

Il codice da Vinci

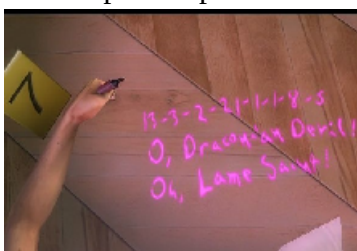
In questa avventura impersonerai il Professor Robert Langdon, uno studioso di simbologia, e all'occorrenza Sophie Neveu, la giovane coprotagonista.

Al Louvre

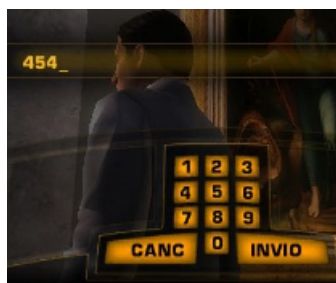
E' una tranquilla serata nella stupenda città di Parigi, quando vieni scortato al museo del Louvre dalla polizia. Una volta giunto a destinazione sarai ricevuto dal capitano Bezu Fache, che ti condurrà all'interno del museo, dove giace il cadavere del Curatore Jaques Saunière. Tutto appare strano, infatti il corpo di Saunière è steso nudo sul pavimento, sembra che stesse fuggendo da qualcuno, quando aveva staccato un quadro dalla parete facendo scattare le sbarre alle porte d'accesso in cerca di salvezza, ma ciò non è bastato, in quanto è stato colpito da un proiettile. Prima di morire, ha avuto il tempo di lasciare un messaggio, che contiene tanti indizi segreti. Per prima cosa esamina il cadavere, sul petto vedrai un Pentacolo, un simbolo che rappresenta la metà



femminile di tutte le cose. Anche la posizione assunta prima della morte nasconde in se un indizio, infatti rappresenta l'uomo di Vitruvio rappresentato in un disegno di Leonardo Da Vinci, ribadendo più marcatamente la stella a 5 punti; anche la sua nudità può far riferimento a Venere, la dea della sessualità. Tutto si ricongiunge in un unico pensiero, ossia al simbolo della divinità femminile. Esamina ancora i piedi e gli abiti perfettamente ripiegati accanto al corpo. A questo punto puoi esaminare la mano sx, che stringe un pennarello intriso di alcool e anche se a prima vista sembra non aver particolare rilevanza, il capitano ti mostrerà tramite l'ausilio della penna nera (strumento usato dalla polizia per rilevare segni impossibile da vedere ad occhio

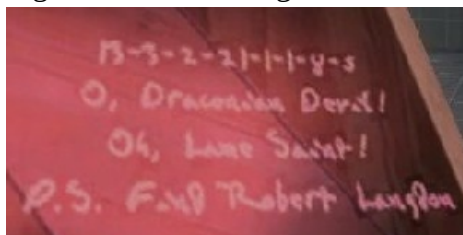


nudo) una scritta sul pavimento. Proprio in quel momento viene annunciato al capitano l'arrivo di un perito calligrafico, si tratta di una ragazza, il cui nome è Sophie Neveu, che prima di consegnare la traduzione di quei numeri misteriosi al capitano, ti porterà un messaggio dall'ambasciata americana. Una volta che il capitano ti presterà il telefono per chiamare ti accorgerai che dall'altro capo non c'è l'ambasciata, bensì c'è la segretaria della ragazza. Proprio mentre cercherai di chiederle spiegazioni lei ti bloccherà dicendo che devi digitare l'interno e la segreteria ti farà ascoltare un messaggio pre-registrato. Apri l'inventario ed esamina il biglietto da visita, ruotalo e dopo aver visto il numero sposta il cursore sul cellulare e digita usa. Ti apparirà una

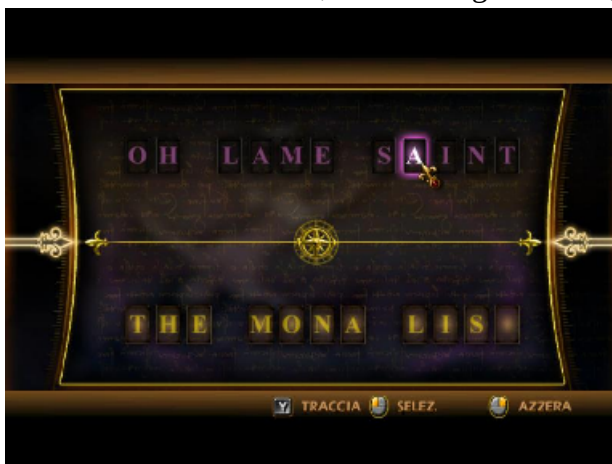


schermata in cui tu dovrai inserire il numero 454. Clicca su invio e ascolta il messaggio. Parla con il capitano e poi dirigitì in bagno, dove troverai ad attenderti Sophie. Qui messo in chiaro che la tua vita è in pericolo, poiché il capitano ti ritiene il solo colpevole

dell'omicidio del curatore, la ragazza ti farà vedere che in tasca ti è stato messo un dispositivo per seguirti tramite un segnale GPS e ti mostrerà il messaggio per intero scritto da Saunière



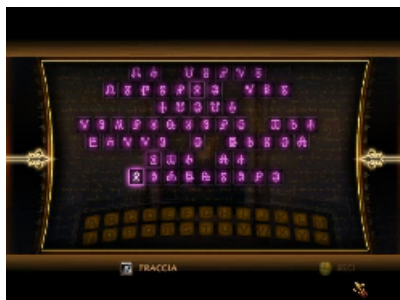
in cui è riportato il tuo nome. Scoprirai anche che Sophie è la nipote dell'anziano curatore che ora deve scoprire cosa significa tutto ciò. Ora bisogna agire in fretta, e per prima cosa dovrai toglierti il segnalatore di turno. Avvicinati al lavandino e prendi la saponetta, poi sarai chiamato da Sophie che ti dirà di aprire la finestra. Ora accedi all'inventario e combina la saponetta col localizzatore e gettalo di sotto. Non appena il capitano, dopo aver fatto irruzione nel bagno, si allontanerà torna con la ragazza accanto al cadavere. Ora tocca risolvere l'enigma lasciato dal curatore. I numeri in terra sono scritti nella sequenza di Fibonacci, ossia si tratta di una sequenza in cui ciascun termine è pari alla somma dei 2 termini precedenti, per cui quando ti apparirà la schermata con questa frase: "OH LAME SAINT", dovrai anagrammarla,



dando origine alla scritta **THE MONA LISA**

Quindi il prossimo indizio si trova nel quadro della Mona Lisa di Leonardo. Per te è pericoloso rimanere nella galleria, per cui Sophie ti dirà che dovrai lasciare il Louvre e recarti nel parcheggio, in cui troverai la sua auto, mentre lei andrà a vedere cosa si cela nel dipinto di Leonardo. **Da questo istante vestirai i panni di Sophie.** Per prima cosa dovrai cercare una penna nera, utile a leggere qualche altro messaggio nascosto. Dirigiti verso il fondo della stanza, dove vedi le sbarre, a sx, sulla parete c'è un pulsante, premilo, facendole alzare. Attraversa la porta e rimani rannicchiata premendo il tasto MAIUSC. Cerca di capire dove sono le due guardie, e sgattaiola alle loro spalle verso la stanza successiva, se verrai scoperto dovrai affrontarle entrambe in combattimento. Se ciò dovesse accadere vedrai nella parte bassa dello schermo quali tasti devi premere. Se lo farai nell'ordine corretto e nei tempi giusti non avrai problemi a sconfiggere il nemico. Comunque una volta entrata nella stanza successiva avanza rimanendo acquattata, raccogli il paletto che vedi in terra e colpisci la guardia alle spalle, anche qui, se non riuscirai ti toccherà combattere. Una volta messo fuori combattimento l'agente avvicinati al carrello ed esaminane il contenuto. Sul ripiano più in alto c'è un flacone di detersivo, quando ci cliccherai sopra per esaminarlo potrai spostarlo, recuperando la penna nera nascosta dietro ad esso. In automatico ti troverai nella stanza del quadro della Mona Lisa, dove sarai raggiunta da Langdon, che al contrario di quanto doveva fare non ha lasciato il Louvre. Adesso cliccando col tasto E per esaminare. Davanti al dipinto appariranno, grazie alla penna nera, numerosi simboli, passaci sopra col mouse, e

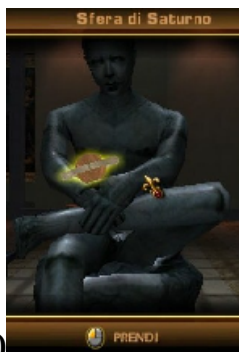
una volta che li avrai toccati tutti ti apparirà una schermata come questa



ad ogni simbolo corrisponde una lettera, ma andiamo con ordine: col mouse clicca sul primo simbolo, vedrai illuminarsi la tastiera in basso con delle lettere, clicca sulla lettera D, vedrai tale lettera sostituirsi nel messaggio. Ovviamente questa lettera apparirà in altri punti del messaggio se il simbolo su cui hai cliccato si ripete. Ora procedi col 2° simbolo cliccando poi la lettera A, inizierai a vedere formarsi le parole. Procedi con lo stesso sistema per tutti i simboli

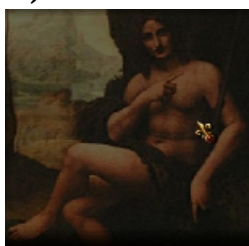


Alla fine, al posto dei simboli dovrai aver inserito la seguente frase: **“DA VINCI DIPINSE CHI AVEVA COGNIZIONE, TRA BACCO E URIEL STA LA SOLUZIONE”**. A questo punto arriverà una delle guardie, che vuole arrestarti, ma tu non puoi permetterlo, e così questa volta non avrai altra scelta che combattere. Quando l’avrai messo ko trascinalo in un posto più nascosto, di modo che si faccia fatica a vederlo dalla porta. Avvicinati alla statua in centro alla sala, ti accorgerai che in mano tiene qualcosa che luccica, prendilo, si tratta



della **sfera di Saturno (1° segreto)**

A questo punto esci dalla porta di sx, di

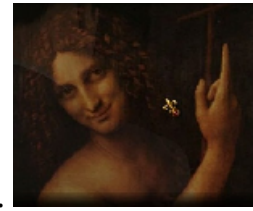


fronte troverai i quadri di Bacco

che indica verso dx e quello di Uriel



che indica verso sx. Fra questi



quadri ve n'è un terzo, quello di Giovanni Battista, che indica verso l'alto.

Facendo una panoramica al di sopra di quest'ultima opera, troviamo un altro dipinto, sulla cui cornice appare qualcosa di brillante. Cliccando velocemente sul tasto E aiuta Sophie a salire fino ad



arrivare all'altezza della cornice posta in alto,

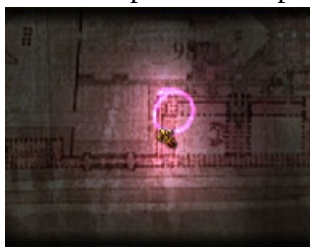


troverà l'anello di Sainière, su cui c'è inciso il simbolo del Priorato di Sion. A questo punto sentirete squillare il telefono nell'ufficio del curatore, ora dovrete riuscire ad ascoltare i messaggi che ci sono nella segreteria telefonica. Per andare nell'ufficio devi passare dall'apertura indicata nella foto qui a seguito



Qui sentirete parlare 2 guardie che hanno ricevuto l'ordine di arrestare anche Sophie. Quando stanno per lasciare l'ufficio del curatore hai 2 possibilità, o li affronti, o aspetti rimanendo acquattato nell'ombra che passino lasciando la stanza, la scelta è tua. Appena la via sarà libera entra nell'ufficio e ascolta la chiamata registrata. Ora esamina la scrivania, sopra vedrai una statuina, che sembra indicare qualcosa sul muro. Si tratta della mappa del museo. Continua ad esaminare, prestando attenzione ai cassetti nella parte bassa, nel 1° cassetto di dx troverai un kit per le medicazioni, prendilo. Ora allontanati dal tavolo e avvicinarti alla mappa, esaminandola ti accorgerai

che puzza di alcool. Apri l'inventario e clicca sulla penna nera per usarla. Esamina tutta la mappa



fino a che arriverai ad un punto cerchiato ti indica la stanza accanto a quella in cui ti trovi. Esci nel corridoio e va subito a sx, lì troverai la stanza dei restauri, che purtroppo è chiusa a chiave. Torna nell'ufficio del curatore ed esamina la condotta dell'aria. Aiuta



Sophie ad arrampicarsi di modo che possa aprirti la porta dall'interno.

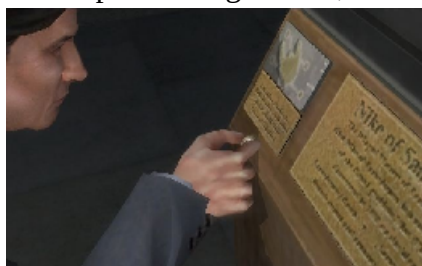
Una volta dentro la stanza dei restauri va ad osservare il quadro ricoperto da uno strato di sporco e dopo averlo esaminato va a esplorare la scrivania, che è situata dall'altro lato della stanza. Qui troverai dei fogli in cui sono descritti le caratteristiche dei vari componenti. Nell'ultimo cassetto in basso a sx troverai la soluzione completa per poter pulire il dipinto. Innanzitutto dovrai usare l'enzima per scomporre il fungo, ossia la Chitinasi, poi dovrai usare un controenzima per eliminare il superossido tossico, ossia la Dismutasi e infine aggiungere un enzima per scomporre l'acqua ossigenata, ossia la Catalasi. Va dall'altro lato della stanza e accanto al quadro sporco vedrai un tavolo con delle sostanze sopra



esaminalo e clicca sulle bottiglie seguendo quest'ordine **Chitinasi – Dismutasi – Catalasi**. Per spostare il bicchiere basterà premere la lettera D sulla tastiera. Se tutto è stato fatto correttamente otterrai un liquido rosso. Prima di andare al dipinto, raccogli lo straccio che c'è sopra la cassa vicino al tavolo degli enzimi e combinalo nell'inventario col liquido appena ottenuto. A questo punto avvicinati al dipinto e usa la soluzione. L'immagine che ne emergerà sarà la raffigurazione della vittoria alata di Samoiatra che si trova nel



Louvre Prima di lasciare la stanza torna verso la scrivania, su una cassa vi è l'**elica ascensionale di Leonardo (2° segreto)**, prendila. Esci e puoi decidere cosa fare con le due guardie che girano nella grande galleria, puoi fare loro un'imboscata, oppure semplicemente affrontarle. Una volta che saranno state messe a nanna, dirigiti nella grande galleria e prosegui verso sx, tornando verso i quadri esaminati in precedenza. Quando arrivi all'altezza del quadro transennato poggiato in terra entra nella porta lì accanto a sx, tornerai nella stanza della Mona Lisa. Anche qui sentirai una guardia parlare alla radio trasmettente a cui viene dato l'ordine di catturarvi. Potrai scegliere se batterti, oppure se proseguire stando acquattato dal lato opposto della stanza. Dietro al quadro di Leonardo, c'è un'apertura, oltrepassala trovandoti in un'altra sala. Nella stanza a dx ci sono 2 guardie, anche qui potrai decidere se combattere oppure di svicolarli intorno. Una volta superate le guardie dirigiti verso il fondo della stanza e scendi dalle scale sulla dx, volendo puoi raccogliere il paletto in terra per usarlo contro la prossima guardia. Osserva le scale centrali, in cima c'è la statua della vittoria alata, sali le scale e stordisci o combatti con la guardia che gira intorno alla statua. A questo punto sali per le scale a sx, arrivando alla teca in cui è custodita la mano di Nike. Esaminala, noterai che in un punto c'è un buco, come se mancasse qualcosa. Praticamente in basso accanto alle incisioni c'è un piccolo segno nero, con un gancio bianco, devi



praticamente inserirgli l'anello del curatore unno scomparto segreto che contiene un disco su cui vi è inciso il fleur de lise. Ora dovrai continuare le tue ricerche a casa del curatore, per cui è necessario lasciare il Louvre. Scendi dalla scala centrale, in fondo c'è una porta che devi oltrepassare, dopo aver debitamente messo a nanna le guardie. Prima di uscire girati verso dx, sulla balaustra, nella piccola rientranza c'è un simbolo che spicca. Esaminalo e raccogli la **moneta di piombo (3° segreto)**. Entra nell'altra sala, stendi le guardie e dirigiti all'uscita. Se tutto è stato fatto correttamente dovresti aver raccolto tutti i segreti, permettendo di sbloccare nuove sezioni del gioco



A Saint Sulpice

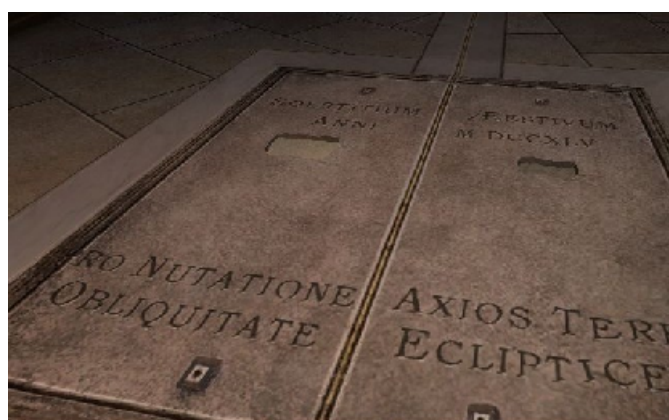
Durante il filmato che vede allontanarsi dal museo te e Sophie, parlerete sul da farsi. Sophie ti lascerà alla chiesa de Saint Sulpice poiché tu sei preoccupato per le sorti di Sorella Sandrine, mentre lei andrà a casa del curatore suo nonno. Quando tu arriverai sul posto sentirai delle urla, e correrai in soccorso di Sorella Margarine che si trova in pericolo. Una volta messo ko l'aggressore con un vaso in testa, scoprirai che purtroppo Sorella Sandrine è morta e tu sei arrivato tardi, la colpa sembra sia di un uomo molto cattivo, con gli occhi rossi ed una pelle estremamente chiara di nome Silas. Una volta che la sorella che hai salvato andrà a chiudersi nella sua stanza esamina il corpo dell'aggressore steso a terra e poi dirigiti fra i due letti, raccogliendo la fasciatura sul comodino. Lascia la stanza e dirigiti in quella di fronte, dove giace il corpo di Sorella Sandrine. Esamina il cadavere, in mano teneva un foglio con dei numeri di telefono, di cui 1 è del curatore. Ciò rafforza il tuo pensiero che facessero tutti parte della prioria. Soffermandoti poi sul corpo capirai che è stata colpita da un oggetto molto pesante e con notevole violenza, osservando poi la mano dx ti accorgerai che sembra indicare un punto, esattamente sotto al letto. Avvicinati ad esso e seguendo i comandi che ti verranno indicati spostalo, rivelando sul pavimento una cassaforte. Per poterla aprire dovrai spostare le caselle in maniera tale da creare la scritta che vedi nella foto qui a seguito,



All'interno vi è custodita una lastra di bronzo che dovrai prendere. Dirigiti verso la scrivania e leggi l'appunto sul foglietto appoggiato sopra, riporta un versetto del vangelo di Matteo esattamente il numero 7:14. Esamina il mobilio della stanza, troverai l'armoire su cui è inciso il giglio bianco, ma purtroppo è chiuso a chiave e non puoi aprirlo. Lascia la stanza e dirigiti verso la porta a dx, t'indicherà l'uscita verso la balconata, oltrepassa la porta e dirigiti verso la stanza in fondo, entra e prendi dallo scaffale la tronchese e, posto più in alto, il lubrificante. Torna verso le camere da cui sei arrivato e prosegui oltre la stanza del monaco ko e di Sorella Sandrine, oltrepassando l'apertura vedrai 2 porte, dirigiti in quella a dx e bussa, si tratta della stanza di Sorella Margarine, parlale, scoprirai che Sorella Sandrine stava trasportando 2 statuette. Allontanati ed esci dalla porta a sx, verso il fondo vedrai un monaco, potrai attaccarlo direttamente oppure tendergli un'imboscata, l'importante è che lo metti fuori combattimento. Ricorda che in questo punto, sulla sx ci sono delle scale, da cui dovrai scendere fra poco. Per il momento prosegui ancora avanti fino a che giungerai vicino ad una tavola di decrittazione. Esamina i simboli e tienili memorizzati



Torna verso le scale che hai visto poco prima lungo il corridoio, scendi e oltrepassa la prima porta, scendi ancora e oltrepassa la seconda. A questo punto ti troverai all'interno della chiesa di Saint Sulpice. Oltre a te ci sono anche altri 2 monaci, che ti conviene cercare e annientare, poiché avrai un po' da fare qui dentro e prima o poi ti scoprirebbero. Una volta resi innocui i nemici, osserva le colonne della chiesa, che riportano ciascuna 1 delle 14 stazioni in cui è illustrato il calvario della crocifissione di Gesù. Devi cominciare dalla prima, dovrai esaminarla di modo che "Robert" narri la storia dietro ad ognuna di esse. Prosegui con ordine dalla 1° alla 14°. Nel corso del tuo percorso fa le seguenti soste: fra la stazione n°3 e n°4 vedrai un libro che dovrai esaminare e leggere, parla di due eclissi, ma quella che interessa a te è datata XI Aprile. Accanto al libro, in terra c'è una lastra in cui dovrai indicare proprio questa data



A questo punto si alzerà dal suolo un tavolino, sul cui piano centrale troverai 1 statuetta che rappresenta Gesù che porta la croce, (una delle due di cui ti ha parlato Sorella Margarite) Ricorda che accanto alla VII stazione c'è una porta chiusa da un lucchetto (quando avrai visitato tutte le 14 stazioni ci dovrai tornare) . Di fronte all'VIII stazione c'è una fontana\acqua santiera a forma di

conchiglia, esaminala, al suo interno c'è una chiave ornata, che dovrai prendere. Tra la stazione n° IX e n°X c'è una rientranza, al cui fondo vedrai un simbolo luminoso, avvicinalo ed esaminalo, sul bordo della finestra in basso a dx c'è **una moneta di latta, il 1° segreto di questa locazione**. Tra la X e l'XI stazione c'è in terra una botola chiusa, quella di cui ti ha parlato Sorella Margarite, infatti essa costituirà la tua prossima missione, ma per ora porta a termine quello che stavi facendo. Infine, dopo l'XI stazione potrai vedere la lastra che ha spaccato l'assassino di Sorella Sandrine, osservalo e porta a termine l'esame delle stazioni rimanenti. Dopo aver svolto il tuo compito va alla porta con il lucchetto accanto alla stazione VII e con l'aiuto delle tronchesi rompilo e poi entra. Sali le scale fino a che arriverai alla stanza con l'organo. Sulla sx c'è una medicazione, raccoglila. Dirigiti a dx dell'organo, dove ci sono i comandi. Cliccaci sopra portando in primo piano l'orologio. Dovrai posizionare la lancetta corta sul 7 mentre quella lunga andrà sul 14, fatto ciò si aprirà una nicchia segreta in terra di fronte all'organo, contenente una lastra di rame che dovrai prendere. Lascia la stanza e torna nella chiesa. **Fa molta attenzione, poiché i monaci si sono ripresi, per cui prudenza!** Devi tornare ora nella stanza di Sorella Sandrine, poiché la chiave che hai trovato apre l'armoire chiuso, al cui interno troverai la 2° statua in cui Gesù giace nel sepolcro. Torna in chiesa ed esamina la colonna con la stazione n° VII, in basso noterai che c'è come un piccolo piedistallo di marmo, accedi nell'inventario e usa la statua di Gesù che porta la croce. Dirigiti ora verso la colonna della XIV stazione e posiziona la 2° statuetta sul piedistallo di marmo. Così facendo hai sbloccato la chiusura che conduce alla cripta. Va vicino alla botola, sollevala, cliccando sui comandi come ti viene indicato e poi scendi di sotto. Subito a dx potrai notare un bel po' di scatole impilate non proprio ordinatamente, avvicinati e raccogli da terra il manufatto di Leonardo, ossia **l'ornitottero, il 2° segreto di questa locazione**. Prosegui dritto e sulla sx vedrai uno scheletro appoggiato alla parete, lì vicino vedrai brillare sulla scatola una grande fasciatura, che potrai prendere. Proseguendo oltre, sulla sx sul muro potrai vedere un blocco luminoso con un simbolo, ma è nascosto dalla tomba, va dietro a questo sepolcro e facendo attenzione ai comandi da premere spingilo avanti, rivelando così l'enigma della tomba. Prima di risolverlo dovrai fare ancora una cosa. Poco più avanti c'è un altare con sopra 3 lanterne, giragli intorno in maniera tale da poter interagire con esse. In primo piano vedrai un buco, che in realtà è il serbatoio per versare l'olio.



Accedi all'inventario e usa il lubrificante ora puoi accendere le 3 lanterne. Per poterlo fare va sulla prima lanterna e poi accedendo all'inventario usa i fiammiferi, procedi nel medesimo sistema per illuminare le altre 2. Una volta che le avrai accese tutte, ti accorgerai che sul muro vengono proiettate 3 lettere, per cui devi fare ancora un passaggio. Va sulla lanterna di rame (la 1° a sx) e accedi all'inventario, clicca sulla lastra di rame inserendola nell'apposito spazio. Va sulla lanterna di bronzo ed inseriscile la lastra di bronzo presente nel tuo inventario. Fatto ciò



otterrai una scritta. A questo punto torna sui simboli che hai trovato dietro la tomba. Se ti ricordi nel corridoio avevi visto una tavola con dei simboli. Ad

ogni simbolo corrisponde una lettera. Per poter formare la scritta dovrai premere i blocchi con i simboli nel seguente ordine



(Nella soluzione sopra riportata i numeri corrispondono all'ordine in cui dovrai premere i simboli, mentre le lettere rappresentano il significato di ciascun simbolo). Se tutto è stato fatto correttamente si aprirà una piccola botola, contenente l'elenco dei membri del Priorato di Sion, scoprendo così che il curatore era il gran maestro e prima di morire doveva tramandare i segreti del priorato, altrimenti sarebbero andati perduti per sempre. Ora devi lasciare la cripta, ma i monaci sono arrivati fino lì. Se agirai con prudenza potrai evitarli facilmente, altrimenti ti toccherà combattere. Ciò che ti preoccupa è il pericolo che corre Sorella Margarine, per cui dovrai recarti nella sua stanza. In chiesa purtroppo incontrerai altri monaci. Mettiti ko e raggiungi la Sorella. Una volta giunto a destinazione le parlerai attendendo con lei l'arrivo della polizia, anche se ovviamente dovrai lasciarla prima che questi parlino con lei, altrimenti ti arresteranno. Salva i tuoi progressi, facendo apparire la schermata con i 2 segreti trovati

Alla Casa in Normandia

Ora comanderai Sophie, che si è recata nella casa in Normandia del nonno. Al termine del filmato introduttivo, che ti vede scavalcare il muro per entrare, ti troverai nel giardino posteriore della casa. Va avanti, ma i due cani presenti ti impediranno di procedere oltre. Torna verso il punto da cui sei arrivata e ti accorgerai che c'è un recinto contenente delle ciotole, sicuramente il rifugio dei due cani. Entra ed esamina le ciotole. Scoprirai che i cani si chiamano come i genitori di Leonardo da Vinci, ossia San Piero e Caterina. Per riuscire a passare dovrai conquistare le due bestiole. A sx del "canile" c'è un piccolo porticato da cui pende una catena, percorrilo, arriverai di fronte ad una porta in legno, che potrai sfondare. Segui i comandi e dopo averla buttata giù ti troverai dentro una stanza dove c'è tutto il materiale che riguarda i cani. In un angolo c'è un congelatore, aprilo e prendi la carne. Lascia la stanza e va a mettere queste due bistecche nelle ciotole. Avvicinati alla catena e tirala, di modo che i cani, al suono della campana, vadano a mangiare. Dalla parte opposta a quella del canile c'è una costruzione, la rimessa, la cui porta è chiusa. Gira intorno alla costruzione,



troverai una finestra da cui potrai arrampicarti per entrare

Una volta

dentro, avvicinarti alle scaffalature. Purtroppo la tua esplorazione sarà bruscamente interrotta dall'arrivo di Silas. Dovrai battersi con lui e metterlo ko per poter proseguire. Una volta messo a nanna torna verso lo scaffale su cui vedi la lavagnetta. Esamina il tutto da vicino. Dovrai risolvere un enigma per poter trovare la combinazione. Innanzitutto sulla lavagna ci sono riportati dei numeri 1 -1 -2 -3 - 5 - 8. Se provi ad inserire queste cifre così come sono non avrai mai la combinazione esatta. Qui occorre usare la scala di Fibonacci in cui come possiamo vedere 1+1 da 2 / 1 + 2 da 3 / 2 + 3 da 5 / 3 + 5 da 8 / 5 + 8 da 13 / 8 + 13 da 21 e infine 13 + 21 da 34. Ora prendi le ultime cifre ottenute: 13 / 21 / 34 e scomponile, otterrai così la combinazione



corretta **1 – 3 – 2 – 1 – 3 – 4**

Dentro alla cassetta troverai la chiave della porta sul retro della casa. Ricordati di prenderla prima di lasciare la stanza. Dirigiti verso il ponte che collega la casa, come puoi notare non è oltrepassabile. Sulla dx ci sono i comandi per muoverlo. Dovrai seguire i comandi che ti appaiono sullo schermo per girare la maniglia e far ruotare così il



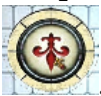
ponte.

A questo punto oltrepassa il ponte, sali le scale ed entra dalla porta. Ti trovi nell'ingresso della casa, a sx vedi una piccola anticamera, a cui accederai. Appena ci sarai entrata osserva l'armadio sulla sx, aprilo ed esaminalo. Nella parte bassa del mobile troverai una statua, quella di Enea, raccoglila. **Ricorda che per ogni statua ti verrà narrata la sua storia, cosa che ti tornerà utile per risolvere gli enigmi. Enea è il fondatore della civiltà romana, nonostante fosse il figlio di Venere era mortale.** A dx dell'ingresso da cui sei arrivata c'è il salone, entraci. Sulla sx vedrai il camino. Esaminandolo ti accorgerai che manca un disco, proprio quello che hai tu nell'inventario. Posizionalo, anche se ora non succederà nulla, poiché dovrai capire come devono essere ruotati i dischi per far assumere al fleur de lise una determinata posizione. Voltati e osserva la stanza, sulla specchiera a sx c'è la statua di Cupido, prendila



Cupido era il dio dell'Amore ed era figlio di Venere, spesso è rappresentato con gli occhi bendati, per questo si dice che l'amore è cieco. In fondo alla stanza, dalla parte opposta del camino vi sono delle scale. Sali fino a trovarti di fronte ad una grande vetrata piombata in cui sono rappresentate 4 figure, e nella parte alta 4 fleur de lise. Le 4 figure rappresentano 4 divinità, a sx troviamo **Nidaba, dea sumera dell'istruzione, della scrittura e dei**

calcoli il cui fleur de lise ruota come nella foto . Accanto c'è **Tiamat, la dea serpente degli'abissi marini, e quando fu uccisa, il suo corpo fu tagliato in 2 metà, formando il cielo e la**

terra, il cui fleur de lise ruota come nella foto . Proseguendo c'è **Belet – ili, la dea sumera del grembo la quale creò gli uomini dall'argilla e le donne per permettere loro di**

moltiplicarsi, il cui fleur de lise ruota come nella foto . Infine c'è tutta a dx **Isis/ Iside, la dea egiziana della rinascita, della guarigione e dell'amore**, il cui fleur de lise ruota come nella foto



. Sali ancora le scale, fino ad arrivare ad una porta chiusa, come puoi vedere sulla serratura c'è il simbolo col fleur de lise, quindi accedi all'inventario e usa l'anello del priorato per entrare. Ti trovi nella stanza da letto di tuo nonno. Avvicinati al letto ed esaminalo. Nell'angolo di sx troverai un nuovo manufatto di Leonardo da Vinci, il **carro armato, (1° segreto di questa locazione)** raccoglilo. Esamina il comodino accanto al letto, (qui potrai aprire tutti i cassetti), in quello centrale più alto troverai un'appunto molto importante, poiché esso ti svela l'ordine col quale devono

**Da lei cielo e terra ebbero i natali,
da lei si originò la razza dei mortali,
da lei furono incisi i nomi nella
pietra, da lei nasce l'amor che il
cuore impetra.**

ruotare i dischi posti sul camino . Nel cassetto al centro della colonna di dx c'è una grande fasciatura e nell'ultimo cassetto in basso a sx, quello col simbolo del fleur de lise, dopo aver usato l'anello del priorato per aprirlo, troverai la statua di **Vulcano, dio del fuoco e della fucina, marito di Venere**. Sopra al comodino c'è la foto di una giovane ballerina, potrai esaminarla se vorrai. Dirigiti nella stanza accanto dall'apertura presente nella stanza da letto, e sulla dx esamina i 4 scaffali, aggiornando così il tuo database, che ti consentirà di accedere sempre a tutte le informazioni attraverso il tasto TAB. Dall'altro lato della stanza c'è un tavolino, su cui è posta una scatola, esaminandola troverai la statuetta di **Giove re degli dei adorato dai romani, padre di Venere**. Lì accanto c'è un foglio, che cela un indizio, ma per poterlo leggere dovrai decriptarlo, come hai fatto per il quadro della Mona Lisa. Qui a seguito ho riportato la soluzione, ad essa manca solo la lettera D, la foto l'ho dovuta fare prima d'inserire l'ultima lettera in quanto una volta inserita sparisce immediatamente l'immagine impedendone la



cattura. Se tu clicchi sulla lettera traccia (Y) più volte ti verranno dati degli aiuti per arrivare alla soluzione della frase. Scendi le scale all'interno della stanza, ad attenderti troverai un monaco, che dovrai mettere prontamente a nanna. Per prima cosa esamina gli scaffali a sx, aggiornando ulteriormente il tuo database, poi esamina la scrivania,



soffermandoti su quella specie di lampada grande, alzandola cadrà in terra la statua che è nascosta sotto ad essa. Raccoglila, si tratta di **Marte, uno degli amanti di Venere, egli è il dio della guerra ed è il padre di Romolo e Remo, i fondatori di Roma.** Ora puoi tornare nella stanza del camino per risolvere l'enigma dei dischi col simbolo del fleur de lise. Ecco la soluzione



A questo punto si aprirà la bocca del leone nella parte centrale del camino, da cui ne uscirà la statua di **Venere la dea romana dell'amore e del desiderio.** A questo punto torna all'ingresso da cui sei entrata nella casa e sali le scale, arriverai al 1° piano. Dirigiti verso il lato sx della ringhiera posta in centro stanza, sulla parete vedrai un simbolo luminoso, avvicinati, clicca sul tasto E di esamina quando ti appare scritto e ti sarà portato in primo piano il dipinto sulla parete. Nella parte alta della cornice troverai la **sfera di Giove Il 2° segreto di questa locazione.** Torna alle scale e sali l'ultima rampa, entra nella stanza e osserva il piedistallo su cui dovrai poggiare le statue che hai trovato. Per ora mettile sul tavolino senza un ordine preciso, poi le posizionerai correttamente.



La statua di Venere dovrà avere lo sguardo rivolto verso di te, dando le spalle a Giove, mentre tutte le statue maschili dovranno guardare Venere

A questo punto partirà un filmato, in cui ti sarà mostrato il labirinto nel giardino e l'arrivo della squadra speciale della polizia. Dopo che avrai preso il foglio che ti sarà rivelato, ti troverai in giardino, nel labirinto. Dall'alto ti verranno mostrate le 5 statue ai lati e la statua di Venere al centro, esattamente come sul piedistallo con le statue piccoline. Ogni statua posta nel labirinto ruoterà, in maniera tale che tu possa rivolgere il loro sguardo verso Venere. Ma tu dirai, come faccio a rivolgerle dal lato giusto se non vedo dove sta Venere? Tranquillo, è semplice. Tutte le 5 statue dovranno guardare te, dando le spalle alle siepi. Spiegare la strada nel labirinto è impossibile, ma non è difficile trovare le statue senza aiuto. Nel labirinto ci sono anche 2 guardie, che menano cazzotti a tutto spiano, per cui prima le metti ko, meglio è per te.....Ecco a seguito le foto che ti indicano la posizione corretta delle 5 statue.



A questo punto se tutto è stato fatto correttamente partirà un filmato che mostra ogni singolo punto di vista delle statue, dopodiché la statua di Venere al centro del labirinto inizierà a ruotare sollevandosi, rivelando l'ingresso della grotta. Recati all'ingresso ed entra. Anche qui ci sarà un filmato in cui Sophie narra alcune cose della sua infanzia. Una volta che potrai nuovamente muovere la ragazza, osserva la stanza in cui ti trovi, se rivolgi lo sguardo a dx e a sx vedrai 2 statue raffiguranti 2 divinità egiziane, una femminile a sx ed una maschile a dx. In centro alla stanza vedrai un'enorme stella, alle cui punte ci sono dei candelieri enormi. Sul fondo a dx e a sx della punta più lontana ci sono altre 2 statue a forma di uccello simboleggianti l'Egitto che portano una fiamma accesa sul loro capo. Dirigiti verso la statua maschile a dx e prendi la torcia che tiene in mano, poi dirigiti verso una delle 2 statue con la fiamma e accendi la torcia che hai in mano. Ora per poter risolvere l'enigma occorre accendere tutte le linee che formano la stella. Per far questo segui attentamente quanto riporto a seguito. **Siccome non mi è stato possibile catturare un'immagine unica del pentacolo, per spiegarti l'enigma ho utilizzato l'immagine del pentacolo che c'era sul tavolino in cui avevi posto le statue.** Tu riporta tale immagine al tentacolo della grotta, ok?



La sequenza corretta con cui dovrai accendere i candelieri è la seguente **1 – 5 – 3 – 5 – 2 – 5 – 4** A questo punto dalla statua della divinità femminile si alzerà la mano e tu potrai recuperare la chiave della Principessa Sophie che il curatore aveva promesso alla ragazza quando questa era ancora una bambina. Sul lato della chiave è inciso un indirizzo. Ora devi raggiungere Robert. Dal centro del pentacolo si è aperto un passaggio, si tratta di una scala, scendi da lì. Una volta fatto ciò avrai terminato la tua missione qui e ti apparirà la seguente schermata

Nella Banca di Zurigo

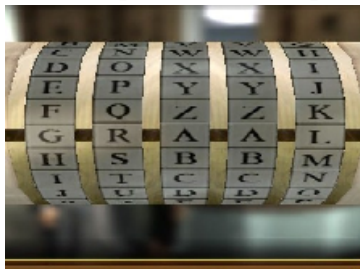
Dopo il filmato che vedrà Sophie scappare dalla villa e andare a recuperare Robert, vi troverete fuori dalla banca di Zurigo, luogo indicato dall'indirizzo sul fianco della chiave trovata da Sophie. Una volta all'interno parlate con la guardia, che v'indicherà la strada da seguire. Aprite la porta che vedete a dx ed oltrepassate anche la 2° entrata. Da qui dirigetevi a sx ed entrate nella 2° porta, arrivando così alla sala di osservazione. Parlare con la guardia a dx è perfettamente inutile, dato che continuerà a dire cose per i fatti suoi. Procedete avanti, fino al cancello. Sulla dx c'è un terminale, esaminalo e dopo aver aperto l'inventario usa la chiave Fleur de lise. Ora il cancello si aprirà permettendovi l'accesso. Dovete entrare nella stanza di fronte, in cui è custodito il prossimo indizio. Avanzate fino al centro della stanza, dove troverete un secondo terminale, inserite la chiave come avete fatto prima e vi sarà portata innanzi una cassetta. Per poterla aprire però vi occorre la password. Esamina per 2 volte il simbolo posto sulla cassa e segui attentamente il ragionamento che fa Sophie. Dovrai usare ancora una volta la scala di Fibonacci, tanto amata dal curatore. Il simbolo sulla cassetta sembra alla lettera greca PHI, ossia la 21° lettera dell'alfabeto. Phi però, in greco, corrisponde anche al simbolo che rappresenta il numero 500. A te occorre una cifra di 4 numeri. Continuando il ragionamento, bisogna aggiungere che Phi rappresenta anche la proporzione aurea, infatti la sequenza di Fibonacci segue proprio la proporzione aurea. Quindi utilizzando tale sequenza per avere le 4 cifre della password potremo dire che: 21 + 500 da 521/ 500 + 521 da 1021. Per cui la **password è 1021**. Dopo aver digitato il numero corretto premi invio. Una volta aperta la cassetta troverete all'interno un foglio con una lettera del curatore indirizzata a Sophie, in cui la avverte di non dimenticare che ciò che giace sotto la rosa deve rimanere segreto, ed un astuccio contenente un cryptex, un cilindro contenente un segreto che può essere aperto solo conoscendone la combinazione. Se viene forzato la fiala di aceto presente all'interno, si romperà dissolvendo il papiro con il messaggio. Ripensando a quanto il curatore ha detto a proposito delle rose, Robert aveva notato che sul coperchio dell'astuccio, in mezzo alla rosa c'è un buco molto sottile. Per cui ti occorre un oggetto appuntito per ottenere un ulteriore indizio. Sulla sx c'è una scrivania, all'interno

del cui cassetto ci sono delle graffette. Prendine una e usala sul buco nel coperchio. Ti verrà rivelata

**Dell'ultima cena non la coppa di
vino, né recipiente di sangue
versato, ma piuttosto un segreto
divino, dal nascondiglio nei secoli
inviolato.**

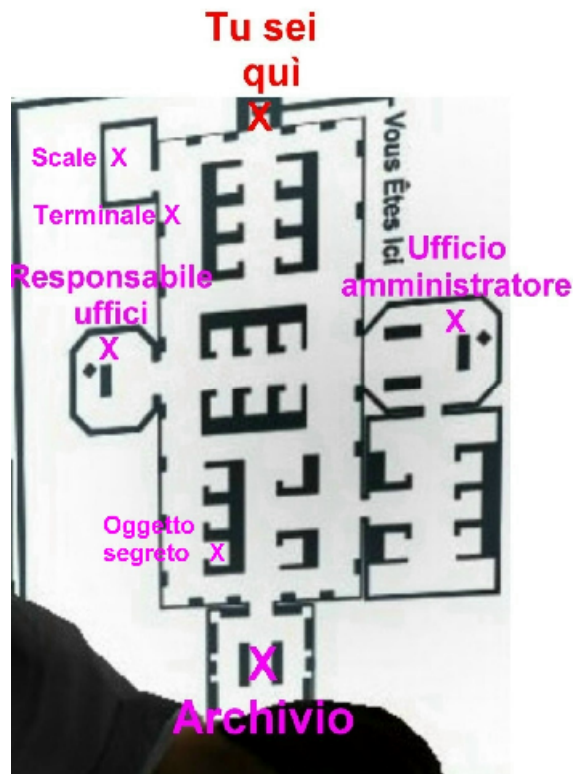
una scritta all'interno

Non è difficile capire quale sia la soluzione. Accedi all'inventario e usa il Cryptex. Tenendo premuto il tasto sx del mouse fa ruotare



le lettere fino a comporre la parola

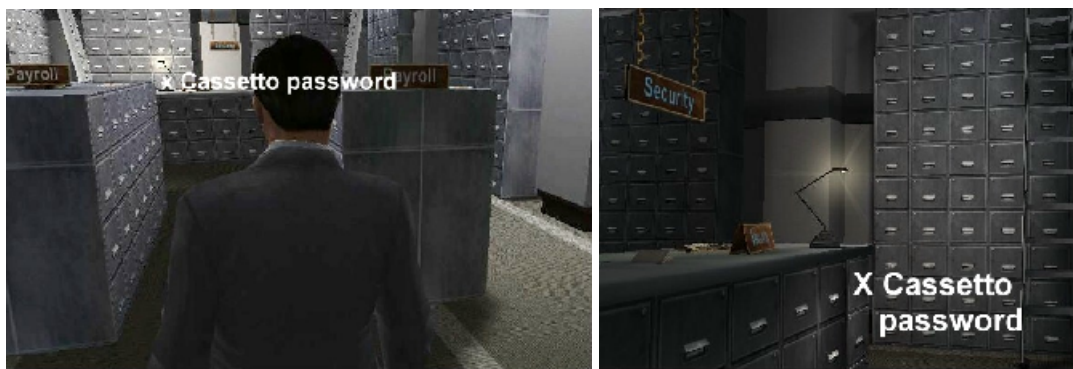
A questo punto arriverà il signor Andre Vernet, il presidente della banca di Zurigo. Vi avvertirà che la guardia all'ingresso ha avvisato la polizia, che arriverà di lì a poco. Vi fornirà delle auricolari per guidarvi fino a che gli sarà possibile, fuori dalla banca, la chiave di un furgone e una tessera di livello 1. Non appena Vernet arriverà al centro di sorveglianza, vi darà delle indicazioni su quale strada dobbiate seguire. Lascia la stanza di osservazione e torna nel corridoio esterno dove ci sono le ascensori. Entra in una delle due dopo aver utilizzato il tesserino di livello 1 che hai nell'inventario, riuscendo a passare questa volta illesi al faccia a faccia con la guardia. Ad un certo punto l'ascensore verrà bloccata e dovrete lasciarla in gran fretta. Sul tetto di questa c'è il portello di emergenza. Aiuta Sophie a salire, poi una volta sopra l'ascensore gira la valvola rossa per poter aprire la porta e uscire. Ora che siete fuori dovete fare attenzione alle 2 guardie che perlustrano il piano, se riuscite evitatele, altrimenti dovrete metterle a nanna. Come uscite dall'ascensore recatevi a dx, appena girato l'angolo c'è una porta in acciaio, totalmente differente dalle altre, entrate. Esamina gli scaffali, in alto a sx troverai il **1° segreto di questa locazione, ossia la sfera di Marte**, in terra, a dx invece c'è una grande fasciatura (estremamente utile in questa sezione dato l'alto n° di guardie che dovrai affrontare). Lascia la stanza e prosegui lungo il corridoio entrando 2 porte più avanti. Qui arriverete agli uffici. **Attenzione: qui la ragazza si isolerà per cui dovrai affrontare le guardie da solo, essendo che queste sono 2 cerca di non affrontarle a viso aperto, poiché se ti attaccano insieme può finire molto male, colpisci sempre alle spalle con le imboscate.** Sulla mappa a seguito ti ho scritto le locazioni in cui dovrai andare, in questo modo dovresti orientarti meglio. Come potrai notare c'è una locazione col nome di **oggetto segreto**, praticamente in quel piccolo ufficio è nascosto in alto un oggetto di Leonardo da Vinci, ossia la **balista, il 2° segreto di questa locazione**



Per prima cosa dovrai recarti nell'**ufficio dell'amministratore**. Esamina la scrivania, vedrai che sopra c'è un terminale. Vernet ti dirà la password da usare 867530, purtroppo una volta che l'avrai inserita ti accorgerai che non è quella corretta, infatti periodicamente vengono sostituite proprio per motivi di sicurezza. Per avere la password corretta dovrai prendere la chiave degli archivi che si trova nascosta nell'ufficio di Caroline Chatal, la **responsabile degli uffici**. Recati nell'ufficio, esamina il quadro alla parete con l'aiuto della luce nera, scoprirai che in basso a dx ci sono delle impronte digitali, il che può significare una sola cosa, ossia che il quadro viene spostato sovente. Spostalo rivelando così una cassaforte, ti manca però la combinazione per poterla aprire. Esamina la scrivania, e dentro il 3° cassetto della fila di sx troverai una fasciatura grande, mentre nel 2° cassetto della fila di dx troverai la combinazione, digitala e premi invio



All'interno potrai prendere la chiave degli archivi. Lascia l'ufficio e dirigiti agli **archivi**, **Il cassetto che t'interessa si trova nello schedario sotto la lampada, in fondo alla stanza, dal lato opposto a quello che tu vedi entrando ed è il 1° in alto**



Ricorda che per poterlo aprire dovrai usare la chiave che ora hai nell'inventario. Una volta aperto il

Documento delle password di sicurezza. La password dell'amministratore è 260924.

cassetto potrai prendere la password. Ora torna nell'ufficio dell'amministratore, introduci nel terminale la tessera di 1° livello e digita la password trovata negli archivi, poi dai invio ottenendo così la tessera di 2° livello. Lascia la stanza e dirigiti nel punto in cui sulla mappa c'è segnato Terminale. Accedi all'inventario e usa la tessera appena ottenuta, si sbloccherà la porta a dx che conduce alle scale. Scendi fino al termine delle scale ed entra dalla porta. Percorri il corridoio ed apri l'ultima porta a sx, che ti farà accedere all'atrio. Qui ci sono altre 2 guardie da mettere ko, per poter proseguire. Osservando l'atrio vedrai che a sx c'è una porta che conduce al punto di carico, mentre nella parete di fronte a quella da cui sei entrato c'è la stanza dei server. Entra in questa stanza. Come per gli ultimi passaggi, anche qui ci sono 2 guardie. Dal punto in cui sei entrato dovrai percorrere tutto il corridoio fino in fondo, girare a sx, percorrere anche tutto questo corridoio, svoltare nuovamente a sx. A questo punto sarai arrivato sotto la presa d'aria di cui parlava Vernet. Per ora lascia stare la presa d'aria, prosegui avanti lungo il corridoio fino al terminale, gira ancora a sx, va dritto fino a che vedi uno svincolo ancora a sx, gira ed entra nella prima Salle Privée. Sulla parete c'è un simbolo luminoso, esaminalo e prendi dalla parete stessa la moneta di ferro, il 3° segreto di questa locazione. Torna al condotto dell'aria e aiuta Sophie ad arrampicarsi per entrare nella stanza dei server vera e propria. A questo punto vestirai i panni della ragazza. Per prima cosa liberati della guardia, dato che la stanza è piccola non potrai sfuggirle a lungo, dopodiché va verso sx, qui ci sono 2 porte, tu entra in quella più a sx. In questa piccola stanza c'è una guardia che ti dà le spalle, se ti muovi con cautela riuscirai a neutralizzarla senza riportare danni. Sulla dx, sul tavolo c'è il terminale cambio livello tessera, quando vedi che compare la scritta interagisci, accedi all'inventario e usa la tessera di 2° livello. In questo caso non occorrono password, per cui automaticamente sarai abilitato al 3° livello. Lascia la stanza ed entra nella porta subito lì accanto, va al terminale, accedendo all'inventario, usa la tessera appena abilitata riuscendo ad aprire la porta per ricongiungerti con Robert. Ora torna all'atrio, dove ci sono nuovamente le guardie che parlano. Cammina vicino alla parete, arrivando alla porta di carico, di cui ti avevo parlato prima. Entra nella stanza e usa la tessera sul terminale, aprendo in questo modo il cancello a dx. In quella stanza ci sono 3 guardie, 2 delle quali camminano, mentre 1 sta ferma. Dietro quest'ultima c'è una rientranza, sul cui pavimento c'è una fasciatura grande. Cerca di combattere con le guardie tenendole il più possibile isolate fra loro, in modo tale da combatterle singolarmente e non insieme. Una volta che raccogli la fascia prosegui dritto, al fondo del corridoio troverai 3 porte, oltrepassa quella sul cui pavimento c'è disegnata una freccia gialla (quella centrale). A questo punto avvicinati al furgone, accedi all'inventario e usa la chiave.

A Château Villette

Nel corso del filmato tu e Sophie parlerete della prossima destinazione, Château Villette, in cui risiede Sir Leigh Teabing, un uomo alquanto bizzarro, ma estremamente erudito riguardo la storia del Santo Graal. Una volta in sua presenza, al termine del primo colloquio, non seguirlo immediatamente, ma prima scendi in cantina, in quanto lì vi è nascosto **il 1° segreto di questa locazione**. Successivamente sarà difficile riuscire a recuperarlo dovendo seguire il filone...un po'movimentato della storia. A sx ci sono delle scale, scendi oltrepassa la porta e recati nella cantina a sx. Avanza verso lo strano marchingegno che vedi al centro della stanza e poi voltati verso sx, sulla colonna vedrai un simbolo luminoso, il che ti indica che sei vicino ad un segreto. Accanto alla colonna c'è un gruppo di sedie, esaminale e spora ad un mobiletto coperto da un lenzuolo potrai prendere la **moneta di rame**. Lascia la cantina, risali le scale ed entra nel salone. Qui troverai Robert e Sir Leigh ad attenderti. Ora dato che tu non conosci la storia del Graal, ti verrà narrata attraverso la soluzione di alcuni enigmi. Il primo a cui dovrai trovare la soluzione è il seguente. Nel salone, ci sono 2 dipinti raffiguranti 2 cavalieri della tavola rotonda, 2 armature indossate da quei cavalieri e 6 scudi su cui sono riprodotti 6 stemmi appartenenti a 6 cavalieri. Tu dovrai trovare i 2 scudi appartenenti ai cavalieri rappresentati nei dipinti e posizionarli nelle mani delle rispettive



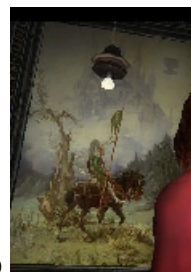
armature. Innanzitutto osserva il 1° quadro poi avvicinarti ai 3 scudi posti nella parete accanto ed esaminarli, ogni volta che ne esaminerai 1 Sir Leigh ti narrerà la storia del cavaliere a cui appartiene. Lo scudo che dovrai prendere è quello di Sir Gallahad



posizionalo in mano all'armatura più



vicina al dipinto. Ora procedi col 2° dipinto



esamina gli altri 3 scudi



e prendi quello di Sir Parsifal, posizionalo nell' armatura più vicina al dipinto.

Ai lati dei dipinti si apriranno le porte che conducono alle stanze dei 2 cavalieri. Entra prima nella

Salmi di Salomone
Versetto 14
Riga 5
Parola 3

stanza di Sir Gallahad e leggi l'appunto posto sulla libreria della Bibbia. Accanto c'è una porta che può essere aperta solo inserendo la password corretta. Lascia la stanza e va in quella di Parsifal. Guardandoti intorno vedrai un piedistallo, su cui è scritto il nome di Arthur, su cui sembra mancare qualcosa. Per ora prosegui oltre. Su uno scaffale c'è la

14
Oh, mia colomba, che ti nascondi
nelle fessure della roccia,
negli anfratti dei dirupi,
fammi vedere il tuo viso,
la tua voce fammi udire;
Oh, dolce è il tuo sorriso,
e leggiadro il tuo aspetto.

Bibbia. Esaminala e troverai il salmo che cerchi ora seguendo le coordinate scritte sull'appunto trovato nell'altra stanza è facile capire quale sarà la parola/password che dovrai usare per aprire la porta di sicurezza. Ossia **VOCE**. Torna nella stanza di Sir Gallahad e inserisci la parola nel computer a fianco la porta. Entra nella stanza, in cui vedrai un bellissimo pianoforte che ti occorrerà far poco. Qui vi sono anche 2 porte sulla parete dx, quella più vicina al pianoforte ti conduce in un piccolo ripostiglio, all'interno del quale, in terra sotto il tavolino troverai il **2° segreto di questa locazione, la sfera di Venere**. Raccoglila e torna nella stanza di Gallahad. Accanto al camino ci sono molti calici e se ti ricordi, quando hai esaminato gli scudi ne hai visto uno con un drago rosso, lo stemma di Re Artù. Nell'altra stanza avevi visto un piedistallo proprio col suo nome, per cui come logica devi posizionargli sopra il calice col simbolo corrispondente.



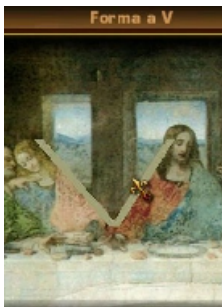
Prendi il 2° a partire dal camino e posizionalo sul piedistallo nella stanza di Sir Parsifal. Si aprirà una nuova stanza nascosta dietro la libreria. Entra e sulla parete troverai un piccolo puzzle, molto semplice, infatti facendo scorrere i blocchi dovrai ricostruire l'immagine



Una volta risolto questo enigma si aprirà una nuova porta, entra nella stanza e dirigiti subito verso dx, appoggiato sul tavolino c'è uno spartito, prendilo. Prosegui ancora verso dx, fino a che vedrai una specie di cassa di vetro vuota sul cui tetto è appoggiato il **carro da guerra di Leonardo da Vinci, il 3° segreto di questa locazione**. Prendilo e va nella stanza col pianoforte. Accedi all'inventario e clicca sullo spartito. In primo piano ti



appariranno i tasti. Come puoi vedere dall'immagine sopra le varie note ci sono i comandi che tu dovrai premere al momento giusto, ossia solo dopo che le note si illuminano. E' facile, non temere. Al termine della sinfonia ti verranno forniti altri particolari su quello che è il vero Graal, ossia quello che tutti pensano sia un calice. Per la verità il vero Graal è tutt'altra cosa, si tratta infatti del grembo di una donna. Per capire meglio dovrai andare nella stanza di Gallaahad, dove ti sarà mostrato il dipinto di Leonardo da Vinci dell'ultima cena. Dovrai trovare i vari indizi nel dipinto a mano a mano che le spiegazioni proseguiranno:



- 1 la forma a V che assume lo spazio fra Gesù e l'apostolo alla sua dx. Anticamente la V era il simbolo con cui s'indicava il sesso femminile e la cui forma è uguale a quella di un calice



- 2 L'insieme dei colori sulla colonna danno forma al calice, ma sembra quasi un'illusione, ed è proprio questa illusione che Leonardo vuole indicare, poiché il vero Graal è tutt'altra cosa.



- 3 Giovanni, l'apostolo a dx di Gesù, in realtà, se lo si osserva attentamente ci si rende conto che si tratta di una donna



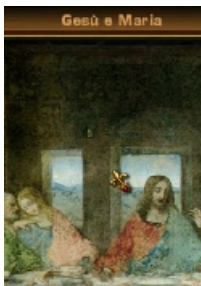
4 la forma a M che si genera fra Gesù e la donna, che indica matrimonio, poiché la donna misteriosa altri non è che la moglie di Gesù, ed il loro vincolo è registrato storicamente nei più antichi documenti cristiani. La donna in questione altri non è che Maria Maddalena.



5 Pietro, che è stato il più grande detrattore di Maria Maddalena, poiché dopo la morte di Gesù non voleva in alcun modo che la chiesa fosse guidata da una donna, cosa che invece era stata decisa da Gesù. Ciò è riportato in un passo del Vangelo. Per cui le fondamenta della chiesa dovevano poggiare su Maria e non su Pietro, come invece sostiene la chiesa



6 trovi nuovamente il Graal, in cui la vera traduzione del santo Graal, fosse Sangue Reale, in quanto sia Gesù che Maria Maddalena non erano poveri, ma tutt'altro.



7 Gesù e Maria Maddalena, due figure molto importanti, discendono entrambi da 2 famiglie di potere. Gesù apparteneva alla casa di Davide ed era discendente di re Salomone, il re dei Giudei, mentre Maria era della casa di Beniamino. E siccome la chiesa voleva denigrarla, l'ha fatta passare per una meretrice.

Per concludere, la leggenda del Santo Graal, riguardante il sangue reale, il calice che conteneva il sangue di Cristo altri non è che il ventre di Maria Maddalena, che portava in sé il figlio di Gesù, suo diretto discendente. Praticamente il Priorato di Sion ha sempre nascosto e protetto la discendenza di Gesù nel corso dei secoli e forse il curatore era l'ultimo uomo a sapere tutto questo. Ora usa il secondo cryptex nel tuo inventario e inserisci il nome **MADDALENA** per aprirlo. Quando stai inserendo l'ultima lettera partirà un filmato, in cui si vede Silas, arrivato improvvisamente, che colpisce Robert. Andrete tutti a nascondervi in cantina, dove Sir Leigh vi dirà che ha bisogno di alcuni pezzi sparsi per la casa, per poter ricomporre la balista enorme che si trova in cantina, in modo da poter danneggiare quel monaco assassino. Tu e Sophie andrete a recuperare i pezzi.

Attenzione: è molto importante non perdere mai di vista Robert, poiché se ciò dovesse accadere per ritrovarlo dovrai setacciare le varie stanze per ritrovarlo. Quando Robert si fermerà, vuol dire che in quella stanza c'è un pezzo della balista e a te non resterà che trovarlo e raccoglierlo. Ma procediamo con ordine. Il primo pezzo lo troverai nella stanza del

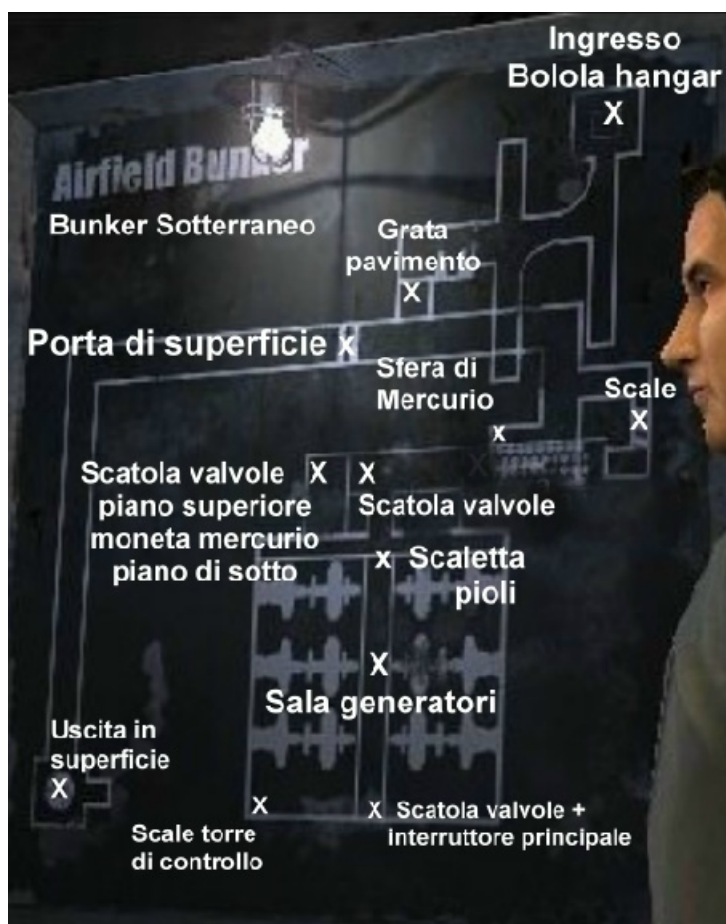


pianoforte, devi raccogliere la sfera in terra. Come l'avrai raccolta arriverà Silas e dovrai battersi con lui, fa molta attenzione alla sequenza di comandi da premere, altrimenti il monaco ti farà malissimo. L'incontro avrà termine quando Robert riuscirà a colpirlo con l'attizzatoio, ma la cosa è solo provvisoria. Il 2° oggetto si trova nella stanza di Parsifal, cercalo, dirti la locazione precisa non è possibile, poiché tutto avviene in fretta, infatti, come passi accanto all'oggetto Silas torna alla carica, a cui seguirà un nuovo combattimento, che avrà termine quando Robert toglierà il calice dal piedistallo spedendo il gigantone cattivo nella stanza segreta, ma purtroppo anche questo non lo fermerà. Il terzo oggetto dovrai cercarlo nella sala principale. Anche qua vale lo stesso discorso di poco fa per l'oggetto, una volta che gli passerai vicino arriverà nuovamente Silas con cui ingaggerete un nuovo combattimento, che avrà termine quando Robert riuscirà a fargli cadere addosso un'intera libreria. A questo punto parte un filmato in cui voi scapperete e Silas, dopo essersi liberato v'inseguirà. Se tutto è stato fatto correttamente ti apparirà la schermata dei segreti raccolti.

A Biggin Hill

Per ora state ancora scappando da Silas, che vi inseguirà fino alla cantina, dove con un mirabile colpo di balista sarà messo ko. Sir Leigh aprirà un passaggio segreto, che vi porterà all'hangar, dove il facoltoso uomo tiene un aereo privato con parecchio carburante. Silas lo porterete con voi, per ora è l'unico elemento che avete in vostro possesso per capire chi è il nemico. Una volta atterrati dopo pochi istanti sarete raggiunti dalla polizia. Tu e Sophie entrerete in un hangar, dove dovrete immediatamente bloccare la porta. Alla sx di questa infatti c'è un cassetto, simile a quello dei rifiuti, che dovrai spingere davanti. Ora osserva la parete contro la quale c'era appoggiato il cassetto, vedrai un interruttore, azionalo. Alle tue spalle c'è una motrice, tu devi azionare la leva che vedi di fianco, sboccando il mezzo che inizierà ad avanzare. Cammina di fianco alla motrice, poiché se non resterai al coperto, i poliziotti, che stanno sparando come in un film western, ti uccideranno senza ombra di dubbio. Quando il mezzo si fermerà corri subito dal lato opposto delle rotaie ed entra dalla porta. Una volta entrati nell'hangar vero e proprio vedrai un aereo, per ora girati a dx e va ad esaminare la cassa, sopra troverai il **1° segreto di questa locazione, il ponte di Leonardo da Vinci**. A sx della porta da cui sei entrato c'è una mappa che ti mostra il bunker sotterraneo risalente alla 2° guerra mondiale e una scatola degli attrezzi, esaminali e prendi la tronchese dal 1° cassetto in alto. Sulla sx del muso dell'aereo c'è una recinzione, la cui entrata è bloccata da un container che dovrai spostare. Stando sempre sul lato sx oltrepassa l'aereo e scardina il lucchetto che tiene chiuso il cancello. All'interno vedrai una scala, salici e recupera dal tavolo sulla dx una grande fasciatura, poi interagisci con i comandi del montacarichi, spostando ciò che ostruisce l'ingresso sottostante. Torna di sotto, arrivando giusto in tempo per cominciare la festa, dato che faranno il loro ingresso 2 guardie che dovrete stendere. A questo punto entra nell'ingresso che hai liberato ed esamina la scaffalatura, in alto c'è una cassetta, all'interno della quale potrai

prendere un razzo di segnalazione. Spostati accanto alla botola ed aprila. Qui a seguito riporto la mappa con le locazioni del bunker che ti troverai ad esplorare.



Un'avvertenza, sulla mappa vedi che ci sono indicate le locazioni dei segreti, ma per poterli prendere dovrai prima attivare il generatore di corrente, per cui anche se ci passi vicino, non saranno visibili prima di allora. Le locazioni sulla mappa le ritroverai nel corso delle indicazioni qui a seguito evidenziate in grassetto. Calati di sotto, sempre seguito da Sophie, oltrepassa le 2 aperture, scendi le scale e prosegui lungo il corridoio, fino a che arriverai ad una piccola presa d'aria, dove assisterai ad un filmato. Sembra che i poliziotti siano proprio decisi a catturarvi. Prosegui ancora un po' avanti oltrepassa l'apertura e raggiungi la **grata sul pavimento**, calati di sotto. A dx c'è la **porta di superficie**, che per ora è chiusa poiché c'è un problema di alimentazione. Prosegui verso sx, seguilo fino ad arrivare alla parete in fondo, da qui gira a dx e subito dopo gira a sx prosegui fino in fondo e prendi le **scale** sulla dx. Arrivato in cima svolta l'angolo, trovandoti di fronte ad una porta con il lucchetto. Accedi all'inventario e usa le tronchesi sul lucchetto. Entra, dirigiti verso la porta di fronte, oltrepassala e prosegui dritto. Di fronte infatti troverai la 1° **scatola usiliaria delle valvole**. Esaminala e prendi le 2 valvole da 50 amp che contiene. Torna indietro di poco e prendi la strada a dx, arriverai alla **sala dei generatori**. Questa stanza si divide in 2 piani, collegati fra loro da una **scala a pioli** che si trova di fronte a te. Ma per ora non devi scendere. Subito a dx c'è una rientranza, al cui fondo c'è la 2° **scatola usiliaria delle valvole**, esaminala e prendi le 2 valvole da 300 amp che contiene. Alle tue spalle, in fondo al ponte che collega l'altro lato della sala si vede un'apertura, dirigiti là e sali per la **scala a pioli che collega questa sala con la torre di controllo**. Sulla parete di fronte c'è uno scaffale, avvicinarti ed esamina gli agenti chimici che vi sono posti, rivelerai un kit di pronto soccorso che dovrai prendere. A sx c'è un ascensore, prendila. Durante la salita Sophie leggerà un appunto, ma Robert dirà che per poter aprire il 3° cryptex dovete recarvi a Temple Church. Ma prima dovete uscire da lì. A questo punto a

Robert viene un'idea su come fare affacciandosi dai vetri. Sotto c'è un serbatoio con del carburante, se ci arrivate potrete provocare una bella esplosione, che sicuramente distrarrà la polizia. Una volta fuori dall'ascensore, potrai vedere nella stanza la 3° scatola usiliaria delle valvole, esaminala e prendi le 3 valvole da 300 amp che contiene. Prendi l'ascensore e torna nella parte bassa della torre di controllo. Qui troverai 1 guardia, ormai sono entrate, per cui da qua in avanti fa attenzione. Dopo averla messa a nanna torna nella **sala dei generatori**, dove a d attenderti ci sono 2 guardie. Va dall'altro lato della sala e scendi dalla **scala a pioli**, ritrovandoti così al piano di sotto. Dirigiti in fondo alla stanza, dove c'è la 4° e ultima **scatola usiliaria delle valvole**, esaminala e prendi le 3 valvole da 300 amp e quella da 50 amp. A questo punto nell'inventario dovresti avere 8 valvole da 300 amp e 4 valvole da 50 amp. Sulla dx della scatola c'è lo schema per inserire le valvole in maniera corretta, ma per capirci qualcosa dovrai usare la luce nera che hai nell'inventario. Ora spostati nuovamente alla scatola ausiliaria delle valvole e inseriscile nel seguente modo



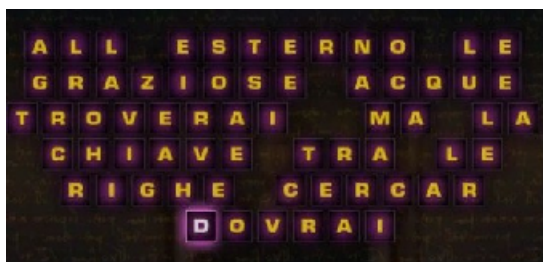
fatto ciò interagisci con **l'interruttore principale**. In questo modo avrai azionato i generatori. Torna verso la scala a pioli, ma non salirci, dietro ad essa, sulla sx c'è come una rientranza nella parete, accedi a questa piccola stanza e sul fondo vedrai brillare un simbolo sul muro, esamina la zona e troverai il **2° segreto di questa locazione, ossia la moneta di mercurio**. Torna alla scala, sali, prosegui in avanti lasciando così la sala dei generatori, vai a dx, oltrepassa la porta, va dritto, oltrepassa l'altra porta, gira l'angolo e scendi le scale. Va fino in fondo al corridoio e gira a sx, anche qui ci sono 2 guardie. Ora ti troverai di fronte a 2 strade, prendi quella di sx, va fino in fondo e poi svolta a dx, nella rientranza, sulla parete brilla un altro simbolo. Esamina il macchinario e troverai il **3° segreto di questa locazione, la sfera di mercurio**. Torna indietro, lasciando la rientranza e prosegui verso sx, oltre al punto da cui sei arrivato, poi svolta nuovamente a sx e stendi le guardie (sempre che una non ti abbia raggiunto dove c'era la sfera). Aziona l'interruttore sulla parete e oltrepassa la **porta di superficie** che ora si aprirà. Segui il corridoio fino in fondo, arrivando ad un meccanismo che ruota, sali dalla scala a pioli sulla dx, oltrepassa l'apertura, sali per la scala a pioli che trovi uscendo così dalla botola, arrivando in superficie sotto la pioggia. Ora ti trovi in un cortile pieno di container, molto utile a fare le imboscate alle 2 guardie che pattugliano questo posto. Va a sx, oltre ai container fino ad arrivare al serbatoio col carburante. Vedrai che la parte posteriore è chiusa da un lucchetto. Accedi all'inventario e usa le tronchesi. Ruota la manovella rossa, facendo fuoriuscire il carburante dalla manichetta dalla parte opposta del serbatoio, il che creerà una bella pozzanghera. Ora dirigiti tutto a sx, oltrepassando la botola da cui sei arrivato. Prosegui oltre ai container. Dietro alla recinzione vedrai i mezzi della polizia e contro il muro una scala a pioli che porta sul tetto. Sali e per prima cosa stordisci la guardia. Avvicinati al muro, nel punto che vedi fotografato



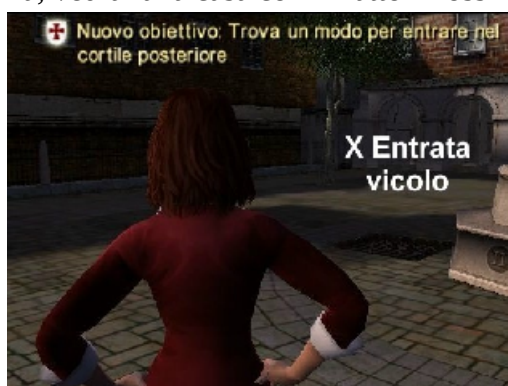
e usa il razzo di segnalazione gettandolo nella pozza di carburante che si è formata in basso. A questo punto avrai accesso alla slot dei salvataggi.

A Temple Church

Nel filmato che divide le 2 locazioni vedrai il diversivo messo in atto da Robert e Sophie, con la conseguente loro fuga, fino alla volta di Temple Church, dove per prima cosa dovrete decifrare il messaggio che tieni nell'inventario. Se ti ricordi, mentre stavi salendo in ascensore alla torre di controllo, Sophie, ha letto dei versi, che ti serviranno a decifrare il messaggio. Nella foto seguente ti riporto i versi in questione: **"Eraclito consacrò questo luogo, dove gli antichi cavalieri distesi mostrano il volto....."** la cui soluzione è la seguente

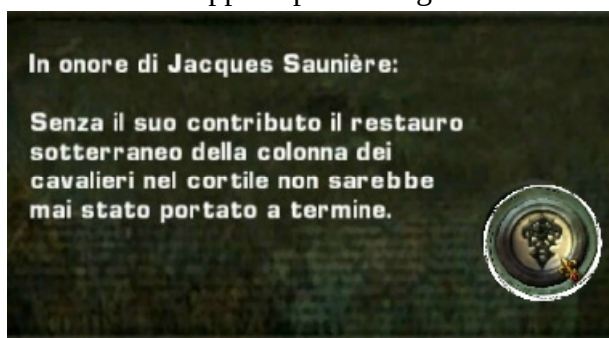


A questo punto partirà un nuovo filmato in cui vi dividerete i compiti, praticamente Robert e Sir Leigh andranno all'interno della chiesa, mentre Sophie resterà a cercare indizi all'esterno. In questa parte del gioco impersonerai Sophie. Per prima cosa guarda bene la piazza, vedrai una casa con i mattoni rossi ed un porticato, alla cui sx c'è un



passaggio per un vicolo entraci, segui la strada, scendi i gradini e prosegui fino a che vedrai in terra sulla dx dei sacchi della spazzatura, esamina quello da solo che si trova un po' più avanti degl'altri, vedrai che a fianco, sul muro c'è il simbolo della mezza luna. Esaminando il punto ti verrà posta in 1° piano la finestra soprastante, nella cui parte alta/dx troverai il **1° segreto di questa locazione, la moneta d'argento**. Torna alla porta da cui è entrato Robert nella chiesa ed esamina la bacheca subito a dx. Apri la porta ed esamina i 4 appunti che vi sono appesi, dopodichè prendi la chiave dorata che vedi sulla dx degli appunti. Questa è la

chiave per entrare nel cortile posteriore. Dirigiti verso il lato sx della chiesa, fino ad arrivare di fronte ad un cancello fatto di travi di legno. Prendi la chiave e clicca per entrare. Proprio in quel momento assisterai ad una scena che mai ti saresti aspettata di vedere. Un'auto arriva in prossimità della chiesa, da cui scende Remy, l'autista di Sir Leigh in compagnia di alcuni mercenari, a cui affida l'incarico di catturare Robert, te e Sir Leigh. Che brutto guaio! Una volta nel cortile dovrai battere l'uomo di colore, uno dei mercenari che c'è all'interno, come puoi notare i comandi per i combattimenti sono aumentati, per cui occhio alle sequenze. Una volta tolto di mezzo l'energumeno, guardati intorno, vedrai che ci sono degli archi, avanza fino al penultimo e passagli sotto. Sul muro vedrai un'altra volta il simbolo della mezza luna, esamina le scatole e recupera il 2° segreto di questa locazione. La sfera della luna. Esci da sotto l'arco e torna indietro, verso il cancello da cui sei arrivata, e passa sotto il terz'ultimo arco, qui vedrai un passaggio, segui la strada a dx e sali le scale. **Attenzione**, qui ci sono altri 2 mercenari. Una volta che li avrai battuti dirigiti verso dx, gira l'angolo e prosegui lungo la stradina, dove vedrai parcheggiata una bicicletta, oltrepassala ed esamina la carriola che si trova poco più avanti. Prendi le cesoie al suo interno e torna nel punto in cui hai steso i 2 mercenari, in centro al cortile c'è una fontana, con 4 fioriere, ne troverai 1 che può essere esaminata, sembra ci sia qualcosa, ma per poter vedere devi usare le cesoie che hai appena preso e tagliare tutte le rose, alla fine apparirà una targa



Come puoi notare nell'angolo basso a dx c'è il simbolo del fleur-de-lis, per cui potrai usarci sopra l'anello del Priorato che hai nell'inventario. Così facendo la targa si sposterà rivelandoti un frammento di metallo con degli strani simboli sopra. Prendilo. Ti verrà in mente che c'è qualcosa nel monumento in cortile, e mentre Sophie si dirigerà verso di esso tu ti ritroverai nei panni di Robert che sta riprendendo i sensi rinchiuso da qualche parte. Ora il tuo compito sarà quello di fuggire. Per prima cosa esamina la stanza, a dx rispetto alla porta vi è un tavolo, esaminalo e dopo aver spostato la scatola prendi il pezzo di cartone. Spostati verso dx ed esamina il bancale, sposta la scatola e raccogli l'asta che vi era nascosta, infine osserva il tavolo posto in centro stanza e sposta la sedia, troverai un ingranaggio, che ti tornerà utile. Ora esamina la porta, cliccando una sola volta avrai una panoramica generale di questa, sposta il cursore fino allo spiraglio in basso sotto la porta. Dopo averlo esaminato in primo piano clicca il tasto per uscire, riportando l'immagine sulla panoramica della porta, e mantenendoti all'altezza dello spiraglio accedi al menù e usa il cartone, così facendo lo inserirai sotto la porta. Ora sposta il cursore sulla serratura e clicca sul comando per esaminarla più approfonditamente, noterai che qualcosa ne ostruisce il buco, infatti i bietoloni ci hanno lasciato la chiave. Torna sulla panoramica della porta e mantenendoti all'altezza della serratura accedi all'inventario e usa l'asta di metallo. A questo punto il gioco è fatto, la chiave cadrà sul cartone, che tu tirerai a te. Una volta recuperata la chiave usala sulla porta, poi camminando di soppiatto potrai attaccare il mercenario alle spalle, tanto lui ti darà le spalle distratto dalla televisione. Appena l'avrai messo a nanna dirigiti verso la stanza a sx (parallela al televisore). Contro il muro c'è uno strano meccanismo, in cui ci sono 2 ruote dentate, una grande ed una piccola, prendile entrambe, ti serviranno dopo. Dirigiti nella stanza di fronte alla tua "cella", appoggiato sopra lo schedario c'è il **3° segreto di questa locazione, la barca a pale di Leonardo da Vinci**, prendila. Torna dove c'è la

televisione, a dx di questa c'è una porta, oltrepassala ritrovandoti così in chiesa. Qui ci sono 3 mercenari di cui 2 proprio nelle tue vicinanze. Aspetta che abbiano terminato di parlare e una volta che si saranno separate attaccali singolarmente. Occhio a non farlo quando sono insieme, le conseguenze potrebbero essere disastrose. In fondo alla chiesa ce n'è un altro, va a stendere pure quello, poiché avrai più tempo e calma per trovare ed osservare tutto quanto ti occorre. Qui in fondo, sul lato dx e sx troverai 2 armadi, uno chiuso dalle ante e l'altro aperto. All'interno del 1° c'è un ingranaggio piccolo, mentre nel 2° c'è una benda grande e un altro ingranaggio piccolo. Torna dall'altra parte della chiesa, e va dove vedi in terra le effigi dei cavalieri, ce n'è sono 8 al centro della stanza suddivise in 2 gruppi da 4 e 2 ai lati. A dx e a sx in due rientranze del muro ci sono 2 credenze, tenendo conto che tu ti trovi ancora sotto l'apertura che conduce a questa locazione, devi esaminare la credenza a sx, dove troverai un ingranaggio grande. Ora esamina le 10 effigi dei cavalieri e lo scudo posto sul lato dx della stanza. Quando osserverai lo scudo ti accorgerai che il pezzo di metallo trovato da Sophie è la che va inserito. Torna verso la tua cella, dove hai visto il meccanismo per inserire le ruote dentate in tuo possesso. Se è tutto esatto dovresti avere nell'inventario 2 ruote grandi e 4 piccole, che dovranno essere inserite in questo sistema



Ora non ti resta che interagire con l'interruttore a dx che avvierà il meccanismo. A questo punto si aprirà la porta nel seminterrato in cortile, dove Sophie noterà che i 2 mercenari che si trovano davanti ad essa non ne saranno felici. Ora tornerai a vestire i panni di Sophie e dovrai entrare dalla porta che si è appena aperta. Tu ti trovi ancora nel cortile con la fontana, per cui devi scendere le scale. Qui ci sono i 2 mercenari. La botola è vicina, se riesci ad evitare lo scontro è meglio, altrimenti i 2 energumeni potrebbero coalizzarsi e farti mooolto male. Una volta entrata nella botola ti congiungerai con Robert, il quale ti metterà al corrente che hanno catturato Sir Leigh e che i malviventi vorrebbero scambiarlo col cryptex. Ora insieme dovreste aprire la porta pesante che vedi in fondo al corridoio, quella con la sbarra bianca. Una volta aperta avrai accesso alle catacombe. **ATTENZIONE!!! Qui è pieno di mercenari, ci saranno tantissimi combattimenti, per cui le medicazioni sono importantissime. Occhio ai comandi nei combattimenti di modo che ti feriscano il meno possibile.** Appena entrato, sui bidoni alle tue spalle c'è una medicazione, prendila. Segui il corridoio, prestando particolare attenzione alle nicchie laterali, poiché possono nascondere degli oggetti da prendere. A mano a mano che incontri i mercenari stendili, non lasciare mai che avanzino, altrimenti ti pesteranno in gruppo. Quando arrivi



all'altezza di queste pedane gira l'angolo e nella prima nicchia a sx troverai il 1° sigillo templare. Prosegui avanti fino a che troverai in una nicchia sulla dx una scatola, esaminala in maniera tale da spostarla, dietro ad essa c'è il 2° sigillo dei templari. Va ancora avanti, poiché poco più in là c'è una grata che blocca il passaggio, riconoscibile dal fatto che c'è un mercenario che bofonchia arrabbiato che non riesce a far funzionare l'interruttore. Stendilo e dopo va ad esaminare il quadro elettrico. Per farlo funzionare dovrai premere i pulsanti in un



determinato ordine, a partire dall'1 al 4 come vedi nella foto fatto ciò sopra la leva che aziona la porta si accenderà la luce rossa, e tu potrai azionarla. Una volta che la grata si sarà alzata oltrepassala ed esamina il tavolo che vedi di fronte. Troverai il 3° e ultimo sigillo dei templari ed una piccola fasciatura. Torna indietro lungo il corridoio, fino a trovare un'altra leva su cui si è accesa la luce rossa, azionala e apri la grata. All'interno troverai un meccanismo, su cui è presente 1 simbolo templare. Sistema gli altri 3 che hai nell'inventario, nei 3 spazi vuoti. Poi osserva il muro per capire in che modo i sigilli vanno ruotati.

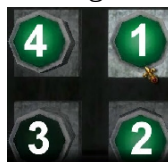


A soluzione avvenuta alla base della colonna dei templari si apre uno scompartimento segreto in cui è custodito un altro pezzo di metallo con dei simboli incisi sopra che fa parte dello scudo che Robert aveva esaminato nella chiesa. Devi andare a recuperarlo. Ripercorri la galleria al contrario e torna al pianoterreno, dove tenevano prigioniero Robert, durante il tragitto ti scontrerai con altri 3 mercenari. Esci dalla porta a dx del televisore. Una volta in chiesa, con l'aiuto di Sophie apri la porta chiusa che ha la barra bianca subito a dx, oltrepassala trovandoti così nel cortile anteriore. Qui c'è la colonna, nella cui base c'è il pezzo di scudo. Prendilo. A questo punto sarete raggiunti da altri 2 mercenari, con cui dovreste combattere. Una volta che avrete battuto il nemico, rientrate in chiesa e dirigetevi allo scudo, sulla dx delle effigi dei cavalieri. Inserite i 2 pezzi di metallo che hai recuperato. Ora vi trovate di fronte ad un nuovo enigma. Sullo scudo compaiono dei simboli, esaminando le varie effigi potrai vedere delle griglie differenti fra loro, che ricordano tantissimo battaglia navale, infatti per ogni riga che vedi sullo scudo vi sono riportati 2 simboli, uno riportato nella riga verticale, l'altra su quella orizzontale. La griglia che ti occorre è quella che appare esaminando l'effigie scura, corrispondente al cavaliere Marshall. Negli spazi in basso dovrai inserire la parola **RICHARD**



Ora accedi all'inventario e usa il 3° cryptex, inserisci anche qui la parola **RICHARD**. Purtroppo appena avrai inserito la parola, arriveranno Silas e Remy, e quest'ultimo ti ruberà il cryptex.

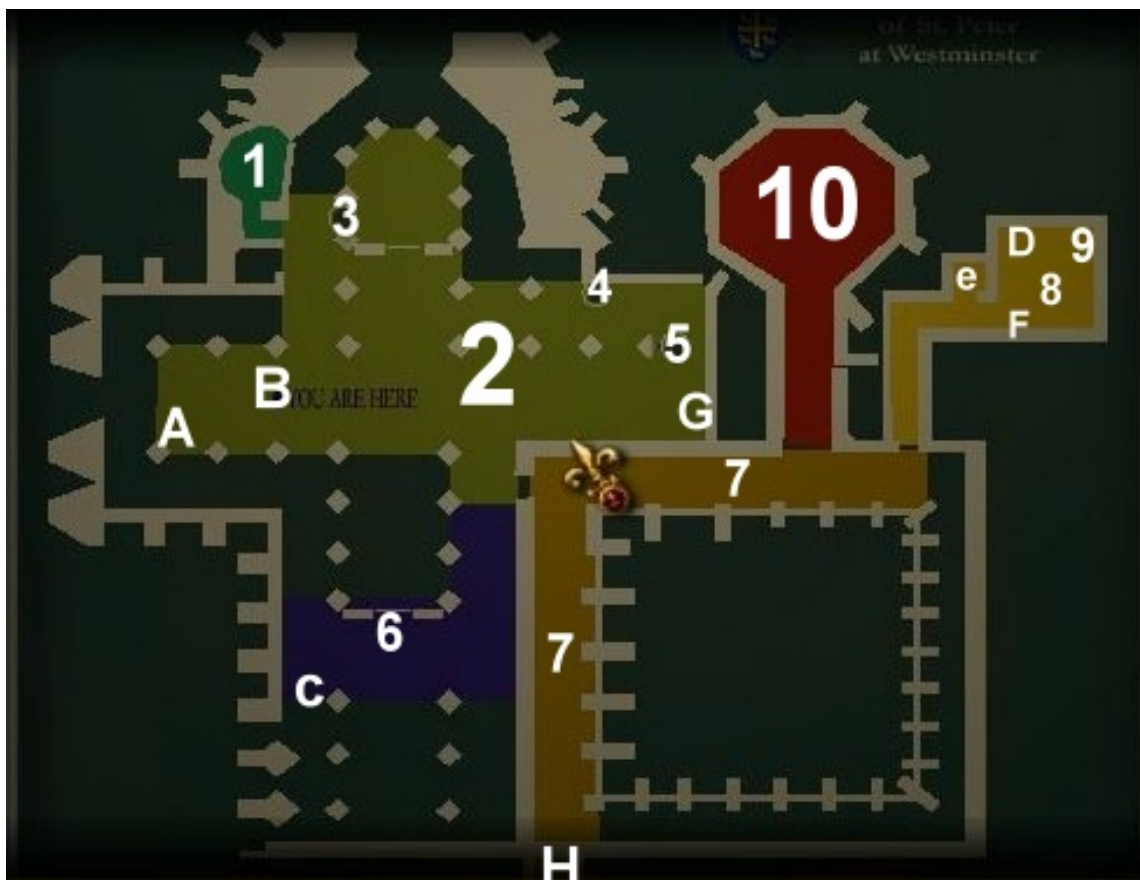
ATTENZIONE: Da questo punto in avanti dovrai essere estremamente veloce, poiché Silas ti braccherà con una pistola in mano e appena gli arriverai a tiro ti sparerà uccidendoti, per cui devi tenerti molto lontano. Appena riprenderai il controllo di Robert inizia a correre, dalla parte opposta a quella dove c'è Silas, sfonda la porta, usando in maniera corretta i comandi che appaiono. Prosegui avanti e quando arrivi alla grata chiusa, apri il pannello elettrico e digita sui



pulsanti nell'ordine seguente dall'1 al 4 in questo modo sblocchi la leva, accendendo la lampadina rossa sopra di essa. Avvicinati e clicca sulla leva per aprire la grata e prosegui. Sfonda la porta successiva e avanza, vai al quadro elettrico digita nuovamente i pulsanti nello stesso ordine come hai fatto prima, e poi interagisci con la leva. La grata rimarrà bloccata a mezza altezza, per cui, digitando il comando corretto sollevala e passa oltre. Anche le prossime 2 grate saranno bloccate, per cui dovrai sollevarle, come nella precedente. Infine arriverai ad un'ultima grata da aprire, dove dovrai interagire col pannello elettrico, come hai fatto in precedenza e poi sulla leva. A questo punto partirà una sequenza filmata che ti porterà fuori da Temple Church.

Alla Abazia di Westminster

Purtroppo nella fuga non avete potuto portare con voi il 3° cryptex e Sir Leigh, per questo ora è importante trovare nuovi indizi che vi permettono di effettuare uno scambio ragionevole restando tutti in vita. A questo punto Sophie rileggerà la pergamena su cui vi è scritto:” A Londra giace un cavaliere sepolto da un Papa, il frutto del suo lavoro incontrò una collera santa”. A questo punto Robert ricorda che la sepoltura di Sir Isaac Newton fu presieduta da Alexander Pope, che gli fece un elogio molto commovente. Pope in inglese significa papa, per cui sarà la tomba di Newton il tuo obiettivo principale. Dietro di te, c’è una mappa, che ora riporto in dettaglio per orientarti meglio.



1 – Cappella di St John / 2 – Sala principale / 3 – Tomba di Re Enrico III / 4 – Tomba di Chaucer / 5 – Statua di Shakespeare / 6 – Tomba di Newton / 7 – Chiostro / 8 – Sala restauro / 9 – Statua di Shakespeare / 10 – Canonica

A – Moneta d’oro / B – Mappa Abazia / C – Sfera del sole / D – Codice Arundel di Leonardo / E – Ripostiglio / F – Tronchesi / G – Armadietto spazzola / H – Detergente marmo

Per prima cosa passa alle spalle della mappa e dirigiti in fondo alla sala, sulla parete di sx vedrai un simbolo luminoso, a forma di cerchio, esamina la statua a lato, trovandovi la **moneta d’oro, il 1° segreto di questa locazione**. Torna nuovamente verso la mappa, oltrepassala e prosegui dritto, fino a che sulla dx vedrai un piccolo cancello, oltrepassalo. Questa è la sala in cui è custodita la tomba di Newton. Qui c’è uno dei mercenari, di cui puoi liberarti con un po’ di astuzia. Sentirai una voce suggerirti come devi fare per liberarti dell’energumeno; agisci immediatamente. Devi spingere la lampada che si trova davanti a te nella pozzanghera d’acqua in modo che il cattivone si beccherà una bella scossa e tu risparmierai medicazioni. Se lo mancherai o aspetterai troppo lui si metterà ad urlare, facendo arrivare un 2° mercenario a dargli manforte. Va dalla parte opposta della stanza proseguendo in avanti (tanto tutto il lato sx è delimitato da un nastro che non potrai superare) ed una

volta giunto all'estremità dirigiti tutto a dx fino al punto che vedi evidenziato nella foto.



Qui troverai un secondo simbolo, esamina e prendi dalla statua la **sfera del sole, il 2° segreto di questa locazione**. Torna verso il centro della stanza, dove c'è la tomba di Newton. Esaminala soffermandoti in particolar modo la rappresentazione delle orbite dei pianeti ed il sole. Un po' più a dx del sole c'è una piccola depressione, in cui c'è un piccolo simbolo del giglio ed un minuscolo buco. Usa sul buco l'anello del priorato e poi prendi il sole. Al suo interno troverai una pergamena su cui ci sono riportati 5 indovinelli. Inizia dal primo

**Il padre della poesia inglese del passato,
che ai Racconti di Canterbury una morale ha dat**

**in senso orario su di uno scudo può indicare,
il nome di colui che i peccati può emendare.**

Il padre della poesia inglese a cui fa riferimentol'enigma è Chaucer, per cui dirigiti alla sua tomba. La troverai facilmente, infatti una volta fuori dalla stanza della tomba di Newton ti basterà andare dritto di fronte a te, sulla parete opposta e poi andare un pochino verso dx. Una volta giunto a destinazione, esamina in ogni dettaglio, soffermandoti sulla scritta in basso, al cui centro vi è posto un piccolo scudo. Esaminalo in maniera più approfondita e poi torna sull'esame generico della tomba. Resta sullo scudo e accedendo all'inventario usa il sole sullo scudo, iniziando a risolvere così la seconda parte dell'enigma. Una volta che il sole avrà spinto lo scudo all'interno, le lettere potranno muoversi, formando una parola, **PARDONER** che dovrà essere scritta in senso orario, come nella foto



dallo scudo centrale, si aprirà un piccolo scomparto in cui è custodito un

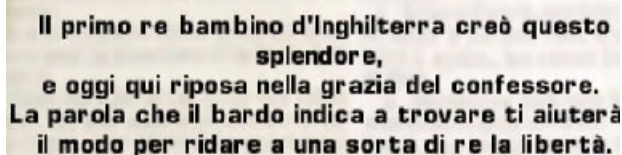
**Tra tanti riuscì, con le sue parole, a descrivere
rosa,
in giambi scriss'egli l'amor e la vita dolorosa,
ma una parola troverai all'interno della prosa,
che qui indicata rivela dove l'anello riposa.**

grande anello. Ora passa al 2° enigma

Il poeta

a cui si fa riferimento altri non è che William Shakespeare. Sulla dx doveva esserci la statua del poeta, ma al suo posto troverai un cartello su cui è riportato che la statua è stata spostata in sala restauro. Se procedi verso dx, alle spalle delle impalcature troverai un armadietto blu, esaminalo, sposta il camice appeso a sx e poi esaminalo. Posto nella tasca posteriore troverai una spazzola, che ti tornerà utile fra poco. Esamina ancora il 2° cassetto, al cui interno troverai una grande fasciatura. Torna verso la tomba di Newton, a sx del cancello c'è una porta che ti conduce al Chiostro. Una volta qui noterai che il corridoio prosegue in 2 direzioni, frontale alla porta da cui sei arrivato e a sx sella porta da cui sei entrato. Prosegui dritto, appostati dietro la cassa e aspetta che il mercenario si posizioni sotto al lampadario poi slega la corda facendoglielo cadere in testa. Prosegui in avanti ed entra nella porta a sx, verso la sala restauro. Nel corridoio che collega il chiostro alla sala restauro ci

sono 3 mercenari, però c'è un trucco per non farti scoprire, in quanto se questo avverrà, il mercenario si mette ad urlare chiamando i rinforzi. Sulla dx, nella nicchia c'è un interruttore. Usalo, facendo accendere la luce nel corridoio, poi acquattati e resta in attesa. Quando il mercenario ti arriverà a tiro attacca. Se l'agguato ti riuscirà l'avrai steso in un colpo solo. Sulla sx, un po' più avanti c'è un altro interruttore, ripeti la medesima azione di poco fa e stendi il 2° mercenario. Prosegui avanti nel corridoio ed entra nell'ultima porta a sx, ti troverai in un piccolo ripostiglio. Raccogli la fasciatura sul tappeto appoggiato sulla cassa e interagisci sull'interruttore dietro la porta. In questo sistema accenderai la luce nel corridoio attirando il 3° mercenario. Ora che i 3 dell'ave maria sono a nanna, accedi alla stanza, subito a dx c'è un piccolo giaciglio. Esamina la scatola dietro, troverai delle tronchesi. Dirigiti a sx dell'ingresso ed esamina la cassa grande. In alto c'è il **3° segreto di questa locazione, il codice di Arundel di Leonardo da Vinci**. Oltrepassa gli archi che hai di fronte e dirigiti verso la parete sx, in cui è stata messa la statua di Shakespeare per essere restaurata. Esaminala, prestando particolare attenzione alla pergamena. Purtroppo non riuscirai a leggerla in quanto è sporca, dovrai ripulirla. Sul pavimento accanto ad essa, ci sono gli strumenti per fare la pulizia, che non potrai utilizzare perché sono consumati. Comunque la spazzola l'hai già presa prima. Lascia la sala di restauro e dirigiti al Chiostro, percorri il corridoio fino in fondo senza uscire dalla porta che ti conduce nuovamente alla sala principale, ma gira a sx. Acquattati dietro la cassa e fa l'imboscata al mercenario, una volta che l'avrai tolto di mezzo entra dalla porta (sulla mappa lo vedi contrassegnato con la lettera H) ed esamina il giaciglio a sx. Sposta la scatola in alto rivelando l'interruttore. Azionalo, dando luce allo scaffale. Avvicinati ad esso ed esaminalo, prestando particolare attenzione alla scatola più nascosta a sx. All'interno potrai prendere il detergente per il marmo. Torna nella sala restauro, alla statua. Qui accedi all'inventario e combina la spazzola col detergente, poi usalo sulla pergamena pulendola. A questo punto Robert leggerà quanto c'è scritto. Sembra una citazione scritta in inglese tratta da "La tempesta". Esamina il dito di Shakespeare, accedi all'inventario e usa l'anello grande trovato nella tomba di Chaucer. Si aprirà uno scomparto segreto alla base della statua in cui è contenuta una manovella. Ora risolvi il



**Il primo re bambino d'Inghilterra creò questo splendore,
e oggi qui riposa nella grazia del confessore.
La parola che il bardo indica a trovare ti aiuterà
il modo per ridare a una sorta di re la libertà.**

3° enigma

Il re bambino d'Inghilterra altri non è che Enrico III. Recati sulla sua tomba, situata all'interno dell'Abazia nella sala principale. Lascia il chiostro facendo attenzione ai mercenari che incontrerai sulla tua strada, e una volta giunto alla sala principale gira a sx, oltrepassa il pavimento a scacchi lucido e gira a dx, oltre l'impalcatura sulla dx c'è la tomba che cerchi. Esaminala, scoprendo così che al centro c'è un buco. Accedi all'inventario e usa la manovella su quel buco, dando origine ad un nuovo enigma, vedrai infatti che accanto alle lettere che formano la parola william, vi sono dei buchi, tu dovrai inserire la manovella in tutti i buchi cambiando la parola da William a Temples. Infatti William poteva essere riferito a Shakespeare, oppure al costruttore della tomba, o addirittura ad entrambi. La parola a cui il bardo fa riferimento è appunto



Si aprirà uno scomparto segreto, che contiene una tessera bianca con sopra l'incisione di una

**Cugino della regina Elisabetta,
il barone perse la vita per vendetta.
Sua madre fuggì via con un soldato,
ma prima un cavaliere aveva amato.**

corona, prendila e passa al prossimo enigma

Come puoi notare in questo enigma compaiono molte persone, ma per ora c'interessa la prima, ossia il barone, cugino della regina Elisabetta, che altri non è che St John, la cui cappella si trova accanto a voi. Girati ed esamina l'impalcatura, in particolar sistema le 2 ruote, una anteriore e l'altra posteriore. Sblocca i freni e poi spingila di lato. Ti rivelerà l'ingresso alla cappella di St John. Come puoi notare la porta è bloccata da un lucchetto, ma ciò non ti fermerà. Usa la tronchese e togliilo. Una volta all'interno dirigiti a dx, in terra, vedrai una scatola, esaminala e togli tutti i libri in essa contenuti, recuperando così un kit di pronto soccorso. Sulla sx c'è la tomba del barone, facilmente riconoscibile dal coperchio a scacchi. Esaminalo e sistema la tessera che hai trovato nello spazio vuoto. Ciò ti permetterà di proseguire nella soluzione dell'enigma. Praticamente devi premere le

tessere nel seguente ordine: **regina**



, **barone**



, **cavaliere**



e

soldato



. Ciò ti permetterà di aprire uno scomparto segreto recuperando uno strano oggetto a forma cilindrica. Accedi all'inventario ed esaminalo, vedrai che sopra vi è inciso uno scudo, alchè potrai unirlo con la sfera del sole tolta in precedenza dalla parte bassa della tomba di Newton. Ora devi risolvere il 5° ed ultimo enigma

**Ripensa a quanto hai osservato in queste ore,
e trova il cavalier tuo primo interlocutore.
Senza la sfera sulla sua tomba non trova pace,
ma solo se al suo interno il seme giace.**

il primo interlocutore altri non

è che Newton, per cui torna alla sua tomba ed inserisci la sfera del sole appena assemblata nel punto in cui l'avevi prelevata, ciò ti permetterà di avere accesso ad un cassetto nascosto, in cui c'è una pergamena a cui manca un pezzo. Accedi all'inventario e usa il pezzo di pergamena in tuo possesso,

THIS FINAL PUZZLE WILL REVEAL THE WORD,
THAT FREES YOU FROM THE LOSSES YOU INCURRED,
YOUR FAMILY REUNION IS AT HAND,
SEE THROUGH THE PICTURE AND YOU'LL UNDERSTAND.

ricostituendo la pergamena scritta in inglese,

il cui

significato tradotto è il seguente: “Quest’ultimo enigma la parola rivelerà, che delle perdite subite ti ripagherà, la riunione della sua famiglia è a portata di mano, attraverso il ritratto lei capirà. Sulla sx ci sono delle tessere, che possono essere stese sulla pergamena. Una volta che queste saranno allargate dovrai ricostruirne l’immagine, scambiando fra loro i tasselli fino a che non li sistemerai nell’ordine corretto.



Una volta ricomposta l’immagine resteranno in rilievo delle lettere, che nel giusto ordine daranno la soluzione del cryptex, **P – A – Y – E – N – S**. A questo punto arriverà Remy, che dopo un breve dialogo sarà eliminato da Sir Leigh. Proprio così, l’uomo che credevi tuo amico, in realtà è il mandante dell’assassinio del curatore. Ora per poter inserire la parola nel criptex, Sophie dovrà rispondere correttamente ad una domanda di Sir Leigh distraendolo. Se lo farà avrai qualche attimo per inserire la parola nel cryptex, più rapido sarai, meno domande ti verranno poste. Io ho le risposte a 3 domande, se ci metti di più non potrò aiutarti. Risposta n° 1:” Non è stato lei a dirci che solo chi è degno può trovare il Graal?”

Risposta n° 2: “ Lei è il responsabile

della morte del nonno”

Risposta n° 3:”Anche

se è stata la chiesa ad uccidere i miei genitori, lui non è migliore”. Una volta che avrai composto la parola sul cryptex il dialogo fra te, Sophie e Sir Leigh andrà avanti ancora un pochino e poi accederai ai salvataggi. A questo punto Robert lancerà il cryptex verso sir Leigh, che non riuscirà a prenderlo, facendolo finire rovinosamente a terra. Ormai disperato per aver perduto il Santo Graal per sempre, non opporrà alcuna resistenza quando arriverà il capitano Bezu Fache che lo arresterà

Alla Cappella di Rosslyn

Una volta giunti nella cappella, guardati intorno, poi dirigiti verso l’altare sulla dx, c’è un cancello rosso con un pentacolo sopra, ossia la porta con la stella di Davide. Esaminala, noterai che sopra vi sono delle virtù umane, sotto le quali c’è un posto per inserire qualcosa. Fra le virtù troverai la forza, l’innocenza, l’amore, la saggezza e la purezza. Dietro l’altare ci sono delle colonne, spostati tutto a sx e va dietro ad esse. Qui ci sono 3 altari, e tu devi esaminare l’ultimo a dx. Nel 2° cassetto c’è la mappa del soffitto, in cui sono elencati i fiori che rappresentano le varie virtù. Ora devi trovare i vari oggetti che ti serviranno. Dirigiti all’ingresso della cappella, dove troverai da un lato la fonte battesimale e dall’altro un forziere di legno. Esamina la fonte battesimale e prendi la lastra di pietra, poi esamina il forziere, soffermandoti sui segni per terra. Ciò sta ad indicare che il forziere è stato spostato. Esci dall’esame in primo piano e tiralo verso di te, poi giragli intorno ed esamina il pavimento, troverai una pietra allentata. Continua ad esaminare trovando così il disco con la margherita. Dirigiti verso l’altare e a metà strada va a dx per tirare i tendoni rossi che vedi. Una

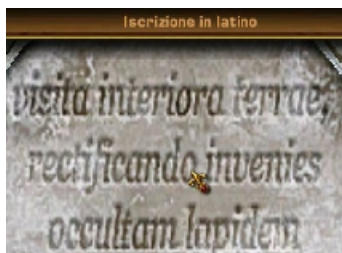
volta aperti ti riveleranno una scultura in pietra su cui dovrai posizionare la lastra di pietra trovata nella fonte battesimale. Quando questa ruoterà ti rivelerà un cassetto segreto in cui è custodito il disco col giglio. Prendilo. Dirigiti nuovamente verso l'ingresso della cappella, ma fermati prima di arrivare alla fonte battesimale. Sulla dx sul muro ci sono 2 angeli, esamina la lapide in pietra sotto ad essi e prendi la scatola di fiammiferi sulla sx. Torna di nuovo a metà cappella e questa volta apri i tendoni a sx. Esamina l'iscrizione, ma essendo troppo buio non riuscirai a vedere. Con il cursore spostati verso sx portando in primo piano una candela. Accedi all'inventario e usa i fiammiferi,



illuminando così la lastra che riporta un'iscrizione in latino che tradotta significa il vino è forte, il re è più forte, le donne sono ancora più forti, la verità domina tutto. Torna verso il fondo della chiesa ed esamina questa volta gli angeli sul lato sx della cappella,



in particolar modo l'angelo della verità. Solleva Sophie che potrà prendere il disco con la rosa posto sopra ad esso. A questo punto dirigiti al cancello col simbolo di Davide e posiziona i 3 medaglioni nel seguente modo: **la margherita rappresenta l'innocenza, il giglio rappresenta la purezza, la rosa rappresenta l'amore.** Ora il cancello si aprirà e mentre voi scenderete le scale un giovane spia i vostri movimenti. Sei arrivato in sacrestia. Per prima cosa voltati verso dx ed esamina la lapide in pietra, c'è un'altra iscrizione in latino,



che tradotta significa "Visita il centro della terra e rettificando troverai la pietra nascosta. Prosegui in fondo alla stanza e sulla dx vedrai una sfera su cui è rappresentato il mondo. Esaminala. Facendola ruotare ti accorgerai che ne manca un pezzo. Allontanati dalla sfera e torna indietro, prendendo il corridoio a dx, poco più avanti sul muro c'è la statua di un angelo che sembra ferito, esaminalo, e prendi il pezzo mancante della sfera che questi tiene in mano. Torna al mappamondo e inserisci il pezzo che hai appena trovato. Fatto ciò la sfera si aprirà, mostrandoti un disco con una stella sopra. Prendilo, torna nel corridoio e va fino in fondo. In terra c'è il simbolo con la stella, esaminalo e posizionalo sopra il disco che hai appena trovato. A questo punto la lastra si sposterà rivelandoti un nuovo enigma, la cui soluzione era riportata nella mappa del soffitto, ossia **delle stelle in cielo, una luna crescente, una piccola stella, una colomba, il sole e sotto una**

mano aperta. Il tuo compito consiste nel ricostruire l'immagine spostando le varie caselle.



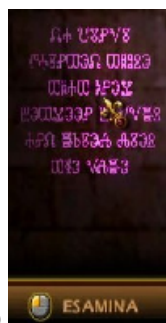
L'immagine finale dovrà risultare così

Accanto vedi una cesta di vimini con sopra altre cose, avvicinarti e spingere via il tutto, tanto è semplice dato che il tutto si trova su una piattaforma con le ruote. Così facendo hai messo in luce una botola. Aprila e scendi di sotto, accedendo ad una biblioteca segreta. Per prima cosa devi andare ad esaminare la catasta di sedie in fondo alla stanza a dx per prendere **l'ultimo segreto di Leonardo da Vinci, il codice Atlantico**. Se non lo fai subito corri il rischio che parte il finale e non lo potrai più prendere. Ora puoi esaminare entrambe le pitture murali lì accanto e poi l'album di famiglia nell'angolo sx. A questo punto goditi il finale. Complimenti!

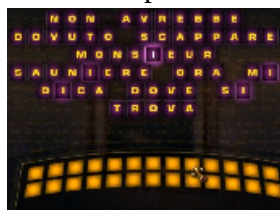
Epilogo: quando avrai terminato il gioco si sbloccheranno 2 piccole missioni extra, qui a seguito ti riporto le loro soluzioni.

Ritorno al Louvre

In questa missione ti trovi nella galleria del Louvre, dove dovrai esaminare alcuni dei dipinti che sono appesi alla parete e risolvere gli enigmi nascosti in essi. Avvicinati al 1° quadro a sx, intitolato "Dipinto museo del Louvre", esaminalo. Noterai che lo stai esaminando con la luce nera, il che ti



servirà a trovare l'enigma nascosto in un punto del dipinto. Una volta che l'avrai evidenziata cliccaci sopra. Ora si aprirà una schermata piena di simboli con una tastiera con le



lettere nella parte bassa. Dovrai sostituire ad ogni simbolo la lettera corrispondente, dando origine ad una frase di senso compiuto, esattamente come hai fatto nel gioco.

Qui a seguito troverai le soluzioni di tutti gli enigmi nascosti nei dipinti

- 1- **Dipinto museo del Louvre:** Non avrebbe dovuto scappare Monsieur Sauniere, ora mi dica dove si trova.

- 2- **Dipinto Saint Sulpice:** La sorella deve essere stata assalita mentre stava chiamando i membri del Priorato
- 3- **Dipinto casa in Normandia:** La chiave della Principessa Sophie che il nonno mi aveva promesso.
- 4- **Dipinto banca di Zurigo:** Il cryptex basato su un progetto di Leonardo
- 5- **Dipinto Chateau Villette:** La leggenda del Santo Graal riguarda il Sangue reale
- 6- **Dipinto campo aviazione di Biggin Hill:** Sauniere ha fatto in modo che ci incontrassimo per risolvere insieme i suoi enigmi
- 7- **Dipinto Temple Church:** Silas prendi la chiave di volta a mr Langdon. Ora Teabing è nostro ostaggio
- 8- **Dipinto Abazia di Westminster:** Teabing sentì crollargli addosso la verità. Aveva perduto il Graal
- 9- **Dipinto Cappella di Rosslyn** (questo dipinto lo troverai nella stanza a sx, a cui potrai accedere oltrepassando la porta): **La ricerca del Graal e la ricerca del Divino dentro ciascuno di noi.**

Ritorno alla cappella di Rosslyn

Qui non dovrai fare assolutamente niente, potrai vedere esposti tutti i segreti da te raccolti durante l'avventura, nelle 2 stanze della sacrestia.

Soluzione di Rita