

The Secret of Da Vinci – Il manoscritto proibito



Camera di Valdo.

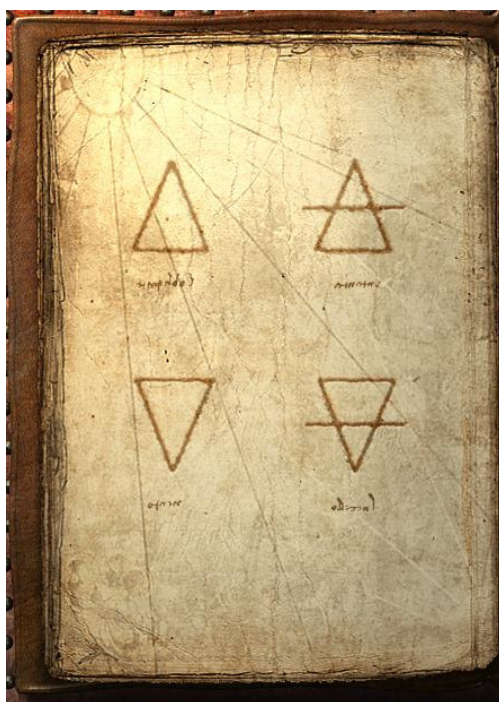
Sei in camera tua, vai verso la scrivania davanti, apri il cassetto e prendi: il coltello e il carboncino, sul mobile a sx apri i cassetti e prendi: il farsetto e l'acquavite. Voltati completamente, esci dalla stanza, voltati a sx e scendi le scale, avanza verso la candela in fondo per la cucina. Osservalo senza avanzare e vedrai che hai un'entrata davanti e una sulla dx, voltati a sx verso il mobile e prendi: la bottiglia di latte e l'olio, avanza una volta e a sx prendi un uovo. Voltati completamente e vedrai un gatto, voltati di nuovo verso il mobile e in terra vedrai una ciotola: versaci il latte. Avanza nella stanza davanti, poi a dx e di nuovo a dx per la sala da pranzo. Avanza e guarda il tavolo:devi prendere la bottiglia d'acqua dietro le candele sul tavolo, per farlo vai verso il camino e poi voltati completamente. Vai nel passaggio ad arco in fondo e sarai nella stanza da lavoro di Leonardo, a dx prendi il bastone appoggiato, sposta lo sguardo in basso a dx e da terra prendi il collegamento: una specie di laccio. Osserva tutta la stanza ma siccome è troppo buio non puoi fare nulla.

Ritorna indietro e esci nella porta a dx da dove sei entrato, voltati a sx, avanza una volta e sali le scale a dx per una volta, abbassa lo sguardo a sx e da terra raccogli il Collier.

Sali le scale fino in cima e vai a dx e poi a sx per la stanza da letto di Leonardo.

Stanza da letto.

Gira intorno ala letto e vai alla sua dx, voltati a dx e prendi lo specchio sul mobile, voltati a sx e sul comodino prendi il foglio che dovrai inserire e osservare nella tua cartellina, trovando questi simboli illeggibili come da disegno sotto.



Usa lo specchio a dx e posizionalo sulle scritte sotto a ogni simbolo per leggere: **Aria – Terra – Acqua – Fuoco**. Scorri indietro di una pagina per vedere il ricalco di scritte che naturalmente non riesci a leggere, usaci il carboncino nero che hai a dx per colorare tutta la pagina e poi usaci lo specchio per leggere. Voltati verso il letto e in alto sopra ai due montanti , vedrai gli stessi simboli visti sul foglio, guarda anche quelli dall'altra parte e in automatico lo sguardo si sposterà sullo spigolo del tappeto, sollevalo e vedrai la possibilità di spostare un pezzo di pavimento: ma non ora. Osserva tutti i quadri nella stanza e in particolare quello alla dx del camino, metti il puntatore in alto a dx del quadro e prendi una chiave: per lo studio di Leonardo.

“Altro sistema per entrare nello studio.

Si usa la scala presa fuori, esci nel cortile e vai avanti fino all'angolo del muro, alza lo sguardo e a metà tra la prima e seconda finestra posiziona la scala e sali. Dei pioli si romperanno, vai nella stanza da lavoro e taglia il bastone in due da usare come piolo per la scala. Appena nella stanza vai verso la porta dello studio, prova a aprirla ma la troverai chiusa, guarda sotto la maniglia e vedrai una chiave: entra.”

Studio di Leonardo

Vai verso la porta davanti e usaci la chiave per entrare. Osserva tutto nello studio e poi vai sul tavolo davanti al camino, nel cassetto prendi il monocolo e la sanguinella. Qui puoi leggere la lettera di presentazione che dovrai dare alla signora de la Bourdaisière. Prendila dall'inventario e mettila sul tavolo, prendi il coltello a dx e usalo sulla lettera: leggila. Clicca su uno dei bordi della lettera per richiuderla, sulla scatola a dx prendi un bastoncino e usalo sul camino per accenderlo, usalo poi sulla candela sul tavolo, sulla sx prendi la ceralacca marrone e usala sulla candela e poi sulla lettera per farla ritornare intatta: riprendi la lettera. Vai sul tavolo in fondo a sx e prendi: la fiala di inchiostro vuoto, la fiala di zolfo, la fiala di sonnifero e il foglietto sul muro dietro alle fiale che hai preso in basso. Dall'inventario mettilo nella cartellina, usaci sempre lo specchio per leggere le scritte in alto e in basso: ti darà indizi per l'inchiostro nero e quello invisibile. Voltati completamente e vai verso la finestra, agisci sul quadro e prendi il foglietto, nell'inventario mettilo nella cartellina e ricomponi il puzzle delle ruote dentate come da disegno sotto.



Una volta inserite le ruote nell'ordine indicato, clicca sulla ruota indicata dalle frecce per far muovere l'orologio.

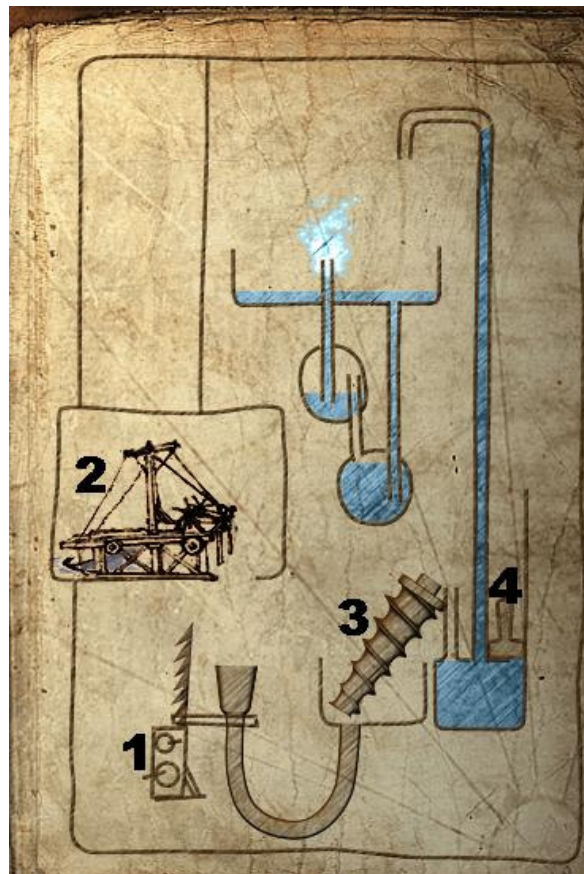
Seguirà un filmato, ti ritrovi sotto nel cortile a parlare con Saturnino, parla di tutto e poi voltati a sx, avanza e prendi la scala, voltati completamente e vai dritto verso l'angolo della casa, usa il coltello per prendere delle rose. Avanza sempre dritto fino ad arrivare a un ponte con delle corde avvolte a due pilastri in legno. Ritorna da Saturnino, parlaci e saprai che il ponte è rotto, vai nella porta a dx e raccogli dei ceppi, a sx della scala prendi della carbonella: clicca per 3 volte. Sali sopra e dai sacchi prendi del grano: clicca per 3 volte. Voltati a dx e prendi la scopa, entra nel passaggio per la cucina, voltati quasi completamente a dx prendi il timo sulla cassapanca: c'è un limone dalla parte opposta, quindi avanza e voltati per prenderlo. Entra nel passaggio alle tue spalle, vai nel passaggio a sx e poi a dx in avanti per la stanza di lavoro di Leonardo.

Stanza da lavoro.

Voltati a sx, avanza e da terra prendi la ruota dentata, sulla cassa a dx prendi la tavola incisa e sul mobile a sx prendi le pinze. Voltati a dx e vai verso il camino e prendi: la scatola in ferro, l'acciarino e lo stoppino, usa le pinze per prendere il foglio sul muro con il chiodo. Nell'inventario metti il foglietto appena preso nel porta-documenti: usa la lente nella pagina a sx e leggerai come si fa la distillazione; sul foglio a dx c'è un funzionamento idraulico che vedremo dopo. Voltati a dx e osserva la ruota in legno in basso, avanza, voltati a sx e prendila.

Voltati completamente e vai verso la porta inclinata, avanza 2 colte nel pianerottolo, voltati a dx e esci, vai verso la torre a sx, sali le scale, avanza fino in fondo per la camera da letto e vai nella porta a sx in fondo dove incontrerai la dama: parlaci, avrai una lastra incisa lei avrà la tua lettera di presentazione e ti dirà di installare una fontana in giardino su disegno di Leonardo.

Prendi lo strumento musicale a dx (lira), voltati completamente e sul tavolino rotondo prendi il flacone di profumo vuoto e la tazza vuota. Rifai il percorso inverso per ritornare nel cortile e appena fuori, in basso a sx prendi dei ciottoli. Adesso è ora di ricomporre i pezzi per far funzionare i vasi comunicanti. Nell'inventario osserva il foglio e disponi i pezzi come da disegno sotto.



Disponi i tubi e i contenitori come in figura e poi premi le parti secondo la sequenza: 1-2-3-4.

Guarda il filmato.

Torna al ponte girevole e vedrai che su un supporto c'è una ruota ma manca sull'altro, usa quella che hai ma devi prima forarla. Ritorna nella stanza di lavoro e sulla dx vai verso la foratrice, togli la punta infilata e metti quella che hai nell'inventario più grande, sul piano metti la ruota a ingranaggio e poi gira la manovella per forarla, riprendi l'ingranaggio e mettici quello più piccolo, foralo e poi riprendi: la punta, l'ingranaggio e la manovella.

Sulla dx c'è la macchina per tagliare il legno, usaci il bastone e poi premi la pedaliera in basso e poi subito uno dei due blocchi che tengono il bastone: avrai 2 pezzi di legno: prendili.

Voltati completamente e vai verso la porta in fondo scardinata, sulla cassa c'è un cric, usaci l'ingranaggio piccolo e prendi il cric.

Esci dalla porta scardinata, avanza fino in fondo, a sx per la cucina, avanza dritto nell'altra stanza, scendi le scale a sx e appena fuori entra nella prima porta a sx per la stanza di Saturnino.

Parlaci e poi a sx prendi il sistema di fontana, esci a vai verso la vasca d'acqua in giardino, mettici la fontana e parlerai con la dama.

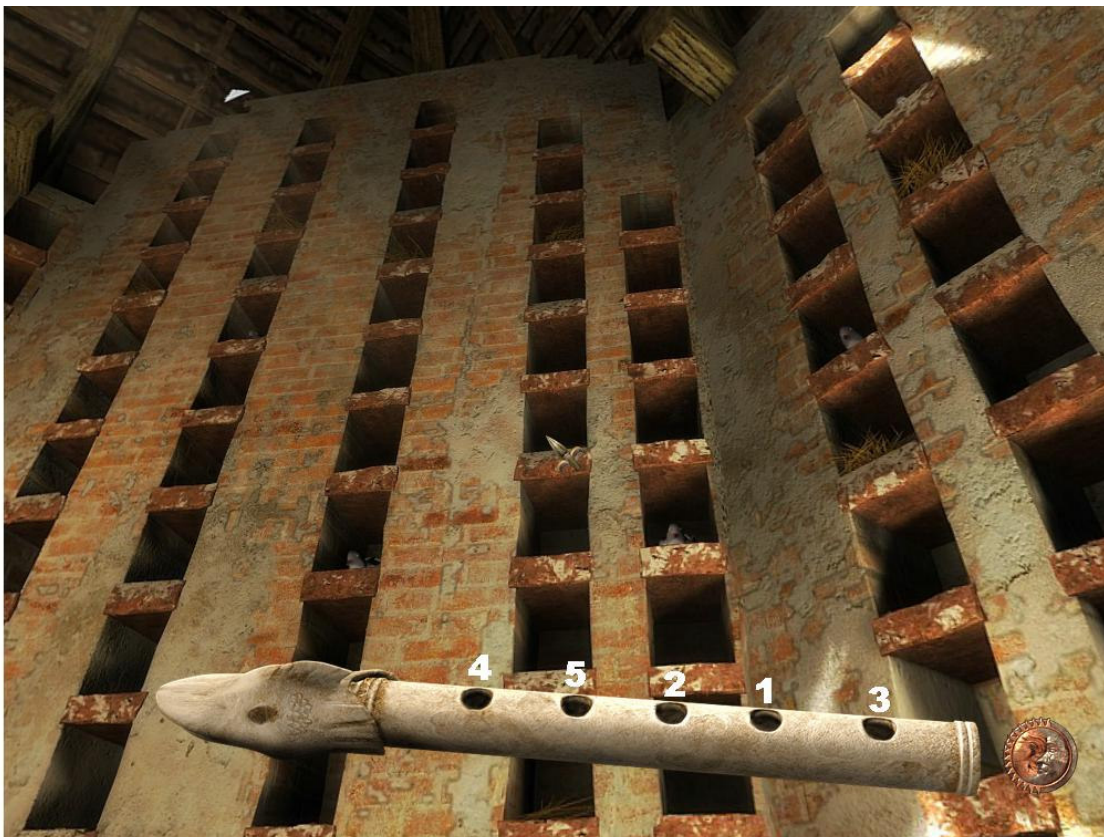
Riparazione del ponte.

Esci e ritorna al ponte, metti la ruota grande sul supporto dove manca, su quello di dx prendi il perno e mettilo su quello di sx: il ponte ruoterà permettendoti di passare sulla sponda a sx: infatti se noti c'è una costruzione sulla dx ma ci andremo dopo.

Avanza e supera un ponte in legno, sulla sx nota il ceppo e la legna, avanza e prima del ponte in legno sulla sx nota le api, il cesto e altri oggetti. Avanza e supera il ponte poi entra nella colombaia.

Sulla sx prendi la corda, sul davanzale della finestra prendi l'oggetto in rame, abbassa lo sguardo a dx e da terra prendi i vecchi tessuti. Sali la scala, voltati alla sx della finestra e in uno scomparto nel muro prendi il richiamo per uccelli, ruota a sx in basso e prendi un oggetto di stagno.

Nell'inventario usa il richiamo per uccelli col tasto dx sulla tua figura: avari in primo piano l'oggetto che dovrai suonare secondo una certa sequenza: sotto c'è il disegno con la spiegazione.



Segui la sequenza 1-2-3-4-5 per far uscire 5 colombi.

Uno dei colombi ha un messaggio, osservali tutti fino a trovarlo: leggilo.

Voltati e osserva il barile e la paglia che per ora non servono, scendi le scale e esci. Appena fuori, in basso a sx prendi la legna piccola e sulla dx le foglie secche, avanza e ritorna al ponte girevole, gira la ruota a sx e il ponte si orienterà verso l'altra sponda. Avanza sempre dritto finché non sarai sulla sponda del fiume, sulla dx usa il coltello per tagliare un giunco, ritorna indietro una volta e voltati a sx, avanza verso la ruota a pale della costruzione che è un mulino, sulla sx prendi la scure.

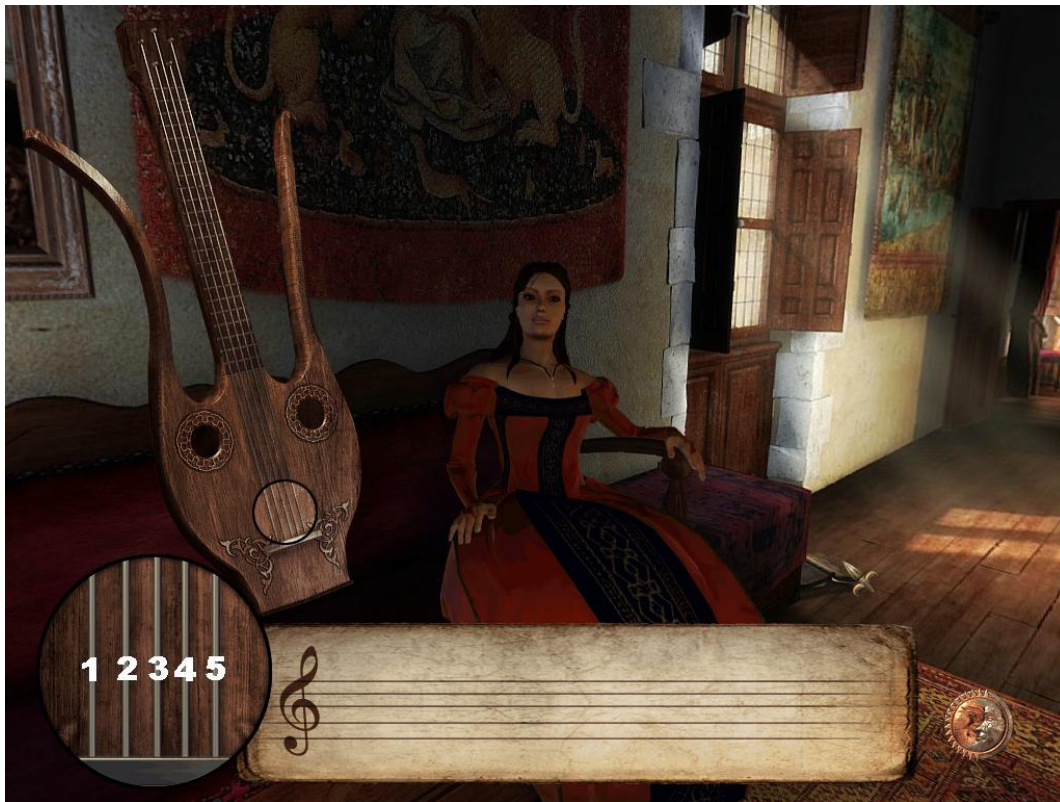
Entra nel mulino e davanti prendi i guanti, sulla dx prendi la maschera per apicoltore, un po' più a dx metti i chicchi di grano nell'imbuto in alto della macina, in basso sposta la leva in avanti **E NON TOCCARLA PIU'**, ma la ruota non gira: forse qualcosa la blocca. Esci e voltati a sx verso la ruota a pale, vedrai che puoi andare avanti, nell'inventario usa il giunco su te stesso e poi tuffati in quel punto nell'acqua. Alza lo sguardo a sx e vedrai che dei rami bloccano la ruota, usaci il coltello per liberare la ruota e risali, entra nel mulino e prendi la farina nel secchio a dx.

Ora guarda il rullo a sx dove davanti c'è il contenitore in legno, clicca per aprilo e dentro metti: i vecchi tessuti e l'acqua che hai nella bottiglia, richiudi il tutto e tira la leva a sx del rullo. Fallo lavorare un po' di volte poi tira la leva, apri il macchinario e prendi la pasta di carta.

Qui non hai nulla da fare per ora, quindi torna nello studio di Leonardo passando dalla torre.

Studio di Leonardo

Parla con la dama e poi ancora una volta e ti chiederà di suonare qualcosa per lei, nell'inventario prendi la lira e usala su te stesso col tasto dx e sentirai un motivetto che dovrai riprodurre sulla lira, sotto c'è il disegno con la sequenza.



Premi le corde in questo ordine: 1-2-3-4-2-2-1

Ti dirà che è senza voce, quindi dovrai prepararle un pozione. Voltati e vai al tavolo dove c'è l'alambicco, per ora facciamo altro perché ci mancano gli ingredienti. Metti la carbonella nella ciotola scura e poi frantumala con l'oggetto a dx, nella ciotola a dx metti: l'acqua, l'uovo e la polvere appena fatta, usaci la fiala d'inchiostro vuota: ora è piena d'inchiostro.

Stanza da lavoro

Vai alla macchina per la stampa sotto l'arco, clicca sulla cassetta sul piano e aprila, metti una pasta di carta, chiudi il coperchio e rimetti tutto com'era prima, agisci sulla leva in alto per 2 volte e poi prendi il foglio di carta nel contenitore: fai questa operazione per tutte e tre le paste rimanenti.

Dall'inventario prendi una tavola incisa e mettila nella cassetta, versaci l'inchiostro e poi mettili sopra il foglio, chiudi tutto e spingi la leva sempre per 2 volte, apri la cassetta e prendi il foglio e la tavola incisa. Fai la stessa operazione con l'altra tavola, nell'inventario metti i fogli nella cartella e osservali con lo specchio. Scendi nel cortile, riempi la bottiglia d'acqua nella fontana e poi ritorna allo studio.

Studio di Leonardo

Guarda l'alambicco a sx, toglì il collo del cigno e dentro metti l'acqua e le rose, (per farlo devi ciccare al centro del contenitore), rimetti il coperchio e poi metti dell'acqua nell'imbuto a dx, apri la stufa, metti la carbonella e accendi con l'acciarino, chiudi la stufa e riempi la fiala di profumo vuota con il liquido appena creato. Ritorna nella stanza da lavoro.

Stanza da lavoro

Osserva la porta scardinata, usa il cric sullo spigolo in basso, mettilci la manovella e clicca sullo spigolo inferiore destro della porta per sollevarla. Riprendi il cric e apri gli sportelli nascosti dietro: c'è un macchinario a enigma. L'enigma non è difficile, ma solo tanta pazienza. In basso hai due contenitori: uno marchiato di rosso e uno di giallo, quindi a sx dovranno andare le palline rosse e a dx quelle gialle. **Le palline sono sequenziali quindi prima una rossa e poi gialla e poi di nuovo rossa e così via o viceversa.**

Osserviamo ora il disegno sotto:

- la "X" indica la posizione della pallina a caso.
- In questo caso è rossa, quindi premi il tasto "1" per farla andare in posizione "A" e poi premi il tasto "3" per farla andare nel contenitore rosso.
- Se la prossima pallina nella stessa posizione è sempre rossa, premi "1" per farla andare in "A" e poi di nuovo "1" per rimetterla in circolo.
- Se invece hai la gialla, premi "1" per farla avanzare di un foro e poi premi il tasto giallo sotto al "3" per farla andare in senso antiorario per il contenitore giallo.
- La posizione "A" serve anche per far andare le palline che devono essere rimesse in circolo premendo il tasto "1", poiché potrebbe succedere che a caso hai 2 palline rosse o gialle consecutive, quindi ricorda: prima un colore e poi l'altro. Quando non hai più palline tira la catena a dx.



Quando vedrai che i contenitori si abbasseranno e si alzeranno tira al leva, sali sull'ascensore, tira la leva e gustati il filmato. Avanza fino in fondo dove su una porta c'è uno strano marchingegno, per ora puoi solo guardare. Torna indietro e vai nel cortile alla stanza di Saturnino che vedrai fuori, parla subito del rimedio per la voce della dama e ti dirà che serve: timo, miele e limone: le altre domande le farai più tardi.

Ritorna al ponte e spostalo a sx, vai avanti fino all'alveare e indossa i guanti e la maschera e poi sulla dx apri il coperchio del contenitore, metti le foglie secche, accendile con l'acciarino e usalo sull'alveare. Togli il coperchio all'alveare e osalo sullo sgabello, prendi il favo di miele, allontanati e togli guanti e maschera. Ritorna da Saturnino e parla del miele, acconsentirà ma devi ripassare più tardi. Vai al ponte, superalo e riempi la bottiglia d'acqua, ritorna da Saturnino che ti darà il miele: ritorna allo studio.

Studio di Leonardo per la pozione della voce.

Sull'alambicco togli il collo di cigno e metti: miele, limone, timo e acqua e poi usa la ciotola sulla pentola dell'alambicco per avere lo sciroppo. Vai dalla dama alle tue spalle e dalle lo sciroppo appena fatto: ti inviterà a seguirla. Vi parlerà dei disegni e del cannocchiale rotto. Dai alla dama la sua collana e il profumo. Voltati a sx e vai verso i documenti in fondo, voltati completamente e vai verso il cannocchiale, osservalo e poi parla sulla dama. Ritorna al cannocchiale e passaci il cursore, quando vedi che diventa un ingranaggio clicca per aprire lo scomparto e usaci il coltello per togliere la lente rotta e mettere al suo posto il monocolo. Guarda dal cannocchiale e vedrai Saturnino nascondere una barca. Al mattino sei nella tua stanza, vai nello studio dove c'è l'alambicco, avanza per la stanza da letto della dama e poi nella stanza a sx, parlaci e ti dirà di chiamarla: Babou: devi ancora riparare il cannocchiale. Voltati e usa l'olio sul manico a dx e poi spostalo e vedrai che punta verso dx, guardaci dentro e vedrai qualcosa sul muro. Vai verso il muro e sul disegno appeso usaci l'acciarino per vedere un altro disegno, parla di nuovo con Babou poi scendi in cortile e parla con Saturnino delle lenti che non vuole darti, dagli l'acquavite, parlaci e rispondi "che volevi essere gentile" e ti dirà di prenderle nell'armadio della sua stanza. Guardate il livello della coscienza e dovrebbe essere equilibrato, quindi potete prendere tutto nella stanza e cioè: lo zucchero, il pezzo di bronzo, la matassa di filo e i fogli bianchi e leggi il documento sullo sgabello, voltati e nell'armadio prendi le due lenti colorate. Ritorna nella stanza del cannocchiale.

Le lenti colorate sul cannocchiale.

Nella parte a dx metti le due lenti colorate, se le clicchi puoi ruotarle e per prima metti le lenti con i colori come da disegno sotto.



Guarda nel cannocchiale e vedrai la frase:” inizia col cercare le stelle”.

Sposta le lenti come da disegno sotto.



Guarda nel cannocchiale e vedrai la frase: "quindi trova la pietra dei saggi".

Sposta le lenti come da disegno sotto.



Guarda nel cannocchiale e vedrai la frase: "il cammino del potere si schiuderà innanzi a te".

Quindi la frase ricomposta è: *"Inizia col cercare le stelle, quindi trova la pietra dei saggi, il cammino del potere si schiuderà innanzi a te".*

Parla con Babou e fai solamente la prima domanda. Vai nello studio.

Enigma del mappamondo.

Vai al mappamondo e guarda il disegno sotto.



Premi le fasce 1 e 2 per posizionare i quattro punti tondi, premi il globo per ruotarlo e far posizionare le strisce luminose sui quattro punti e poi premi la fascia 4 per far aprire il mappamondo.

Prendi la medaglia in alto e guarda il filmato.

Ritorna da Babou e parlaci, poi scendi nel cortile e parla con Saturnino per farti dire il nome del gatto: Alkahest. Ritorna da Babou e parla del gatto, scoprirai che la seconda medaglia è al suo collo, quindi devi trovarlo.

Vai nel cortile e poi alla colombaia, puoi passare dal ponte o usare la barca che hai visto nascondere. Entra nella colombaia e sali la scala, prendi la medaglia dal suo collo e vai in cucina.

Vai alla sx del camino e vedrai un asse, prendi i sacchi e mettili sul pavimento a sx, alza lo sguardo sopra l'asse e vedrai una carrucola, usaci la corda che si posizionerà in automatico, usa la manovella sulla carrucola a sx e girala per alzare l'asse, usa l'acciarino sulla lanterna sull'asse appena alzato, prendi la lanterna e la manovella e usa la lanterna per scendere nel passaggio. Voltati quasi completamente a dx e da terra prendi la palla di cannone, guarda sopra la prima botte a sx e prendi una tavola incisa. Voltati alla dx della scala e sopra le assi prendi del salnitro per due volte. Voltati a dx e avanza fino al cannone, la serratura non è delle migliori ma non puoi ripararla. Voltati completamente e alza lo sguardo, vedrai una ruota con delle candele, usaci l'acciarino per accenderle. Clicca sulla parte destra del cannone dove vedi una porticina quadrata per aprirla, aprila e poi sulla parte sx del cannone usa il cric con la manovella per alzarlo: vedrai che punta verso una porta murata. Voltati completamente a sx e osserva la macchina per volare, ritorna la punto iniziale e sul tavolino a sx osserva la tavola appoggiata: è illeggibile, usaci la farina per leggerla: nell'inventario avrai il foglio con le annotazioni ma è ancora incompleto. Per ora qui non puoi fare più nulla, risali e sul tavolo prendi la bottiglia di vino bianco.

Vai nella stanza da lavoro e stampa la tavola incisa che hai preso sulle botti. Inserisci il foglio nella cartellina e leggilo con lo specchio: la griglia di Alberti.

Voltati a sx e vai verso le tele vicino al camino, toglì la coperta e osserva i due portadipinti.

Vai nella camera da letto di Leonardo.

Camera da letto di Leonardo.

Dovresti avere il lembo del tappeto sollevato quando in precedenza hai visto il simbolo sul letto: se non è sollevato guarda sul montante in alto del letto e premi il simbolo del fuoco: un triangolo. Da sotto il tappeto solleva l'asse con il coltello, prendi il foglietto e lo stampo per una chiave, metti il foglio nella cartellina e leggilo sempre con lo specchio: il bronzo serve per realizzare oggetti. Ora dobbiamo fabbricare una chiave, il forno è nel mulino, quindi vai.

Mulino

Nel forno metti le foglie morte, (se non ne hai puoi prenderle fuori dal mulino), la legna piccola e i ceppi tagliati, accendi il fuoco con l'acciarino, voltati a dx verso il contenitore appeso sul tavolo e mettilci: il lingotto di bronzo e poi agisci sulla manovella a sx per alzarlo, spostalo nel forno agendo sul braccio, abbassalo, sposta il braccio e chiudi il forno col coperchio in terra.

Esci dal mulino e rientra, indossa i guanti e toglie il coperchio, sposta il braccio e raccogli il contenitore posandolo sul tavolo e poi manda il braccio nel forno. Prendi lo stampo di chiave nell'inventario e mettilo sul tavolo, clicca sul contenitore che verserà il bronzo fuso, apri lo stampo, prendi la chiave in bronzo e lo stampo. Riporta il braccio in posizione e chiudi il forno.

Ritorna alla studio di Leonardo.

Studio di Leonardo.

Vai verso l'alambicco e con la chiave appena fatta apri le ante a vetri, prendi le pepite d'oro, la vernice, vernice gialla, blu e rossa, chiudi e riprendi la chiave. Torna indietro di una stanza per la camera di Leonardo.

Enigma dei cassetti nella camera di Leonardo.

Vai sul mobile alla dx del letto: quello con tanti cassetti: bisogna posizionare i pomelli dei cassetti come quello centrale in basso. Sotto c'è il disegno con la spiegazione.



- Premi **B** una volta
- Premi **C** tre volte
- Premi **1** tre volte
- Premi **2** due volte
- Premi **4** una volta

Si apre uno sportello e prendi: un rotolo di pergamena, un martello, uno stampo, impronta per moneta e un gioiello di Leonardo. Nell'inventario metti il rotolo di pergamena sulla cartella e vedrai la mappa del maniero nel pianterreno. Hai trovato lo stampo per tondelle d'oro e visto che hai preso delle pepite è ora di fonderlo: vai al mulino.

Mulino per la fusione dell'oro.

La prima cosa da fare è tagliare ancora della legna, quindi orizzonta il ponte, attraversalo e sulla sx taglia la legna. Torna indietro e orizzonta il ponte verso il mulino, entra e togli il coperchio al forno, metti la legna per alimentare il fuoco e sul contenitore a dx metti le pepite d'oro, fai lo stesso procedimento di prima e poi rimetti il contenitore sul tavolo, metti lo stampo per tondelle d'oro, versa il liquido fuso e prendi le pepite e lo stampo. Rimetti il braccio sul tavolo e richiudi il forno. **Ritorna indietro e orizzonta il ponte verso la colombaia, (da fare assolutamente).**

Se non l'hai ancora fatto guarda nei documenti il foglio dove ci sono due cannoni, leggi il testo in alto con lo specchio e saprai come si prepara un fumogeno, clicca sui due cannoni per farli sparare e poi leggi il testo che apparirà per sapere come fare la polvere da sparo. **Vai a dx del ponte tra gli alberi (dove Saturnino ha nascosto la barca), voltati completamente, sposta i rami e mettili sulla dx sui fiori rossi, in questo modo hai la barca accessibile. Questa operazione devi farla, ti servirà per dopo.**

Vai nello studio.

Studio di Leonardo

Vai verso il solito tavolo e sulla ciotola a sx metti la carbonella e frantumala, nella scodella a dx metti: il salnitro, lo zolfo e poi la polvere di carbone per avere la polvere da sparo.

Ora scendi nella botola in cucina e vai verso il cannone, metti la palla nella bocca a sx e nella parte dx, dove hai aperto lo sportellino metti la polvere da sparo, accendi la miccia con l'acciarino e abatterai il muro. Entra e vai a sx, in automatico guarderai in terra, clicca per vedere delle incisioni, avanza e sulla porta a dx inserisci i due medaglioni nel posto corrispondente. La porta si aprirà, usa la lanterna e entra, avanza fino a superare un cancello, poi a sx per passare in un tunnel a arco, avanza verso una porta illuminata, non avanzare ma abbassa lo sguardo per prendere un rubino. Alla sx c'è una porta semiaperta, entra e **NON APRIRE LO SPORTELLLO SULLA PORTA**, se lo apri il cigolio ti farà scoprire, quindi usaci prima l'olio e poi aprilo. Ascolta il dialogo.

Ritorna indietro e parlerai con il Re di Francia in persona che ti darà un anello e un foglio che devi mettere nella cartellina e leggerlo: vedrai dei simboli con numeri. Ti ritrovi a parlare con Babou che ti avviserà del pericolo che stai correndo. Vai in cucina e parla con Saturnino seduto al tavolo e poi vai nel sotterraneo dove hai visto i segni per terra, passando dalla botola e poi dal passaggio abbattuto col cannone.

Osserva i segni e puliscili con la scopa, prendi dall'inventario il foglietto incompleto, mettilo sui segni e poi usaci il carboncino per ricopiarli, metti il foglietto nella cartellina e guardali: ora è completo e devi risolvere il rebus.

Enigma dei numeri sul foglietto incompleto.

Osservate bene i numeri a sx e come sono disposti e poi i simboli a dx che sono degli spezzoni delle croci dove sono i numeri, es: il N°1 è posizionato in questa posizione della croce “_”, sulla dx c'è il simbolo con la stessa posizione. Ogni numero va messo nella sua posizione riferita a sx. Sotto c'è il disegno con la soluzione.



A sinistra hai dei numeri e a destra dei simboli. Ogni simbolo l'ho numerato e corrisponde al numero che dovrai cliccare a sinistra. Es: Clicca su **1** a sx e poi sul simbolo a dx che ha lo stesso numero, così per tutti gli altri. Una volta inseriti apparirà una nuvola bianca a fianco dei simboli, usaci la sanguinella che hai sulla dx e vedrai apparire i numeri: **120 – 240 – 60 – 310**.

Vai in camera di Babou e guarda il manichino alla dx del camino, prendi la chiave e vai nell'altra stanza allo studio veneziano. Inserisci la chiave appena presa e hai un enigma simile a quello nella stanza di Leonardo: i simboli dei cassetti dovranno corrispondere come quello in basso centrale. Sotto c'è il disegno con la soluzione.



I rombi sono numerati da 1 a 16, segui la sequenza sotto.

N° 2 – una volta
N° 16 – due volte
N° 15 – due volte
N° 13 – una volta
N° 5 – una volta
N° 8 – una volta
N° 12 – una volta
N° 11 – due volte
N° 10 – due volte

Dal cassetto prendi una lastra che rimarrà attaccata al mouse, usala sul foglio dentro al cassetto per leggere un messaggio cifrato ai tuoi danni, arriverà Babou che si svelerà.

Scoperta della locazione del manoscritto.

Vai in cucina e parla con Saturnino e ascolta molto bene cosa ti dice: *“togliere 10 alle stelle e pianeti e aggiungerne 10 alla luna”*.

Vai nell’inventario e sfoglia la cartellina fino a trovare la mappa del pianterreno.

Osserva bene i simboli: **sole – stella – pianeta – luna**. I quattro medaglioni sono esattamente come quelli dove hai trovato i numeri: **120 – 240 – 60 – 310**. Ogni tacca dei medaglioni vale 10. Ora osserva di nuovo bene il disegno e rileggiamo la frase di Saturnino: *i fasci nel disegno sono sulla luna e sul pianeta*: quindi solo su questi vale la frase: luna, stella e pianeta, il sole rimane invariato. Sotto c’è il disegno con la spiegazione e gli abbinamenti sono questi:



La luna vale $60 + 10 = 70$, ruota in senso orario di 7 tacche.

Il pianeta vale $310 - 10 = 300$, ruota in senso antiorario di 6 tacche.

Il sole vale 120, ruota in senso orario di 12 tacche

La stella vale $240 - 10 = 230$, ruota in senso antiorario finchè non vedrai una “X” rossa apparire: il luogo dove è nascosto il manoscritto: la cappella.

Fuga dalle guardie senza essere catturato.

Questa parte è abbastanza veloce quindi prima di agire cerca di memorizzare i passaggi che sono: andare verso il ponte e poi verso la barca.

Sali sulla balconata e vedrai un soldato che va verso dx, nell'inventario prendi le pietre, avanza fino alle scale in fondo ma non scendere, (**SALVA IL GIOCO**), voltati a dx e lancia la pietra sull'ingresso davanti alla guardia ferma ma solo quando l'altra guardia è appena sparita dietro la muro, voltati e velocemente, scendi le scale e vai al ponte. Ti trovi subito alla sua sx, lancia una pietra nell'erba, voltati completamente e sali sulla barca. *****

Fuga dalle guardie ma vieni catturato.

Sei chiuso nella tua stanza, vai verso la porta e usa un foglio di carta in basso, usa nella serratura lo stoppino piccolo e fai cadere la chiave, riprendi il foglio e esci. Voltati a dx verso l'arazzo, usa le pinze negli spigoli in basso e ritrovi davanti dei libri con delle lettere. L'unico riferimento che abbiamo negli appunti riguarda l'amante di Leonardo: SALAI, siccome scriveva all'incontrario premi lettere del nome in questo modo: **I A L A S**, e ti trovi nella camera da letto di Leonardo. A questo punto ripeti la stessa sequenza per distrarre le guardie e andare verso il ponte.

Avanza verso il ponte e segui il ruscello fino al mulino, se non hai più pietre approda sulla riva a dx prendine, risali in barca e tira una pietra verso il ponte per far allontanare la guardia, appena si muove entra nella colombaia.

Sposta i sacchi e prendi la Gioconda, ora bisogna uscire: sali la scala e ora hai due modi per uscire: guarda il livello della tua coscienza, se prevale la cattiveria usa il punto 1, se prevale la bontà usa il punto 2, se sono equiparate, scegli tu.

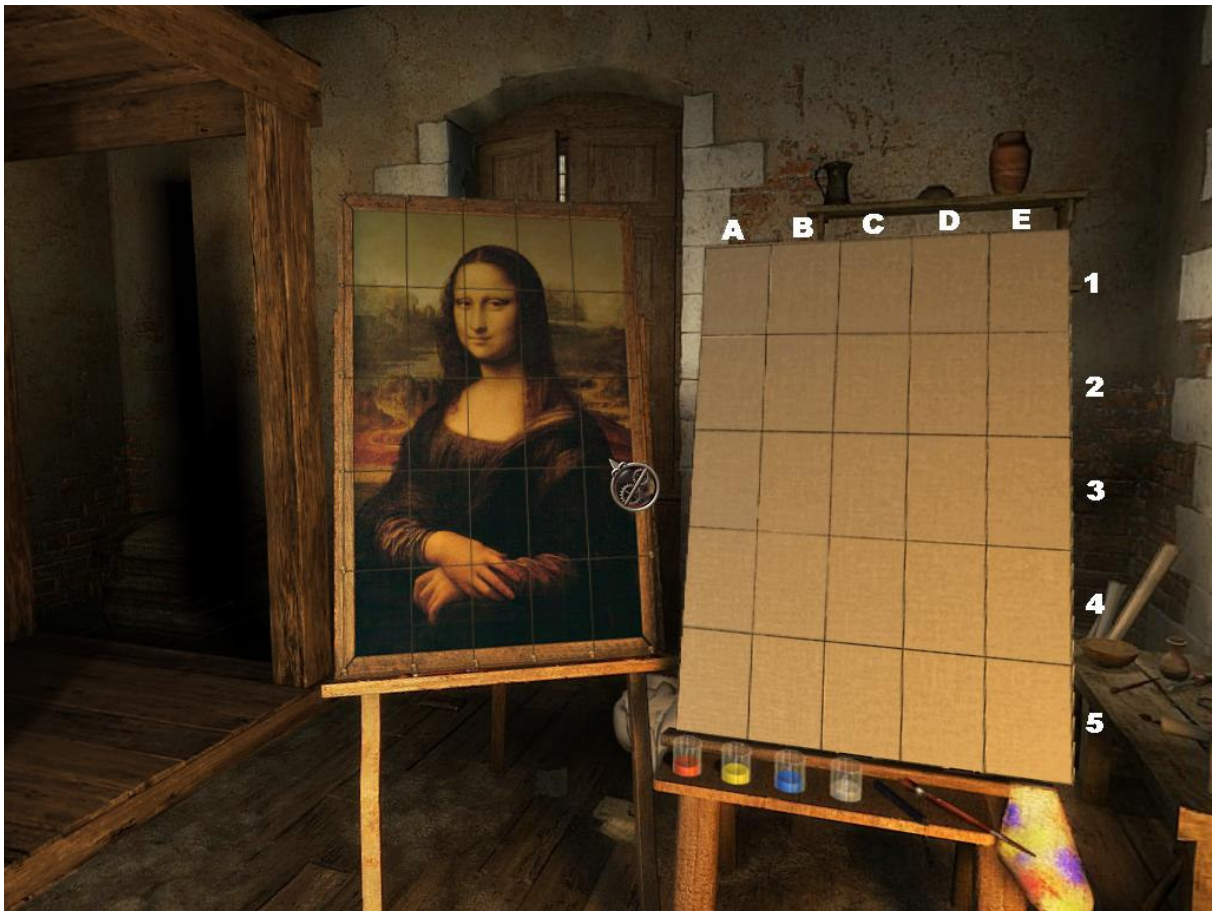
- 1) tira un sasso sulla trave vicino alla botte, appena la guardia entra prendi la paglia in terra, gettala fuori dalla finestra e salta sotto. Vai alla barca e prima vai sull'altra sponda per prendere ancora dei sassi. Ritorna al punto dove hai preso la barca, osserva la guardia dietro gli alberi e appena ti volta le spalle avanza e ritorna al maniero dove le guardie ti volteranno le spalle, quindi entra nella torre a dx e sali sopra.
- 2) tira un sasso sulla trave vicino alla botte, appena la guardia entra usa la sbarra di ferro per far cadere la botte e tramortirlo, scendi e indossa i suoi abiti, avanza fino al maniero a piedi, quando ti faranno domande rispondi: "*Lasciami in pace, so quello che faccio*". Entra nella torre a dx, sali e vai nella stanza da lavoro di Leonardo.

Stanza da lavoro

Vai verso i cavalletti e metti la Gioconda su quello di sx, mettici il chiodo e poi usaci la matassa di filo: in questo modo l'hai riprodotta con i quadrati come quello di dx. Sul cavalletto di dx mettici i quattro colori. **SALVA IL GIOCO.**

Riproduzione della Gioconda.

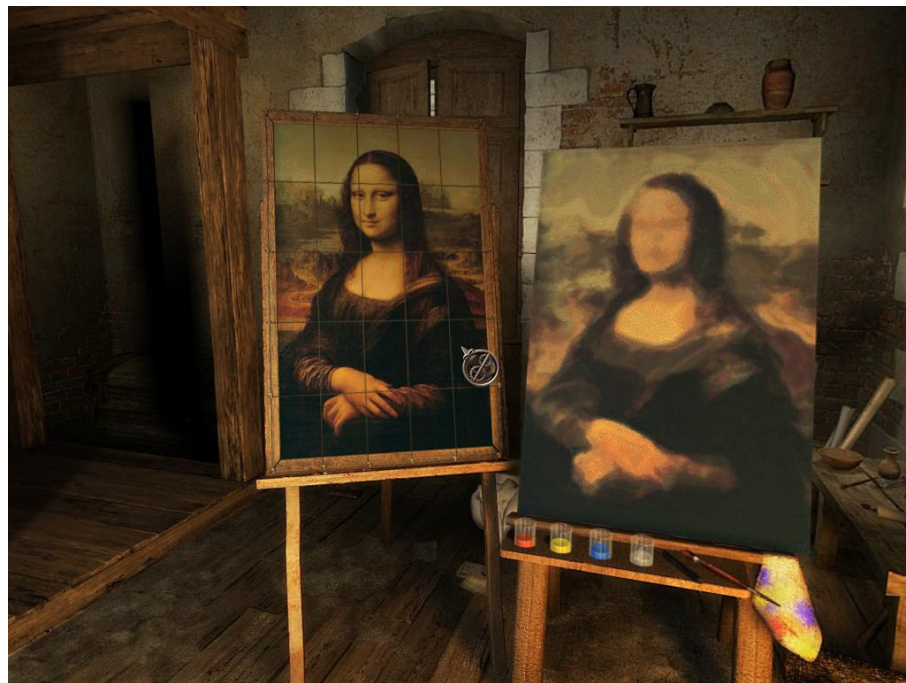
Prendi il carboncino nero vicino ai colori e riproduci il disegno come indicato sotto.



Di seguito la sequenza dei tasselli da premere per riprodurre il quadro.

E4 – E5 – D1 – D2 – D4 – D5 – C1 – C2 – C3 – B2 – B3 – B4 – A1 – A3 – A4

Il quadro non sarà colorato e con punti neri sui vertici dei tasselli, è ora di usare i colori. Prendi il pennello vicino ai colori e tingilo di un colore qualsiasi dei primi 3 a sx e poi sul primo a dx, clicca col dx per posare il pennello e poi clicca su tutti i tasselli per colorarli. Dopo averlo colorato vedi che il quadro è scomposto, clicca sui punti neri per ricomporlo come da figura sotto.



Però è ancora offuscato, quindi bisogna colorarlo meglio. Prendi il pennello, puliscilo sullo straccio e poi usalo sul barattolo a dx e poi sul colore blu, clicca sul quadro finché Valdo dice che può bastare, pulisci il pennello e usalo sul barattolo di vernice a dx e poi sul giallo e clicca di nuovo sul quadro finché non ripete la solita frase, per ultimo pulisci il pennello e poi sempre sul barattolo a dx e poi sul colore rosso, clicca sul quadro fino a terminarlo.

Posa il pennello e prendi il falso e l'originale con la matassa di filo.

Esci dalla stanza dalla porta dove il pavimento è a scacchi bianchi e neri e voltati subito a dx per la cappella, prova a aprire la porta ma è chiusa.

La chiave della cappella e recupero del manoscritto.

Vai da Saturnino in cucina e parla della chiave, ti dirà che la possiede Babou.

Vai da Babou nella sua stanza e parlaci fino a farti dare la chiave, parlaci ancora.

Ritorna sotto davanti alla porta della cappella e usaci la chiave per aprirla, entra e guarda bene sotto la croce sull'altare: c'è un giglio e un foro. Sul giglio usa l'anello di Francesco 1°, prendi lo scettro sull'altare e usalo sull'anello per girarlo: si aprirà uno scomparto in basso: prendi il manoscritto e poi l'anello e lo scettro.

Se avevi scelto l'opzione di abbattere la guardia nella colombaia hai ancora i suoi vestiti, quindi recati lì tranquillamente a piedi.

Se invece non hai scelto quella opzione devi rifare tutta la sequenza di prima usando i sassi.

Colombaia

Usa la copia della Gioconda sui sacchi, ma concludi che è meglio tenerla.

Sali la scala e arriverà un piccione viaggiatore, usaci l'anello.

Ritorna al castello allo studio di Leonardo passando dalla torre, a piedi se hai l'uniforme e nel solito modo se non ce l'hai, in qualsiasi modo riempi la bottiglia d'acqua, sulla fontana o sul fiume.

Studio di Leonardo per preparare i fumogeni.

Vai al solito tavolo, accendi la stufa con la carbonella e l'acciarino, se non hai più carbone scendi a fianco della stanza di Saturnino e prendine ancora. Nella pentola metti: lo zucchero, il salnitro, l'acqua e poi la scatola di ferro ottenendo così il fumogeno. Vai in cucina.

Cucina

Parla con Saturnino e poi scendi nella botola, entra nel passaggio nel muro sfondato: dai il manoscritto a Hector, parla ancora con lui.

Ritorna in cucina e parla ancora con Saturnino che ti darà un pezzo per riparare la macchina volante. Guarda il filmato e poi parla ancora con Valdo.

Cantina

Abbassa il cannone e prendi la manovella, vai verso il passaggio nel muro e apri gli sportelli davanti, tira la leva e sali nell'ascensore a dx, tira la leva per salire. Vai in fondo al trapano e metti la manovella, metti lo stoppino più piccolo e sotto metti il pezzo che ti ha dato Saturnino: l'arco in legno e poi agisci sulla manovella per forarlo. Voltati a dx e sulla sega metti la scopa per tagliarla, prendi i due pezzi. Ritorna all'ascensore per scendere, vai alla macchina volante e usaci l'arco in legno e l'asse di legno e poi il piccolo bastone: la macchina ora è funzionante. Ritorna all'ascensore e risali, vai in cucina e sentirai parlare, ritorna in cantina dalla botola e vai nel muro sfondato: Hector è lì, usa la sbarra di ferro per stordirlo. Da terra riprendi il manoscritto, voltati completamente e sul muro a sx della porta sfondata metti la copia della Gioconda. Ritorna in camera di Babou e parlaci: scegli se lasciarla lì o portarla con te. Io ho scelto di prenderla con me.

Filmato finale.