

Jonathan Danter - Nel Sangue Di Giuda



Sussurri dal passato

Dopo la telefonata guarda la rivista ed i libri sul tavolo a sx, dal tavolo prendi il cellulare. Osserva il fax a sx e prendi l'orologio. Vai in fondo verso lo scaffale con i libri, osserva la scatola in basso per due volte e troverai il passaporto. A questo punto riceverai una telefonata.

L'addestramento del Cavaliere

Dopo il dialogo con la polizia, nell'inventario ti trovi il biglietto da visita di Twinings e le chiavi dell'appartamento di Frank. Parla con i due poliziotti davanti, entra nel portone a dx, appena dentro osserva la grande pianta per 2 volte e vedrai una rana. Avanza verso le scale ma non salirle ma fiancheggiare: appena l'inquadratura cambia leggi il pannello sul muro vicino alle scale, leggila per alcune volte e saprai di un gatto perso che ama la liquirizia. Sali le scale a avanza, vedrai un gattino, sii dolce e poi vai a sx e avanza verso l'ombrello in fondo, sali al piano superiore e vai verso la porta con la posta in terra che non interessa. Entra nella porta e sulla libreria di sx osserva i libri gialli per essere annotati negli appunti. Esplora la casa e in cucina prendi la scatoletta di tonno sopra il frigorifero: portala al gattino e poi ritorna qui. Posizionati davanti al pianoforte e osserva i libri sulla sedia a sx e poi osservali di nuovo per trovare una cartina di Londra. Arriva Coletti e conoscerai Kathrin. Posizionati davanti al pianoforte e vai verso l'orologio a pendolo in fondo, osservalo e lo vedi fermo sulle 10:10, il ricordo dello zio ti diceva che era fermo alle 5:55. Vai sempre verso il pianoforte e osserva la statuina equestre sul mobile: manca la spada, osserva il pianoforte e vedrai uno spartito di Mozart. Vai in camera da letto e osserva l'oggetto misterioso sopra il televisore: troverai il Codex. Negli appunti agisci sull'ordine dei libri e inserisci la sequenza dei numeri romani visti nella libreria: VI-IX-I-X-III



Dopo aver inserito i numeri premi il pulsante a sx e si aprirà, ci sarà un biglietto antico e prenderai il controllo di Kathrin.

Controlli Kathrin

Vai alla sx della moto e sul muro davanti noti un luccichio vicino ad un tubo sul muro: prendi la chiave della moto.

Affilare le Spade

Osserva i vari filmati e avrai in dotazione il Communicator che vedi in alto a sx.

Esci dalla stanza e osserva il tombino a grate per 2 volte e vedrai qualcosa di luccicante: una monetina che non puoi prendere. Vai a sx e segui la strada, osserva il mucchio di legname e poi la pozzanghera in terra varie volte finchè non trovi un pezzo di filo. Segui sempre la strada finchè non vedi una macchina per le fotografie insediata da un barbone, avvicinati e osserva i vetri rotti in terra, prendi la bottiglia e parla con il barbone. Osserva per 2 volte l'automobile abbandonata e prendi il Santino a calamita, uniscilo con il filo e prendi la monetina dentro al tombino (devi osservare il tombino per prenderla). Vai a dx per una volta e vedrai una fontana sull'angolo del palazzo, cliccaci sopra per posizionarti davanti e poi usa la bottiglia per riempirla, avanza finchè non vedi una moto e osserva il frigorifero vecchio da dove devi prendere un ghiacciolo. Osserva il cespuglio a sx e prendi lo yogurt, nell'inventario unisci la bottiglia d'acqua con il ghiacciolo e avrai il bastoncino, unisci la bottiglia con lo yogurt. Dai la bottiglia al barbone che ti lascerà campo libero. Usa la monetina per scattare delle foto, ritorna da Robert nella casa vicino al tombino e dagliela.

Controlli Kathrin

Esamina il capanno degli attrezzi e da terra prendi i guanti che devi usare sulle pianta di rose per salire. Avanza nel corridoio e scendi le scale, vai nel salone a dx e nel passaggio a sx dietro la poltrona, sul tavolo prendi il passaporto. Ritorna nel corridoio e vai nella stanza a sx, avanza in basso e osserva il divano per un paio di volte: agisci con l'icona ingranaggio e prendi la macchina fotografica.

Imago Sanctissimus

Controlli Damien

Entra nel palazzo e osserva dove si trovavano i poliziotti uccisi, osserva la bacheca in fondo alle scale e saprai perché il gatto è scappato, vai al secondo piano ed entra nella camera di Frank. Osserva e poi usa il notebook sulla scrivania ma ci vuole una password: sarà annotato negli appunti, aprilo e clicca su quest'ultima annotazione, usala sul Communicator NELL'INVENTARIO, apparirà già scritta, quindi clicca sull'icona a fianco del mex, trascinala su Jo e clicca: avrai subito la risposta. Usa la penna usb sul notebook ed avrai un elenco di libri che sarà negli appunti, apri e seleziona la lista di libri, trascinala sul Communicator e fai la stessa operazione di prima trascinando l'icona fianco della scritta riguardante i libri su Kat.

Controlli Danter

Osserva per 3 volte le assi appoggiate alla rete, usale e aprirai il cancello. Entra nell'hangar e vai a sx,, vai nell'entrata in fondo e Alan sta guardando la Tv, osserva il bidone verde dell'immondizia all'esterno e prendi il barattolo usato. Parla con Alan e saprai che non si fida di te: mostragli il passaporto falso e avrai la sua fiducia, continua il dialogo e dovrai trovare una candela di accensione. Nell'inventario osserva la mappa e seleziona la casa di Damien. Vai una volta a sx verso la taverna, sulla porta di entrata osserva l'insegna a dx e troverai un aggreggio meccanico, osservalo nella parte centrale e poi agisci per prendere la candela che sarà pulita in automatico. Torna indietro, sali sulla moto e ritorna da Alan, dagli la candela e tra un'ora si parte.

Controlli Kathrin

Leggi la mail sul Communicator e poi vai a dx, entra nella biblioteca e parla col bibliotecario che non ha tempo da dedicarti. Vai sulla dx e fai cadere la pila di libri che trovi sul bordo a sx per distrarre il bibliotecario ma non funziona. Ritorna a dx e sposta l'estintore facendo scappare un topolino, in questo modo il bibliotecario sarà distratto. Vai a sx e poi alla dx della scala e nello scaffale centrali

prendi i 3 libri che ti interessano:solo loro saranno evidenziati. In automatico sarete a casa di Damien.

Le reminescenze di Chartres

Osserva il filmato nel Communicator e poi osserva l'edicola, sulla sua porta a dx prendi il barattolo. Osserva la cabina telefonica ma la porta è bloccata, vai a dx e appena hai la vista dall'alto osserva la panchina all'angolo e prendi il giornale. Osserva la fontana e prendi il profilattico, avanza verso lo schermo fiancheggiando la Cattedrale e osserva i lavori in corso in fondo fino a prendere una spranga. Ritorna alla cabina telefonica, osservalo e usaci la spranga per entrare e chiamare il commissario. Vai a dx e sulla visuale dall'alto vai nel percorso delle panchine passando da dietro la statua del cavallo: vedrai una statua, osservalo finché non vedi delle incisioni sulla colonna. Osserva in terra e prendi il sasso, sull'incisione usaci il barattolo di pomodoro e poi il giornale. Usa il tuo cellulare sul giornale per scattare una foto e la frase si aggiungerà negli appunti: catturala e usala sul Communicator e spedisce la mail a Kathrin.

Controlli Kathrin

Apri il Communicator e osserva la foto della colonna, parla con i bambini davanti per sapere dell'albergo, trattali bene e saprai delle cose interessanti sulla cattedrale che andrà negli appunti, apri il Communicator e spedisce l'annotazione tramite mail a Danter. Clicca sull'icona di Danter per averne il controllo.

Controlli Danter

Apri il Communicator per leggere la mail;osserva la finestra a sx del statua con le incisioni. Usa il bastoncino del ghiacciolo per aprirla ma c'è troppa luce e potrebbero vederti. Unisci il sasso con il profilattico e usalo per rompere il lampione, ritorna alla finestra e usaci il bastoncino per aprirla. Appena dentro la cattedrale vai a dx e osserva il labirinto in terra, torna indietro e vai a sx, osserva l'altare e avvicinarti, osserva la reliquia appoggiata sopra finché non arriva un prete: parlati. Sarai arrestato.

Rivelazione

Controlli Kathrin

Vai a dx e parla con il custode e potrai entrare. Ora passa nella varie stanze osservando tutti gli affreschi, fino ad arrivare all'ultima con l'affresco dell'incendio del Borgo. Lo avrai ravvicinato e quindi osserva il Papa in alto. Dagli appunti aggancia la frase misteriosa tradotta in italiano e usala sul Papa. Vai a dx e osserva il foro alla dx della porta centrale, usaci il fiammifero e prendi il cilindro magnetico. Ritorna fuori e parla con il custode per conoscere la prossima destinazione. Nella mappa seleziona: porta Alchemica.

Vai a dx e osserva l'architrave, osserva il centro del cerchio e usaci il cilindro magnetico, dal vano che si apre prendi il Cono Magnetico; non uscire dalla schermata e osserva la freccia in alto che sembra indicare una direzione, usaci la mappa e avrai una linea rossa, usa la mappa sulla guida dei monumenti romani e saprai la prossima destinazione. Seleziona il Pantheon sulla mappa e parla con il carabiniere che non ti farà passare ma il dialogo andrà negli appunti. Ritorna a San Pietro e usa quest'ultimo dialogo sul custode che ti aiuterà ad entrare nel Pantheon. Osserva tutto e specialmente la tomba di Re Umberto I e la Regina Margherita, vedrai un foro, usaci il cono magnetico e dallo scomparto prendi la piramide e si aprirà un passaggio segreto. Entra e vai verso l'altare, osservalo e metti la piramide nel foro: avrai un pezzo circolare con delle sfere luminose che dovranno essere regolate in un certo modo, di seguito la soluzione.



Premi le sfere secondo la sequenza: 2-3-6-5

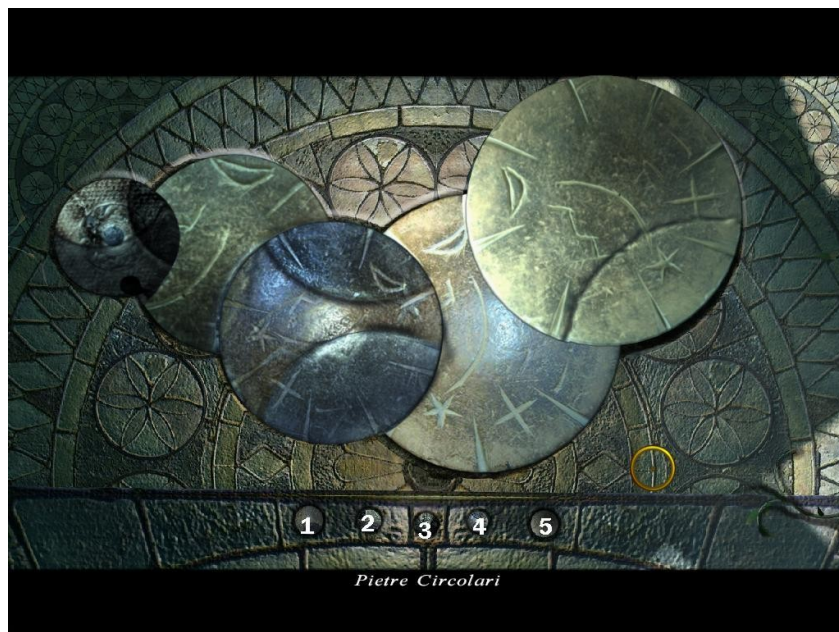
Troverai la reliquia della Vergine Maria e mandi la foto a Danter.

Controlli Danter

Dopo il colloquio con il commissario vai sul Communicator e osserva il pezzo dell'abito di Maria, vai a dx, sali sulla moto e seleziona Damien. Entra e leggi il biglietto appeso dietro, sali le scale e parla con la donna delle pulizie che non ti farà entrare. Avanza e osserva la finestra a sx dove si vede la scala antincendio. Sali le scale e avanza sul pianerottolo, osserva sul pavimento la zona "brillante". Esci sulla strada ed entra a sx nel pub e parla con chi attacca discorso (non lo vedrai). Parla di tutto per farti dare della mostarda, ritorna da Damien e sali all'ultimo piano, usa la mostarda sul pavimento brillante e poi parla con la donna delle pulizie per allontanarla. Entra nella porta sigillata, leggi il giornale sul tavolo alcune volte per sapere dell'intervista e poi sul tavolo prendi il pezzo del vestito di Maria. Vai in cucina e poi a sx per la camera da letto, sul mobile vicino al letto prendi il termometro e poi avanza nella stanza. Sotto la sedia osserva e poi agisci per prendere la scatola di biscotti. Seleziona la mappa e vai da Arthur Mc Kendall. Entra e vai nella stanza del pianoforte, parla con Arthur e poi dagli il pezzo di pergamena: avrai un Passepartout. Segue un filmato dove recupererete l'orologio dello zio fermo alle 5:55. Sulla mappa seleziona l'aeroporto,, entra ed esamina per due volte il carrello davanti messo di traverso: prendi la monetina. Vai a dx e usa la monetina sul distributore di bevande per averne una al limone, osserva il bancone a sx e prendi la matita; il tuo volo per Venezia è in partenza. Avanza verso il fondo e poi entra a dx, avanza verso il pozzo e parla con la restauratrice, sul banco prendi la carta vetrata e usa sulla matita sulla carta vetrata per avere della polvere nera. Dai la bibita alla restauratrice e nel frattempo usa la polvere nera sullo stucco sul tavolo e potrai scendere nel pozzo. Vai a dx e osserva la fessura, usaci il Passepartout e troverai degli ingranaggi da rimontare, di seguito l'immagine.



Una volta messi nel giusto ordine sposta la leva in alto: si aprirà un passaggio. Avanza fino a vedere dell'acqua, osserva i dischi circolari in terra che bisogna mettere in ordine, di seguito l'immagine.



Premi i pulsanti secondo la sequenza: 3-4-5

Avanza e prendi la stele medievale. In automatico sei a Londra da Arthur, parlaci e ti indicherà 3 elementi: acqua, mercurio e ammonio. Sulla mappa seleziona l'appartamento di Frank, sali ed entra nella porta, vai verso l'orologio a pendolo e negli appunti agisci con la frase riguardante l'orologio a pendolo sul secondo orologio a cipolla nell'inventario e avrai un'annotazione che devi usare sull'orologio a pendolo, dallo scomparto prendi la spada e usala sulla statuetta sul mobile: dallo scomparto prendi il fogliettino di carta. Ci sono delle note, quindi usalo sul pianoforte: dallo scomparto prendi il medaglione. Arthur ti chiamerà e ti parlerà di Venezia: sei all'aeroporto ma visto che sei già andato a Venezia sulla mappa seleziona Robert e vai alla fontana dove devi riempire la scatola dei biscotti di acqua che ti mancava rispetto ai 3 elementi da avere, dalla mappa

seleziona l'appartamento di Arthur. Prima di entrare metti nella scatola piena d'acqua: il termometro, l'ammoniaca, il termometro e per finire il pezzo di pergamena per scoprire la frase. Negli appunti seleziona dove si parla dell'abito di Maria e usalo sul pezzo dell'abito e avrai la frase completa. Entra da Arthur e usa su di lui il messaggio completo dell'abito di Maria: osserva il filmato della bomba vicino a Katherin.

Sei sopra un'impalcatura, prendi il bastone e usalo sul monaco in basso, appena sei dentro avanza verso lo schermo e dalla cassetta degli attrezzi prendi l'olio e la chiave inglese. Torna indietro ed entra nel passaggio in fondo, avanza e vedi un bullone sul muro, usaci l'olio e poi la chiave inglese per mettere fuori combattimento alcuni monaci. Nel filmato liberi Katherin. Esci in un cortile circolare e alla dx di una delle porte, osserva il buco e mettici dentro l'IMAGO SANCTISSIMUS. Entra nel passaggio che si apre e avanza fino ad un cancello, osserva la fontana a sx e usa l'IMAGO SANCTISSIMUS nel buco in alto. Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe