

Broken Sword, il segreto dei templari

In quest'avventura interpreterai George Stobbart, un turista americano, che ha intrapreso un viaggio arrivando a Parigi.



All'inizio della storia George è tranquillamente seduto fuori da un caffè, quando improvvisamente



vede comparire un clown.

Dopo averti deliziato con qualche balletto e qualche palloncino si fionda all'interno del locale, uscendone subito dopo in gran fretta.



La cosa che lascia perplesso George è la valigetta che tiene in mano ed è sicuro che l'avesse un signore che era entrato poco prima nel locale. Nel giro di pochi istanti accade l'impensabile, un'esplosione proprio all'interno del caffè, evidentemente il caro e simpatico pagliaccetto aveva pensato di lasciare un ricordino a dir poco "esplosivo". Da questo momento tocca a te!

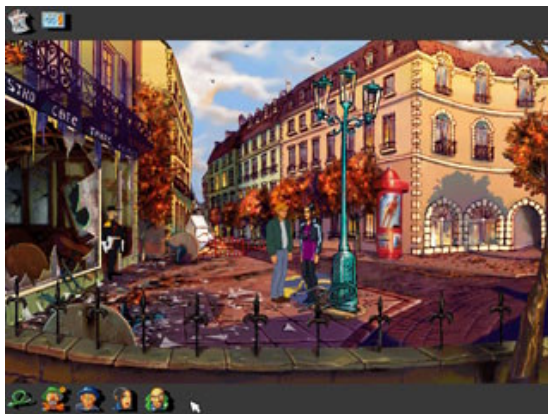
Dopo l'esplosione al caffè

Appena ti sarai riavuto dallo shock dell'esplosione raccogli il giornale che vedi ai piedi del lampione, lo leggerai in automatico. Entra nel locale, e per prima cosa esamina il cadavere dell'uomo, (si trova fra i tavolini accanto all'ingresso,) frugando nelle sue tasche non c'è nulla che ti aiuti a identificarlo, non ha alcun documento con sé. Ora vai dalla ragazza, fortunatamente sta bene, anche se sembra un po' ubriaca, parlale, quando lei ti farà delle domande rispondi come più ti piace, un consiglio: quando ti chiede di darle da bere rispondi scegliendo l'opzione col dito in su, ti dirà più cose. Al termine del dialogo esci e dirigiti verso il fondo della strada, dove c'è l'operaio che sta scavando una buca nella strada, qui verrai fermato da due poliziotti, l'ispettore Augustin Rosso e

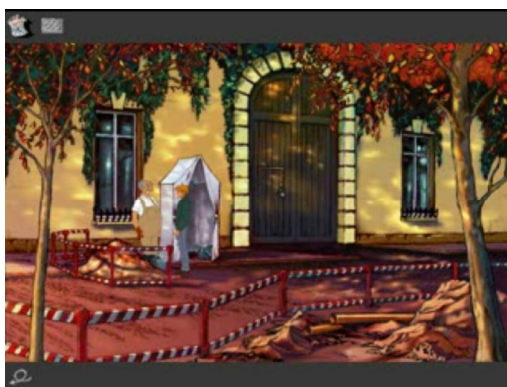
il sergente Moue, che ti faranno tornare nel caffè. Prima che questi cominceranno ad interrogarti assisterai ad un dialogo divertente fra loro, poi dovrai rispondere alle domande dell'ispettore.



Quando ti chiederà se avevi visto il morto, rispondi positivamente, poi digli del clown. Al termine del dialogo l'ispettore ti lascerà andare e ti darà il suo biglietto da visita nel caso ti venga in mente qualche altro elemento importante. Subito fuori dal locale farai la conoscenza di Nicole Collard, una giovane reporter molto carina che lavora per il giornale La Liberté.



Esaurisci ogni argomento a tua disposizione quando parli con lei, scoprendo che il defunto si chiamava Plantard e che aveva appuntamento con la ragazza per raccontarle una storia importante e che il pagliaccio aveva già colpito altre volte. insisti a parlare del pagliaccio ottenendo così il numero di telefono di Nicole, se tu l'aiuterai lei ti dirà tutto. Appena la ragazza si allontana va verso il punto in cui ti hanno fermato i poliziotti e parla con l'operaio che sta scavando.

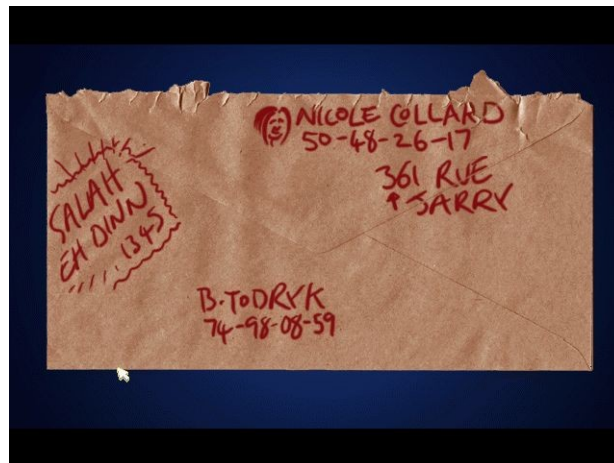


Al termine del dialogo mostragli il tesserino dell'ispettore Rosso e dagli il giornale. Ad un certo punto l'operaio leggerà una notizia che sembra interessargli molto, a proposito di una corsa di cavalli, così, ti chiederà di dare un'occhiata alla sua postazione di lavoro, intanto che va a scommettere sul cavallo, o meglio, come l'ha definito lui stesso "ronzino". Appena si allontana

guarda nella tenda e prendi dalla cassetta degli attrezzi per terra, un utensile a forma di “T”. Torna verso il caffè e poi dirigiti verso dx, passa sotto il piccolo arco, accedendo in questo modo ad un vicolo. Prendi l’attrezzo a forma di T e usalo sul coperchio del tombino. Una volta tolto, calati nelle fogne.

Nelle fogne

Una volta sotto va accanto al puntino rosso che vedi in fondo al marciapiede, raccoglilo, si tratta del naso del clown. Prosegui lungo il passaggio, raccogli il fazzoletto da terra ed il pezzo di vestito dalla grata, poi sali dalla scaletta alla tua sx, uscendo ti troverai di fronte un personaggio alquanto bizzarro, si tratta di un portiere. Per prima cosa clicca sull’icona del telefono e appena ne avrai la possibilità mostragli il biglietto dell’ispettore, parla di tutti gli argomenti e non dimenticare di fargli vedere il naso da pagliaccio, e il pezzo di stoffa verde cliccando sull’ icone che si trovano nella parte alta dello schermo. Una volta terminato ogni dialogo, il portiere ti farà uscire. Ti troverai di nuovo allo scavo. Esamina il telefono accanto al buco, ti troverai una lettera, col numero di telefono di Nicole, il nome del cavallo su cui l’operaio ha scommesso e il n° di telefono del sarto che ha creato la giacca.



Clicca direttamente sul numero di telefono, mettendoti automaticamente in contatto con Nicole. Al termine della vostra conversazione telefonica vai a dx e una volta avuto accesso alla mappa raggiungi Rue Jarry.

A casa di Nicole

Una volta giunto davanti al palazzo vai all’ingresso centrale per entrare, ma la porta non si apre. Parla con la fioraia dall’altra parte della strada ed esaurisci tutti gli argomenti. La signora ti darà un suggerimento per aprire il portone difettoso. Terminato il dialogo con lei sali nell’appartamento di Nicole, mettila al corrente di tutto, senza dimenticare di usare le icone nella parte superiore dello schermo. Usa il telefono per chiamare il sarto, anche se non otterrai molti risultati. Nel naso da pagliaccio scoprirete l’indirizzo del negozio che noleggia gli abiti per travestirti alle feste. Nicole nel corso del dialogo ti mostrerà una foto in cui si vede, dietro di te, uno strano personaggio con dei pantaloni particolari ed una cicatrice sulla guancia, a forma di ferro di cavallo o qualsivoglia di luna crescente. Scoprirai inoltre che sono avvenuti altri due omicidi ad opera di un individuo travestito in maniera bizzarra, 1 volta vestito da pupazzo di neve ed 1 volta vestito da pinguino. Tutti gli omicidi erano stati compiuti con le stesse modalità. Lascia poi l’appartamento e dirigiti verso il negozio di costumi.

Al negozio di costumi a La Risse Du Monde

Appena lasci il palazzo dirigiti a sx, poi sulla mappa clicca su Risse Du Monde. Una volta nel negozio, parla col proprietario, anche se non potrà aiutarti riguardo al vestito da pagliaccio, poiché ne affitta troppi e non può ricordarsi di tutti i clienti, ti chiederà di fornirgli una descrizione. Mostragli la foto dell'uomo misterioso, lo riconoscerà, per toglierti ogni dubbio mostragli il fazzoletto e il proprietario del negozio dopo averlo annusato.....che schifo!!! Ti dirà che l'uomo che cerchi si chiama Khan e che ha acquistato un costume da folletto, oltre a quello da pagliaccio. Siccome il negoziante è un po' burlone, prima di andare via ti farà provare un piccolo congegno elettrico, che dà la scossa quando gli stringono la mano. La cosa non ti farà molto felice, comunque, siccome gli sei simpatico te lo regalerà.



Torna a casa di Nicole e mettila al corrente della situazione, qualche passo avanti è stato fatto, usa il telefono e chiama Todryx il sarto, che ti dirà l'indirizzo di Khan, ovvero l'Hotel Ubu. Lascia la casa di Nicole, dirigiti verso sx e una volta sulla mappa indica l'hotel.

All'Hotel Ubu

Davanti le scale che conducono all'hotel ci sono 2 strani tizi, non calcolarli ed entra. Dirigiti dall'uomo della reception, che al tuo arrivo interromperà il suo lavoro di "manicure casalinga.....Blah!", parlagli, anche se non ne caverai un ragno da un buco, anche se osserverai una strana reazione quando menzionerai la cicatrice che Khan ha sulla sua faccia. Una volta terminato il dialogo prova a prendere le chiavi sulla bacheca, ma col receptionist davanti non ci riuscirai. Dirigiti verso dx e parla con l'uomo seduto sul divano in centro alla hall e poi con la signora che sta suonando al pianoforte. Si tratta di lady Piermont, anche se parla molto, anche troppo, ti sarà molto utile, ascolta tutto il suo racconto, dalla morte del marito al corteggiamento di un nome di nome Moerlin, poiché, quando le mostrerai la foto, lei riconoscerà l'uomo a te noto come Khan come l'uomo che l'ha corteggiata prendendosi poi gioco dei suoi sentimenti. Scoprirai inoltre che l'uomo è uscito un'ora prima e che prima di allontanarsi ha dato dei documenti da mettere nella cassetta di sicurezza al receptionista Chappie. Dopo aver scoperto che l'uomo che si è preso gioco di lei è lo stesso che tu accusi di assassinio, Lady Piermont, si deciderà ad aiutarti distraendo Chappie, permettendoti in questo modo di prendere le chiavi appese sulla parete. Sali le scale ed entra nella prima porta che vedi a dx, la stanza è vuota. Apri la finestra ed esci sul cornicione, percorrilo fino alla finestra sulla dx e poi entra nella stanza. Ed eccoti nella stanza di Khan\Moerlin, accanto al letto, sul lato sx, vedi una valigetta ventiquattrore, esaminala, anche se come già sospettavi è vuota. Lascia la stanza.....Oddio sta arrivando Khan in persona!!!! In

automatico correrai a nasconderti nell'armadio. Per poco non ti viene un infarto quando lui aprirà l'armadio in cui ti sei nascosto, ma tutto filerà liscio. Quando Moerlin lascia la stanza esci dall'armadio e osserva il letto, vedrai che sopra vi è un paio di pantaloni, esaminali e prendi la scatola di fiammiferi ed il documento d'identità. Esaminandoli con il tasto dx del mouse nell'inventario scoprirai che sulla scatola di fiammiferi c'è il nome di un locale, il club Alamut, e che il documento d'identità è un pass appartenente a Thomas Moerlin della Gruber Electronics Corporation. Lascia la stanza, passando dalla porta e va dal receptionista. Anche questa volta non ti vorrà aiutare, così tornerai da Lady Piermont, a cui mostrerai il pass. Di buon grado lei ti aiuterà nuovamente, mettendo alle strette Chappie, che ti consegnerà la pergamena che Moerlin gli aveva lasciato in custodia. Per non incorrere in sorprese poco gradite, sali nuovamente nella stanza vuota al primo piano e getta la pergamena dalla finestra nel vicolo. Potrai gettarlo giù nel punto in cui compare la lente insieme alla pergamena.



Ora torna di sotto e lascia l'albergo, prima di potertene andare sarai perquisito dai 2 scagnozzi vicino all'ingresso, che, ovviamente non troveranno nulla. Va nel vicolo a sx, raccogli la pergamena e va subito a casa di Nicole.

La pergamena

Una volta a casa di Nicole, esaminate insieme l'antica pergamena medievale, sopra ci sono due uomini sullo stesso cavallo, sembra sia lo stemma degli antichi cavalieri templari.

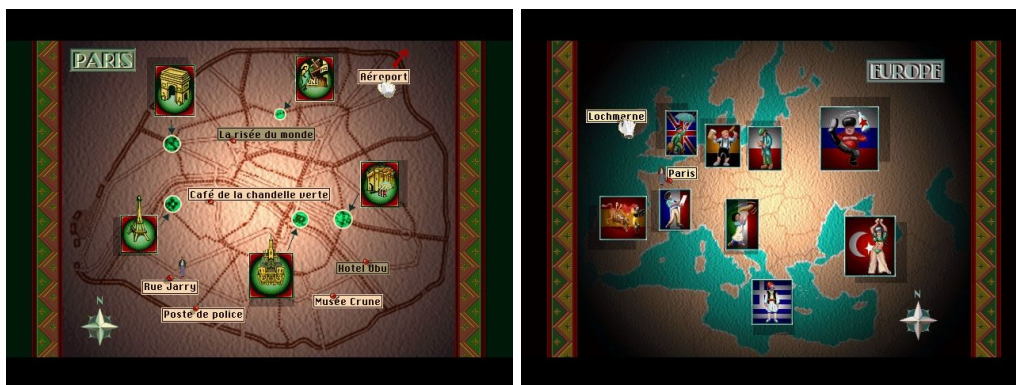


Dopo che Nicole ti narra la storia di questi cavalieri esaminate più attentamente il manoscritto; in basso a dx si vede una donna che si guarda allo specchio, ma la sua immagine riflessa ha 3 facce

orribili, in basso a sx c'è un cavaliere, al cui fianco c'è un'iscrizione in latino, che tradotta significa "con i miei insegnamenti verrai illuminato", in alto a dx c'è un uomo che lavora ad un telaio, sembra che stia tessendo un tappeto o un arazzo, infine in alto a sx c'è una persona con una spada ed un toro, nel mezzo c'è una gemma appoggiata su un treppiede. Per saperne di più vi occorre l'aiuto di un esperto però, così Nicole t'indirizzerà al Musée Crune, da un certo André Lobinau. Prima di andare al museo, mostra a Nicole la tessera magnetica di Moerlin e la scatola di fiammiferi. Lascia il palazzo, dirigi ti come sempre a sx e sulla mappa clicca sul museo

Al Musée Crune

Purtroppo quando arriverai al museo scoprirai che il signor Lobinau in quel momento non si trova lì. Prova a chiedere notizie al vice custode a proposito del manoscritto e dei templari, ma ben presto capirai che lui è un bel po' ignorante in materia. Nel museo comunque c'è esposto un treppiede, esaminalo, è identico a quello sul manoscritto, scoprendo che è stato trovato in un paesino dell'Irlanda, precisamente a Lochmarne e risale al 15° secolo. Torna da Nicole, che nel frattempo ha approfondito l'argomento e ti parlerà del professor Peagram, che sta effettuando degli scavi nelle rovine del castello medievale di Lochmarne. A questo punto partirai per l'Irlanda. Sulla mappa devi cliccare sull'aeroporto e poi sulla scritta Lochmarne



Al pub irlandese

Una volta arrivato al paese, la corriera ti lascerà di fronte al pub Mac Devitt's. Parla col ragazzo che vedi all'esterno del locale, il suo nome è Liam Maguire. Ti fornirà qualche indizio, anche se la maggior parte delle cose che ti dirà son degne da premio oscar per le bugie. Entra nel locale e parla con Sean Fitzgerald, il tipo di cui ti ha parlato il ragazzino, lo riconosci dagli occhiali. Ricorda di esaurire tutti gl'argomenti, con ciascuna delle persone con cui parlerai, assicurandoti che tutte le icone spariscano o che vengano ripetuti i medesimi argomenti, ok? Parla con l'uomo seduto da solo sulla dx, quello che sembra debba perdere un bronco da un momento all'altro, dopo tutto il suo sproloquio sui raffreddori potrai rivolgergli tutte le domande che hai a disposizione, anche lui ti dirà che il castello è stregato, ma dopo poche indagini salterà fuori che il vecchio a scambiato Liam per il fantasma, quando si era arrampicato sul muro, e Liam aveva a sua volta scambiato il vecchio per il fantasma. Che strane persone! Una volta terminato il dialogo osserva l'oggetto che tira fuori e poi rimette nella giacca, chiedigli spiegazioni, poi dovrai essere veloce a prenderlo, ti servirà. Parla con l'ultimo uomo seduto al banco, il suo nome è O'Brien, scoprirai che il professor Peagram ha lasciato il paese in gran fretta e che aveva trovato una gemma preziosa. Ricorda di rispondere negativamente quando ti verrà chiesto se sei un giornalista, poiché non sono ben visti. Parla anche con l'uomo che ti dà le spalle, seduto davanti O'Brien, cercando di farti dire se era vero che Sean Fitzgerald aveva partecipato agli scavi, e dopo che gli offrirai da bere l'uomo ti dirà di averlo visto insieme al professore. Chissà perché Sean si ostina a negarlo.... Ora parla con il padrone del locale

che si trova dietro al bancone, in modo da farti dare una stanza in cui alloggiare, una volta esauriti tutti gl'argomenti bevi la birra e poi va a parlare col ragazzino all'esterno, scoprirai che Sean aveva ricevuto dal professore un pacchetto il giorno prima, dal quale non si separava mai Sean è un uomo molto semplice, ma molto spaventato, per cui dovrai andarci piano con lui, dovrai studiare il sistema di prendergli la scatola. Torna nel locale per parlare con Sean, prima di esaurire l'argomento del pacchetto ricorda di chiedergli del castello, scoprirai che avevano trovato durante gli scavi sotto l'entrata una stanza segreta, che conduceva in una cappella. Qui il professore aveva voluto entrarci da solo, e ci restò per un'ora circa, uscendo poi bianco come un lenzuolo; quella mattina aveva lasciato il pacchetto a Sean, il quale avrebbe dovuto consegnarlo in mano di un uomo, il cui nome era Jaques Marquet. Quando insisterai troppo per avere il pacchetto Sean fuggirà spaventato, da dentro il pub si sentirà un rumore come di una frenata improvvisa, subito dopo Liam entrerà nel locale urlando che Fitzgerald era stato investito; nessuno farà una piega. Esci e parla col ragazzo, facendoti dire cos'era accaduto con esattezza. Liam aveva visto un'auto sportiva rossa sulla collina, che improvvisamente accelerò quando il povero Sean uscì di corsa dal locale, investendolo in pieno. Dall'auto era sceso un uomo vestito da folletto, che si era portato via il povero uomo, ripartendo poi a razzo.



Va a controllare la scatola dei fusibili accanto alla porta d'ingresso al pub, in basso, sulla sx, è stata divelta durante l'incidente, cliccale sopra e l'interruttore si romperà, restandoti in mano. Rientra nel locale, chiedi un'altra birra, ma non potrai averla, poiché scoprirai che sono andate fuori uso le pompe e la macchina per lavare i bicchieri. Parla col proprietario, offrendoti di aiutarlo, per essere più convincente mostragli il tesserino di Moerlin, poiché sopra c'è scritto che lui fa l'elettricista. Il gestore non sembra fiducioso e ti chiederà di mettergli apposto la macchina per lavare i bicchieri, per vedere come te la cavi. Per prima cosa clicca sulla presa di corrente della macchina col fil di ferro, facendo funzionare nuovamente la macchina. Scendi le scale per andare in cantina. Qui è tutto talmente buio, che non si vede a un palmo dal naso, l'unica cosa che appare il bella mostra è una leva di metallo sulla parete, tirala, ma non accadrà nulla, se non uno scatto metallico. Esci dal locale e clicca sulla grata, posta proprio lì di fronte. Una volta aperta ti troverai di fronte Khan, l'assassino, che ti chiederà se hai assistito all'incidente e se tu, o il ragazzino avete visto un pacchetto. Negando che abbiate visto qualcosa, speravi di evitare guai al ragazzino, a cui avevi consigliato di tenere la bocca chiusa. Appena Khan si allontana, torna in cantina. Avendo aperto la grata, c'è una bella luce. Automaticamente prenderai la torcia e la gemma. Lascia il locale e procedi verso dx, arriverai al tanto agognato castello.

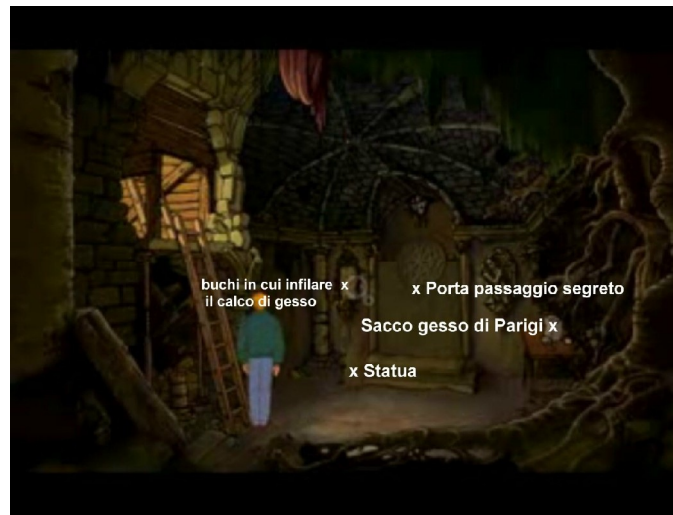
Al castello

Appena arrivi al castello clicca sulla porta, ma è proprio chiusa. Sulla dx dell'ingresso c'è un uomo seduto su un carretto in cui vi è appoggiata un'incredibile catasta di balle di fieno. Parla con lui, scoprirai trattarsi dello zio di Sean. Esaurisci tutti gl'argomenti e quando lui si sarà convinto ad andare via, per cercare suo nipote, arrampicati sulle balle di fieno. Quando arriverai in cima, ti

accorgerai che il muro è ancora troppo alto per riuscire a scavalcarlo. Prendi dall'inventario la chiave a T con cui hai aperto il tombino e conficcala nel muro alla tua sx, in modo da formare un gradino. Ora puoi scavalcare. Dall'altra parte troverai una capra, piuttosto agguerrita, ti guarda in modo assai torvo, meglio starci attento. Segui attentamente quanto ti dirò per superare l'odioso quadrupede, altrimenti si rischiano solo tante cornate. Dirigiti verso la botola, ma la capra, t'impedirà di arrivarci dandoti una bella cornata, appena ti avrà colpito clicca immediatamente e velocemente per 2 volte sull'aratro che vedi a sx dello schermo, così facendo correrai verso l'aratro imprigionando la bestiaccia! Pensare che le capre mi erano così simpatiche.....prima di arrivare a questo punto!



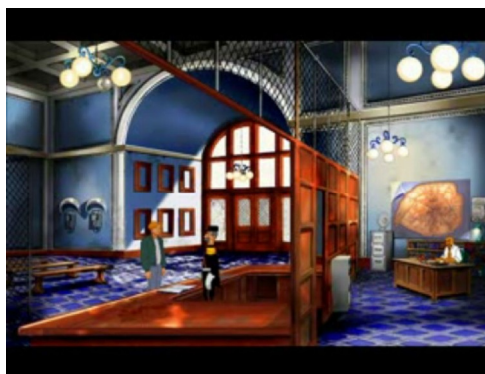
Ora sei libero di esplorare senza essere incornato. Scendi nella botola e osserva il tavolino a dx dello schermo, cliccaci sopra e prendi il gesso di Parigi. Girati verso il centro della stanza, vedrai una statua sul pavimento, cliccaci sopra, ma essendo pesante cadrà a terra. Cliccaci nuovamente sopra per rialzarla, noterai che ha lasciato dei buchi nel pavimento. Prendi dall'inventario, nella parte superiore la polvere di gesso e cliccala sopra i buchi del pavimento. Torna al pub ed entra, dirigiti verso l'uomo che ti dà le spalle, aspetta che questi sollevi il braccio per bere, poi prendi l'asciugamano. Scendi in cantina, e clicca sul rubinetto per aprire l'acqua, poi prendi l'asciugamano dall'inventario e cliccalo sull'acqua, in modo da bagnarlo, poi clicca sul rubinetto senza asciugamano per chiuderlo. Torna al castello, clicca con l'asciugamano sul gesso nel pavimento in modo che l'acqua lo faccia indurire, poi recupera il calco ottenuto. Con esso clicca sul muro, nel pannello sopra la statua. Il calco combaccerà perfettamente coi buchi sul pannello facendo aprire un passaggio segreto.



Entra nel passaggio ed in automatico accenderai la torcia, scenderai le scale e osserverai un arazzo appeso alla parete che riportava la scritta Montfaucon, poi ti ritroverai a casa di Nicole a Parigi. Dopo averla messa al corrente di tutto esci e dirigitì al museo

Al museo e alla stazione di polizia

Una volta arrivato al museo, troverai André Labinau intento a guardare in una bacheca, parlagli di Montfaucon, scoprirai che era il luogo in cui sono morte impiccate migliaia di persone, anche se ora quei patiboli non esistono più, poiché sono stati distrutti. Fatti spiegare un po' di storia dei cavalieri templari e poi chiedi notizie di Peagram. Una volta che André verrà a conoscenza che sei in possesso di un'antica pergamena diventerà peggio di un predatore. Alla fine gli darai l'indirizzo di Nicole, ma non so se questa sia stata una buona idea.....Lascia il museo e dirigitì alla stazione di polizia, dove sarai ricevuto dal sergente Moue, quello un po' strano.



Comunque strano o no, ti rivelerà che Marquet è ricoverato alla clinica Haggelmayer. Una volta esauriti tutti gl'argomenti chiedi di parlare con l'ispettore Rosso, scoprirai che gli hanno tolto il caso del pagliaccio. Quando parli con l'ispettore clicca come ultima icona la croce rossa dei cavalieri templari, poiché è un argomento su cui è molto suscettibile e alla fine si allontanerà scocciato. Lascia la stazione di polizia e dirigitì alla clinica

Alla clinica Haggelmayer

All'ingresso parla con l'infermiera alla reception, quando lei ti chiederà se sei un parente di Marquet, rispondi di no, a questo punto sembra che sia tutto perduto, ma mostrandole il documento di Moerlin sarai a posto, infatti senza lasciarti finire di parlare ti dirà che il signor Marquet all'arrivo non faceva altro che sbraitare il tuo nome, per cui potrai vederlo. Poi ti cercherà il reparto, dove è stato trasferito, purtroppo si tratta del reparto J2, in cui c'è un'infermiera moooooolto severa per

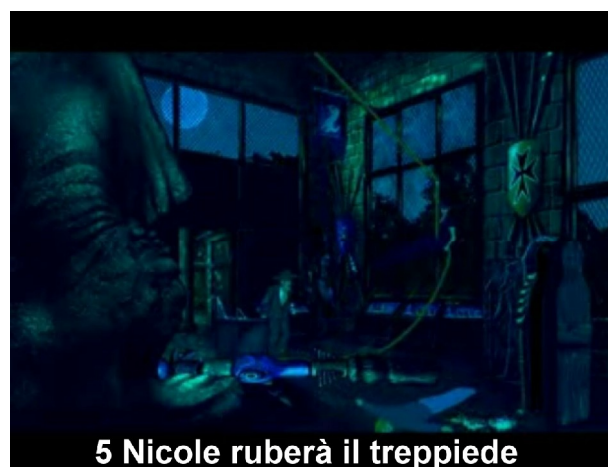
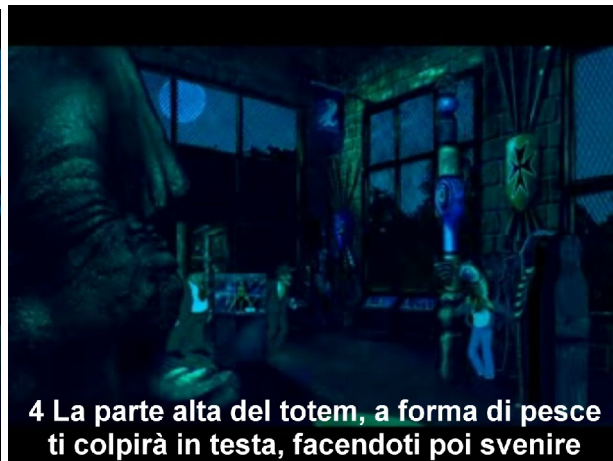
ordine e disciplina, il cui nome è Grendel. Dirigiti verso il corridoio a sx, incontrerai ad un certo punto un inserviente intento a passare la lucidatrice. Parla con lui, poi vai nel corridoio a sx e togli la presa dell'elettrodomestico, facendo allontanare così l'inserviente matto poi clicca sulla porta rossa e prendi il camice da dottore che c'è all'interno. Prendi il corridoio in fondo a sx arrivando finalmente a destinazione. Parla con l'infermiera che ti consegnerà lo strumento per misurare la pressione; dovrai cominciare dal paziente nel letto n° 2 il signor Croquet. Lasciato lui dirigiti verso dx in quanto hai scoperto che Marquet si trova lì in isolamento. Verrai fermato dal paziente del 1° letto. Il signor Sopmarsh, che ti chiederà di misurargli la pressione, rimproverandoti poi di averla presa male. Torna alla reception e parla col medico con i baffi che sta fermo immobile, ti scambierà per il nuovo arrivato che stavano aspettando, chiederà a suo nipote Bunny di venire con te. Torna nella corsia e consegna al dottore lo strumento per la pressione e digli di misurare la pressione del signor Sopmarsh, cosicchè tu potrai andare nella stanza di Marquet.



Una volta nella stanza parla con Marquet, che sembra stare molto male. Ti parlerà della gemma, degli Hashashasin e della riforgiatura della spada. Ad un certo punto sarai interrotto dall'arrivo di un medico che sostiene di essere il suo medico personale, allora uscirai. Ma una volta fuori sentirai il rumore della macchina che conta i battiti cardiaci, parlando con la guardia e con Bunny scoprirai che il medico che è dentro la stanza è un'impostore. Non c'è un minuto da perdere, la guardia spara immediatamente sulla serratura, ma una volta dentro purtroppo troverete Marquet morto mentre l'assassino è fuggito dalla finestra. Ora in automatico ti troverai nell'appartamento di Nicole, ove la metterai al corrente di ogni cosa. Esauriti tutti gl'argomenti torna al museo per parlare con André

Il furto al musée Crune

Dopo un dialogo con la guardia avvicinati ad André e chiedigli tutto ciò che sa a proposito degli Hashshanshi, di Filippo IV detto il Bello e dei Templari. Una volta esauriti tutti gl'argomenti aspetta che la guardia si volti e una volta fuori dal suo sguardo clicca sulla finestra a sx, che si aprirà. Quando la guardia andrà a chiuderla, nel momento in cui lui tocca il meccanismo di chiusura apri il sarcofago a dx e nasconditi all'interno. Aspettando che cali la notte. **Appena vedrai che si apre il sarcofago salva, poiché se sbagli i tempi dei passaggi successivi Guido ti sparnerà uccidendoti.** Appena il ladro ciccione punta con la torcia sulla bacheca tu clicca velocemente per 2 volte sul totem, se è fatto tutto correttamente riuscirai a nasconderti dietro al totem prima che la torcia t'illumini. Spingi il totem contro i due malviventi, ma essendo anche tu un po' pasticcione sarai colpito sulla testa dalla parte alta del totem a forma di pesce. Comunque prima di svenire otterrai l'effetto voluto, facendo scattare l'allarme. In quel mentre apparirà una corda e qualcuno (la figura non lascia dubbi, si tratta di Nicole) si calerà giù e ruberà il treppiede.



In automatico ti troverai a casa di Nicole, a spiegargli cos'è successo , poiché quando ti sei ripreso eri alla stazione di polizia. Meno male che sei riuscito a convincere l'ispettore della tua innocenza. Ora scoprirai che è stata proprio Nicole a rubare il reperto. Prova a metterci sopra la gemma, ma purtroppo non accade nulla, sicuramente dovrà essere portato in un luogo particolare per funzionare. Nicole ti dirà che è passato Labinau e che ha fatto uno schizzo dello stemma. Ormai dovrebbe essere riuscito a risalire a quale famiglia apparteneva. Ora dirigiti al museo e dopo aver esaurito tutti gl'argomenti con Andrè vai all'aeroporto e parti per la Spagna, clicca su Villa De Vasconcellos sulla mappa.

A villa De Vasconcellos



Appena arrivato osserverai il magnifico stemma posto sul muro. Avvicinati al giardiniere, il cui nome è Lopez e parlagli. Mannaggia che uomo antipatico e scorbutico.....che sia parente della capra? Quando ti chiederà se la contessa ha vinto alla lotteria digli di no, in caso contrario verrai buttato fuori a calci, poiché la donna non gioca. Dirigiti a sx e prendi dall'inventario l'apparecchio per misurare la pressione. Cliccalo poi sul tubo di gomma arancione vicino alla finestra. Ora torna dal giardiniere, che senza pensarci su un momento ti accuserà dell'accaduto, dev'essere proprio un parente della capra!..... Comunque entrerà in casa per vedere cos'è accaduto. Appena entra, clicca sull'ingresso e introduciti all'interno. Dirigiti verso il cancello blu che vedi in fondo, in modo da aizzare i cani e poi clicca sull'armatura, in modo da nasconderti dietro. Appena il giardiniere lascia la villa sali le scale, troverai la contessa. Anche lei non è molto socievole, ma accetterà di ascoltarti ugualmente, per cui siediti di fronte a lei e parlale. Al termine del dialogo, la contessa ti accompagnerà al mausoleo, poiché è l'unica cosa, oltre agli scacchi che risale al periodo dei cavalieri templari. Esamina l'altare, e sposta la Bibbia. Osserva attentamente il Leggio, c'è qualcosa di particolare, il disegno di una scacchiera, con dei piccoli buchi, sembrano adattarsi ai pezzi della scacchiera che sono in casa. Parla nuovamente con la contessa, in particolar modo dei cavalieri templari, degli scacchi e dei loro pezzi. A questo punto si rivelerà davanti ai tuoi occhi un bell'enigma da risolvere. La contessa manderà il giardiniere a prendere gli scacchi in casa. La donna si era completamente trasformata, era felice. Intanto che aspetti gli scacchi parla ancora dei cavalieri con la donna. Dopo aver posizionato i 3 pezzi degli scacchi portati dall'uomo sulla scacchiera, l'immagine si sposterà in primo piano



Potrai spostare solo i pezzi bianchi al centro della scacchiera. Segui l'ordine delle foto qui sotto e risolverai l'enigma





Mossa n° 3



Scomparto segreto

Una volta risolto l'enigma si aprirà uno scomparto segreto contenente l'antichissimo calice da comunione della famiglia Vasconcellos. A questo punto ti troverai a casa di Nicole automaticamente. Dopo averla messa al corrente di quanto hai scoperto e della promessa che hai fatto alla contessa, lascia l'appartamento e recati a Montfaucon.

A Montfaucon

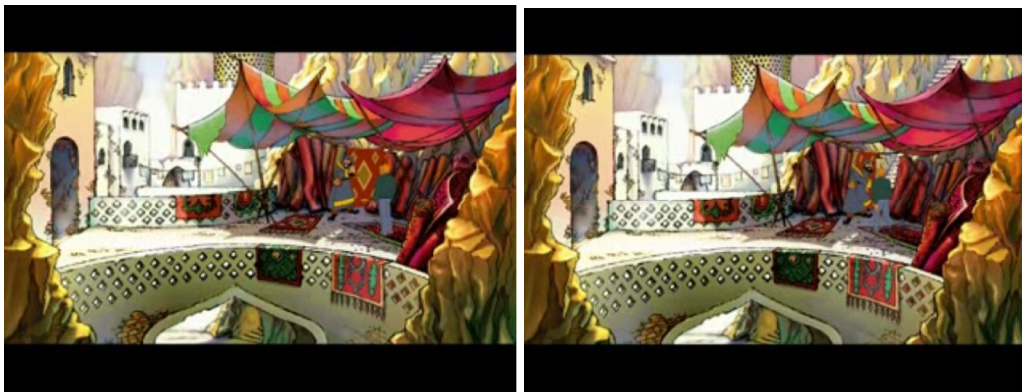
Una volta sul posto osserva il pagliaccio giocoliere e vagli a parlare, esaurisci tutti gl'argomenti, fino a che lui ti farà provare il gioco d'abilità con le palline. Ovviamente farai una figuraccia enorme di fronte alla famigliola che ti sta guardando.....Avvicinati al poliziotto seduto al tavolino, è vagamente ubriaco, parla con lui, senza dimenticarti di mostrargli il naso da pagliaccio che hai nell'inventario. Ti suggerirà un'idea. Prendi il naso da pagliaccio nell'inventario e clicca sul giocoliere, insisti se non vedi apparire subito l'icona in basso per riprovare a cimentarti nel ruolo di giocoliere, infatti vedrai che indossando il naso da pagliaccio la famigliola riderà. Ciò farà infuriare il giocoliere che andrà via, seguito dal poliziotto, dato che non ha più lo spettacolo da guardare. Prendi la chiave a T dall'inventario e apri il tombino. Calati dentro, sulla dx ci sono 3 pannelli, va ad esaminarli passando sopra la trave. Torna verso Il primo e cliccagli sopra con la chiave a T, suonerà a vuoto, per cui lo sfonderai. Dietro ci sono degli'ingranaggi ed una leva. Cliccaci sopra, ma la porta si aprirà di poco. Ti occorre qualcosa per tirare. Sali sulla barca lì a fianco e clicca sulla ruota, in modo da far scendere la catena. Clicca sulla catena e poi clicca sul buco nel muro. Torna alla barca e clicca nuovamente sulla ruota, in questo modo si aprirà l'accesso. Adesso la via è libera. Una volta dall'altro lato dirigiti verso la zona illuminata sopra le scale ed osserva quanto accade, **avrà la possibilità di allontanarti ad un certo punto, ma non farlo, clicca nuovamente sulla lente e resta lì a guardare e ad ascoltare fino a che non se ne saranno andati a bordo di una piccola barca. Se scendi prima morirai e vedrai il becchino coprire la tua tomba.** A questo punto scendi le scale e posiziona il treppiede proprio nel centro del cerchio e poi inserisci la gemma, vedrai partire tanti fasci di luce che colpiranno delle lettere, che insieme formeranno la parola Marib.



Automaticamente ti troverai da Nicole, e dopo averla messa al corrente di tutto, saprai che Marib è un piccolo villaggio in Siria. Dopo averla lasciata dirigiti all'aeroporto e da qui a Marib.

Al mercato di Marib

Appena arrivi parla col ragazzo sulla sx, il suo nome è Nejo. Esaurisci tutti gl'argomenti e mostragli la pallina che ha dimenticato il giocoliere, ti accorgerai che è un patito di palline, Purtroppo non può darti la merce della bancarella, ma ti aiuterà quando ne avrai bisogno. Parla con la donna che sta accanto al mercante un po' più in alto di dove sei tu, si chiama Pearl ed è americana, si trova lì con suo marito, stanno cercando un oggetto antico da portare a casa. Poi parla con l'uomo che fa le foto, è il marito di Pearl, il suo nome è Duane Handerson. Parla con lui di tutti gl'argomenti a tua disposizione, Scoprirai che il cavaliere nel manoscritto non tiene in mano un globo, bensì una lente; terminando il discorso con l'uomo troverai strana però una piccola incongruenza che ti dirà, Pearl sosteneva che la loro ditta di biglietti da visita ha la sede a Akron, mentre Duane sostiene sia a Cleaveland. Non so, c'è qualcosa che non mi convince. Dirigiti verso dx, parla con l'uomo che prepara gli spiedini, si chiama Arto, poi vai dal venditore di tappeti, si trova sulla dx, dovrai salire le scale e passare sotto l'arco per trovarlo. Dagli la scatola di fiammiferi, che a vederla ha il disegno identico al tappeto aperto, il venditore allora ti mostrerà un ingresso nascosto che porta ad un locale.



Appena entrato farai la conoscenza di Ultar, un tassista, che cercherà di farsi assumere come tua guida. Dirigiti verso la porta sulla dx, è il bagno. Purtroppo la porta è chiusa e sopra c'è un cartello, ma non capisci nulla di quanto c'è scritto. Chiedi a Ultar se può tradurtelo, il suo significato è: "la porta rimarrà chiusa fino a che la spazzola non sarà restituita". Parla anche di tutti gl'altri argomenti a disposizione, senza dimenticarti di mostrargli la foto che ti aveva dato Nicole dell'assassino, scoprirai che proprio ieri ha parlato con Ultar per farsi portare alla collina Testa di toro. Per farsi accompagnare occorrono però 50 dollari e per il momento non li hai, scoprirai inoltre che il killer conosce il tuo cognome. Lascia il locale e torna al mercato. Va dal venditore di spiedini e usa il tasto dx del mouse. Scoprirai che è lui ad avere la spazzola scomparsa e che la sta usando per condire i cibi che prepara. Va da Nejo, che in cambio della palla t'insegnerà una frase da dire a Arto. Non so se poi sarà una frase proprio così gentile..... Va da Arto e digli la frase, come sospettavo ha un brutto significato e lui ti correrà dietro col coltello, sembra proprio intenzionato ad ucciderti. Appena ti liberi dal venditore infuriato torna da Nejo, che ti spiegherà che ciò che ti ha fatto dire era un diversivo, infatti mentre tu scappavi lui ha preso la spazzola che ti serviva. Una volta ottenuta la spazzola torna al locale e consegnala all'uomo dietro al bancone. Appena l'avrà ricevuta ti darà le chiavi del bagno e andrà a pulire la spazzola. Clicca con le chiavi sulla porta del bagno, prendi la catenella dalla toilette e con le chiavi clicca sul porta asciugamano e prendilo. Lascia il locale e va da Nejo, lo troverai intento a giocare con la pallina, accarezza il gatto e quando l'animale si sposterà sulla mensola in alto suona il campanello, dalla porta uscirà un uomo, che spaventerà il gatto, il quale scappando via farà cadere una statuetta. Raccoglila e una volta che è nell'inventario prendila e cliccala sul fazzoletto sporco, la invecchierai. Portala a Pearl, che una volta che la vedrà la vorrà a tutti i costi. Va da Duane, riuscirai a dargli la statuetta per 50 dollari,

proprio i soldi che ti occorrono. Ora va al locale e parla con Ultar per farti portare alla collina del toro, una volta che gli darai i soldi ti aspetterà vicino al camion, parla prima del camion e poi dagli l'asciugamano. Ora è tutto pronto, si parte!

Alla collina del Toro

Una volta giunto sulla collina del Toro, arrampicati in cima, arriverai ad una spiazza con un albero secco. Avvicinati all'albero e prendi un ramo, poi nell'inventario uniscilo al pezzo di asciugamano che ti è rimasto. Accanto a te, sulla dx c'è un grande buco in terra, cliccaci sopra con l'asciugamano e calati di sotto. Sulla parete di fronte vedrai un piccolo buco nella parte bassa, cliccaci sopra, scoprirai che all'interno c'è un anello di metallo, cliccagli sopra una seconda volta e ti rivelerà un passaggio segreto. Entra e con molto dispiacere troverai un cadavere, si tratta di Klausner, esaminalo, troverai la lente di cui si parla nel manoscritto. Proprio quando trovi il cadavere la porta si richiuderà, bloccandoti all'interno, ora capisci com'è morto Klausner. Verso sx potrai vedere la mappa, ma non potrai prenderla, per cui dovrai imparare a memoria l'iscrizione, mentre sulla dx c'è un idolo. A questo punto sentirai aprire la porta e pensando che sia Ultar correrai alla porta ma invece avrai una gran brutta sorpresa, vedrai Khan, che ti tiene sotto tiro con un'arma. Ti farà uscire all'aperto e ti farà delle domande. Quando ti chiede se Klausner aveva trovato qualcosa rispondi di no, e quando poi ti chiederà come vuoi morire, rispondi come un uomo, così vorrà stringerti la mano, clicca in alto sulla stretta con la scossa e trascinala fino a Khan, poi dopo avergli dato la scossa tiragli un bel pugno, mentre il killer è a terra clicca oltre il bordo e buttati di sotto, atterrerai nel camion.





Occhio, perché se sceglierai di disarmarlo, morirai. Una volta atterrato ti troverai automaticamente nell'appartamento di Nicole, mettila al corrente di tutto, mostrale la lente e poi dirigiti a Montfaucon

Alla chiesa di Montfaucon

Questa volta niente tombini, sali le scale e una volta dentro la chiesa esamina il rosone centrale riccamente disegnato che vedi tutto sulla dx, parla col prete per avere maggiori informazioni sulla vetrata e sui cavalieri templari, infine mostragli il calice della contessa. A questo punto l'uomo si offrirà di pulirlo, e mentre aspetti guardati intorno, esamina la statua a dx del prete vedrai che tiene in una mano un bastone e nell'altra una pergamena. Clicca con la lente sopra al rotolo di pergamena, nel punto dove appaiono le rotelline, la lente calza a pennello, potrai vedere guardando attraverso il rotolo un cavaliere che brucia con dei numeri romani scritti sotto.



Ora torna a parlare col prete, il quale ti ridarà il calice dicendoti che sopra vi è un simbolo familiare, è uno stemma, uguale a quello della tomba accanto alla vetrata. Esauriti tutti gl'argomenti va vicino alla tomba.



Finalmente hai trovato la tomba di Don Carlos De Vasconcellos, sulla lapide ci sono delle iscrizioni di alcuni passi della Bibbia. Meno male che sei dotato di una buona memoria. Lascia la chiesa e dirigiti al museo, dove chiederai delucidazioni ad André. Innanzitutto gli chiederai della frase che hai letto sulla testa del toro: "In occidenta sita est in ora mundi", è una frase di Giulio Cesare ed indica un'isola britannica, che a detta degli antichi romani si trova ai confini del mondo, ad occidente. Poi gli parlerai della statua pagana che hai visto in Siria, era come una testa con tre faccie e con la barba, potrebbe trattarsi di Baphomet, l'idolo descritto dai templari. Sembra che il mese scorso sia stata dissotterrata a Parigi proprio una statua di Baphomet, per caso da alcuni muratori, all'istituto Hermetique de Nerval, la statua si trova sotto le fondamenta. Alla base della statua ci sono incisi dei simboli templari, uno dei muratori vi ha notato una macchia, sembra sia sangue. Lascia il museo e dirigiti al sito di Baphomet.

Al sito di Baphomet

Una volta arrivato agli scavi entra dal cancello aperto e scendi di sotto, qui troverai una guardia, parlane e poi prova a spingere la porta di legno a dx, si tratta del bagno, ma la porta è chiusa a chiave. Torna dalla guardia, che ti darà le chiavi, cliccale ora sulla porta del bagno ed entra. Esamina il lavandino e poi prendi la saponetta. Nell'inventario clicca con le chiavi sulla saponetta e poi con la saponetta sul gesso. Col risultato ottenuto clicca sul lavandino, e poi metti il tutto sotto l'apparecchio per asciugare le chiavi. Ora ne hai il calco, ma è troppo fragile, dovrai trovare il sistema per sostituirlo con l'originale. Appena esci dal bagno consegna le chiavi alla guardia e sali le scale. Clicca con le chiavi sul barattolo di vernice accanto all'imbianchino, ma questi ti manderà via. Scendi e usa il telefono sulla parete in fondo alla stanza, hai bisogno dell'aiuto di Nicole, che dovrà distrarre l'imbianchino, le dirai di attendere in linea mentre lo vai a chiamare. Parla con lui di tutto e poi digli della telefonata. Appena si è allontanato clicca con la chiave sul barattolo di vernice. Ora torna di sotto ed esamina il termostato sopra al termosifone alla sx della guardia, Cliccaci sopra una seconda volta, in maniera tale da abbassare la temperatura nella stanza. Parla nuovamente con la guardia e fatti dare nuovamente le chiavi del bagno. Una volta nel bagno va nell'inventario e clicca con le chiavi sul calco, sostituendo la chiave. Esci e guarda se la guardia indossa i guanti, se ancora non li indossa torna a cliccare sul termostato e attendi che l'indossi. A questo punto dagli le chiavi e va al telefono. Hai nuovamente bisogno dell'aiuto di Nicole per far allontanare la guardia. A questo punto salirai di sopra, seguito dalla guardia che andrà a parlare con l'imbianchino, quando vedi che litigano torna sotto, clicca con la chiave sulla porta di sx ed entra. Scendi di sotto e osserva la statua e il mosaico sul pavimento con un distorto motivo a vortice. Prendi il calice e posizionalo nella parte più stretta del mosaico, vedrai una figura prendere forma sul lato del calice, si tratta di una chiesa col campanile.



In automatico tornerai da Nicole. Una volta che l'avrai messa al corrente di tutto, lascia la stanza e torna in Spagna, dalla contessa per restituire il calice.

Ritorno a villa De Vasconcellos

Una volta tornato alla villa ti accorgerai che l'atmosfera è cambiata, ora Lopez è felice di vederti, poiché hai donato il sorriso alla contessa e di questo ti sarà sempre grato. Dopo averci parlato, entra in casa e va al piano di sopra, per parlare con la contessa, la metterai al corrente di aver trovato la tomba di Don Carlos e poi le chiederai dei versetti della Bibbia. Purtroppo lei non se li ricorda a memoria, per cui vai a farti un giro per la tenuta. Recati in fondo al giardino, al Mausoleo, lo potrai vedere in fondo, a sx di Lopez. Entra e prendi la Bibbia dal Leggio. Prendi l'asta di metallo sul fianco e chiudi la finestra in alto, poi prendi il tuo fazzoletto dall'inventario e cliccalo sull'asta di ferro, ora clicca sulla candela accesa vicino al Leggio e poi clicca sul lampadario, in modo da accendervi la candela. Attendi che questa si sarà consumata del tutto, essendo fatta con un composto speciale ci metterà 2 minuti a bruciare, poi prendi la strana "chiave" dorata che ti cadrà in mano.



Torna dalla contessa, fatti leggere i versi della Bibbia che t'interessavano e mostrale la strana chiave dorata che hai trovato. Torna di sotto, ma prima di uscire, entra nello stanzino a sx e prendi lo specchio appeso alla parete, sopra il tubo arancione, poi vai da Lopez, chiedendogli dove si trova il pozzo. Lui di preciso non lo sa, ma siccome si trattava di un pozzo contenente acqua ti consiglia di fare come i raddomanti per trovarlo, va verso sx, e prendi un ramo dal nocciolo a dx della finestra in cui entra il tubo arancione, poi torna da Lopez, che ti spiegherà come fare. Le ricerche procedono in modo automatico, e alla fine, con un po' di fortuna, lo troverai. Lopez ti aiuterà a calarti di sotto. Non crederai ai tuoi occhi. Ecco la testa del leone di cui si parlava nella Bibbia. Avvicinati alla testa del felino ed esamina, vedrai che un dente è messo male. Cliccaci nuovamente sopra, sentirai un rumore che ti piace molto poco. Clicca verso la corda, in modo da fare un gran balzo indietro quando la testa del leone cadrà giù. Dietro c'è un'altra porta, ma essendo buio non si vede nulla; spostati vicino alla corda e clicca con lo specchio sulla luce che vedi nell'apertura del pozzo, i raggi riflessi ti riveleranno la nicchia in cui inserire la chiave dorata. Oltrepassa la porta, e la prima cosa che vedrai saranno gli scheletri dei bambini, poveri piccoli! Si pensava che li avessero presi l'inquisizione, ma invece i due piccini erano lì sotto



Uno dei bambini in mano tiene il pezzo degli scacchi, che era scomparso molto tempo prima. Sul muro vedrai anche un arazzo con una scacchiera sopra.



In automatico tornerai dalla contessa a cui consegnerai il pezzo mancante degli scacchi, dopo averle detto dei bambini. Quando vorrà parlare potrà trovarti fuori con Lopez. Ma di cosa accadde in giardino non si vedrà nulla, poiché ti ritroverai nell'appartamento di Nicole. Qui c'è anche André. Parla con entrambi delle scoperte che hai fatto, poi dirigi con Nicole a Bannockburn, ci andrete in treno.

Il viaggio in treno

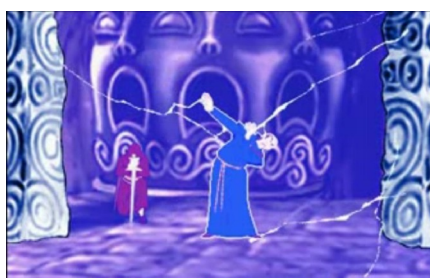
Nello scompartimento viaggerete con una strana donna, sarà, ma a vederla mi ricorda proprio Khan, ma magari è solo suggestione. Dopo aver esaurito gl'argomenti con Nicole e la "donna", farai per alzarvi e andare in bagno, ma non potrai uscire poiché arriverà il controllore. Quando questi se n'è andrai dirai a Nicole che quel tipo ti è familiare, e non in modo positivo. Comunque sia, a questo punto uscirai dallo scompartimento e ti dirigerai verso sx. Strano scherzo del destino o che altro? Ben presto incontrerai Guido, intento a fumare nel corridoio. Proprio in quel momento ti verrà in mente chi è il controllore, si tratta di Eklund, l'uomo che all'ospedale ha ucciso Marquet. Devi sbrigarti a tornare da Nicole. Purtroppo è accaduto il peggio, la ragazza è scomparsa. Esci dallo scompartimento ed entra in quello a sx del tuo, ci troverai due persone ubriache. Parla con quello più sobrio e poi esci dal finestrino, per arrampicarti sul tetto. Dirigi verso dx, saltando per arrivare al vagone successivo.



Salva e poi scendi dalla scaletta che vedi sul fianco del vagone e ti troverai in mezzo ad una situazione che sta drammaticamente arrivando all'epilogo, Khan sta combattendo, e verrà colpito da un colpo di pistola sparato da Eklund. Devi agire in fretta. Appena ne hai la possibilità tira la leva del treno. La trovi alla tua sx, poco più in alto, nel piccolo pannello rettangolare. Il treno frenerà di colpo, facendo cadere delle casse addosso a Eklund, facendogli perdere i sensi, poi parla con Khan, scoprirai che siete sempre stati dalla stessa parte, anche se per motivi differenti. Ti parlerà di questi mostri che pensano di essere dei templari, ma che niente hanno a che fare con i veri cavalieri. Proprio mentre starà per rivelarti una cosa importante morirà. Va vicino a Nicole ed esamina l'ascia alla sua sx, poi esamina l'uscita a sx. A questo punto andrai a liberare la bella Nicole, anche se prima di farlo la bacerai. Ormai è tempo che lei conosca i tuoi sentimenti. Lasciate il vagone del treno e incamminatevi, arriverete ad una torre diroccata

Nella torre diroccata

Sembra che questa torre facesse parte di un deposito d'armi, risalente al periodo della guerra civile inglese, saltato in aria in seguito ad un incendio, lasciando integra solo questa parte della costruzione. Prima di entrare Nicole ti dirà che Khan le ha lasciato la sua borsetta, che è piena di esplosivo al plastico. Entrate. Esamina il cumulo di rifiuti sotto la finestra, dovrai insistere fino a che non trovi un ingranaggio dentato. Sulla dx c'è una strana macchina antica, cliccaci sopra ti resterà la manovella in mano, prendi il 2° ingranaggio che si trova nella sede dove c'era la manovella. Vai alla porta e osserva la statua che c'è sulla sx e sistema i 2 ingranaggi che hai nell'inventario negl'occhi della statua, poi con la manovella clicca sulla bocca, aprendo il passaggio. Va a dx. A questo punto davanti ai tuoi occhi si rivela tutta la verità, vedrete tutti coloro che fanno parte dei neo templari, compreso quel traditore dell'ispettore Rosso, scoprendo anche che cos'è realmente Baphomet. Poi arriverà Eklund, che terrà te e Nicole sotto tiro. Vi permetterà di assistere al compimento del rito da parte del gran maestro



Al termine del rito ti verrà chiesto di unirti alla “fratellanza”, ma quando rifiuterai il gran maestro darà l'ordine a Eklund di uccidervi. Ne seguirà una colluttazione e proprio quando tutto sembra perduto Rosso vi salverà la vita, anche se subito dopo sarà ucciso dal gran maestro. Non c'è più tempo per le chiacchiere, correte via. Purtroppo a sbarrarvi il cammino troverete Guido. Clicca sulla torcia alla tua sx e, non mi resta altro da dirti, se non di goderti il finale.

Soluzione di Rita