



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

---

## **Solución Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

### **Agencia de fianzas de Nueva York**

Los gánsters están tratando de derribar la puerta y la cerradura no resistirá mucho. Al otro lado de la habitación hay una salida que da al almacén, pero la puerta está cerrada con un candado. Cogemos el palo de golf de George del paragüero junto a la puerta principal y luego lo usamos sobre el candado para apalancarlo y romperlo.

Una vez dentro del almacén, empujamos el armario para bloquear la puerta. La única salida de la habitación está arriba, así que hay que trepar por el armario y una vez arriba pasar través del agujero en el techo agarrándose al borde.

Después que Anna María se reúne con George, el ascensor de enfrente empieza a descender. Mientras Anna María sujeta la puerta, utilizamos el palo de golf para bloquearla.

Como por la puerta de debajo de las escaleras no se puede salir, nos dirigimos a la derecha del ascensor y con la ayuda de Anna María arrancamos la reja de metal de la pared. Tiramos del aire acondicionado y lo llevamos arrastrando hasta el ascensor. Lo colocamos de forma que sujete la puerta para así poder recuperar el palo de golf. Hecho esto, salimos por el agujero de la pared.

Una vez fuera, pasamos hasta la escalera de incendios por la cornisa y subimos a la azotea. La puerta está atascada, así que nos dirigimos a la escalera de esa especie de "trampolín" que hay en el centro. Subimos, nos acercamos al borde de la plataforma y soltamos la cadena. Hecho esto utilizamos el palo de golf con la misma para conseguir cruzar al otro lado.

Una vez allí, giramos el otro "trampolín" para formar un puente por el que pasará Anna María. Ella misma luego lo devuelve a su posición original para evitar que nos sigan. Entramos por la puerta. A la derecha tenemos otra puerta sujeta por una cuerda, que no podemos alcanzar. Vamos pues a la izquierda y nos colgamos del tubo que recorre la pared. Empezamos a desplazarnos hacia la izquierda y se cae una parte del tubo, activando un disyuntor y dejándonos sin vuelta atrás. Seguimos por el tubo y bajamos al suelo en cuanto podemos. Seguimos adelante, saltamos las tablas que faltan y nos aproximamos a la pared para poder cruzar como antes en la cornisa. Al llegar al final pasamos por el agujero de la pared (creo que existe alguna versión del juego en la cual no hay agujero, pero se soluciona haciéndolo nosotros mismos golpeando con el hombro). Nos dirigimos a la puerta y cogemos la cuerda. Luego, desde la escalera, la cerramos y corremos el pestillo. Ahora es el momento de pegarle una patada a la puerta, con lo cual cae formando un puente para que cruce Anna María.

Bajamos por las escaleras hasta abajo del todo y vemos que la puerta está bloqueada. Subimos al piso de encima y vamos hacia la derecha. Rodeando la sala llegamos junto a unos cables que chisporrotean. Al intentar tocarlos vemos que no podemos pasar. Volvemos por el mismo camino y vamos hacia el disyuntor, que se



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

ha estropeado con el golpe y no se sujeta. Le decimos a Anna María que lo sujete (¡Ojo! si no vamos a ver los cables primero, Anna María no sujetará el disyuntor), bajamos de nuevo y pasamos por encima de los cables. Vamos hacia la puerta de la derecha y apartamos el cajón de delante para dejar entrar a nuestra compañera. Ahora Anna María deberá girar la manivela de la persiana de al lado para subirla un poco. Una vez hecho esto, George la sujeta y conseguimos huir..

### **Hotel Alfonso de Nueva York**

Hablamos con Alfonso, el tipo de recepción, -que resulta ser el director del hotel-, hasta que nos da un folleto. Nos dirigimos ahora hacia Thelwell Minster, que es el personaje que está sentado en una silla leyendo. Miramos el libro que tiene en las manos y vemos que utiliza una tarjeta de acceso como marcalibros. Iniciamos una conversación con él y nos enteramos que está esperando una llamada. Le hablamos sobre la tarjeta pero no accede a dejárnosla. Intentamos quitársela pero nos amenaza con llamar a los "alguaciles". Vista la situación nos dirigimos a la puerta situada a la derecha de las máquinas expendedoras, que son los lavabos. Entramos y una vez dentro observamos el folleto del hotel, donde vemos que figura su teléfono. Usando la PDA llamamos al hotel y preguntamos por Thelwell Minster. Este va a contestar al teléfono, momento que aprovechamos para salir del lavabo y "tomar prestada" su tarjeta.

Utilizando la tarjeta abrimos la puerta que da a las escaleras. Subimos por ella y al llegar arriba suena nuestro teléfono. Es Anna María que nos avisa de que se encuentra en la escalera de incendios a punto de ser descubierta. Observamos el siguiente tramo de escalera y vemos que está cerrado con un cartel que advierte de fumigación. Recogemos uno de los insectos muertos (una carcoma) y tomamos el pasillo de la izquierda. En la puerta del escobero se oyen unos golpes, pero hay un tipo en el pasillo (una especie de "Elvis") que no nos deja entrar. Llegamos a la habitación de Anna María, la número 23, pero su puerta está vigilada por este mismo tipo. Observamos la ventana del fondo del pasillo, miramos también el aspersor antiincendios del techo y el jarrón con flores secas en mitad del pasillo.

Volvemos abajo a la recepción. Observamos el reloj de pie y el mechero que tiene Alfonso en su mostrador y le preguntamos por ambas cosas. Acto seguido colocamos la carcoma en el reloj y nos dirigimos de nuevo a Alfonso para darle el disgusto. Alfonso sale corriendo hacia el reloj, momento que aprovecharemos para abrir la ventanilla y "levantarle" el mechero. Ahora ya podemos volver a la habitación de Anna María.

Nos ponemos junto a la ventana y cuando "Elvis" nos da la espalda para hacer sus gilipolleces, la abrimos. Mientras éste cierra la ventana corremos hacia el jarrón e incendiamos las flores secas, lo que activará el sistema antiincendios, y así nuestro amigo, completamente empapado, nos dejará vía libre.

Entramos en la habitación y nos dirigimos al baño. Apagamos el extractor y colocamos la cuerda en las aspas. De esta forma al volver a encenderlo se engancha todo. Con la vibración que se produce al atascarse, el extractor se cae, dejando el paso libre a Anna María.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

A la derecha de la cama, en el suelo, hay un bolígrafo con un logotipo de un gato negro. Lo recogemos y salimos de la habitación. Ahora "Elvis" está al final del pasillo, en el ascensor, lo que nos permite acercarnos a la puerta del escobero. Pasamos el folleto y el bolígrafo por debajo de la puerta y nos los devuelven con el número de la combinación para abrirla. Lo hacemos así y liberamos a una chica (Juanita). Al oír su voz, "Elvis" sale corriendo y deja el paso libre para poder volver a la oficina.

### **Agencia de fianzas de Nueva York**

La oficina de George ha sido registrada. Nuestro socio Virgil está enfadado. Le han roto su reproductor de MP3 y nos echa la culpa a nosotros. Buscamos pistas pero lo único que podemos encontrar es un paquete de cigarrillos encima de la mesa de George. Al intentar salir de la oficina nos aparece un mapa con el cual viajaremos a través de la ciudad de Nueva York. Por el momento solamente podemos volver al hotel y allá que vamos

### **Hotel Alfonso de Nueva York**

Hablamos con el policía hasta agotar los temas. Luego le enseñamos el paquete de cigarrillos y nos explica que son de contrabando, vendidos por la familia Martino. Volvemos a hablarle y nos informa de que Mamá Martino tiene una industria cárnica de empaquetado en los muelles. Salimos del hotel y en el mapa señalamos la industria cárnica.

### **Industria cárnica de Nueva York**

Vamos hacia la izquierda y subimos por una rampa para llegar a la entrada de la fábrica. Al intentar entrar hay un gangster que no nos deja pasar. Insiste en que necesitamos un mandil. Volvemos por el mismo camino y nos dirigimos a la tienda. Observamos un mandil que hay colgado detrás del tendero (Chico Garella). Hablamos con Chico de todo. Intentamos coger el mandil pero no nos deja. Luego le ofrecemos los cigarrillos pero no accede a cambiarlos por el mandil. Al final se los cambiamos por un salami y nos vamos fuera. Nos escondemos tras los palés que hay junto a la puerta y Chico al verse solo sale a fumar cerca de los cubos de basura, momento que aprovechamos para hacernos con el mandil. Ahora ya podemos entrar en la fábrica, pero antes de hacerlo nos metemos en la caja del camión y observamos al fondo un montón de hielo que se está derritiendo. Aunque cojamos un trozo no nos servirá de nada ahora porque se derrite.

Pasamos por la puerta de la derecha, bajamos las escaleras y al fondo junto a otra puerta, cogemos una manta ignífuga. Seguimos por la puerta de al lado y de allí por una azul que queda a nuestra derecha que da a una habitación llena de cajas en la cual se escucha una música que no sabemos de donde proviene. A la derecha hay un botiquín. Actuamos sobre él y descubrimos que realmente es un lector de tarjetas. Salimos de la habitación y nos vamos al fondo.

Escuchamos de nuevo la música y descubrimos que proviene de una rejilla de ventilación en lo alto. Ahora es cuestión de alcanzar la rejilla. Vamos a la máquina trituradora, donde obtenemos unas llaves, que colocamos en la carretilla elevadora. No dirigimos al contenedor verde y lo empujamos por tres veces hasta situarlo so-



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

bre las garras de la carretilla. Pulsamos el botón de la misma para elevar el contenedor y luego nos subimos a la parte trasera de la carretilla, después al techo y de aquí al contenedor. Ya estamos a la altura de la rejilla. Observamos a través de ella a un tal sr. Spallacci (a la izquierda) y un tal sr. Fingers (uno gordo con sombrero). Hay un tercero en la habitación que no sabemos quién es, a la derecha. Hablan entre risas de otro tal Toni, que ha quedado colgado y sin trabajo, además de que "va a coger frío". Descubrimos también que el pergamino está en la habitación. Vemos como Fingers lo archiva en la letra F. Ahora sólo nos queda conseguir que se vayan los gángsters para poder recuperarlo.

Volvemos a la entrada de la fábrica, donde estaban los cerdos colgados, y vamos hacia el otro lado. La persiana que antes estaba cerrada ahora se encuentra abierta. Entramos por ella y bajamos las escaleras. Nos dirigimos a la puerta de la sala de ahumados de la izquierda y la abrimos ayudados por la manta ignífuga. Entramos y utilizamos de nuevo la manta para coger un tronco humeante. Salimos y ahora sí que cogemos un trozo de hielo del camión. Corremos todo lo que podemos, subimos de nuevo encima del contenedor y colocamos el tronco humeante en la rejilla de ventilación. Añadimos el hielo encima para provocar mas humo (si el hielo se derrite por el camino siempre podemos volver a por más). De esta forma conseguimos que los tres personajes abandonen la estancia.

Ahora necesitamos una tarjeta de acceso para el lector que hay tras la puerta azul. Nuestro "amigo" Toni nos la proporcionará. Recordemos la situación que describieron sus compañeros: "colgado", "sin trabajo" y "va a coger frío". Nos dirigimos pues de nuevo a la entrada y pulsamos el botón que hay a la izquierda de los cerdos colgados. Aquí tenemos a Toni que amablemente nos cederá la tarjeta que lleva en su bolsillo.

Volvemos a la habitación de la puerta azul y usamos la tarjeta en el lector. Se abre una puerta secreta, entramos por ella y subimos a la habitación en la que está el manuscrito. Al intentar abrir el armario donde está vemos que no hay forma. Observamos por la ventana y vemos que abajo está la trituradora. Decidimos empujar el armario hacia ella, pero al intentarlo nos damos cuenta de que las ruedas están atascadas. Nos dirigimos a la mesa y abrimos el cajón central, donde encontramos un pañuelo. Al desenvolverlo aparece una foto de una actriz. Vamos a la sala de ahumados e impregnamos el pañuelo de seda en la carne grasienta. Volvemos junto al armario y utilizamos el pañuelo en sus ruedas, luego lo empujamos para que caiga y bajamos abajo. Volvemos a coger las llaves de la carretilla elevadora y las colocamos de nuevo en la máquina trituradora. La arrancamos y al destrozar el armario obtenemos el pergamino y un reproductor de MP3.



**Agencia de fianzas de Nueva York**

De vuelta en nuestra oficina revisamos el pergamino con cuidado. Debemos observarlo todo, (cuidado porque incluso la fecha o personajes concretos dentro de los castillos tienen su propia descripción) mientras no esté todo revisado no nos dejará salir de esta pantalla. Hecho esto hablamos que Virgil,



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

que sigue enfadado y se niega a ayudarnos. Le regalamos el reproductor de MP3 y entra en razón. Nos da una tarjeta flash para colocarla en la PDA y poder entrar ilegalmente en el servidor de Lobineau (no hace falta colocar la tarjeta, aparece colocada automáticamente).

Virgil nos da las instrucciones para utilizar su crack. En un principio parece complicado pero cuando lo intentas no lo es tanto. La fig. 1 indica la conexión para crackear el servidor de Lobineau.

Una vez lo hayamos conseguido deberemos hacer clic en todos los links en rojo que figuran en el texto adquirido. Acabada la lectura, sobre el pergamino deberemos hacer clic sobre la ciudad fortificada, el ídolo y la primera parte en latín.

Una vez hecho nos dirigimos a la puerta y... ¡Nos vamos a Estambul!

### **Hotel Pasha Palace de Estambul**

Hablamos con la recepcionista y sobre la ciudadela antigua. Nos dice que no sabe nada, que le preguntemos a Mevlut, el camarero, el cual nos envía al Palacio de Topkapi.

### **Palacio de Topkapi de Estambul**

Hablamos con el guardia que solamente nos dejará pasar si nos identificamos. Deberemos conseguir la identificación del periodista Eamon O'Mara, que casualmente se aloja en nuestro hotel. Media vuelta ¡ar!

### **Hotel Pasha Palace de Estambul**

De vuelta en el hotel intentamos coger una carta que hay en el extremo izquierdo del mostrador de recepción, pero la recepcionista no nos deja. Nos acercamos a ella y le hablamos sobre Eamon O'Mara. Finalizada la conversación observamos junto al ordenador una fotografía de la recepcionista con un trofeo de golf.

Vamos a hablar con Anna María y le pedimos que coja la carta mientras distraemos a la recepcionista. Nos dirigimos de nuevo al mostrador y le hablamos de golf. Misión cumplida.

Le pedimos a Anna María la carta y una vez en nuestro inventario la separamos, obteniendo la identificación de Eamon, un mapa del Palacio de Topkapi y un clip. Nuestro problema reside ahora en que no nos parecemos en nada a la foto de Eamon.

Nos vamos al comedor y sobre la mesa central de la derecha hay un cuchillo que cogemos. Lo usamos sobre nuestra identificación de la agencia de fianzas para soltar la foto, que luego colocamos sobre la identificación de Eamon. Ya podemos volver al palacio.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

### Palacio de Topkapi de Estambul

Hablamos con el guardia sobre Eamon y nos enteramos de que el guardia de la puerta, un tal Ekin, conoce a O'Mara de vista. Habrá que tener cuidado.

Una vez dentro vemos que no hay forma de seguir adelante hablamos con todos los guardias y observamos al que se mueve. Preguntamos a Anna María si distraerá al guardia mientras nos colamos, pero no parece muy de acuerdo por lo que decidimos volver al hotel.

### Hotel Pasha Palace de Estambul

Observamos el mapa que hay colgado en la pared a la derecha de la recepción. En la parte superior derecha hacemos clic sobre el "Vestíbulo de Lover". Le preguntamos al camarero sobre él y volvemos al Palacio.

### Palacio de Topkapi de Estambul

Esta vez Anna María si accederá a distraer al guardia. Pasamos por detrás de él y seguimos junto a unos andamios hasta llegar a una puerta. Como la puerta está cerrada subimos al andamio de la izquierda. Al llegar arriba nos damos cuenta de que los guardias nos ven y no podemos pasar. Bajamos de nuevo y subimos por el andamio de la derecha. Veremos que uno de los guardias se ha dejado el teléfono sobre la valla. Lo cogemos para mirar el número y lo volvemos a dejar. Ahora vamos al andamio izquierdo y lo llamamos desde la PDA. Cuando el guardia regrese habrá cambiado su recorrido y ahora si que podremos colarnos dentro.

Ahora vamos moviendo escondiéndonos tras los contrafuertes para que no nos vea. Al final, subimos por el arco que tenemos enfrente. Al final del pasillo, en la ventana observamos un poco de yeso caído (una mancha azul). Utilizamos el cuchillo con ella para desprender más yeso hacia abajo, con lo que conseguimos que el guardia y el perro vayan a investigar. Seguimos adelante y en la ventana vemos una taza de té. Nos la bebemos y volvemos hacia atrás. De esta forma cuando el guardia vuelva decidirá ir a preparar más té y nos libramos definitivamente de él.



Aún así seguimos teniendo el problema del perro. Volviendo a mirar por la ventana vemos que hay una cuerda de tender colgando del balcón. Usamos el cuchillo con el salami, recogemos la cuerda y colgamos la loncha de la misma. Al dejarla balanceándose el perro se distrae y podemos pasar por detrás suyo sin que se entere.

### Entrando en el museo

Seguimos el pasillo y bajamos las escaleras. Observamos las puertas, los infrarrojos, el ordenador de



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

seguridad, etc. Activamos la PDA e intentamos crackear el sistema de seguridad de Topkapi. Una vez conseguido (fig. 2) vemos que no nos permite desactivarlo. Solamente podemos activar el modo de prueba en el sistema, que nos desbloqueará las puertas y pondrá los láseres en modo de prueba durante una hora, que quiere decir que funcionarán intermitentemente.

Nos dirigimos a la puerta de rejas y la abrimos. Si seguimos caminando hacia delante lo más probable es que nos detecten los láseres. Hay que hacer algo para poder verlos.

A la derecha de la puerta vemos una rejilla de ventilación. La abrimos y metemos dentro el folleto del hotel. La rejilla se cierra sola y con el mechero prendemos el folleto. De esta forma el humo nos permitirá ver cuando están los láseres encendidos y podremos pasar (¡qué afición tiene este tío a hacer hogueras en los conductos de ventilación, leches!).

Al llegar al otro lado encontramos la famosa puerta lateral, tras la cual se encuentra Anna María. Situamos las palancas ABAJO-ABAJA-ARRIBA-ABAJA de izquierda a derecha y nos reencontraremos con nuestra compañera.

A nuestra espalda tenemos una puerta con una cabeza a cada lado. Observamos cualquiera de las dos y hablamos con Anna María para que nos ayude. La puerta se abre y salimos al patio.

### **Patio de la fuente**

Para poder entrar en la fuente necesitamos vaciarla primero. Además, mientras el guardia esté sentado en el banco ni siquiera podremos acercarnos. Esta vez vamos a matar dos pájaros de un tiro.

Seguimos la pared que queda a nuestra derecha y llegamos a un interruptor. Lo accionamos y la fuente se queda sin agua. Primer objetivo conseguido. El guardia se da cuenta de lo que está sucediendo con la fuente, abandona su puesto y se va hacia el interruptor. Segundo objetivo conseguido.

Vamos hacia la fuente pero resulta que mientras estamos allí empieza a salir agua de nuevo y vemos como el guardia se dirige otra vez al banco. Hay que salir rápidamente. Una vez vuelve a estar todo como al principio repetimos toda la operación, pero esta vez actuamos sobre el interruptor con el cuchillo. Nos costará una descarga, pero nos aseguramos de que el guardia no lo vuelve a activar. Además, parece que la fuente sin agua ya no le gusta, porque ya no vuelve a su banco. Vía libre.

Vamos a la fuente y vemos que la estatua central no está fija. Intentamos moverla, pero no podemos. Le pedimos ayuda a Anna María y entre los dos conseguimos desplazarla. Nos metemos por el agujero que ha quedado abierto y llegamos a las alcantarillas.

### **Alcantarillas**



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

Si vamos al fondo del corredor veremos unas piedras descoloridas. Aunque al pasar el ratón por encima no nos diga nada, nuestro objetivo es quitarlas para poder pasar por el hueco que dejen. Para esto necesitamos echarles agua a presión por encima, por lo que deberemos ajustar las llaves de paso que hay en las tuberías.

Volvemos al principio del pasillo. La primera llave la dejamos como está, a la izquierda. Seguimos en dirección a las piedras descoloridas y al llegar a la segunda llave la cambiamos de izquierda a abajo. Seguimos, siempre en dirección a las piedras hasta las siguientes llaves. La de arriba pasa de izquierda a abajo y la de abajo se queda como está, a la izquierda. La siguiente llave es giratoria. Está abierta (por eso cae el agua abajo) o sea que la cerramos (recordemos que necesitamos llevar el agua hasta las piedras). Lo siguiente es un manómetro que indica la presión de agua. No necesitamos hacer nada con él. Y por fin la última llave, también giratoria, está cerrada. La abrimos para dejar pasar el agua hacia arriba. Unos segundos de tensión y... a colarnos por el agujero.

### **Las catacumbas**

Aquí hay un pasillo (si es que veis el pasillo, joder que oscuro, esta gente no se gastaba nada en bombillas). Ajustamos el brillo del monitor, seguimos hasta el final del pasillo y bajamos abajo.

Si observamos el suelo de esta sala vemos que hay una imagen de dos caballeros sobre un solo caballo. También vemos una puerta cerrada. Junto a ella hay una piedra con una mano que parece ser para abrirla. Lo intentamos pero no funciona. Hablamos a Anna María para que lo haga ella pero tampoco sirve de nada. Si leemos el manuscrito, la primera parte en latín dice: "encuentra los caballeros que comparten caballo y aferra la piedra para abrir paso". Haciendo caso al manuscrito la solución es evidente, volvemos a decir a Anna María que empuje la piedra y mientras tanto nosotros nos situamos sobre la imagen de los caballeros a caballo. ¡Eureka, se abre!

Seguimos por el corredor hasta la siguiente sala. Aquí vemos la estatua de un caballero con un escudo. "Orienta las armas de los escudos y cierra el círculo para que los caballeros te dejen pasar" dice la segunda parte en latín del manuscrito. A por ello pues. Pulsamos sobre la estatua y ponemos de izquierda a derecha

- I - Luna
- II - Cruz
- III - Estrella
- IV - Luna

Se descubrirá una segunda estatua. Pulsamos sobre ella y ponemos

- I - Arriba
- II - Abajo
- III - Izquierda
- IV - Abajo



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

Se descubrirá una tercera estatua. Pulsamos sobre ella y ponemos

- I – Tres flores de Lis amarillas con fondo azul
- II – Dos leones rojos con fondo amarillo
- III – Dos leones azules con fondo blanco
- IV – Una flor de Lis blanca sobre fondo amarillo

Se abrirán ahora dos huecos sin estatua. Pedimos a Anna María que se ponga en uno de ellos y nosotros nos ponemos en el otro. El suelo desciende y no puedo decir que llegamos a otra sala porque estamos en la misma, sólo que más abajo.

Pasamos por la puerta y encontramos una figura de oro sobre un pedestal. Cuando nos queremos dar cuenta, la puerta se baja y nos deja encerrados. Si intentamos coger la estatua, esta despidе una especie de gas y morimos.

Si observamos el suelo veremos que es un mapa donde figuran diversas ciudades. En el manuscrito, en la tercera parte en latín explica el recorrido de Jacques de Molay. Solamente hay que seguir sus viajes. Pulsamos, en este orden, sobre San Juan de Acre, Londres, París y Chipre. Ahora ya podemos coger la estatua. Queda salir de la sala.

Fijándonos en la columna vemos que tiene una marca indicadora y que podemos moverla. Ahí tenemos la salida.

Recurrimos de nuevo al manuscrito, cuarta parte en latín: "Para ver la luz,..” o sea salir "...gira desde la Santa Sión para orientarte...".

Se refiere a girar la columna, que está situada sobre la Santa Sión, es decir Jerusalén. "...hacia la gran fortaleza del imperio de oriente..." que es Constantinopla "...la sede de la Santa Iglesia de occidente..." que es Roma "...la culta ciudad copta del sur." que es Alejandría.

O sea que orientamos con las flechas a Constantinopla y pulsamos la flecha abajo, orientamos a Roma y pulsamos abajo, orientamos a Alejandría y pulsamos abajo. Al fin se abre la puerta y... acabamos en la cárcel.

### **George encarcelado**

Intentamos coger la rata, pero esta se escapa. Metemos la mano en el agujero y la rata nos muerde. Volvemos a meterla y conseguimos un soporte, con el cual rasamos la argamasa de la pared de enfrente. Estiramos de la piedra ya libre de argamasa y cae al suelo con gran estruendo. Aparece el guardia y nos quita el soporte. (Nota curiosa: Si nos entretenemos mirando por la habitación y perdemos tiempo, cuando aparezca el guardia dirá que ha perdido 20 liras en una apuesta. Sin embargo si hacemos todo rápidamente nos dice que no ha perdido la apuesta. Por más vueltas que le he dado no he visto que influya para nada en el desarrollo posterior de la aventura).



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

También aparecen el padre Nicolás y sor Inmaculada. A través de ellos nos enteramos de que al parecer nos quieren ejecutar. Nos dejan unos juguetes de los niños del orfanato y sor Inmaculada un extraño mensaje: nos espera en el tejado dentro de una hora.

### **Huyendo de la cárcel**

Abrimos la bolsa de canicas y las tiramos por debajo de la puerta (para esto hay que hacer como si las fuéramos a tirar por el sumidero). Pasamos por el agujero a la otra celda y hacemos clic sobre la puerta para llamar al guardia. Cuando aparece resbala sobre las canicas y se parte la crisma. Volvemos a nuestra celda y le quitamos las llaves. Las utilizamos en la puerta y luego con la cuerda y la tela de las canicas atamos y amordazamos al guardia.

Seguimos por el pasillo y al llegar a la habitación nos encontramos con un perro que no nos deja pasar. Hay una lata de carne que el perro no nos deja tampoco alcanzar. Usamos el muñeco chillón para distraer al perro y cogemos la lata. Separamos el ratón de cuerda de la llave y con esta última abrimos la lata. Ponemos la carne en el cuenco del perro y vamos hacia la escalera. Abrimos la puerta y nos encontramos de nuevo en el museo.

Bajamos junto a la puerta de verja y usamos el ratón con ella, a fin de que pase por debajo y haga saltar la alarma. Subimos rápidamente por las escaleras y cuando los guardias del patio abandonan su puesto para verificar la alarma salimos por la ventana y subimos al tejado por las enredaderas.

Una vez en el tejado vemos que hay otro guardia. En la parte izquierda, en el contrafuerte, hay una piedra suelta. Utilizamos el muñeco chillón con ella para distraer al guardia y huimos rodeando la cúpula por el lado contrario al que lo haga el guardia. Cruzamos la azotea y nos encontramos con la monja.

### **Hotel Pasha Palace de Estambul**

Ahora controlamos a Nico. Nos acercamos a hablar con la recepcionista y cuando surja el tema de Eamon continuamos insistiendo sobre el hasta que nos de la llave de la habitación. Subimos arriba pero no podemos entrar porque está vigilada.

Entramos en otra habitación. Ahora volvemos a controlar a George. Abrimos la ventana y salimos por ella. Nuestro objetivo es alcanzar nuestra habitación.

En la cornisa vamos hacia la derecha y tras pasar los toldos rojos nos descolgamos y nos dejamos caer en el balcón. Vamos a la derecha, saltamos la barandilla, nos descolgamos y nos dejamos caer de nuevo. Vamos hacia la izquierda y cuando vemos que vamos a pasar por delante de una ventana en la que se ve la silueta de un guardia nos descolgamos otra vez (pero no nos dejamos caer, ojo). Cruzamos la ventana colgados y subimos a la cornisa de nuevo. Dos ventanas más a la izquierda está nuestro destino.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO



Entramos en la habitación y recogemos un rosario del suelo y de la papelera del baño un recibo de una tarjeta de crédito. En este momento aparece Mevlut, que realmente es de los servicios de inteligencia trucos, y nos deja en libertad.

Una vez en el vestíbulo del hotel miramos el recibo y vemos que es del aeropuerto Leonardo Da Vinci de Roma, y está firmado por Anna María. Activamos la PDA y conectamos con "Créditos para todos" (fig. 3). Descubrimos la dirección de Anna María en Roma y nos dirigimos hacia allí.

**Apartamento de Anna María en Roma**

Nos fijamos en el cartel junto a la puerta de la derecha y vemos que efectivamente esa es la casa de Anna María. Luego nos acercamos a ver el coche y nos damos cuenta de que el cura de los guantes rosas (vaya tipo raro) lo tiene en mucha estima. Vemos también un pan mohoso junto a un mendigo (Archie Lonsdale), pero este no nos lo deja coger. Hablamos con el mendigo y con el cura. Mientras hablamos con el primero nos damos cuenta de que sigue con la mirada a Nico. Cuando terminamos, le pedimos a Nico que hable con el cura, de forma que el mendigo se distrae mirándola y conseguimos arrebatarse el pan, que utilizamos sobre el coche. Esto atrae a las palomas y hace que el cura salga corriendo a ahuyentarlas, momento que aprovechamos para coger la llave de la puerta de debajo de la maceta de la izquierda.

Entramos en el portal y subimos las escaleras. Como la puerta de Anna María está cerrada decidimos salir al balcón y colgarnos de la cornisa. Vamos hacia la izquierda pero no podemos pasar. Entonces vamos a la derecha hasta el siguiente balcón, bajamos y cruzamos al otro lado por la cuerda.

Vamos hasta el final del balcón e intentamos abrir la puerta. La monja nos descubre y entonces salimos por la barandilla antes de que aparezca por la puerta y vamos hasta el final del balcón. Cruzamos por la cornisa al otro lado y nos dejamos caer. La puerta del balcón de Anna María está cerrada también. Miramos por la ventana y vemos un cerrojo que abrimos con el palo de golf (en cuanto acabe esta aventura salgo corriendo a comprarme uno... ¡sirve para todo!). Entramos y abrimos a Nico. Recogemos una foto de Anna María vestida de monja sobre la chimenea, un billete de avión de la mesa de la cocina y un ticket de metro que está encima de la cama. Salimos del apartamento y nos encontramos con Mark, el cura. Nos enteramos de que tiene un paquete para Anna María, pero no nos lo quiere dar. Nos vamos al Vaticano.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO



**Vaticano**

Miramos la placa dorada junto a la puerta y luego hablamos con sor Angélica, la monja que está en la ventanilla. Vemos que tiene una especie de agenda que consulta de cuando en cuando. Llamamos a la puerta de al lado y hablamos con sor Serena. Volvemos al apartamento de Anna María y utilizamos la PDA para conectarnos con el servidor del Vaticano (fig. 4).

Conseguimos el teléfono de la fábrica de obleas. Volvemos al Vaticano y llamamos para hacer levantar a sor Angélica y quitarle la agenda. Nos enteramos que tiene que venir un inspector y decidimos fingir ser él. Hablamos con sor Angélica, que nos abre la puerta y nos deja pasar. Luego sor Serena nos explica el funcionamiento de la fábrica (mira que bien, visita completa a la fábrica y sin hacer una excursión con el colegio). Luego hablamos con la monja y nos dedicamos a recorrer la fábrica, pero la monja nos sigue a

todas partes. Vamos a la zona de embalaje y tiramos la caja blanca. Mientras sor Serena recoloca las cajas metemos el pan mohoso en la caja de la mesa. De esta forma nos libramos de ella.

Ahora vamos a la caja de la estantería y la abrimos con el cuchillo. Cogemos una botellita de vino de dentro. Subimos las escaleras y vamos hasta el final, hasta la mezcladora de ingredientes. Abrimos la tapa y echamos el vino dentro de forma que la siguiente tanda de obleas saldrá mal, nos libramos de sor Angélica y podremos circular libremente por el monasterio.

Vamos hacia el fondo, pasando por delante de la oficina de sor Angélica y entramos por una puerta que hay al fondo. Salimos a un patio, subimos por las cajas y pasamos agarrados al alféizar. Una vez en el jardín echamos pan en la maceta de arriba a la derecha para despistar al monje que está frente a la puerta. Ahora pasamos por la izquierda hacia arriba y cuando el monje que pasea esté entretenido con la planta de la derecha, nos dirigimos a la puerta.

Una vez dentro, subimos la escalera y vamos al final del pasillo, entramos en el despacho y en el cajón derecho de la mesa encontramos una carpeta con el nombre de Anna María. La cogemos y en ese momento nos descubren.

**Apartamento de Anna María en Roma**

Tras explicarnos la situación de Anna María, nos dan una tarjeta de visita y regresamos al apartamento.

Vamos a la puerta de Mark, llamamos y cuando abre le entregamos la tarjeta de visita del padre Gregor. Hablamos con el y le pedimos el paquete de Anna María. Volvemos al apartamento, abrimos el paquete y vemos que es un DVD que utilizamos en el ordenador portátil del salón. Tras ver el vídeo Nico decide irse a Phoenix. Estamos solos de nuevo.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

Vamos al apartamento de Mark y le ofrecemos la foto de Lucy Chu, pero no la quiere. Nos alejamos de la puerta y cuando cierra cogemos el bolígrafo y firmamos la foto. Volvemos a hablar con Mark y esta vez está dispuesto a lo que sea por ella. Observamos un bolígrafo como el nuestro, con la imagen de un gato, que tiene sobre la mesita. Le enseñamos nuestro bolígrafo y nos habla de un club llamado "El gato negro". Volvemos a hablar con él del club para conseguir más información.

Vamos a dicho club y hablamos con el tipo que está vigilando las escaleras, pero no nos deja entrar sin ser socios. Volvemos a ver a Mark y le pedimos su carné pero no nos lo quiere dar. Le damos la foto de Lucy Chu y cambiará de idea.

### **Club "El gato negro"**

Con el carné en la mano ya no tenemos ningún problema para entrar. Una vez allí intentamos ir a la derecha pero el recepcionista no nos deja entrar vestidos. Vamos a la izquierda, hacia los vestuarios. Nos dirigimos a las duchas e intentamos coger la toalla del tipo que se está duchando, pero nos ve y no nos deja. Salimos a la zona de las taquillas. Movemos la maceta que está a la izquierda de un cuadro azul para dejar al descubierto una llave de paso. La abrimos para conseguir que haya agua caliente. El tipo que se está duchando lo agradece mucho y disfruta tanto de su ducha que ahora ya no se da cuenta cuando le quitamos la toalla (o será que no ve nada con el vapor, vaya usted a saber).

Nuestras cosas quedan almacenadas automáticamente en la taquilla 17 (la única a la que no le brilla el pomo). Salimos y vamos a hablar con el recepcionista. Luego entramos y vamos hasta el fondo del pasillo a la derecha, entramos y seguimos por el nuevo pasillo hasta la sauna, donde nos encontramos a Duane, (personaje que conocimos junto a su esposa Pearl en Sudamérica en Broken Sword II y que trabajaba en la CIA a tiempo parcial). Hablamos con el y nos enteramos de que efectivamente el local pertenece a la mafia y está regentado por nuestro antiguo amigo de la industria cárnica de Mamá Martino, Spallacci.

Al salir de la sauna la mafia nos captura. Nos enteramos de que también han capturado a Nico y de que están buscando a Anna María y una gran suma de dinero. Nos golpean y perdemos el conocimiento.

Cuando despertamos nos han dejado solos. Usamos el "interruptor" (uso comillas porque eso en mi pueblo es un enchufe) y el conejito tira el gancho. Alguien entra y recoloca todo en su sitio, pero nos deja el gancho. Con este empujamos dos veces el arnés. Ahora tiramos la botella de aceite de la mesa. Volvemos a darle al "interruptor" y el conejito esta vez monta un show difícil de olvidar. Cuando acabó estuve a punto de desinstalar el juego. Es más, creo que todavía no se me ha quitado la cara de gilipollas que se me quedó cuando vi la escena. Patético.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

Corremos la cortina y escuchamos una conversación. Pulsamos un botón a la izquierda del cristal y se abre una puerta en el muro. Salimos y vamos al jacuzzi. Duane está escondido debajo del desagüe. Hablamos con él. Volvemos a las taquillas y recuperamos nuestras cosas. Usamos el rosario con el clip y esto a su vez con el desagüe donde está Duane. Una vez conseguida la llave podemos abrir la puerta del pasillo (la que tiene un cartelito) que da a la lavandería. Subimos la escalera y nos vamos al apartamento de Anna María



**Apartamento de Anna María en Roma**

Cuando llegamos nos encontramos con que han colocado una bomba en el apartamento. Esta parte es contrarreloj, tenemos diez minutos para hacerlo todo. Preparados, listos, ¡Ya!

1º. Tomamos la PDA y conectamos con "Notas de campo del Ejército de los EEUU". (fig. 5).

2º. Hablamos con Mark y le pedimos los guantes. No perdemos tiempo en preguntarle por la bomba.

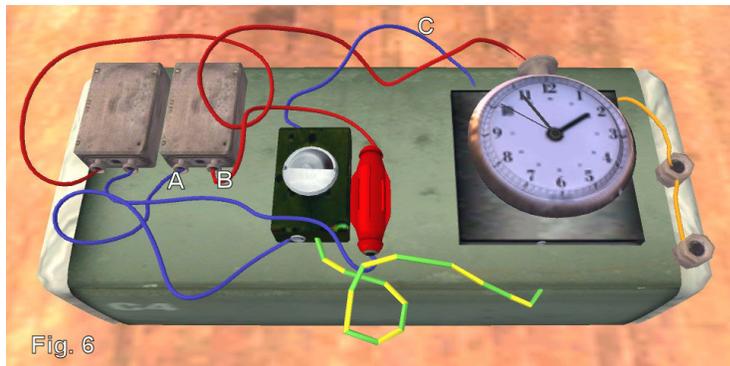
3º. Con el clip del inventario puenteamos los bornes A y B. (fig. 6).

4º. Con el cuchillo del inventario cortamos el cable C. (fig. 6).

Vemos la secuencia animada y nos vamos a Phoenix, asumiendo de nuevo el papel de Nico.

**Phoenix**

Cogemos la manivela del jeep y con ella abrimos la puerta. Vamos hacia el fondo y nos desviamos a la derecha, donde hay un contenedor y dos cajas. Movemos las cajas para apartarlas del contenedor. Hecho esto, en lado derecho del contenedor hay una palanca. Es el freno. Lo soltamos y empujamos el contenedor. Ahora acercamos una de las cajas a la pared y subimos arriba.



Subimos a la marquesina que tenemos a nuestra derecha y nos agarramos en el alféizar. Vamos a la izquierda y nos subimos a la primera marquesina que encontramos. De esta saltamos a la siguiente y de esta subimos a una que hace esquina y de aquí a la azotea.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO



Cogemos un cascote del suelo. Orientamos la antena hacia la escalera que está en la pared del otro edificio, la que tiene una palanquita roja. Usamos el cascote en la antena a modo de catapulta y liberamos así la escalera. Bajamos abajo y subimos por dicha escalera. Una vez arriba empujamos la caja blanca al agujero y luego el tubo grande a fin de utilizarlo como puente. Cruzamos y nos acercamos a la segunda grieta. Tiramos un cascote que hay por el suelo con el pie para comprobar su profundidad. Vemos que no es demasiada y nos descolgamos.

Estamos en un despacho. Vemos que hay un ordenador todavía encendido, pero no podemos acceder porque nos falta la contraseña. Encendemos la PDA y nos conectamos a `c.jenkins_despacho1` para crackearlo (fig. 7) y descubrimos que la contraseña es una fecha invertida.

Miramos una fotografía que hay encima de la mesa de al lado y vemos que tiene una fecha de una boda. Vamos a introducirla en el ordenador, pero se ha estropeado del todo. De todas formas la contraseña nos es útil igualmente en la puerta del despacho. La introducimos y salimos.

Seguimos la pasarela y saltamos al otro lado donde está rota. Bajamos al andamio y nos colgamos del borde. Nos desplazamos hacia la izquierda y nos dejamos caer al final encima de las tres cajas.

Intentamos coger la tarjeta de acceso que hay junto a la tolva de la izquierda y nos caemos por ella. Salimos por la puerta de la derecha, cruzamos el pasillo y nos metemos en la cocina. Cogemos un gancho en forma de ese que está colgado de la pared. Vemos un chicle encima del armario pero no llegamos a él. Movemos la mesa y ahora sí que lo alcanzamos.

Salimos y seguimos el pasillo. Entramos a la derecha, al vestuario masculino y se nos cierra la puerta, quedando encerrados dentro. Con el gancho abrimos la quita taquilla empezando por la izquierda y recogemos aceite de motor.

Ahora necesitamos usar de nuevo la PDA para desbloquear la puerta protegida electrónicamente. Nos conectamos a `admin.pc_despacho7` (fig. 8)

Una vez abiertas las puertas, salimos al pasillo y nos vamos por la puerta del fondo. Bajamos al piso de abajo por las escaleras (por donde va a ser si no) y entramos por la puerta. Vamos al fondo del pasillo y pasamos por la única puerta que está abierta. Una vez hecho esto, pasa a ser la única puerta que "estaba" abierta.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

Intentamos abrirla y aparece un mafioso. Justo cuando nos va a liquidar (lo que oyó George por la radio) aparece Maynard y lo ametralla.

Hablamos con Maynard (que por cierto está como una chota) hasta agotar todos los temas. Ahora nos subimos a la mesa y de aquí al piso de arriba. Actuamos sobre el panel de mandos que está cerca de la escalera, pero vemos que la grúa está oxidada. Utilizamos el aceite de motor con la polea que está situada a la derecha del tablero de mandos y volvemos a intentarlo.

Ahora ya funciona. Llevamos la polea encima de la caja fuerte y la bajamos. Bajamos ahora nosotros y colocamos el gancho que conseguimos en la cocina entre la polea y la caja fuerte. Volvemos arriba y utilizando de nuevo el panel de mandos subimos la caja y la colocamos sobre los rodillos. Nos vamos ahora hacia la derecha y pasamos pegados a la pared junto a los rodillos para llegar al panel de control. Intentamos utilizarlo pero le falla el cableado. Usamos el chicle con el mismo pero sigue sin funcionar. Le pedimos ayuda a Maynard y lo repara enseguida (de una patada, como los técnicos tradicionales).

Volvemos al panel de control y hemos de resolver un puzzle. Es muy sencillo, pero por si acaso ahí va la solución:

**2↑, 3←, 1↑, 1←, 2↓, 1← y 4↑**

Una vez colocada la caja en su sitio, le pedimos ayuda a Maynard para empujarla, pero una vez dentro la máquina no funciona con un objeto tan voluminoso. Maynard pretende desactivar dicho impedimento desde dentro y nos pide que pongamos en marcha la máquina cuando el nos diga. Se mete dentro y cuando nos avisa así lo hacemos, pero el no puede salir. Cuando la máquina acaba entramos dentro y cogemos una carpeta de plástico y las llaves de Maynard.

Salimos de la máquina y nos vamos hacia la izquierda. Hay una puerta cerrada, pero con las llaves lo solucionamos. Subimos al piso de arriba y echamos aceite en el seguro de sujeción de la puerta que hay en el suelo. Luego apagamos la luz y abrimos y cerramos la puerta. El malo se descalabra con el aceite y nos deja paso libre al ascensor. Seguimos el pasillo (la habitación del ascensor es la última, si nos entretenemos en las otras puertas nos cogen). Entramos en la habitación y cerramos la puerta con llave para que no nos pillen. Usamos el ascensor y por la puerta del final de la pasarela huimos de la fábrica.





**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

---

## Monasterio de San Miguel en Roma

Aunque al asomarnos por la ventanilla vemos que la fábrica de obleas está desierta, si intentamos entrar los guardias de la puerta principal del monasterio no nos dejan.

En un banco cerca de la puerta de la fábrica de obleas está nuestro amigo Archie Lonsdale, el mendigo. Si nos fijamos, a su lado tiene una botella de alcohol metilado. Hablamos con él y luego vamos hasta la papelera de la izquierda, donde encontramos una botella de champán Krueg. La cogemos y se la cambiamos al mendigo por su botella de alcohol.

Echamos el alcohol en la papelera y lo encendemos con el mechero, lo que distrae a los guardias y nos permite colarnos en el monasterio.

Entramos por la puerta que está justo enfrente de la que acabamos de entrar. Dentro encontramos otra máquina de obleas, custodiada por sor Angélica. Nico se la lleva fuera para "charlar" con ella mientras nosotros nos quedamos en la habitación. Aprovechamos para comernos un par de obleas de la cinta, toquitar el panel de control de la máquina, que es una especie de monitor en el centro, y lo más importante, si nos fijamos entre las tolvas blancas del fondo hay algo brillante. Nos acercamos y descubrimos que es oro monoatómico. En cuanto hayamos visto el oro regresará Nico con la hermana. La interrogamos y al terminar aparece por la puerta principal el cardenal Gianelli. Decidimos seguirlo.

Salimos por la puerta que hay al fondo, pasando por la "oficina" de sor Angélica. Al llegar al jardín, nos será más fácil evitar a los monjes yendo por la izquierda. Una vez dentro seguimos el mismo camino que antes, pero al llegar al despacho anterior vemos la puerta entreabierta. Miramos dentro y vemos al cardenal. Entramos dentro y veremos una nueva secuencia. Al final de esta tendremos un libro manuscrito en el inventario. Lo examinamos con mucho cuidado.

Ahora volvemos atrás hasta la trampilla que había a la entrada. Pedimos a Mark que la sujete mientras nosotros soltamos el cerrojo ¿a que no sabéis con qué? ¡¡¡Yo quiero un palo de golf como ese!.

Pasada esta exaltación, bajamos por las escaleras. Abajo hay dos grandes estatuas de sendos ángeles, similares a la pieza de oro que recuperamos en las catacumbas. Cada una tiene dos relojes de arena que se pueden girar y que debemos dejar con la arena abajo el de la izquierda y con la arena a la derecha el de la derecha, igual en ambos ángeles. Hecho esto actuamos sobre la cabeza del ángel izquierdo. Luego hacemos lo propio con la del derecho. Vemos lo que sucede y pedimos a Mark que sujete la cabeza del ángel derecho. Bajamos por la nueva abertura.

Seguimos el pasillo y vemos que la puerta está cerrada (qué raro...). Volvemos atrás y con el cuchillo quitamos la tapa de la caja de empalmes. Luego con los guantes de goma soltamos el cable de la bombilla que está junto a la puerta. Utilizando la manta ignífuga quitamos la bombilla y en su lugar colocamos los explosivos C-4. De nuevo con los guantes, volvemos a la caja de empalmes, conectamos los cables y... ¡Buum! Ya está abierta la puerta (Pero sólo la puerta abierta ¿eh?





[GuiaMania.com](http://GuiaMania.com)  
**El Paraíso de los Videojuegos**

**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Broken Sword: el ángel de la muerte**

Autor: MoRtAdEIO

**FIN**