

Broken Sword 5 – La maledizione del serpente

Soluzione

- **Parte 1 – Alla Galleria (Parigi)**

George e Nico si ritrovano all'inaugurazione di una mostra a Parigi (la società di George si occupa dell'assicurazione della mostra). All'improvviso entra nella Galleria un uomo con un casco e un cartone della pizza in mano da cui estrae una pistola: vuole rubare un dipinto misterioso (chiamato *La Maledicciò* - che vedremo come protagonista nel filmato introduttivo del gioco).

Il ladro uccide Henri, il gallerista organizzatore della mostra che aveva tentato di non fargli rubare proprio quel quadro.

Nico va via dal museo per inseguire il ladro, mentre George resta ad indagare prima che arrivi la polizia: dato che la sua società ha assicurato la mostra, vuole scoprire cosa sia successo prima dell'intervento delle autorità.

Apriamo l'inventario, chiamiamo il nostro capo Rickenbacker, ed informiamolo dell'accaduto.

Analizzando l'ambiente, notiamo una telecamera di videosorveglianza (l'unico modo per vedere le registrazioni è entrare nell'ufficio di Henri, ma ci servirà un codice) e gli allarmi dei vari dipinti. Cosa molto sospetta è che negli altri quadri l'allarme funziona, mentre nel quadro rubato no.

Avvicinandoci dove era collocato il dipinto rubato, vediamo l'allarme: clicchiamo sull'allarme per vederlo da vicino, poi premiamo il pulsante rosso sulla destra per appurare che l'allarme suona, quindi che è funzionante; aprendo lo sportellino scopriamo che un filo è stato tagliato. In questo modo George si renderà conto che l'allarme ha subito un sabotaggio. In questo modo troviamo il primo *successo* (vedi sezione *successi* sull'icona a forma di coppa in alto a sinistra) che ci indica che abbiamo trovato la prova del sabotaggio: *Chi sarà stato? - Hai trovato la prova del sabotaggio.*

Parliamo con il sacerdote in modo tale che si sposti dal corpo di Henri.

Analizzando il corpo di Henri notiamo che nella mano ha un bigliettino con appuntato la stessa ora in cui è avvenuta la rapina. Inoltre, nel panciotto troviamo una bottiglietta di profumo, prendiamola.

Hector Laine, critico d'arte di Parigi e curatore della mostra, che abbiamo avuto già modo di incontrare in Broken Sword, sviene nel bel mezzo della rapina: dobbiamo trovare un modo per svegliarlo perché lui potrà esserci d'aiuto nel fornirci il codice per l'accesso all'ufficio di Henri.

Usciamo dalla Galleria e camminando sulla nostra sinistra, troviamo un bar, parliamo con il cameriere che ci darà il conto di Hector Laine da pagare, che dimostra la sua presenza sul luogo la sera precedente fino a tarda sera.

Rientriamo in Galleria e svegliamo Laine con il profumo di Henri trovato in precedenza.

Una volta svegliato, Hector Laine perde delle tronchesine, prendiamole; Laine vorrà anche del cibo: sul tavolo il ladro ha lasciato il cartone della pizza, all'interno vi troveremo un trancio di pizza, prendiamolo e diamoglielo.

Laine, come detto precedentemente, conosce il codice dell'ufficio di Henri: dobbiamo convincerlo per fare in modo che ci dica qual è questo codice. Ricattiamo Laine con il conto non saldato al bar che ci ha dato il cameriere: questo conto, infatti, ci fa scoprire che Laine era a Parigi la sera precedente a bere champagne; George minaccerà di dirlo alla polizia facendogli presente che potrebbero sospettare di lui in questo modo. Hector Laine inizialmente si rifiuterà. Riparlamogli facendogli presente del cavo tagliato e del tronchesino che aveva in tasca con cui avrebbe potuto sabotare l'allarme. Laine si sentirà alle strette e ci dirà il codice. Non faremo in tempo però ad entrare nell'ufficio di Henri per il momento perché arriva la polizia.

Nico torna, trova il sergente Moue (abbiamo già avuto modo di incontrarlo in Broken Sword) alla porta: ha il compito di non far entrare e uscire nessuno dalla scena del crimine. Nico deve trovare un modo per entrare nella Galleria. Parliamo con Moue che non ci farà passare. Prendiamo il cellulare e chiamiamo George per informarlo del nostro ritorno. Andiamo con Nico al bar: dobbiamo dare una bevanda calda a Moue per distrarlo, quindi dobbiamo rivolgerci al cameriere, il quale, però, serve solo intellettuali, rivoluzionari, filosofi e pensatori. Dobbiamo convincerlo che facciamo parte di quella cerchia: mostriamogli il nostro pass stampa che troveremo nel nostro inventario. Il cameriere cambierà opinione su di noi (all'inizio aveva trattato con sdegno la nostra Nico non sapendo che fosse una giornalista), si scuserà e ci offrirà un caffè. Dopodiché possiamo chiedergli un caffè da asporto che porteremo a Moue: il sergente dovrà correre in bagno dopo averlo bevuto; noi ne approfitteremo per entrare nella Galleria.

Nuovo successo sbloccato: *La natura chiama – Manda Moue al bagno.*

A George serve un diversivo per entrare nell'ufficio di Henri, quindi chiede aiuto a Nico per distrarre l'ispettore Navet.

Navet è interessato solo alle prove organiche, al sangue, quindi per distrarlo dobbiamo procurargli nuove prove "organiche": spostiamo il cartone della pizza precedentemente caduto a George, vedremo del pomodoro a terra; clicchiamo sul pomodoro in modo tale che Nico lo sparga per farlo assomigliare a del sangue schizzato. Nel pomodoro c'è una gomma da masticare, dobbiamo rimuoverla dal posto per far sì che Navet lo scambi per sangue reale e quindi per una nuova prova: prendiamo il pass stampa e portiamolo sulla gomma da masticare, in questo modo Nico la rimuoverà dal pomodoro. Andiamo a parlare con l'ispettore e facciamogli notare la "macchia di sangue". In questo modo l'ispettore andrà ad "analizzarla". Ora George ha campo libero.

George entra nell'ufficio di Henri. Clicchiamo sulla scrivania, apriamo il cassetto, all'interno vi troveremo dei documenti sulla videosorveglianza scelta da Henri (che non è la stessa di quella consigliata dalla società assicuratrice di George), diamogli un'occhiata cliccando sul foglio nella cartella. Allontaniamoci dalla scrivania, noteremo un cestino (in basso a sinistra attaccato alla scrivania, coperto da alcune bianfrusaglie) nel quale troveremo il rendiconto della carta di credito di Henri: in questo modo scopriremo dove abitava Henri.

Nell'ufficio, vicino alla porta, vedremo il sistema video di sorveglianza: servirà un codice per accedervi. Andiamo vicino al calendario e scopriremo il codice: è la data di nascita di Henri (2705).

Torniamo al sistema di videosorveglianza, accediamovi scrivendo il codice; George riavvolgerà il nastro. Ora analizziamo fotogramma per fotogramma attraverso gli appositi tasti (vedi immagine).



Esaminando i vari fotogrammi (passandoci sopra con il cursore), vedremo comparire il classico *occhio* in determinati punti per commentare ed analizzare la scena; dopo aver controllato il fotogramma in cui il ladro ruba il quadro, sbloccheremo un nuovo successo: *Una coda, gnam! – Hai scoperto l'uroboro.*

Continuiamo ad esaminare i fotogrammi: ne troveremo uno in cui il ladro ha il casco bene in vista;

sul casco noteremo un logo, cliccando su di esso avremo un nuovo "indizio". Finito di osservare i fotogrammi, avremo trovato tutti gli indizi possibili che la videosorveglianza poteva fornirci.

Finito tutto questo, entrerà l'ispettore Navet per farci uscire. ●

● Parte 2 – Alla scoperta della Vera Security (Parigi)

E' ora di scoprire qualcosa sulla Vera Security, la società che ha fornito il sistema di allarme alla Galleria di Henri. La sede della società è in un centro commerciale piuttosto abbandonato: arrivati sul posto, parliamo con il negoziante della bancarella, Bassam, e chiediamogli dov'è la Vera Security. Poi aiutiamolo per il suo mal di testa provocato dal ronzio dell'insegna al neonaggiustandogliela: leviamo il filo rotto sulla sinistra (dello squarcio), in questo modo l'insegna non emetterà più alcun ronzio.

Ora andiamo alla Vera Security (Bassam ci aveva indicato l'entrata della società: è la porta che si trova di fronte la bancarella).

Entrando troveremo una donna dietro al bancone che urla a causa della presenza di uno scarafaggio implorandoci di aiutarla: andiamo verso il tavolo e raccogliamo i fiammiferi che si trovano sotto la scatola accartocciata delle sigarette.

Ora usciamo fuori e parliamo con Bassam per farci dare qualche dritta per riuscire a catturare lo scarafaggio. Per far sì che Bassam ci aiuti, dobbiamo aiutarlo a trovare un marchio, una parola per la sua attività da comporre sull'insegna, dove essere una parola che ispiri pensieri di avventure e tesori in terre lontane: componiamo il nome *DEESALADDIN* sulla sinistra dell'insegna, l'unico posto in cui l'insegna si illumina (nuovo successo sbloccato: *L'anima del commercio – Hai aiutato Bassam a scegliere un nome per il negozio*).



Ora Bassam ci aiuterà a catturare lo scarafaggio:

parliamo nuovamente con lui in modo tale che ci fornisca un biscotto *Rich Tea*; ci consiglierà, inoltre, di intrappolare lo scarafaggio in un contenitore. Abbiamo tutto quello che ci occorre per farlo: andiamo nell'inventario e clicchiamo con il pulsante destro sulla scatola di fiammiferi per svuotarla; sempre nell'inventario, inseriamo il biscotto nella scatola di fiammiferi; ora rientriamo nella sede della Vera Security e andiamo dove si trova lo scarafaggio cliccando sull'icona della lente di ingrandimento che apparirà, aspettiamo che lo scarafaggio si fermi per un secondo e clicchiamo sullo scarafaggio dopo aver preso la scatola di fiammiferi con il biscotto; lo scarafaggio, attirato dal biscotto, entrerà all'interno della scatola; una volta che lo scarafaggio si trova nella scatola clicchiamo sulla stessa per chiudervi all'interno lo scarafaggio.

Ora parliamo con la donna al bancone, Annette: ci smentirà il fatto che la società era incaricata dell'installazione del sistema di sicurezza della Galleria; mostriamogli la fattura presa nell'ufficio di Henri, Annette ci dirà che quell'ordine era stato annullato. L'unico modo per mettere Annette alle strette è trovare nuovi collegamenti tra la società e la Galleria: dobbiamo cercare di impossessarci del suo libricino nero sul bancone. A tal fine, abbiamo bisogno di distrarre Annette: dato che è interessata alla corsa che stanno trasmettendo alla radio, dobbiamo modificare la frequenza in modo tale che, per andare ad aggiustarla, si allontani dal libricino nero.

Posizioniamoci vicino la radio, prendiamo il cellulare e chiamiamo la Vera Security; mentre Annette risponde cambiamo la frequenza alla radio; quando Annette attacca il telefono, andrà a modificare la frequenza della radio lasciando incustodito il libricino nero, clicchiamo su di esso, George prenderà da quest'ultimo una foto. Andiamo nell'inventario e clicchiamo con il tasto destro sulla foto presa: vediamo che nella foto c'è Annette con Hector Laine, il critico d'arte e curatore della mostra. Parliamo con Annette e chiediamole della foto per avere spiegazioni. Dopo aver appurato il suo collegamento con Laine, George andrà alla Galleria per parlargli.

Arrivati alla Galleria, vediamo che quest'ultima è vuota e messa sotto sigilli dalla polizia. Andiamo al bar e chiediamo al cameriere se ha visto nei dintorni Laine. Ci informerà che Hector è andato a consolare la vedova di Henri: andiamo verso la metropolitana per andare all'appartamento di Henri.

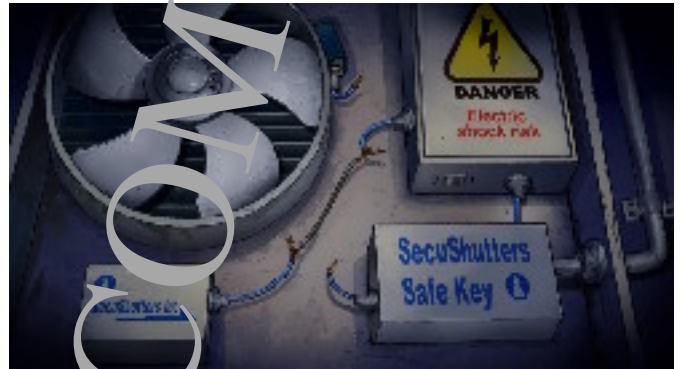
Arrivati davanti all'appartamento di Henri, citofoniamo: ci risponderà Laine che non vuole farci salire. Quando esce la schermata di dialogo, clicchiamo su Annette per fargli sapere che conosciamo il suo legame con la suddetta: dopodiché, alla seconda schermata di dialogo, clicchiamo sull'icona del ladro/furto, in modo tale da avvertirlo che se non ci fa salire andremo a parlare del suo legame con la ditta di sicurezza alla polizia. Laine sarà costretto ad aprirci.

Saliti nell'appartamento di Henri, parliamo con Laine che negherà di conoscere Annette: mostriamogli la foto. A quel punto Hector si sentirà messo alle strette: richiediamogli di Annette. Dopo averci raccontato la sua versione, George manderà via Laine dandogli la foto. Resteremo da soli con la vedova di Henri nel suo appartamento. Dopo esserci presentati, clicchiamo sulla vedova, Bijou, per continuare a parlare con lei e farle qualche domanda.

Bijou non saprà dirci molto sulla vicenda, né sulla Galleria. Usciamo dall'appartamento e torniamo a parlare con Annette che a quanto pare non ci ha detto tutto.

Tornati alla Vera Security, è già sera e troveremo tutto chiuso. È il momento adatto per investigare un po': dobbiamo trovare il modo per entrare e controllare l'ufficio sul retro.

Spostiamo in avanti la scatola di Bassam, clicchiamo in alto sulla destra dove c'è una trave: in questo modo George vi salirà sopra e si sposterà fino a raggiungere il lato opposto dove c'è una scatola elettrica che controlla le serrande; una volta arrivati vicino la scatola elettrica, interagiamo con quest'ultima per aprirla. Ora, premiamo l'interruttore sulla destra, sotto la scatola avente la scritta



DANGER; poi tagliamo con la tronchesina il filo che collega questa scatola alla ventola, dopodiché tagliamo il filo che collega le due scatole inferiori. Adesso prendiamo dall'inventario il filo preso precedentemente dall'insegna del neon e colleghiamolo all'estremità del filo della scatola inferiore sulla sinistra: automaticamente si collegherà anche al filo superiore; ora riaccendiamo l'interruttore per far salire la serranda (vedi immagine) – sbloccheremo il successo: *E' ora di aprire!* – *Hai aperto la serranda della Vera Security.*

Ora che si è aperta la serranda, entriamo dentro la vera Security. Una volta dentro, apriamo il cassetto del tavolino sulla sinistra (quello con la pianta sopra): all'interno vi troveremo un cotton fioc, prendiamolo. Ora entriamo nell'ufficio dietro al bancone. L'ufficio è buio: andiamo nell'inventario e portiamo i fiammiferi sulla scatola di fiammiferi per accenderli. Una volta acceso un fiammifero, vediamo vicino la porta l'interruttore. Il fiammifero si spegnerà nel giro di pochissimo tempo: una volta spento, sappiamo dov'è l'interruttore, quindi clicchiamo sull'interruttore e accendiamo la luce. E... sorpresa! All'interno dell'ufficio troviamo il motorino per la consegna delle pizze apparentemente identico a quello usato dal nostro ladro! Andiamo a dare un'occhiata sul tavolo, dove troviamo un tritadocumenti: vi troviamo una lettera inceppata. Apriamo il coperchio del tritadocumenti (sopra il pulsante verde), vediamo gli ingranaggi bloccati: dobbiamo trovare un modo per oliarli. Torniamo nella visuale della stanza, prendiamo il cotton fioc e intingiamolo nella macchia d'olio che c'è per terra, vicino al motorino delle pizze. Ora torniamo al tritadocumenti, prendiamo il cotton fioc e portiamolo sugli ingranaggi; premiamo il pulsante verde, il tritadocumenti ricomincerà a funzionare e la lettera è nostra! Ora possiamo scoprire cosa c'è scritto, ma prima dobbiamo ricomporre la stessa come un puzzle – quando compare il riquadro per ricomporre la lettera, ricordiamoci di prendere la graffetta che c'è in alto a destra (vedi l'immagine per vedere il risultato finale).

Ora andiamo all'aeratore (sempre nell'ufficio, in fondo sulla sinistra) e apriamolo con l'ausilio della graffetta presa dalla lettera. Una volta aperto, clicchiamo di nuovo sull'aeratore e



George prenderà quello che c'è all'interno: una pistola, forse quella utilizzata dal ladro per sparare Henri.

Ed ecco che mentre abbiamo la pistola in mano, arriva Navet che non vedeva l'ora di arrestarci!

- **Parte 3 – Nico e il proprietario de *La Maledicció* (Parigi)**

Dopo l'arresto di George, torniamo dalla nostra Nico e la ritroviamo nel suo appartamento a telefono con il suo capo a discutere per l'articolo sulla rapina/omicidio. Di lì a poco, bussava alla porta un anziano, Tiago Marqués: venuto a conoscenza del furto, vuole parlare con la nostra Nico per rivelarle che il quadro rubato, *La Maledicció*, è di sua proprietà. Tiago racconta a Nico che il quadro appartiene alla sua famiglia dagli anni '30, prima della guerra civile in Catalogna. Rubato nel 1938 dai fascisti (che uccisero suo padre, come vedremo nel filmato introduttivo del gioco), era finito a Parigi: proprio da quanto è stato rubato, Tiago è alla ricerca del quadro appartenente alla sua famiglia. Tiago chiederà aiuto a Nico nella ricerca del dipinto, che dal suo canto vuole una prova del suo collegamento con *La Maledicció*: gli mostrerà una foto di famiglia risalente a quando era bambino, proprio alle spalle dei soggetti della foto c'è il dipinto.

Tiago chiederà a Nico di vedere le foto da lei scattate: analizzandole, noteremo che il ladro ha un tatuaggio, clicchiamo sulle foto per commentarle con Marqués (sblocciamo un altro successo: *Tracce d'inchiostro – Hai notato il tatuaggio dell'assassino*).

Successivamente, ospitiamo Tiago nella casa del nostro vicino che non c'è per qualche giorno: il vicino ha lasciato sotto lo zerbino la chiave che è finita in una crepa, dobbiamo recuperarla.

Inserire il pass nella crepa, la gomma appiccicosa attaccata al pass ci aiuterà a recuperare la chiave; ora possiamo aprire la porta del nostro vicino.

Nico ci porterà nuovamente alla Galleria per scoprire chi ha venduto il dipinto a Henri. Nel mentre, passando davanti al solito bar, incontriamo seduto al tavolino Hector Laine: parliamo con lui e accettiamo di andare nell'ufficio della galleria a parlare e a "sorvegliare champagne" in sua compagnia (sarà un'ottima occasione per dare un'occhiata all'ufficio e scoprire da chi Henri ha comprato il quadro).

Arrivati in ufficio, Laine si siede sul divano, Nico nota che proprio dove si è seduto Hector c'è una cartella, dobbiamo cercare di prenderla distraendolo: parliamo con Laine e chiediamogli di versare dello champagne; Nico poggerà il calice sul bracciolo del divano, prendiamo il bicchiere e clicchiamo su Hector Laine con il bicchiere in mano, così nel mentre di un brindisi, Nico butterà "per sbaglio" lo champagne addosso a Hector (abbiamo sbloccato un altro successo: *Mille bollicine – Hai rovesciato lo champagne su Laine*). Ovviamente è il momento perfetto per prendere la cartella che si trovava sotto Laine: così scopriamo che il proprietario del dipinto risulta essere un certo Medovski (dove abbiamo già sentito questo nome?).

Nico torna nel suo appartamento e chiama la redazione per l'aggiornamento sul proprietario del dipinto da inserire nell'articolo. Ed ecco che arriva anche il nostro George, pronto per aggiornare Nico su ciò che ha scoperto e, guarda caso, c'è di mezzo anche il sopracitato Medovski. Nel mentre arriva anche Tiago Marques che mostra la foto di famiglia (con tanto di quadro rubato dietro) anche a George: per provare ulteriormente che è lui da bambino nella foto, gli mostra il medaglione che suo padre gli aveva dato prima di morire nel 1938 (e che è presente nella stessa

foto). Il medaglione rappresenta lo stesso serpente che si morde la coda che ritroviamo nel centro del dipinto: è il simbolo degli *gnostici*, una setta religiosa di cui faceva parte la sua famiglia.

Ora parliamo con Nico, per fare una sorta di resoconto su Medovski e sul ladro, dopodiché chiediamo a Nico di localizzare la Waterloo Motors (il marchio che si trovava sul casco del ladro): scopriremo che è un garage di Londra! Prendiamo il cellulare dall'inventario e chiamiamo la Waterloo Motors: avremo delle dritte sull'indirizzo di Medovski. George e Nico dovranno volare a Londra per andare a fargli "visita" – abbiamo sbloccato il successo: *Grande Madre Russia – Hai scoperto l'indirizzo di Medovski.*

- **Parte 4 – Da Medovski (Londra)**

Ci troviamo a Londra, davanti la casa di Medovski: dobbiamo trovare il modo per incontrarlo e scoprire qualcosa di utile alla nostra indagine. L'unico modo di entrare è fare amicizia con il giardiniere: il problema è che sarà molto scostante nei nostri confronti, quindi dobbiamo farci "prendere in simpatia" parlandogli di qualcosa che può coinvolgerlo nella conversazione. Esaminiamo prima il grande topiario su cui sta lavorando, dopodiché parliamo di quest'ultimo con il giardiniere: dopo una breve conversazione, possiamo chiedergli del suo capo. Il giardiniere, dopo aver contattato Medovski, ci accompagnerà da quest'ultimo: ora avremo modo di parlargli del quadro rubato (ovviamente ci presenteremo a lui come agenti della compagnia di assicurazione che deve fare solo alcuni chiarimenti prima di pagare il risarcimento). Ad un certo punto verremo interrotti dal giardiniere che avviserà Medovski dell'arrivo di Hobbs, il suo restauratore di fiducia (che si è occupato del restauro di alcune parti della *Maledicció*). Hobbs ha una questione urgente di cui parlargli riguardante una "cartella": in questo modo George e Nico verranno lasciati soli nella biblioteca: è il momento giusto per indagare e riuscire a trovare la chiave per entrare nello studio di Medovski. Avviciniamoci all'armadietto sotto il quadro con Gheddafi, George troverà un biglietto da visita di Hobbs, da cui prenderà l'indirizzo. Dopodiché prendiamo la moneta situata vicino al libro sull'armadietto; ora avviciniamoci al tavolino della stanza, dicchiamo sulla scatola di sigarette, appureremo che è bloccata: prendiamo dall'inventario la moneta per sbloccarla ed aprirla. Troveremo all'interno della scatola la chiave dello studio di Medovski in cui adesso possiamo entrare senza ostacoli. Sicuramente Medovski conserva qualche documento che ci può tornare utile nella scrivania che, dal canto suo, si apre attraverso un codice cirillico! Allora, andiamo in biblioteca per cercare qualche combinazione di numeri significativa: torniamo all'armadietto, dicchiamo sul libro, e prendiamo nota delle uniche cifre non cirilliche, ovvero il numero 1869; andiamo verso la macchina da scrivere e cerchiamo i simboli cirillici per i numeri 1, 8, 6, 9. Ora, tornando alla scrivania, dobbiamo premere i pannelli corrispondenti, nello specifico dobbiamo premere i seguenti pannelli: il secondo, il terzo, il quarto e il settimo. Si aprirà, così, un cassetto segreto con all'interno dei documenti – abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Risposte nascoste – Hai aperto il cassetto segreto di Medovski.* Alcuni istanti dopo torna Medovski, facciamogli le ultime domande e andiamo via: abbiamo l'indirizzo del suo restauratore, ed è lì che andremo ora.

- **Parte 5 – Da Hobbs (Londra)**

Dopo essere usciti dall'abitazione di Medovski, George e Nico si dirigeranno dal restauratore Hobbs: secondo loro quest'ultimo ha importanti informazioni in merito alla vicenda del dipinto.

Arrivati, avviciniamoci alla parte anteriore del furgone di Hobbs ed affacciamoci nella cabina: apriamo il cofano premendo la leva sotto lo sterzo, inoltre prendiamo il whisky che si trova nel portaoggetti sulla sinistra. Ora dirigiamoci al cofano del furgone: i cavi del clacson sono staccati, dobbiamo cercare di ricollegarlo per poterlo suonare ed attirare, in questo modo, l'attenzione di Hobbs.

Dobbiamo cercare dei cavi per sistemare il clacson: andiamo verso il ciarpame e rovistiamo, troveremo dei fili che ci torneranno utili per farlo funzionare.

Torniamo al cofano del furgone: abbiamo tre attacchi da collegare ma solo due fili, quindi da questi dobbiamo ricavarne anche un terzo. Tagliamo con la tronchesina uno dei suoi fili (non ha importanza quale dei due), poi



colleghiamo uno dei due fili corti (ricavati dal filo lungo tagliato) dal clacson di sinistra al cablaggio, mentre il filo più lungo dal clacson di sinistra a quello di destra, l'ultimo filo corto lo colleghiamo dal clacson di destra al polo della batteria (vedi immagine).

Ora torniamo all'interno della cabina del furgone e suoniamo il clacson per attirare l'attenzione di Hobbs che, dopo poco, uscirà sul ballatoio ma non vorrà parlare con noi: dobbiamo trovare un'argomentazione per convincerlo a farci entrare e parlare, quindi andiamo a curiosare nella cassetta della posta, vi troveremo una lettera. Andiamo nell'inventario e clicchiamo con il tasto destro del mouse sulla lettera per aprirla. Scopriremo, così, che è stata inviata dall'agenzia dei modelli. Ritorniamo al clacson e suoniamolo nuovamente e, quando Hobbs si affaccia, parliamogli della lettera (cliccandovi sopra quando esce il riquadro con le icone per il dialogo): pensando che siamo dei modelli richiesti da lui per i suoi quadri, ci farà entrare.

Mentre Nico lo distrae facendo la modella, George deve cercare quella famosa cartella di cui Hobbs ha parlato con Medovski. Andiamo dietro allo spogliatoio (quello con i pannelli situato vicino a Nico) e vi troveremo un'altra "modella", Lady Piermont (vecchia conoscenza di Broken Sword)! Quest'ultima si lamenta del freddo, ma Hobbs non ha intenzione di aumentare la temperatura dei riscaldamenti a causa di un impianto elettrico capriccioso e che si sovraccarica facilmente: questo giocherà a nostro favore nell'ingegnarci a trovare un modo per arrivare alla cartella che, in questo momento, è il nostro obiettivo principale. Dopo aver fatto presente a Lady Piermont che Hobbs ci ha vietato categoricamente di aumentare la temperatura, lei si rifiuta di procedere con la sessione di modella; allora Hobbs dà il via libera a George di alzare, con cautela, la temperatura dei riscaldamenti (il termostato si trova vicino alla porta di magazzino dietro Hobbs). Per sfruttare il tutto a nostro favore, dobbiamo far ubriacare Hobbs: avviciniamoci al bicchiere di whisky che sta bevendo, e offriamone dell'altro utilizzando la bottiglia che abbiamo

preso prima dal furgone – sbloccheremo un nuovo successo. *L'acqua della vita – Hai fatto ubriacare Hobbs.*

Ora vedremo vacillare non solo le luci ma anche Hobbs! Adesso andiamo a parlare con Lady Piermont per chiederle di aiutarci al fine di dare un'occhiata alla cartella di Hobbs (non si rifiuterà di certo!).

Innanzitutto, facciamo saltare la corrente per far sì che Hobbs si allontani dal cavalletto e ci lasci il tempo di curiosare nella sua cartella. Per far ciò, dobbiamo far sovraccaricare l'impianto elettrico: accendiamo lo stereo attraverso il tasto verde di accensione (lo stereo si trova tra il montacarichi e le scale) e alziamo il volume con la manopola sulla destra dello stereo per coprire lo scricchiolio delle scale che a breve ci serviranno per andare ad interagire con i comandi del montacarichi accanto alla porta del ballatoio per farlo scendere fino a Lady Piermont. Il montacarichi farà saltare la corrente solo se abbastanza carico: andiamo a parlare nuovamente con Lady Piermont per farla salire sul montacarichi; ora ritorniamo ai comandi del montacarichi per farlo salire e far saltare, in questo modo, la corrente.

Mentre Hobbs, ubriaco (e quindi più lento), traffica con il portafusibili, interagiamo con la cartella per guardare cosa contiene. Vi troveremo all'interno un bozzetto di Hobbs: cliccando sulla pagina bianca, quando esce scritto "pagina successiva", andiamo avanti con i bozzetti ed analizziamoli. La parte che ci interesserà, è relativa al bozzetto dell'ultima pagina: prendiamolo. Hobbs ci troverà a frugare nella sua cartella e, furioso, ci chiederà cosa stiamo facendo. Noi gli spiegheremo che in realtà stiamo indagando nel furto de *La Maledicchio*. Così, scopriremo che Hobbs conosceva Henri, e che stava studiando il dipinto rubato. Appurato ciò, possiamo fargli qualche domanda: Hobbs ci spiegherà che, sebbene il dipinto non fosse famoso, c'era ragione di rubarlo in quanto aveva quel qualcosa in più, un simbolismo religioso e delle pennellate attraverso le quali l'artista voleva sicuramente comunicarci qualcosa di preciso. Inoltre, ci informa che il quadro è di proprietà di Medovski: che interesse avrebbe Medovski a rubare il suo stesso quadro? Non sappiamo chi mente, ed è proprio questo che dobbiamo scoprire per arrivare alla risoluzione del caso.

Dopo questa breve chiacchierata, usciamo dallo studio di Hobbs e voliamo verso Parigi. Raggiungiamo la Galleria d'Arte per parlare con Laine (secondo Hobbs erano Henri e Laine ad avere le varie documentazioni di proprietà dell'opera). Tornando sulla scena del crimine, troviamo Navet, Moue e Laine: i primi due sono intenti nella ricostruzione del fatto (mentre ci trovavamo a Londra, Navet ci aveva chiamato per farci presente di non lasciare Parigi e di presentarci il giorno dopo per la ricostruzione della scena del crimine, pena l'estradiizione).

Navet e Moue sono dediti a montare un macchinario che, secondo Navet, avrebbe analizzato la scena del crimine e risolto il caso; inoltre, aspettiamo l'arrivo di Nico e di padre Smeon, il prete presente al momento del crimine. Nel mentre, parliamo con Laine e gli confidiamo che siamo a conoscenza del fatto che lui è al corrente del certificato di provenienza del quadro: scopriamo, così, che si trova nella cassaforte dell'ufficio di Henri, le cui chiavi, però, sono "custodite" da Bijou, la moglie di Henri.

• Parte 6 – La ricostruzione della scena del crimine (Parigi)

Dobbiamo andare a parlare con Bijou, ma essendo sulla scena del crimine e dato che Navet deve ricostruire l'accaduto, quest'ultimo non ci farà uscire dalla Galleria. Per far sì che Navet si sbrighi con la ricostruzione, deve mettere a posto il macchinario per le sue indagini. Aiutando Navet e

Moue potremmo velocizzare la situazione: il problema è che il commissario non ci reputa capaci di sistemare il marchinegno. Dobbiamo trovare un modo per allontanare Navet e mettere le mani sul marchinegno. Dalla macchina parte un cavo, seguiamolo: è il cavo della corrente elettrica. Togliamo la presa elettrica, poi andiamo a chiedere a Navet se la macchina è collegata alla corrente. Il commissario andrà a riattaccare il cavo: è la nostra occasione per sistemare una volta per tutte il marchinegno e porre fine il prima possibile a questa messinscena! Esaminiamo la macchina: dobbiamo riuscire a mettere tutti gli interruttori in posizione accesa (accendendo un interruttore, possono spegnersene altri due, quindi dobbiamo trovare la giusta combinazione; accendiamoli nel seguente ordine: interruttore 1, 5, 4, 3) e dare corrente con il comando di accensione. La macchina ora funziona e abbiamo sbloccato un nuovo successo: *CSI Parigi – Hai riparato la macchina forense.*

Ora Navet vuole ricostruire l'accaduto: gli serve un corpo nella posizione in cui era Henri; ovviamente, sceglierà George per questa parte. L'unico problema che solleva Moue, è che George non assomiglia abbastanza alla vittima: entriamo nell'ufficio di Henri per cercare i suoi oggetti al fine di "interpretare" meglio il suo personaggio nella messinscena; andiamo verso la statua e clicchiamovi sopra, George noterà gli occhiali di Henri, quindi prendiamoli. Ora andiamo con il cursore sulla foglia di fico situata nelle parti intime della statua e clicchiamovi sopra: si aprirà l'accesso alla cassaforte al di sotto della statua, quindi clicchiamovi sopra per esaminarla. Sicuramente si tratta della cassaforte in cui Henri ha conservato i documenti di proprietà de *La Maledicciò*: purtroppo serve una chiave per aprirla, e di certo Henri non l'ha nascosta in ufficio, ma ce ne occuperemo più tardi.

Per ora non ci serve nient'altro nell'ufficio di Henri, quindi usciamo e andiamo da Navet a parlare degli occhiali trovati: ora siamo pronti per iniziare con la ricostruzione della scena. Nel mentre della ricostruzione, ci troviamo con padre Smeon vicino a noi, quindi interagiamo con lui facendogli qualche domanda riguardante *La Maledicciò* e la setta religiosa degli *gnostici*. Facciamogli vedere il bozzetto preso da Hobbs: madre Smeon reagirà molto male alla vista di quel bozzetto, come se avesse visto il diavolo in persona; così va via dalla Galleria nel bel mezzo della ricostruzione del crimine. Proprio nello stesso momento arriva un agente, dell'Interpol, sezione furti d'arte, l'agente Langham: dopo aver fatto presente che la "macchia di sangue" sulla quale l'ispettore Navet indagava è semplicemente pomodoro, ci comunica che vuole interrogare tutti i testimoni, compreso il sacerdote. Langham invita George e Nico al bar nell'angolo per interrogarli in compagnia di un caffè. Dopo una breve chiacchierata sul caso, Langham ci lascia; Nico e George si dividono: Nico torna nel suo appartamento per ultimare l'articolo, mentre George vuole tornare a parlare con Bijou per saperne di più (Bijou ci aveva detto di non occuparsi della Galleria, ma a quanto pare non era così dato che era lei a possedere le chiavi della cassaforte – almeno secondo quello che ci è stato riferito da Laino: chi dei due mentiva?).

• Parte 7 – Da Bijou (Parigi)

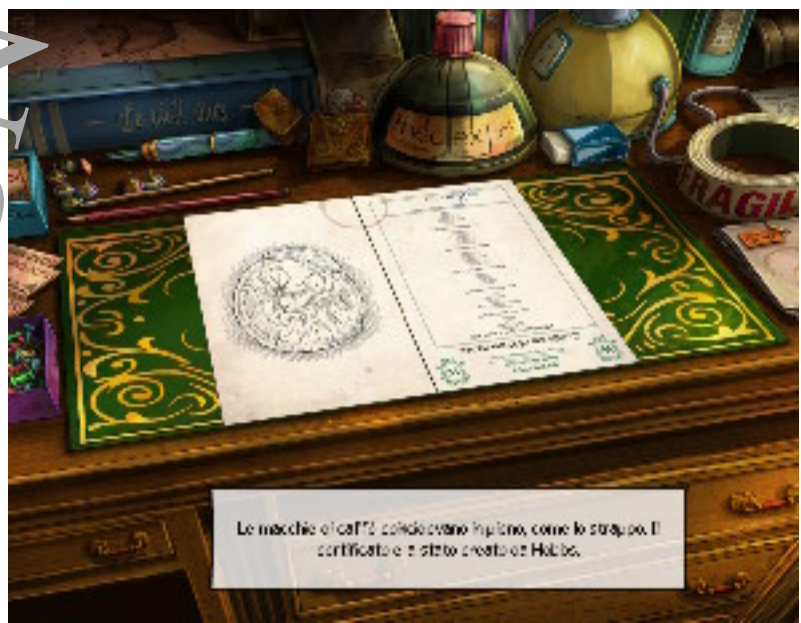
Suoniamo al citofono per poi salire nell'appartamento di Bijou. Al nostro arrivo troviamo per terra il disco con la canzone di Henri rotto e Bijou disperata: parliamole e scopriremo che il motivo della sua disperazione è proprio il disco di rotto. Ovviamente, George dovrà cercare di rimediare al danno causato dalla stessa Bijou se vuole ottenere la chiave della cassaforte. Il disco rotto è irrecuperabile, quindi ci serve un'alternativa: Bassam ci potrebbe aiutare! Usciamo

dall'appartamento di Bijou (mentre usciamo fermiamoci davanti alla bara di Henri e prendiamogli il fiore bianco) e rechiamoci alla bancarella di Bassam (sulla mappa clicchiamo sull'icona della Vera Security). Diamo un'occhiata alla bancarella di Bassam: osserviamo i biglietti di auguri musicali e parliamone con Bassam, in questo modo ci fornirà il biglietto di auguri musicale con la canzone che cerchiamo. Ottenuta la canzone, torniamo da Bijou per portargli il biglietto musicale. Dopo averle dato il biglietto, parliamole (mentre sta ballando) e chiediamole la chiave della cassaforte: Bijou non ci darà retta, vuole il suo Henri. Per ottenerla la sua collaborazione dobbiamo impersonare Henri e far credere a Bijou di essere lui: abbiamo già il suo profumo e gli occhiali, ora ci servono barba e baffi! Prendiamo dal tavolo da toeletta una striscia depilatoria, poi torniamo all'ingresso dell'appartamento e usiamo la striscia depilatoria sulla cagnetta imbalsamata (sul tavolo accanto alla bara) per procurarci i peli. Ora torniamo al tavolo da toeletta: George si trova davanti allo specchio, iniziamo il lavoro di ritocco! Prendiamo la striscia depilatoria e portiamola sulla bocca, in questo modo George si applicherà dei baffi e un pizzetto; prendiamo dall'inventario gli occhiali di Henri e portiamoli sugli occhi per indossarli; prendiamo dall'inventario il profumo di Henri e applichiamolo sul collo di George; prendiamo il fiore bianco preso dal cadavere di Henri e applichiamolo sull'occhiello; ora dobbiamo rendere i capelli di George scuri prendendo l'ombretto di Bijou sul tavolo stesso. Bene, adesso siamo molto somiglianti ad Henri, quindi possiamo confondere Bijou: balliamo con lei, che credendoci Henri ci fornirà la chiave della cassaforte. Bijou sviene e noi possiamo andare via per tornare alla Galleria – abbiamo appena sbloccato un nuovo successo: *Notti folli – Hai ballato con Bijou.*

- **Parte 8 – Di nuovo alla Galleria (Parigi)**

Tornando alla Galleria, passiamo davanti il solito bar e vi troviamo padre Smeon che ci ferma per parlarci del bozzetto de *La Maledicciò* che gli abbiamo mostrato precedentemente: secondo padre Smeon, il dipinto contiene indizi, attraverso simboli gnostici, su come trovare la *Tabula Veritatis* (manufatto capace di disfare il mondo intero). Lo stesso ci informa che deve dirci dell'altro, ma deve farlo in un luogo privato dove non può sentirli nessuno, quindi ci dice che ci raggiungerà in Galleria.

Proseguiamo verso la Galleria e entriamo usando le chiavi forniteci da Bijou; entriamo nell'ufficio di Henri e apriamo la cassaforte con le stesse chiavi (per accedere alla cassaforte basta cliccare sulla foglia di fico che si trova sulle parti intime della statua). Troviamo all'interno della cassaforte i documenti che cercavamo, un bigliettino per Bijou da parte di Hobbs (i due sembravano abbastanza intimi) e un anello di diamanti da parte di Henri per Bijou: prendiamo tutto quello che c'è nella cassaforte. Ora George dovrà analizzare il certificato di proprietà de *La Maledicciò*, posando il documento sulla scrivania di Henri: ora utilizziamo il bozzetto di Hobbs sul cermetto e ruotiamoli fino a far corrispondere



le macchie di caffè che c'è su entrambi i fogli (vedi immagine).

Scopriamo, così, che il certificato è stato creato dallo stesso Hobbs! Ebbene, come potevamo immaginare, il certificato era un falso, quindi, Medovski non era il vero proprietario dell'opera. All'improvviso avvertiamo uno sparo in Galleria! Dobbiamo andare a vedere cosa è successo, ma troviamo la porta dell'ufficio bloccata! L'unica via di uscita, a questo punto, è la finestra: prendiamo dall'inventario l'anello di diamanti e tagliamo il vetro per uscire – abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Un taglio raffinato. Sei uscito dall'ufficio usando il diamante.*

Rientriamo in Galleria e troviamo padre Smeon in fin di vita: ci dice di fermare gli gnostici perché vogliono evocare il Diavolo attraverso la *Tabula Veritatis*. Queste furono le sue ultime parole prima di morire. Notiamo nella mano del cadavere del sacerdote una carta, prendiamola: è una scansione, che arriva direttamente dall'Archivio Vaticano, contenente un biglietto e un manoscritto, entrambi in latino. Leggiamo sia il biglietto sulla sinistra che il manoscritto sulla destra.

Finito di leggere, usciamo dallo "zoom" della scansione, ed ecco che ci ritroviamo con l'arrivo di Laine che ci coglie vicino al cadavere di padre Smeon! Nel medesimo istante, ci squilla il telefono, rispondiamo: è Nico che ci avvisa che nell'appartamento del vicino è successo qualcosa di terribile.

- **Parte 9 – Nell'appartamento di Nico (Parigi)**

L'appartamento del vicino di Nico, in cui era ospite Marqués, è sottosopra! La troviamo mentre cerca di pulire una grossa macchia di sangue sul pavimento: probabilmente anche Marqués è stato aggredito e ferito, se non ucciso. Qualcuno è entrato nell'appartamento e ha rovistato nella ricerca di qualcosa di preciso, ma cosa? Analizziamo la stanza per cercare degli indizi: al di sotto della sedia ribaltata c'è il medaglione di Marqués; tra la confusione di oggetti sul pavimento (sulla destra, vicino la sedia ribaltata), troviamo una foto di famiglia dello stesso Marqués; tra i cuscini del divano troviamo una delle foto scattate da Nico durante il furto che mostrava parte del dipinto, inoltre Marqués vi aveva scritto sopra degli appunti (analizziamo gli appunti). Probabilmente anche Marqués aveva intuito che il quadro è una sorta di mappa per arrivare alla *Tabula Veritatis*. Poco dopo torna la nostra Nico che, dopo aver chiesto a George se ha trovato degli indizi, riceve una chiamata: è il commissario Navet che chiede se George si trova con lei; a quanto pare Laine ha incriminato George della morte di padre Smeon dopo averlo sorpreso vicino al cadavere. Prima che arrivi Navet, dobbiamo scappare con Nico (il commissario, ovviamente, non si farà attendere). Nico e George scappano dalla porta sul retro che porta al negozio di fiori di Fleur. Non possiamo uscire dal negozio perché il sergente Moue è appostato fuori e sta parlando proprio con il vicino di Nico, Adam. Ci fermiamo a parlare per qualche secondo con Fleur che ci dà un gomitolo di filo, in quanto secondo lei ci sarà utile in seguito. Entra anche Adam nel negozio e ci informa che non lo fanno salire nel suo appartamento e non sa il perché, quindi si siede nel negozio per aspettare. Noi dobbiamo trovare un modo per andarcene senza farci scoprire da Moue. Parliamo con Nico per avere informazioni in merito a come far allontanare Moue dalla postazione; dopodiché parliamo anche con Fleur e con Adam per avere altre informazioni che ci torneranno utili per superare Moue. Andiamo verso le scatole a destra e dicchiamovi sopra per vedere se vi troviamo qualcosa di utile: troveremo un *Manneken Pis* nella scatola con l'etichetta Pì Pì (è tra le altre scatole che George leggerà, non serve cercare quella nello specifico), prendiamo la statuina. Insomma, il nostro piano è quello di stimolare la diuresi al sergente Moue per farlo allontanare dalla sua postazione. Andiamo verso il carrello e prendiamo il *Manneken Pis* dall'inventario per metterlo sul

carrello. Al nostro scopo ci è utile il CD di Adam, per prenderlo dobbiamo parlargli per scoprire cosa gli interessa: essendo un appassionato di numismatica, può far al caso nostro fargli vedere la moneta che abbiamo nell'inventario (presa dalla biblioteca di Medovski). Adam ne rimarrà affascinato, quindi gliela cediamo in modo tale che lui vada via e ci lasci il CD. Esaminiamo il lettore, poi premiamo il pulsante di arresto, quindi quello di espulsione ed infine prendiamo il CD. Ora inseriamo quest'ultimo nello stereo di Fleur (si trova sul balcone a destra). Ora ci servono delle pile e del liquido per azionare l'erogatore d'acqua (il Manneken Pis). Iniziamo a procurarci l'acqua (in realtà andrà bene qualsiasi liquido): nel nostro inventario prendiamo il whisky e mettiamolo nella statua; le pile, invece, possiamo recuperarle dal lettore CD (premiando il pulsante di espulsione, all'interno del lettore troveremo il vano pile, apriamolo e prendiamole); ora inseriamo anche le pile nella statua. Il Manneken Pis si metterà automaticamente in funzione; ora possiamo spingere il carrello per farlo avvicinare a Moue e stimolargli la diuresi per farlo correre in bagno – sbloccheremo un nuovo successo: *La fonte della giovinezza – Hai mostrato il Manneken Pis a Moue.*

E ora di tornare da Bijou per farci raccontare la verità una volta per tutte!

Entriamo nell'appartamento di Bijou e parliamole. Pare che lei gestisse la parte burocratica della Galleria, anche se a noi aveva detto che non si interessava affatto della stessa. Alla fine Bijou è costretta ad ammettere che non solo conosce Hobbs, ma che ha una tresca con lui, fin dal lontano 1975. Inoltre, Medovski le è stato presentato da Hobbs: il russo voleva guadagnare sia dalla vendita del quadro che dall'assicurazione, così manipolò l'azienda dell'assicurazione per programmare e mettere in atto il furto. Hobbs aveva creato un certificato falso e Bijou lo fece firmare a Laine spacciandolo per originale. Bijou aggiunge che Hobbs l'ha contattata e che ha nascosto il dipinto in un posto segreto, "dietro il suo di dietro". E ora di tornare a Londra.

• Parte 10 – Da Hobbs (Londra)

Torniamo a Londra per cercare Hobbs: al nostro arrivo troviamo la catena del cancello per terra, il cancello è stato forzato. Andiamo verso il furgone e prendiamo il piede di porco lasciato per terra. Suonare il clacson del furgone, ma di Hobbs nemmeno l'ombra. Andiamo verso la casella postale, clicchiamo sul pluviale a destra per far arrampicare George e tentare di entrare dalla porta del balcone di Hobbs: troveremo ad ostacolarci la strada un gabbiano. Dobbiamo farlo spaventare attraverso il suono del clacson. Però, dovrà suonarlo Nico, altrimenti non facciamo in tempo a risalire sul pluviale prima che torni il gabbiano. Inoltre, dobbiamo sbloccare l'argano (il tutto prima che torni il gabbiano). Saliamo sul pluviale, chiediamo a Nico di suonare il clacson del furgone e, quando il gabbiano si allontana, usiamo il piede di porco sull'argano.

Ci ritroviamo all'interno dello studio di Hobbs; osserviamo il quadro che si trova al centro sotto un telo (e prendiamolo): è un falso Manet; Hobbs non è solo un restauratore ma un falsario! Ora dobbiamo cercare *La Maledicciò*: dobbiamo entrare nella stanza attraverso la porta del ballatoio.

Per poter aprire la porta, dobbiamo servirci del montacarichi: saliamo sulle scale, facciamo salire il montacarichi cliccando sui pulsanti accanto alla porta del ballatoio; prendiamo dall'inventario la catena raccolta vicino al cancello di Hobbs e colleghiamola dal montacarichi alla porta del ballatoio; ora clicchiamo sui pulsanti del montacarichi per farlo scendere, in questo modo la catena trascinerà la porta e quest'ultima si aprirà. Ora entriamo nella stanza aldilà della porta che si è appena aperta: ci troveremo all'interno della "tana" di Hobbs. Bijou ci aveva detto che Hobbs le aveva confidato che il dipinto era nascosto dietro al suo di dietro: ebbene, nella stanza di Hobbs

c'è un quadro, sulla sinistra della porta, con il di dietro di Bijou, svoltiamo il quadro, è avvitato al muro, dobbiamo trovare un modo per svitarlo. Prima di far questo, diamo un'occhiata alla stanza: clicchiamo sul telefono che si trova nell'armadietto vicino al lavandino e ascoltiamo i messaggi lasciati in segreteria; troveremo un messaggio vocale lasciato da Medovski in cui parla del loro accordo e di quanto lo stesso fosse redditizio, e del suo rammarico nell'apprendere che lo stesso Hobbs si fosse tirato indietro. Oltre questo messaggio, ne troviamo anche un altro da parte di Bijou che dice di aver parlato con Nico e George e di avergli detto praticamente tutto sul dipinto e di fare attenzione al "russo": insomma, Bijou era al corrente proprio di tutto. Ora apriamo l'anta dell'armadietto (sotto il telefono) e vi troviamo una bottiglia di Cola: prendiamola. Andiamo verso destra, dove si trova il secchio con l'acqua: troveremo il cadavere di Hobbs! Esaminiamo il corpo di Hobbs: prendiamo le mentine che ha in tasca; apriamo l'inventario e inseriamo le mentine nella Cola. Continuiamo ad esaminare la stanza per trovare nuovi indizi: c'è una cornice senza tela, diamole un'occhiata e scopriremo che qualcuno ha strappato frettolosamente la tela; dai brandelli rimasti, sembra trattarsi de *La Maledicció*. Bijou ci aveva detto che l'originale era nascosto, quindi sicuramente la tela rubata era un falso realizzato da Hobbs. Andiamo a dare un'occhiata alla bacheca di Hobbs che si trova tra i vari quadri appesi al muro (di fronte a noi, nella stanza dove è stato ucciso Hobbs): c'erano delle ricerche di Hobbs sulla Catalogna, una mappa della stessa e dei collegamenti con il dipinto attraverso suoi bozzetti.

E' il caso di andare a svitare il quadro dietro al quale potrebbe nascondersi il dipinto originale de *La Maledicció*: prendiamo dall'inventario il piede di porco e usiamolo sul quadro rappresentante il di dietro di Bijou. Et voilà! Abbiamo trovato la tela originale del dipinto (Hobbs aveva scoperto che sotto all'albero che si trovava nell'uroboro al centro del dipinto, si trovava una seconda immagine, ovvero un volto con uno strano simbolo sulla fronte, il simbolo della *Tabula Veritatis*). Ora abbiamo il dipinto, ma dobbiamo scoprire altro prima di andarcene: torniamo alla bacheca, al fine di appurare quale segreto nasconde la mappa della Catalogna. Esaminiamo il luogo indicato come "*Castell dels Sants*", è sicuramente il luogo a cui fa riferimento il quadro e che Hobbs aveva intuito – abbiamo sbloccato un nuovo successo. *Non parlo catalano – Hai decifrato la mappa di Hobbs.*

Ebbene, fatto questo, ci ritroveremo l'edificio in fiamme; dobbiamo scappare dall'unica via d'uscita rimasta: il lucernario. Prendiamo la bottiglia di Cola con mentine nel nostro inventario e portiamo la bottiglia sul lucernario: in questo modo George la inserirà nel secchio, leverà il tappo e la bottiglia partirà come un razzo in modo da aprire completamente il lucernario.

Apriamo l'inventario e portiamo il telo, recuperato precedentemente, sul piede di porco; ora portiamo il nostro gancio da scatta improvvisato sul lucernario. In questo modo usciamo e ci ritroviamo sul tetto della struttura: da lì vediamo niente poco di meno che Langham! Nico e George cominciano a urlare il suo nome per attirare la sua attenzione, nella speranza di un suo aiuto: ma Langham "salutandoci" se ne va. Fortunatamente, arriveranno i pompieri a salvarli.

• Parte 11 – Al Castell (Catalogna – Castell dels Sants)

Dopo essere sfuggiti all'incendio, George e Nico si rendono conto che la faccenda in cui si trovano invischiati non è affatto finita, anzi, è appena iniziata e più va avanti, più si infittisce! Così, decidono di volare in Spagna per cercare la *Tabula Veritatis* (abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Il mistero si infittisce*).

Arrivati davanti al Cancelli del Castell, verremo accolti con una serie di spari: qualcuno ci ha preceduti? Oppure qualcuno vuole solo cercare di difendere il Castell?

Dobbiamo cercare di distrarre il cecchino per far in modo che George possa correre verso la casa. Nel nostro inventario abbiamo uno spazzolone: dobbiamo camuffarlo per fare in modo di farlo sembrare una persona. Quindi, raccogliamo l'elmetto che troviamo per terra, non molto distante dai piedi di Nico, apriamo l'inventario e accoppiamo l'elmetto con lo spazzolone.

Ora, prendendo lo spazzolone combinato con l'elmetto, clicchiamo sulle macerie del muro. Così, distraendo il cecchino, George riesce ad infilarsi oltre le mura del cancello.

Per poter andare avanti George sarà costretto a continuare a distrarre il cecchino ma questa volta senza l'aiuto di Nico; in più avremo una bella sorpresa: dove siamo "appostati" ritroviamo una vecchia conoscenza di George, l'amatissima capra (che ci guardava con aria non amichevole)!

La cosa da fare è, cliccare sul melo, una volta che George è in piedi vicino al melo, spostare il mouse un po' verso sinistra per far comparire la mano e la scritta "Schiva": infatti la capra cercherà di attaccarci, noi dobbiamo schivarla prima che tenti di venirci addosso, quindi, quando compare la mano per schivare la capra, clicchiamo per evitare il suo attacco. ATTENZIONE: ogni volta che la capra ci "urterà", mangerà alcuni dei nostri indizi raccolti fin ora, come, ad esempio, il certificato falso fatto da Hobbs e la foto del quadro scattata al momento della rapina da Nico e in cui Marquès aveva appuntato degli indizi.

Una volta schivata, la capra colpirà l'albero in modo tale che cadranno varie mele: raccogliamole, dopodiché apriamo l'inventario, clicchiamo sulle mele e lanciamole verso le bottiglie vuote (verso destra). Appena si avvicina per andare a mangiare la mela, clicchiamo sul copertone in modo tale che George lo sposti, così che la capra riesca ad arrivare al gruppo di mele sulla destra: in questo modo non ci darà più fastidio (in realtà non ci toglierà comunque gli occhi di dosso) - nuovo successo sbloccato: *l'Ordine della Capra – Hai sconfitto la capra.*

Ora clicchiamo sullo specchietto dell'auto per prenderlo. Grazie allo specchietto possiamo distrarre il cecchino: usiamolo con il sole per abbagliare il cecchino e guadagnare tempo per correre verso la casa.

Ora ci troviamo dietro una colonna, proprio vicini al cecchino. Parliamo con lui per cercare di fermarlo. George gli farà presente che vogliono solo dare un'occhiata al Castell, ma il vecchio cecchino non abbasserà la guardia in quanto è convinto che vogliamo uccidere il signor Marquès.

Mentre parliamo con il cecchino, ci sorprenderà una ragazza armata (Eva): parliamo con lei per farle presente che "veniamo in pace" e che abbiamo aiutato a Parigi Marquès, suo padre. La ragazza ci chiederà delle prove: basterà mostrarle il medaglione, la foto di famiglia perse da Marquès e ritrovate dal nostro George, e *La Maledicciò*.

Così Eva ci porterà da suo padre, il quale è vivo e vegeto, sebbene lo credevamo morto. Gli riconsegneremo il quadro da lui a lungo cercato: così *La Maledicciò* torna al suo posto.

Marquès ha intenzione di decifrare il dipinto e ritrovare la *Tabula*, a suo dire cara agli Gnostici e smentisce il fatto che attraverso essa si evocasse il Diavolo. Secondo George, Marquès non ci sta raccontando tutta la verità. Marquès ci riferisce che la madre gli disse che appena il dipinto fosse stato rimesso al suo posto, sarebbe stato facile trovare l'ubicazione della *Tabula*: il problema è che nel corso degli anni la stanza è cambiata.

Tutti gli indizi per trovare la *Tabula* sono racchiusi nel dipinto: in che modo possiamo trovarli?

Clicchiamo sul dipinto per poterlo analizzare. Diamo un'occhiata all'ambiente circostante, nel Castell e nel terreno all'entrata alla ricerca di qualcosa che ci può essere utile.

Analizzando la stanza (il salone dove ci troviamo), andiamo verso sinistra e, vicino al candelabro in primo piano, sotto al tavolo vicino al muro sulla sinistra, c'è una statua verde, raccogliamo.

Adesso andiamo verso la porta che si trova di fianco al camino: ci ritroveremo nel chiostro del Castell; sulla destra, sul muretto, troveremo un pezzo dell'altra statua verde, raccogliamo.

Torniamo nel salone, e usciamo fuori nel cortile: dopo una breve conversazione fra Nico ed Eva, facciamo raccogliere a George la statuetta blu che si trova sulla destra, per terra, in mezzo ai cespugli. Un altro pezzo di una statuetta blu si trova vicino ad Eva, sul bordo della fontana centrale.

Rientriamo nel salone e guardiamo la foto di famiglia di Marquès che abbiamo nell'inventario: noteremo che sui piedistalli ci sono due statue. Dobbiamo capire quali sono le statue da inserire sui piedistalli e rimetterle in posizione. Per capire quali siano le statue giuste, vengono in nostro aiuto sia la foto di Marquès che gli appunti di padre Simeon.

Andiamo verso il camino e clicchiamovi quando compare la lente di ingrandimento: inseriamo sul piedistallo di sinistra la statua verde rotta, mentre su quello di destra la statua intera blu. Non accadrà nulla perché bisogna orientarle nel giusto modo: infatti i piedistalli si possono ruotare. Le statue devono essere posizionate nella direzione del sole quando sorge e tramonta: la statua verde deve essere orientata verso la parete del camino, mentre quella blu deve essere orientata verso l'interno della stanza, ovvero con la faccia rivolta verso di noi. Scenderà una scala dal camino: così abbiamo scoperto una stanza segreta, una cappella.

Ora prenderemo il controllo di Nico. Dal camino, mentre si chiude il passaggio vi esce un fogliettino con la scritta "WOLFRAM". Da lì partirà un dialogo tra Nico e Ramon.

Una volta finito il dialogo tra i due, ci metteremo alla ricerca della chiave della biblioteca per scoprire a cosa stava lavorando Gehnen (il nonno di Langham che in realtà si chiama Gehnen). Andiamo verso il cortile e poi verso l'automobile che abbiamo avuto modo di incrociare precedentemente con George (quella vicino alla capra, per intenderci). Apriamo lo sportello e guardiamo all'interno dell'auto: alziamo il cuscino, vi troveremo il diario di Ramon, raccogliamo. Torniamo nel cortile, clicchiamo sulla campana a vento (situata verso la sinistra in fondo, alle spalle di Eva). Riclicchiamo sulla stessa: una volta comparso il cursore a forma di lente di ingrandimento: clicchiamo sulla scatolina per sardine, dopodiché, quando comparirà il cursore a forma di mano, raccogliamo la chiave che vi è all'interno.

Andiamo nel salone, poi torniamo nel chiostro e, prendendo la chiave dall'inventario, entriamo nella biblioteca (la porta a sinistra nel chiostro). Clicchiamo sul baule che si trova verso la finestra della biblioteca per aprirlo e guardarvi all'interno: prendiamo la mappa arrotolata.

Ora torneremo a prendere il controllo di George: dopo un dialogo tra quest'ultimo e Marquès, che ci illustrerà la storia dell'affresco che si trova nella cappella in cui ci troviamo, George deve cercare nuovi indizi per scoprire dove si trova la *Tabula Veritatis*.

Cliccando su una delle due statue ai lati dell'affresco, partirà un dialogo con Marquès che ci spiegherà che la statua a destra è Lucifero, mentre quella a sinistra è Jahvè, ci parlerà dell'importanza, per gli Gnomi, di entrambe le divinità, e dell'importanza della coesistenza equilibrata tra loro, in quanto, è proprio con la loro coesistenza che vi è il giusto e armonioso equilibrio del mondo. Una volta finito il discorso, analizziamo nuovamente le statue, la lente di vetro che hanno in una mano e la finestra sopra di loro, che fa in modo che entri la luce e che penetri nelle suddette lenti. Quest'ultime sono anche rotanti.

Ora dedichiamoci un attimo all'affresco ed analizziamolo nelle varie figure di cui è composto.

Parliamo con Marquès di tutti gli argomenti proposti.

Ora dobbiamo interagire con le lenti delle statue: innanzitutto, cliccandovi sopra leviamo lo strato di copertura in pelle che copre, appunto, una rudimentale lente centrale. La lente al centro, fa in modo che la luce, passando attraverso di essa, vada a colpire l'affresco.

Ora, per capire come funzionano i vetri colorati delle lenti, dobbiamo consultare gli appunti di padre Smeon che abbiamo nel nostro inventario: muoviamo la lente della statua a sinistra (Jahvè) fino a farla diventare verde, mentre quella della statua a destra (Lucifero) fino a farla diventare blu.

Ora, ci servirà una terza fonte di illuminazione: accendiamo la candela sul candelabro con i fiammiferi che abbiamo nell'inventario.

Adesso dobbiamo proiettare, tramite la luce della candela, un raggio di luce come quello che passa attraverso le lenti delle statue: prendiamo il medaglione di Marquès e combiniamolo con la candela appena accesa – in questo modo sbloccheremo un altro successo: *Bons Hommes - Hai scoperto la strada percorsa dai catari in fuga.*

Grazie alle tre luci, sull'affresco si è evidenziato il percorso fatto secoli fa per nascondere la *Tabula Veritatis*.

Ora ci ritroveremo di nuovo nel salone, Nico ci chiederà di portare *La Maledicciò* nella biblioteca, quindi prendiamo il suddetto dipinto e rechiamoci in biblioteca.

Una volta recatici nella biblioteca, ci sarà un dialogo tra George e Nico, la quale gli spiegherà cosa ha scoperto. Finito il dialogo, clicchiamo sulla mappa: il nostro compito sarà quello di svelare gli indizi nascosti ne *La Maledicciò* e contrassegnare, con gli appositi spilli quattro luoghi importanti sulla mappa.

Ci aiuterà in questa ricerca andare ad analizzare il baule visto in precedenza con Nico: infatti togliendo il cappello e la camicia, troviamo un biglietto ripiegato, prendiamolo. Andiamo nell'inventario, e clicchiamovi con il tasto destro del mouse: si tratta di un telegramma da decifrare!

Per decifrare il codice, dobbiamo evidenziare una lettera del telegramma e scegliere quella possibile corrispondente nell'alfabeto che troviamo in fondo (vedi immagine per la soluzione del telegramma).



Ora, analizzando l'affresco visto in precedenza, il dipinto (*La Maledicció*) e gli scudi che troviamo nel salone possiamo risalire alle varie città, quindi torniamo alla mappa. I luoghi sono i seguenti: Montsegur, Sant Ramon, Girona, Berga (sbloccato un nuovo successo: *Dove c'è la X - Hai scoperto il nascondiglio della Tabula Veritatis*).

In questo modo, verrà evidenziato Montserrat, quindi è lì che è nascosta la *Tabula Veritatis*.

Veniamo ora interrotti da Langham (che in realtà è il nipote del vecchio Gehnen) che ha preso in ostaggio Marquès. Langham scapperà con quest'ultimo rinchiudendoci nella biblioteca: dobbiamo trovare un modo per uscire.

Langham, nell'uscire, ha sparato un colpo di pistola andando a colpire il muro. Andiamo ad analizzare il foro lasciato nel muro: vi è una porta segreta! Clicchiamo sulla porta, così George riuscirà ad aprirla.

- **Parte 12 – Alla ricerca della Tabula Veritatis (Catalogna – Montserrat)**

Arrivati a Montserrat, inizialmente vogliamo cercare di entrare nella Cattedrale, messa sotto guardia da tre uomini armati. Andiamo a parlare con le guardie, che ci daranno tre versioni diverse sul perchè il Monastero è chiuso ai visitatori. Chiediamo a Nico di "usare" il suo fascino (come ai vecchi tempi), ma questa volta non funzionerà. Clicchiamo sull'estrema destra dello schermo, dove si trova anche la panchina, comparirà il cursore a forma di mano che ci indicherà delle scale.

Q ritoveremo dinanzi ad un edificio: clicchiamo sulla porta per entrarvi: ma incapperemo in Langham, quindi i nostri tre eroi si nasconderanno prontamente! Andato via, ridicchiamo sulla porta dell'edificio: non possiamo entrare perché è monitorata da un tastierino con codice. Dobbiamo trovare il modo di aprirla. Andiamo dove si trova Nico, verso l'estrema sinistra: clicchiamo sulla cabina, dove compare la scritta "bagliore" con il cursore a forma di occhio. Per vedere meglio di cosa si tratta, clicchiamo sul telescopio. Attraverso quest'ultimo, possiamo esplorare la zona, scoprendo man mano nuovi punti d'interazione dello scenario. Bloccati nella cabina ci sono niente poco di che due nostre vecchie conoscenze, Duane e Pearl. Quest'ultima cerca aiuto facendo dei segnali luminosi (ecco cos'era il bagliore); noi rispondiamo, per farle capire di averla vista, prendendo dall'inventario lo specchietto e facendolo interagire con la cabina (facciamo tutto questo mentre stiamo guardando dentro il telescopio). Pearl comincerà a scrivere sulla cabina per chiedere aiuto, in questo modo ci suggerirà il codice della porta. Prima di uscire dalla visuale del telescopio, continuiamo ad analizzare il paesaggio: in alto a sinistra troveremo una montagna di rocce che formano un viso, clicchiamovi sopra: si tratta del volto che si trova all'interno dell'uroboro de *La Maledicció*. La *Tabula* non si trova nel Monastero, dove sta cercando Langham, bensì dov'è quella roccia a forma di viso!

Adesso entriamo nella porta dell'edificio (si tratta della stazione della teleferica di Montserrat), ed analizziamo l'ambiente circostante: dobbiamo trovare un modo per "salvare" Duane e Pearl.

Andiamo verso la consolle, ma manca l'elettricità; cerchiamo di entrare nel ripostiglio, ma la porta non si aprirà: scopriremo che c'è una ragazza nascosta lì dentro. Prendiamo il portapranzo che si trova nei pressi della porta del ripostiglio; apriamolo andando ad inserirlo negli ingranaggi che si trovano verso destra (sono gli unici che si mettono in moto tirando la leva della consolle) e, poi, tiriamo la leva della consolle. Andiamo a riprendere il portapranzo e scopriremo che all'interno vi è una radiotrasmittente attraverso la quale ci parlerà Duane.

Pearl ci chiede di parlare con Kat, la ragazza chiusa nel ripostiglio, quindi prendiamo la radiotrasmittente dal nostro inventario e facciamola interagire con la porta del ripostiglio. Pearl convincerà Kat ad uscire dal ripostiglio: quest'ultima ci darà qualche dritta su come riparare la consolle sabotata. Dobbiamo ristabilire un contatto elettrico fra i morsetti. Dato che non possiamo arrivare ai morsetti senza prendere una scossa, l'unico modo per raggiungerli è grazie a Trevor, il nostro scarafaggio intrappolato nella scatola di fiammiferi nel nostro inventario. Dobbiamo attaccare sullo scarafaggio la graffetta: immergiamo quest'ultima nella marmellata che si trova vicino al portapranzo (c'è una piccola macchia rossastra) e attacchiamola allo scarafaggio. Ora torniamo al portello della consolle, prendiamo il bisotto dal nostro inventario e facciamolo interagire con i morsetti rotti, in questo modo George lancerà delle molliche verso i morsetti per far sì che Trevor vada, appunto, verso i morsetti (sblocciamo un nuovo successo: *Mago dei cavi - Hai riattivato la cabinovia*). Ora la consolle funziona! Così prendendo una cabina, scendiamo verso la montagna rocciosa vista con il telescopio. Ora dobbiamo trovare il modo di avvicinarci al volto della montagna rocciosa: la cappella, che ci ritroviamo di fronte a noi, è scavata nella roccia, quindi entriamo cliccando sulla porta. All'interno della cappella troviamo Duane e Pearl. L'interno della cappella è ridotta a un cantiere: andiamo verso l'impalcatura, e raccogliamo la trementina; andiamo a parlare con Duane di tutti gli argomenti. Scopriremo che Pearl sa tutto sulla cappella, quindi ci può essere utile, ma per far in modo che ci dia informazioni, dobbiamo prima tirarla su di morale, in quanto è disperata per il fatto di non aver trovato altro nella cappella che un cantiere.

Dobbiamo ricreare per Pearl un ambiente che le faccia provare una vera esperienza spirituale (che è quella che si aspettava). Parliamo di tutti gli argomenti con Nico. Andiamo verso i trucioli di legno sparsi per terra verso sinistra, vicino ai sacchi che si trovano nei pressi dell'impalcatura, e raccogliamoli. Andando verso il balcone, c'è una cassetta degli attrezzi (vicino all'impalcatura): clicchiamovi sopra per raccogliere il martello da muratore. Apriamo l'inventario e combiniamo i trucioli di legno con i fiori (che ci aveva dato a Parigi Fleur): adesso abbiamo un potpourri artigianale. Ora spruzziamoci sopra il profumo (di Henri) – sbloccato un nuovo successo: *Easter egg "Potentissimo pot-pourri" - Hai quasi fatto svenire Pearl con questo aroma paradisiaco*). Ora andiamo verso l'estrema sinistra dove c'è un altare, sopra di esso c'è una tazza: apriamo il nostro inventario ed inseriamo il nostro pot-pourri nella tazza. Ora prendiamo dal nostro inventario i fiammiferi e clicchiamo sulla tazza contenente il nostro pot-pourri.

Ora andiamo da Duane e parliamogli di tutti gli argomenti. In questo modo verremo a conoscenza di quale musica "suonare" per rendere più "celestiale" la cappella. Prendiamo dal nostro inventario il martello e ricreiamo il motivetto (l'Ave Maria) tanto amato da Pearl andando a colpire il martello sugli oggetti vicino all'impalcatura. Con un colpo sul barile d'olio produrremo un Sol (G), dopodiché sull'estintore ricreeremo un Si (B), poi sul secchio di vernice avremo un La (A), adesso, per fare in modo di riprodurre una Fa diesis, usiamo la trementina su uno dei due barattoli di vernice, e colpiamolo per avere, appunto, un Fa diesis (F diesis). Quando Duane fischietta, apparirà un fumetto con lo spartito delle note da suonare; la sequenza è questa: G, F diesis, G, B, A, G (Bidone, Secchio con trementina, bidone, estintore, vernice normale, bidone). Ora Nico si cimenterà in una celestiale suonata dell'Ave Maria.

Dopodiché andiamo verso sinistra e clicchiamo sulla manovella: in questo modo si abbasserà un candelabro con varie candele all'interno; accendiamole usando i fiammiferi. Ora, posizioniamo lo specchietto che abbiamo nel nostro inventario con il candelabro, in modo tale che la Madonna Nera con Bambino vengano colpiti dalla luce del candelabro: per far mantenere lo specchietto, prendiamo il gomitolino di filo che abbiamo nell'inventario e clicchiamo sul candelabro.

Riportiamo su il candelabro ridiccando sulla manovella. Ecco che Pearl, dopo essersi accorta dell'aria spirituale ricreata, torna allegra come sempre: ora possiamo parlare con lei per saperne di più sulla cappella (oltre a parlare con lei dei vari argomenti che appaiono, facciamole dare un'occhiata a ciò che abbiamo nell'inventario relativo agli Gnostici e alla *Tabula Veritatis*: in particolare, facciamole vedere il bozzetto di Hobbs raffigurante l'uroboro). Scopriremo, così, che un uroboro era presente all'interno della cappella, ma essendo considerato eretico, fu intonacato: dobbiamo trovarlo! Una volta finito di parlare con Pearl, i due lasceranno la cappella. A quel punto, prendiamo il martello che abbiamo nell'inventario e facciamolo interagire con l'altare in modo tale da dare a quest'ultimo una martellata: è lì che è nascosto l'uroboro!

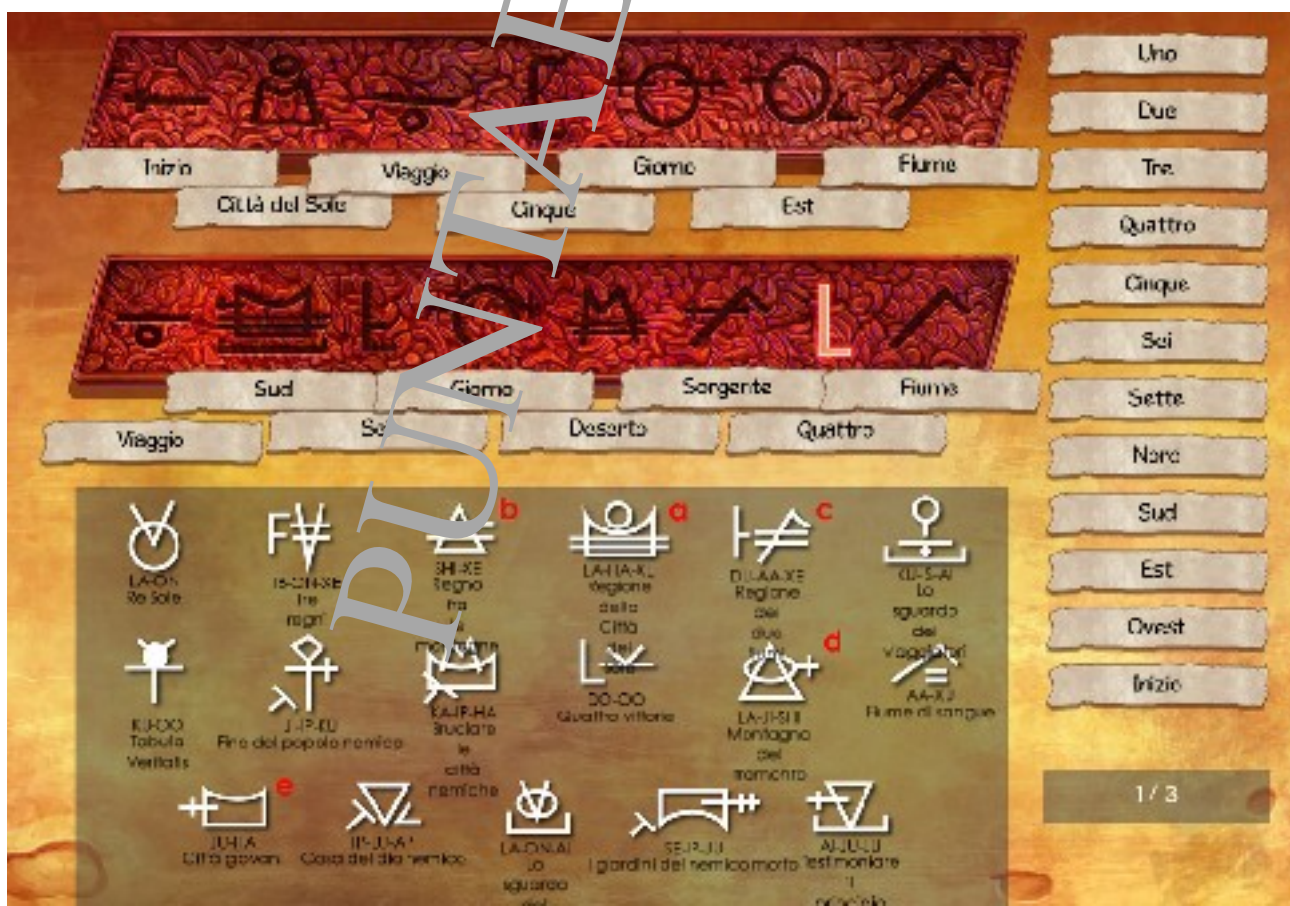
Ora, prendiamo una candela votiva, posizioniamola nella nicchia (che si trova di fianco alla Madonna Nera) e accendiamola con i fiammiferi, poi clicchiamo sull'uroboro per spingerlo: si aprirà un passaggio segreto! Entrati nel passaggio segreto, rimarremo bloccati: mentre Nico cercherà una soluzione, noi esploriamo lo scenario con George. Andiamo verso l'estrema destra, clicchiamo sugli oggetti che non vediamo a causa del buio ma di cui compariranno le scritte, in particolare su quello che viene chiamato "oggetto di pietra": prendiamo l'ultimo fiammifero e facciamolo interagire con l'oggetto di pietra. Et voilà, luce fu!

Ci ritroveremo con il cadavere del vecchio Gehnen, in un tempio gnostico.

Dobbiamo trovare il modo di riaprire la porta per uscire da lì.

Analizziamo più da vicino il cadavere, osserviamo l'iscrizione di fronte a noi, raccogliamo l'oggetto rosso, è la *Tabula Veritatis* (abbiamo sbloccato un nuovo successo: *La verità nella tomba – hai trovato la Tavola della Verità*)! Poi prendiamo la mappa da sotto il braccio del cadavere: sopra di essa Gehnen ha lasciato un messaggio segreto. Ora raccogliamo la pistola e la fotografia: quest'ultima è la foto di una tavola con dei simboli decifrati da Gehnen. Ora prendiamo dal nostro inventario la mappa, e facciamola interagire con la lampada: il testo sulla mappa inizierà a reagire al calore, svelando delle lettere che segnano dei luoghi, decifrati a sua volta da Gehnen nella fotografia raccolta pocanzi.

Associamo la *Tabula* con la fotografia: ora tocca a noi riuscire a decifrare i glifi della *Tabula*



Veritatis. Dobbiamo selezionare un glifo per volta e scegliere la traduzione corretta tra le parole che troviamo sulla destra. Precisamente: INIZIO – CITTA' DEL SOLE – VIAGGIO – CINQUE – GIORNO – EST – FIUME – VIAGGIO – SUD – SEI – GIORNO – DESERTO – SOGGIORNANTE – QUATTRO – FIUME (vedi immagine).

Torniamo alla lampada, vedremo che vi è l'alloggiamento della filigrana: prendiamo il medaglione dall'inventario e combiniamolo con la filigrana, nell'alloggiamento superiore. Dal medaglione trasparirà una luce che si indirizzerà verso la statua blu (Lucifero); ora dobbiamo ruotare la Maria Maddalena verso l'Albero della Conoscenza (si trova sulla nostra destra vicino Maria Maddalena), poi premiamo il pulsante trovato da Nico; ora spostiamo il medaglione nell'alloggiamento inferiore, si illuminerà la statua verde (Jahvé), andiamo a ruotare la Maria Maddalena verso l'Albero della Vita (alla nostra sinistra vicino Maria Maddalena), poi premiamo il pulsante trovato da Nico; adesso posizioniamo il medaglione nell'alloggiamento di sinistra, si illuminerà il popolo rosso, ruotiamo la Maria Maddalena in avanti, in modo tale da trovarsi di fronte a noi, e andiamo a premere nuovamente il pulsante trovato da Nico. La porta si aprirà: riprendiamo il medaglione e usciamo dalla porta per andarcene. All'uscita del passaggio segreto, ci troveremo a nascondersi in quanto nella cappella è arrivato anche Langham con gli ostaggi, Marquès ed Eva. Prendiamo la pistola del vecchio Gehnen e clicchiamo su Langham: purtroppo Langham capirà che si tratta di una pistola arrugginita non funzionante. Langham ci ordinerà di consegnargli la *Tabula Veritatis*, George può rispondere di averla o meno, ma la risposta sarà indifferente in quanto non cambierà il risultato: Langham sparerà a Marquès e scapperà con la *Tabula*, portando con sé, come ostaggio, Eva e lasciandoci nella cappella sotto stretta sorveglianza della guardia.

Dobbiamo creare un diversivo per superare la guardia. Usciamo sul balcone, arrampichiamoci sulla grondaia per scendere fino al tombino. Apriamo l'inventario e, prendendo la radiotrasmittente, clicchiamo sul tombino: in questo modo George avviserà Nico di parlare non appena avrà piazzato la sua radiotrasmittente nel tombino; è un ottimo modo per distrarre la guardia dalla sua posizione! George rimarrà aggrappato alla grondaia in modo tale che, quando la guardia si avvicinerà, lanciamo in testa alla guardia il martello per tramortirlo (abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Dannata gravità – Hai superato le guardie che ti ostacolavano*). Rientriamo dal balcone e scappiamo per la porta!

Ora ci ritroveremo aggrappati all'esterno di una cabina della teleferica, dobbiamo entrare nella cabina: prendiamo il gomito di filo dal nostro inventario e clicchiamo sulla porta per aprirla, poi afferriamola ridicciandoci sopra. Benodiché apriamo il finestrino per far entrare Nico. Ma nel mentre, ecco una serie di colpi di pistola! È arrivato Medovsky su un'altra cabina. Ora prenderemo il comando di Nico che è rimasta appesa per miracolo nella parte inferiore della cabina; Rastrello, la guardia di Medovsky, è sull'altra cabina: parliamo con Rastrello e convinciamolo ad aiutarci persuadendolo sul libero arbitrio. Rastrello si convincerà e sparerà a Medovsky (abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Filosofia spiccia – Hai convinto Rastrello a non ucciderti*). Rastrello ci darà un passaggio fino in Iraq con il Jet privato di Medovsky all'inseguimento di Langham. Grazie ai cocktail di Rastrello, George si troverà in un sogno in cui si ritrova nella cappella con l'affresco al Castell a parlare con Marquès, padre Smeon e Hobbs. Dopo questo dialogo, George si risveglierà nel Jet privato (abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Equilibrio – Hai avuto un sogno*).

• Parte 13 – Nell'Eden... (Iraq)

Incamminandoci alla ricerca di Langham: ci ritroveremo tra rovine e resti di statue. Andiamo verso la capra per far dialogare al riguardo di quest'ultima George, Nico e Rastrello. Ora, andando verso sinistra, ci sono le guardie di Langham, clicchiamo sopra di loro per farle notare a George, Nico e Rastrello. Dobbiamo trovare il modo di superarle. In alto, sulla salita, c'è il furgone di Langham: clicchiamo sopra al retro del furgone per farlo notare a George, poi, notando uno zaino all'interno, raccogliamo. Ora andiamo da Rastrello e facciamogli vedere lo zaino appena raccolto. Quando ci sarà il primo piano dello zaino aperto, in cui si vedrà il contenuto, raccogliamo tutto quello che vi è all'interno (anche l'accendino che si trova in un taschino, superiormente).

Apriamo l'inventario e costruiamo un "esplosivo": combiniamo la miccia con la salsiccia, poi combiniamo la salsiccia con la capra e accendiamo la miccia con l'accendino. Ora raccogliamo i fichi dall'albero: lanciamo un fico verso le guardie, un altro in fondo al passaggio (alla nostra destra, vicino all'enorme testa di statua) e un altro fico in cima al passaggio (nelle prossimità del furgone). Le guardie, credendo che attorno al collo della capra sia attaccata della dinamite, scapperanno (abbiamo sbloccato un nuovo successo: *Al lupo!* – *Hai lasciato andare le capre*).

Ora dobbiamo entrare nel buco nero (il passaggio nella roccia): per farlo, essendo buio pesto, prendiamo dal nostro inventario l'accendino e clicchiamo sul buco nero.

Una volta all'interno, dobbiamo raggiungere Langham ed Eva, prima che sia troppo tardi.

Vicino al disegno sul muro, in fondo, vi è un cespuglio secco: utilizziamovi sopra l'accendino ed il profumo di Henri. Ora cadrà una scala, utilizziamola per arrivare dove si trova Langham. Parliamo con Langham selezionando indistintamente i "temi" a disposizione. Dopodiché Langham spingerà George giù nel lago di fumo: ora toccherà a Nico entrare in azione!

Attraversiamo la scala come abbiamo fatto con George; dopo un breve dialogo con Eva e George, notiamo alle spalle di Nico una crepa, clicchiamovi sopra per fargliela notare. Ora, inseriamo la dinamite in questa crepa: da qui in poi partirà un filmato fino alla fine della storia... Buona Visione - sbloccato nuovo successo: *la solita solfa* – *Hai salvato il mondo!*

Soluzione di KreativeX