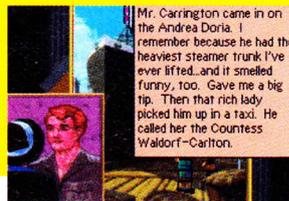


LAURA BOW II

the dagger of Ammon Ra

Dopo la sfida lanciata da Marco Andreoli (K 42), non potevamo certo lasciare nei guai tutti i corrispondenti persi nell'inseguimento del Pugnale di Ammon Ra! Ecco quindi la soluzione del secondo caso di Laura Bow.

Prima di iniziare, vorrei sottolineare che per risolvere *Dagger of Ammon Ra* bisogna seguire la soluzione molto fedelmente, perché alcuni oggetti spariscono tra un atto e l'altro, e determinate domande possono essere poste solo se si fanno in precedenza altre domande. Inoltre, se siete svelti, a volte bisogna aspettare qualche minuto senza far niente. Buona fortuna!



PRIMO ATTO - A NOSE FOR NEWS

Prima di tutto, parlate con Rub, il vostro boss, chiedendogli tutto quello che è appuntato sulla vostra agendina, anche le cose che vi sembrano più stupide - non si può mai sapere!

Sedetevi alla scrivania vicina a quella di Rub e, sotto uno degli angoli del copriscrivania, troverete una chiave. Aprite il cassetto della scrivania e prendete la tessera di giornalista (mostrandola ai taxisti non pagherete le scarrozzate per la città - peccato che non sia valido anche per noi redattori di Kappa!). Quindi esaminate il cestino della carta straccia e prendete la palla da baseball. Uscite dal vostro ufficio e attraversate la strada (ricordatevi che, come dice sempre la mamma, bisogna guardare bene da entrambe le parti per vedere se arriva qualche macchina). Svegliate l'ubriaccone, e entrate nell'ufficio della polizia, per poi uscirne subito. Al posto dell'ubriaccone troverete un buono per un panino gratis.

Attraversate di nuovo la strada e scambiate al baracchino di Luigi il buono con un sandwich. Tornate nell'ufficio della polizia e fatevi amico

il sergente al banco regalandogli il sandwich. Chiedetegli di tutto, soprattutto dello SpeakEasy, perché vi rivelerà la parola d'ordine per entrare (Charleston).

Ora andate a fare quattro chiacchiere con O' Riley, il burbero e maschilista tenente a cui sono state affidate le indagini sul Pugnale di Ammon Ra. Naturalmente non ne caverete un ragno dal buco, vista la scarsa disponibilità del poliziotto.

Uscite dalla Stazione di Polizia e prendete un taxi (a sbafo, naturalmente) e dirigetevi al porto. Qui incontrerete Steve Dorian, un artista che per pagarsi gli studi lavora al molo. Chiedetegli cosa può dirvi di Carrington e Carter, ma non trascurate di fare domande anche su altre persone e luoghi.

Quindi risalite sul taxi e andate alla lavanderia cinese di Lo Fat. Prima di entrare, proponete ai tre ragazzi di scambiare la palla da baseball con la loro lente di ingrandimento. Una volta entrati nella lavanderia, scoprirete che potrete ritirare degli abiti solo con l'apposita ricevuta. Uscite e andate, sempre via taxi, allo SpeakEasy. Bussate

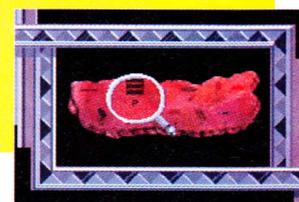
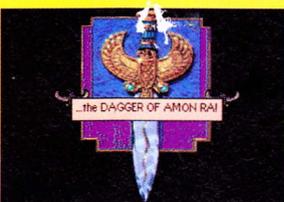
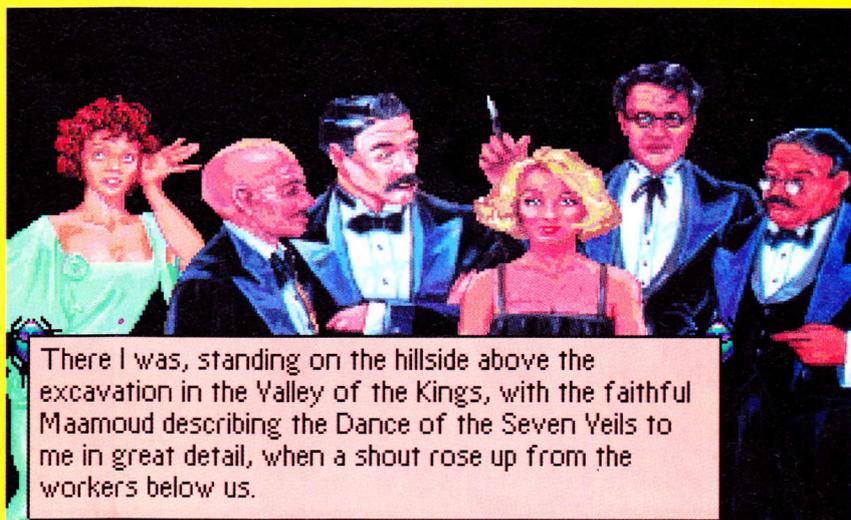
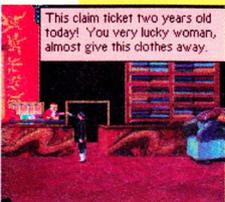
alla porta, dite la parola d'ordine e, una volta all'interno, chiacchierate sia con il barista che con Ziggy. Prima di andarvene andate nei WC, dove incontrerete una prostituta che vi rivelerà di avere un appuntamento con la Contessa Waldorf-Carlton.

Uscite dalla SpeakEasy e prendete un altro taxi. Questa volta finirete su una specie di immondezzaio: spostate le cartacce sulla sinistra e prendete la ricevuta - questa sì che è fortuna! Dirigetevi a razzo verso la lavanderia, dove potrete ritirare con la ricevuta appena trovata, un altro abito. Dove cambiarsi? Quale posto migliore dei bagni dello SpeakEasy! Tornate al club d'incontri, andate nella toilette e cambiatevi d'abito - ora potrete presentarvi al Museo!

SECONDO ATTO - SUSPECTS ON PARADE

Mostrate la tessera da giornalista a quel pazzoide di Wolf Heimlich (già il nome non promette niente di buono, NdR) e entrate. Siete nel salone del Museo: ci sono tre gruppi di personaggi interessanti, in primo piano, uno per ogni schermo. Prima di tutto prendete un

Mr. Carrington came in on the Andrea Doria. I remember because he had the heaviest steamer trunk I've ever lifted...and it smelled funny, too. Gave me a big tip. Then that rich lady picked him up in a taxi. He called her the Countess Waldorf-Carlton.



bicchiere vuoto dal buffet, quindi iniziate a origliare passando "per caso" vicino ai tre gruppi (le persone che parlano cambiano di volta in volta). Quindi entrate nella stanza a est, dove sono in esposizione un bel po' di oggetti, tra cui alcuni coltelli.

Esaminateli uno per volta, finché Heimlich viene a rompervi le uova nel paniere e vi scaccia: quando il tedesco entra, vuol dire che avete appena visto il Pugnale di Ammon Ra!

Per ora non preoccupatevi, lo recupererete più tardi; nel frattempo uscite dal museo e rientrate: dovrete incontrare Steve Dorian, che vi racconterà la sua vera identità. Da bravo artista sensibile al fascino delle belle donne, vi inviterà a una romantica passeggiata al chiaro di luna. Quando tornerete dall'imboscamento, continuate a origliare finché gli invitati "importanti" iniziano a sparire. A questo punto andate a nord (Mastodon Room), poi a est (Pterodactyl Room) e infine di nuovo a nord (Dinosaur Room) dove dovrete prendere l'osso esposto a sinistra (meno male che non vi ha visto il nazista!).

Sempre curiosi come al solito, andate nella sezione egizia (a nord della stanza delle armature), e prendete la Ankh egizia. Quindi aprite il sarcofago di destra e, dopo lo spavento, ma prima di uscire dalla schermata, prendete il taccuino della vittima.

TERZO ATTO - ON THE CUTTING EDGE

Andate nella pinacoteca (Old Masters Gallery) e poi di nuovo verso sud. Utilizzate il bicchiere sulla porta per poter origliare una interessante discussione (ogni volta che entrate in una stanza e "sentite" delle voci attutite, utilizzate il bicchiere per ascoltare le conversazioni degli altri invitati). Quindi esaminate il collo della statua centrale e premete il pulsante per aprire un passaggio nella stanza a nord. Andate in questa direzione, ma scoprirete che la lam-

padina del passaggio segreto è bruciata. Non scendete (se non volete finire molto male) ma tornate nella stanza della statua.

Entrate nell'ufficio di Yvette, e prendete la carta carbone dal cestino. Quindi accendete la lampada, esaminate la lampadina, e utilizzatela sopra la carta carbone appena trovata, in modo da scoprire qualche altro altarinascosto. Spegnete la lampada, uscite, rientrate subito, e svitate la lampadina. Entrate nell'ufficio del presidente del museo (porta a nord) e, esaminando il quadro posto sopra il camino, scoprirete che nasconde una cassaforte; infine, prima di uscire, prendete il pezzo di carbone dal caminetto.

Apritela (la combinazione è 0527) e leggete, senza prenderlo, il documento lì custodito. Tornate al passaggio segreto e cambiate la lampadina. Scendete le scale, rompete la bacheca di sinistra con l'osso preistorico (non li fanno più come una volta!) e prendete la lanterna. Quindi andate nell'ufficio del capo della sicurezza, fate scattare la trappola per topi con l'osso e prendete il formaggio (ecco come fanno l'emmental in Baviera!). Esaminate la libreria: al centro, insieme ai libri di Storia dell'Arte, ne troverete uno messo al contrario, con la costa verso il muro. Prendetelo e dategli un'occhiata più da vicino: dentro troverete una giarrettiere di Yvette. Spostate ora il quadro con le medaglie della parete di destra. Accendete la lanterna e poi premete il pulsante segreto. Scoprirete che esiste un passaggio segreto tra l'ufficio di Heimlich e quello di Carrington.

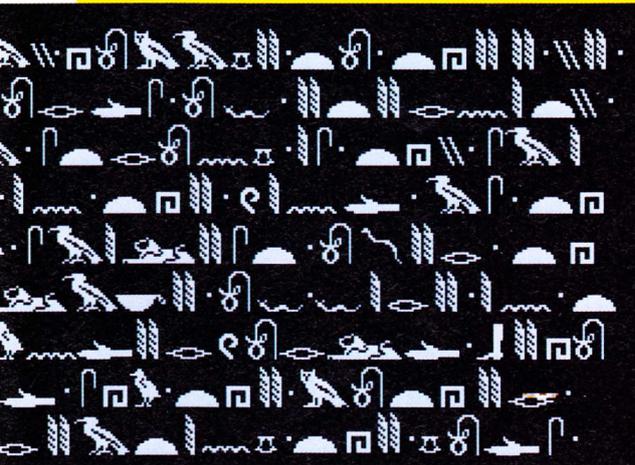
Ora ritornate nell'anticamera dell'ufficio del tedesco, e aprite la porta di destra: arriverete nella Preservation Room, dove vengono conservati degli esemplari di animali: salite le scale del secondo silos della fila di sinistra e troverete il Pugnale di Ammon Ra! Ritornate nella stanza della statua con pulsante e andate verso il basso - arriverete nell'ufficio dell'enigmatica Olimpia. Prendete la fiala di unguento anti-serpenti

(Snake Oil), ma la ricercatrice arriverà in tempo per riprenderselo. Quando se ne è andata, togliete il velo dalla pietra di destra ed esaminate con la lente la prima parte della Stele di Rosetta (dalla N alla Z).

Non preoccupatevi di segnarvi a mano tutto l'alfabeto egiziano, perché Laura lo riporterà automaticamente nel suo diario. Ritornate ora nella sala Egiziana, e esaminate, sempre con la lente d'ingrandimento, la seconda parte della Stele di Rosetta, appesa sul muro di sinistra. Verso le 23:15 avverrà il secondo omicidio della serata: andate nella Pterodactyl Room e scoprirete un cadavere decapitato. Esaminate il corpo, quindi andate nella stanza a sud di quella delle armature. Tra le varie teste appese al muro troverete quella di Ziggy. Dopo l'intervento del tenente O'Riley e di Heimlich, tornate nella pinacoteca e esaminate più da vicino il grande quadro a destra: la chiave che lo scheletro tiene in "mano" è vera!

Prendetela quindi con il Pugnale di Ammon Ra e raggiungete l'ufficio di Carrington: se sono già passate le 23:45 ci sarà un terzo cadavere ad aspettarvi (almeno diminuisce il numero dei sospetti!). Esaminate il corpo dello sfortunato Watney, notando soprattutto le due iniziali scritte con il sangue (C e P) e date un'occhiata sia all'orologio rotto che al block notes sulla scrivania. Prima di uscire esaminate la libreria: sulla destra troverete un libro di diritto; esaminandolo troverete un dossier della polizia, che naturalmente è da leggere e conservare.

Ritornate nella Preservation Room, entrate nella stanza di destra e prendete sia le pinze dalla scatola degli attrezzi (in basso a sinistra) che il bastone per acchiappare i serpenti (sotto il tavolo). Infine premete il pulsante sopra la scrivania, che controlla l'apertura di un passaggio segreto nella Mammology Room. Andate ora a nord, proprio nella Mammology Room.



Prendete lo Snake Oil dal tavolo e la bistecca custodita nella cella frigorifera. Se è già avvenuto il quarto omicidio (01:45), aprite la cassa che si trova sotto il tavolo - altrimenti il quarto cadavere sarà quello di Laura Bow!

Esaminare quindi il corpo di Carrington e prendete l'orologio d'oro. Tra le due casse dovrebbe esserci l'ennesimo passaggio segreto, che collega questa stanza con la sala Egizia. Tornate nell'ufficio di Olympia, accendete la lanterna e premete le corna del teschio esposto sul tavolo: entrerete in un altro passaggio segreto che mette in comunicazione questo ufficio con la Preservation Room (ora dovrete già aver capito qualcosa...). Nella stanza dei silos verdi dovrete sentire dei rumori provenienti dal laboratorio di destra dove, se entrerete, vedrete Ernie e Yvette che stanno avendo un incontro intimo. Raggiungete la Armor Room (quella delle armature) ed esaminate la porta a nord con la lente d'ingrandimento. Aspettate le 02:15 e verrà commesso un altro omicidio: infatti ritroverete il corpo senza vita di Ernie nella Mastodont Room. Esaminatelo, raccogliete i peli di animale e andate infine nella Pinacoteca.

QUARTO ATTO MUSEUM OF THE DEAD

Raggiungete Yvette nel suo ufficio, dialogate con la bella impiegata del museo e, uscendo, incontrerete Steve e Olympia. Quando sarà terminata anche questa conversazione, il vostro caro Steve andrà da Yvette e, entrando di nuovo nel suo ufficio, lo sorprenderete mentre la sta massaggiando.

Ritornate nella Pterodactyl Room e esaminate di nuovo il cadavere senza testa di Ziggy: raccogliete con le tenaglie uno dei fili che reggevano il volatile preistorico. Aspettate le 03:00 e andate nell'ufficio di Yvette, dove probabilmente non potrete entrare. Fate il giro largo passando per il passaggio segreto dell'ufficio di Heimlich e scoprirete che da Yvette c'è stata una mezza battaglia: raccogliete la scarpa di Yvette e esaminate il lembo di tessuto e i capelli che si trovano sul tavolo. Tornate nella pinacoteca e colpite la statua apparsa dal nulla con l'osso: ritroverete (03:15) quindi anche il cadavere della povera Yvette. Esaminate i capelli rossi che stringe in mano e prendete gli occhiali.

Andate nell'ufficio di Olympia, utilizzate lo Snake Oil (tre volte di fila) per chiudere il serpente in un angolo e poi catturarlo con l'apposito bastone, per metterlo infine nella gabbia. Sul tavolo troverete il cadavere (ma questo è un Museo o un obitorio?) della Contessa Waldorf-Carltn. Non esaminatelo subito, ma andate prima fino alla Preservation Room, dove dovrete versare il rimanente Snake Oil nella bacinella sul tavolo a sinistra. Passate poi per l'Armor Room e prendete lo scarpone vicino all'armatura del cane (per chi non l'avesse notato, è lo scarpone di Steve). Tornate nell'ufficio di Olympia e esaminate con calma il cadavere della Contessa: prendete il grappolo di uva e i sali. Uscite dalla stanza per terminare il quarto atto.

QUINTO ATTO - REX TAKES A BITE OUT OF CRIME

In questo atto la nostra eroina sarà presa di mira dall'assassino (qualcuno ha ancora dei dubbi sulla sua identità?) e dovrete quindi fuggire dalla sua fredda follia omicida. Inizierete dalla Mastodont Room: scappate verso destra, nella Pterodactyl Room, e bloccate la porta con il cavo d'acciaio preso prima dallo pterodattilo caduto. Fuggite ora attraverso l'Armor Room, spostate la sedia contro la porta a sinistra, e frantumate il vetro sopra la porta. Entrate nella Sala Egizia-

na, e nascondetevi nel sarcofago di sinistra. L'assassino, non trovandovi, se ne andrà. Andate ora verso sud, e entrate nella porta a sinistra, spingete la cassa contro la porta e tagliate con le tenaglie il cavo che legava la cassa. Spostando la cassa del muro a destra troverete un altro passaggio segreto: entrate e azionate la leva, quindi scendete e chiudete la porta.

Prendete la mummia che si trova nel sarcofago, appoggiatela alla porta, e accalappiate il sarcofago di sinistra con il bastone per serpenti, apritelo e entrateci. Arriverete in un tempio, dove dovrete rispondere a due indovinelli (le risposte sono Womb e Tomb). Vi ritroverete vicini ad una grande fornace, e scoprirete che anche Steve è finito in questa stanza. Utilizzate i sali per rianimarlo, quindi (in fretta) dategli lo scarpone per evitare che si ferisca. Accendete la lanterna e spostate la pietra appoggiata al muro: entrate nella galleria, spargete lo Snake Oil sui serpenti e proseguite in fretta verso l'uscita. Per disfarvi dei topi, gettate il formaggio verso l'apertura di sinistra. Mentre i roditori sono impegnati in altre attività culinarie, datevi alla fuga e uscite da destra e... sorpresa!... vi ritroverete nella Dinosaur Room. Appena l'assassino spunta dal dinosauro, azionate la targa posta in basso a destra, e intrappolerete il malvagio killer. Complimenti!

SESTO ATTO - THE CORONER'S INQUEST

A questo dovrete avere i seguenti oggetti: Dagger of Ammon Ra, Watney File, l'Ankh Egizia, la scarpa di Yvette, i capelli rossi, gli occhiali, l'orologio, le tenaglie, la carte carbone, il taccuino di Pippin, le giarrettiere, l'uva e i peli di animale. Le risposte finali che vi faranno concludere felicemente l'avventura sono: O'Riley, Financial Gain, O'Riley, Cover Another Crime, O'Riley, Financial Gain, Carrington, Watney Little, Watney Little, O'Riley, Cover Another Crime, Watney Little, O'Riley, Countess Waldorf Carlton, Watney Little, Ziggy Ziegfeld, Ramses Najeer e Ernie Leach.