usa il cilindro di pietra sul buco. Ora lo devi girare con una manopola di una cassaforte. In inventario osserva il foglio di carta dove hai inciso i simboli del cilindro. Ci sono una serie di lettere **SDSSDSS**, dove **S** sta per sinistra e **D** per destra. Quindi devi premere i pulsanti sx e dx seguendo questa sequenza: **SDSSDSS**



La porta si apre, prendi il cilindro dal buco e poi entra. Vai a sx e osserva la croce sul muro, sollevala e aprirà un pannello a dx, ma se lasci la croce il pannello si richiude, devi trovare un modo per tenerla sollevata. Alzala di nuovo e usaci il bossolo, vai a dx al pannello che ha un buco e usaci il cilindro di pietra. A sx si solleverà, ma non del tutto, un'altra porta di pietra, devi forzarla. Torna alla croce e prendi il bossolo e poi il cilindro dal pannello a dx, la porta d'ingresso si aprirà, metti il bossolo sul pavimento ai piedi della porta, vai alla croce e agisci su di essa per chiudere di nuovo la porta che schiatterà il bossolo. Solleva di nuovo la croce e prendi il bossolo schiacciato da sotto la porta sollevata. Vai alla croce e agisci per aprire il pannello a dx, usa il bossolo sulla croce. Si apre il pannello a dx, metti il cilindro di pietra e si solleverà di nuovo la porta di pietra a sx. Vai alla croce e prendi il bossolo, usalo sotto la fessura della porta a sx. La porta si aprirà del tutto, riprendi il bossolo e poi entra. Sei in un'altra stanza segreta, ma è tutto buio. Torna indietro verso l'uscita, non uscire, ma osserva in basso a sx accanto alla porta, c'è un interruttore della luce. Ora la stanza è illuminata. Vai a sx e osserva la scrivania e il quadro appeso sopra di essa, per ora non puoi fare nulla. Vai ancora a sx e osserva un'altra scrivania dove sopra ci sono una tazza e dei fogli, osserva tutto. Poi osserva il cassetto a dx e aprilo, prendi il documento con il codice. Ci sono dei simboli che devono essere sostituiti da delle lettere, clicca prima il simbolo e poi la lettera corrispondente in basso



Il messaggio dice così:

“ Pierre, seguirà rapporto completo. Intanto sappi che Arno e Yamada sono morti. Non si tratta di una coincidenza. Pare anzi che tutti noi dell'incontro di luglio siamo in pericolo. Stai in guardia. X”

Dopo averlo decifrato agisci di nuovo sul cassetto per toglierlo e poi osserva lo scomparto, prendi la foto strappata. Filmato.

Cafè de la Chandelle Verte

Sei George:

dopo l'esplosione al Cafè. Un clown è entrato nel bar e sostituito la valigetta di un cliente con la sua fisarmonica contenente una bomba. Osserva e prendi il giornale in terra accanto al lampione. Leggilo, osservando in particolare la scritta SALAH EH DINN 1345. Entra nel caffè a sx , osserva il cadavere in terra. Avvicinati allo specchio a sx e posizionalo dritto poi osservalo. Vedrai il riflesso del cadavere. Vai a sx dalla cameriera e parlaci. Rispondile con l'immagine dell'angelo e poi il pollice in alto pere quanto riguarda la sua richiesta di bere qualcosa. Esci dal Cafè e vai verso l'alto. Incontri un Ispettore di polizia che è accorso sul luogo dell'incidente, insieme tornate al Cafè e rispondi alle sue domande, pollice in alto se hai visto entrare la vittima e poi rispondi sull'immagine del clown. L'ispettore ti da il suo biglietto da visita. Esci dal caffè e parla con Nicole di tutto. Dopo il dialogo con lei torna di nuovo verso l'alto. Parla con l'operaio che sta lavorando a sx. Parla di tutto, poi dagli il giornale con il nome salah eh Dinn, scopri che è il nome di un cavallo. L'operaio lascia il suo lavoro per andare a fare una puntatina alle corse. Osserva la cassetta degli attrezzi sotto la tenda bianca e prendi lo strumento a T. Torna indietro verso il caffè e poi a dx sotto l'arco. Osserva tutto e poi usa lo strumento a T sul tombino, scendi. Vai a dx e prendi la pallina rossa in terra (il naso del clown). Avanza ancora e poi in terra prendi il fazzoletto di carta. Avvicinati alla scala a pioli a dx e prendi il pezzo di stoffa. Sali la scala e ti trovo nel cortile di una casa, parla con il maggiordomo, facendogli vedere per prima cosa il biglietto da visita che ti ha dato l'ispettore. Parla di tutti gli argomenti, soprattutto del pezzo di stoffa, lui ti dirà che ha trovato una giacca strappata nel cortile e che l'ha mandata rammendare dal sarto che l'aveva confezionata . Infatti all'interno della giacca c'è ilo talloncino con il nome del sarto e il numero di telefono. Esci dal portone a sx. Quando sei fuori osserva il telefono a sx accanto al cumolo di terra. Telefona prima al sarto e poi a Nicole.

Sei Nicole:

Esci dal tuo appartamento e parla con la signora a dx, accanto al banco dei fiori, poi vai a sx. Dalla mappa seleziona Cafè de la Chandelle Verte. Vai a sx e parla con l'operaio a sx. Quando lui si gira dall'altra parte entra all'interno del Cafè. Osserva lo specchio appoggiato al bancone, dal riflesso noti qualcosa. Ora osserva il tavolo in terra e poi osserva la borsa dietro i tubi, prendila. In inventario osserva la borsa e poi osserva gli oggetti che hai tirato fuori dalla borsa: un manufatto e un biglietto che contiene lo stesso codice che hai tradotto precedentemente. Traducilo e osserva il messaggio



“Plantard, Pierre è stato ucciso. L'assassino deve aver seguito la pista di Arno e Yamada. Verrà anche per noi. Dobbiamo essere vigili. La figlia di Thierry ha violato la cassaforte di Pierre. Mi preoccupa. Imelda.”

Esci dal Cafè, vai in alto e poi a dx.

Ile de la Cité

Vai a dx e poi entra nel cancello abbattuto, vai a sx e agisci sulla croce che c'è sulla parete, usa il bossolo schiacciato per tenere sollevata la croce. Vai al pannello a dx e usaci il cilindro di pietra. Entra nella porta a sx. Usa il manufatto che hai trovato nella borsa sul quadro che si trova sulla parete a dx, sopra la scrivania. Il quadro cela una cassaforte, aprila e prendi i pezzi di una foto: Devi unire i pezzi per ricostruirla.

Sei George:

Sei davanti casa di Nicole, parla di tutto con la signora accanto al banco dei fiori poi entra nel portone. Parla con Nicole di tutto, falle vedere il naso rosso da pagliaccio. All'interno di esso osserva l'indirizzo del negozio dove è stato acquistato. Esci e vai a sx. Seleziona dalla mappa La Risée Du Monde.

Entra nel negozio e vai a dx, parla con il commesso, di tutto. Ti darà un oggetto, di quelli che tieni in mano e se, una persona ti stringe la mano, prendi la scossa. Esci e seleziona Rue Jarry, dove abita Nicole. Parla con lei e poi ti darà una foto che ritrae uno strano personaggio, probabilmente il clown che state cercando. Torna al negozio di costumi e mostra la foto al commesso. Riconosce nell'uomo della foto colui che ha acquistato il costume da clown. Vai alla stazione di polizia, parla con il poliziotto e chiedi dell'Ispettore Rosso. Parla con l'Ispettore di tutto, poi finisci il dialogo anche con il poliziotto. Vai a sx e usa il telefono pubblico per telefonare al sarto e parla con lui. Esci e seleziona dalla mappa Hotel Ubu.

Parla di tutto con i due uomini davanti all'ingresso dell'hotel. Entra, parla con la donna che suona il pianoforte e con l'uomo che legge il giornale. Sali le scale e osserva le tre porte delle stanze. Quella al centro, la n° 22, è quella occupata dal clown. Scendi le scale e vai a sx. Parla con il receptionist. Esci dall'hotel e i due tipacci ti vorranno perquisire. Torna in hotel e parla di nuovo con il receptionist e chiedigli della chiave che vedi appesa lì accanto. E la n° 21, non te la può dare perché la stanza è stata prenotata da un altro cliente. Vai dalla signora che suona il pianoforte e chiedile di distrarre il receptionist, prendi la chiave e sali le scale. Usala sulla prima porta a dx e poi entra. Vai a dx e apri la finestra, avanza sul cornicione fino alla finestra accanto e poi entra. Osserva il letto e agisci sul cuscino, poi osserva l'armadio. Prova a uscire dalla porta. Filmato.

Osserva i pantaloni sul letto, poi osservali in primo piano. Osserva le due tasche e la cucitura a dx sulla cintola. Agisci sui pantaloni per girarli, osserva le tasche posteriori. Da quella sx estrai la bustina di fiammiferi poi tira il filo metallico sulla cintola a sx. Gira di nuovo i pantaloni. La cucitura a dx non c'è più, osservalo e trovi una scheda nel comparto segreto dei pantaloni. Esci dalla porta e scendi le scale, parla con il receptionist, con l'uomo che legge il giornale e con la donna al pianoforte. Torna dal receptionist e ti consegnerà una pergamena. Sali di nuovo le scale e poi entra nella prima porta a dx, vai alla finestra e lancia la pergamena sul cortile sottostante. Esci dall'hotel e recati a sx per entrare nel cortile, raccogli la pergamena in terra.

Sei a casa di Nicole, parla di tutto e mostrale la pergamena. Esci e vai a dx, nella mappa seleziona MUSEO CRUNE.

Vai a dx e poi entra nel museo, parla con il custode di tutto. Osserva la vetrinetta davanti a te e il treppiede che c'è dentro. Parla ancora con il custode. Esci dal museo e vai a sx, seleziona rue Jarry e parla con Nicole del treppiede. Esci da casa di Nicole e vai a sx, dalla mappa seleziona l'aeroporto (freccia rossa in alto a dx) e poi seleziona Irlanda.

IRLANDA

Lochmarne

Vai a dx e parla con il ragazzo di tutto poi entra nel bar. Parla con tutte le persone. Alla domanda se sei un giornalista rispondi con il pollice verso il basso. Pollice in alto alla domanda se sei un archeologo. Parla con il barista, pollice in alto alla domanda se vuoi una stanza. In fondo al bancone a dx prendi la tovaglietta sporca di birra. Quando hai parlato con tutti parla di nuovo con l'uomo seduto al tavolo al centro della stanza. Esci dal bar e parla di nuovo con il ragazzo. A sx in basso sul muro osserva la scatola con gli interruttori (uno si rompe) e il

tombino. Vai a dx e sali lungo il sentiero. Parla con il contadino seduto sul carro di fieno. Quando lui se ne va, sali sul carro. Usa lo strumento a forma di T sul muro per creare un gradino e poi scavalca il muro. Osserva la capra che mangia. A dx c'è un passaggio che scende attraverso una scala, prova ad avvicinarti ma la capra ti darà una bella cornata. Vai a sx e agisci sul vomere per spostarlo, la capra rimarrà aggrovigliata al vomere con la corda che ha al collo. Vai a dx e scendi la scala. Sei all'interno di una grotta, in terra osserva e agisci su una statua di un templare, la statua cade. Sollevala per vedere che ha lasciato delle impronte sulla sabbia (5 fori). Osserva il pannello a sx della porta e vedi gli stessi segni che ha lasciato la statua sulla sabbia. A dx osserva il tavolo e prendi il gesso in polvere. Per ora non puoi fare più niente, esci e torna al bar. Parla con il barista e chiedigli una birra. Purtroppo non te la può dare perché la pompa è rotta. Fai vedere il tesserino da elettricista che hai in inventario. Prima devi aggiustare il lavabicchieri. Osserva la spina, vai accanto al vecchio al tavolo a dx e mentre lui è distratto prendi il filo metallico che ha sul tavolo. Usa il filo metallico sulla spina del lavabicchieri. Il barista ora ti permetterà di scendere in cantina per sistemare la pompa della birra. Scendi e tira la leva sul muro, sali di nuovo e esci dal bar, apri il tombino e scendi di nuovo in cantina dopo che sei entrato di nuovo nel bar. Adesso la cantina è illuminata dalla luce esterna. Prendi la torcia e la gemma sotto il tombino. A sx osserva il lavandino e apri il rubinetto per far scorrere l'acqua, usa sul getto l'asciugamano per impregnarlo di acqua. Esci dal bar e torna sul sentiero a dx, sali sul carro e scavalca il muro, scendi nella grotta. Osserva la statua in terra e, nel primo piano, osserva i 5 fori sulla sabbia. Usa il gesso in polvere e poi l'asciugamano intriso di acqua sull'impronta. Prendi il calco in gesso e usalo sul pannello a sx della porta. Entra. Filmato

PARIGI

Casa di Nicole

Sei Nicole:

A sx osserva la segreteria telefonica che lampeggia, ascolta i messaggi. Recati a casa di Imelda. Vai a dx e prova a suonare il campanello, non ti risponde nessuno. Naturalmente il portone è chiuso. Vai a sx e osserva la scultura e la finestra in alto. Osserva e prendi i cavi di sostegno a dx e sx della scultura poi agisci su di essa per farla cadere verso il muro. Sali sulla scultura e vai alla finestra. Usa il bossolo schiacciato per recidere la plastica intorno alla finestra, aprila e poi entra. Vai a sx e poi a dx per entrare nello studio di Carchon. Imelda è stata uccisa, osserva la donna, apri il medaglione che ha al collo e prendi la piccola chiave. Ti ritrovi nel tuo appartamento. A dx osserva la cassapanca e aprila. Osserva la cassetina con lo stemma di un elefante e usa la chiave di Imelda su di essa. Osserva il pezzo di fotografia per unirli ai due che hai. Prendi la lettera che c'è nella cassetina e leggila. Il mattino seguente arriva George, parla con lui di tutto.

Sei George:

Vai alla Polizia, parla con l'agente e chiedi di un certo Marquet. Lo puoi trovare all'ospedale. Esci e dalla mappa seleziona l'ospedale. Vai a sx dell'ambulanza e poi entra. Parla con il medico e poi con l'infermiera seduta alla Reception. A lei falle vedere il tesserino da elettricista. Vai lungo il corridoio a sx, parla con l'addetto alle pulizie che sta lucidando il pavimento. Prova ad entrare nella porta a sx dell'operaio ma lui te lo impedisce. Vai a sx e agisci sulla spina della lucidatrice per staccarla. Quando l'operaio si allontana, entra nella porta e prendi il camice da medico. Vai a sx e poi ancora a sx. Parla con l'infermiera di tutto, lei ti darà uno strumento per rilevare la pressione arteriosa. Vai dal malato a dx e prendigli la pressione, ma lui non è soddisfatto. Torna indietro all'ingresso e parla con il medico ancora una volta. Ti affida suo nipote che è alle prime armi come medico. Pollice in alto come risposta. Tornate nella stanza dove ci sono i tre malati, dai lo strumento per rilevare la pressione al giovane medico e chiedigli di prenderla al malato a dx. Vai a dx e parla con il poliziotto che controlla l'ingresso della stanza di Marquet, poi entra nella stanza. Filmato.

Sei a casa di Nicole, parla con lei e poi vai al Museo CRUNE, entra al museo e parla con l'uomo a sx (Lobineau). Esci e dalla mappa seleziona Montfauçon, parla con il poliziotto seduto al tavolo del bar, vai a dx, osserva il tombino e poi il cartello sulla colonna. Sali le scale a dx e poi entra nella Cattedrale. Vai a dx e osserva tutto, osserva la statua di un cavaliere e la pergamena che tiene in mano, osservala più volte. Esci e vai a sx, dalla mappa

Sei da Nicole e parla con lei. Esci, dalla mappa seleziona aeroporto e poi Marib.

SIRIA

Marib

Parla con il ragazzo a sx, suona il campanello e accarezza il gatto lì accanto. Parla ancora con il ragazzo. Vai a dx e parla con l'uomo e la donna americani, vai ancora a dx e parla con l'uomo che vende gli spiedini poi sali le scale lì accanto. Osserva l'uomo che vende i tappeti e i tappeti che ha in mostra. Uno di essi ha lo stesso disegno della tua scatola di fiammiferi. Fai vedere la scatola all'uomo. Ti aprirà un passaggio per accedere in un locale. Parla con l'uomo seduto al bancone (Ultar) di tutto. Si offre di accompagnarti col suo taxi in un luogo chiamato la Testa del Toro, pollice in alto per rispondere positivamente. Però vuole 50 dollari che al momento non hai. A dx c'è una porta, è il bagno. E' chiusa. Osserva il cartello appeso poi parla con Ultar. Esci dal locale e scendi le scale. Parla con l'uomo che vende spiedini di carne. Sta usando una spazzola per ungerli con l'olio, devi procurarti quella spazzola. Vai a sx e parla ancora con il ragazzo, dagli la pallina rossa e conferma col pollice alto. Torna dall'uomo degli spiedini e parlaci. Sali le scale a dx e poi entra nel locale, parla con Ultar. Esci e vai ancora a parlare con il ragazzo, ti darà la spazzola.

Entra ancora nel locale e dai la spazzola al barista, ti darà le chiavi della stanza a dx. Usa le chiavi sulla porta per entrare, sei nel bagno. Osserva tutto e poi prendi la catenella del water. Esci dal locale e torna dal ragazzo, accarezza il gatto e poi suona il campanello che c'è sul tavolo. Il gatto farà cadere una statuina dalla mensola, prendila. Osserva la statua in inventario e poi usaci il fazzoletto con il cerone. Porta la statua alla signora americana, parla con lei e poi con il marito, dai la statua al signore americano e lui ti darà 50 dollari. Torna al locale da Ultar e dagli i soldi e conferma con pollice alto per farti accompagnare con il suo taxi alla collina chiamata " Testa del Toro ". Esci e segui Ultar, alla sua auto si è rotta la cinghia della ventola. Deve ripararla altrimenti non può accompagnarti. Torna al locale e prendi le chiavi del bagno sul bancone, entra e usa le chiavi sul dispenser di asciugamani a dx della porta e prendine uno. Torna da Ultar e dagli l'asciugamano.

Testa del Toro

Osserva il crepaccio in basso e poi osserva il cespuglio a sx, prendi un ramo. Usa il ramo con l'asciugamano e usa il tutto sul crepaccio. Scendi. In fondo osserva una nicchia sulla parete della roccia, agisci su di essa per scoprire che all'interno c'è un anello di metallo, agisci sull'anello e si aprirà un passaggio sul muro a dx. Entra, osserva il cadavere a sx e la statua dx. Osserva ancora il cadavere per renderlo in primo piano, apri la giacca per prendere la lente all'interno della borsa di cuoio. Vai a sx e osserva la targa sul muro. Entra un brutto ceffo che ti tiene sotto controllo con la pistola, vuole la lente che hai appena trovato. Rispondi con la faccia d'angelo per tre volte alle sue domande. Quando ti chiede se vuoi morire con un uomo o come un cane, rispondi come un uomo. Il tipaccio, per congratularsi del tuo coraggio , ti chiede di stringergli la mano, usa la scossa elettrica e poi scappa.

PARIGI

Casa di Nicole/ Montfauçon

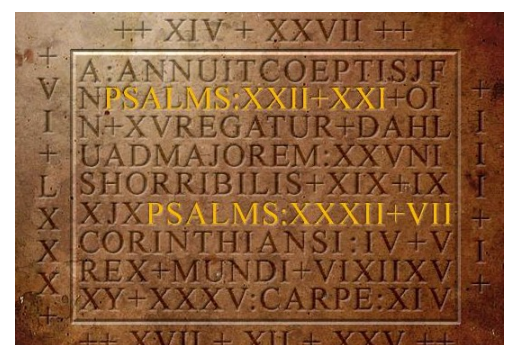
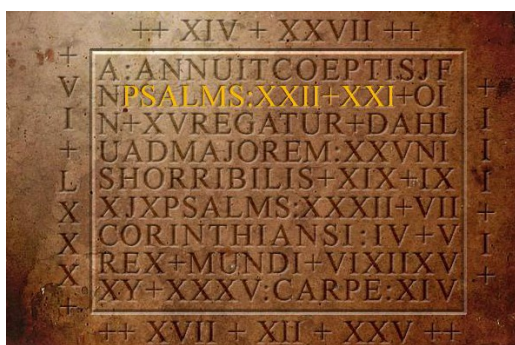
Sei a casa di Nicole. Parla con le e poi esci, dalla mappa seleziona Montfauçon. Parla con il poliziotto seduto al tavolo e poi sali le scale a dx e vai alla Cattedrale. Vai alla statua a dx e poi usa la lente sulla pergamena che la statua tiene in mano e poi osservalo.

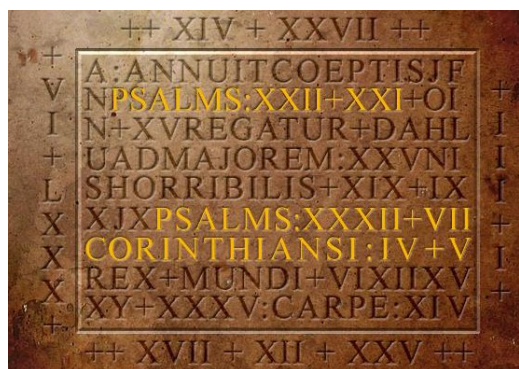


Devi muovere le lenti I, II, III portandole in questa posizione.



Apparirà l'immagine di un cavaliere Templare e sotto l'immagine una data con numeri romani MCCCXIV (1314).
Vai a sx e parla con il prete, ti darà il calice che ha appena lucidato. Vai a dx in fondo dove c'è il sarcofago accanto alla vetrata e osservalo, vedrai una serie di lettere e numeri romani messi alla rinfusa devi evidenziare delle parole e dei numeri .





Esci dalla Cattedrale e parla con il poliziotto. Vai a casa di Nicole e parla di tutto, dalle la catenella del water. Esci e vai al Museo Crune. Parla con Lobineau di tutto, in particolare della statua che hai visto nella grotta sulla collina della Testa del Toro in Siria. La statua è di Baphomet che i Cavalieri Templari veneravano. Esci dal museo e vai a sx, dalla mappa seleziona SITO DI BAPHOMET.

SITO DI BAPHOMET

Parla con l'uomo appoggiato alla sbarra, vai a dx e poi entra nel cancelletto. Parla con la guardia davanti alla porta degli scavi. A dx osserva e prova ad aprire la porta della toilette, chiedi alla guardia le chiavi della toilette. Usa le chiavi sulla porta e poi entra. A sx osserva il lavandino e prendi il sapone, usa la chiave sul sapone, per creare un calco e poi usa il gesso sull'impronta. Agisci di nuovo sul rubinetto per bagnare il gesso e poi asciuga il tutto sul ventilatore per asciugare le mani a dx del lavandino. Esci dal bagno, restituisci la chiave alla guardia e poi esci. Parla con l'uomo appoggiato alla sbarra. Torna di nuovo giù all'ingresso degli scavi e usa il telefono in fondo alla parete per chiamare Nicole, chiedile di intrattenere al telefono l'uomo è all'esterno. Vallo a chiamare e digli che desiderato al telefono. Usa la chiave di gesso sul barattolo di vernice appeso alla sbarra e poi torna giù agli scavi. Chiedi di nuovo alla guardia la chiave per la toilette. Entra e poi sostituisci le due chiavi, quella di gesso con quella originale. Esci e avvicinarti al termostato a sx, prova a usarlo, parla con la guardia e agisci su termostato per abbassare la temperatura, appena la guardia indosserà i guanti dagli le chiavi della toilette (quella di gesso). Telefona di nuovo a Nicole, la guardia andrà a chiamare l'uomo all'esterno, tra i due inizierà una discussione. Scendi agli scavi e usa la chiave sulla porta degli scavi a sx. Osserva la statua di Baphomet, usa il calice in basso sul pavimento accanto alla statua.

Sei da Nicole, parla con lei e poi recati all'aeroporto, seleziona la Spagna.

SPAGNA

Villa Vasconcellos

Parla con il giardiniere, entra in casa e vai dalla Contessa al piano superiore, parla con lei, esci e vai al Mausoleo, entra.

Osserva e prendi la Bibbia a sx. Usa il fazzoletto con il cerone sull'asta accanto alla statua della Vergine Maria, usa l'asta sulla finestra in alto per chiuderla. Usa ancora il fazzoletto sull'asta. Filmato.

Torna dalla Contessa e parla con lei, mostrale la Bibbia e la chiave che hai trovato nel Mausoleo. Esci dalla stanza e, in fondo alle scale a sx, prendi lo specchio. Esci e parla con il giardiniere. Osserva in fondo al prato i cespugli di nocciolo. Vai a sx (dove c'è il tubo dell'acqua) e osserva il cespuglio di nocciolo, prendi un ramo. Parla ancora con il giardiniere e mostragli il ramo di nocciolo. Filmato.

Sei all'interno di un vecchio pozzo, osserva la statua del leone a dx e agisci su di essa per aprire un pannello segreto. E' molto buio. Osserva il muro del pozzo da dove proviene la luce del sole, nel punto attivo usa lo specchio per riflettere un raggio di luce sul pannello a dx. Usa la chiave che hai trovato nel Mausoleo sul muro a dx. Rivelerà una specie di manopola di cassaforte.



I tasti rossi in alto fanno girare la manopola a dx o sx con i numeri rossi. Quelli più in basso, i chiari, fanno girare la manopola con i numeri chiari a dx o sx, il pulsante a dx in basso serve per dare la conferma. Devi posizionare i cerchi con i numeri romani rossi e chiari seguendo i salmi della Bibbia e dando ogni volta la conferma.

XIV + conferma

XXVII + conferma

VI + conferma

LXXXI + conferma

III + conferma

I + conferma

XVII + conferma

XII + conferma

XXV + conferma

Poi conferma di nuovo.

Entra nella porta segreta poi torna dalla Contessa.

Sei a casa di Nicole, Filmato.

Tu e Nicole siete in treno e state andando in Scozia, parla con la signora seduta di fronte a te e poi tenta di uscire dallo scompartimento. Dopo che il controllore ha visto i biglietti esci dallo scompartimento ed entra in quello accanto al tuo a sx, parla con l'uomo che sta bevendo. Esci e vai ancora a sx. Un brutto tipo ti impedisce di continuare. Torna in dietro ed entra nel tuo scompartimento, ma Nicole e la signora sono scomparse. Entra nello scompartimento dove c'è il signore che sta bevendo e chiedi di aiutarti, apri il finestrino e sali sopra in treno, avanza verso dx e poi scendi la scaletta. Filmato.

Parla con l'uomo che sta morendo dopo aver ricevuto un colpo di pistola, parla con Nicole e poi uscite dal treno a sx.

SCOZIA

Entra nella costruzione diroccata e osserva il mucchio di detriti in terra per quattro volte, troverai una pipa, una moneta, una ruota dentata e un tappo di plastica. Osserva il meccanismo a dx dei detriti e ti rimarrà in mano una manovella, osservalo ancora per prendere la ruota dentata. Osserva la statua accanto alla porta a dx, osserva i tre

fori che ha sul viso. Usa la manovella sul foro della bocca e le due ruote dentate sui fori degli occhi. Gira la manovella per aprire la porta, entra e vai a dx. Segue l'animazione, poi prendi la torcia sul muro a sx. Osserva il filmato finale.

Soluzione di Loretta