



# MYSTERIUM





# MYSTERIUM

Livello Difficoltà:



## In viaggio verso il maniero

► Il sovrintendente capo è venuto a prendervi, e siete in viaggio verso il maniero. È ora di leggere i documenti che il Conte vi ha mandato . Avete notato il fulmine a forma di 4 sulla carta e l'altro fulmine a forma di 3 sulla carta ? **Prendete la carta** .

► Entrate nel congegno e inquadrate la carta : potete vedere che i fulmini evidenziano il numero 10 sul cancello. **Prendete la carta** .

Avete guardato nello specchietto retrovisore? Il numero che vedete non è 08 ma 80. Il fantasma sta cercando di comunicare con voi per la prima volta. **Prendete la carta Visione** .



## Il maniero

► La governante vi accoglie e vi fa fare un giro della tenuta. Usate la mappa del maniero per identificare la disposizione delle stanze:

- Il soggiorno è in basso (segnato sulla mappa)
- L'unica stanza sulla destra direttamente collegata al soggiorno è lo studio
- La piscina è al centro, e il sovrintendente capo vi sta aspettando lì
- La cucina è dalla parte opposta del soggiorno, rispetto alla piscina, quindi in cima
- La camera da letto non è direttamente collegata alla cucina. È una delle due stanze direttamente collegate al soggiorno. Dato che lo studio è sulla destra, la camera da letto può essere solo sulla sinistra
- Per arrivare alla toilette , dovete attraversare la serra, poi la cucina. La toilette non è accanto alla camera da letto. Si trova quindi nella parte in alto a destra.

L'ultimo spazio che rimane è quindi sul lato in alto a sinistra. È qui che si trova la serra .

► State cercando il fantasma. Se fate un passo indietro, potete vedere una parte di un campo di energia elettromagnetica su ogni carta menzionata sopra. Messe insieme, queste parti formano uno 0. **Prendete la carta** .





## Prima serie di Visioni: SCENA

- Il fantasma appare di fronte a voi: portatelo alla tavola Ouija in soggiorno per cercare di comunicare con lui:  $10 + 9 = 19$ .

**Prendete la carta 19.**

- Il fantasma indica, in ordine casuale, le lettere E, I, L, S e W. Capite che sta facendo lo spelling del suo nome (LEWIS, come mostrato sulla carta 19). Entrate nel congegno 36 nell'applicazione e inserite la sequenza L-E-W-I-S nella tavola Ouija per avere la prima parte della carta Visione SCENA 48.



- Il fantasma sembra aver lasciato indizi curiosi per tutto il maniero. Per il momento, mettete le biglie 11 da parte. Dovreste aver notato che le macchinine hanno dei numeri. Hanno anche gli stessi colori delle barrette dello xilofono 88, anch'esso a forma di macchinina:

- Macchinina n° 1 (nella serra 30): verde
- Macchinina n° 2 (Visione 80): giallo
- Macchinina n° 3 (poster nella camera da letto 50): verde
- Macchinina n° 4 (sul pavimento della camera da letto 50): arancione

Macchinina n° 5 (sullo scaffale nello studio 20): rosa.

Entrate nel congegno 88 nell'applicazione e suonate la sequenza di note sullo xilofono: verde, giallo, verde, arancione, rosa. Attirate di nuovo l'attenzione del fantasma, che vi consegna la seconda parte della Visione, carta Visione SCENA 49.



- Avete ora entrambe le carte Visione SCENA. Andate a parlare con il sovrintendente capo 60 e gli date una risposta. Selezionate la TOILETTE. Il sovrintendente capo vi consegnerà il verbale della polizia 60 e un messaggio incomprensibile 37.



## Seconda serie di Visioni: OGGETTI

- Dato che il messaggio è scritto al contrario, sarebbe più facile leggerlo in uno specchio. Ce n'è uno magnifico nella toilette:

$60 + 37 = 97$ . **Prendete la carta 97.**





► “Ce ne sono 3 nel maniero.” Potreste aver notato che ci sono tre orologi nel maniero. Ognuno segna un orario diverso. Essi forniscono due parti di informazioni: la lancetta lunga fornisce le cifre del codice per aprire la cassaforte **6**; la lancetta corta fornisce l'ordine delle cifre.

- L'orologio in cucina **40** è il primo (lancetta corta su 1) e indica 4 (lancetta lunga su 4)
- L'orologio nella camera da letto **50** è il secondo (lancetta corta su 2) e indica 2 (lancetta lunga su 2)
- Infine, il terzo orologio **20** (lancetta corta su 3) indica 1 (lancetta lunga su 1) ed è nello studio. Il codice che apre la cassaforte è **421**. **Prendete la carta **22****.



► Rimettendo la medaglia (+3) al suo posto, ovvero sul muro dello studio, il fantasma viene da voi:

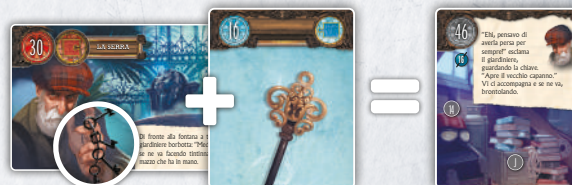
**20** + **3** = **23**. **Prendete la carta **23****.

► Leggete le informazioni per il congegno **23** il più scrupolosamente possibile. Uno dei giocatori ha l'informazione per aiutarvi a calcolare il numero della carta Visione SUCCESSIVA. Quel giocatore può rispondere solo sì o no. La carta Visione SUCCESSIVA è **24**.



► Il giardiniere nella serra è il padrone delle chiavi del maniero e può sicuramente dirvi cosa apre la chiave:

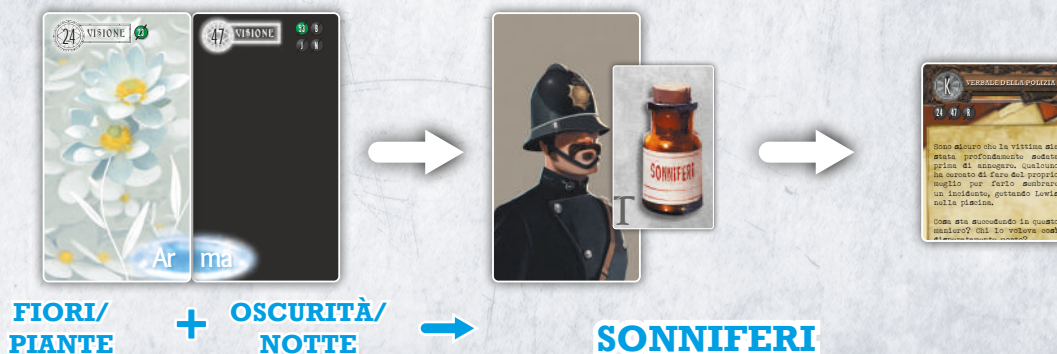
**30** + **16** = **46**.  
**Prendete la carta **46****.



► Una volta aperto il capanno, recuperate la terza parte degli OGGETTI **J**. Collocatela tra **B** e **N**. Se entrate nel congegno **53** e fate oscillare il pendolo sopra queste carte, potete leggere il numero 47. **Prendete la carta **47****.



► Ora avete entrambe le carte Visione ARMA. Potete quindi parlare con il sovrintendente capo **K**. Selezionate i sonniferi. Il sovrintendente capo vi consegna un altro pezzo del suo verbale. **Prendete la carta **K****.





## Terza serie di Visioni: COLPEVOLE

- Qualche secondo dopo, sentite un rumore assordante provenire dalla cucina.

**Prendete la carta 63.**

- Il fantasma vi ha lasciato un messaggio in cucina: l'argenteria sparsa sul pavimento 63 forma il numero 44. **Prendete la carta 44.**



- Nel capanno, trovate un elmetto ricoperto di sabbia.

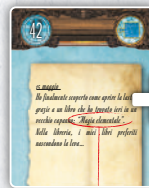
Entrate nel congegno 14 nell'applicazione e pulite gli occhiali: il fantasma vi consegna un'altra Visione.

**Prendete la carta 17.**

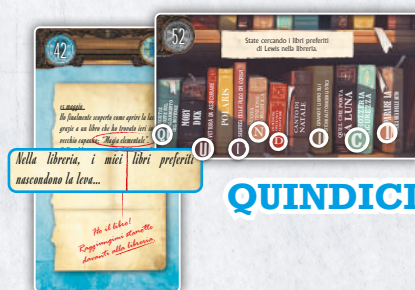


- Il messaggio menziona dei libri due volte. I libri preferiti di Lewis sono nella libreria. Alla luce di questa informazione, vi recate immediatamente in soggiorno: 10 + 42 = 52.

**Prendete la carta 52.**

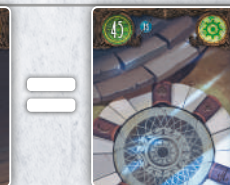


- Lewis ha scritto: "i miei libri preferiti nascondono la leva". Dalla vostra investigazione, potete dedurre che il suo argomento preferito sono le auto. Prendete la prima lettera di ogni titolo legato alle auto: *Q*uesiti e risposte sul riscaldamento del motore, *U*na vettura da assicurare, *I* segreti delle auto da corsa, *N*uova manutenzione automobilistica, *D*iagnosi dei guasti al motore, *I*l grande libro sui sistemi automobilistici, *C*arrozzeria e sicurezza, *I*mparare la meccanica delle auto, e ottenete QUINDICI. Mettete i libri da parte per avere accesso alla leva. **Prendete la carta 15.**



- La testa di leone della leva indica che attiva qualcosa alla fontana a testa di leone nella serra 30 + 15 = 45.

**Prendete la carta 45.**



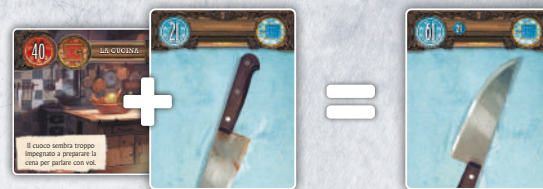
- La fontana a testa di leone scorre di lato e rivela una lastra di pietra sigillata 45 con alcuni rilievi incisi con simboli elementali. Non avete il libro *Magia elementale*, che è stato rubato (vedete la carta 42), ma il fantasma conosce la combinazione e ve la fornisce usando le biglie 11. Disponete i simboli seguendo il posizionamento delle biglie.

**Prendete la carta 7.**

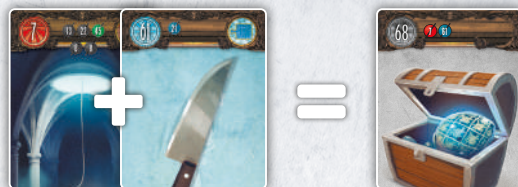




- Per usare il coltello smussato, dovete prima affilarlo. Andate a trovare il cuoco; sarà in grado di aiutarvi:  $40 + 21 = 61$ .  
**Prendete la carta 61.**





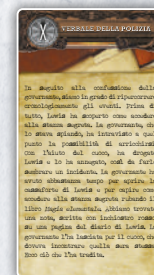
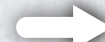
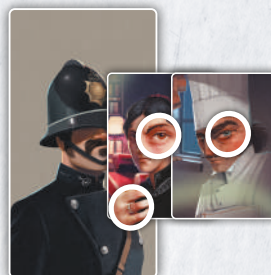
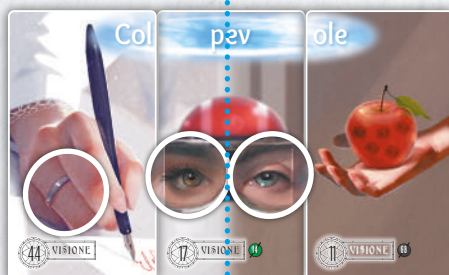
- Tagliate la corda intorno al forziere usando il coltello affilato:  $7 + 61 = 68$ . **Prendete la carta 68.**



- Avete trovato un tesoro: un uovo Fabergé! Dopo averlo toccato, ricevete una terza Visione. **Prendete la carta 11.**



- Avete ora le tre carte Visione COLPEVOLE. Andate a illustrare le vostre conclusioni al sovrintendente capo . Potreste aver dedotto dalla pagina sulla carta  (qualcun altro oltre a Lewis ha scritto una nota in rosso e l'ha indirizzata a una terza persona) che due persone hanno commesso il crimine. Le Visioni vi aiutano a identificarle: la governante (occhi marroni, anello, scrittura in rosso) e il cuoco (occhi azzurri, cibo, pagina trovata in un cassetto della cucina). Selezionate entrambi i colpevoli, poi confermate. **Prendete la carta 1.**



**ANELLO/  
SCRITTURA  
IN ROSSO + OCCHIO  
MARRONE/  
DONNA**

**OCCHIO  
AZZURRO/  
UOMO + CIBO/  
VELENO**



**GOVERNANTE  
CUOCO**

**Grazie al vostro talento da medium e alla vostra  
brillante interpretazione delle Visioni dell'aldilà, avete  
aiutato il sovrintendente capo a catturare i colpevoli.  
Il fantasma di Lewis può ora riposare in pace.**

**BEN FATTO!**

