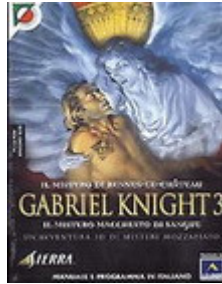


Gabriel Knight 3 - Il mistero macchiato di sangue



Una piccola premessa prima d'iniziare la soluzione, questo gioco si suddivide in episodi, che prendono il nome di: giorni, capitoli e blocchi temporali. In ogni capitolo sono previste delle azioni ben precise da dover compiere, per cui non si potrà accedere al passaggio successivo se non si termina tutto quanto è richiesto. È importante non tralasciare alcun dialogo in sospeso, ma bisogna assicurarsi di aver esaurito ogni argomento, altrimenti si rischia di rimanere bloccati da qualche parte. All'inizio esercitatevi con i comandi, perché la visuale è un po' complicata, ma presto prenderete la mano e tutto andrà bene. Ora basta parlare e sotto col gioco, ok?

In questo gioco noi potremo controllare Gabriel o l'assistente Grace, secondo chi controlleremo, le situazioni, i posti e le persone reagiranno in maniera differente.

Protagonisti



Gabriel Knight



Grace Nakimura

All'inizio della nostra avventura vediamo Gabriel uscire barcollando da un treno, con una vistosa ferita sulla fronte, qui incontra un controllore dei treni e gli chiede dove si trova (sei a Couiza, in Francia) e se ha visto passare due uomini con un baule. Vorrebbe inseguirli, ma le forze non glielo consentono, per cui sarà accompagnato al più vicino albergo a Rennes de Chateau, da qui tocca a noi...

Giorno 1

Ore 10 - 12

Ora che hai riposato, dirigiti verso l'armadio, aprilo e prendi la gruccia che vedi appesa e la striscia di nastro adesivo, esci dalla stanza arriva in fondo al corridoio e gira a destra, scendi le scale, in lontananza vedrai



l'addetto alla reception, Jean parla con lui di tutto, soprattutto per sapere se sono arrivati due uomini con un baule, osserva il registro degli ospiti arrivati nelle ultime 24 ore; va dietro al sipario ed



entra nella sala da pranzo. Qui troverai Mosely, un tuo amico ad aspettarti. Sembrerà molto sorpreso di vederti, ma dopo l'iniziale imbarazzo ti dirà che se vuoi unirti al gruppo dei "cercatori di tesori" dovrai parlare con la sua guida, Madeline Polaine. Se vuoi andarlo a trovare lui alloggia nella camera 33. Torna nella hall, dove troverai nuovamente l'addetto alla reception, parla nuovamente con lui chiedendo ancora degli ospiti arrivati il giorno prima, del gruppo turistico e del "tesoro" che questi sono venuti a cercare. Voltati e avvicinarti all'uomo che legge il giornale di fronte alla reception, il suo nome è



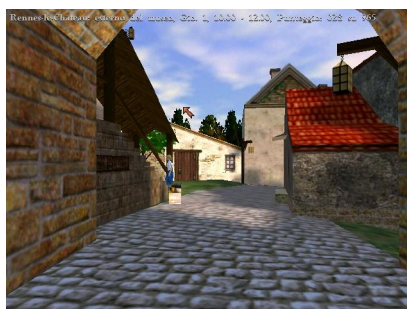
Emilio Baza, presentati e parla con lui, scoprirai che è arrivato insieme al gruppo turistico, ma in auto poiché non gli piace volare. Torna verso la reception, noterai che alla destra del banco informazioni ci sono delle tende rosse, dietro le quali troverai tre telefoni, va ad uno di essi e dopo aver tirato fuori dal tuo inventario il biglietto da visita del Principe James, clicca sull'apparecchio telefonico. Informerai il Principe che il bambino che ti aveva dato in custodia è stato rapito da uno strano individuo, tu l'hai inseguito fino alla stazione e poi sul treno, ma sei stato colto da qualcosa e l'hai perso. Il Principe è un po' strano adesso, sembra voglia liquidarti molto in fretta. Esci dall'albergo e va a parlare con la donna



vicino al pulmino, lei è Madeline Polaine, parla di tutti gli argomenti a vostra disposizione e poi vai al di là del muretto, (mentre stai andando vedi Baza seduto sulla panchina, ma se cercherai di parlargli lui andrà via velocemente), dirigiti verso la fontana e poi a sinistra, vedrai una libreria, in vetrina ci sono diversi libri sul "San Greal", il Santo Graal, a questo punto ti verrà in mente che quegli uomini sul treno parlavano proprio di questo. Una piccola curiosità, se osservi bene la foto sulla vetrina vedrai Jane Jensen,



la donna che ha sviluppato la serie di giochi Gabriel Knight. Purtroppo il negozio è chiuso e non potrai far nulla, a questo punto decidi di andare al museo di Rennes la Cheteau, oltrepassa la fontana e percorri la salita a destra. Il museo non è molto ben visibile, sembra una casa normale, lo riconoscerai da un piccolo porta manifesti a fianco della scala.



Appena entri osserva la cassa grigia in terra, per il momento non ti occorrerà quello che c'è dentro, per cui



dirigiti al fondo del corridoio, sulla destra troverai la direttrice del museo, parla con lei di tutti gl'argomenti a tua disposizione e poi sali al piano di sopra. Nella sala, verso il fondo troverai due donne, se cercherai di origliare loro smetteranno di parlare, per cui avvicinarti e presentarti. Loro si chiamano



Estelle Stiles e Lady Howard. , dopo aver esaurito gl'argomenti esci dal museo e torna verso la piazza con la fontana.

Ore 12 – 14

Entra in albergo e dirigiti nella sala da pranzo, assisterai ad un tentativo di abbordaggio da parte di John



Wilkes nei confronti di Madeline. Terminato il filmato va da lui e presentati, anche se non potrai parlarci molto perché sta mangiando. Sali le scale fino al piano di sopra, assisterai a qualcosa di molto strano, vedrai effettuare un cambio di stanza fra Emilio Baza e Lady Howard, sembra che sia stato il signor Baza a volerlo, (quest'uomo è sempre più strano....chissà perché ci tiene tanto a cambiare camera...). Torna di sotto ed esci, va oltre il muretto e questa volta va a destra, quando vedi i cartelli prosegui sempre a destra, fino ad arrivare ad una chiesetta dal tetto rosso, entra ed assisti ad un colloquio fra due uomini. Al



termine presentati all'uomo che è vicino a te, il suo nome è Vittorio Buchelli, scoprirai che anche lui è arrivato in treno e quando gli chiederai con quale sembra titubante a rispondere, comunque alla fine ti dirà Venezia, discuti sul resto delle argomentazioni e poi dirigiti verso l'abate Arnaud



, che vi dirà delle curiosità interessanti su questa chiesa, sul culto di Maddalena e sui Templari, in merito a quest'ultimo argomento l'abate ti manderà da un giovane scrittore che sta scrivendo un libro proprio su questo. Esci dalla chiesa, torna in albergo e sali nella camera di Mosely (n°33, ricordi?), ora è il momento di chiarire un po' di cose. Tu e Grace, la tua assistente siete stati invitati a Parigi, dal Principe James per vegliare sul bambino che è stato rapito, dopo l'inseguimento, hai perso i rapitori alla stazione di Couiza, per cui dovrebbero ancora trovarsi nelle vicinanze e inserirti nel gruppo di turisti lo trovi un buon inizio per capire dove sia finito il bambino, magari chissà in mezzo a loro potrebbero esserci i rapitori, visto che sono arrivati tutti la sera prima. Sei anche sicuro che ci sia la presenza di esseri oscuri, i vampiri....! Esaurisci tutti gl'altri argomenti e dopo esserti congedato promettendo di non rivelare a nessuno che Mosely è un poliziotto esci dalla stanza. Appena fuori prendi il bicchiere appoggiato sul mobile sotto al quadro, scendi nella hall e poi va fuori dall'albergo.

Ore 14- 16

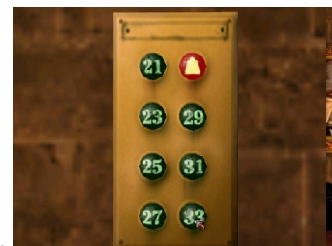
Una volta fuori vedrai passare una moto, così dopo aver deciso che te ne occorre una ti dirigi verso la fontana e da qui subito a destra (in alto sul muro vedrai raffigurato uno scooter), entra nel negozio e parla



col titolare, purtroppo non potrai avere una moto decente poiché non fai parte del gruppo turistico, infatti tutti i mezzi buoni sono riservati a loro. Ora ti occorrerà trovare il sistema per avere una moto buona. Torna in albergo e una volta entrato troverai alla tua sx sedute sul divano Lady Howard ed Estelle. Chiedi loro perché hanno cambiato camera, scoprendo così che il motivo è che il sig Baza essendo musulmano voleva essere rivolto verso la Mecca e allora loro hanno accettato il cambio, finendo così in una camera addirittura più grande. Ora dirigetevi verso le scale, ma prima di salire prendi una caramella dal cestino che vedi appoggiato sul tavolo, poi sali in camera da Mosely, per chiedergli se ha il suo passaporto con sè. Esci nel corridoio, lascia la caramella sul mobiletto di fronte alla stanza 27, dove c'è il quadro



raffigurante un paesaggio e scendi alla reception, non appena Jean si sarà allontanato prendi il pennarello nero che si trova sulla parte a sx sopra il banco. A



fianco vedrai una serie di pulsanti verdi sulla parete, premi il numero 33, sali le scale dal lato **sinistro** della sala da pranzo e una volta sopra segui il percorso sempre verso **sinistra**, di modo da apparire alle spalle di Mosely, così quando questi si chinerà per prendere la caramella per terra tu gli sfilerai il passaporto. Se per caso non riesci, torna sotto e prendi un'altra caramella, seguendo gli stessi movimenti appena descritti, potrai rifarlo finché alla fine riuscirai. Appena rubato il passaporto devi intrufolarti nella camera di Mosely per rubargli la giacca gialla appesa all'appendiabiti, dovrai fare in fretta però, prima che ritorni. Una volta che l'avrai nascosta nei pantaloni esci immediatamente e scendi nella sala da pranzo e prendi lo sciroppo di zucchero d'acero che vedi sul tavolo del buffet verso sx a fianco delle posate. Esci dall'albergo e torna verso la chiesa, ma senza entrarvi, a dx dell'ingresso c'è il cimitero, entra ed arriva fino in fondo, vedrai la finestra della casa dell'abate, sul davanzale c'è uno spruzzatore, prendilo in prestito. Esci dal cimitero, ma anziché tornare verso l'albergo gira a sx nel vicolo cieco. Segui la strada fino in fondo, dove troverai un gatto nero, ma come cercherai di toccarlo scapperà via infilandosi in un buco. Va al museo ed osserva nuovamente la cassa grigia all'ingresso, questa volta ciò che contiene ti sarà utile, prendi il cappello e torna nel vicolo dove c'era il gatto. Lo troverai sul muretto. Appiccica il nastro adesivo al buco nella porta dove il micione era entrato prima e con lo spruzzatore bagna il gatto, che scappando lascerà dei peli sullo scotch, recuperali e combinali con lo sciroppo di zucchero d'acero, ottenendo così un bel paio di baffi. Ora non ti resta che indossarli insieme alla giacca gialla e al cappello rosso, così il

travestimento è pronto. Non dimenticare di usare il pennarello nero per camuffare il passaporto. Usa il



travestimento su te stesso, così puoi tornare dal noleggiatore di moto e farti passare per Mosely. Insieme alla moto nel pacchetto turistico riceverai un binocolo ed una pala. Ora ti ritroverai nel cortile dell'albergo, torna al negozio di noleggio moto e una volta che userai la chiave sulla moto ti apparirà una mappa, recati a Chateau de Blanchefort



Fermati sul ciglio della strada e aspetta che passi Wilkes a bordo di un motorino, seguilo, (per iniziare l'inseguimento devi aspettare che il motorino si avvicini un po' e poi col tasto sx del mouse clicca prima sulla moto che sta arrivando e poi l'icona per l'inseguimento, a questo punto sulla mappa si vedranno i puntini che s'inseguono...) arriverai al parcheggio dell'Ermitage. Ora aspetta e quando vedrai passare il furgone di Madeline parti all'inseguimento (il procedimento è uguale), arriverai in un posto chiamato Coume Sourde, sulla mappa infatti appariranno queste nuove locazioni. Prosegui per la stazione di Couiza,



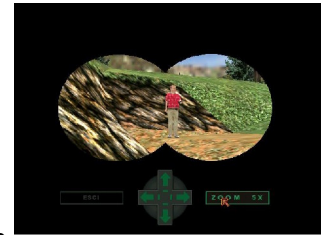
entra e parla con la ragazza che fa i biglietti, scoprirai cose assai interessanti, come ad es il fatto che non è arrivato nessun treno da Venezia, smentendo così quanto ti aveva detto il signor Buchelli, esaurisci gli altri argomenti, e prima di lasciare la stazione osserva il tabellone con gli orari dei treni. Fuori



sulla dx vedrai un taxi nero, parla con l'autista. Poi si dice che la vita non è piena di coincidenze, è lo stesso autista che la sera prima ti ha accompagnato in albergo, lui ha visto i due uomini che stai cercando, ma la sua memoria ha bisogno di un incentivo monetario, per così dire, per cui mano al portafoglio! C'era un'auto in attesa di quei 2 uomini, era una berlina nera, alla cui guida c'era un uomo anziano molto ben vestito. Il baule l'hanno messo sul sedile posteriore e non nel bagagliaio dell'auto, e poi si sono diretti a Rennes de Chateau, proprio come te. Torna alla moto.

Ore 16 – 18

Dirigiti a Blancheford e lascia la moto sul ciglio della strada e percorri il sentiero che vedi alla tua destra, al termine del quale troverai le rovine di un castello. In un angolo c'è Baza intento a meditare vai vicino a lui e dopo averlo salutato osserva la vallata con l'ausilio del binocolo, (una volta impostato il binocolo per poter vedere bene dovrai cliccare sulla scritta zoom 50X, così avvicinerai l'immagine il più possibile),



ad un certo punto vedrai una scena curiosa fra il tuo amico Mosely e la guida. Torna dove hai lasciato la moto, ma non salirci, verso sx c'è un sentiero che porta a Roque Negre, percorri lo finché troverai Wilkes, parla con lui di tutto e osserva la sua strana macchina nella terra, lui afferma che serve a rilevare i movimenti sismici, ma non ne sei tanto sicuro. Torna alla moto e va fino all' Homme Mort, segui il sentiero fino a che trovi Mosely, scambia due parole con lui, lo troverai alquanto "scocciato". Insisti a parlarci fino a che non sarà sparita l'cona del dialogo. Torna alla moto e dirigiti verso Rennes de Chateau, entra nel cimitero e apri la finestra vicino alla cripta, ascolterai un discorso fra l'abate e Madeline a proposito del tesoro. Torna a Blancheford, seguendo il sentiero ti trovi di fronte ad una specie di



biforcazione, proseguendo a dx arriverai alla casa dello scrittore Larry Chester, da cui ti aveva indirizzato l'abate. Entra e cerca di avere maggiori notizie possibili riguardo ai Templari e al Sacro Graal.

Ore 18 – 22

Lascia la moto alla rimessa, davanti all'albergo sono arrivati i due uomini del principe James



e la tua assistente Grace. Dopo esservi recati nella tua camera uno dei 2 uomini ti darà il compenso pattuito, mettili al corrente degli ultimi eventi, poi andranno via. Tutto è così strano..... Quando rimarrai solo con Grace le comunicherai i tuoi dubbi. Ora lei resterà nella tua camera, mentre tu scenderai. Passa dalla sala da pranzo, dove vedrai Buchelli e Wilkes scambiare quattro chiacchiere. Esci



dall'albergo, ma prima parla con la nuova receptionista, il suo nome è Smone, soprattutto riguardo agli ospiti arrivati con lui. Una volta esauriti gli argomenti segui i due uomini del principe nel cimitero, nasconditi dietro la cripta, li vedrai aggredire l'abate e li sentirai parlare del bambino rapito e dell'ordine.....una volta che questi saranno andati via registra la telefonata attraverso la finestra dello studio dell'abate, dove prima l'hai visto con Madeline. Seguili, aspetta che salgano in auto e prendi la moto, precedili a Blancheford e attendi il loro passaggio e poi inseguili. Vedrai che sulla mappa faranno poca

strada, infatti si fermeranno a casa di Larry. Non potendo arrivare anche tu dal viale principale dovrai tornare a Blancheford e arrivare a casa dello scrittore passando dal sentiero. Una volta arrivato nasconditi dietro l'albero vicino al pozzo e osserva la stretta di mano che si scambiano Larry e i 2 uomini. **Memorizza** i movimenti, è importante ai fini del punteggio. Torna a Rennes de Chateau e va in albergo nella tua camera, la numero 25, insieme a Grace ci sarà quel cascamoto di Mosely. Parla con entrambi di quanto hai scoperto, nel discorso salterà fuori il nome dei Massoni.....la faccenda si complica. Dovrai mostrare a Mosely la sequenza del saluto **2 – 5 – 3 – 1 – 4**. Al termine dei dialoghi Grace vi proporrà di andare a mangiare, **FACENDO COSÌ VOLGERA' AL TERMINE IL PRIMO GIORNO.**



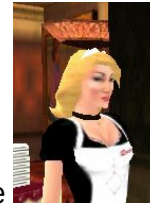
Giorno 2

Ore 7 – 10

Ora impersonificherai Grace. Sulla scrivania a fianco al letto c'è il pc chiamato Sdney, accendilo e clicca la voce ricerca, inserisci la parola Vampiro e leggi tutto quanto trovi a riguardo, approfondendo gli argomenti scritti in giallo. Spegni il pc e prendi dal tavolo uno dei 2 kit, esci dalla stanza e guarda il libro che c'è in terra vicino alla porta, leggi la poesia e in automatico la porterai sul tavolino vicino al divano, dove sta dormendo Gabriel. Scendi al piano di sotto e recati nella sala da pranzo, dove troverai Madeline, parlane chiedendo di partecipare all'escursione. A te, a differenza che a Gabriel, ti costerà 3000 franchi....che donna antipatica!!!! Esci dall'albergo e dirigi ti verso la fontana, prosegui oltre, senza svoltare per la strada che conduce al museo, prendi la via in fondo fino ad arrivare ad una collina accanto alla Tour Magdala, entra e sali sulle scale a chiocciola, troverai l'abate. Avvicinati e fa la sua conoscenza. Rientra in albergo e raggiungi il gruppo nella sala da pranzo. Ora partirai per l'escursione a La Guetterur De La Tombe De Poussin, dopo che Madeline ha terminato il suo discorso descrittivo va vicino a Baza e col taccuino prendi nota di quanto ha scritto per terra, infatti osserva: ha scritto SUM. Va vicino al pulmino e poi torna dalla guida, così partirai per la nuova destinazione, arriverai a Blanchefort. Qui la guida illustrerà a tutto il gruppo la storia, lasciando poi libertà di movimento a tutti prima di ripartire. Avvicinati a Wilkes e a Madeline, assisterai ad un tentativo d'approccio da parte dell'uomo molto mal riuscito. Avvicinandoti a lady Howard invece sentirai parlare del "Le Serpent Rouge"; quest' argomento desterà l'attenzione di tutto il gruppo, poichè si tratta di un manoscritto che dev'essere depositato. Di questo ne esistono solo poche copie, di cui una è stata rubata e mai più ritrovata. Le donne si difendono cercando di depistare tutto il gruppo, ma ormai qualche dubbio c'è. Appena riacquisti il comando parla con tutti i presenti, cercando di sapere quante più cose puoi a proposito di questo manoscritto.

Ore 10 - 12

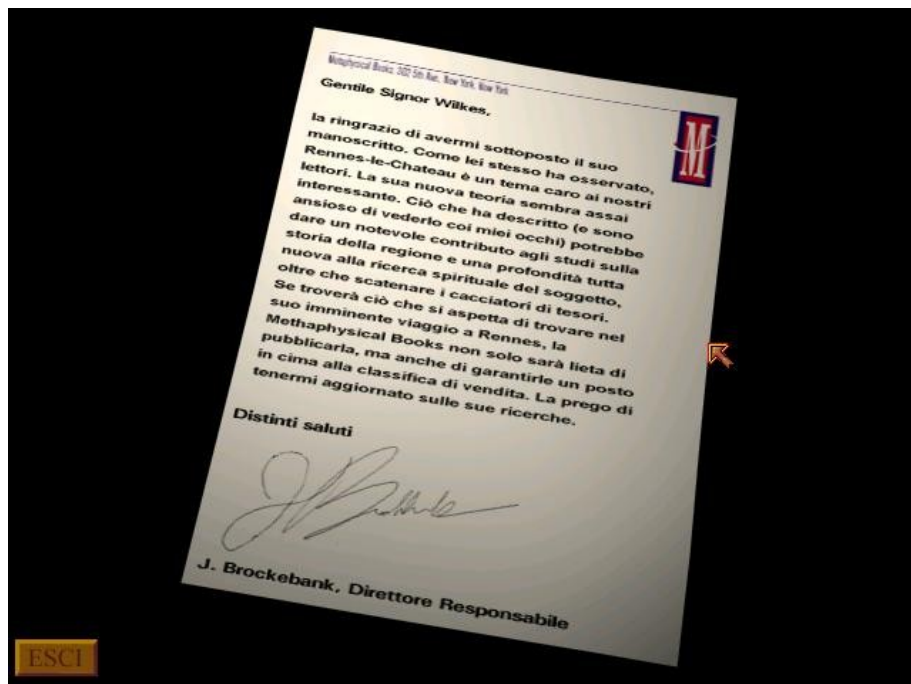
Torniamo da Gabriel adesso, lo ritroviamo nella camera d'albergo in preda ad un'incubo, costellato di sangue e figure oscure. Appena ti sarai svegliato prendi la poesia che ti ha lasciato Grace sul tavolino e il kit



a fianco del pc. Esci nel corridoio dove t'imbatterai nella cameriera Roxanne, facendola spaventare, infatti lei pensava che non ci fosse nessuno, che fossero andati tutti a fare la gita con la guida. Ora lei si dedicherà a pulire tutte le camere e tu dovrai approfittare della situazione per intrufolarti all'interno di ognuna. La prima stanza che verrà pulita è la tua, per cui dovrai attendere che finisca, spostati vicino alla stanza 27, appena vedrai Roxanne poggiare sul carrello le lenzuola sporche e prendere i detersivi per pulire usa il comando spia per guardare attraverso la porta, e quando la cameriera sarà entrata nel bagno esamina con la lente la porta del "calapranzi" e sbocca la serratura. Esci subito dalla stanza e attendi nel corridoio. Ora è la volta della stanza 29, non appena avrai visto Roxanne posare la biancheria sporca, spia nella stanza e non appena lei sarà nel bagno nasconditi sul balcone. Come la ragazza lascia la stanza esamina con la lente la porta d'ingresso e sbocca la serratura. Esci e dirigiti verso la stanza in cui vedi il carrello per le pulizie. Ora ti trovi di fronte alla stanza 31, dovrai fare come nella precedente, ossia nasconderti sul balcone e poi sboccare la porta d'ingresso prima di lasciare la stanza, mentre per le camere 21 e 23 dovrai sboccare il calapranzi come hai fatto nella stanza 27. Per finire vedrai Roxanne entrare in uno stanzino, esamina la porta e scendi alla reception. Qui troverai Jean molto dispiaciuto, poichè non sapendo che sei rimasto in albergo ha dato la giornata libera al personale, per cui non c'è nessuno che può prepararti qualcosa da mangiare. Meglio così, almeno ora avrai accesso alla cucina. Infatti mentre gli parlerai potrai chiedere di andare tu stesso in cucina a prepararti qualcosa da mangiare. Entra nella sala da pranzo e prosegui per la cucina. Qui troverai 2 porte per i calapranzi, una alla tua sx appena entri, l'altra alla tua dx oltre il mobile. Prima va vicino a quella di dx, apri lo sportello e gira la manovella per far scendere il montacarichi, entra



e cliccando sulle corde, sali al piano vedrai 2 porte, una delle quali è chiusa. Entra in quella aperta, arrivando così nella stanza di Baza, esamina il letto e osserva la stoffa nascosta sotto il cuscino del letto di sx. Rientra nel montacarichi, torna in cucina e sali con l'altro calapranzi. Esci dallo sportello di sx, ti troverai nella stanza di Wilkes, la riconoscerai dal portatile sul letto. Esamina la scrivania e leggi la lettera che troverai su di essa



Torna nel montacarichi e esci dalla porta di fronte. Ora ti trovi nella stanza di Buchelli; di fronte al letto c'è una valigia, con l'ausilio del kit che avevi preso dalla tua camera puoi rilevare le impronte. Usare il kit può risultare non semplice, per cui usa questi accorgimenti; innanzitutto esamina la valigia con la lente, poi cliccaci sopra il kit, in questo modo si aprirà una schermata come questa



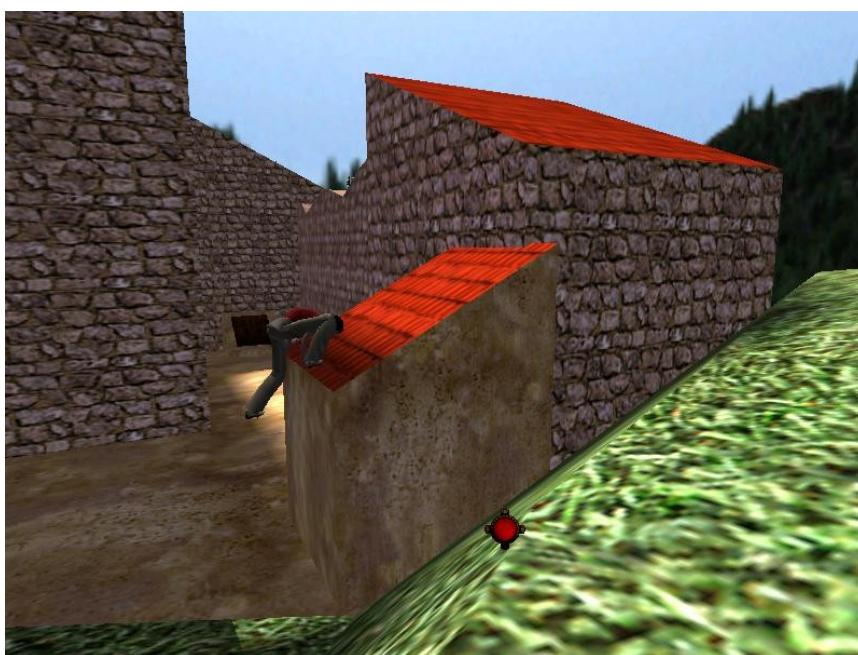
Prendi il pannellino e cliccalo sulla polverina, poi passalo sulla chiusura come se stessi passando un vero e proprio pennello, continua finché Gabriel dirà qualcosa in proposito all'impronta. Usa il nastro adesivo sull'impronta e mettila in un sacchettino bianco. Il pennello, la polverina, il nastro adesivo e i sacchetti sono tutti oggetti presenti nel kit.

Apri il primo cassetto del comò e prendi la matrice del biglietto del treno che vedi nella parte più a sx del cassetto, verso dx noterai invece uno di quei collari bianchi che usano i preti. Esci nel corridoio e va nella camera 31, qui alloggiano Lady Howard e Estelle Stiles, esamina il letto col comando "fruga", troverai una cartellina contenente dei documenti, aprila e prendi il contenuto. Entra in bagno e prendi dal lavandino un tubetto di crema Keramine H e rileva le impronte dal manico dello specchio appoggiato lì a fianco. Esci e va nella stanza 29, quella di Madeline. Apri il cassetto del comodino di dx e prendi la mappa, esamina il letto e apri la valigia che troverai sotto ad esso. Contiene una pistola. Rilevane le impronte dalla canna e rimetti tutto a posto. Esci dall'albergo e recati nel cimitero, cerca di aprire la finestra che dà nell'ufficio dell'abate, ma non ci riuscirai; usa la crema Keramine H sul telaio e poi entra. Esamina la scrivania, nel primo cassetto troverai una rivista che parla dell'unione europea e a fianco un pacchetto di sigarette, preleva le impronte da quest'ultimo. Torna in albergo e sali nella tua camera, accendi il pc e clicca sulla scritta "aggiungi dati"; inserisci le 4 impronte digitali, i documenti trovati nella camera di Lady Howard e la mappa, esci dalla camera e riponi nella stanza 29 la mappa nel cassetto del comodino e nella stanza 31 i documenti nella

cartellina sul letto. Scendi nella hall, dove troverai Jean e Roxenne. Tutto subito avrai l'impressione di essere stato scoperto a frugare, ma in realtà non è così; la cameriera ti accompagnerà in cucina per prepararti un succulento panino.

Ore 12 – 14

Eccoci nuovamente nei panni di Grace, il gruppo si fermerà a Chateau De Serres, sul pulmino Baza ti dirà che non scende perché non si sente bene; Madeline vi proporrà un pranzo con una degustazione di vini, ma, mentre gli altri entreranno tu ti rimarrai un momento all'esterno. Entra nella sala degustazione vini e dopo aver assistito ad una squallida scenetta da parte di Madeline parla con l'abate, noterai che l'icona della parola sembra vuota, normalmente c'è un punto di domanda, non lasciarti ingannare, potrai cliccarla 2 volte prima che l'abate non ha più nulla da dirti (lo stesso discorso vale se trovi l'icona bianca con qualunque personaggio, prova a parlarci comunque). Esci all'esterno, e recati verso dx, oltrepassando il pulmino vedrai che c'è un arco, passagli sotto, sentirai il pianto di un bambino. Sul fondo vedrai una casetta bassa, sali sul tetto e una volta che sarai arrivato in cima attaccati alle rampicanti per entrare dalla finestra.



Una volta entrata nella stanza, vedrai in un angolo della stanza attigua un baule, quando l'aprirai ti spaventerai. In quel mentre sentirai la voce di un uomo e allora ti nasconderai nell'armadio. Proprio mentre l'uomo sta per scoprire il tuo nascondiglio sentirai la voce di Madeline chiamarlo per invitarlo a degustare i

vini. Mai più che in questo momento la guida ti sarà simpatica. Scoprirai così che l'uomo si chiama Montreaux. Una volta sola esci dall'armadio ed esamina i vestiti in esso contenuti. Col block notes copia i simboli di cui sono rivestiti. Apri il baule e dopo aver spostato gl'oggetti ti accorgerai che ciò che ti era apparso un bimbo in realtà non è altro che una bambola. Nello stanzino attiguo troverai delle scale a chiocciola, scendi di sotto ed esamina il ritratto di Montreaux, notando che l'occhio dx è alquanto strano. Esamina la scrivania e osserva i libri che ci sono sopra, apri il cassetto e dopo aver letto il libro preleva l'impronta digitale che troverai sulla copertina con l'aiuto del kit che ti sei portata dietro. Sulla gamba sx della scrivania puoi vedere un piccolo pulsante bianco, premilo e dalle statue sulla libreria partiranno tanti fasci di luce, ruotale a destra o a sinistra di modo che i fasci di luce formino una stella, in questo modo si aprirà un passaggio segreto.



Scendi, ritrovandoti così in una cantina sotterranea. Pecorri il corridoio fino in fondo, dove troverai delle scale ed una porta, sembra che il pianto arrivi da là dietro, oltrepassa la porta e scoprirai trattarsi di una



pressa per fare il vino. Accanto vi è una donna anziana, ma quando farai per parlarle dirà frasi che per te non hanno senso, mostrandoti un frutto, il grappolo d'uva. Una volta fuori ti unirai al gruppo, pronti a partire per la prossima tappa. Durante l'escursione vi troverete di fronte uno spettacolo raccapricciante, i due uomini del principe con la gola squarciata...

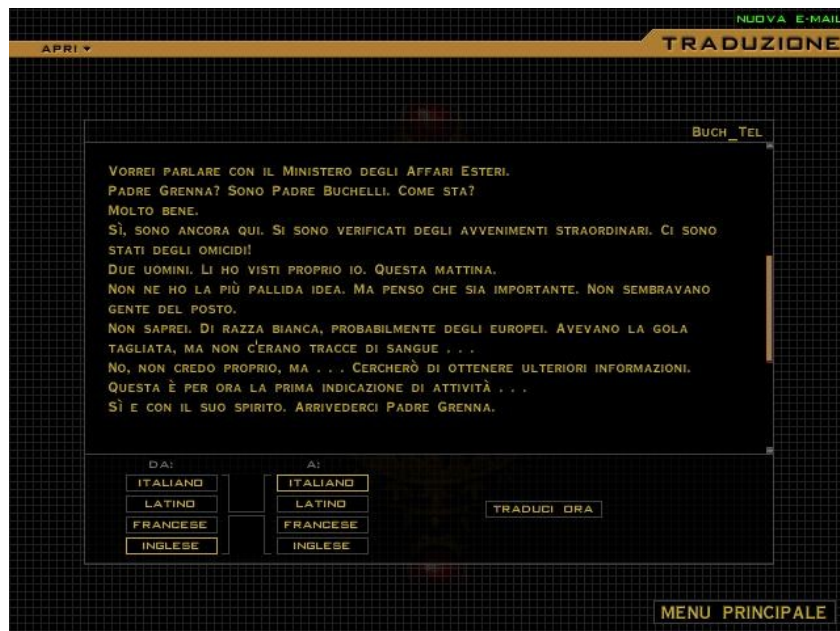
Ore 14 – 17

Eccoti nuovamente nella tua stanza d'albergo con Gabriel, lo metterai al corrente di quanto accaduto mettendo in risalto soprattutto il comportamento di Lady Howard, diciamo che è stato un po' troppo plateale. Ora riprenderai il controllo di Gabriel e mentre Grace rimarrà in camera, tu scenderai nella hall dell'albergo.

Vicino all'uscita seduto ad un tavolino troverai Wilkes, intento a bere, parla con lui, lascia che ti racconti di come sono stati ritrovati i due uomini. Va dietro la tenda rossa e registra la conversazione che sta facendo al telefono il signor Buchelli. Esci dall'albergo e sali sulla collinetta dove Grace aveva parlato con l'abate e sali sulla torre, quì troverai proprio l'abate, parlagli, ma non crederai una sola parola di ciò che ti dirà. Va alla rimessa e prendi la moto, dirigiti alla poltrona del diavolo, una volta lì guardati intorno, troverai una macchina, esamina i pneumatici e col block notes fanne il calco. Attraversa la strada e segui il sentiero, fino al fondo, dove vedrai Mosely accanto ai cadaveri degli uomini del principe, esamina attentamente tutta la scena e parla più volte con Mosely, fino ad essere sicuro di aver esaurito tutti gl'argomenti, guardati intorno, su uno spiazzo a sx vedrai del sangue, dopo aver chiamato Mosely e aver fatto diverse congetture su quanto è accaduto esamina le strane impronte accanto al sangue, cliccaci per 2 volte sopra, con l'icona a lampadina, vedrai 2 filmati molto inquietanti. Ora non c'è altro, per cui deciderai di andare via con Mosely; strada facendo incontrerete Madeline in attesa della polizia francese, che si stupirà di vedervi lì. Ad un certo punto ti chiederà i nomi dei morti, dato che la sera prima ha visto Grace in loro compagnia, ma con prontezza e faccia tosta la farai desistere. Torna alla moto e poi a Rennes Le Chateau. Rientra in albergo e va dietro alla tenda rossa per telefonare al principe James e per informarlo della morte dei suoi uomini. Va a prendere la moto e recati a casa di Larry, e una volta dentro parla dei due uomini, insisti fino a che parlerai della stretta particolare che avevi visto fare. Larry s'infurierà e ti manderà via. Va a spiarlo dalla finestra e quando andrà via usa l'appendiabiti nel buco della finestra per guardare a che ora ha messo la sveglia (alle 2.00), purtroppo ti cadrà l'appendiabiti. Sali sulla moto e torna in albergo, appena vi avrai messo piede assisterai ad una strana scena fra Estelle e Baza, e quando quest'ultima sarà uscita va a prendere la moto e aspetta che passi a Chateau de Blanchefort, quando la vedi clicca l'icona dell'inseguimento, sulla mappa apparirà una nuova locazione, fermati lì e prendi il sentiero a dx, percorri fino a che non vedrai Estelle intenta a guardare la mappa (il sito di Estelle e Lady Howard). Parla di tutti gli argomenti a disposizione e una volta che capirai che lei non ti dirà più nulla torna alla moto e poi in albergo. Una volta nella hall parla con Jean chiedendogli di farti svegliare da Simone per le 2. Sali nella tua camera e mentre stai per parlare con Grace degli'ultimi avvenimenti arriverà Mosely, alchè chiederai alla ragazza di parlare del libro che sta leggendo, illustrando la teoria che il Santo Graal non è un calice, ma il grembo di Maria Maddalena e che il sangue in realtà è la progenie di Gesù. Appena Grace terminerà il discorso Mosely andrà via. Non appena sarà uscito prendi le sue impronte dalla bottiglia. La ragazza ti chiederà perchè l'hai fatto e tu le spiegherai che credi il tuo caro amico abbia qualcosa da nascondere. Non potrai mettere l'impronta in Sidney per cui dovrai lasciarla vicino al pc. Comunque potrai inserire le due cassette che hai registrato per poi tradurle. Per la cassetta dell'abate dovrai selezionare la lingua d'origine francese



mentre per quella di Buchelli dovrai inserire come lingua d'origine l'inglese.



Scendi nella hall e va al tavolino in cui erano seduti Wilkes e Baza e siccome non c'è più nessuno potrai prendere l'impronta dal bicchiere verde. Torna in camera e inserisci anche questa nel pc. Dalla schermata principale del pc clicca su realizza ID, su giornalismo e su NY Times, una volta ottenuto la tessera falsa stampala.



Va a prendere la moto e recati a Chateau De Serres, bussa alla porta del castello e chiedi di parlare col



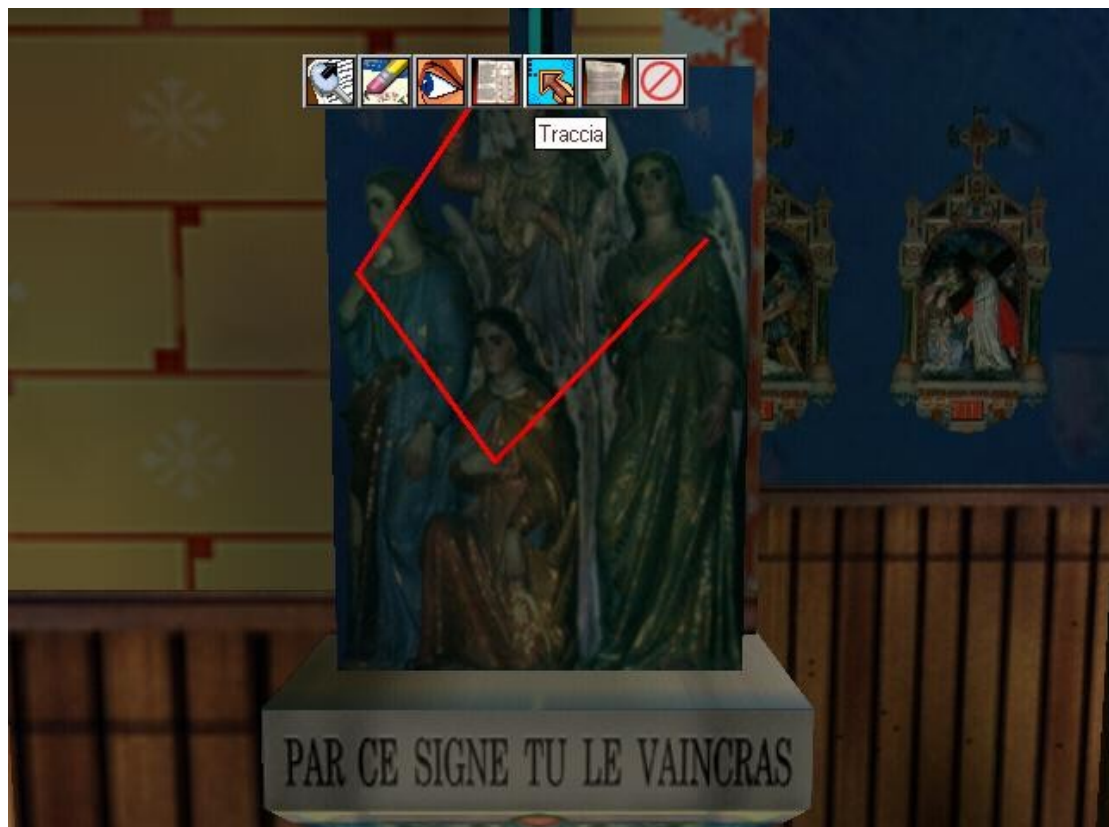
signor Montreaux, poichè dovrai intervistarlo. Una volta che il padrone sarà arrivato vi sposterete nella sala degustazioni, dove potrete gustare i vini e parlare in tranquillità

Affronterai tanti argomenti con lui fino a quando Montreaux riceverà una chiamata da "sua moglie" e dovrà allontanarsi. Una volta fuori esci senza usare la moto dal cancello e avvicinarti al ciglio della strada, dopo aver preso dall'inventario il calco dell'impronta confrontalo con il segno dei pneumatici che vedi in terra, ti accorgerai che sono uguali. Va alla moto e torna nella tua stanza in albergo. Una volta dentro arriverà anche Mosely e dopo aver parlato un po' lascerete Grace in camera e scenderete a mangiare.

Ore 17 - 22

Eccoti di nuovo nei panni di Grace, va al computer e leggi le mail ricevute, anche se per ora non risponderai a nessuno. Scendi al piano terra dirigiti verso la sala da pranzo e da dietro il separè ascolta i discorsi fra Gabriel e Mosely, ti lasceranno di stucco! Lascia l'albergo e va al museo, appesa alla porta c'è una busta, che tu prenderai, una volta visto cosa contiene farai un urlo di sorpresa, infatti c'è una copia del Serpent Rouge, una volta che l'hai messo nell'inventario potrai leggerlo, scoprendo così una serie di enigmi da risolvere. (Uno per volta al momento opportuno li risolverai), col kit rileva l'impronta sulla busta che conteneva il manoscritto. Recati in chiesa e prendi l'opuscolo vicino all'altare, una volta nell'inventario potrai leggerlo, ci sono notizie interessanti sulla chiesa. Avvicinati all'ingresso della chiesa e osserva il quadro che aveva generato la discussione fra l'abate e Buchelli, traccia delle linee che congiungono le mani degli angeli, ottenendo così un quadrato inclinato

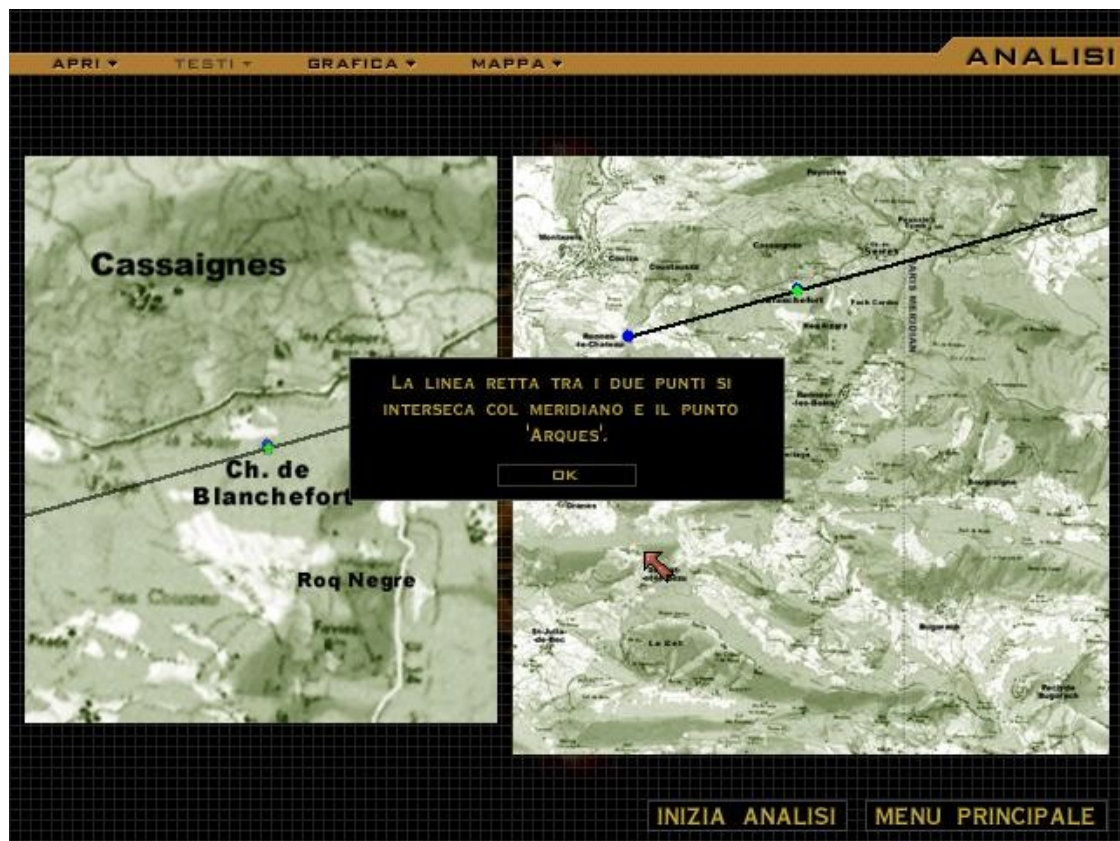




Entra nella porta accanto all'altare, troverai l'abate, parla con lui di tutti gl'argomenti a tua disposizione e poi torna nella tua camera in albergo. Accendi Sidney e inserisci l'impronta di Montreux , quella trovata sulla busta e i simboli che hai copiato dagli abiti. Analizza le due pergamene trovate da Gabriel nella stanza di Lady Howard e i simboli che hai appena inserito. Per quanto riguarda le pergamene ti saranno chiesti degli approfondimenti, esegui tutti, invece per i simboli la richiesta sarà più lunga e i risultati ti saranno inviati per mail.

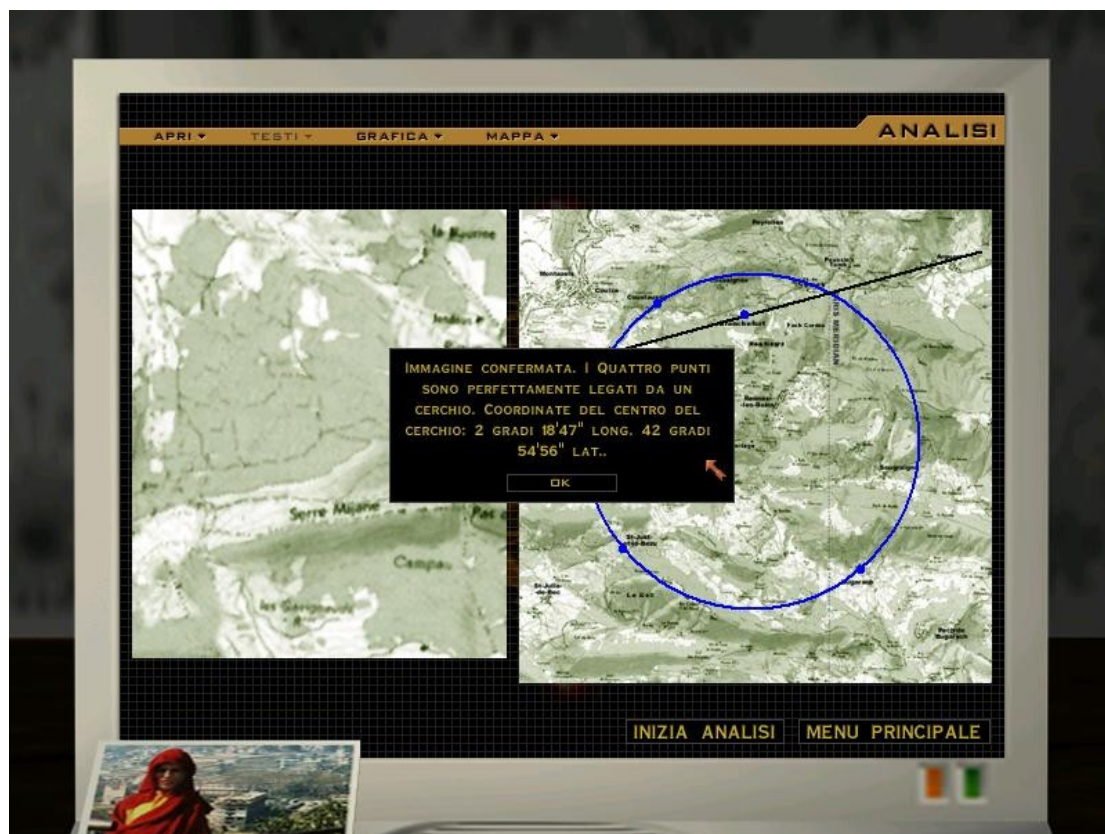
Ora puoi dedicarti al primo enigma presente nel Serpent Rouge: " **Acquario - Nella mia ardimentosa ricerca, cercai di aprirmi la strada con la spada attraverso la densa vegetazione della foresta, come un**

pedone in cerca del suo destino. Avrei voluto raggiungere il luogo della Bella Addormentata, dove alcuni poeti intravidero la Regina di un regno perduto. Pronto a tutto pur di trovare la strada, scelsi il cammino di RA, e fui illuminato". Entra in Sidney e cerca notizie su Ra, scoprendo che si tratta dell'antica divinità egizia del sole, raffigurato come un uomo con la testa da uccello, il suo numero è il 6. Leggi attentamente l'opuscolo della chiesa, e presta particolare attenzione a queste parole: "Il 22 luglio di ogni anno, giorno dedicato a Santa Maria Maddalena, se ci si trova nella chiesa all'alba e ci si rivolge verso Chateau de Blanchefort, si nota che il sole, sorgendo dietro le rovine, forma una lama di luce che unisce le due strutture". Ora analizza la mappa e cliccando su mappa scegli l'opzione inserire punti. Dalla mappa a dx cliccare su Rennes Chateau, una volta messa in risalto sulla mappa a sx cliccare sul piccolo segno a forma di croce rossa, ripetere la stessa cosa su Chateau de Blanchefort. una volta ottenuto i 2 segni ripetere l'analisi, ottenendo così una linea retta



La linea retta tra i due punti si interseca col meridiano e il punto "ARQUES"

2° enigma: "PESCI – Venni ancor più aiutato dagli'incartamenti di un amico. Parlavano di una signora. Anni addietro, il suo nome è ISIS, regina delle primavere benevolenti. Venite a me voi tutti, lavoratori e oppressi, e io vi darò quello che cercate. Altri la chiamavano MADDALENA, dall'urna cerimoniale di unguento guaritore. Gli iniziati la conoscevano come LA SIGNORA DEL LAGO o NOTRE DAME DES CROSS. Il cerchio e l'anello e la corona forma il diadema della regina del castello". Riprendi di nuovo l'opuscolo della chiesa e leggi attentamente al punto # 3 SANTA MARIA MADDALENA, questa parte: "Esistono altre tre statue della Santa col teschio in altrettante chiese della zona: ST.JUST ET LE BEZU, BUGARACH e COSTAUSSA". Segna sulla mappa le quattro chiese partendo da Rennes de Chateau, St. Just, Bugarach e Costaussa, poi clicca su grafica, inserisci figura (scegli il cerchio), ingrandiscilo e posizionalo in modo che la circonferenza del cerchio tocchi i quattro punti che hai appena segnato sulla mappa. Otterrai così la soluzione del 2° enigma.



“Coordinate del centro del cerchio: 2 gradi 18'47” long. 42 gradi 54'56” lat”.

Esci dalla stanza per vedere cosa succede di sotto e fare così una piccola pausa, prima di scendere guarda di fronte alla stanza 31, per terra c'è un vassoio con dei bicchieri, prendine uno, scendi le scale e arrivi giusto giusto per vedere i due dongiovanni che stanno per uscire con Madeline, Gabriel una volta che si accorge che esisti si degna di chiederti se vuoi unirti a loro, ma tu rifiuterai, in cuor tuo però se potessi calpestargli la faccia lo faresti volentieri!!!!!! Entra nella sala da pranzo e informati sullo stato di salute di Lady Howard.

Torna in camera per rimetterti all'opera con gli enigmi. Accendi Sidney e unisci alla lista dei sospetti le loro impronte digitali e gli oggetti che hanno un'attinenza comune con loro, risulterà più ordinato e semplice da consultare. Per far ciò va nella schermata principale di Sidney, clicca sospetti e poi lista sospetti. Iniziamo con:

Madeline Polaine, dopo averla selezionata clicchiamo su apri file e clicchiamo la sua impronta digitale, ora per inserirla nella scheda bisogna cliccare su collegamenti e infine su collegamento col sospetto. Il gioco è fatto. Usa questo procedimento per inserire qualunque oggetto, impronta ecc ai vari sospetti. A Madeline dobbiamo aggiungere anche la mappa.

Vittorio Buchelli, inseriamo l'impronta e la registrazione della chiamata

Emilio Baza, inseriamo il foglio con la scritta SUM

Abate Arnaud, aggiungi l'impronta e la registrazione della chiamata

Lady Howard, aggiungi l'impronta e le 2 pergamene

John Wilkes, aggiungi l'impronta

Eric Montreaux, aggiungi l'impronta e i simboli che avevi copiato dal vestito.

Franklin Mosely, aggiungi l'impronta

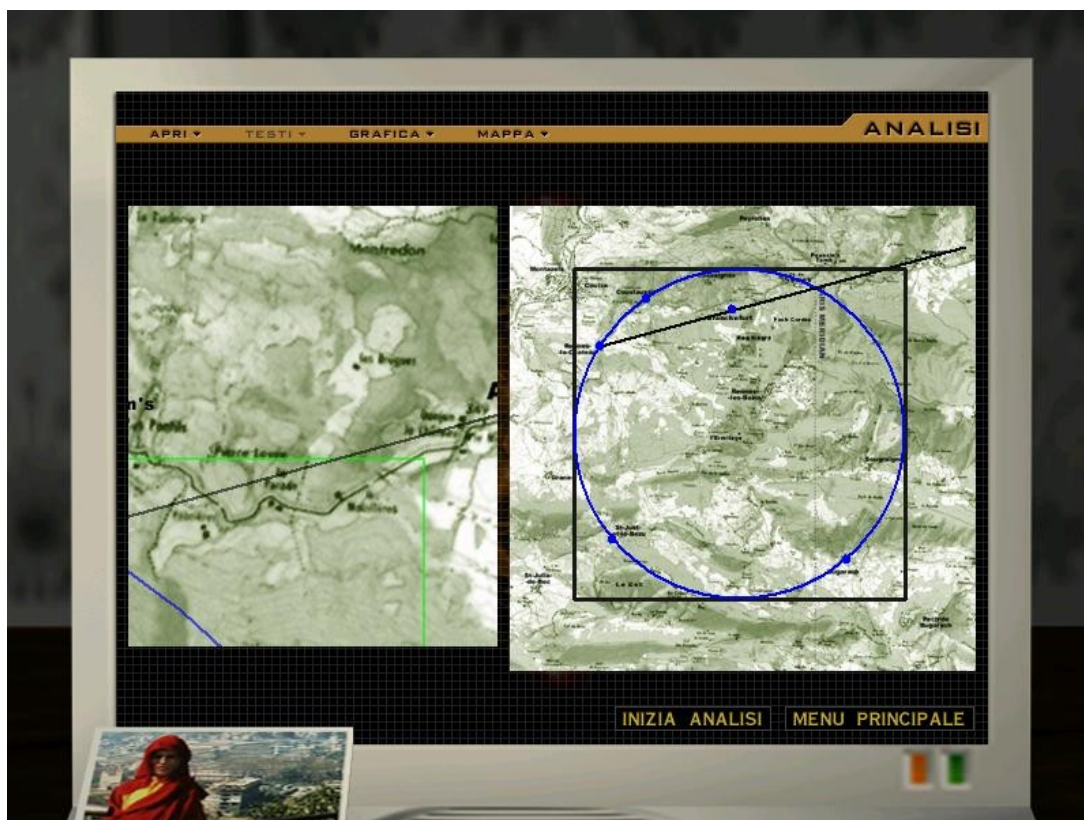
Penso di non aver tralasciato nulla, mancano ancora dei dati che devono essere raccolti. Se noti ti è rimasta un'impronta misteriosa, ma comparandola con quelle che abbiamo non da risultati, per cui per trovare a chi appartiene dovremo raccogliere quelle dei sospettati che ancora mancano. Ora possiamo tornare ad occuparci del Serpent Rouge.

3° enigma: **“Ariete – Il QUARTETTO è a guardia della Regina: coloro che osservano tengono d'occhio il guardiano. Mi rivolgo prima a nord e poi a ovest, a sud e poi a est, e ovunque li vedo, con le loro spade scintillanti rivolte una verso l'altra. San Michele e i suoi fratelli con i loro piedi piantati sulla terra. La circondano così che nessuno possa farle del male, posizionati così come anche PITAGORA avrebbe approvato”**. Effettua innanzitutto una ricerca con Sidney, prima inserisci San Michele e poi Pitagora.

“San Michele è uno dei 7 arcangeli, in alchimia è uno dei quattro angeli che reggono i quattro angoli del mondo e rappresentano i quattro elementi della terra: fuoco, terra, aria e acqua”. **“Pitagora è un filosofo greco del VI secolo A.C. Fra tutte le notizie ciò che a te interessa, sono le dottrine che gli alchimisti gli attribuiscono, come la scrittura del quadrato. Nella rappresentazione geometrica il quadrato è disposto in modo che i lati siano tangenti al cerchio interno senza che questo lo intersechi. Simbolicamente rappresenta l'unione tra il cielo (il cerchio) e la terra (il**

quadrato)".

Clicca sulla schermata principale di Sidney, poi analisi, una volta aperta la mappa clicca su grafica e poi su inserisci figura, questa volta scegli il quadrato e ingrandiscilo quanto serve per contenere il cerchio.



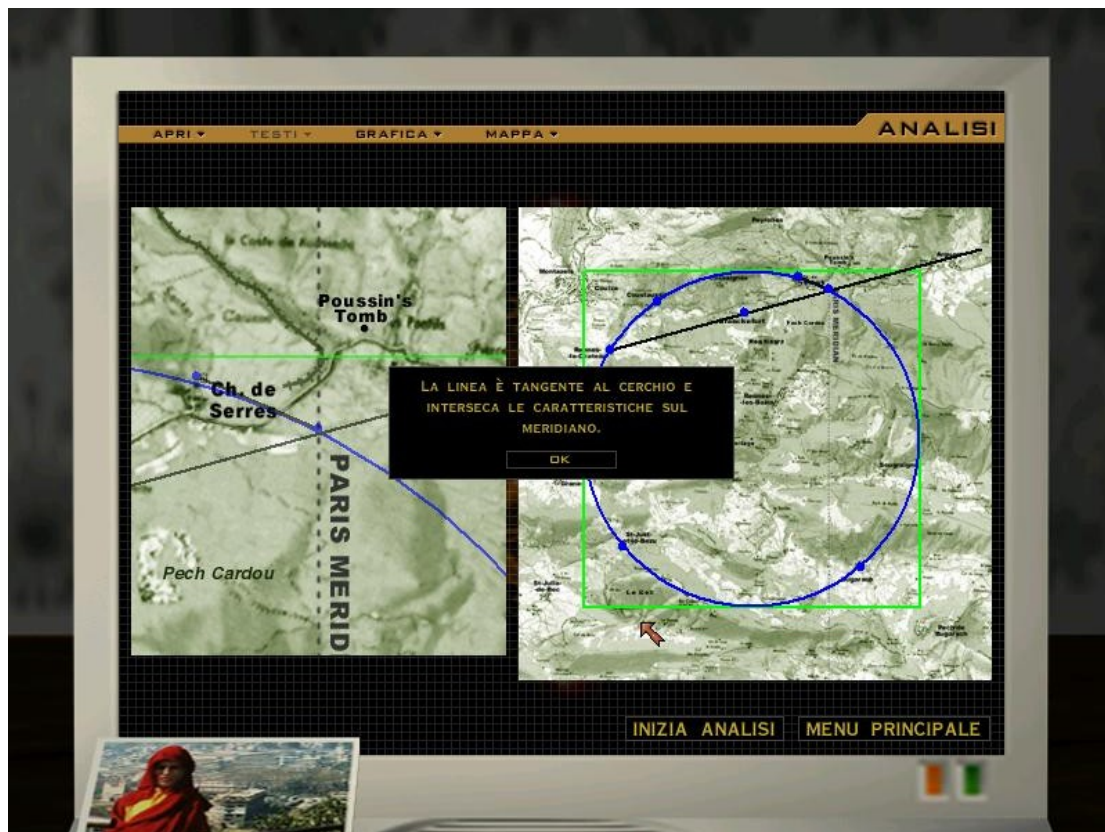
E la corona di Maddalena, in centro c'è l'Ermitage

4° enigma: "Toro – Nel santuario si trova la fonte, sorgente d'amore per tutti coloro che credono nel significato di queste parole: "CON QUESTO SEGNO VINCERAI". Solo adesso capisco – quattro sono gli ingredienti del laboratorio alchemico, e il loro sapere riflette la luce nell'armonia con la loro Regina. Ma non solo: gli angeli tengono stretto il segreto dell'angolo che è la chiave del regno. Il mio amico conosce il segreto, ma custodisce con saggezza il FRUTTO in mezzo al fieno, così che il tesoro non cada nelle mani degli infedeli". In questo enigma si parla di un frutto di cui possiamo trovare riscontro nella seconda pergamena di Lady Howard, per l'esattezza di una mela blu (ricordi quando le hai tradotte?), se poi facciamo un po' di mente locale (per chi non sa il francese come me deve fare grande mente locale e ricordare più che altro le immagini) la vecchia che hai incontrato a Chateau de Serres ha menzionato qualcosa in proposito, mostrandoci addirittura un frutto (anche se in quel caso ci mostrava un grappolo d'uva).

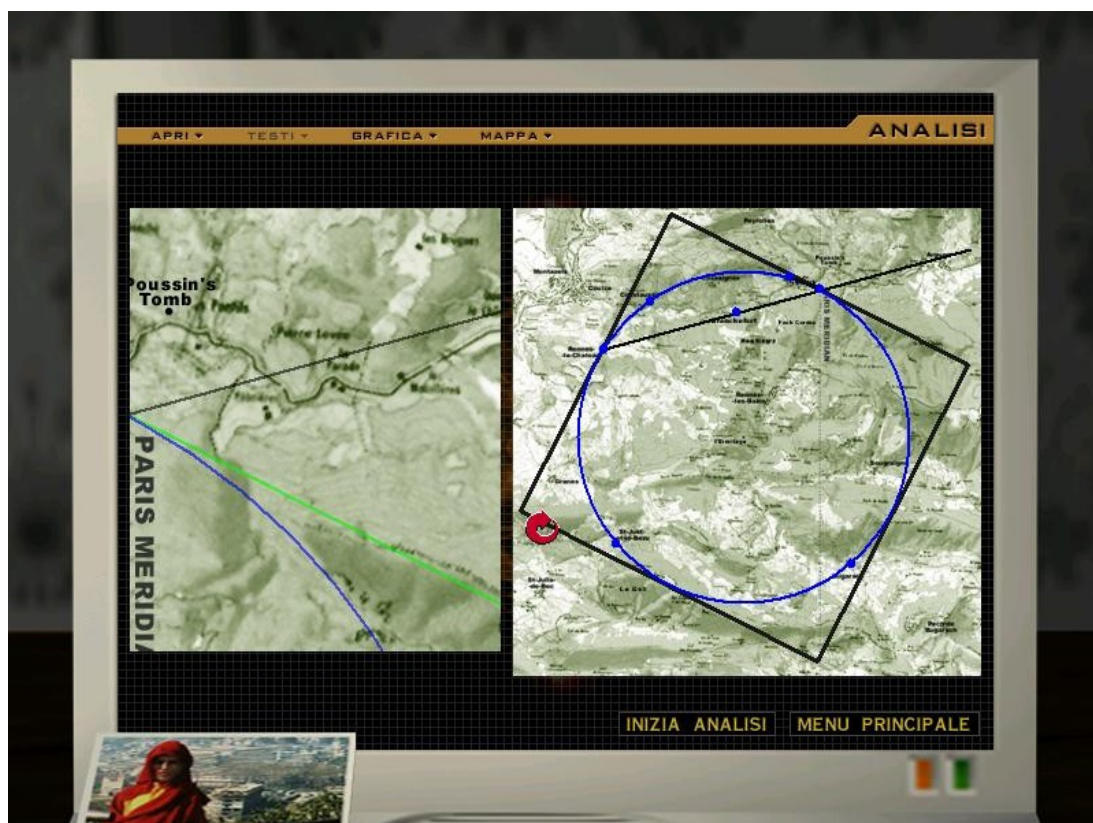
Apri nella schermata principale di Sidney l'analisi, in modo da far riapparire la mappa, inserisci (come hai fatto per il



primo enigma) un puntino su Chateau de Serres e un puntino sul meridiano di Parigi dove la prima linea retta che hai tracciato e il cerchio s'incrociano. Ora esegui l'analisi, vedrai formarsi un piccolo segmento



A questo punto devi ruotare il quadrato facendo in modo che il lato coincida perfettamente sopra il segmento.



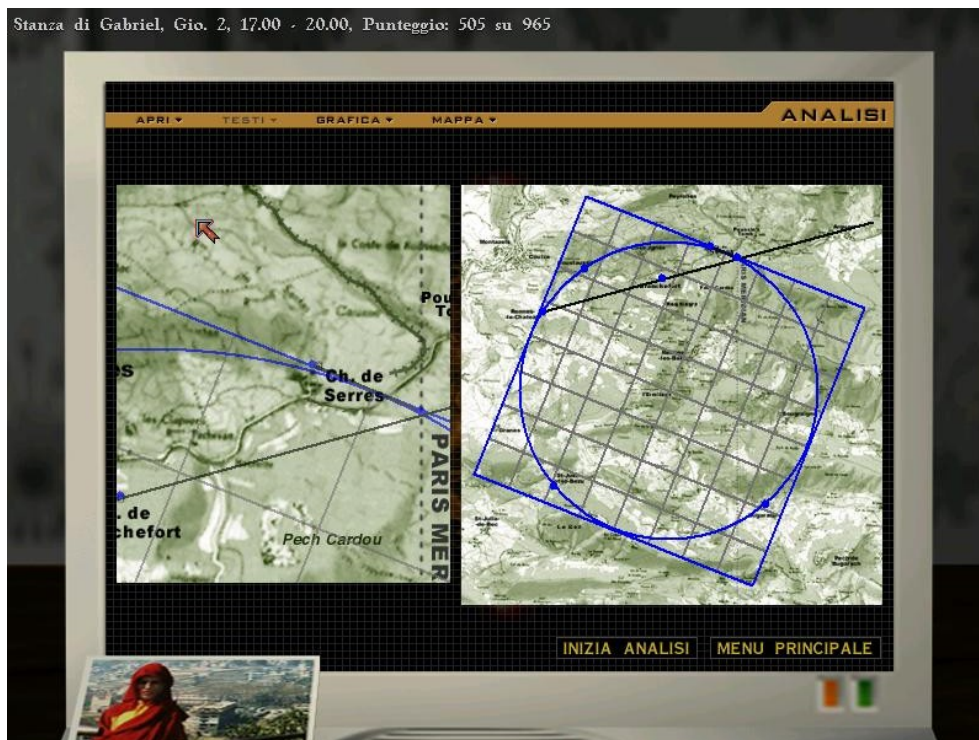
Ruotare il quadrato non è difficile, spostati col cursore lungo il lato del quadrato finché non ti apparirà quella freccia rossa tonda che vedi nella foto, tenendo premuto il tasto sx del mouse sulla freccia potrai ruotare la figura, fino a sistemarla nella posizione corrente.

Ora è tempo di sgranchirti un po' le gambe, per cui esci dalla camera e scendi nella hall, qui troverete Lady Howard che si lamenta con Estelle perché non ha voglia di trascorrere un'altra serata noiosa chiusa in camera, per cui propone una partita a Bridge, prima invita il signor Buchelli, poi te, che gentilmente rifiuterai, poi il signor Wilkes, ma di lui nessuno sa nulla da quando è uscito nel pomeriggio e infine il signor Baza. Una volta che tutti saranno andati via torna

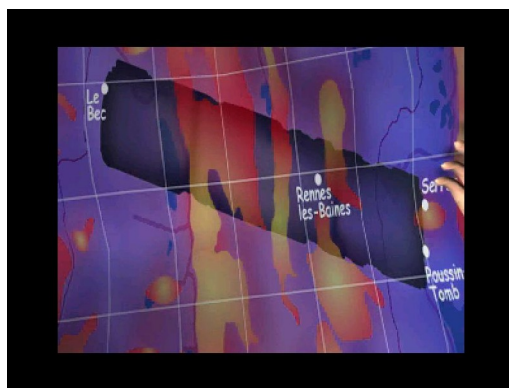
nella tua stanza per dedicarti al 5° enigma.

“Gemelli – I tasselli del mosaico del luogo sacro alternano il nero e il bianco e GESù come ASMODEO, asserva il loro allineamento. Ho rinvenuto 64 pietre del (non capisco la parola) perfetto che i CAVALIERI della foresta nera hanno disseminato quando lasciarono la bianca fortezza perché inseguiti dagli usurpatori”. Leggendo attentamente quanto viene scritto si potrebbe pensare che le 64 pietre alternate fra bianche e nere possano corrispondere ai pezzi di una scacchiera, per cui fa due ricerche su Sdney, scacchiera e Asmodeo. **“ Secondo la leggenda Asmodeo era il demone che Salomone costrinse con l’inganno a custodire il suo tempio. Perciò ora viene considerato come il guardiano dei tesori perduti (o nascosti)”.**

A questo punto va sul menù principale e poi su analisi, clicca su mappa, disegna griglia, riempi figura e poi 8X8, risolvendo così l’enigma.



Ora partirà un filmato in cui tu sentirai bussare alla porta della tua camera, si tratta di Wilkes, che dopo aver farfugliato qualcosa a proposito di Madeline ti proporrà di uscire con lui per farti vedere una grande scoperta. Tu accetterai, ma prima dovrai cambiarti. Ad un tratto il filmato si sposta nella camera dell’energumeno, che tu avrai fatto ubriacare per bene, ti mostrerà una foto fatta dal satellite in cui sono riprese le aree sismiche della zona, si può



vedere un enorme cavità dove Wilkes pensa ci sia nascosto qualcosa. All’ennesimo tentativo di allungare le mani, lo farai volare per aria e lascerai la stanza, qui troverai Gabriel che ti chiederà cosa stai combinando, ma francamente dopo gli ultimi avvenimenti ritieni che non sono affari suoi.

Giorno 3

Ore 2

Eccoci nuovamente nei panni di Gabriel, scendi nella hall e va a prendere la moto alla rimessa, è arrivato il momento di vedere cosa combina Larry. Fermati a Blancheford e segui il sentiero fino a casa della scrittrice, spialo attraverso la

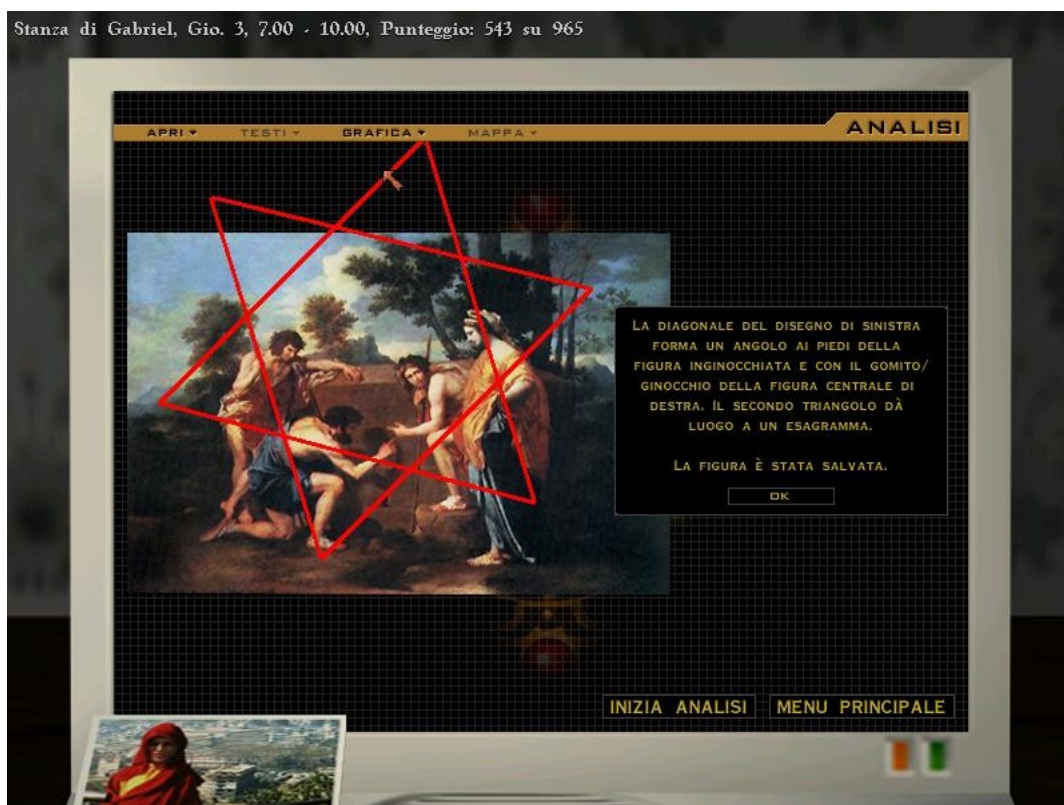
finestra col buco nel vetro e appena lui uscirà seguilo e resta nascosto. Larry arriverà in una radura, dove lo vedrai seppellire qualcosa. Appena si sarà allontanato va a dissotterrare quanto nascosto, scoprirai trattarsi di un manoscritto intitolato "la sacra progenie" di Larry Sinclair, (allora Larry Chester in realtà si chiama Sinclair, per cui ha mentito!). Siccome ha la copertina di plastica rilevano le impronte. Lascia questo luogo, mentre stai per partire con la moto vedrai passare la berlina nera, ma purtroppo non riuscirai a seguirla. Va all'Homme mort, segui il sentiero e troverai Mosely intento a scavare una buca, appena si accorgerà della tua presenza poco ci manca che gli viene un'infarto, parla con lui, cercando di capire dov'è stata Grace, visto che non l'hai sentita rientrare, ma quando lui ti dirà che hanno trascorso tre ore a parlare di te e che Grace sa benissimo cosa pensi di lei, tu non capirai cosa vuole dire. Torna in albergo e sali nella tua stanza, pronto per andare a dormire, ma avrai un altro incubo. Vedrai un'unicorno che corre libero nella notte, quando ad un tratto usciranno tre losche figure da dietro un cespuglio, due bloccano il povero animale, mentre la terza gli taglia la gola, raccogliendo il sangue in una coppa per poi berlo. Una volta fatto questo l'unicorno cadrà a terra, mentre a colui che ha bevuto il sangue crescerà il corno. All'improvviso sei nella tua stanza e ti svegli di soprassalto, quell'essere che avevi visto è entrato in camera, si tratta di un vampiro e mentre tu non riesci a muovere le gambe questi si avvicina al letto di Grace, le apre la camicia da notte e la lecca, senza farle altro. Quando tu riesci a muoverti del vampiro non c'è più traccia, guardi il tuo talismano e ti metti nel letto accanto a Grace, per proteggerla, nel caso il vampiro tornasse, in quel mentre Grace si sveglia e girandosi verso Gabriel.... il resto di quanto accade lo lascio alla vostra immaginazione....

Ore 7 – 10

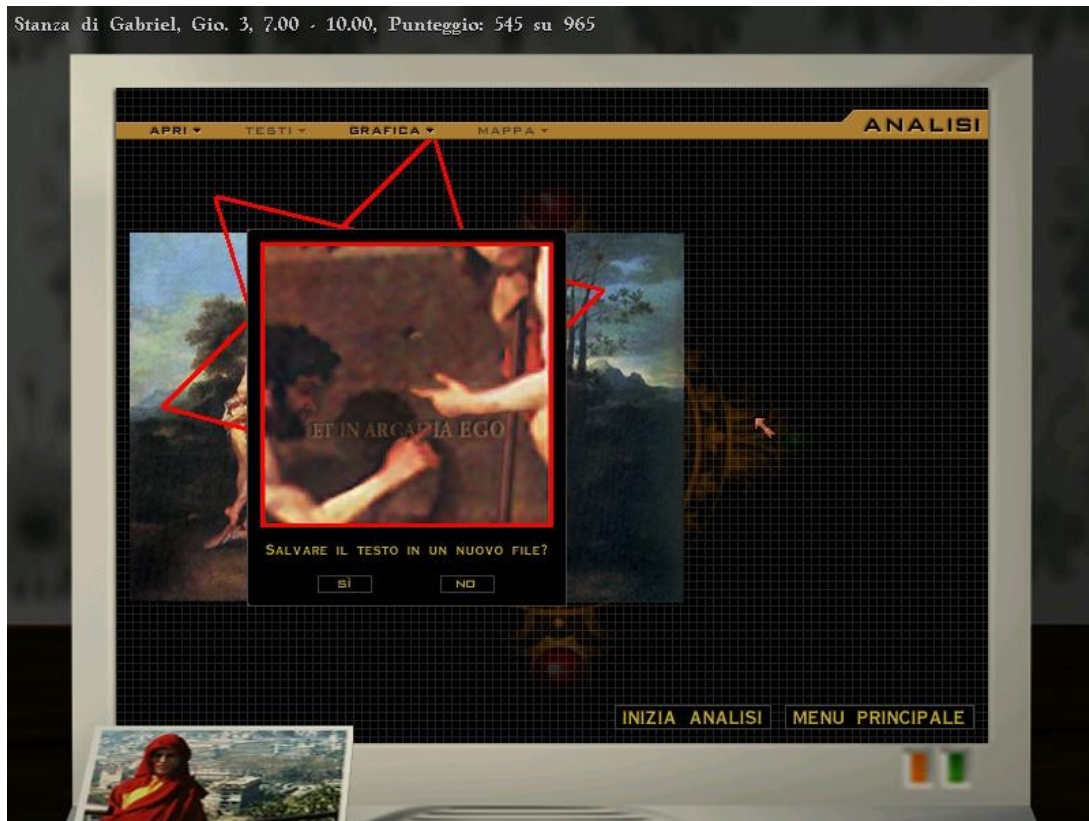
Ora sei di nuovo nei panni di Grace, dopo aver osservato Gabriel e meditato sugli eventi accaduti quella notte, prendi da sopra il tavolino le chiavi della moto e dai un'occhiata al manoscritto, esci dalla stanza ed entra in quella di Mosely al n°33, tanto hai la chiave. Facendo attenzione a non svegliarlo una volta all'interno guardati in giro, guarda dentro la valigia, nell'armadio, sotto il letto e poi sposta il cumulo di abiti per terra, sotto cui troverai il tracciatore. Torna nella tua camera e accendi Sidney. Leggi nel *Serpent Rouge* l'enigma successivo a quello dei gemelli.

"Leone – Rendo omaggio alla tomba del celebrato pittore Poussin e, come i CUSTODI, indugio sull'enigma del suo sepolcro. Il mio cervello vacilla, la luce arde negli occhi. Ogni cosa è così confusa. Persino Teniers ha dovuto deporre il suo pennello, persino lui che è così avvezzo ai luoghi della Regina. Ecco il segnale che Teniers ha dato nella sua innocente reclusione. Di sicuro, c'è un legame fra i due!". Esaminando l'enigma puoi facilmente notare le due figure di spicco, i due pittori, Poussin e Teniers. Potresti trovare delle notizie interessanti al museo. Esci dalla stanza e recati proprio al museo, acquista tre cartoline (una di Poussin e due di Teniers) in cui sono raffigurate le opere dei due pittori. Torna in camera e inseriscile tramite il comando "aggiungi dati" nel pc e poi esaminale.

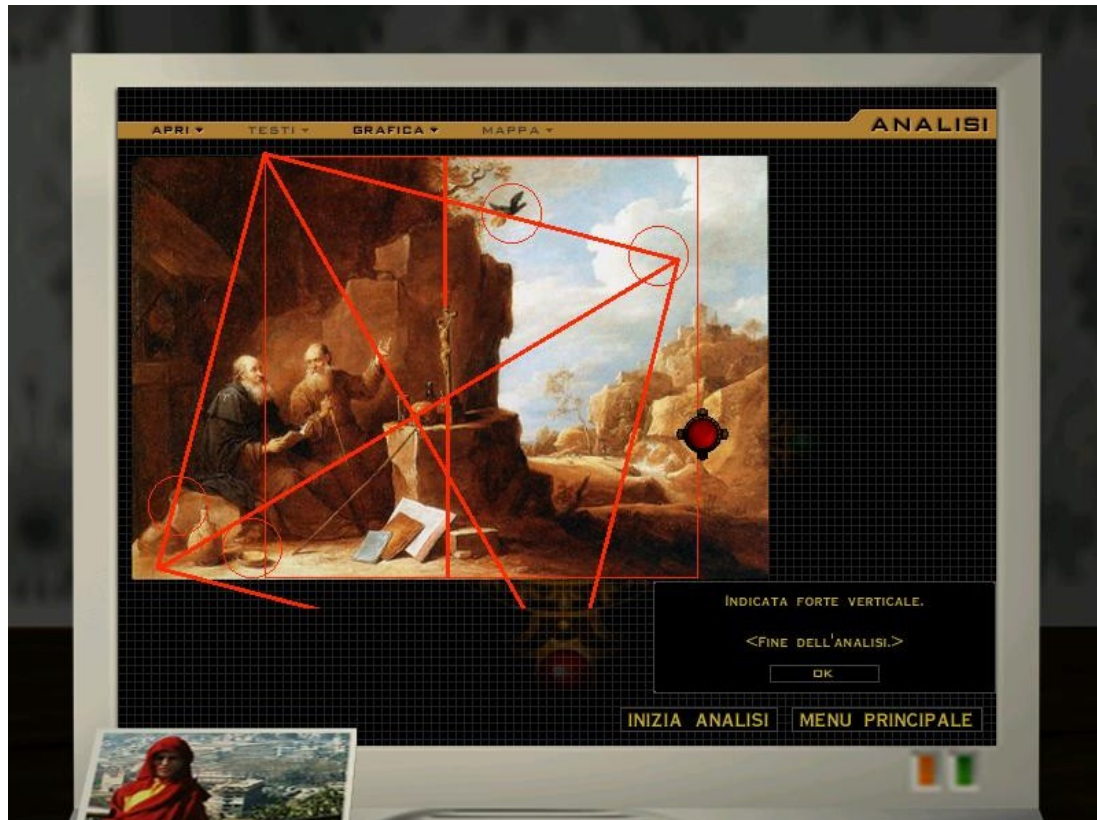
Nelle cartolina di Poussin, c'è un'immagine nascosta, per poterla vedere devi cliccare su grafica e poi geometria



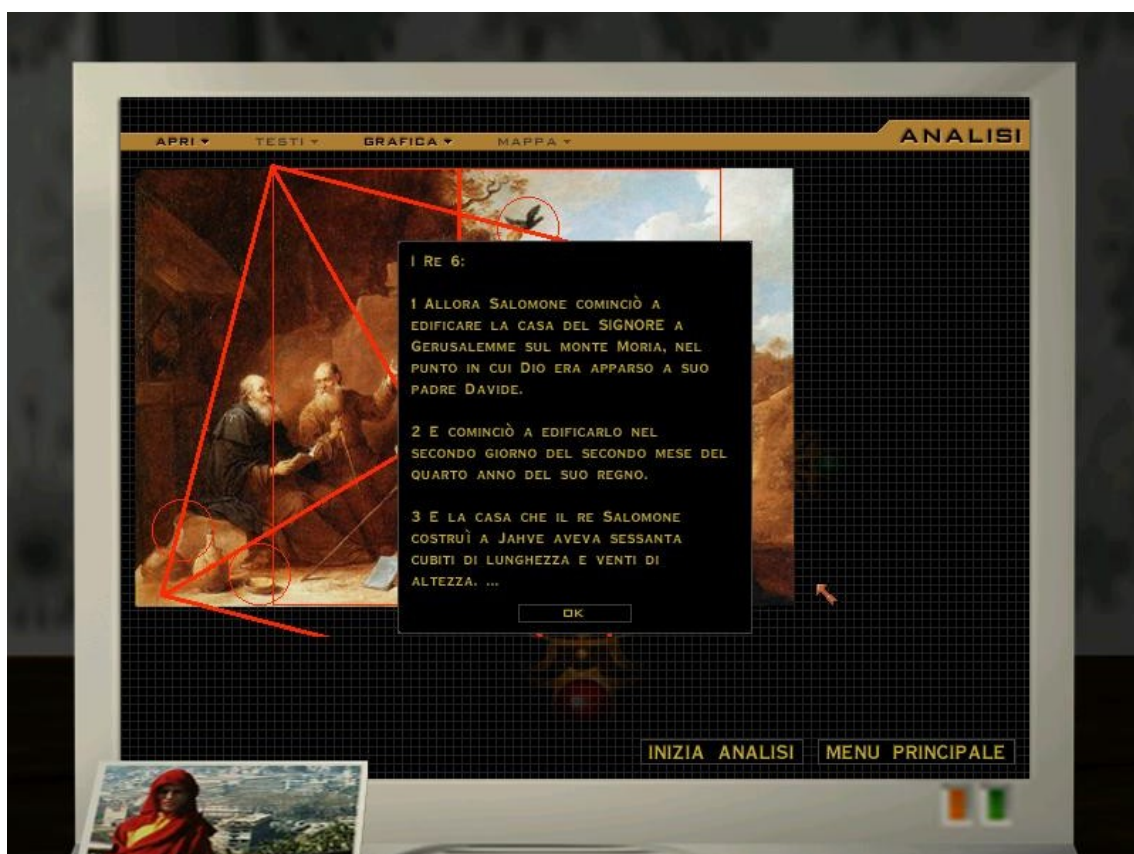
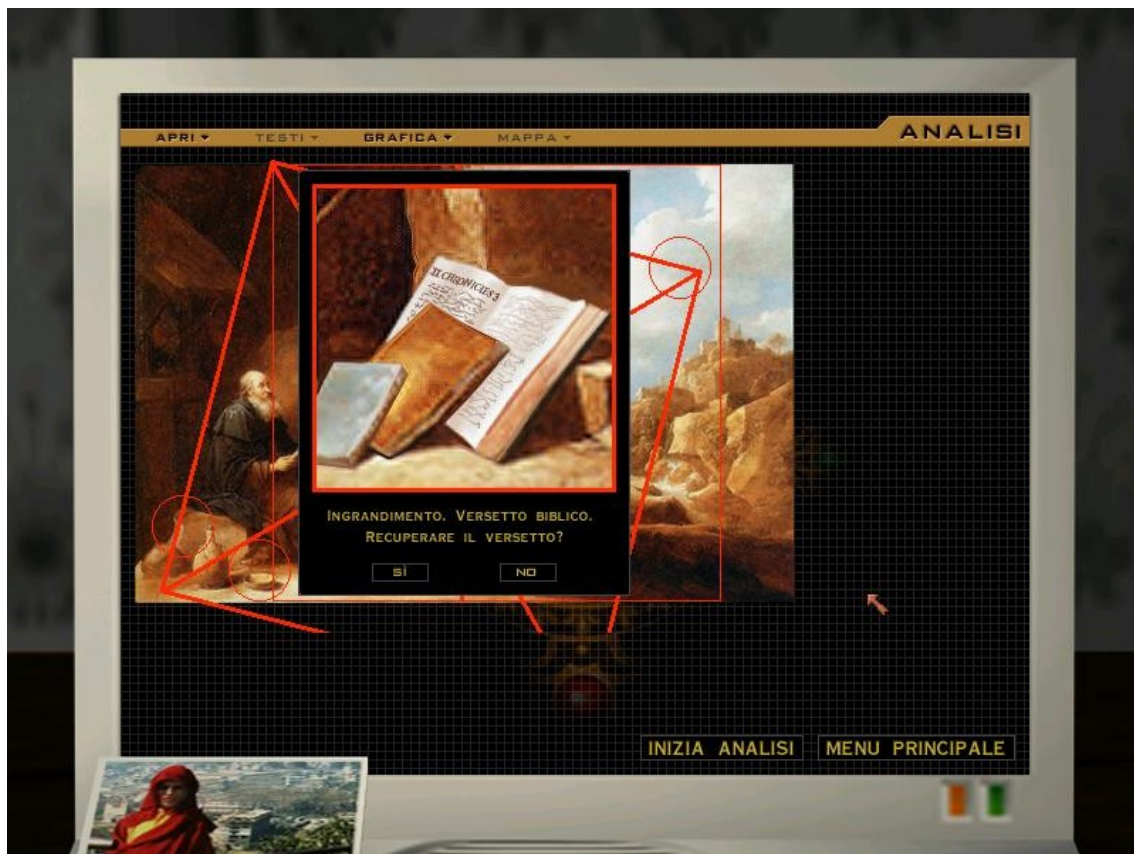
Inoltre ci sono delle parole decifrabili nell'immagine, per poterle vedere devi cliccare grafica e poi zoom & chiarisci



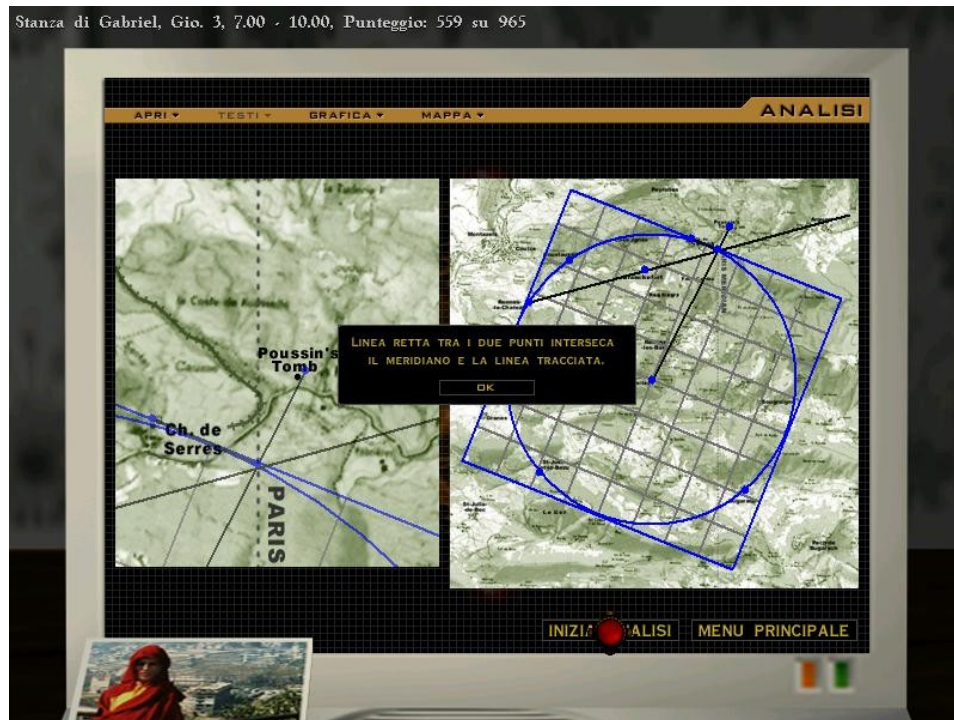
Cerca la parola **Arcadia**, dal menù principale va su ricerca e inserisci la parola, approfondendo d'argomenti evidenziati in giallo: l'albero della conoscenza, l'immortalità, il Graal e l'ebreo errante. Ora analizza le due cartoline di Teniers, nella prima non viene rilevato nulla, nella seconda invece c'è un'immagine nascosta e delle parole decifrabili, per cui usa lo stesso procedimento che hai adottato prima.



Le figure geometriche che compaiono le conosci già

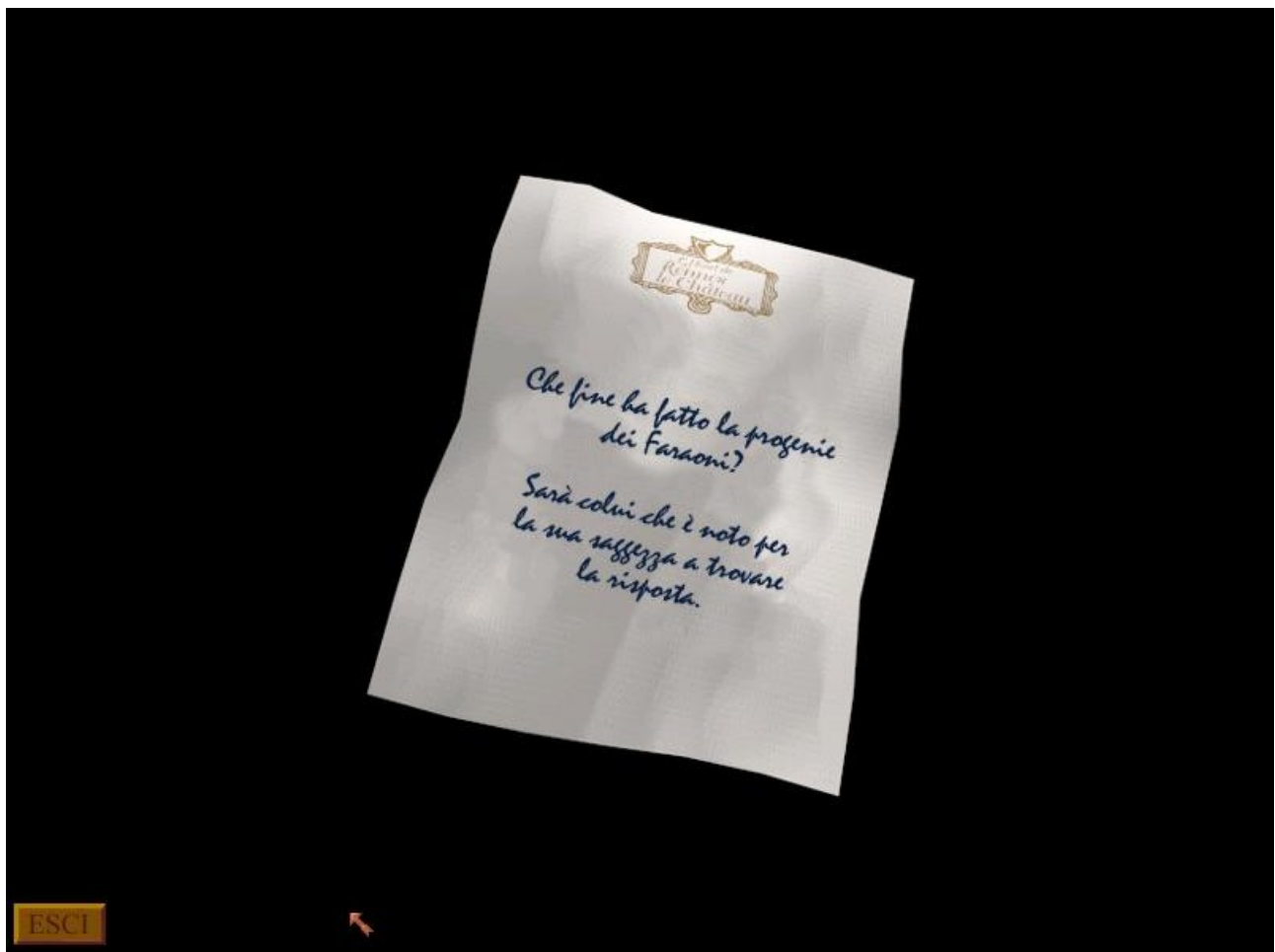


Fa una ricerca su **Salomone** e anche qui approfondisci tutti gl'argomenti: il Tempio e il Sgillo di Salomone, la massoneria, i cavalieri Templari, l'esagramma, l'anima e la pianta del Tempio (purtroppo il collegamento è interrotto, i dati sulla pianta ti verranno trasmessi non appena il server tornerà in linea). Nella seconda parte dell'enigma si parla di una Regina, essa si trova al centro del cerchio, all'Ermitage, e della tomba di Poussin. Apriamo la mappa e inseriamo un punto nel centro del cerchio in corrispondenza dell'Ermitage ed uno in corrispondenza della tomba del pittore (che si trova in alto verso dx fuori dal cerchio), poi procediamo con l'analisi.



Taglia il meridiano esattamente sulla linea dell'alba

Esci dalla camera e va a prendere la moto di Gabriel (tanto hai le chiavi), va fino all'Ermitage, segui il sentiero fino a che arrivi alla grotta, entra e prendi il biglietto appeso alla parete.

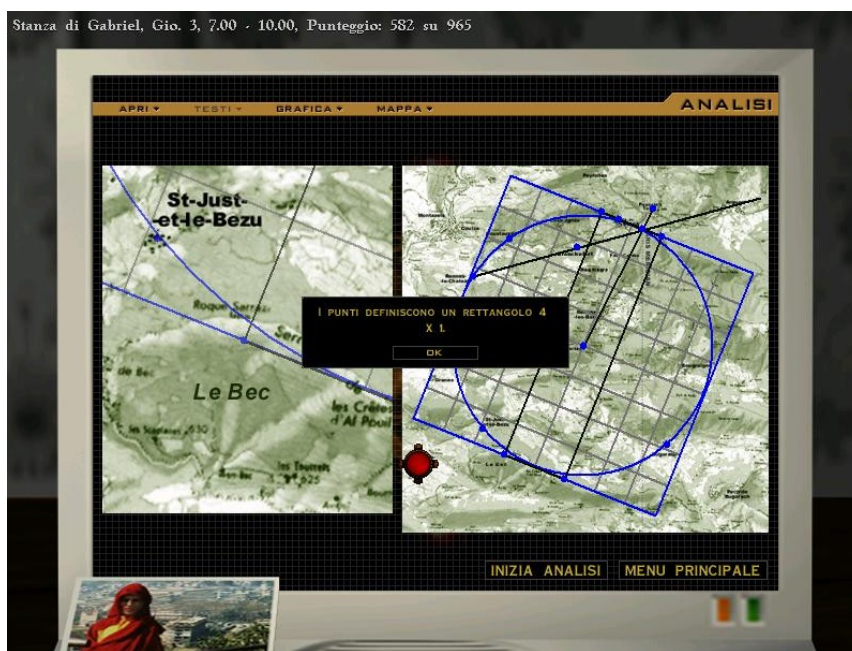


Esci dalla grotta e usa il tracciatore di Mosely per calcolare il centro esatto sulla tua persona, poi cammina, senza allontanarti dall'ingresso. Più o meno di fronte al cartello vedrai che Grace tratterà una X col piede. Clicca con la pala sulla X, così da scavare un buco. Purtroppo non troverai nulla, ma come giustamente dici nella tua riflessione: "hai

ancora altri enigmi da risolvere!”.

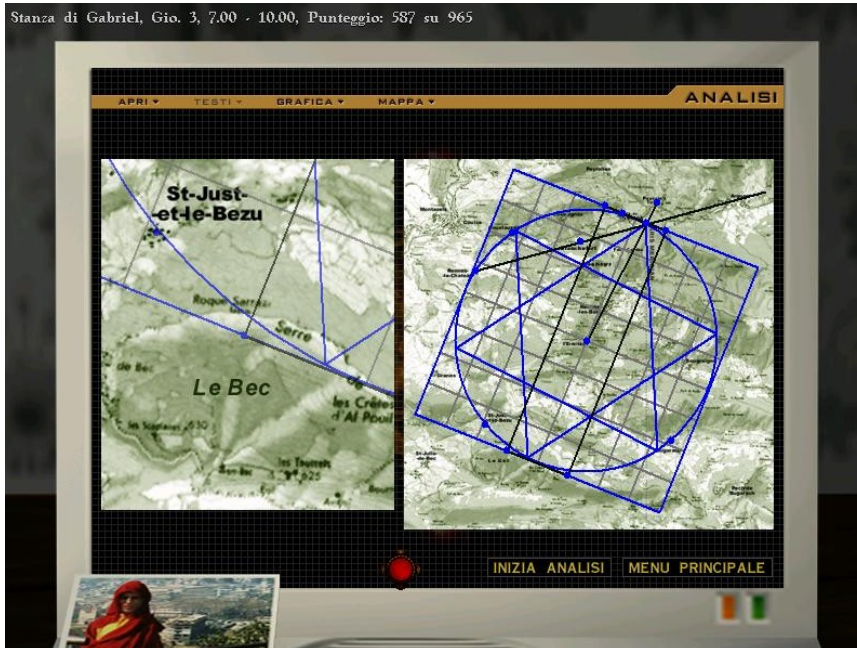
Osservando le rocce dell’Ermitage con l’icona a lampadina, ti ricordano qualcosa. Nell’inventario osserva sempre con l’icona del pensiero, il dipinto di Teniers in cui compaiono Sant’Antonio e San Paolo, noterai che il Santo indica qualcosa in alto. Clicca sopra l’ingresso della caverna col comando indica, rappresentato da una mano col dito alzato, vedrai in questo modo Grace che si allontana dall’ingresso, osservando la foto del pittore, deducendo che guarda verso nord – est, verso il monte Cardou. Sali nuovamente in moto e passa dall’Homme mort, percorri il sentiero fino a che troverai Madeline, che sta scavando proprio nella stesso punto dove la notte Gabriel aveva trovato Mosely. Madeline vi chiederà se l’avete visto Mosely, poiché non si è comportato bene con lei e vi chiederà di riferirgli che lei lo sta cercando. Ora puoi tornare in albergo. Prima di tornare in camera passa dalla sala da pranzo. Qui troverai quel viscido di Mosely, a cui riferirai il messaggio e Buchelli, con cui farai quattro chiacchiere. Torna in camera e riaccendi Sidney.

7° enigma: “ **Vergine – Sedici formano il centro e il centro forma sedici. Prego San Paolo perché mi indichi la strada con un semplice gesto. Ecco la ricostruzione alla quale tante nobili menti si dedicarono! Cerco una conferma nel libro dell’eremita. I numeri provano la verità. Quale arcano mistero nasconde il TEMPIO DI SALOMONE, costruito dal bambino di SAN VINCENZO.**” Fai per prima cosa una ricerca su San Vincenzo, scoprendo che è un teologo vissuto nel V secolo, che scrisse un libro, valido ancor oggi, sulla definizione dell’eresia e degli eretici, tant’è vero che ti chiedi se per caso non fa parte di una setta eretica come i Catari e i Templari. Riprendi anche le ricerche su Salomone, e in particolare sul tempio. Cerchiamo ore d’interpretare i dati a nostra disposizione, nel corso della ricerca, abbiamo trovato queste misure: 120 cubiti di lunghezza e 30 di larghezza relative proprio al tempio. Da ciò si deduce che la pianta è rettangolare. All’inizio dell’enigma compare il numero 16, il che mi fa pensare ad un’attinenza con ciò che devi trovare. Apri la mappa ed osserva la griglia; contando i quadrati che si trovano all’interno del cerchio possiamo contarne 8 che ne costituiscono il diametro, siccome però a noi ne occorrono 16, scriveremo il rettangolo nel cerchio utilizzando 2 file da 8 quadrati. Ora non ti resta che capire se posizionarlo per verticale o per orizzontale. Tieni come punto centrale di partenza l’Ermitage, osservando che nella parte alta s’intersecano i segmenti, direi che l’ipotesi più corretta sia che il rettangolo sia posizionato verticalmente.



Il rettangolo ottenuto coincide con quello sulla mappa sismica di Wilkes

8° enigma :”**Bilancia – Ma ancora, la mia ricerca non era conclusa; la visione globale non era ancora compiuta. Qualora doveva completare il messaggio, qualcosa che potesse indicare l’ingresso all’abisso. Verità e menzogna si scontrano nella mia mente, fino a udirne il messaggio: è nel numero del nostro signore e viaggiatore del cielo e in quello di un famoso sigillo. L’Anima della materia mi è ormai evidente. All’intersezione dei molti, io stendo il mio braccio severo e gli altri si posizionano intorno alla corona come gioielli. Finalmente la Regina è pronta per l’incoronazione!**”. Prendi la mappa e clicca su grafica – usa figura – esagramma. Posizionalo all’interno del cerchio, ingrandendolo di modo che le punte tocchino il cerchio, poi fallo ruotare in senso orario fino a che la punta dell’esagramma si posiziona dove s’intersecano le due rette.



A questo punto si sveglierà Gabriel, che cercherà di far mente locale su quanto accaduto la notte scorsa, ma vedendo i suoi slip sul pavimento si può capire qual è il corso dei suoi pensieri. L'imbarazzo nella stanza è tangibile, ma viene rotto dall'arrivo di Mosely. L'attenzione di quest'ultimo si poserà sul manoscritto che hai preso la notte scorsa da Larry, e cercherà di portarlo via, ma siccome Gabriel non è stupido lo darà a Grace. A questo punto i due uomini lasceranno la stanza e tu riprenderai i panni di Gabriel.

Ore 10 - 12

Appena nel corridoio vedrai Roxanne e Jean entrare nella camera di Wilkes, avvicinati cliccando l'opzione "origlia" e ascolta i discorsi che fanno i due in merito alla scomparsa di Wilkes, in quanto quella notte non è rientrato. Quando i due escono segui Jean e fagli delle domande in merito e poi raggiungi Roxanne nello stanzino vicino alle scale e dopo averle chiesto cosa pensa lei a riguardo convincila a farti entrare nella camera. Qui non troverai nulla d'interessante, effettivamente tutto lascia supporre che l'uomo non sia proprio rientrato. Torna nella tua stanza e inserisci le impronte di Larry nel pc. Va nella stanza di Mosely e parla con lui di quanto è accaduto con Grace, nessun consiglio è peggiore di quello che ti darà. Esci dall'albergo e va a prendere la moto. Recati alla tomba di Pussin, in cima al sentiero troverai Emilio Baza, parla un po' con lui, poi dirigiti alla casa Larry, dopo aver recuperato la moto naturalmente. Quando verrà ad aprirti non sembra per niente contento di vederti e lo sarà ancor meno dopo che sarai entrato e gli avrai detto di aver dissotterrato il suo manoscritto. Comunque una volta esauriti tutti gli argomenti a vostra disposizione torna in albergo. Proprio mentre stai andando in camera tua, sorprenderai Mosely uscire furtivamente proprio da lì, per giunta sotto il braccio ha qualcosa....Quando gli chiederai cosa sta facendo, farfuglierà qualcosa a proposito di Grace e della doccia per poi sparire a gran velocità in camera sua, in quel mentre arriverà Madeline che s'infilerà dritta dritta nella camera del tuo zelante "amico". Dopo aver riflettuto in quale gabbia di matti tu sia finito, torna a prendere la moto, dato che Grace si sta facendo la doccia non è il caso di entrare proprio adesso. Va all'Homme mort. Sali lungo il sentiero e quando arrivi alla biforcazione aguzza bene la vista, perché ci sono delle impronte. Seguile e farai una macabra scoperta, il cadavere di Wilkes, ancora in pigiama, morto anch'egli come gli



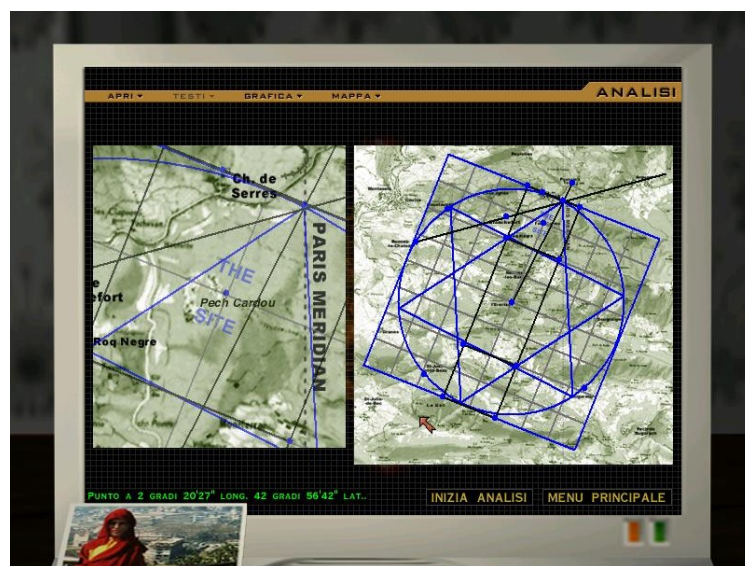
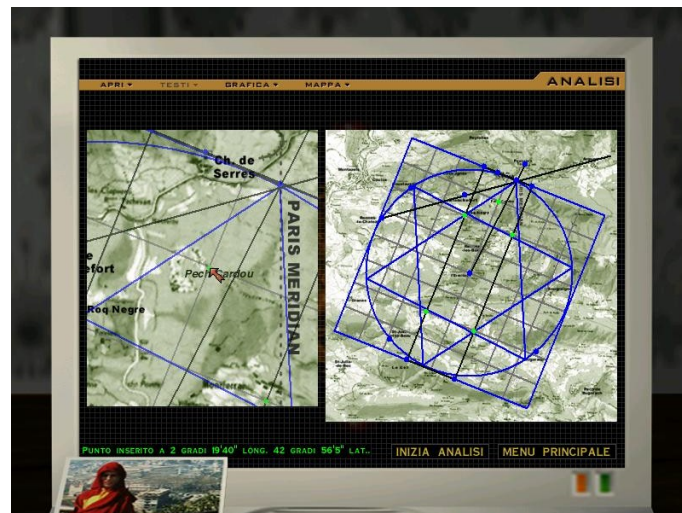
uomini del principe.

Devono averlo fatto uscire a forza dalla camera, ma nessuno ha sentito niente, e poi perché proprio lui. Perquisisci il corpo. Troverai una lettera indirizzata all'editore. Verso dx dietro una pietra c'è la pozza di sangue con accanto delle impronte di ginocchia, esamina tutto. Torna in albergo e mentre sali in camera vedrai Madeline uscire dalla stanza di Mosely. Una volta nella tua stanza parla con Grace di tutti gli avvenimenti accaduti, al termine del discorso, sentirai arrivare un auto, affacciandoti vedrai che si

tratta del Principe James. Avrai bisogno del manoscritto di Larry, ma tu e Grace vi accorgete che è scomparso, sicuramente rubato da Mosely. A questo punto chiedi a Grace di depistare il principe fino a che non avrai ritrovato il manoscritto. Prima di lasciare la camera da le chiavi dalla moto a Grace.

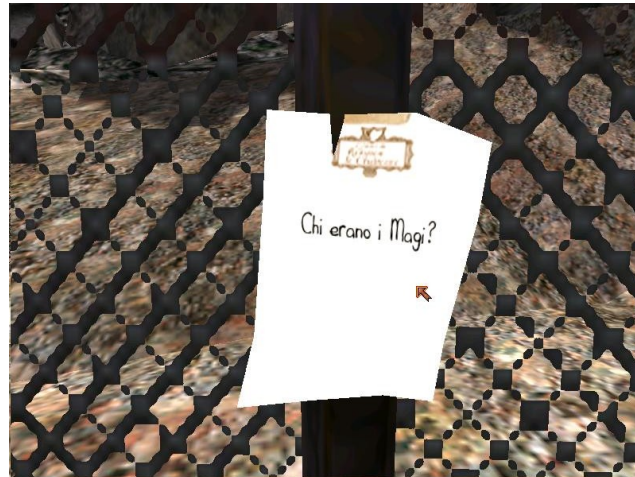
Ore 12 – 15

Ora sei nei panni di Grace, siediti alla scrivania e accendi il pc. Leggi la mail che ti è arrivata sulla pianta del tempio di Salomone e poi dedicati al 9° enigma: **“Scorpione – Tre come la Trinità e la separazione delle sfere. I tre che sono i quattro sono le divisioni del tempio. Iniziasti il mio viaggio nelle tenebre, culminandolo nella luce. Ho raggiunto la meta, finalmente- nel centro dello spazio più sacro. Alla sommità della montagna, il luogo risplende austero sulla luce del Sole di mezzogiorno. Era protetto dalle tre colonne fortificate, le TORRI, lungo il tragitto il divino cavaliere dell’abisso!”**. Memore di quanto abbiamo letto nella mail, dobbiamo ricavare dalla mostra mappa la pianta del tempio di Salomone. Essa si suddivide in tre parti, due quadrati alle punte ed un rettangolo in centro, i due quadrati sono identici e misurano ciascuno 30 X 30 cubiti, mentre il rettangolo misura 30 X 60 cubiti. Aprendo la mappa vediamo che avevamo tracciato un rettangolo composto da 16 quadrati disposti su 2 file da 8, ricordate? Per ottenere 2 quadrati più un rettangolo dobbiamo segnare 4 punti sulle linee nere del nostro rettangolone, nei punti che s’intersecano con le linee dell’esagramma, ottenendo così due quadrati da 2 X 2 e un rettangolo da 4 X 2. Nel quadrato in alto segniamo ancora 1 punto, perfettamente nel centro, sul luogo chiamato Pech Cordou (monte Cardou), otterremo il punto di vista di quello che sulla pianta del tempio è chiamato Sancta Santorum, clicca ora su inizia analisi.



Ora hai trovato il sito

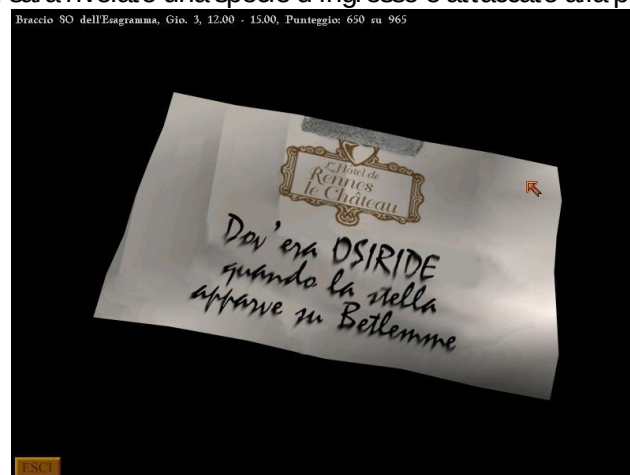
Spegni il pc e esci dalla camera, giusto in tempo per vedere Buchelli con qualcosa sotto il braccio, uscire furtivamente dalla stanza di Madeline, seguilo, lo vedrai entrare rapidamente nella sua camera (la numero 21). Scendi in sala da pranzo e restando nascosta dietro il paravento ascolta i discorsi che fanno Estelle e Lady Howard a proposito del tesoro e dei loro scavi. Esci dall'albergo e va a prendere la moto, sulla mappa vedrai due nuove locazioni col simbolo dell'esagramma con una punta rossa, si tratta del " braccio N.E. (nord – est) dell'esagramma" e del " braccio S.O. (sud – ovest) dell'esagramma". Va al braccio N.E. e una volta sul posto osserverai il tracciatore, scoprendo di essere sul retro del monte Cardou. Alla tua sx attaccato al palo della recinzione c'è un altro bigliettino, prendilo.



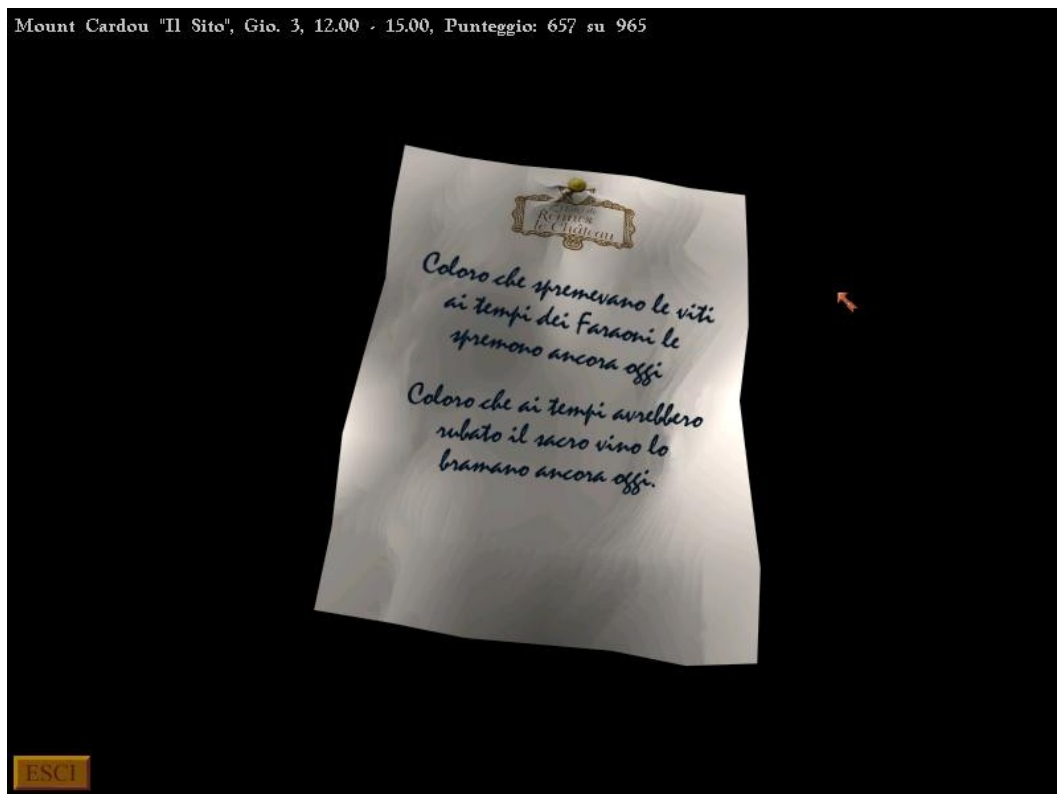
Ora vai nell'altra locazione con l'esagramma, a sud ovest. Sulla roccia in fondo , c'è un fazzoletto rosso, il chè ti farà ricordare che Wilkes ne aveva uno uguale, probabilmente aveva scoperto questo posto ed è per questo che è stato ucciso. Usa il tracciatore su di te, ti condurrà vicino a delle rocce, prendi la pala



togliendo la prima pietra ti sarà rivelato una specie d'ingresso e attaccato alla parete c'è un'altro biglietto.



Ma chi può mai lasciarli? Nessuno conosce i tuoi spostamenti.....!!!!!! Va a Chateau de Blanchefort, ma questa volta quando scendi dalla moto attraversa la strada e segui il sentiero verso Pech Cordou, oltrepassa il ponte sul ruscello e prosegui fino ad arrivare ad un albero, su cui troverai appeso un'altro biglietto, leggendolo ti verranno i brividi, si parla di vampiri.....



Ora usa il tracciatore su di te e spostati verso dx, vicino alla pietra grande, devi veder scritte le seguenti coordinate "Lon 02° 19' 39.00" Lat 42° 56' 06.01'", alchè traccerei una X col piede. Ora puoi scavare.

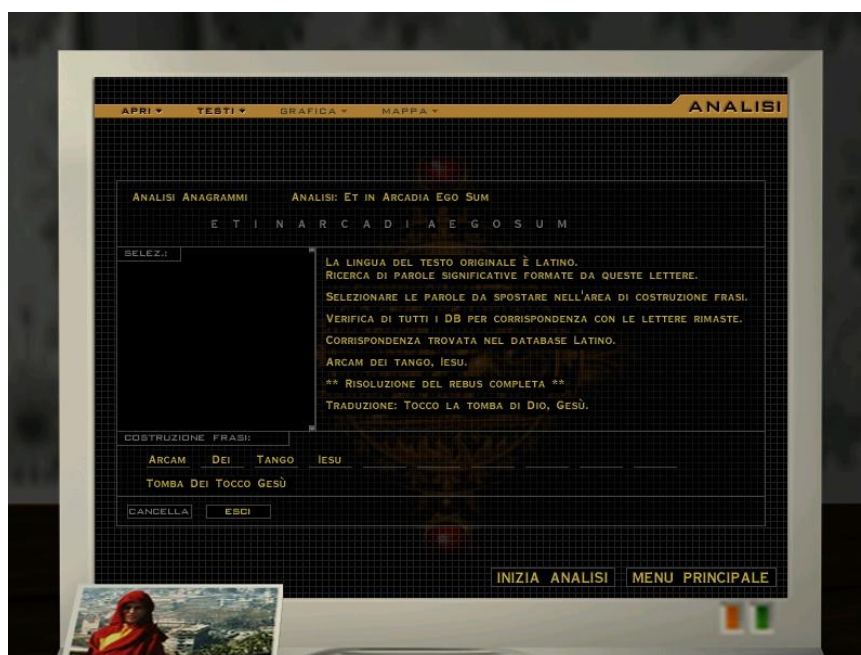


Purtroppo non troverai nulla, perché la montagna è di roccia massiccia e non si può scavare. Va fino al sito di Estelle e Lady Howard, una volta lì vedrai il loro sidecar, appoggiato dietro il sedile della moto troverai il

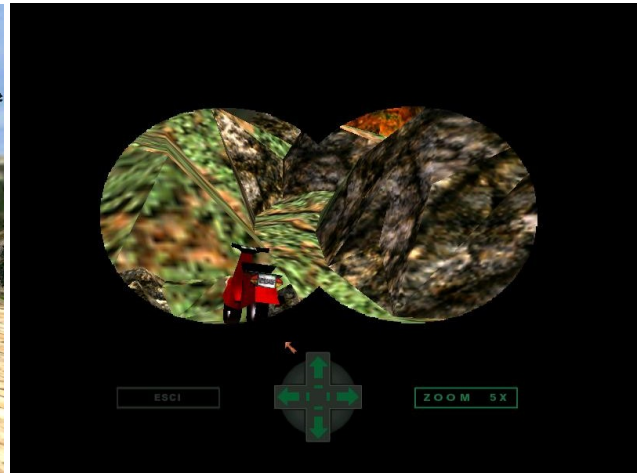
binocolo, prendilo, tanto a loro non ne occorrono due. Sali lungo il sentiero fino a che troverai la povera Estelle intenta a scavare come un mulo, mentre Lady Howard...e beh!!! Chi lavora tanto e chi nulla!!!! Parla



un po' con loro poi torna in albergo. Nella hall incontrerai il principe James, che ti chiederà notizie di Gabriel, dopo avergli risposto che è in giro per la valle per occuparsi del caso, il principe ti chiederà di farti raggiungere a Villa Bethania, poco distante dall'albergo, dov'è alloggiato, poiché ha bisogno di parlargli. Sali in camera e accendi Sidney. Aggiungi le impronte di Larry nella tabella dei sospetti, come avevi fatto per gli altri, poi occupati del 10° enigma: **"Ofinco\ Ofiuco (non capisco cosa c'è scritto) – Dalla finestra di una casa diroccata sciolgo lo sguardo oltre gli alberi denudati dall'autunno. Vicino a me una presenza, con i suoi piedi nell'acqua, come qualcuno che abbia appena ricevuto l'impronta del battesimo. Mi torna alla memoria l'iscrizione: 'Et in Arcadia Ego ____' Seguendo un'ispirazione egoista, ho trovato i tre mancanti. La polvere si è depositata dando nitidezza all'immagine! Ora so la verità. LUI GIACE MORTO. Il pane spezzato è rimasto dimenticato sotto all'altare."** Quando hai risolto l'enigma del leone nella cartolina di Pussin era già stata messa in evidenza la frase Et In Arcadia Ego, per cui dalla schermata principale va su traduci e poi su apri file, ora puoi tradurre questa frase dal latino in italiano. Ti manca però una parola di tre lettere per completarla. Fra i dati che abbiamo raccolto nel corso della nostra avventura c'era una parola scritta in latino: SUM, per cui con lo stesso procedimento traduciamo questa parola dal latino all'italiano, scoprendo così che sum è il verbo essere in prima persona singolare, "IO SONO" "EGO SUM". Da ciò possiamo facilmente dedurre che la parola mancante sia sum. Aggiungila nella stringa vuota che appare vicino alla frase Et In Arcadia Ego ottenendone il significato completo: "Io sono anche (persino) in Arcadia". Ora bisogna "anagrammare" la parola arcadia per arrivare alla soluzione completa, il che sarà un po' complesso, per cui segui attentamente quanto segue: dal menù principale clicca su analisi – apri file –arcadia, a questo punto vedrai una cartellina, clicca analisi e vedrai la cartellina in primo piano, cliccaci sopra e verrà messa in evidenza la frase Et in Arcadia Ego Sum, clicca sull'icona testi e analisi anagrammi, a questo punto Sidney farà partire una ricerca, al cui completamento vedrai apparire una lunga lista di parole latine, con scritto fra parentesi il significato in italiano. Se tu osservi la cartolina del dipinto di Pussin, noti che c'è la tomba di Dio, circondata da tanti uomini intenti a toccarla, per cui dalla lista selezioniamo: **ARCAM (Tomba) – DEI (Dio) – TANGO (Tocco)**, ora Sidney procederà ad una nuova ricerca, che porterà alla comparsa di un nome **IESU**, ossia **"Tocco la tomba di Dio, Gesù"**



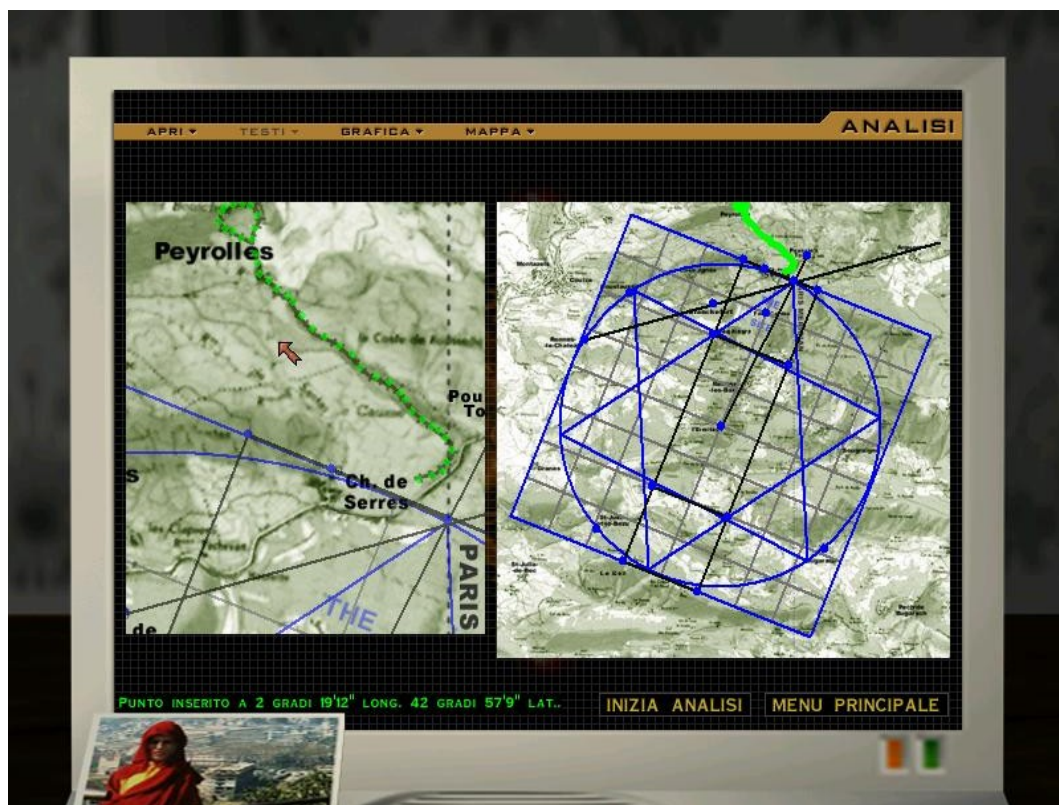
Vai a prendere la moto e recati a Chateau de Blanchefort, Sali per il sentiero fino ad arrivare alle rovine, dove ti chiederai se i resti che vedi di fronte a te non siano le tre torri di cui si parla nell'enigma dello scorpione. Va vicino al punto dove in mezzo alla vegetazione vedi qualcosa di arancione e usa il binocolo come facevi con Gabriel. Puntalo sul punto arancione, avvisterai una moto targata VDG945F



Torna alla moto, e recati alla roccia arancione (nuova locazione sulla mappa),



prendi il sentiero e seguilo fino in fondo, qui noterai che c'è della terra smossa, prendi la pala e scava, sorpresa sorpresa, ecco il manoscritto di Larry, con tanto di copertina di plastica, per cui puoi vedere se ci sono nuove impronte, usa il kit come al solito e pensa....troverai ben **tre** impronte differenti. Torna in albergo e sali in camera, accendi Sidney e iserisci le tre impronte nuove, va poi nella lista dei sospetti, apri il file e confronta ogni impronta tramite il comando confronta analisi nei collegamenti, scoprirai così che l'impronta BLD1 appartiene a Buchelli, la BLD2 a Madeline e la BLD3 a Mosely. Ora dedica la tua attenzione all'11° enigma: “ **Sagittario – Ma il peggio deve ancora venire. Come possono così in tanti aver saccheggiato la Casa, utilizzando il più sacro come il più inutile? Mi giro a nord. Vedo, rivolto verso di me l'enorme SERPENTE ROSSO citato nel documento, con le sue spire infinite, tenebroso e impassibile. La smisurata bestia squinzagliata ai piedi della bianca montagna diventa scarlatta per l'avidità e ubriaca della comunione profanata. MI SI INNALZI DAL FANGO**”. Qui si parla di un enorme serpente rosso che si trova a nord, apri la mappa e osserva Chateau de Serres, da lì si snoda una linea inframezzata da molti punti, simili alle spire, che si collega con Peyrolles, in cui possiamo vedere la forma della testa. Inseriamo i punti lungo tutto il percorso e poi eseguiamo l'analisi, abbiamo trovato così il Serpent Rouge, anche se sembra mancare ancora qualcosa.



Ora deciderai di fare una pausa dal Serpent Rouge, per cui spegni il pc, ti soffermerai a leggere l'ultimo enigma sul capricorno, sembra che parli di scendere nella grotta, sicuramente quella che hai trovato vicino a dove hai recuperato il fazzoletto di Wilkes. Solo la saggezza ti potrà guidare fino alla verità.

Ore 15 - 18

Ecco Mosely che entra nella tua camera, Gabriel ti desidera in sala da pranzo, sta tenendo un meeting con alcuni "ospiti". E' giunta l'ora di mettere un po' di carte in tavola. In sala, troverai oltre a Gabriel, Madeline e Buchelli. Ora Gabriel parlerà del furto del manoscritto, incolpando uno di loro, ogni volta che farà una pausa, dovrai cliccare sull'icona del colpevole. Per primo dovrai indicare **Mosely**, poiché è stato lui ha rubare il manoscritto dalla tua stanza mentre Grace era sotto la doccia, poi è la volta di **Madeline**, vista uscire da Gabriel dalla stanza di Mosely e infine c'è **Buchelli**, visto da Grace uscire dalla stanza di Madeline e correre nella sua stanza; successivamente lei ha visto il suo motorino alla roccia arancione dove ha trovato il manoscritto **sotterrato**. Tutti s'indigneranno, ma dovranno cedere d'innanzi alle prove delle impronte lasciate sulla copertina. Scoprirai così che Mosely non è un semplice poliziotto, ma sta aiutando la CIA a capire cosa sta succedendo per tutelare gl'interessi americani. Madeline appartiene al servizio segreto interno francese, che sta vigilando sulle scoperte che vengono fatte di modo che nessun reperto o tesoro possa lasciare la Francia e Buchelli è arrivato col treno da Roma e non da Venezia, è stato inviato dal Vaticano per far luce su alcuni strani eventi che stanno accadendo. Nessuno di loro a quanto sembra ha qualcosa a che fare con il rapimento del primogenito del principe James Stuart di Scozia. Per l'ennesima volta ti ritrovi a giocare come Gabriel. Va a prendere la moto alla rimessa e recati nel sito di Lady Howard e Estelle, qui vedrai il sidecar, nel sedile passeggeri c'è un bottiglia bianca, rileva le impronte da essa, sono quelle di Estelle. Torna in albergo parla con Grace, dei sospetti e di quanto lei ha scoperto sul Serpent Rouge, poi inserisci in Sidney le impronte appena recuperate. Esci dalla stanza e recati oltre la villa dove vedi parcheggiate le auto. Sali sulla torre, dove Grace andava a parlare con l'abate, e parla anche tu con lui, a proposito del tesoro, dei permessi che la prioria sta cercando di ottenere per pater eseguire gli scavi e del principe James. Una volta esauriti tutti gl'argomenti recati a villa Bethania, dove ti aspetta il principe James. Parla con lui di ogni argomento a tua disposizione, poi prendi la moto e recati a Chateau de Serres, Montreux non ti è mai piaciuto molto. Una volta giunto sul posto cerca d'entrare di nascosto scavalcando il

cancello, ma il maggiordomo ti scoprirà, e chiamerà dopo vostra insistenza Montreux in persona, qui riuscirai a farti accompagnare in cantina, ma quando per distrazione o per proposito romperai la bottiglia di vino che lui ti ha dato, tagliandoti la mano lo vedrai cambiare e ti prenderà un po' di sana paura, tant'è vero che lascerai velocemente la cantina.....nel cortile alla tua destra vedrai dei garage, i cui vetri sono stati dipinti di nero. La porta è aperta, all'interno c'è la berlina nera e osservando le travi sul soffitto vedrai molti pipistrelli. Uscirai in fretta da lì dentro, ma una volta fuori arriverà un'auto rossa..... Misericordia! Sono proprio i rapitori che confabulano col maggiordomo. Presto si accorgeranno di te e una volta riconosciuto si lanceranno al tuo inseguimento.....riuscirà Gabriel a scappare?

Ore 18 – 21

Eccoci ora in albergo nei panni di Grace, che si sta chiedendo che fine ha fatto Gabriel. Va al tavolo e accendi Sidney, per prima cosa confronta l'impronta trovata sulla busta contenente il manoscritto del Serpent Rouge con quelle di tutti dei sospettati, scoprirai che appartengono a Estelle. È stata lei a lasciare la busta fuori dal museo, allora, oppure l'ha rubato. Apri la mail che ti è arrivata sulla traduzione dei simboli che avevi trovato da Montreaux, il cui risultato è "Mescolare il sangue per distillare" ottenendo così l'elisir di lunga vita, chiamato in molti modi, la pietra filosofale - Santo Graal. Montreux deve eseguire qualche pratica rituale sul sangue. Scendi nella hall, dove vedrai Baza uscire dall'albergo, a questo punto decidi di



seguirlo, assistendo così ad un incontro segreto con l'uomo del principe al cimitero.....chissà cos'ha di speciale stò cimitero, visto che tutti decidono d'incontrarsi proprio qui!. Mah! Baza e l'altro uomo confabulano a proposito del bambino e di Gabriel, ma non si capisce bene il significato di ciò che si dicono. Quando i due si separano, torna in albergo e va a parlare con Estelle. La potrai trovare appena entri nella hall sulla sx. Appena inizierai a parlare lei farà finta di non capire, fino a quando farai cenno alla tua copia del Serpent Rouge. A questo punto ti farà andare nella sua stanza, mostrandoti delle foto che il dottore aveva dato loro, dopo il suo incidente. Aveva trovato alcuni reperti in una caverna in un terreno privato vicino al monte Cardou e li aveva poi fotografati, solo che i suoi ultimi calcoli non erano molto precisi, per questo motivo hanno difficoltà a trovare la giusta locazione del tesoro. Troverai una foto in particolare che ti colpirà, così la chiederai in prestito ad Estelle, che accetterà di dartela in cambio del manoscritto del Serpent Rouge. Va nella stanza n° 27, quella di Emilio; Qui avrete un lungo colloquio chiarificatore, la persona misteriosa che ti ha aiutato in tutto questo tempo facendoti trovare la copia del Serpent Rouge e tutti i bigliettini altro non è che Baza. Un tempo lui faceva parte della fratellanza segreta, anche se ora se ne è allontanato, ti racconterà di come loro hanno protetto e sono stati vicini a Gesù e di cosa è avvenuto nei tempi successivi.

Ore 21 - Mezzanotte

Al termine del dialogo ti ritroverai in camera con Mosely, Gabriel, l'uomo del principe e Baza. Qui Gabriel informerà tutti su come è sfuggito ai rapitori e sarà messo a conoscenza del ritrovamento dell'ingresso del tempio, dove stanotte Montreux e i suoi adepti compiranno il rito del sangue. L'obiettivo principale è salvare il bambino e poi recuperare il tesoro. Mosely e l'uomo del Principe ti aiuteranno, venendo con te al tempio, mentre Grace e Baza ti seguiranno via radio guidandoti passo passo. Una volta arrivati all'ingresso del tempio, scivolerai dentro fermandoti di fronte ad una mega scacchiera. **Il mio consiglio è di salvare dopo ogni passo che supererete. Da qui in avanti un errore può essere fatale e condurre a morte certa.**

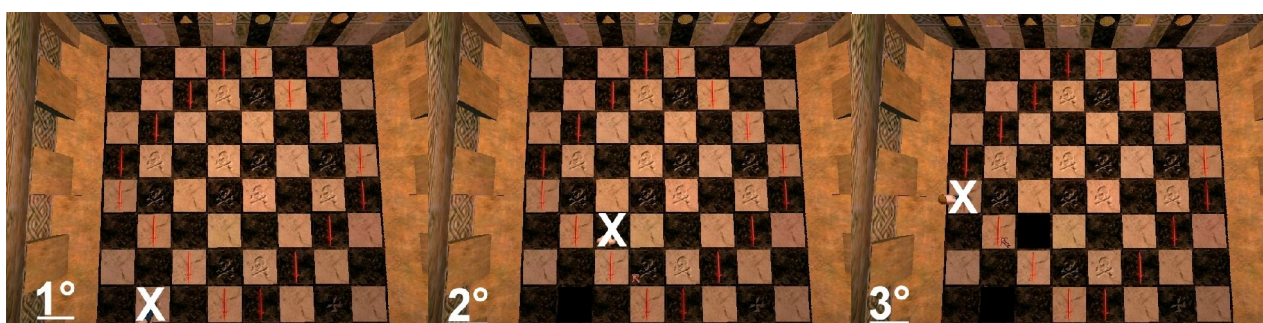


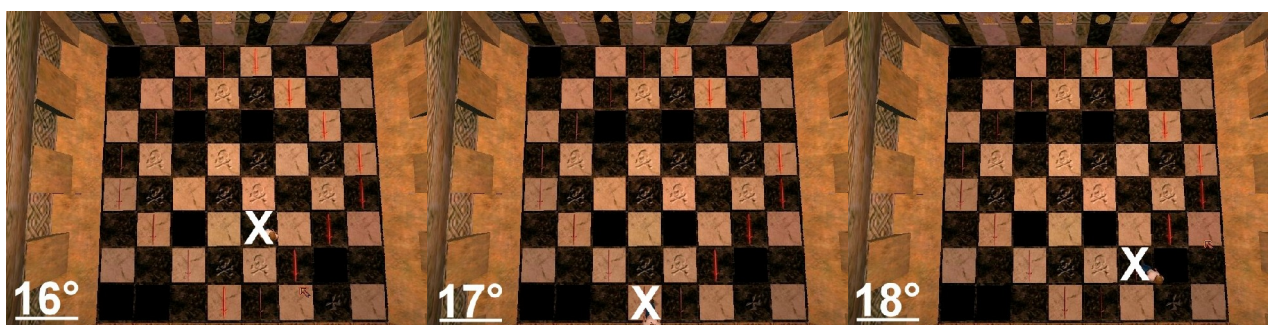
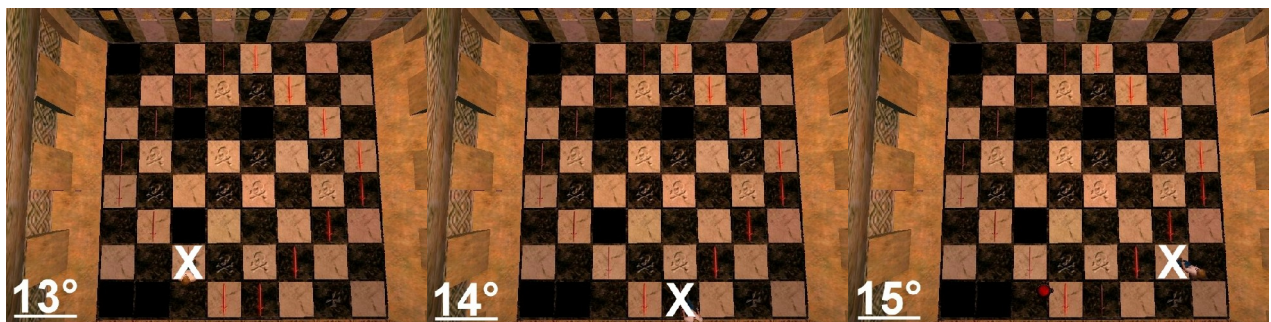
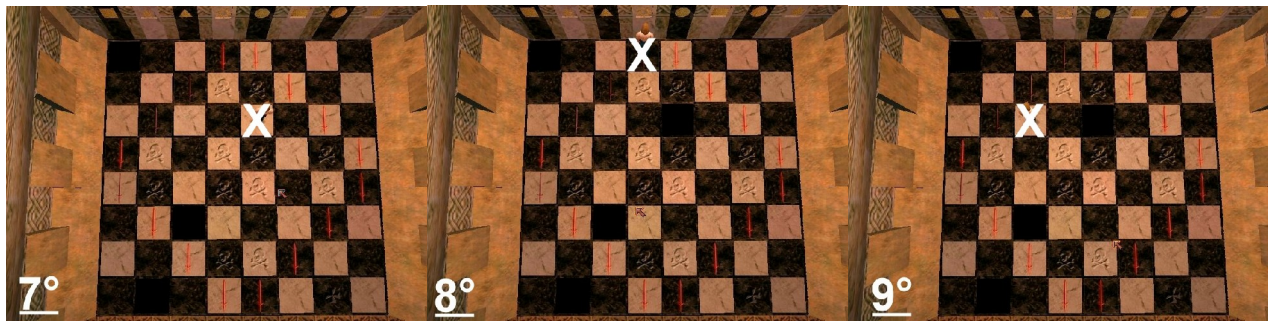
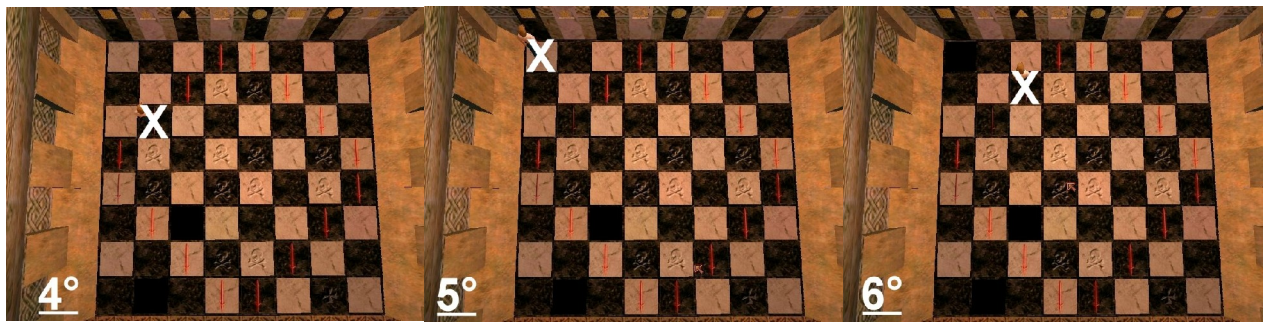
In questa prova dovrai far spegnere tutte le spade per poter aprire la porta che ti permetterà di accedere alla prova successiva

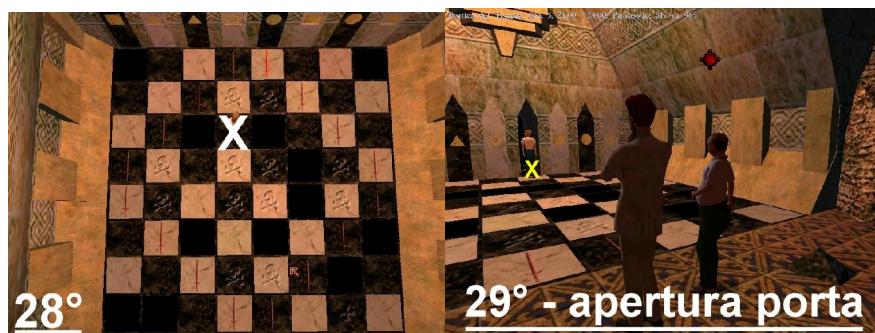
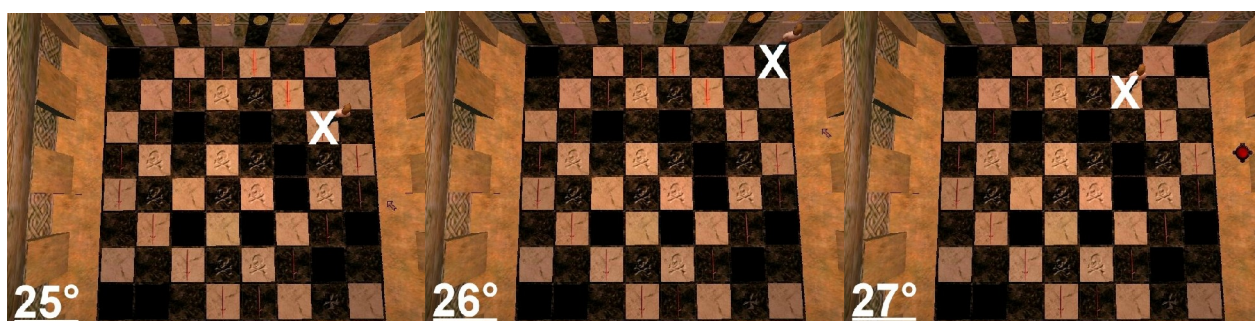
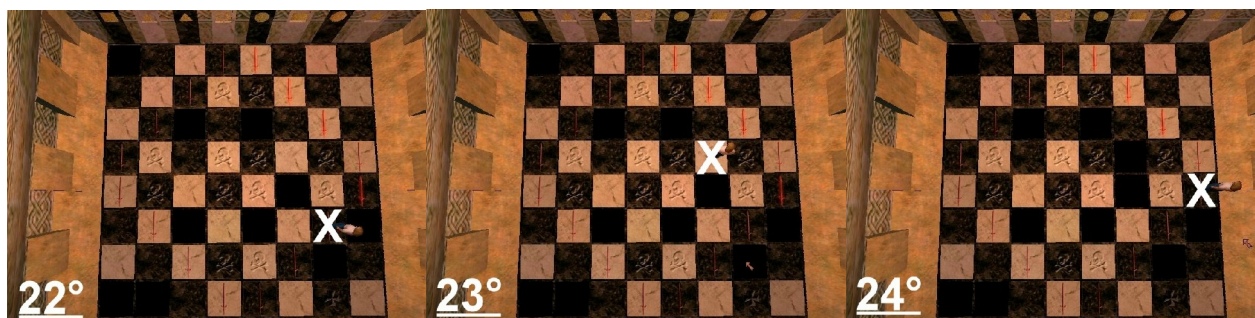
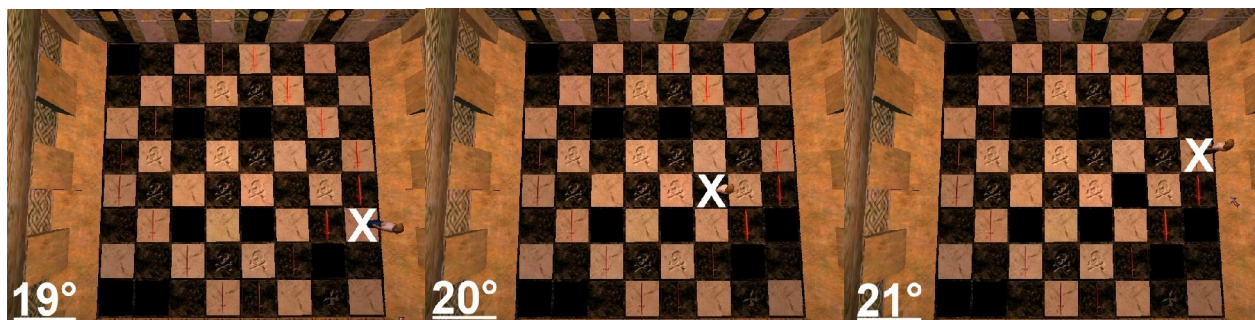
Prima di cimentarti nel passaggio della scacchiera ricorda queste regole:

- **ti muoverai a L** come i cavalli sulla scacchiera
- **caselle con la spada rossa**, puoi passarci sopra una volta sola
- **caselle senza alcuna figura**, puoi passarci sopra, ma scompariranno appena sarai saltato via
- **sulle caselle col teschio** non puoi passarci sopra, moriresti all'istante

Per prima cosa chiedi aiuto a Grace per radio, la cui icona troverai nel menù principale accanto allo zaino (vedi foto sopra). Quando interpellarai Grace, non sempre ti dirà tutto insieme, per cui usa la radio più volte, quando che lei non avrà più nulla da suggerirti vedrai che l'icona della radio diventerà inutilizzabile fino a quando non avrai superato la prova. Per semplificarti il passaggio, segui queste mosse:







A questo punto salva e preparati alla prova del pendolo, cammina sul tappeto che gira,



dovrai saltare sopra sul pendolo quando vedrai il cursore trasformarsi in manina. Per far questo dovrai essere parecchio vicino al pendolo, per cui occhio a non farti affettare.



Una volta che sei appeso, quando il cursore si trasforma nuovamente in manina cliccaci sopra col tasto sx del mouse a calarti sulla colonna al centro della stanza.



Davanti a te, ora c'è una bilancia con sei oggetti. Chiedi suggerimenti a Grace....



Dovrai mettere sul piatto vuoto il simbolo a forma di 8, quello ovale e quello che assomiglia ad una mela, in questo modo l'ago segnerà la metà perfetta e la colonna scenderà fino a terra. Mentre tu lasci la stanza la scena ci mostrerà Grace e Baza che parlano del sangue di Gesù, Poi l'immagine tornerà su di te, mentre vieni spinto in una stanza accanto ad una statua di Salomone. Contatta Grace, prendi l'apertura di fronte a te, arriverai in una stanza con tre nicchie, dove per ciascuna dovrai effettuare una scelta precisa, in una nicchia c'è la scritta **ELIGE MAGISTRO**, ossia scegli un maestro (per tradurre le scritte contatta sempre Grace), se osserverai le due statue vedrai che una rappresenta un angelo, l'altra il diavolo. Visto dove stai andando e il perché, direi di scegliere il diavolo, ora va a guardare cosa ti riservano le altre due nicchie. In entrambe c'è la stessa scritta: **ELIGE UNUM**, ossia scegline uno, solo che una presenta due guanti, uno in pelle ed uno in oro, l'altra ha due contenitori, uno con l'acqua e l'altro col fuoco. Esaminando attentamente quello col fuoco potrai vedere chiaramente una pietra ,



per cui torna alla nicchia con i guanti e scegli quello di pelle, poiché se metti nel fuoco un guanto di metallo questo si fonderà assieme alla tua mano. Indossa il guanto e prendi la pietra fra le fiamme, posa il guanto dove l'avevi trovato e va a posizionare la pietra nella mano della statua del diavolo,



in questo modo s'illumineranno nuovi angoli. Avvicinati e chiama Grace per farti tradurre questa frase: ACNOSCE NATURAM CORPORAS TUI, ossia identifica la natura del tuo corpo. Se tu guardi a dx e a sx ci sono due pedane, sali a turno su entrambe, su quella di dx vedrai la tua immagine bellissima, su quella di sx vedrai la tua immagine orrenda. Sposta la freccia sopra la scritta verso sx, mettendo da parte la vanità. Girati e vedrai una nicchia con tre pulsanti e una nuova scritta da far tradurre a Grace: ACNOSCE NATURAM MENTIS TUAE ossia identifica la natura della tua mente. I tre pulsanti presentano simboli differenti, devi premere lo yin yang, il bene e il male;



aprendo così una porta. Attraversala, qui ritroverai Mosely e l'uomo del principe. Non fare la scemenza di prendere il ponte che vedi intero, poiché ad un certo punto crollerà e tu.....indovina un po'? Risposta esatta!, Per cui non ci salire!!!! Avvicinati ai due pilastri dove ci sarebbe dovuto essere un ponte, ma non si vede nulla, a parte una piastrella che brilla, la parte più "divertente" è che dobbiamo raggiungere l'altra sponda senza cadere come dei salami di sotto, ma non sarà facile, poiché quando salirai sulle piastrelle, che ti appariranno dinnanzi, queste avranno la brillante pensata di scomparire quasi subito, e se tu sei ancora sopra, potrai provare l'ebbrezza di un lancio senza paracadute, per cui concentrazione e soprattutto **SALVA**.





Appena sarai riuscito a superare il ponte e i tuoi compagni d'avventura ti avranno raggiunto verrete attaccati dai vampiri. Mosely e l'altro uomo resteranno a combattere contro di loro, mentre tu proseguirai, poiché devi salvare il bambino!



Una volta oltrepassata la linea azzurra, vedrai Montreux che sta per sacrificare il bambino. In seguito ad uno scontro verbale fra te e lui, Montreux evokerà Asmodeo, tanto caruccio!!!



appena puoi sali sull'altare a sx e seleziona il medaglione dal tuo inventario per usarlo contro il demone, poi tagliagli la gola, sii rapido, il demoniaccio non lascia scampo!!!!!!!

Ora puoi goderti il gran finale..... lascia scorrere tutti i titoli di coda, c'è ancora un pezzettino di finale.



Soluzione di Rita