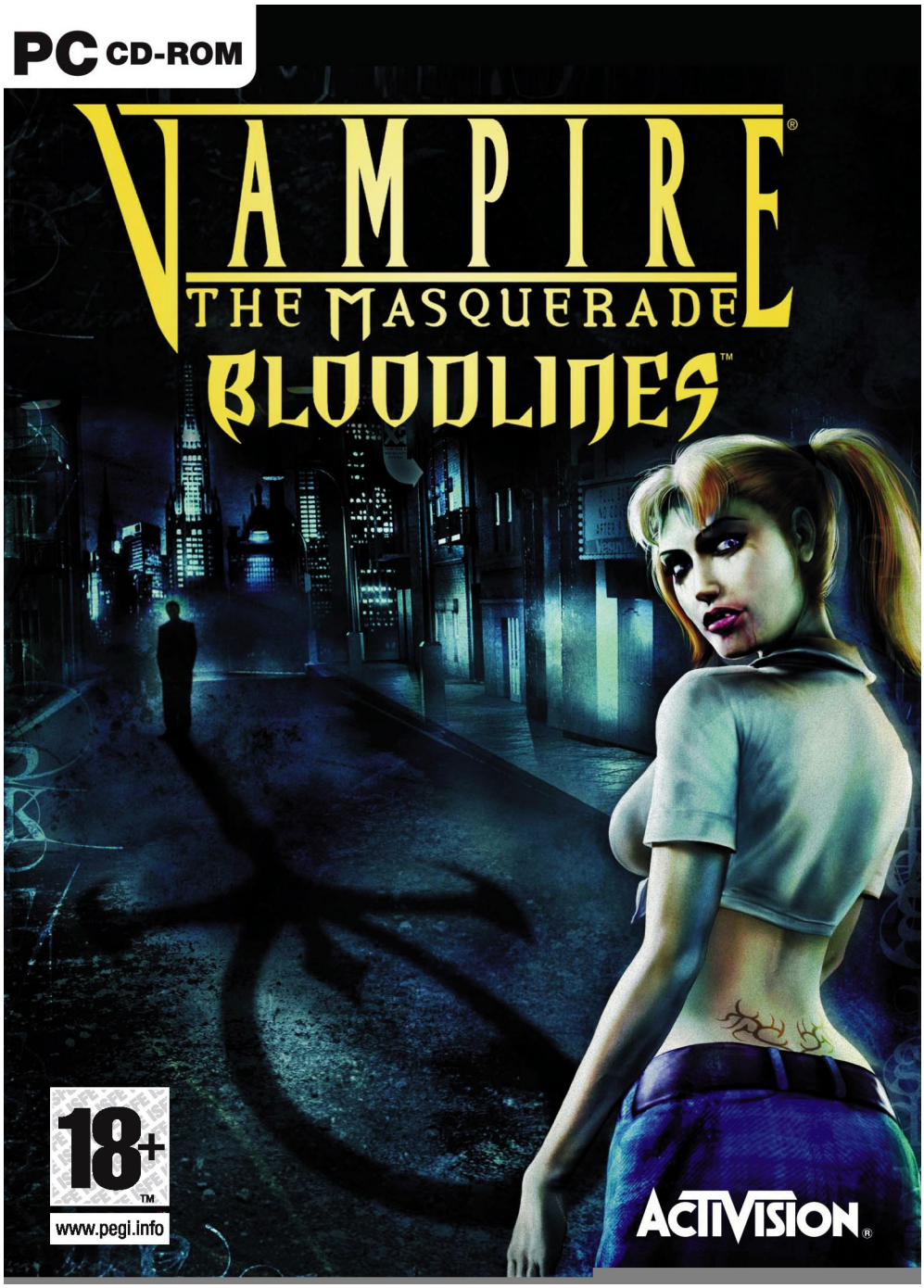
Vampire – the masquerade: bloodlines
Soluzione di **mikeoldfield1978**

Game Designer: Jason D. Anderson
Software House: Troika Games L.L.C.
Pubblicazione: Activision , 2004





PERSONAGGI:

– Lacroix
– Mercurio
– Beckett
– Ming Xiao
– Strauss
– Rodriguez

TRAMA:

L'avvento di un nuovo principe delle tenebre, un oscuro messia che vuole conquistare il dominio sulle sette stirpi di vampiri che vivono a Los Angeles è l'inizio di una straordinaria avventura nel mondo dei vampiri; nel gioco sono presenti i Ventrue (classe nobile di vampiri), i Malkavian (i folli distruttori), i Nosferatu (orridi alla vista, solitari nel comportamento ed ottime spie), i Brujah (dotti esseri della notte dallo spiccato intelletto), i Gangrel (druidi – vampiri quasi sempre isolati dalle lotte tra clan), i Toreador (una delle razze più antiche di vampiri), ed infine i Tremere (esperti nelle arti magiche), che si daranno battaglia in quattro principali zone della città corrispondenti a Downtown, Hollywood, Chinatown e Santa Monica.

CONSIGLI PRELIMINARI:

Nel giocare, ho scelto un personaggio femminile, appartenente al Clan dei Ventrue: il mio personaggio era dunque molto forte nell'utilizzo della dominazione nelle conversazioni, ed inoltre nel combattimento a mani nude e con le armi da fuoco, oltre che nella pirateria informatica e nello scassinamento delle serrature. Inoltre non poteva nutrirsi con il sangue dei ratti ma solo quello umano, con determinate caratteristiche ed abilità: è dunque probabile che la risoluzione di determinate quest possa essere anche notevolmente differente da quella che si trova qui esposta, a seconda del personaggio che vi creerete. L'approccio "risolutivo" alle quest può essere infatti molteplice, e qui viene esposta solo una delle possibili alternative (cioè quello che ho fatto io durante la mia partita! :-))

Indice dei contenuti

1- Santa Monica	pag 4
2- Downtown	pag 24
3- Hollywood	pag 44
4- China Town	pag 59
5- Finale	pag 71
ENDING QUEST 1: Ming Xiao all'inferno!	pag 80
ENDING QUEST 2: Lacroix è giunta la tua ora!	pag 84
6- Bug & Curiosità	pag 87



1-Santa Monica



Dopo il filmato iniziale, in cui verremo graziati dal nostro "principe", inizieremo le nostre peripezie in un piccolo vicolo. Alla nostra sinistra c'è un tizio. Parliamo con lui, ci darà informazioni basilari sul gameplay e su come poter sopravvivere, oltre a dirci le regole di comportamento di un vampiro. Si tratta in sostanza di una sorta di tutorial iniziale del gioco, che ci permetterà di prender confidenza con i comandi e di acquisire i primissimi punti esperienza. Una volta terminata la conversazione, inizierà il gioco vero e proprio.

Al nostro risveglio, ci ritroveremo nel nostro appartamento a Santa Monica. Il nostro buon "principe" Lacroix ci ha spedito qui a fare dei lavoretti, giusto per iniziare a "farci le ossa" come vampiri cadetti… Egli ci ha ordinato di andare a Santa Monica per vederci con un suo agente, un certo Mercurio, che ci fornirà tutti i dettagli relativi alla nostra prima missione. Guardando un po' intorno nella nostra stanza, raccogliamo le sacche di sangue dal frigorifero. Andiamo nel bagno e raccogliamo le pillole vicino allo specchio e dal cassetto della scrivania sul quale si trova il nostro PC prendiamo il portafogli con i 100 dollari. Il televisione stanno trasmettendo un notiziario, se vogliamo guardiamolo oppure spegniamo la televisione. Se ci facciamo caso, su questa scrivania, accanto al nostro PC portatile ci sono due biglietti. Il primo contiene un misterioso invito da parte di M. Strauss, reggente del Clan dei Tremere, il quale ci ha invitato nella sua abitazione al centro di Los Angeles. Il problema però ora è trovarlo. Infatti il biglietto è piuttosto criptico, e più o meno recita così:

"Sangue oscuro, la nostra maledizione, una luce
Un giovane dal potere così grande
Mi troverai dove brucia il sole misterioso…"

Il secondo biglietto è invece di Mercurio, che vi invita ad andare da lui per il lavoro che dovete fare. Accedere ora al vostro computer per controllare le e-mail, usando la password: sunrise. Controllando la posta, trovate l'indirizzo del vostro contatto Mercurio, ossia – 24 Main Street, apartment 4 - Per raggiungere il suo appartamento dovete uscire dal palazzo, andare in fondo al vicolo e girare al destra. L'edificio con l'appartamento in questione è il primo sulla destra, al numero 24. Dunque, una volta che avete preso tutto il necessario, uscite dal rifugio e scendete le scale. Un paio di piani più sotto dovreste trovare una porta chiusa (più tardi dovrete tornare qui…) e un giornale sotto la porta dell'appartamento 505. In prima pagina osservate il titolo raccapricciante: "Carnevale di morte", ritrovati resti umani sul molo di Santa Monica… Probabilmente per sapere che cosa è successo più tardi dovreste fare un salto al molo. Per ora, ignorate la notizia ed uscite dall'edificio.
Appena usciti verrete fermati da un mendicante che vi chiede del denaro: dategli qualche spicciolo, evitate di trattarlo male. Tutte queste "buone azioni" durante il gioco contribuiranno ad accresce il vostro livello di "umanità". Uscite dal vicolo e parlate con la prostituta dai capelli rossi. Pagandola 40 dollari potete convincerla a venire con voi in un luogo appartato (ad esempio il vicolo dal quale siete appena usciti) e "farle vedere qualcosa di speciale"… cioè succhiarle un po' di sangue. In sostanza è un buon metodo per rifornirvi di sangue, qualora aveste molta disponibilità di soldi cash. Ad ogni modo se non volete spendere subito il denaro passate oltre. Notate bene di NON UCCIDERE MAI nessun umano quando vi rifornite di sangue, a meno che non siete in combattimento e state succhiando sangue a un nemico.
Alla fine del vicolo, partirà un breve filmato d'intermezzo che vi farà vedere un uomo ferito che stà entrando proprio nel palazzo dove abita Mercurio! Girate dunque a destra e dirigetevi al civico 24, non potete sbagliarvi perché ci sono delle chiazze di sangue proprio davanti al portone. (APARTMENTS, zona 14 sulla mappa).



Entrate e seguite le tracce di sangue fino all'appartamento di Mercurio, il numero 4, che sta giù in fondo. Aprite la porta, e troverete l'uomo del filmato precedente disteso sul divano in un lago di sangue!! Parlate con lui, e fin da subito scoprirete che si tratta proprio di Mercurio! A quanto pare qualcosa è andato storto nei progetti… Egli doveva consegnarvi dell'esplosivo che vi sarebbe servito per il vostro primo incarico, ma purtroppo è stato aggredito da un gruppo di criminali che gli ha rubato l' "Astrolite", questo potentissimo esplosivo. Offritevi di recuperarlo per lui, e ditegli di aspettarvi qui. Ora uscite dall'appartamento e dirigetevi verso il parcheggio coperto, più in fondo (zona 7 nella mappa). Seguite le indicazioni che trovate sui cartelli, che vi portano alla "Beach", e alla fine del tunnel sbucherete sulla spiaggia.
Il parcheggio si trova in fondo alla Main Street, cioè la strada principale di Santa Monica, dove potete vedere anche la fermata dell'autobus ove è possibile consultare la mappa del quartiere.
In pratica dovrete prendere questa direzione:



Una donna piuttosto bizzarra vi verrà incontro, dicendovi che i criminali che state cercando sono scappati su per quella scaletta di ferro che vedete alla vostra destra. E' inutile che le chiediate come faccia a sapere che state cercando qualcuno, inizierà a confabulare qualcosa e poi a pronunciare frasi senza senso. Parlate anche con gli altri tre ragazzi che si trovano sulla spiaggia, in particolare quello a torso nudo. Sembra che ognuno di loro sia diventato vampiro da poco tempo, e ancora sono completamente inesperti sulla loro nuova vita che li attende. Il ragazzo senza maglietta vi racconterà la sua storia, di come sia stato "infettato" dalla sua ragazza Lily, che ora sembra scomparsa. Offritevi di aiutarlo a rintracciare questa Lily, e ditegli che tornerete più tardi, quando avrete altre informazioni.

Ora salite le scalette, fino ad arrivare in cima alla collinetta. Sembra che qui ci sia la casa dei malviventi che precedentemente hanno derubato Mercurio. A questo punto ci sono diversi modi di procedere per entrare nella casa e riprendervi l'Astrolite rubata, dipendentemente dalle caratteristiche del vostro personaggio. Io ho usato questa azione diversiva. Parlate con il tizio all'ingresso, e cercate di farvi lasciar passare (potete usare l'abilità di seduzione, indicata dai dialoghi in viola, o di dominazione, indicata dai dialoghi in rosso, se il vostro personaggio è sufficientemente predisposto). Ora andate sul retro dell'abitazione e azionate l'interruttore che toglie l'elettricità alla casa. A questo punto avete il fattore sorpresa dalla vostra parte. La casa è al buio, e i malviventi all'interno cominceranno a insospettirsi, uscendo anche all'esterno per vedere cosa sta succedendo. E' a quel punto che agite voi, penetrando nell'abitazione dall'ingresso posteriore (prima chiuso, ma ora aperto dai vostri nemici…), preparandovi allo scontro. Uccidete tutti, all'inizio usate i pugni, poi prendete la mazza o il crick dai cadaveri di alcuni dei vostri nemici e preparatevi ad affrontare il loro capo, che è il tizio con la giacca bianca, che si trova nella sua stanza, adiacente alla lavanderia. Una volta avuta la meglio, raccogliete il revolver, ed entrate nella stanza. Li accanto, sul tavolo, trovate l'Astrolite che era stata rubata a Mercurio!! Bene, prendetela,poi tornate nella lavanderia, notando che c'è una grata tra il letto e la lavatrice. Apritela, accucciatevi e guardate all'interno, ritrovando anche dei soldi che erano stati rubati a Mercurio (250 dollari). In giro dovreste trovare anche un'autoradio (accanto a un televisore) che vi potrete rivendere al più vicino banco dei pegni.
Il vostro compito qui ora è terminato. Ritornate all'esterno, scendete le scalette tornando in spiaggia. Se notate, poco più avanti a voi, c'è un'altra scala che conduce al molo. Andate in quella direzione, continuando a salire. Alla fine arriverete al molo, vicino alla zona del delitto (ricordate il giornale che avete trovato nell'appartamento vicino al vostro?). Ci sono alcuni poliziotti che stanno conversando accanto al cadavere, un ormai putrido ammasso di carne impiccato appeso a un palo… Avete così visto la scena del crimine sul molo, ma per il momento non avete trovato nulla di significativo sul killer. Sapete solo che si è trattato di un omicidio brutale e feroce.
Tornate indietro, ripercorrendo tutta la strada a ritroso, nel tunnel, e ritornate da Mercurio. Ditegli che siete riusciti a riprendere l'esplosivo e i suoi soldi, e che avete ammazzato tutti i bastardi. Lui ne sarà lieto, e finalmente potrà parlarvi del vostro incarico che dovete portare a termine qui a Santa Monica.
Sembra che esista un deposito molto utilizzato dai Sabbat che deve essere distrutto. Ecco a cosa servivano gli esplosivi… Il problema è che però l'unica persona in grado di farvi accedere a questo deposito, Bertram Tung, ora sembra irrintracciabile, poiché si è nascosto da qualche parte a causa di una faida iniziata con Therese Voerman, la proprietaria dell' Asylum. Per arrivare a Tung, dovrete arrivare a Therese, convincendola a chiudere questa faida.

Prima di andar via, visto che Mercurio sembra messo maluccio, chiediamogli se gli serve qualcosa, se c'è qualcosa che possiamo fare per lui per curarlo. Probabilmente Mercurio ha bisogno di parecchi antidolorifici…



Cercate sempre di EVITARE di rispondere male a Mercurio, perché se ci comporteremo bene con lui, in seguito si rivelerà un ottimo fornitore di armi!!Usciamo dal palazzo.
Se facciamo un salto al "Diner" (zona 5 nella mappa), possiamo chiedere alla donna che sta alla cassa informazioni in merito a Lily. A quanto pare la vecchia ne sa qualcosa, infatti vi consegnerà le chiavi di un'automobile. Tornando al parcheggio, cerchiamo una vettura rossa: usiamo la chiave per aprire il portabagagli e sul retro troveremo il diario della ragazza, ove verrà spiegato che era andata alla clinica di Santa Monica per cercare sangue fresco. Dunque dirigiamoci alla clinica (zona 10 nella mappa), dall'altra parte della strada rispetto al palazzo di Mercurio.



Davanti all'ingresso verremo fermati da uno strano tipo, un certo Knox, che vi riconoscerà subito come un vampiro. Potete pure evitare di fingere, e ditegli direttamente che lo siete. Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con lui, scoprirete che è un ghoul, ossia un umano che è stato nutrito col sangue di un vampiro (una sorta di vampiro all'incontrario se cosi si può dire… :-)..), e fin da subito lo avete inquadrato come un perfetto deficiente!! Ad ogni modo, dopo aver scambiato qualche parola con lui, congedatevi educatamente ed entrate nella clinica. Siccome in questa fase è probabile che vi servirà un grimaldello, se ancora non ce l'avete con voi andate a comprarlo al banco dei pegni, il vostro nascondiglio è proprio il palazzo sopra di esso (PAWNSHOP, zona 13 nella mappa). Ora entrate nella clinica, e parlate con la segretaria alla reception. Se siete abbastanza persuasivi, riuscirete a passare senza troppi problemi adducendo qualche scusa, come ad esempio "che dovete vedere qualcuno" o che "dovete lavorare per il network". Pertanto passate oltre, ed entrate nella ROOM1. C'è una ragazza con capelli rossi e gli occhiali distesa su una barella, sanguinante. Nutritela col vostro sangue, facendola diventare la vostra "ghoul", evitando di raccontarle quello che avete fatto. Ditele che è "per il suo bene". Ciò vi farà guadagnare un punto di umanità. Passate oltre, e vedrete la porta che conduce alla tromba delle scale, chiusa a chiave. Per il momento tornate indietro ed entrate nella ROOM4, prendendo il flacone di pastiglie. Alla fine del corridoio c'è la stanza "Administration". Entrate e collegatevi con il PC. Usate la password: lakers

Leggendo le e-mail, verrete a conoscenza del fatto che il dottor Malcom ha nel suo studio un po' di morfina, che è proprio ciò che ci vorrebbe per Mercurio, per farlo stare un po' meglio. Sfortunatamente, il suo studio è chiuso a chiave, e difficilmente riuscirete a scassinarlo con il grimaldello, perché la serratura è un po' troppo complicata e voi siete ancora alle prime armi. Sicuramente avrete notato anche la doppia porta, anch'essa chiusa a chiave. Non vi resta che andare alla porta che conduce alla tromba delle scale e scassinarla con il grimaldello. Dovreste farcela, la serratura è meno complicata di quella precedente. Bene, procedete salendo al piano superiore. Scassinate allo stesso modo l'altra porta ed entrate nel corridoio. Ci dovrebbe essere una guardia che gira. Appena vi vedrà, vi verrà incontro, dicendovi che non è consentito a nessuno accedere a questa zona della clinica. Ora avete più possibilità: potete ucciderla e prendergli le chiavi del gabbiotto, oppure usare la dominazione, o ancora la seduzione. Dipende dalle caratteristiche del vostro personaggio. Consiglio comunque di evitare scontri… Prendete dunque le chiavi della stanza "CIS" ed entrate. All'interno c'è un PC. Collegatevi, e accedete alla rete sbloccando tutte le porte, che sono: CS Door, password: dosage, CS Cabinet: money.

Ora uscite e andate nella stanza della "Security". Interagite con il PC, usando la password: optometry per disabilitare tutte le telecamere di sicurezza nelle varie stanze di contenimento. In particolare, nella stanza "manteinance" noterete una grata del soffitto aperta. Da essa si accede ai condotti del sistema di ventilazione. Buttatevi dentro questo condotto. A un certo punto, dovreste arrivare ad un punto in cui il condotto

scende verticalmente sino al primo piano. Calatevi di sotto senza paura, e aprite la grata del soffitto della stanza di sotto. Calatevi giù, e vi ritroverete OLTRE quella doppia porta chiusa che non si apriva, al primo piano. In più, sopra lo schedario, noterete le chiavi dell'ufficio del dottor Malcom!!
Uscite dalla stanza, e aprite la doppia porta. Ora rimarrà aperta, e le due "zone" del primo piano saranno più comodamente accessibili. Bene, ora avete le chiavi dello studio del dottor Malcom, dunque entrate nello studio senza timore. Sopra alla scrivania prendete le tre fiale di morfina, e già che ci siete date un'occhiata al suo computer, controllando la posta. Usate la password: panacea. Dalla posta troverete informazioni piuttosto interessanti sul caro dottore. Sembra infatti che tradisca la moglie con una certa Paige, tant'è che ci sono diverse sue e-mail. Ora uscite ed andate nella ROOM3. C'è un dottore (il nero coi capelli rasta) che sta visitando un paziente, ed è proprio Malcom. Parlate con lui e ricattatelo, facendogli capire che avete scoperto la sua tresca. Lui dapprima si arrabbierà, poi minacciatelo di "girare" le email di Paige a quelle della moglie Trina… A questo punto cederà, e potrete spulciargli un po' di soldi (da 75 a 150 dollari, a seconda della vostra influenza), che gli direte di farvi trovare nella vostra cassetta della posta dell'appartamento 508, sopra al banco dei pegni. Dunque la prossima volta che tornerete al vostro rifugio troverete i suoi soldi. Uscite ora dalla clinica, e prendete l'ingresso posteriore della stessa (sul vicolo con la luce rossa lampeggiante). Scendendo giù, troveremo un inserviente allo sportello che vende sangue fresco… Se siete abbastanza persuasivi, possiamo convincerlo a farci accedere sul retro, altrimenti scassiniamo la serratura alla sua destra e procediamo. Ora ci troviamo nell'ala sotterranea della clinica. In una delle stanza non chiuse a chiave dovreste trovare un infermiere. Cercate di dominarlo, facendovi dare il codice della cella frigorifera, altrimenti sarete costretti ad ucciderlo per averlo, poi andate nella prima cella frigorifera ed inserite il codice. All'interno troverete una donna incatenata ad una sedia, è Lily! Ora potete liberarla, e tornare dal ragazzo in spiaggia per riferirgli tutto quanto.
A questo punto, prima di ritornare da Mercurio, fatevi un giretto per il quartiere di Santa Monica per cercare di racimolare ulteriori punti esperienza, prima di affrontare la prossima missione che Mercurio vi ha assegnato.
Ad esempio, dirigetevi verso l'edificio Bailbonds (zona 1 sulla mappa).



All'interno parlate con il grassone con gli occhiali da sole. L'uomo si chiama Arthur Kilpatrick, e sembra essere uno che ingaggia cacciatori di taglie. Però al momento ha un piccolo problema. Parlando con lui infatti, verrete a conoscenza del fatto che il suo attuale agente è scomparso, senza compiere il suo lavoro. Offritevi di rintracciare per lui questo cacciatore di taglie scomparso, di nome Carson, e Arthur accetterà senza problemi promettendovi un lauto compenso qualora gli portaste sue notizie. Vi darà anche le chiavi del suo appartamento. Carson vive alla suite di Santa Monica, appartamento 1. La sua abitazione, avrete notato, è nello stesso edificio ove vive Mercurio. Dunque iniziate le indagini proprio da qui: entrate nelle suite e cercate l'appartamento 1: è un po' prima di quello di Mercurio. Usate le chiavi ed entrate. La stanza sembra perfettamente in ordine… Le prime cose che vi capitano sotto gli occhi sono: il PC sul tavolino e la segreteria telefonica. Fate partire la segreteria telefonica ed ascoltate il messaggio. Ora accedete al PC di Carson, e leggete le sue email, usando la password: Imalia per leggere le informazioni su un certo Mcgee. Scoprirete altresì che l'ultima destinazione di Carson è stata un negozio di tatuaggi (ove è andato questo Mcgee). Hmmm… strana cosa questa. Leggendo le email, scoprite pure che le chiavi di questo negozio sono sopra il televisore (se ancora non ve ne eravate accorti… :-)..). Prendetele, insieme ai soldi sul tavolino e all'anello vicino al PC (che potrete rivendere al banco dei pegni), poi se volete date un'occhiata al baule nero a fianco al televisore (anche se dubito che riuscirete ad aprirlo, infatti è necessaria un evento di intrusione di difficoltà pari ad 8…). Già che ci siete potete anche consegnare la morfina a Mercurio, in modo tale da ottenere un punto di umanità e completare una delle quest secondarie. Ora uscite e dirigetevi al negozio di tatuaggi (Red Devil Tattoo, zona 9 sulla mappa).



Il posto è completamente desolato, e soprattutto vuoto. Cominciate a sentire che c'è qualcosa che non va… All'improvviso sentirete un telefono che squilla. Scendete al piano di sotto, e rispondete al telefono.
Vi risponderà un uomo, che sembra stia cercando il signor Mcgee… Ricollegate subito che è l'uomo di cui avete letto sul computer di Carson. Il misterioso interlocutore aveva un appuntamento con Mcgee, ma pare non si sia presentato. Sembra che l'appuntamento era per fare una posa per una protesi medica. Hmmm… Dite all'uomo che anche voi state cercando Mcgee, e di volergli fare qualche domanda in proposito. L'interlocutore misterioso vi inviterà a venire nel suo studio, che è in fondo a Main Street. Si tratta di un piccolo studio in un seminterrato. Sul cartello c'è scritto "Gimble's Prosthetics". Dovrete suonare il campanello e l'uomo vi farà entrare. Uscite dunque dal negozio di tatuaggi e dirigetevi verso lo studio in questione. E' vicino al parcheggio (vedi punto X sulla mappa). Scendete le scalette che portano all'ingresso dello studio e suonate il campanello. Dite che siete il tipo con cui poco fa avete parlato al telefono. L'uomo vi farà subito entrare. Una volta all'interno, il tipo si presenterà. Il suo nome è Stanley Gimble, e quello in cui siete è un negozio di forniture mediche e protesi. Vi chiederà se siete qui per la scomparsa di Mcgee. Rispondete di si. Quest'ultimo doveva presentarsi allo studio per fare il riferimento per una protesi, ma purtroppo non si è fatto vivo. Quando gli chiederete di Carson, dirà di non sapere nulla, ma che probabilmente ha delle informazioni su Mcgee tra le cartelle cliniche. Ditegli di cercarle. L'uomo acconsentirà, e sparirà nel retrobottega. Fate passare qualche secondo, poi seguitelo. Continuate a scendere, e osservate i coaguli di sangue sulle pareti, e i pezzi di arti deformati nelle varie stanze… Il vostro sospetto che ci sia qualcosa di strano dietro a questa "sparizione" è ancor più forte. Arrivati sino in fondo, noterete due celle, in quella di destra c'è un uomo che sta chiedendo aiuto. Parlando con lui scoprirete che è Carson!! A quanto sembra Gimble lo tiene rinchiuso qui insieme a Mcgee da 3 giorni, torturandolo staccandogli pezzi di carne!!! Non farete nemmeno in tempo a finire la conversazione, che all'improvviso quel pazzo di Gimble sbucherà da dietro di voi attaccandovi con un arto mozzato in mano!! Preparatevi al combattimento. Vi sconsiglio di usare il revolver che avete recuperato nella casa sulla spiaggia, preparatevi pià che altro ad affrontare un combattimento corpo a corpo. Se ne avete la possibilità usate la disciplina "lavaggio del cervello" per confondere l'avversario (per una manciata di secondi diverrete invisibili ai suoi occhi) e attaccarlo alle spalle o a mani nude o con la mazza. Risparmiate i proiettili. Badate bene a non farvi beccare con l'arto mozzato, perché potrebbe farvi molto male… :-(. Una volta ucciso Gimble liberate Carson (aprite la cella con la leva li a fianco) e ditegli di ritornare da Arthur Kilpatrick per finire il lavoro che aveva iniziato con lui. Ma Carson è troppo spaventato per ritornare al lavoro (Gimble gli ha staccato un dito…) e vi pregherà di dire a Kilpatrick che non tornerà da lui. Congedatevi da Carson, poi uscite. Se ci fate caso, nell'altra cella c'è un cadavere mozzato, presumibilmente del povero signor Mcgee… Se volete raccattate l'arto mozzato, che potrete usare come arma per il combattimento corpo a corpo.

Tornate da Arthur Kilpatrick per informarlo degli ultimi sviluppi. Ricordate sempre di farvi pagare, altrimenti Arthur ha la brutta tendenza a dimenticarsi di questo piccolo particolare…:-). Ad ogni modo, non reagirà eccessivamente male quando gli direte che Carson non tornerà al lavoro. Dunque vi proporrà un altro lavoretto per voi, in pratica vi affibbierà l'incarico che prima era di Carson. C'è un criminale, di nome Mike Durbin, che ha una fedina penale lunga un chilometro. A quanto sembra, la sua ragazza ha pagato la sua cauzione, ed ora Durbin, detto anche "Muddy", è scomparso nel nulla. Kilpatrick vi chiederà se potete indagare sulla faccenda. Ovviamente accettate: dovete solo trovare delle informazioni che possano ricondurlo a lui. La ragazza di chiama Marian Murietta e vive in un palazzo sopra al banco dei pegni (è lo stesso palazzo nel quale si trova il vostro rifugio), e molto probabilmente attraverso di lei potrete avere sue notizie. Prima di uscire, chiedete ad Arthur se c'è un posto dove potete trovare delle armi. Arthur vi dirà che al banco dei pegni vendono buone armi (ovviamente di contrabbando) e se dite che vi manda lui probabilmente vi faranno un po' di sconto.
Bene, dirigetevi nel vostro palazzo, e salite le scale fino al piano in cui si trova il vostro appartamento, il 508. Il 507, quello di fronte al vostro, è l'appartamento della ragazza di Muddy. Ora, in fondo al corridoio vedete la pianta? Bene, dietro la pianta si trova una chiave, che è proprio la chiave dell'appartamento 507! Prendetela ed entrate. Fate partire la segreteria telefonica, ed ascoltate il messaggio di Muddy per la ragazza: sembra che sia diretto in centro, agli appartamenti Skyline, interno 2A, ove sembra risiedere un certo Milton. Egli sta anche aspettando la chiamata di un tizio chiamato Reno…
Tornate ora da Kilpatrick e riferitegli tutto, in modo da ricevere il vostro compenso (dovete sempre ricordarglielo a quello smemorato di Arthur…). Se ne volete sapere di più di questa faccenda, quando sarete a Downtown, potreste anche andare a dare un'occhiata a questi Skyline Apartments. Per il momento il vostro incarico con Kilpatrick finisce qui.
Uscite dall'ufficio del "bail bond", e dirigetevi verso l'Asylum (zona 6 nella mappa).



All'entrata verrete subito fermati da una donna molto strana, che è Jeanette, la sorella di Therese, proprietaria del locale. Scambiate quattro chiacchiere con lei, ma sulle prime non vi sembrerà molto sana di mente… ;-) Poco più avanti, vicino al bar, avremo sicuramente riconosciuto Knox, il tizio che precedentemente avevamo trovato davanti all'ingresso della clinica. Parliamo con lui, poiché ci darà una quest abbastanza interessante. Knox infatti è il ghoul di Bertram Tung (l'uomo che dobbiamo cercare per conto di Mercurio), ed gli è stato commissionato dal suo padrone il compito di tener d'occhio uno strano personaggio, una sorta di "vampiro asiatico" che da un po' di tempo a questa parte si aggira per il quartiere di Santa Monica. Il problema è che però ora sta accadendo il contrario: questo "vampiro asiatico" è ora colui che perseguita Knox. Vuole eliminarlo, e allora chiederà il vostro aiuto. Accettate l'incarico. Knox per iniziare le indagini vi darà una patente, appartenente ad un certo Virgil Crumb, probabilmente una delle vittime di questo vampiro asiatico.
Uscite dunque dall'Asylum e dirigetevi nuovamente nella clinica, passando per l'ingresso principale. Usate la doppia porta che avete sbloccato in precedenza, poi scendete nel seminterrato della clinica. Arrivate infine all'obitorio. Dalla stanza a vetri potrete notare un cadavere disteso esattamente al centro della stanzetta. Entrate nell'ufficio li davanti ed accedete al computer. Controllate l'elenco dei cadaveri ("cadavers"), inserendo la password: cowbell. Tra i nomi, trovate anche quello della patente che vi ha dato Knox, ossia Crumb, V. Sembra che il soggetto sia morto d'infarto… anche se nessuno vi toglie dalla testa che c'entra il vampiro asiatico, in questo infarto. Comunque, il cadavere disteso li davanti a voi è proprio quello di Crumb. Entrate nell'obitorio e scassinate il baule che vedete li nell'angolo. Notate bene che per farlo dovrete effettuare un evento di intrusione di difficoltà 3 (e ovviamente dovete sempre avere con voi il vostro fedele grimaldello). All'interno rinverrete una tessera magnetica, relativa a un qualcosa chiamato "Foxy Boxes". Forse la cosa può esservi di aiuto per avere qualche informazione in più sul vampiro. Ad ogni modo, la scritta "Foxy Boxes" è relativa ad un negozio che si trova davanti all'Asylum, proprio di fronte al Diner (vedi zona FB, nella mappa).



Usate la tessera magnetica ed entrate. Entrate nell'ufficio alla vostra destra ed accedete al portatile che si trova sul tavolino, leggendo i vari rapporti del vampiro. A quanto sembra, il vampiro ha scoperto che nel quartiere ci sono solo 3 Cainiti degli di nota (probabilmente si riferisce a Tung, a Therese e a Jeanette). Tuttavia essi sprecano il dono che hanno, quello dell'immortalità, lasciandosi andare ai piaceri della carne. Sembra poi che il vampiro si stia organizzando con qualcun altro per assalire la zona. Tuttavia, la sua presenza è stata notata da uno di questi 3 Cainiti, il "Nosferatu" (ovviamente si riferisce a Tung), il quale ha poi affidato il compito di sorvegliarlo ad un mortale inetto e stolto (e qui ovviamente si riferisce a quel demente di Knox :-)) Negli ultimi due rapporti scoprirete poi che il vampiro si è anche accorto che lo state braccando, dopo che avete trovato il corpo di Crumb (che evidentemente è la sua ultima vittima).
Ora uscite, e prendete la porta centrale, accedendo ad un magazzino. All'improvviso il vampiro farà la sua apparizione dinanzi a voi. Preparatevi allo scontro. Il vampiro è armato con una sorta di katana, che è in grado di farvi mooolto male, ed inoltre nel combattimento corpo a corpo è estremamente potente. Un modo per vincere facilmente lo scontro c'è. Assicuratevi di arrivare nel magazzino muniti di revolver con TANTI proiettili (che potete acquistare al banco dei pegni). Con orrore scoprirete che una volta entrati nel magazzino la porta si chiuderà a chiave temporaneamente, dunque lo scontro col vampiro è inevitabile. Adottate dunque questa tecnica. Appena riprenderete il controllo del vostro personaggio, buttatevi immediatamente in fondo al magazzino, dove noterete delle scalette che conducono ad una piattaforma rialzata. Salite, e rimaneteci. Il vampiro continuerà a zompettare di qua e di la per un po', poi si fermerà perché non riesce più a vedervi. Cos' prendete il vostro fido revolver e scaricategli addosso tutto il vostro piombo!! Il vampiro rimarrà quasi immobile come un ebete per tutto il tempo, perché non riesce a vedervi, essendo voi in posizione rialzata…:-)
Una volta terminato lo scontro uscite e ritornate nell'Asylum, e raccontate a Knox che avete ucciso il vampiro. Lui vi dirà che si trattava si di un vampiro, ma diverso. E' una delle creature che vengono dalla Cina. Bertram Tung gli ha riferito che ne stanno arrivando parecchi qui in California, per una particolare ragione, ma non gli ha detto però quale… Ad ogni modo, fatevi pagare, poi congedatevi.
Tra parentesi, qui nel locale , se siete sufficientemente persuasivi, potete sedurre un paio di ragazze per rifornirvi periodicamente di buon sangue umano fresco: attenti però a non uccidere mai nessuno, altrimenti i vostri punti umanità caleranno, e la "bestia" prevarrà su di voi… Parlate col barista e ditegli che siete qui per vedere la titolare. L'uomo vi indicherà l'ascensore. Salite così fino al secondo piano, per incontrare infine Therese. Parlate con lei.
All'inizio la donna sembra essere abbastanza disponibile, ma evitate assolutamente di usare la dominazione o qualche altro stratagemma su di lei per influenzarla col pensiero, tanto il risultato sarebbe sicuramente negativo… Spiegategli piuttosto le vostre ragioni, chiedendole di chiudere la faida che ha aperto con Tung (il "Nosferatu"). Sembra che Tung si sia imposto l'auto- esilio, e Therese lo odia perché si immette sempre nei suoi

affari ed ha una brutta influenza sulla sorella Jeanette. Tung e il suo socio le hanno fatto perdere un ottimo affare grazie al quale Therese sarebbe diventata piena amministratrice della società. Tuttavia, un modo per porre fine alla faida c'è. Therese potrebbe mettere in giro la voce che i suoi rancori con Tung sono stati sotterrati, ma in cambio dovrete aiutarla ad eliminare uno spirito che si è impossessato di una proprietà sulla quale Therese vuole investire denaro. Ovviamente non può investire denaro su di essa finchè è presente questo fantasma… Esiste infatti un oggetto che apparteneva al fantasma, che può essere usato per cacciarlo dal luogo che sta infestando. Il luogo in questione è l'Ocean Side Hotel. Dovete trovare l'oggetto e riportarlo indietro. Accettate questo compito.
L'unico modo per raggiungere l'Ocean Hotel nella notte è passare attraverso il tunnel fognario. Therese vi darà una chiave che appunto apre un cancello nei condotti fognari che porta direttamente all'Hotel. Bene, ora uscite dal locale ed infilatevi nelle fogne, utilizzando uno qualsiasi dei tombini che vedete sparsi per strada. In giro per le fogne non dovreste faticare troppo a trovare un cancello in fondo ad uno dei cunicoli, che potete aprire con le chiavi che vi ha dato Therese. Usate poi le scalette per risalire in superficie. Non potete sbagliarvi, accanto alle scalette c'è il cartello "ACCESS POINT A". Vi ritroverete infine in un grande cortile all'aperto, poco oltre è visibile l'Hotel nel quale dovete andare. Fate un salto nel container poco distante, e prendete le chiavi dell'ingresso principale. Uscite, e usatele per entrare nell'albergo.
Appena sarete all'interno, l'atmosfera si farà decisamente più opprimente. Il luogo ricorda vagamente l'Overlook hotel di Shining… :-) Potete avvertire distintamente la presenza del fantasma dal fatto che ogni tanto scoppieranno delle lampade e vi tirerà addosso quadri, sedie, vasi o altri oggetti. Attenti al lampadario davanti a voi che cadrà appena ci passate sotto… Salite le scale, e appena lo farete il pavimento crollerà, facendovi finire in una sorta di complesso sotterraneo. Fate qualche passo in avanti, e una volta che avrete oltrepassato il corridoio con le due porte chiuse, all'improvviso vi passerà davanti velocissimamente una donna con un vestito bianco. Vi dico che appena sono arrivato a quel pezzo, mi è quasi preso un infarto, perché rassomigliava alla ragazzina di "The Ring"!! Dirigetevi nella stessa direzione in cui avete visto andare il fantasma, oltrepassate la porta, e una volta dentro la stanza successiva sfondate la parete lì in basso per passare nella stanza adiacente. Trovate un vecchio giornale, che titola: *"Hotel Inferno! Trovata la testa di un bambino nella lavanderia…"*. A quanto pare questo posto in passato è stato teatro di efferati delitti. Uscite, e dirigetevi verso la lavanderia, poco più avanti. In una delle lavatrici trovate delle chiavi, che vi faranno accedere al locale caldaie. Dopo aver preso la chiave sentirete il grido di una donna… L'atmosfera si sta facendo sempre più angosciante… Dirigetevi dunque nel locale caldaie: non potete sbagliarvi, è quello con la luce rossa sopra la porta. Usate le chiavi appena rinvenute ed entrate. Dentro il locale, il fantasma creerà un'illusione ottica di uno psicopatico con una mannaia in mano. Vi dico solo che il colpo d'occhio, appena entrati, è agghiacciante!! Andate fino in fondo, e ridate energia all'intero complesso. Ora sbrigatevi ad uscire dal

locale caldaie, perché d'improvviso voleranno per aria bulloni, vite, e quant'altro. Se necessario, camminate carponi, oppure correte alla svelta fuori di lì!! Ritornate nel punto in cui poco fa siete precipitati. Ora trovate l'ascensore perfettamente funzionante, ed aperto. Prendetelo, e ritornate al piano superiore. Appena arrivati, vedrete la ragazza col vestito bianco che vi lancia addosso oggetti, per poi scomparire all'improvviso. Sul tavolino al secondo piano trovate un altro ritaglio di giornale, che vi aiuta a comprendere la storia dell'hotel: *"Un altro corpo! Il secondo bambino è stato fatto a pezzi…"* Entrate nella stanza con la scritta di sangue "GET OUT" sopra il letto. Appena entrerete le luci si spegneranno, e il fantasma vi scaglierà contro una serie di oggetti. Cercate di evitarli, poi controllate il comodino accanto al letto, rinvenendo una chiave. Uscite, e andate nella stanza vicino all'ascensore, quella chiusa. Troverete ancora una volta il fantasma che vi indica con un braccio di entrare. Mamma mia, è veramente raccapricciante!! Entrate all'interno usando la chiave, rompete l'asse di legno posta sul pavimento e lasciatevi cadere di sotto.
Raggiungete cosi il bar. Sul bancone c'è un altro pezzo di giornale: *"Omicidio-suicidio! Il killer dell'Ocean House responsabile dell'Inferno"*. Dietro al bancone avrete sicuramente notato la presenza di un montacarichi. Chiamatelo col pulsante, poi entrateci. Esso vi condurrà nelle cucine. Qui, sul tavolo proprio davanti a voi, troverete un vecchio diario rosso, risalente al 1958, che vi permetterà finalmente di capire che diavolo è successo nell'hotel. Il diario infatti narra la storia di una coppia felicemente sposata che decide di soggiornare per un po' nell'albergo. Dopo una serie di vicissitudini legate ad uno strano medaglione della ragazza, ricevuto dalla madre, il marito diventa inspiegabilmente geloso, e alla fine perde la ragione uccidendo la moglie e tutta la sua famiglia. Il fantasma del marito intende tenere quello della moglie intrappolata per sempre con lui, e sembra che le apparizioni di prima del fantasma della ragazza siano diversa da quelle del fantasma che vi tira addosso gli oggetti, che è il marito! Pare che la "donna" stia cercando di aiutarvi a trovare un modo per liberarla. Appena prenderete il diario sentirete una voce che dice "help me…".
Ora state pronti, perché fra poco il fantasma del marito geloso vi scaglierà addosso tutto ciò che si trova in cucina, e se non siete abbastanza veloci a scappare potreste addirittura lasciarci la pelle! Più avanti c'è l'uscita dalla cucina, è l'unica porta accessibile. Correte da quella parte prima che si scateni il finimondo, entrando nel magazzino. Aprite la grata in fondo ed infilatevi nel condotto. Proseguite. Ad un tratto sentirete ancora la voce del fantasma della donna che vi dirà "BE CAREFUL"! Dunque state attenti… Aprite la grata alla fine del tunnel, e buttatevi nella nicchia laterale dove vedete le scalette. Fate il tutto MOLTO in fretta, perché altrimenti verrete schiacciati dall'ascensore che cadrà inesorabilmente proprio quando passate. Salite la scaletta e poi saltate sul cornicione dell'ultimo piano, per accedere appunto al piano superiore dell'albergo. Qui ci sono tutte le stanze. Girate un po', fino a trovare la stanza 218, e una volta entrati, utilizzate gli assi di legno che vedete in fondo per accedere al piano superiore. Ora state attenti. L'ultimo trucchetto del fantasma sarà quello di far materializzare una sorta di "fuoco fatuo"

piuttosto letale se vi prende, dunque cercate di schivare questi attacchi, magari correndo all'impazzata sino alla fine del lungo corridoio, arrivando all'ultima porta. Entrate, e con vostro stupore vi ritroverete in una sala completamente illuminata dai raggi del sole!! Ovviamente si tratta di un'illusione ottica creata dalle entità che si trovano nell'albergo. Sul tavolino in fondo alla stanza troverete finalmente l'oggetto che cercate, e che cerca anche Therese per esorcizzare l'albergo: l'amuleto maledetto della donna fantasma. Appena lo prenderete, l'illusione della stanza illuminata cesserà, e la stanza si mostrerà com'è nella realtà, ossia in completa rovina. Ritornate all'ascensore, e calatevi giù per il cornicione al piano inferiore, ritornando cosi all'ingresso principale dell'hotel. Uscite ora dall'albergo e rifate tutta la strada a ritroso per ritornare da Therese.
Entrate nell'Asylum, andando nell'ufficio al secondo piano, ma invece di Therese troverete sua sorella Jeanette! Quest'ultima sembra un po' su di giri, e inizierà a raccontarvi della sua vita, di come si sente incompresa dalla sorella, che è sempre la sorella quella intelligente, quella che ha successo, bla bla etc… Il tutto infine per convincervi a darle il ciondolo. Voi non fatelo, dicendo che dovete assolutamente consegnarlo solo alla sorella. Quando Jeanette vedrà che non cambiate idea, vi chiederà un favore. Dovete andare alla galleria d'arte poco distante e distruggere tutti i quadri della mostra, per fare un dispetto alla sorella (la galleria è di sua proprietà). Vi darà anche un piccolo coltellino col quale fare a pezzi i quadri. Vi chiederà anche di rubare il contenitore delle offerte. Accettate il suo incarico, quindi uscite dall'Asylum. Dirigetevi ora alla "Gallery Noir" (zona 12 nella mappa). Lì accanto potremo notare un poliziotto cicciotello con la camicia blu. Parliamo con lui, e se necessario dominiamolo ordinandogli di aprire le porte dell'ingresso principale dell'edificio. Altrimenti dovremo entrare nel parcheggio, togliere le due sbarre metalliche e saltare nel vicolo laterale, che conduce all'entrate posteriore, per evitarlo.
Dentro alla galleria d'arte, ci sono i quattro quadri che dobbiamo distruggere. Dobbiamo colpirli seguendo un certo ordine, quello della storia di Caino il grande Vampiro. Dunque colpiamo i quadri col coltello nel seguente ordine:

1-Caino uccide Abele
2-Caino è maledetto da Dio
3-Caino incontra Lilith
4-Caino uccide Lilith.

Appena sfigurato anche l'ultimo quadro, si materializzerà un demone del sangue. Salvate la partita e preparatevi ad un duro scontro, che però vi porterà diversi punti esperienza. Il demone del sangue è piuttosto potente nel combattimento ravvicinato. Tuttavia questa volta sconsiglio le armi da fuoco, il vostro nemico si muove abbastanza velocemente, e rischiate solo di sprecare proiettili. Piuttosto adottate la tecnica del "mordi e fuggi": avvicinatevi cautamente a lui e colpitelo un paio di volte, poi allontanatevi alla svelta prima che il demone possa caricare il suo pugno micidiale. Andate avanti cosi (magari

salvando ripetutamente) finché non lo uccidete. Poi, prima di uscire se volete prendete il denaro (250 dollari) che si trova nel bancone dietro uno dei quadri, ma in questo modo perderete un punto umanità. A voi la scelta. Ovviamente consiglio di prendere i soldi, perché possono farvi comodo, mentre il punto umanità potrete facilmente recuperarlo nel seguito.
Tornando all'Asylum dopo aver portato a termine l'incarico affidatovi da Jeanette nella galleria d'arte, troverete ad attendervi Therese, che è letteralmente furiosa: infatti la galleria e tutti i quadri appartenevano a lei, e la sorella così le ha fatto uno smacco terrificante! Ovviamente voi siete stati gli artefici di questa "disgrazia"… Therese pensava di poter controllare la sorella finchè Tung non si fosse intromesso, ma nulla è cambiato. Non provate a negare l'evidenza, tanto Jeanette ha già confessato alla sorella che è stata lei a convincervi a farlo. L'unico modo per calmarla è dargli l'amuleto. Consegnatele così l'oggetto rinvenuto nell'hotel maledetto, e Therese si dimostrerà molto più facilmente incline al perdono, e soprattutto ancora disposta a chiudere la faida con Tung. Però Therese ha minacciato la sorella, dopo aver saputo dei quadri, e quindi è sorto un problema. Se a Tung giunge voce che ha minacciato Jeanette, sarà difficile che creda a questa storia di porre fine alla faida. Per cui, dovrete essere voi a convincere Jeanette a perdonare Therese. Per farlo, Therese le ha detto che l'avrebbe vista al Diner, ma ora è occupata. Dovete andare dunque alla tavola calda e parlarci.
Uscite e recatevi al Diner, proprio di fronte all'Asylum. Appena entrate, noterete immediatamente alla vostra sinistra un gruppetto di quattro o cinque malvivente. Hmmm… Ora dirigetevi in fondo al locale, dove c'è il telefono (quello appeso alla parete, tra le due porte). Mentre state camminando, quei bastardi cominceranno a spararvi alle spalle. Abbassatevi, e nascondetevi dietro al bancone. Poi aspettateli ad uno ad uno, e massacrateli. Fate attenzione soprattutto a quello con il fucile, perché se vi becca da distanza ravvicinata può farvi molto male. Una volta uccisi tutti comunque potrete raccattare il fucile, che vi potrebbe servire nel seguito. Purtroppo però qualcuno ha chiamato la polizia dopo aver sentito la sparatoria, ed ora un paio di pattuglie vi stanno aspettando proprio fuori dal locale. Il telefono inizia a squillare. Rispondete. E' Therese, che vi ha chiamata e ha detto che la tavola calda non era altro che una trappola di Jeanette. Si offrirà poi di chiudere la faida dopo aver parlato con Jeanette.
Uscite allora dal locale, ma fate molta attenzione ai poliziotti. E' inutile affrontarli, piuttosto dovete scappare (inoltre l'Asylum non vi farà entrare se siete ricercati…) Correte velocemente verso il molo (passando per il parcheggio) fino a cambiare area. Al vostro successivo passaggio davanti al Diner i poliziotti saranno scomparsi.
Quando la situazione è ritornata alla normalità, tornate allo studio di Therese, e sarete i testimoni di una sconvolgente rivelazione!!!
Appena entrate, trovate Therese che impugna una pistola, che sta parlando con se stessa, ma in realtà è con Jeanette!! Therese e Jeanette sono la stessa persona, racchiusa nella mente di una schizofrenica!! A quanto pare le due personalità stanno litigando, giunte infine ad una sorta di resa dei conti. Jeanette non si sente soddisfatta dalla sua vita,

Therese è cinica e fredda, ma alla base di tutto questo ci sarebbe una storia di litigi che ormai dura da anni, da quando Therese ha ucciso il padre credendo di trovarlo a letto con Jeanette (ovviamente era un'altra donna), fracassandogli la testa. Ed è da quel momento che è iniziato lo sdoppiamento della personalità.
In tutta questa situazione, se siete abbastanza persuasivi, cercate di non schierarvi ne con Therese ne con Jeanette, facendo in modo che "entrambe le personalità" sopravvivano. Ciò vi garantirà un maggior numero di punti esperienza. Cercate di togliere la pistola alla donna, cercando di farla ragionare.
Alla fine comunque vada, sia che sopravviva una sola personalità o entrambe, la donna metterà in giro la voce che la faida con Tung è chiusa. Vi dirà poi che Tung è nascosto in una cisterna vuota, nella stazione di servizio abbandonata. Gli è stato riferito che la Voermann accetterà la tregua solo se vi aiuterà nella vostra missione.
Pertanto uscite e dirigetevi alla SunCo Gasoline (zona 2 nella mappa).



Entrate nella cisterna attraverso il foro nella parete, e dentro (FINALMENTE!) troverete ad attendervi il "Nosferatu" Tung. Egli ha tenuto d'occhio il magazzino dei Sabbat che dovete far esplodere per conto di Mercurio. I Sabbat hanno messo un gruppo di umani nei dintorni, che portano là roba giorno e notte, dunque c'è sotto qualcosa di importante. Tung ci accompagnerà, ma una volta laggiù potremo contare solo su noi stessi. Dobbiamo infiltrarci e piazzare gli esplosivi nell'ufficio centrale per demolire l'intero edificio.
Quando siete pronti a partire ditelo a Tung, poi partirà il caricamento dell'area del magazzino…
Bene, questa zona è piuttosto impegnativa, quindi lucidate le vostre armi e preparatevi ad una lunga battaglia. Sappiate che comunque, sebbene all'inizio potete mantenere un

certo approccio stealth, alla fine necessariamente dovrete uscire allo scoperto affrontando tutti a viso aperto, dopo che avrete posizionato l'Astrolite.
Procedete, aprite la porta del bagno demolito, e vedrete davanti a voi un uomo che sta facendo la pipì… :-). Attaccatevi al suo collo in modo silenzioso, prosciugandogli tutto il sangue che ha nelle vene, fino ad ucciderlo. Proseguite, ed uccidete l'altro malvivente che vedete sulla porta allo stesso modo, cercando di fare il meno rumore possibile. Scassinate la doppia porta e assalite alle spalle l'ennesimo nemico. Poi altri 2 vi attaccheranno all'improvviso. Dissanguateli!!
Oltrepassate il barbone, e accedete all'area di rimessa dei treni. In giro dovreste trovare altre due guardie solitarie. Ammazzatele nel solito modo. In fondo ad uno dei treni trovate un vagone chiuso con un lucchetto (difficoltà 4). Scassinatelo, e all'interno troverete diverse munizioni. Uscite dall'altra parte, e noterete nell'altro vagone altri due malviventi che stanno giocando a carte. Approfittate del fatto che sono momentaneamente distratti per saltargli addosso e massacrarli. Il fondo al vicolo noterete una porta. Non prendete questa direzione per accedere al magazzino. Piuttosto, PRIMA di piazzare l'esplosivo, cercate di far fuori la maggior parte dei nemici, poiché al ritorno i superstiti vi si rigetteranno contro con furia maggiore…
Bene, dicevo, ora ritornate indietro, e cercate la motrice di un treno. Lì accanto dovreste vedere un tizio che la sta riparando. E' proprio a sinistra dell'ingresso principale del magazzino. Fate fuori silenziosamente il meccanico, poi salite le scalette che vedete li accanto e intrufolatevi, attraverso il soffitto, nel magazzino in questione. Aprite la grata, e vi ritroverete all'interno, su una specie di cornicione adiacente al soffitto. Avete da qui senz'altro una posizione favorevole per prendere le prossime decisioni.



Ora sappiate che sarà difficilissimo continuare a mantenere la vostra segretezza, pertanto vi consiglio di iniziare a tirare al bersaglio contro i nemici che vedete sotto di voi, usando il vostro revolver (risparmiate le munizioni del fucile). Prendete bene la mira ogni volta che sparate un colpo, e non tentate azioni disperate alla Rambo! Calatevi giù per la terrazzetta che vedete alla vostra destra, e continuate a trucidare i nemici che vi si pareranno contro. Di tanto in tanto cercate di azzannarli per nutrirvi del loro sangue (fino a portarli alla morte ovviamente) e prendete tutte le munizioni dai cadaveri. Quando la situazione si è fatta relativamente tranquilla, entrate all'interno dalla porta alla fine della terrazzetta. L'ufficio che cercate è due stanze più avanti. Avvicinatevi alla scrivania e piazzateci l'Astrolite. Bene, da questo momento avrete solo 3 minuti per darvela a gambe. Correte verso il retro, e quando sarete lì una bestiaccia orripilante sfonderà la porta posteriore che conduce al retro dell'edificio. Cercate di ignorarla, e uscite proprio da dove è apparsa la bestiaccia. Ora affrontatela all'aperto: è discretamente forte nel combattimento corpo a corpo, ma evitate le armi da fuoco, poiché si muove troppo velocemente. Ad ogni modo non dovreste aver troppi problemi ad eliminarla. Ora continuate nella vostra fuga, e ritornate nei pressi della zona dove avete ammazzato i due tizi che stavano giocando a carte. Dovete ritornare nella zona iniziale dove avete visto il barbone, ricordate?
Una volta giunti da quelle parti, verrete fermati da uno strano personaggio, che probabilmente è un uomo-lupo, o un licantropo. Vi dirà che fortunatamente nessun Sabbat vi ha visto fuggire. Ditegli senza timore che siete stati voi a far esplodere il magazzino. Il vostro interlocutore si presenterà come Beckett, e vi chiederà se avete visto qualcosa di strano dal momento dell' "abbraccio", cioè da quando siete diventati vampiri. Evitate di dirgli della doppia personalità di Therese.
Alla fine vi saluterà, dicendovi che forse vi incontrerete ancora, ma di fare attenzione, perché è probabile che il Sabbatt decida di darvi la caccia…
Una volta terminato questo stranissimo colloquio con il pazzoide di nome Beckett, ritornerete nella cisterna-casa di Tung, che ora vi inviterà ad andare a Downtown il prima possibile per riferire al principe Lacroix dei vostri progressi. Nemmeno Tung comunque sa molto di Beckett: è una specie di storiografo, che ha scovato più leggende sui vampiri di chiunque altro. Questo è quello di cui si occupa: cercare la verità oltre la nostra… condizione.
Prima di andare a Downtown potreste sbrigare ancora una faccenda qui a Santa Monica. Ritornate nel vostro rifugio e controllate la posta. Troverete un paio di messaggi nuovo. Uno è del principe Lacroix. Sembra infatti che una fiala di sangue di lupo mannaro sia finita nelle mani di un tabloid locale, che ha deciso di inviarla alla clinica di Santa Monica, per farla esaminare. I responsabili di questa situazioni sono già stati "messi a posto"… (un eufemismo per dire che sono stati trucidati!), ma per ovvie ragioni il principe non può permettere che ci sia qualcuno che esamini quel sangue. Dovete perciò recuperare il campione dalla clinica e portarlo nella vostra cassetta delle lettere.

L'altro messaggio invece è più criptico. E' titolato "La Prima Mossa", con mittente "un amico", e dice: *Il re bianco si sposta per proteggere il suo padrone…"* Mah…
Ad ogni modo se accendete la TV, nei notiziari parleranno anche delle vostre gesta, dopo che avete fatto esplodere il magazzino e distrutto i quadri alla galleria d'arte!!
Uscite e dirigetevi alla clinica. Entrate dall'ingresso principale. Andate al piano superiore. Se qualche altra guardia vi da delle noie non esitate a massacrarla. Cercate la stanza della "Security", inserite la password: optometry, e disattivate cosi le telecamere nella stanza delle sostanza controllate. Andate ora nella stanza "CIS", accedete al computer, digitate CS safe, e inserite la password: paige per aprire l'armadietto nella stanza delle sostanze controllate. Ora non vi resta che andare la e prendere la sacca col sangue di lupo mannaro. Uscite, ritornate nel vostro rifugio e mettete il sangue nella vostra cassetta delle lettere. La prossima volta che ritornerete qui il principe di sicuro vi farà trovare una congrua ricompensa.
A quanto pare tutti i vostri incarichi di Santa Monica sono stati portati a termine. Pertanto non vi resta altro da fare che prendere il taxi parcheggiato davanti all'Asylum, e dire al tassista di portarvi via da qui. Sulla mappa della città di Los Angeles scegliete come vostra prossima destinazione il quartiere di Downtown.

2-Downtown



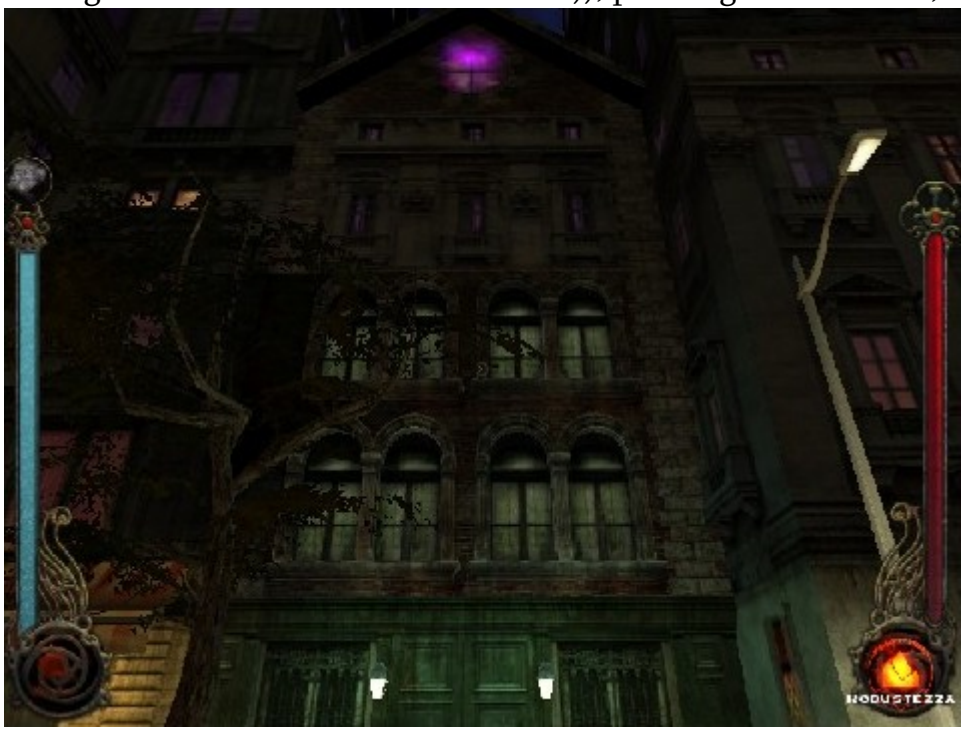
Non appena giunti a destinazione, scenderete dal taxi, e verrete attaccati alle spalle da un tipo con una mazza. Sono dei Sabbatt che vi hanno seguito, e che sicuramente vi vorranno fare a pezzi dopo quello che avete fatto giù a Santa Monica, facendo esplodere il magazzino. Per fortuna arriverà in vostro soccorso Nines Rodriguez, quello che vi ha salvato la vita durante il processo (nell'intro del gioco, ricordate?). Non trattatelo assolutamente male, ed anzi quando vi dirà se volete fargli visita al "Last Round", ditegli di si. Lui non sa che cosa vi abbiano detto quelli della Camarilla, ma vorrà sicuramente raccontarvi la sua storia, o per lo meno la sua "verità".
Dopo questo breve incontro, vi ritroverete a Downtown, in pieno centro di Los Angeles. Ora avete piena libertà di andare dove vi pare, ma sarà meglio che iniziate le vostre peripezie qui a Downtown seguendo il consiglio di Rodriguez. Andate dunque al Last Round, il pub di ritrovo dei vampiri anarchici (zona 9 sulla mappa). Una volta all'interno parlate con la ragazza dai capelli rossi e il cappello, sulla soglia della porta. All'inizio si dimostrerà abbastanza aggressiva nei vostri confronti, perché sa che siete il nuovo "pupillo" di Lacroix, e tra la Camarilla e i vampiri anarchici certo non scorre buon sangue… :-) Voi assecondatela, e ditele che preferite Rodriguez a Lacroix. A quel punto si calmerà un po', e si presenterà come Damsel, iniziando a parlarvi di quello che accade nel quartiere. A quanto pare è scoppiata una epidemia che sta mietendo vittime soprattutto fra i ceti più bassi della popolazione. Il cosiddetto "Untore" sembra essere il "fratello" vampiro responsabile dell'inizio di questa maledetta epidemia. L'Untore è un pazzo che non si preoccupa di chi si nutre. I vampiri non possono ammalarsi, ma gli umani si e i "fratelli" che se ne nutrono spargono la malattia. In molti si stanno ammalando, e per fermare l'epidemia l'Untore deve essere trovato ed eliminato. Damsel osserva che se la Camarilla fosse veramente preoccupata li aiuterebbe a fermare l'epidemia, invece se ne frega. Ad ogni modo voi offritevi di aiutarla.



Uno dei loro ghoul, di nome Paul, vive da queste parti negli appartamenti Skyline. Ultimamente però non si è più fatto vedere. Sembrava quasi morto l'ultima volta che è stato al pub. Ha detto che non aveva nulla, ma magari potreste raccogliere preziose informazioni da lui. Inoltre, se Paul non parlasse, potreste fare qualche domanda ai barboni che girano per strada. Ne stanno morendo cosi tanti ultimamente che ci vogliono giorni per recuperare tutti i corpi, come osserverà Damsel.

Bene, terminata la conversazione con Damsel, andate al piano superiore, e verrete fermati da un tizio, che dirà che siete il "fratello" più chiacchierato della città, la "bambina" promoter della benevolenza nella Camarilla. Voi cercate di non dargli troppo addosso (in modo da mantenere buoni rapporti con gli anarchici), e ditegli che dovete vedere Nines Rodriguez. Lo trovate più avanti, appoggiato al muro. Parlate con lui, e vi racconterà la storia della Camarilla, ossia il codice etico dei vampiri. All'inizio dei tempi della stirpe dei Vampiri, ne furono creati degli altri per portare avanti i loro piani, e per guadagnare un po' di potere. Poi questi "fratelli" hanno creato altri per i loro schemi e via di seguito, una generazione dopo l'altra. Ma purtroppo funziona così: solo pochi individui in cima alla Camarilla hanno vero potere. La Camarilla vorrebbe tutti i vampiri membri, anche se non fossero d'accordo. Lacroix si è fatto strada intrallazzando e pugnalando a tradimento fino a divenire quel figlio di puttana che è ora, responsabile della Camarilla. Lui e tutti i suoi schiavi vogliono il potere anche a Los Angeles, ma Rodriguez sembra deciso a non cedere ai suoi ricatti (come si è già potuto riscontrare durante il filmato iniziale del gioco…) Lui ha una visione "anarchica" della società vampiresca: tutti i "fratelli" sono uguali, ed hanno gli stessi diritti e doveri. Nessuno ha più potere di altri. E questo era ciò che accadeva a Los Angeles prima che arrivasse Lacroix e la Camarilla per portare la sua Legge. Ecco il motivo di tanto risentimento di Rodriguez nei confronti del "principe" Lacroix.

Dopo che Nines avrà terminato la sua storia, chiedetegli dei consigli e infine pregatelo di insegnarvi a combattere. In questo modo la vostra abilità in "rissa" aumenterà. Infine, salutatelo ed uscite dal locale. A questo punto, andate alla ricerca della dimora del reggente Tremere. Ricordate quel famoso biglietto, piuttosto criptico, che avete ricevuto nel vostro nascondiglio a Santa Monica da parte appunto del reggente dei Tremere? Bè, per risolvere la quest dovete cercare qui a Downtown quel palazzo dalle sembianze "pseudo-gotiche", con sopra una specie di "sole" viola pulsante. Il palazzo in questione si trova nella zona X (vedi mappa). Entrate nello stabile e raccattate nella biblioteca il volume "creature taumaturgiche", poi proseguite fino agli alloggi del reggente Tremere, l'uomo col vestito rosso e gli occhialetti, parlando con lui. In questo modo terminerete la quest.
Il suo nome è Maximillian Strauss, e gestisce la "chantry" del posto, cioè il luogo di raccoglimento locale di Los Angeles per quelli che appartengono al Clan dei Tremere. Anche lui vi parlerà dell'epidemia. Sembra che la malattia si stia diffondendo in modo allarmante tra le popolazioni del centro, anche se crede che dietro a tutto questo ci sia la mano degli anarchici, poiché a suo avviso, il loro indulgere avventato su certe passioni spesso li spinge a fare queste cose… Non dite a Strauss che state già indagando sulla faccenda per conto degli anarchici, piuttosto offertevi di scoprire cosa ci sia dietro a questa epidemia anche per conto dei Tremere (cosi alla fine avrete ricompensa doppia, sia dagli anarchici che dai Tremere… :-)), poi congedatevi da lui, uscendo dal palazzo.



Ora dirigetevi negli appartamenti Skyline (zona 2 nella mappa).
Una volta entrati date un'occhiata alle cassette della posta. Paul sta all'interno 5, mentre Milton (è il tizio con cui doveva vedersi Muddy, la persona che stava cercando Kilpatrick a Santa Monica, ricordate?) è all'interno 2. Prendete perciò l'ascensore e salite al secondo piano. Scassinate la serratura della porta (difficoltà 5) ed entrate

nell'appartamento di Milton. Sembra essere vuoto. Ascoltate la segreteria telefonica, perché c'è un messaggio: pare che Muddy, la persona che cercate, doveva incontrarsi con qualcuno in un edificio di fronte al pub Last Round, quello dei vampiri anarchici. Uscite, ricordando di prendere le due autoradio (che rivenderete per del denaro quando ne avrete occasione). Riprendete l'ascensore e salite al quinto piano. Entrate nell'appartamento di Paul, che è aperto. Purtroppo, lo troverete morto, probabilmente a causa dell'epidemia. Avviate la segreteria telefonica ed ascoltate il messaggio registrato: è una ragazza di nome Hannah, amica di Paul. Pare che stia male anche lei, e chiede a Paul di aiutarla, portandole delle medicine nel suo appartamento, anch'esso nello stesso edificio. Il codice per entrare è 1203.
Dunque uscite e andate al sesto piano. Digitate il codice di prima sul tastierino numerico ed entrate. Salite al piano superiore ed entrate nella stanza da letto. La ragazza sembra molto malata, e la troverete a letto. Ditele che siete un'amica di Paul che è venuta qui per vedere come stavate, poi fatevi raccontare la sua storia. La ragazza è una prostituta, e probabilmente ha preso questa malattia da una delle sue "clienti". Si sentiva bene infatti finchè non l'ha "vista" qualche giorno prima. Era una donna, sembra le abbia offerto parecchi soldi per le sue "prestazioni" dopo aver letto il suo annuncio sul giornale. Il suo nome era Jezebel Locke. Dovrebbe avere una stanza all'Empire Hotel, ma non ricorda il numero. Bene, ora uscite e ritornate nei pressi del pub Last Round. Entrate nel capannone abbandonato proprio davanti al locale (punto Y sulla mappa). All'interno troverete l'orrore…



Il corpo di Milton (proprietario dell'appartamento allo Skyline) è praticamente smembrato e trafitto da un'asse, oltre ad esser decapitato. Purtroppo
però non c'è traccia di Muddy… A questo punto probabilmente questo omicidio vi ricorda molto quello del molo di Santa Monica, di cui hanno parlato anche i notiziari

locali ed i giornali, avete presente? Li accanto c'è un vagabondo, che forse ha visto qualcosa. Cercate di farlo parlare, e vi dirà qualcosa. C'erano due persone, fino a poco prima, e forse una di esse era Muddy: il vagabondo dice che il killer aveva gli artigli e ha fatto a pezzi la vittima mentre pronunciava la parola "vendetta"… Hmmm, la faccenda si fa sempre più intricata!! Se avete il potere, dominate il barbone per fargli dimenticare tutto quello che ha visto, ottenendo una parziale redenzione della masquerade, se in precedenza avete commesso qualche infrazione al codice della Camarilla. Prima di uscire prendete le chiavi accanto al cadavere: sono di una stanza del Lucky Star Motel, situato ad Hollywood.
Di questa faccenda poi avrete modo di rioccuparvene più tardi. Ora dovete liberarvi di questo untore che sta portando l'epidemia per la città: con tutta probabilità si tratta della ragazza che ha contagiato Hannah, l'amica di Paul. Andate così all'Empire Hotel (zona 1 sulla mappa) ed entrate. Parlate con l'uomo alla reception e fatevi dare le chiavi della stanza di Jezebel Locke, se necessario dominatelo per convincerlo. Altrimenti potrete sempre reperirle nell'ufficio dietro all'uomo.



Altrimenti potrete sempre reperirle nell'ufficio dietro all'uomo. Prendete l'ascensore e salite al quinto piano. Più avanti cercate la ROOM 4, è la stanza dell'untore… Usate la chiave per entrare, e immediatamente Jezebel Locke vi fermerà. Non datale assolutamente retta, e anzi ditele che cercate vendetta per le orribili morti che ha causato. A questo punto inizierà il combattimento. Ora, il vostro nemico è piuttosto potente nel combattimento corpo a corpo, ma d'altra parte sconsiglio anche armi da fuoco, a meno che non siate particolarmente abili nel combattimento alla distanza,poiché l'ambiente in cui vi ritrovate a combattere è molto piccolo. Piuttosto, cercate di usare la solita tecnica del "mordi e fuggi", salvando molto spesso, ogni volta che infierite un danno al vostro nemico. Al termine del combattimento, prima di

andarvene non dimenticatevi di prendere il manuale di finanza dal tavolino. Ritornate da Damsel, informandola degli ultimi sviluppi. Purtroppo però, il vostro lavoro non sembra essere finito qui… Infatti la ragazza vi informerà che è stato visto in giro un altro untore, e sembra che tutti questi pazzoidi che vanno in giro ad ammazzare la gente appartengano ad una specie di culto del Giorno del Giudizio.
Tornate in strada e fermate uno dei barboni che girano davanti al locale dei vampiri anarchici, chiedendogli dell'epidemia. Vi dirà (o dopo essere stato dominato, o dopo che gli avete dato 20 dollari) che Tin Call Bill può raccontarvi qualcosa in proposito, la storia folle di come è diventato malato, qualcosa su una specie di "mostro" o roba del genere. Il tizio è nel vicolo in fondo, proprio sul retro del capannone abbandonato dove avete trovato i resti di Milton… Parlate con lui. Il barbone sembra che abbia visto un essere deforme che potrebbe essere l'untore. Pare che l'abbia morso e poi si è ammalato. Dopo non ricorda più niente, perché si è risvegliato nel vicolo ed ha iniziato a sentirsi male. Fatevi dire dove ha visto il mostro: scoprite cosi che viene dalle fogne… Ditegli che andrà tutto bene, poi terminate la conversazione. Purtroppo però, proprio in quel momento, il povero Bill si accascerà a terra privo di vita… Andate in fondo al vicolo ed entrate nel tombino. State per accedere alla tana del secondo untore…
Appena finito il caricamento, aprite il cancelletto (difficoltà 5), e continuate a salire per i condotti, poi buttatevi giù, e vedrete davanti a voi una stanza raccapricciante, tutta tappezzata di cadaveri gocciolanti di sangue… Andando in fondo, d'improvviso si materializzerà la "bestia informe" di cui parlava il barbone. Parlando con lui, scoprirete che il suo nome è "fratello Kanker" ed è il signore di questa "sala dei morti". Sembra faccia parte di quel culto del giorno del giudizio di cui parlava anche Damsel. Chiedetegli perché si sta cibando con i barboni, ma dopo un secondo realizzerete che è tempo sprecato, ormai il tipo ha perso tutte le rotelle… e lo scontro è inevitabile .
Alla fine della conversazione preparatevi psicologicamente, perché questo scontro sarà durissimo. Evitate proprio le armi da fuoco (ripeto, a meno che non abbiate un'abilità elevatissima nel combattimento alla distanza), perché il vostro nemico si muoverà molto rapidamente. Anche qui la cosa migliore da fare è il "mordi e fuggi": sferrate il vostro attacco, poi allontanatevi alla svelta da lui e salvate. Ripetete tutto questo finchè non lo uccidete. Contate che lui appena vi toccherà vi toglierà metà dei vostri punti vita, quindi occhio!! Un altro modo per riguadagnare punti vita è correre in tondo per la sala, facendovi seguire dal pazzoide, finchè la vostra vitalità non sarà risalita a valori non rischiosi. Ad ogni modo, quando alla fine il bastardo perirà prendete il volantino con sopra lo strano simbolo col teschio, azionate la leva che apre la grata della sala, e uscite alla svelta dalle fogne. Attenzione quando passate nella stanza completamente sommersa dall'acqua: ci deve essere una seconda uscita in fondo, che sbocca su una scaletta.
Ora, se ci avete fatto caso, quel simbolo raffigurato sul volantino, si trova anche sui muri del palazzo proprio di fronte a quello di Strauss, il reggente dei Tremere (quello col sole viola in alto). Entrate perciò nel palazzo in questione grazie alla porta in fondo al vicolo e dite all'uomo che "siete illuminati", dandogli il volantino. Scoprite poi che a capo di

questo “culto” c’è uno strano personaggio che si fa chiamare “il vescovo”. Salite al piano superiore e dite alla ragazza spaventata che fra poco non avrà più paura del vescovo…
Continuate a salire, fino ad arrivare all’ultimo piano. Ora salvate immediatamente la partita, perché questa sezione è tostissima, contate che ho lanciato le peggio maledizioni mentre la facevo (per circa 30 volte di seguito, senza riuscirvi… :-()
Il problema è che ora vi verranno addosso decine e decine di zombie informi, e dovete stare attenti perché spesso e volentieri cercheranno di nutrirsi col vostro sangue: se ciò accade verrete immediatamente circondati e per voi sarebbe la fine. Tutto ciò è reso ancor più difficile dal fatto che questi maledetti zombie “risorgeranno” quando passerete la seconda volta per lo stesso punto… Salvate spesso e cercate di non farvi catturare. Procedete lungo il percorso obbligato, fino ad entrare in una stanza dove notate uno squarcio sul pavimento. Buttatevi di sotto, poi ancora di sotto nel successivo squarcio che vedrete nella camera di sotto. Accederete in una nuova zona dell’edificio, ancora più infestata della precedente. Cercate di avanzare a suon di botte (evitate di usare le vostre armi, risparmiatevi i proiettili) fino ad arrivare di fronte ad una grande doppia porta in legno. Oltre essa trovate il fantomatico “vescovo” di cui avete sentito parlare. Entrate, e parlate con lui. Il vescovo è il leader della Confraternita del 9° cerchio, la setta del culto del giorno del giudizio responsabile di tutti gli omicidi. Fin dalle prime battute dei dialoghi capirete che anche lui non ci sta tanto con la capoccia, dunque preparatevi ad uno scontro colossale… Occhio, che questo è veramente tosto.
Il vescovo infatti usa uno shotgun piuttosto devastante, ma è piuttosto deboluccio se lo prendete nel combattimento ravvicinato. Cercate poi di evitare tutti gli zombie che appariranno all’improvviso, è inutile che li uccidiate, tanto poi riappariranno. Cercate piuttosto di tenere sempre d’occhio il vescovo e di non trovarvi MAI sotto mira del suo fucile. Non è cosa semplicissima, perché lui scomparirà e riapparirà in continuazione, facendovi perdere l’orientamento. E comunque quando siete vicino a lui e iniziate a menarlo sul serio, ci sarà poco da fare per il “vescovo”… E’ ottima cosa salvare in continuazione durante lo scontro. Dopo che avrete messo fine all’esistenza del vescovo, ritornate all’esterno e andate da Strauss per informarlo che avete risolto il problema dell’epidemia. Più che i soldi, vi consiglio di prendere da lui il Talismano (è molto utile, perché fa durare il doppio la disciplina “Furia del Sangue”, particolarmente utile nel combattimento corpo a corpo). Uscite, e comunicate la notizia anche a Damsel, nel club degli anarchici, per ricevere altri punti esperienza. Ditele anche che rimarrete legati agli anarchici (facendo da “infiltrati” per conto loro per scoprire i piani segreti di Lacroix) e che tornerete al club di tanto in tanto per riferire quello che accade. Cercate in sostanza di rimanere in buoni rapporti con loro, anche perché così in tal modo potrete ritornare periodicamente da Nines Rodriguez per farvi insegnare qualche altra abilità.
A questo punto sarebbe anche giunto il momento di fare rapporto a Lacroix, sugli sviluppi degli ultimi accadimenti di Santa Monica. Il mio consiglio è però di continuare ad affrontare le missioni secondarie ancora per un po’, in modo tale da arrivare alle missioni principali un po’ più “preparati”. Andate dunque all’ospedale in rovina (zona 7

nella mappa). L'ingresso è oltre la recinzione: entrate attraverso il buco della recinzione vicino al furgoncino parcheggiato la davanti. Appena sarete all'interno sarete fermati da un uomo in preda al panico. Si chiama Milligan ed è un reporter televisivo: sembra che stesse svolgendo un servizio per il notiziario televisivo, sull'ospedale in rovina, ma ad un certo punto tutti i membri della sua troupe sono misteriosamente scomparsi all'interno, e la cosa non gli piace per niente… Ditegli di tranquillizzarsi e di aspettarvi all'ingresso mentre andate a dare un'occhiata. Entrate in una delle porte accessibili (vedrete una scena agghiacciante in uno dei monitor delle telecamere ancora in funzione…)e salite su per il condotto d'areazione. Aprite poi la grata e calatevi dall'altra parte dell'ammasso di roba che ostruisce la strada. Proseguite sino ad incontrare una rampa di scale che sale. L'accesso è bloccato, ma se guardate in fondo, dietro alla scala stessa, vedrete degli assi che si possono rompere. Fatelo, ed accederete ad un'altra sala. Proseguite lungo la via obbligata, seguendo la scia di sangue, calandovi giù attraverso lo squarcio nel pavimento. Alla fine del percorso arriverete dinanzi ad una donna, probabilmente la responsabile degli omicidi. La donna si fa chiamare "Pisha", come il nome della sua compagna ed amante negli anni precedenti la sua morte, 230 anni prima. Vi dirà che è solo di passaggio in città, e che sta cercando delle reliquie occulte molto particolari. E' disposta a barattare per poterle avere. Tuttavia, se vorrete fare affari con lei, dovrete mandare giù da lei il reporter televisivo, in modo che possa ucciderlo, poiché ha visto "troppo". Pisha assomiglia ad un vampiro, anche se non lo è propriamente in realtà… Per sopravvivere non deve bere il sangue degli umani, ma deve MANGIARE la carne umana… Ad ogni modo, ditele che le porterete il reporter, ingannandolo dicendogli che era tutto uno scherzo dei suoi colleghi, che volevano burlarlo.
Tornando all'ingresso però, scoprirete che Milligan è scomparso. Ma ha lasciato a terra, vicino all'ingresso principale dell'ospedale, uno dei suoi biglietti da visita, in cui c'è scritto anche il suo indirizzo, negli Skyline apartments (interno 1).
Andate dunque lì, salite al primo piano, entrate nell'appartamento di Milligan, andate nella stanza da letto, e troverete l'uomo rinchiuso nello stanzino, accasciato in un angolo, e in uno stato completamente confusionale, in preda al terrore. Convincetelo a ritornare nel seminterrato dell'ospedale, dicendogli che era tutto uno scherzo architettato dai suoi colleghi. Ora potete ritornare da Pisha, che finalmente vi parlerà degli artefatti che sta cercando. Sono due. Il primo è un "feticcio", che si può reperire solo nel Museo di Storia Naturale qui a Downtown: tuttavia potrete recuperarlo solo quando affronterete la relativa quest principale, poiché più tardi non avrete più modo di riandarvi. L'altro è un libro dell'occulto, "Voce de Morte", che si trova nella dimora del Clan dei Giovanni. In seguito nel gioco avrete modo di reperirlo.
Per il momento le vostre faccende con Pisha si concludono qui. Uscite dall'ospedale e fate un salto dalle parti del parcheggio multipiano (zona 4 nella mappa). Proprio di fronte all'ingresso farete la conoscenza di un grassone con la canottiera gialla con su scritto il numero 34, appoggiato al suo furgone. E' Fat Larry, il negoziante qui a Downtown. Assecondatelo sempre, perché ha da vendervi buona roba.



Se comprate da lui almeno un'arma (vi consiglio la mitraglietta automatica, quella simile all'uzi), e poi ci parlate di nuovo, vi chiederà se potete fargli un favore. Ditegli ovviamente di si. Pare che nel parcheggio proprio la davanti si stia per svolgere un incontro tra due gang importanti della città. Un cliente di Fat Larry è disposto a sganciare parecchi dollaroni per avere il contenuto della valigetta oggetto degli scambi. Se la prenderete per Larry, la ricompensa in denaro sarà piuttosto appetitosa, ve lo assicuro… Accettate l'incarico, ed entrate subito nel parcheggio. Ora, avete due modi per affrontare la missione. Potete adottare o un approccio action, semplicemente facendo irruzione per i 4 piani del parcheggio, facendo un massacro indiscriminato (ma anche qui state attenti, perché i nemici sono armati fino ai denti anche con pericolosi shotgun e inoltre mi è sembrato proprio che avessero un fastidio "respawn", nel senso che dopo un po' me li ritrovavo nuovamente belli pimpanti che mi sparavano addosso anche dopo averli uccisi…) e arrivando sino in fondo, all'ultimo piano. La valigetta si trova per terra, accanto ad una delle macchine parcheggiate (NON sono quelle che portano in mano due dei malavitosi delle gang che trovate all'ultimo piano del parcheggio! Quella che cercate voi è a terra, vicino ad una macchina parcheggiata). Altrimenti, potete anche adottare un approccio "stealth", infiltrandovi su per i 4 piani attraverso i vari condotti da cui si accede per quelle scalette appoggiate al muro che sicuramente avrete notato. Questo secondo approccio vi permetterebbe di non sparare nemmeno un colpo, ma è molto difficile, poiché dovrete essere molto abili a trovare il percorso più breve che vi consente di non essere notati dai nemici.

In un modo o nell'altro, quando avrete recuperato la valigetta ritornate da Fat Larry e consegnategliela. Vi ricompenserà con ben 500 dollari!! In questo modo potete anche comprarvi da lui degli abiti pesanti, che fungono da armatura leggera, e togliervi quegli stracci che avete dall'inizio del gioco :-). Larry vi dirà inoltre che al club "Confession"

(zona 5 sulla mappa) c'è una ragazza che conosce, di nome "Venus", che sta cercando proprio qualcuno con le vostre abilità per un lavoretto. Fatevi raccomandare da lui, poi andate al Confession, per vedere di che si tratta. Parlate con la ragazza dietro al bancone, dicendole che vi manda Larry. Lei risponderà che aspettava il vostro arrivo, e vi parlerà del suo problema: c'è una situazione che le è sfuggita di mano, ed ha bisogno che voi informiate dei russi che questo mese NON saranno pagati. Andate perciò al parcheggio dietro all'Empire Hotel e cercate i tizi dall'accento russo. Ditegli che "Venus non ha i soldi", e se siete abbastanza persuasivi ve la caverete senza spargimenti di sangue. Altrimenti dovrete uccidere tutti. In tal caso state attenti alla polizia (nascondetevi se necessario finché i poliziotti smetteranno di cercarvi). Tornate da Venus, e informatela del vostro successo. Per completare la missione però dovrete convincere il capo della mafia russa a lasciarla in pace, per dirgli che lei vuole il locale per sé. A tal fine, recatevi all'Empire Hotel. Convincete l'uomo fuori dalla porta a lasciarvi entrare. Parlate con il boss nella sala e decidete come comportarvi. Se resterete dalla parte di Venus, diventerete comproprietari del locale e avrete una vostra quota fissa dei guadagni, che varieranno di volta in volta quando ritornerete a riscuotere.

A questo punto è giunto il momento di affrontare la quest principale. Se vi sentite abbastanza preparati dopo tutte queste missioni secondarie, dirigetevi nella torre dei Ventrue (zona 6 nella mappa). All'ingresso incontrerete il poliziotto che era di guardia alla Gallery a Santa Monica, il grassone, ricordate? Ditegli che dovete vedere Lacroix. Poi prendete l'ascensore (l'unico aperto) e andate all'ultimo piano (PH). Parlate così con Lacroix, dicendogli che avete distrutto il deposito. Non accennategli del piccolo incidente con Mercurio. Lacroix si dimostrerà molto soddisfatto di voi, anche se ancora dovete provare di essere un talento vero e proprio. Vi assegnerà una missione di "spionaggio". C'è una nave da trasporto, l' "Elizabeth Dane", che è stata recentemente rimorchiata nel porto. All'interno è stato rinvenuto un misterioso artefatto, il "Sarcofago di Ankaran", e il principe vuole che investighiate su questo artefatto. Dovrete dirigervi alla spiaggia di Santa Monica, ove ci sarà una barca pronta a portarvi sulla nave. Dopodichè dovrete esaminare il Sarcofago, capire cosa di esso ha scoperto la polizia e recuperare la bolla di carico della nave. E soprattutto cercare di non dare di matto ed ammazzare tutti i poliziotti!

Uscite perciò dalla torre e prendete il taxi per ritornare a Santa Monica. Se ancora non l'avete fatto, passate a ritirare nella vostra cassetta della posta i soldi dell'ultima missione per Lacroix (150 dollari), poi recatevi in spiaggia, passando dal parcheggio. Troverete Mercurio ad attendervi, che vi ringrazierà per avergli parato il culo non dicendo niente a Lacroix dello spiacevole inconveniente con l'"Astrolite"… D'ora in avanti potrete periodicamente tornare da lui nel suo appartamento per comprare delle armi e altro equipaggiamento. Mercurio ha preparato per voi il gommone che vi porterà alla nave. Se vi serve qualcosa, compratelo. Altrimenti, salite direttamente sul gommone, in direzione della Elizabeth Dane. Arrivati a destinazione, usate la scaletta per salire sulla nave, e parlate con il poliziotto che trovate lì accanto. Fingete di essere il giornalista che stava

aspettando, Jacobson. Evidentemente lui e il giornalista si erano messi d'accordo per far fare a quest'ultimo uno scoop sul ritrovamento della nave. Il poliziotto vi darà una copia del rapporto iniziale sul ritrovamento del sarcofago, e vi avviserà di non farvi scoprire dalle altre guardie, rimanendo sempre abbassati. Scendete le scalette, e metterete in azione il piano. Il poliziotto chiamerà alla radio la guardia che vedete stazionare proprio all'ingresso delle cabine. Aspettate che si allontani, poi proseguite in quella direzione, aprite la prima porta a destra, facendo sempre molta attenzione. Salite le scalette e prendete la prima porta a sinistra: è la stanza della sicurezza, momentaneamente sgombra. Accedete al computer per leggere i rapporti del capitano della nave (password: antoniobay): sembra che il ritrovamento sia avvenuto dalle parti di Istanbul e che col passare dei giorni si siano avuti episodio di follia collettiva all'interno dell'equipaggio, ed infine tutti i marinai si sono massacrati… Hmm…. Accedete alla sezione control, tramite la password: lighthouse ed aprite tutte le porte. Ora accanto al computer potete visualizzare sul monitor le telecamere, e controllare a distanza il luogo del ritrovamento: in tal modo eviterete di divincolarvi in mezzo a quella selva di poliziotti per potervi avvicinare al luogo del ritrovamento. In caso non abbiate un'abilità di hacking molto elevata sarete invece costretti ad andare di persona sul luogo, e vi preannuncio che la cosa non è affatto facile, se decidete di affrontare il percorso secondo un approccio stealth. Alcuni utili suggerimenti sono i seguenti: cercate di saltare da una cassa all'altra, mantenendovi al di sopra dei poliziotti, e nel caso vi scoprano cercate di non ucciderli (altrimenti Lacroix si infurierà…). Per distrarli un altro modo è di usare la gru della nave, facendo cadere la cassa appesa al gancio in un punto lontano, per poi divincolarvi furtivamente in direzione opposta.
In ogni caso, quando avete finito, uscite dalla sala controllo, riprendete le scalette ed entrate nella RECORD ROOM. Sul tavolo trovate la bolla di carico. Prendetela, e poi filatevela alla svelta, ritornando al gommone.
Tornando dal principe Lacroix, vicino all'entrata della torre dei Ventrue, incontrerete la ragazza che avete salvato nella clinica di Santa Monica, ricordate? Vi informerà che vi ha cercato ovunque dopo quel giorno, e che desidera stare per sempre insieme a voi. Il suo nome è Heather Poe, è diventata il vostro ghoul e d'ora in avanti sarà difficile liberarsene, a meno che non la trattiate male e la cacciate. Comunque vi consiglio di tenerla con voi, perché se poi tornerete a casa di tanto in tanto, vi potrebbe regalare dei soldi (dopo avervi chiesto di bere il vostro sangue), oppure potrebbe offrirvi una "cenetta particolare", o addirittura regalarvi l'armatura più potente di tutto il gioco. Tuttavia, dovete stare attenti che non le capiti nulla di male, perché sapete, di questi tempi andare in giro la notte è molto pericoloso…:-)
Ditele di aspettarvi "a casa", poi entrate nella torre dei Ventrue, e andate a parlare con Lacroix. Una volta entrati, noterete subito la presenza di alcune persone che stanno conversando con il principe, e dal loro abbigliamento sembrano proprio Tremere, visto che sono vestiti allo stesso modo di Strauss :-). Il motivo della loro visita vi è ignoto, e il conte glisserà l'argomento. Ad ogni modo, se avete risolto la quest precedente in modo

egregio, senza spargimenti di sangue, Lacroix ne sarà estremamente lieto e vi ricompenserà con un appartamento di lusso tutto vostro qui a Downtown (negli Skyline apartments, al quarto piano).
Tuttavia ora a scuotere i pensieri del principe c'è un'altra spinosa questione. Sembra infatti che uno dei vampiri Anziani del Clan dei Malkavian, il dottor Grout, sia improvvisamente sparito. La situazione è abbastanza grave, poiché il conte teme che possa succedere qualcosa che metta in pericolo la Masquerade. La vostra nuova missione sarà perciò quella di andare nella sua villa, che si trova un po' fuori città, per dirgli di rimettersi in contatto con gli esponenti più elevati della Camarilla.



Bene, uscite dalla torre, e prima di andare fate un salto nel vostro nuovo appartamento. Troverete Heather che già si è perfettamente ambientata, ed ha avuto la cortesia di lasciarvi in frigo un po' di sacche di sangue fresco e nel baule delle munizioni per la vostra pistola. Che cara!! Prima di andarvene, ditele di "cambiare aspetto", e la prossima volta che tornerete vi farà una sorpresina…:-). Controllando il vostro PC prima di uscire, troverete una mail di Lacroix che si complimenta ancora con voi per aver risolto la faccenda del sangue nella clinica di Santa Monica, ed anche un messaggio di Mercurio che vi dice di passare da lui quando avete bisogno di qualche arma particolare. Ogni tanto perciò seguite il suo consiglio.
Quando siete pronti prendete il taxi parcheggiato davanti alla torre e scegliete come destinazione "Grout's Mansion". Appena arrivati incontrerete Rodriguez. Purtroppo dopo una breve ed enigmatica conversazione sparirà, ma vi renderete subito conto che sembra non stare molto bene, inoltre vi consiglierà di andar via di qui. Probabilmente vi starete chiedendo cosa ci faccia lui qui. Forse sta cercando Grout anche lui?? Ossessionati da queste domande, entrate nell'abitazione dalla porta principale.Una volta che sarete all'interno, ben presto vi renderete conto che c'è qualcosa che non và. Infatti verrete

aggrediti da tipi mascherati con il coltello, forse del Clan dei Malkavian. Non sono particolarmente forti, quindi dovreste avere la meglio facilmente su di loro; inoltre, sembreranno decisamente imbambolati e vi verranno addosso solo se vi avvicinerete troppo a loro. Appena all'interno della prima sala, girate a destra seguendo il tappeto rosso, e passate sotto quell'ammasso di mobilia che invade il corridoio. Procedete fino alla porta in fondo ed entrate. All'interno troverete uno dei pazzoidi che invadono la casa che si sta divertendo ad accendere e spegnere una specie di candelabro.



Avanzate ed uccidetelo. Ora, dovete riuscire ad accendere tutti e tre i candelabri contemporaneamente: fate un po' di tentativi, poiché l'enigma varierà da partita a partita, comunque non è niente di trascendentale. Quando sarete riusciti a farli
rimanere tutti e tre accesi, si aprirà un'altra porta, la prima a sinistra venendo dall'ingresso principale della villa. Ritornate quindi indietro e oltrepassate questa porta (prima chiusa). Vi ritroverete così in una stanza senza vie d'uscita: infatti tutte le porte sono inaccessibili, inoltre avrete sicuramente notato la rampa di scale alla vostra sinistra che termina direttamente sul soffitto della sala. Dietro alla rampa di scale c'è un candelabro: azionatelo, e in questo modo si aprirà un varco proprio al termine della gradinata. Andate su, fate strage di chiunque vi si avvicini, e continuate per il percorso obbligato, fino ad arrivare ad una piccola stanza con un camino al
centro. Sopra il camino, ci sono tre oggetti circolari uno accanto all'altro. Attivando uno di essi, si aprirà un passaggio segreto dietro il caminetto. Procedete dunque, avanzando per il percorso obbligato, oltrepassate la scala a chiocciola, salite la seconda scala, sino ad arrivare infine al piano superiore della stanza in cui avete all'inizio trovato i tre candelabri, ricordate? Bene, qui sopra saranno presenti altri tre candelabri. Se li trovate tutti e tre spenti, azionateli nel seguente ordine: centrale, sinistra, centrale. Se ne trovate uno o due accesi, dovete un po' procedere a tentativi per fare in modo, come nel caso

precedente, di averti tutti accesi contemporaneamente. Quando ci sarete riusciti, sentirete una specie di scatto, al piano sotto di voi: si è aperto un altro passaggio segreto, dietro una delle librerie. Aprite la botola al piano dove vi trovate e scendete al piano sottostante, dopodichè infiltratevi nel passaggio che si è appena aperto.



Ciò vi condurrà in un'altra stanza, in cui sono presenti strane apparecchiature che generano impulsi elettrici potentissimi. Dovete stare molto attenti, perché se sono sfiorate uno dei raggi siete morti all'istante. Si tratta di un altro piccolo enigma. Entrate nella stanza rimanendo abbassati, poi azionate la leva posta immediatamente a sinistra di voi. Ciò bloccherà uno dei raggi verticali centrali. Passate in mezzo al varco che si è cosi creato, ed azionate la leva successiva. Ciò bloccherà un altro raggio, e procedete cosi fin quando avrete liberato la strada per accedere alla porta in fondo. Non è molto difficile, solo che dovete stare estremamente attenti anche solo a non passare MAI vicino ai raggi inclinati (non quelli verticali, lì dovete passarci in mezzo!). In questa stanza trovate anche un potente artefatto, il TARULFANG, che è un dente che vi permette di far scendere la possibilità di perdere il controllo quando siete a corto di sangue e il vostro stato si avvicina alla "bestia"…



Una volta arrivati dall'altra parte azionate la leva: questo aprirà finalmente il varco al santuario di Grout (è una delle porte che non si aprivano nella stanza con la gradinata che terminava sul soffitto, ricordate?). Ritornate perciò in quella stanza e oltrepassate la porta prima inaccessibile.



Ora siete nelle profondità del Santuario di Grout. In giro, all'interno di sgabuzzini chiusi a chiave (abilità di scassinamento pari a 5 per accedere) dovreste trovare delle sacche di sangue di anziano (ridanno tutto il sangue e la vitalità) e munizioni per le vostre armi da fuoco. Continuate ad avanzare lungo il percorso obbligato, massacrando tutti, fino ad arrivare in una stranissima stanza con un grande cilindro nel mezzo, con all'interno quella che sembra una marionetta dalle sembianze di donna. Alla sua destra c'è un grammofono: azioniamolo. Ciò sbloccherà la porta di uscita in fondo alla stanza. Procediamo perciò oltre tale porta.

Partirà un filmato, dopo il quale constaterete che Grout è morto: le sue ossa si trovano nel suo letto, con un paletto conficcato nel cuore… Azz! Lo dicevate che qui c'era qualcosa che non andava!! Purtroppo però le sorprese non sono finite qui, perché come farete capolino all'esterno della stanza da letto, verrete bloccati da un pazzo ancora più schizzato dei matti che abitavano la casa: è una specie di prete paranoico di nome Bach che sta dando fuoco a tutta la villa insieme ai suoi abitanti! A quanto sembra è un cacciatore di vampiri e pare ce l'abbia a morte con tutti i vampiri indiscriminatamente, ma soprattutto con il vostro principe Lacroix!! Tuttavia avete il sospetto che non sia lui l'artefice della morte di Grout, perché Bach si rivelerà stupito quando gli direte che avete trovato Grout morto. Terminata la conversazione, imbracciate il vostro fedele shotgun perché vi aspetta una fuga piuttosto movimentata. Infatti tutti i pazzoidi che avete affrontato prima ora ritorneranno, ma saranno completamente avvolti dalle fiamme.



Evitate dunque il più possibile il combattimento corpo a corpo e stendeteli da lontano con o shotgun (evitate la pistola, ci vogliono troppi colpi per stenderne uno solo). Dal balconcino dove vi trovare stendete il primo nemico sotto di voi, poi calatevi giù. Uscite dalle altre due porte laterali e trovate la vostra via di ritorno sino ad una camera da letto nella quale c'è una finestra che si può aprire. Bene, da qui salterete fuori da questa maledetta villa che sta andando in fiamme.

Tornate così a parlare con Lacroix, informandolo che Grout è morto e che c'è un tipo molto pericoloso di nome "Bach" che ce l'ha con lui. Il principe però sembra conoscerlo, e non sembra essere sorpreso più di tanto. La sua storia si lega infatti a quella famiglia dai tempi del nonno di Bach, che lo ha cacciato quando era in Africa, dove l'ha ucciso. Il padre di Bach seguì il principe fino a Londra, per trovare poi la morte. E ora Bach e la società di Leopold lo hanno inseguito sin qui. Molte volte ha tentato di fargli perdere le sue traccie, ed ora ha ucciso Grout per farlo uscire allo scoperto. La Società di Leopold è un'associazione di umani fatta da cacciatori di streghe, un anacronistico residuo del Medio Evo. Sono inquisitori convinti dal proprio fanatismo che il loro trionfo contro le creature sovrannaturali salverà il genere umano e gli assicurerà un posto in paradiso… Fategli presente che Grout era GIA' morto quando siete arrivati, quindi il responsabile della sua morte forse potrebbe essere qualcun altro, ad esempio Rodriguez, che avete visto anche lui nella magione. Il conte rimarrà piuttosto scosso da questa rivelazione, poiché potrebbe voler significare una vera e propria dichiarazione di guerra da parte degli anarchici.

Nel frattempo, Lacroix vi dirà di ritrovare il sarcofago, perché è necessario scoprire il significato del suo contenuto: nessuno infatti può dirsi al sicuro finchè non verrà studiato approfonditamente. Esso è stato trasportato qualche ora prima al Museo di Storia Naturale…

Uscite, e prima di prendere il taxi, passate un attimo al Last Round. Constaterete che Nines non c'è e che il clima nei vostri confronti si è un fatto un po' teso, dopo che avete rivelato la presenza di Nines a casa di Grout. Tuttavia, dite loro che non avevate scelta, e che "sapete quello che avete visto". Saranno così disposti a credervi, ma almeno per un po', almeno finchè la situazione non si sarà calmata, Rodriguez non si farà vedere in giro. Tornate poi a casa, dove Heather avrà cambiato look (decisamente più trasgressivo!) e leggete le e-mail: c'è un nuovo messaggio da uno sconosciuto che si fa chiamare "un amico", che recita:"*Un Sacrificio – Un alfiere viene sacrificato per il re…"*
Hmm… forse si riferisce a Rodriguez? Date un po' del vostro sangue ad Heather, se ve lo chiede, e lei vi ricompenserà con qualcosa (soldi o altro).
Ora prendete il taxi ed andate al Museo. Questa sezione è piuttosto semplice: ci sono poche guardie, e non è necessario che adottiate un approccio stealh, pressoché inutile in tale situazione. Semplicemente, massacrate le guardie quando le vedete. Scendete al pian terreno e cercate la stanza della Security (porta rossa). Entrate poi nella porta in fondo, uccidete la guardia e prendete le chiavi del seminterrato, vicino ai computer. Riuscite, ed entrate nella porta a fianco di quella della Security (sempre di colore rosso). Proseguite oltre la sala con le due workstation e usate le chiavi di prima sulla porta in fondo, quella accanto al calendario appeso al muro. Entrerete così nel seminterrato. Rompete la vetrata giù di sotto e prendete il manuale di sicurezza. Accedete al PC e disattivate tutte le telecamere (password cameras1:pterodactyl, password cameras2:velociraptor). Girate un po' per il seminterrato, fino a trovare una vetrata come quella raffigurata qui sotto. Oltre essa c'è il laboratorio nel quale trovate il famoso "feticcio", uno degli oggetti che sta cercando Pisha. Sparate dunque al vetro, poi buttatevi all'interno e recuperate l'oggetto in questione.
In un'altra stanza del seminterrato dovreste viceversa trovare un bigliettino con sopra scritto il codice di accesso ai laboratori: 2358, ed in un'altra ancora la tessera magnetica per la sala del laboratorio del museo, proprio di fronte alla porta col tastierino numerico che conduce ai laboratori. Usate dunque il codice e proseguite.
Stendete tutte le guardie ed entrate nell'ennesima sala controllo. Accedete al PC, scrivete il comando "beams" (password: platypus) disattivando così i laser nella stanza successiva. Con il comando "alarm" (password: wombat) disattivate invece tutti gli allarmi, anche se ormai credo che non serva, se avete già massacrato tutte le guardie!:-) .
Così, andate avanti, oltrepassando quel magazzino con tutti gli scatoloni riposti e usate la tessera magnetica sulla porta che si trova in fondo. Arriverete così alla sala in cui dovrebbe esserci il sarcofago, ma invece di esso c'è un'altra sorpresina ad accogliervi… Il sarcofago è SCOMPARSO!!! E dietro di voi c'è Beckett (quello che avete incontrato a Santa Monica subito dopo aver fatto esplodere il deposito, ricordate?). Beckett vi informerà di un po' di cose. Chiedetegli perché si trova qui. Vi risponderà che è un archeologo, per cui ha pensato che sarebbe stato utile dare un'occhiata a quel sarcofago di Ankaran che sta facendo arrabbiare tutti. Pensa che si tratti della mummia di un re della Mesopotamia, ma aveva bisogno di conferme.



Tuttavia, appena arrivato non l'ha più trovato al suo posto… Quindi deve essere stato rubato, oppure messo da un'altra parte intenzionalmente. Ditegli che Lacroix vi ha chiesto di riportarlo indietro, per proteggere la Camarilla. Chiedete a Beckett se ha qualche sospetto su chi possa averlo rubato. Lui non lo saprà, ma vi dirà le sue teorie sul sarcofago. Si pensa infatti che il sarcofago contenga la salma di un Antidiluviano, ossia un Vampiro "originario" che avrebbe dato vita ad una stirpe o un Clan: alcune leggende narrano che alcuni di questi antidiluviani siano ancora in vita. Inoltre, si ritiene anche che ciò rappresenti un presagio della Gehenna, ossia del "giorno del giudizio", la fine di tutti i fratelli vampiri. Infatti molti credono che Caino e gli Antidiluviani torneranno per consumare e distruggere la razza dei vampiri, e la scoperta di questo sarcofago è un chiaro segno dell'avvicinamento di quel giorno. Beckett sembra piuttosto intimorito da questa eventualità, anche se si trova qui proprio per riuscire a "smontare" tutte queste teorie e leggende.

Terminata la conversazione, tornate a casa vostra dove troverete Heather che vi offrirà una "cenetta particolare"... :-) . Poi controllate le e-mail: c'è un nuovo messaggio da questo "amico", che sembra perseguitarvi…*"Un gambetto – E' stato eseguito un gambetto, il re ha lasciato la porta aperta."*

Chi potrebbe essere questo fantomatico "amico" che vi lancia questi messaggi criptici?? Prima di andarvene dite a Heather di cambiare look e di farvi trovare qualcosa di speciale al vostro ritorno, poi uscite. Tornate da Lacroix per riferire gli ultimi accadimenti. Vi dirà che sta iniziando una caccia di sangue contro Rodriguez, e che la sua esecuzione sarà imminente… Ditegli che il sarcofago è stato rubato. Lacroix appena appresa la notizia si infurierà come una belva, e avrà subito un sospetto per questo furto, un certo Gary. Egli è il primogenito dei Nosferatu: sono loro che hanno scoperto per primi dove sarebbe stato portato il sarcofago, una volta scaricato dalla nave Elizabeth

Dane, e ad aver preso la chiave del museo. Erano gli unici a sapere! Il principe vuole che il sarcofago venga ritrovato a tutti i costi, poiché se cadesse nelle mani sbagliate potrebbe causare chissà quale inaudita catastrofe alla città.
I Nosferatu vivono da qualche parte nelle fogne di Hollywood. Il barone di Hollywood, cioè il capo di questa parte della città si chiama Isaac. Per trovare Gary dunque, Lacroix vi suggerirà di iniziare le ricerche parlando con questo Isaac, che di solito può essere trovato nella sua gioielleria ad Hollywood.
Ora, dunque, non vi rimane altro che prendere il taxi e dirigervi verso Hollywood. Prima, se volete, potete passare a Santa Monica da Mercurio per vedere se ha qualche arma interessate per voi. Quando siete pronti, dirigetevi ad Hollywood.

3-Hollywood



Dopo che sarete arrivati, gli uomini del barone vi si avvicineranno, "invitandovi" a presentarvi dal loro Capo di questa zona della città. Visto che è proprio la persona che state cercando, non perdete tempo, e dirigetevi immediatamente alla gioielleria del barone Isaac. L'ingresso della gioielleria è in fondo alla strada, dovete prendere il vicolo laterale per poter entrare dalla porta di servizio sul retro dell'edificio (zona X sulla mappa). Appena entrati verrete fermati proprio da Isaac, il barone anarchico. Già dal suo atteggiamento iniziale capite che lui è ostile alla Camarilla ed a Lacroix, e soprattutto considera Hollywood suo "dominio". Infatti tutti i "fratelli" che entrano nei suoi domini devono presentarsi a lui, sicchè per evitare possibili incidenti in città si stabiliscono con loro una serie di regole di condotta. Prima che il barone possa ascoltare le vostre ragioni, dovrete però fare un favore per lui. Ha infatti ordinato un film, ma improvvisamente il rivenditore è diventato paranoico e non vuole consegnarglielo: non vuole incontrarlo di persona, ne consegnarlo e non risponderà nemmeno al telefono. Ha detto tuttavia che lascerà un messaggio con il luogo in cui metterà la cassetta, in uno dei computer che si trovano nell'Internet Cafè "Ground zero", poco più avanti sulla strada (zona G sulla mappa). Dovrete andare a prenderla per lui, se volete che Isaac ascolti i vostri problemi. Uscite dunque dalla gioielleria, e tornate sulla strada principale. Sulla via del ritorno verrete fermati, all'altezza del ristorante italiano "Cavoletti Cafè" (zona 2 sulla mappa), da una strana ragazza, di nome Samantha, che probabilmente vi ha scambiato per qualcun altro che non vedeva da parecchio tempo. Dirà di voler chiamare a tutti i costi qualcuno per fare in modo che vi ricordiate qualcosa, ma voi ignorate tutto, e negate qualsiasi coinvolgimento con lei, altrimenti la pazza telefonerà ai suoi amici (dal telefono pubblico accanto al ristorante) ed effettuerete una violazione della Masquerade. Per evitare che ciò accada, prima che prenda il telefono succhiatele un po' di sangue, senza ucciderla, sicchè alla fine quando vi staccherete da lei rimarrà ipnotizzata per un po' e

voi potrete filarvela. Dirigetevi così all'Internet Cafè Ground Zero. Quando sarete all'interno, cercate il computer di Josef K. , che dovrebbe essere il rivenditore del video, come vi ha detto il barone. Accedete alla sezione delle e-mail attraverso la password: kafka. Ci sarà un'email che indicherà un luogo lì vicino, il retro del negozio "Fast Book (zona FB sulla mappa). Il rivenditore vi aspetterà proprio lì.
Andate così al luogo dell'appuntamento, e troverete l'uomo che è spaventatissimo, e piuttosto reticente a parlare. Cercate di calmarlo e di farvi spiegare cos'è questa faccenda della videocassetta: evidentemente è più di un semplice "porno", o altra schifezze del genere, poiché da quando l'uomo l'ha vista ne è rimasto terrorizzato. Dopo avervi rivelato questo, scapperà impaurito. La videocassetta è stata nascosta in un posto sicuro, ma l'unico indizio che avete sono le parole "Ginger Swan" pronunciate dall'uomo prima che scappasse via. Tornate alla gioielleria di Isaac, riferendogli lo strano episodio. Quest'ultimo vi dirà che in realtà Ginger Swan era una famosa attrice degli anni '50, e qualunque uomo qui in città all'epoca avrebbe fatto di tutto, anche mettere a rischio la propria famiglia e la carriera per una notte con lei.
L'unica cosa da fare adesso è fare una capatina al cimitero (zona 8 sulla mappa) per vedere se trovate la tomba di questa Ginger Swan: magari ci saranno ulteriori indicazioni su come proseguire la ricerca della videocassetta. Per entrare al cimitero, visto che il cancello principale è chiuso, dovete spostare tutte quelle assi di legno e barili che vedete ammucchiati sul muro, in fondo. Dietro di essi infatti si cela un buco nel muro, che vi permette di accedere alla zona del cimitero.



Una volta che siete all'interno, andate avanti, sino ad arrivare alla casetta del becchino. Entrateci, e verrete fermati dal custode. Vi spiegherà di aver bisogno di una notte di sesso, perché è molto tempo che, ehm…, non "gli da giù", ma non può lasciare incustodito il cimitero, poiché da quanto dice è infestato dagli zombie. Ora, offritevi di

aiutarlo. Se avete un personaggio femminile, potete proporre voi stessi come oggetto del piacere del becchino Romero (chissà perché il suo nome mi è familiare…:-)), altrimenti potete uccidere per lui gli zombie, oppure tornare in città e portargli una prostituta.
Una volta completata questa piccola sotto-quest, continuate a scendere già per il cimitero fino ad arrivare all'ultima cappella, in fondo. Entrate, e all'interno fra i vari loculi cercate quello di Ginger Swan: al posto del cadavere, troverete proprio la videocassetta "Snuff" che sta cercando il barone Isaac.
Tornate alla gioielleria e visionate insieme a lui la videocassetta: solo a quel punto capirete il terrore dell'uomo che avete incontrato precedentemente. Infatti, vedendola capirete che quelli che l'hanno fatta sono dei pazzi maniaci che riprendono la morte delle persone in diretta, per mano di mostri almeno all'apparenza soprannaturali. Il contenuto è piuttosto agghiacciante, perché mostra una donna che viene sbranata da queste misteriose creature. Occorre trovare quelli che hanno fatto questa cassetta, prima che facciano del male ad altre persone. Tuttavia, la prima parte del film che avete reperito è danneggiata, e occorre trovarne una copia migliore per poter avere qualche indizio supplementare quantomeno sul luogo in cui il film è stato girato. Il barone vi suggerirà di parlare con i rivenditori locali. Andate così al negozio di videocassette porno, il Sin Bin (zona 7 nella mappa) e parlate col proprietario, Flynn Boyle. Chiedetegli della casa produttrice della videocassetta, la "Death Mask Productions" e ditegli che siete interessati a qualche loro produzione. Convincetelo a dirvi la parola d'ordine da dire per mettersi in contatto con questi tizi della casa produttrice: se sarete abbastanza persuasivi riuscirete a convincerlo a darvi questa informazione, altrimenti vorrà 500 dollari (che ovviamente non dovete dargli!), per cui scendete al piano di sotto del negozio, scassinate la porta con la scritta "Manager" (difficoltà 5) ed entrate nel PC del proprietario. Andate alla sezione "private" (password: dirtydog) e poi alla sezione "dmp": troverete la parola d'ordine da dire al telefono vicino al fast food Red Spot (zona 4 sulla mappa), che è "chi cammina di notte con i demoni della paura". Bene, ora potete uscire e andare appunto al Red Spot. Accanto all'ingresso del locale trovate il telefono. Non appena vi avvicinerete comincerà a squillare. Rispondete, e quando la voce del misterioso interlocutore inizierà la frase, finitela con la frase segreta che avete appena reperito. A quel punto, vi sarà comunicato dove reperire la cassetta, in particolare al Lucky Star Motel, nella stanza 2 (zona 3 sulla mappa).
Andate lì. Ora, ricordate la chiave che avevate reperito vicino al cadavere di Milton, nel capannone abbandonato di Downtown? La vostra caccia a Muddy potrebbe avere una sua conclusione finalmente. Se usate la chiave reperita nell'ultima scena del crimine nella stanza 6, riuscirete a far irruzione, ma appena in tempo per vedervi sfuggire il killer proprio sotto il naso, dopo aver massacrato il povero Muddy Mike… Nella stanza trovate un biglietto da visita dei "Fratelli Salvage": si tratta dello sfasciacarrozze di Santa Monica (dove avete trovato Tung, ricordate?). Più tardi fateci un salto…
Ora però controllate anche la stanza 2: l'interno è vuoto, e c'è parecchio sangue sulle pareti e sul pavimento. Non trovate niente, eccetto una chiave che apre una porta

all'interno dell'Internet Cafè "Ground Zero"… Ritornate lì, dunque, oltrepassate la porta con su scritto "employees only" e usate la chiave per aprire la porta interna. Ora fate molta attenzione, poiché vi piomberanno addosso i mostri che avete visto nel film. Non sono particolarmente impegnativi, comunque. Fatevi strada a suon di botte, (o a suon di piombo, secondo i vostri gusti), seguendo il percorso obbligato fino ad incontrare un superstite di questo massacro…



L'uomo sembra essere l'ultimo superstite dei famigerati membri della DMP. Infatti loro della casa produttrice, secondo quanto vi dirà, hanno solo trovato la cassetta e poi l'hanno messa in commercio. Uno di loro infatti l'ha rubata in una casa su in collina, e da allora ci hanno messo il loro "marchio" della DMP. Proprio mentre sta per darvi qualche informazione in più su questa casa in collina dove hanno reperito la cassetta, verrà sbranato da una di quelle bestiacce che improvvisamente sbucherà alle sue spalle.
Proseguite, fino ad arrivare in una stanza con un sacco di scatoloni ammucchiati e un condotto su in alto. Arrampicatevi su per gli scatoloni e poi infilatevi nel condotto: conduce in una delle stanze che avete oltrepassato in precedenza ma che era chiusa a chiave. Sul tavolo al centro della stanza trovate finalmente la videocassetta, quella giusta con anche le prime immagini che nell'altra copia che avete visionato erano rovinate.
Uscite da lì, e riportatela alla gioielleria da Isaac. Dopo averla vista tutta, finalmente Isaac riconoscerà la casa che si vede nelle prime immagini (era il pezzo che mancava nell'altra copia). E' infatti una casa sulle colline di King's way: vi specificherà anche che dovrete affrontare il creatore del film per poter aver accesso alla tana dei Nosferatu…
Uscite dalla gioielleria, e riprendete subito il taxi. Prima di andare al 609 di King's way, tornate a Santa Monica per risolvere una volta per tutte la faccenda del "carnevale di morte", vendicando la triste morte di Muddy… Dirigetevi allo sfasciacarrozze, e avanzate fino ad arrivare al "cimitero delle automobili", dove sono accatastate tutte le

carcasse delle vecchie auto. Una volta all'interno fate estremamente attenzione, perché il serial killer vi scaglierà addosso le carcasse delle automobili (se anche una di queste vi prende vi uccide, quindi occhio!) e alla fine appiccherà anche un piccolo incendio per non permettervi di arrivare da lui. Ad ogni modo avanzate cautamente, fino alla fine di questa specie di "percorso a ostacoli" e parlate con il vampiro serial killer. All'inizio sembra essere molto in stato di shock, e chiedetegli perché ha compiuto tutti quegli omicidi, convincendolo a raccontarvi la sua storia. Scoprirete così che ha iniziato a uccidere i malviventi da quando la sua famiglia è stata massacrata da dei ladri. Cercate di convincerlo a cambiare, altrimenti metterebbe a rischio anche la vita di innocenti. In questo modo guadagnerete un punto umanità. Alla fine però dovrete ucciderlo, perché il tipo sembrerà irremovibile, e inoltre se non lo farete non completerete la quest e non otterrete preziosi punti esperienza. Quindi preparatevi al combattimento. Il serial killer si trasformerà in un uomo lupo e vi attaccherà. Contate che è piuttosto forte nel combattimento corpo a corpo, ma ho trovato un modo abbastanza veloce per eliminarlo, sfruttando poi un piccolo bug del gioco:-). Se ci fate caso, al centro della zona dove vi scontrerete con lui, c'è un palo, quello della gru. Portatevi dietro di esso, e l'uomo lupo nell'inseguirvi si bloccherà come un idiota dietro al palo, rimanendo incastrato!! A quel punto, fate capolino da dietro, sempre molto lentamente, prendete il vostro shotgun, e massacratelo tranquillamente con i vostri potenti pallettoni, finchè non cede. Alla fine del combattimento otterrete preziosi punti esperienza e la redenzione dalla Masquerade (se in precedenza avete fatto qualche violazione).
Ora se volete fate un giretto da Mercurio per rifornirvi, poi prendete il taxi e dirigetevi al 609 di King's Way.
Arrivati alla villa, constaterete immediatamente che l'ingresso principale è bloccato. Prendete dunque una delle due porte laterali e proseguite. Su una parete dovreste vedere delle piante rampicanti grazie a cui arrampicarvi sulla balconata posta al piano superiore. Procedete oltre la scala a chiocciola ed aprite la porta-finestra al centro del balcone per entrare nella villa. Una volta all'interno, verrete aggrediti per l'ennesima volta dalle bestiacce che avete visto anche al Ground Zero e nel film. Riconoscerete immediatamente l'interno della casa che avete visto anche nella videocassetta. Dovete solo seguire il percorso obbligato, facendo strada con la forza. Ricordate di prendere le sacche di sangue dal frigo, perché tra poco vi saranno utili.
Scendete l'ultima rampa di scale, e state pronti, perché tra non molto vi aspetta un durissimo combattimento.
Qui giù farete la conoscenza di Andrei, il presunto capo dei Sabbat. Chiedetegli se è lui ad aver fatto la cassetta. Vi dirà di si: la cassetta doveva essere una specie di "test", ma non doveva finire nelle mani di un mortale… Continuando a parlare con lui, scoprirete che Andrei non è propriamente un "fan" di Lacroix, e che ha intenzione di fare una strage dei Nosferatu e di tutti quelli che hanno a che fare con il principe. Ovviamente voi non potete permettere che ciò accada, dunque armatevi di santa pazienza e soprattutto di riflessi sopraffini perché ora inizia il combattimento!!

Andrei, in sé stesso, è piuttosto debole; il problema è che però ha la brutta tendenza a scomparire e riapparire periodicamente in un altro punto della stanza.



Come se non bastasse, ogni volta vi scaglierà contro un paio di quelle simpatiche creaturine di prima. Non c'è una tecnica vera e propria per affrontarlo. Sappiate che però in tal caso le armi da fuoco aiuterebbero parecchio, perché vi permetterebbero di non muovervi troppo (esponendovi al rischio di venir feriti gravemente dai mostriciattoli) e di colpire a distanza Andrei quando riappare. La tecnica migliore difatti è proprio questa. Armatevi con un'arma da fuoco (meglio se automatica), togliete di mezzo le creaturine prima che Andrei ve ne lanci contro altre, e sparategli, rimanendo il più possibile fermi in una certa posizione. Andate avanti cosi finché Andrei non va giù, ma sappiate che anche così non sarà proprio semplicissimo… Le bestiacce che vi scaglierà addosso sono dannatamente fastidiose. In caso di bisogno usate le sacche di sangue.
Quando sarete riusciti a sconfiggere Andrei, prendete la grossa doppia porta nella stanza che vi porterà nelle fogne, dove presumibilmente incontrerete i Nosferatu.
Finito il caricamento, buttatevi di sotto, e proseguite nel percorso obbligato sino ad incontrare un cadavere. Leggete il blocchetto d'appunti accanto al corpo: è di un impiegato del dipartimento d'energia e dell'acqua di Los Angeles, che indagava su strane apparizioni degli esseri contro cui avete combattuto sinora. Attivate la leva vicino alla grata, proseguite e poi al primo bivio girate a sinistra. Continuate, ed entrate nell'ULTIMA conduttura. Proseguite nel passaggio obbligato fino ad incontrare un'altra grata con una leva. Azionatela e passate. Procedete e girate a sinistra al primo bivio. Sulla sinistra dovreste vedere due porte una di fronte all'altra. All'interno di quella accessibile trovate il registro del dipartimento d'energia, nel quale potrete leggere altre voci sugli avvistamenti delle creature nelle fogne. La porta di fronte contiene invece diverse munizioni per le vostre armi da fuoco (abilità 5 di scassinamento per aprirla). Quando

avete fatto, tornate all'esterno e proseguite andando dritti da dove vi trovate ora. Al successivo bivio girate a sinistra ed infilatevi nella SECONDA conduttura che vedrete (dopo quella chiusa con le sbarre). Continuando ad avanzare, vi ritroverete su una discesa.



Seguitela, sino ad arrivare in fondo, dove vedrete una valvola ad un lato della stanza. Attivate la valvola, in questo modo la stanza verrà invasa dall'acqua e voi sarete risucchiati.

Dopo il caricamento, seguite il condotto subacqueo e usate le scalette per uscire dall'acqua. A questo punto subirete l'ennesimo assalto delle creaturine malefiche che ben conoscete. Trucidate tutti senza pietà (risparmiate però i proiettili per le vostre armi da fuoco, perché dopo vi serviranno come il pane…). Prendete una delle condutture per passare alla successiva stanza, e poi scagliate addosso a quella specie di mulino rotante uno dei barili che vedete all'angolo. Quando sarà distrutto, potrete arrampicarvici sopra e passare nella conduttura immediatamente al di sopra di esso. Eliminate la successiva ondata di esserini malvagi che vi assaliranno, poi nella nuova zona nella quale siete giunti cercate l'uscita che da su una passerella. Prendetela, poi scendete le scale sino ad arrivare sul pavimento, dove dovreste vedere dei grossi fori. L'ultimo di essi, quello senza acqua, è l'unico scoperto. Buttatevi dentro senza paura.

Una volta atterrati, seguite il percorso obbligato fino alle scalette, salitele e aprite la porta. Siete appena arrivati in una sala allagata, con scariche pericolose scariche elettriche che si ripercuotono un po' ovunque nella zona allagata. Fate attenzione, perché appena passerete sulla passerella, questa crollerà, obbligandovi a risalire usando le scalette più in fondo, proprio nella zona delle scariche elettriche. Cercate di non farvi prendere, poi scassinate la porta "electrical room" (diff 5) e usate la leva per disattivare l'elettricità, e quindi le scariche. Bene, ora passate al terminale e accedete ad esso.

Andate alla sezione “pump118a” (password: septic) e controllate lo stato dei serbatoi ausiliari. (“res status”). Se saranno pieni, dovrete svuotarli impiegando la leva accanto al terminale, che disattiverà la pompa nel condotto sommerso.



Altrimenti, se le trovate già vuote, azionate la leva e gettatevi velocemente in acqua seguendo il condotto sommerso, poi al bivio all’interno del condotto girate a destra fino ad arrivare nella stanza “riserve 2”. Infatti, se sono pieni i serbatoi, dovrete semplicemente disattivare la pompa per poter entrare nel condotto (già sommerso) perché in caso contrario vi risucchierebbe verso l’esterno. Se sono vuoti, dovrete allagarli, (altrimenti non riuscireste ad arrivare al condotto posto sul soffitto della stanza-serbatoio “riserve 2”) e poi sfruttare la pressione dell’acqua per farvi risucchiare nel condotto in alto nel serbatoio.



Dopo il caricamento avrete avuto accesso all'area successiva e vi ritroverete davanti a un grosso ciccione, ma dall'aria non proprio amichevole, che inizierà a scagliarvi addosso delle strane schifezze verdi. Cercate di affrontarlo con le armi da fuoco e standogli sempre ben lontano, poiché nel combattimento ravvicinato può farvi veramente male… Quando lo avrete steso, procedete per il percorso obbligato e al bivio girate a sinistra, lungo la discesa. Al bivio successivo girate a destra, poi di nuovo a destra. Oltrepassate la porta con su scritto "Authorized Personnel only" ed armate la vostra arma più potente (lo shotgun oppure lo Jaegerspas XV se lo avete comprato da Mercurio). Procedete oltre fino ad arrivare in un'ampia sala con dei cadaveri umani in terra. Preparatevi allo scontro. Improvvisamente spunterà fuori infatti un mostro gigantesco, dalle sembianze veramente raccapriccianti.



Attenti perché vi comincerà a scagliare addosso tutti i cadaveri che trova a terra. Con lo Jaegerspas XV basteranno comunque sette o otto colpi ben assestati per stenderlo definitivamente, prima ancora che possa avvicinarsi a voi per colpirvi. Quando lo avrete eliminato, guardatevi attorno e cercate una grata sulla parte opposta a quella oltre il precipizio. Saltate dall'altra parte, sfondate la grata, ed entrate nel condotto.
Dopo il caricamento, saltate di tubo in tubo per avvicinarvi sempre di più alla grossa ventola che vedete in fondo: non c'è modo di fermarla, potete solo passarci in mezzo sperando che non vi colpisca. Quando riuscirete a calarvi di sotto, vi renderete immediatamente conto di trovarvi in una specie di labirinto, popolato dagli esserini di prima, ma anche dei ciccioni come quello che avete affrontato in precedenza ed (ahimè!) anche di quegli esseri immondi come quello che avete appena eliminato. Gli esserini eliminateli col combattimento ravvicinato, ma per gli altri vi consiglio vivamente di usare armi da fuoco.



Se volete risparmiare proiettili quando li vedete scappate, tanto sono abbastanza ingenui, e nella maggior parte delle volte non vi inseguiranno. Ora, avanzate fino ad intravedere un vampiro che scappa in una direzione (sarà velocissimo, e vedrete solo un'ombra che vi passa davanti a velocità supersonica). Andando in quella direzione, vedrete il vampiro attaccato e successivamente ucciso da diverse creature come quelle che avete già incontrato. Fate un massacro, poi sui resti del corpo del vampiro rinverrete una tessera magnetica. Prendetela, e adesso dedicatevi a cercare l'uscita del labirinto. Un modo per venirne fuori abbastanza rapidamente c'è. Avete notato quelle targhette numerate che sono presenti ad ogni bivio, giusto? Bene, dovrete cercare di seguire quella numerazione in senso DECRESCENTE, cioè dirigervi sempre verso corridoi contrassegnati da numerazione sulle targhette decrescente. Alla fine del percorso, arriverete ad una sorta di sala ovale, con un computer in fondo. Usate li la vostra scheda magnetica appena rinvenuta: ciò farà aprire un varco nel pavimento. Buttatevi dentro.

Al termine del caricamento, vi ritroverete finalmente nel nascondiglio dei Nosferatu. Uscite dall'acqua e prendete una delle due caverne, proseguite fino a vedere una specie di ponticello illuminato da lucette fluorescenti (simili a quelle dell'albero di natale): oltrepassatelo, e arriverete così alla zona "residenziale" del nascondiglio.

Cercate la stanza di Imalia, una vampira ancora "in fasce", che ha un problema. Infatti in vita era una grande fotomodella, ma ora che è morta sta constatando che Twani Sessions, sua grande fotomodella rivale quando lei era ancora viva, sta avendo grande successo, ed ora per invidia la vuole rovinare professionalmente. Infatti vi chiederà di piazzare alcune web-cam nel suo appartamento per monitorarla in continuazione in modo da avere (prima o poi) del materiale scottante col quale rovinarla sul lavoro. Lei non può farlo perché Gary le ha detto di non attirare l'attenzione finché le cose non si saranno sistemate col Principe, e quindi deve stare nascosta nel suo nascondiglio. Offritevi di

aiutarla. Una volta che avrete piazzato le telecamere, dovrete connetterle alla rete, usando il PC nel suo appartamento, con la password: cleopatra. Twani vive ad Hollywood, in un appartamento nell'edificio che sta proprio davantii al Luckee Star Motel. Prendete le chiavi dell'appartamento da Imalia, poi uscite. Proseguite poi entrando nella porta successiva a quella della stanza di Imalia. All'interno troverete un potentissimo artefatto, il Galdjum, che aumenta di molto la durata di tutte le vostre discipline passive. Dopodiché riuscite e continuate sino ad arrivare nell'alloggio di Gary, oltre la doppia porta decorata.
La voce di Gay inizierà a risuonare nelle vostre orecchie, ma all'inizio non si farà vedere. Cercate di non farlo arrabbiare, poi parlategli del motivo della vostra visita, cioè del sarcofago di Ankaran. Gary vi dirà che è già stato venduto… DANNAZIONE! Quando gli chiederete chi lo ha comprato e dov'è finito purtroppo vi chiederà un favore per poter ottenere questa informazione… Gary infatti ha mandato in giro per Chinatown un suo agente, un vampiro dell'est (ossia un "Kuei-jin" come lo chiama lui) di nome Barrus, per fare nuove conoscenze e prendere contatti. Tuttavia di recente non si è più fatto sentire: dovrete andare a Chinatown e riprendere il suo amico per avere le informazioni che cercate. Quando sarete lì dovete andare al "Tempio d'Oro", sede dei Kuei-jin, e parlare con Xiao chiedendole del ragazzo. Una volta che lo avrete ritrovato, Gary vi chiamerà ad un telefono pubblico di Chinatown e vi riferirà le informazioni che cercate sul sarcofago di Ankaran. Fino ad allora non saprete mai dov'è.
Finita la conversazione, prendete la porta in fondo e uscite dalla zona. Vi ritroverete nella cappella del cimitero, la stessa dove avete reperito la prima parte della videocassetta Snub per Isaac. D'ora in avanti se dovete ritornare nel nascondiglio dei Nosferatu dovrete passare da qui.
Uscite dal cimitero, poi prima di andare a Chinatown risolvete alcune faccende in sospeso qui ad Hollywood. Per prima cosa, fate una capatina a casa vostra, a Downtown e controllate la posta elettronica. Trovate un messaggio di Lacroix, che vi affibbierà un piccolo lavoretto. Sembra infatti che il principe sia interessato al ristorante italiano di Hollywood, ma il proprietario, nonostante una sua generosa offerta, si rifiuta di vendere il locale al principe. Tuttavia, un noto critico gastronomico, Tommy Playton, ha intenzione di scrivere un articolo sul ristorante molto presto. Dovete intercettarlo mentre è ancora in città e convincerlo a fare in modo che la sua recensione del ristorante sia negativa.
L'altra nuova e-mail è sempre di quel misterioso personaggio che si firma "un amico", e recita: *"Il costo: il costo di un attacco si paga spesso in seguito"*. Avete sempre di più la netta sensazione che questo fantomatico personaggio sia Rodriguez…
Bene, ora uscite dal vostro appartamento ed andate a fare scorta di munizioni (durante l'ultima missione ne dovreste aver sprecate parecchie), vi consiglio di andare da Mercurio, che ha prezzi buoni. Poi, quando siete pronti, tornate ad Hollywood e preparatevi per il lavoretto per Imalia. Entrate nella porta di fronte al Luckee Star Motel, poi usate le chiavi che vi ha dato Imalia per entrare nell'appartamento di Twani. In casa

c'è lei e il suo ragazzo. Non dovete assolutamente farvi vedere, e per farlo dovrete essere molto scaltri. Appena entrati, piazzate la prima telecamera in salotto, poi dirigetevi con passo felpato nella stanza da letto e nascondetevi dietro il separè. Aspettate che l'uomo esca dal bagno e che vada a vedere la televisione in salotto, poi piazzate la seconda telecamera nella stanza da letto e l'ultima nel bagno, mentre la ragazza è ancora in cucina. Tornate alla svelta dietro il separè, poi usate il PC portatile sul tavolo e connettete le telecamere alla rete, usando la password che vi ha dato Imalia.
Ora, con calma, uscite dall'appartamento senza farvi vedere (aspettate che l'uomo torni in bagno), e andate a riferire del buon esito della vostra impresa da Imalia. La vampira sarà talmente felice che come ricompensa vi elargirà ben 400 dollari.
Bene. Già che ci siete, fate un salto da Mitnick, l'esperto informatico dei Nosferatu. Parlando con lui scoprirete che ha dei problemi con la rete informatica dei Nosferatu. Offritevi di aiutarlo in qualche modo. Per il momento non vi dirà nulla di più sul suo problema, ma vi promette di contattarvi nel vostro rifugio a Downtown tramite e-mail per darvi tutti i particolari non appena possibile.
Ora uscite e tornate al centro di Hollywood. Per prima cosa potreste occuparvi del piccolo problema del principe riguardo al ristorante italiano. Il recensore di cui parlava si trova proprio davanti al locale. All'inizio appena vi vedrà vi scambierà per una specie di cameriere o una cosa simile, ed avrà un atteggiamento piuttosto borioso. Usate la dominazione oppure persuadetelo (ma dovete avere un elevato valore della caratteristica) a scrivere un articolo negativo del ristorante Genovese. La quest può essere infatti risolta solo se avete un alto punteggio in queste discipline o caratteristiche; se non usate la dominazione dovete fargli notare che questa recensione non è nei suoi migliori interessi e che non fa altro che scrivere recensioni positive per ottenerne una negativa del ristorante. Anche questa è fatta! Ora, all'interno del Red Spot (zona 4 nella mappa) troverete una mazzetta di soldi dentro il frigo con le bevande alla destra dell'ingresso principale. Parlando con il proprietario, e chiedendogli "il piatto del giorno", vi mostrerà la sua merce di contrabbando. Tra gli articoli proposti, vi consiglio se avete i soldi la pistola Colt (una vera manna…) e il giubbotto pesante, che offre un'ottima protezione, ma che toglie un punto in destrezza a causa del fatto che è piuttosto ingombrante e per il suo peso.
Andate adesso all'Asp Hole (zona 6 nella mappa). All'interno del locale potete anche provare a fare qualche tentativo di seduzione con qualche ragazza, per succhiare un po' di sangue extra… Se andate al secondo piano del locale troverete il proprietario di questo posto, Ash, un famoso attore ormai in rovina che vi dirà dei suoi problemi. Sembra che l'unica cosa che gli sia rimasta è il locale ed ora dei cacciatori lo stanno braccando fuori dal locale, per una vecchia storia dovuta a dei dissapori con Isaac, sicché appena esce è un uomo morto… Offritevi di aiutarlo, non dimenticandovi di chiedere un compenso per i vostri servigi. Avete due possibilità: o cercare qualcuno all'interno del locale che gli somigli con cui fargli scambiare i vestiti e quindi farlo scappare di nascosto, oppure

scortarlo personalmente attraverso le fogne fuori dalla città, ma in questo caso dovrete combattere.



Personalmente, ho scelto questa seconda alternativa. Appena terminata la conversazione, vi ritroverete dunque nelle fogne.

Contate che il percorso che dovrete seguire è assolutamente lineare, non ci sono bivi o ramificazioni. Quindi dovete semplicemente farvi strada attraverso l'uso della forza bruta. State molto attenti però perché i cacciatori non sono dei nemici da prendere sottogamba, soprattutto quelli armati di shotgun e di balestra. Se vedete che vi attaccano in molti contemporaneamente non esitate a tirare fuori le vostre armi da fuoco più potenti. Alla fine del percorso Ash vi ricompenserà con 500 dollari, poi svanirà per sempre dalla città…

Quando vi ritroverete nuovamente in strada, se passate ancora da Isaac alla sua gioielleria scoprirete che forse ha ancora qualche lavoretto per voi. Infatti vi parlerà del suo problema concernente un gargoyle. Infatti una di quelle creature si è rifugiata nel Teatro Cinese del posto (zona 1 nella mappa). Ora il teatro è chiuso, ma non è questo il punto. Isaac ha mandato altri a tirarlo fuori, ma non sono più tornati, e non può permettere che quel mostro faccia del male ai Fratelli della città. Isaac dunque vuole che vi prendiate "cura" del gargoyle che si è stabilito nel vecchio teatro. Prima di andare lì, sarebbe buona cosa però fare un salto da Strauss a Downtown, ricordate infatti di aver preso un libro sui Gargoyle proprio dalla sua casa? Lui vi darà ulteriori informazioni su questi esseri, dicendovi in particolare che la loro pelle è praticamente di roccia quindi è inutile usare armi da fuoco. L'unico modo per vincerli in combattimento è con la forza bruta. Accennategli poi al problema di Isaac e chiedetegli cos'è un gargoyle: vi dirà che la loro storia è indissolubilmente legata a quella dei Tremere. Infatti nei primi anni della loro esistenza i gargoyle furono creati per proteggere il Clan, ma poi i gargoyle presero la

propria indipendenza dai loro tirannici padroni. Dopo aver sentito questo, avete tutti gli elementi in mano per evitare lo scontro diretto col gargoyle nel teatro…:-)



Dirigetevi infatti al teatro cinese ad Hollywood, ed entrate usando le chiavi che vi ha dato Isaac. Appena sarete dentro, il gargoyle farà la sua apparizione teatrale. Ditegli che volete parlare e che avete un'offerta di pace da parte di Isaac. Offritegli così l'alleanza proposta da Isaac: quest'ultimo vuole combattere con il gargoyle contro la Camarilla. Il mostro vi chiederà cos'è la Camarilla, e voi dite che si tratta di un'organizzazione di Fratelli che cercano di comandare altri Fratelli: Isaac li vuole combattere ed ha bisogno dell'aiuto del Gargoyle. Ribaditegli questo concetto che Isaac vuole combattere al suo fianco e non rendere schiavo il gargoyle. Se farete così alla fine lo convincerete ad allearsi con Isaac, evitando un pericolosissimo scontro, ed ottenendo anche più punti esperienza. Tornate da Isaac e riferitegli dell'alleanza. Lui ne sarà entusiasta, dicendosi sicuro che sarà una bella sorpresa trovare il gargoyle ad aspettare qualsiasi truppa che varchi i confini di Hollywood…

Andate adesso al Night Club Vesuvius (punto 9 sulla mappa) e cercate Velvet. Dopo una prima breve conversazione, seguitela di sopra nella sua stanza privata, e lei vi esporrà il suo problema. Pare infatti che anche lei abbia problemi con dei cacciatori. E' da diverse settimane infatti che stanno tenendo sotto controllo Hollywood. Sono stati prima nel locale di Ash (come avete constatato…) e ora nel suo. Velvet pensa stiano cercando di eliminare i nomi che sono nelle loro liste dei sospetti. Di recente ne ha avuto uno sotto il naso, di cacciatore. Anzi, di cacciatrice. Infatti la ragazza ha lavorato nel locale per un po' di tempo, sorvegliando la clientela. Poi quando Velvet ha trovato un'arma nel suo armadietto l'ha licenziato, ma sicuramente è ancora qui ad Hollywood, a sorvegliare il locale e Velvet stessa…Offritevi di aiutarla. La cacciatrice che cerca si fa chiamare

Chastity, ed ora probabilmente lavora la Sinbin come spogliarellista. Velvet vuole che vi occupiate di lei ma senza uccidere innocenti, se possibile, e senza testimoni.



Puntate dunque dritti al Sinbin e chiedete al proprietario di questa spogliarellista. Ditegli di voler fare con lei, ehm, una "sveltina"… lui acconsentirà ma vi dirà che dovrete prima aspettare che finisca lo spettacolo al piano di sotto. Bene. Scendete in fretta ed entrate nella stanza del proprietario (che dovreste aver già scassinato in precedenza). Accedete al PC e andate alla sezione "peepshow" (password: sinner) e fate un "lockdown": così chiuderete tutte le "finestrelle" che permettono ai clienti di vedere lo spettacolo delle spogliarelliste. Ovviamente tutti se ne andranno indispettiti. Poi rapinate il bancomat accanto all'ufficio del proprietario (difficoltà 6) e in questo modo vi accerterete che non torni più nessuno per lo spettacolo. Perfetto. A questo punto, accendendo oltre la porta "employees only" finirà lo spettacolo e una delle due ballerine uscirà (non Chastity). Voi entrate alla svelta e massacrate la cacciatrice, stando attenti a che l'altra spogliarellista non le succeda nulla.

Dopo aver fatto il lavoro, tornate da Velvet e riferitele del buon esito della missione, percependo la sua ricompensa.

Finita questa missione, se parlate di nuovo con Velvet, vi dirà un altro suo problema da risolvere. David Hatter è infatti uno scrittore che lavora come portiere di notte al Luckee Star Motel. Ha scritto una sceneggiatura sulla società dei Vampiri con la collaborazione di uno sconosciuto. Il manoscritto e il collaboratore vanno distrutti poiché metterebbero a rischio la Masquerade, ma Velvet non vuole che Hatter sia ucciso. Andate dunque dall'uomo, e fatevi dire il nome del collaboratore (usate la seduzione se avete personaggio femminile, oppure la dominazione), che sarà Julius, uno dei Sangue Debole che avevate incontrato sulla spiaggia di Santa Monica, ricordate?? Usate la seduzione anche per farvi dare la sua copia del manoscritto.

Recatevi infine alla spiaggia di Santa Monica e parlate con l'unica persona presente. Il ragazzo sembra ancora impaurito, e confesserà subito il suo reato. Adesso sta a voi la scelta se punirlo con la morte per aver tentato di violare la Masquerade, oppure perdonarlo. In questo secondo caso, dovrete dirgli di non farsi vedere MAI più in città, altrimenti sarebbe la morte sia per lui che per voi. In questo modo acquisterete anche un punto umanità.
Tornate infine da Velvet e ditele (mentendo) di aver risolto tutta la faccenda. Sarà molto riconoscente con voi, e vi donerà un suo ricordo, cioè una sua foto autografata.
A questo punto non vi rimane altro da fare, se non dirigervi verso Chinatown col solito taxi.

4- Chinatown



Appena arrivati a Chinatown, dirigetevi subito al Ramen Shop (zona 4 nella mappa). All'interno troverete una ragazza giapponese armata di katana, di nome Yukie, e dall'aria piuttosto minacciosa. Parlate con lei. Vi rivelerà di essere una sorta di "cacciatrice di demoni", e che è venuta in città con il preciso intento di vendicare la morte del suo maestro, assassinato da uno di questi "demoni", quelli che lei chiama "Hengeyokai". Ora è a caccia del suo assassino, dopo una lunga indagine che l'ha portata dal Giappone fino in America, ha motivo di credere che il demone in questione sia in città. Offritevi di aiutarla, poi uscite dal negozio. Adesso dovete andare al tempio (zona 3 sulla mappa) per presentarvi a Xiao.



Ditele del problema di Gary, ossia che dovete trovare il suo amico Nosferatu, scomparso da diversi giorni. Vi dirà che non è opera sua, se è quello che pensano i Nosferatu.



Chiedendole se sa dove possa essere, vi consiglierò di andare a parlare con Wong Ho, proprietario del ristorante del Drago Rosso (zona 1 sulla mappa). E' un uomo d'affari di spicco che ha raccolto un grande rispetto tra la sua gente: se c'è qualcosa che non quadra a Chinatown, lui potrà aiutarvi. Prima di congedarvi, chiedete a Xiao anche se recentemente ha visto in città un "Hengeyokai", il demone che sta cercando la giovane cacciatrice giapponese. Un "Hengeyokai" è un demone "che indossa la pelle di un uomo", ma che non è umano…Con vostro stupore, scoprirete che Xiao sa qualcosa di questa faccenda. Infatti questo demone ha annunciato la sua presenza nel dominio di Xiao, e lei gli ha concesso il permesso di operare. Non agisce comunque sotto la sua supervisione. Vi dirà che ora si trova anche lui al Drago Rosso, ad intrattenere i clienti, e il suo nome è "Zygaena". E' il caso dunque di dirigersi al ristorante cinese "Il Drago rosso" (zona 1 sulla mappa). Appena uscirete dal tempio però vedrete un filmato dove alcuni tizi stanno portando via una ragazza alla svelta. Sembra che escano proprio dal Drago Rosso…
Andando lì, parlate con l'uomo seduto nell'angolo, vicino al bar: sembra proprio che conosca la persona che sta cercando Yukie. Ad ogni modo, cercate di organizzare un incontro con lui. Vi dirà di farvi vedere più tardi al mercato del pesce del quartiere (zona 8 sulla mappa) insieme alla ragazza giapponese. Per ora appuntatevi questa cosa, poi più tardi tornerete da Yukie a riferirle tutto. Ora parlate con la ragazza dall'abito rosso, e ditele che dovete vedere il proprietario del locale. Azionate il pulsante proprio sotto la sua postazione, e si aprirà l'"ascensore segreto" che vi porterà al piano superiore. Qui, in una delle sale, incontrate il signor Wong Ho (è dietro la tendina). Ditegli che vi manda Xiao. Verrete subito a scoprire che sua figlia Kiki è stata rapita da una banda di criminali locali, i Tung, i quali a quanto pare ogni giorno diventano sempre più forti nel quartiere.
Sono una presenza forte qui a Chinatown. Wong Ho ha molti alleati, ma anche molte persone che vorrebbero la sua disfatta. I Tong vogliono usare sua figlia come leva contro di lui, sicuramente per estorcergli qualcosa. A questo punto il vostro interlocutore riceverà una telefonata al cellulare, da un certo Zhao: era qualcuno che aveva un vecchio debito non saldato con lui, ed ora si è riscattato dicendogli dove i Tong tengono sua figlia

Kiki: la ragazza è tenuta prigioniera al "Lotus Blossom", un centro messaggi qui a Chinatown. Se aiuterete l'uomo a riportarla indietro sana e salva, vi aiuterà in qualsiasi modo.



Bene. Uscite dal ristorante e dirigetevi nel luogo indicato dal proprietario del Drago Rosso (zona LB sulla mappa). Qui dovrete affrontare diversi combattimenti con i membri dei Tong: attenti perché alcuni di loro usano potenti armi da fuoco, cercate di avanzare cautamente, soprattutto se non usate armi da fuoco, e di ragionare prima di tuffarvi in mezzo a quattro o cinque nemici armati di shotgun o di 44 magnum… Fatevi strada tra i nemici, salite al secondo piano dell'edificio ed avanzate fino a quando non vedrete una porta con un lucchetto. Scassinatela (difficoltà 7): se non ce la fate usate la "furia del sangue" per aumentare temporaneamente la vostra destrezza e quindi anche l'evento "intrusione". All'interno trovate Kiki. Liberatela, poi ditele di seguirvi fino all'esterno. Ripercorrete a ritroso tutto il tragitto, poi uscite dal Lotus Blossom.
Tornate così da Wong Ho a dargli la buona notizia, poi parlategli di Barabus, l'agente dei Nosferatu scomparso che sta cercando Gary. Purtroppo lui non sa dirvi dov'è, ma conosce qualcun altro che può aiutarvi: è l'uomo che ha chiamato prima per dirgli dove si trovava Kiki, ossia Zhao. Quest'ultimo conosce molte persone, e possiede un magazzino di import-export a Chinatown. Dovete andare sì se volete incontrarlo. Wong Ho lo chiamerà per dirgli di aspettarvi.
Dirigetevi così alla svelta nel magazzino di Zhao (zona 7 nella mappa), salite le scalette in fondo ed entrate nell'ufficio di Zhao. Vi stava aspettando. Vi dirà che Wong Ho lo ha chiamato per risolvere il vostro problema. Purtroppo però, nemmeno lui sa dov'è la persona che cercate… Però sicuramente ci sono di mezzo i Tong che sono coinvolti. Il loro leader, Johnny, sicuramente vi saprà dire di più. Johnny è al "Glaze", il suo club (zona G sulla mappa). La password per entrare nel club è 725. State attenti comunque, perché ci saranno Tong ovunque. L'ufficio di Johnny è sopra le scale. Zhao sa tutte

queste cose proprio perché un tempo anche lui faceva parte dei Tong, ma siccome aveva un debito con Wong Ho, l'ha pagato rivelandovi questa informazione, ed ora è diventato un personaggio scomodo per i Tong… Non farete nemmeno in tempo a pensare a questa cosa, che subito dopo faranno irruzione all'interno del magazzino un numero considerevole di Tong, tutti armati fino ai denti con mitragliette e 44 magnum. Salvate immediatamente la partita, perché è molto alta la probabilità che morirete, in questa sessione di gioco. Zhao verrà ucciso quasi all'istante, voi cercate riparo da qualche parte all'interno dell'ufficio e sparate dalla finestra ormai in frantumi per ucciderne qualcuno. La cosa più saggia da fare è questa: defilatevi silenziosamente su per gli scatoloni accatastati accanto all'ufficio (rompete l'altro vetro per uscire dall'edificio). State bassi, poi avvicinatevi all'uscita e scappate di corsa dal posto. Io vi consiglio comunque di rimanere a combattere soprattutto perché potrete prendere numerose munizioni dai cadaveri dei nemici che ucciderete. Non trattenetevi troppo a lungo però, perché ho notato che i nemici si "autoreplicano", nel senso che anche quando avrete ucciso tutti, ne spunteranno fuori altri, all'infinito. E' impossibile ucciderli tutti. Quando vi ritenete soddisfatti, scappate alla svelta da quel posto.
Ora dirigetevi al Glaze. Digitate il codice sul tastierino numerico proprio accanto alla porta di ingresso, ed entrate. Parlate col vice di Johnny nella saletta privata. Se riuscite a convincerlo a farvi passare con le buone, bene, altrimenti fate un massacro!! E' molto probabile comunque che NON abbiate la meglio, in questa seconda eventualità, per cui fate cosi. Andate davanti all'uomo che sorveglia le scalette che portano al secondo piano, e uccidetelo alla svelta. Poi salite le scale abbastanza velocemente, prima ancora che i Tong al piano di sotto si organizzino per venirvi a far la festa, ed entrate nella prima stanza a sinistra che incontrate, una volta arrivati al secondo piano, oltre la doppia porta. Nascondetevi dietro la scrivania e aspettate che il peggio passi, se non avete ucciso tutti e c'è ancora qualche nemico che vi sta cercando. Poi accedete alla stanza interna, dove troverete finalmente Johnny. Lui ovviamente non vi dirà nulla, ma soprattutto sembra che segua gli ordini del misterioso personaggio raffigurato sullo schermo, dietro di lui: si identificherà come "il Mandarino". Ammazzate in due secondi Johnny, poi Il Mandarino vi informerà che la persona che state cercando per conto di Gary ce l'ha lui in ostaggio, al "Fu Sydacate" (zona 6 sulla mappa) Vuole che andiate lì appena possibile, per discutere i termini del suo rilascio. Terminata la conversazione col mandarino, cercate di defilarvi, e di uscire dal locale attraverso l'uscita secondaria posta subito a destra delle scale che conducono al secondo piano. Prima di andare al "Fu Syndacate" vi consiglio tuttavia di farvi un giretto per il quartiere a caccia di missioni secondarie. In particolare, avete ancora in sospeso la faccenda della giovane cacciatrice giapponese, se ben ricordate. Tornate dunque da Yukie nel Ramen Shop e ditele dell'incontro che avete organizzato. La ragazza vi raggiungerà al mercato del pesce. Dirigetevi così da quelle parti (zona 8), e infatti la troverete proprio davanti all'ingresso. Entrate, e preparatevi ad uno scontro abbastanza duro. Infatti incontrerete lo stesso ragazzo del Dragone Rosso, solo che con vostro sommo orrore scoprirete che vi ha teso una trappola, per eliminarvi tutt'e due e

cibarsi di voi!! Si trasformerà infatti in una orrenda creatura informe che vi attaccherà. Cercate di fare in modo che la ragazza giapponese NON MUOIA. Evitate poi lo scontro ravvicinato, a meno che non siate veramente esperti, visto che il mostro è piuttosto coriaceo. Se avete la 44 Magnum usatela adesso, è l'unica arma che può fargli veramente male, e ucciderlo con non più di 10- 15 colpi ben assestati.
Impostate l'arma non su colpo singolo, ma sulla raffica e poi riempitelo di piombo!! Al termine del combattimento, se la ragazza è ancora viva, vi ringrazierà e riceverete preziosi punti esperienza.



Ora uscite e fate un salto al negozio – bazar "White Cloud Gifts" (zona 2 sulla mappa).



Lo troverete aperto solo verso questo punto della trama principale del gioco, almeno così mi è capitato nella mia partita :-). Una volta entrati, farete la conoscenza del proprietario del posto, il signor Ox, un tipo VERAMENTE bizzarro, che vi farà delle richieste piuttosto strane. Infatti vi chiederà di recuperare gli occhi di un cadavere che gli interessa, un certo Lin, che ora stando alle sue indicazioni dovrebbe essere trattenuto proprio nel negozio della giovane cacciatrice giapponese. Accettate l'incarico, quindi uscite e andate sul posto. Prendete l'entrata sul retro del negozio, fate fuori i due Tung che si trovano all'interno (mi raccomando di raccogliere le preziose munizioni per la 44 Magnum), poi entrate nella cella frigorifera e raccogliete gli occhi dal cadavere che vedrete in terra: BLEAH…!! Tornate dal vecchio pazzoide al bazar e riceverete la vostra ricompensa (150 miseri dollari…:-() ma soprattutto altri punti esperienza. Se volete, Mr Ox vi assegnerà poi una seconda ed ultima quest: infatti sembra che un suo cliente abbia comprato un talismano della sfortuna da lui e ora vuole che venga portato da un suo nemico…:-) Dovrete piazzarlo nell'armadietto del padrone del "Lotus Blossom", che si trova nel suo salotto, così che la sfortuna possa fiorire nella sua vita… L'armadietto del tipo è contrassegnato da un cerchio nero, quindi è facilmente individuabile. Dovete piazzare il talismano coltivatore di mala-sorte proprio qui. Ritornate per l'ultima volta al Lotus Blossom allora, e prendete la prima porta a destra non appena sarete dentro. Scendete le scale, e vi ritroverete nel locale sauna-piscina. Poco più avanti ci sono gli spogliatoi con gli armadietti. Riconoscerete subito quello contrassegnato col cerchio nero. Apritelo e metteteci dentro il talismano. Subito dopo arriverà il proprietario dell'armadietto, che vi beccherà sul fatto… Se avete la dominazione, dominatelo facendogli dimenticare di avervi visto, altrimenti dovrete ucciderlo. Ora ritornate dal vecchio psicolabile al "White cloud" per ricevere la vostra ricompensa ed altri punti esperienza.

Ora se passate nuovamente al ristorante cinese "Red Dragon" è probabile che vi beccherete un'altra quest secondaria molto divertente. Infatti, all'interno del locale sicuramente avrete notato, durante le vostre visite precedenti, quel vecchio pazzo che entra ed esce dal bagno, accanto al bar. Purtroppo prima era ancora troppo ubriaco per poter parlare con voi, ma se ci andate ora sarà abbastanza lucido da sottoporvi il suo problema.



Il suo nome è Lu Fang, ex assassino prezzolato ora ritiratosi in pensione. Quando "lavorava" aveva un collega, che è il tizio che legge il futuro, quello vicino al Tempio di Xiao. Essi hanno due chiavi, una per ciascuno, che conduce ad un tesoro molto grande, sole che entrambi lo vogliono tutto per sé! Il vecchio vuole che uccidiate il tizio che legge il futuro, per prendergli la chiave. La stessa cosa vuole il tizio che legge il futuro, se ucciderete Lu Fang, che vi darà una percentuale del tesoro. Fate un po' il tira e molle tra tutt'e due, finchè uno dei due non vi offrirà ben l' 80% di tutto il tesoro, e uccidete l'altro. Tra parentesi, meglio che uccidiate Lu Fang, perché è in un luogo chiuso e non dovrete vedervela con la polizia. Uccidetelo quando è al bagno, con la disciplina della dominazione "suicidio", senza nemmeno toccarlo, così non avrete problemi con la polizia. Prendete la sua chiave e portatela dal tizio che legge il futuro. Vi dirà che i soldi deve ancora andare a prenderli. Ripassate più tardi per riscuotere una bella sommetta, ovvero ben 1000 dollari!!

Bene, ora siete pronti per affrontare la missione al "Fu Syndacate". Recatevi lì. Subito dopo essere entrati, girate a sinistra ed entrate nella sala riunioni. Il misterioso uomo di prima, il "mandarino", vi parlerà ancora dallo schermo. Fate come dice lui: oltrepassate la porta successiva e verrete portati al piano successivo da una specie di montacarichi. Una volta arrivati di sopra, la stanza verrà invasa dal gas, e da radiazioni ultraviolette, per alcuni misteriosi test che sta svolgendo il pazzo.



Ma non temete, voi non respirate quindi non avete problemi…:-) Nella seconda stanza ci sono dei raggi laser. Dovete evitarli. All'apparenza sembra complicatissimo, in realtà è molto semplice. Se ci fate caso, i cursori che proiettano i raggi scorrono su delle guide laterali, piuttosto distanziate le une dalle altre. Evitate i raggi uno alla volta, e fermatevi nell'interspazio tra una guida e l'altra. Aspettate che il raggio passi, poi accucciatevi (o saltate) per evitare il successivo. Senza troppe difficoltà vi ritroverete dall'altra parte della stanza. Nella stanza successiva ci sono tre lame roteanti: dovrete schivarle e sparare contro le tre centraline di controllo in fondo alla sala (oppure sfondare le grate che le contengono e successivamente le centraline stesse) per fermarle. Quando la stanza sarà

tranquilla, passate alla prossima. Sparate all'uomo che tiene in mano il crocefisso, in mezzo alla stanza, quello con la tuta protettiva.
Salite sul balconcino della sala usando le scalette che vedete lì accanto, e preparatevi ad affrontare un'intera squadra di commando… Usano prevalentemente lo shotgun; usatelo anche voi, nascondendovi nelle zone d'ombra quando necessario, e non dovreste avere troppi problemi.
Quando sono tutti morti, passate alla stanza seguente. Sparate ripetutamente contro il macchinario sul soffitto, sicchè le scariche elettriche cesseranno e voi potrete passare oltre. Nell'ultima sala, sparate contro le macchinette lanciafiamme poste ai lati, e avrete finalmente terminato questi "insulsi" test del mandarino.



Questo ultimo si accorgerà che ce l'avete fatta, e ordinerà ai suoi uomini di farvi fuori. Fracassate la vetrata e uccidete i primi due commando che vi si pareranno davanti. Uscite dal laboratorio passando per la vetrata in frantumi, e massacrate tutti gli altri che vi si pareranno davanti. In una delle ultime sale troverete il "mandarino" ad aspettarvi: trucidatelo senza fare troppi complimenti, dopodichè prendete la chiave della cella di Barrabus dal suo cadavere. Uscite dall'unica porta disponibile, scendete la rampa di scale e alla vostra sinistra dovreste trovare la cella di Barrabus. Parlate con lui. Vi dirà che ancora non potete andare via, perché ci sono dei server in cui dovete entrare per cancellare tutte le ricerche di quel pazzo del mandarino. Su questo piano in effetti dovrebbe esserci un main frame dal quale si può accedere a quei dati: qualsiasi informazione sui Fratelli Vampiri che aveva in possesso il mandarino deve essere distrutta, pena la masquerade!! Uscite dalla stanza dall'altra porta, ed eliminate tutti i poliziotti che vi si opporranno. Lasciate fare a Barrabus, che è piuttosto esperto, evitate di sprecare munizioni. Sul corpo di uno di loro c'è una chiave per aprire una porta chiusa

che si trova su questo piano e che sicuramente avrete notato. Usatela per aprirla. E' la stanza della security.
All'interno, c'è uno dei PC che state cercando. Usatelo, e andate alla sezione "door control" (password: freedom) per sbloccare la seconda porta chiusa. Una volta fatto ciò dirigetevi in quella direzione ed accedete al secondo PC che trovate all'interno. Andate alla sezione "Species X Data" (password: autopsy) e distruggete tutti i dati raccolti sui vampiri dal mandarino! Uccidete poi gli ultimi poliziotti rimasti, poi aspettate che Barrabus sfondi l'ultima porta (quella col tastierino) e passate da lì per uscire dall'edificio. Barrabus vi ringrazierà per averlo salvato: ora può tornare dai Nosferatu, e da Gary. Uscite dall'edificio, dalla stessa porta dalla quale siete entrato.
Non appena sarete fuori, il telefono alla vostra sinistra squillerà: è Gary. Come vi aveva promesso, vi comunicherà chi ha il sarcofago: si tratta della famiglia Giovanni. I Giovanni hanno una magione fuori città. Proprio in quella notte stanno avendo una riunione, e chiunque non sia un Giovanni dovrebbe stare alla larga da quel posto, secondo Gary. Parlando con lui scoprirete che hanno nella magione non solo il sarcofago, ma tutta una collezione di oggetti dell'occulto, che forse potrebbero farvi comodo. Una volta ottenuta questa informazione, è ora di andare a riprendere il sarcofago dalla dimora dei Giovanni…
Raggiungete il casale attraverso il solito taxi. All'esterno ci sono varie macchine parcheggiate, ma noterete in particolare una coppia vicino all'ingresso principale. Se siete una donna, parlate con la donna (viceversa se il vostro personaggio è maschile) e se ne siete in grado dominatela per farvi dare il suo invito. Altrimenti dovrete ricorrere ad altre strategie (seduzione, persuasione, etc…). Nella peggiore delle ipotesi, vi troverete costretti a fare un massacro e a uccidere tutte le guardie presenti all'esterno della villa per poter entrare. Alle brutte, sgattaiolate di nascosto verso il retro della villa e cercate di entrare da uno degli ingressi posteriori quando nessuno vi guarda. Ad ogni modo, una volte che siete entrati nella dimora dei Giovanni, cercate una donna col vestito bianco: è nel salone principale, accanto a una porta, non potete sbagliarvi.



Potete parlarci e interrogarla a proposito dei segreti della famiglia (dovete comunque avere un ottimo punteggio di seduzione o persuasione per convincerla a parlare del sarcofago che state cercando). Altrimenti, fate così. Lasciate perdere la donna, e prendete la porta dietro di lei. Non fatevi vedere dalla guardia in fondo al corridoio, e scassinate la porta che si trova proprio di fronte a quella dalla quale siete appena passati. (difficoltà 8). Quando sarete all'interno potreste trovare diversi oggetti interessanti per il vostro inventario. Dopodichè, sul muro, vedrete uno scudo e una spada ornamentali: è possibile azionarli, attivando così un passaggio segreto nella stanza. Prendetelo, e scendete nelle zone oscure della dimora dei Giovanni…
Arriverete in un'altra stanza nella quale trovate il secondo oggetto che sta cercando Pisha, la pazzoide che vive al di sotto dell'ospedale diroccato a Downtown.
E' il libro "Voce della Morte". Prendetelo. Ora, se riuscite a scassinare la porta, scendete da lì, altrimenti dovrete prendere quella specie di montacarichi al centro della sala. In ogni caso, quando giungerete al piano sottostante verrete assaliti da un'orda di zombi. Fate estrema attenzione perché si rigenereranno, quindi non sprecate troppi proiettili per farli fuori tutti. Cercate piuttosto di filarvela alla svelta evitandoli il più possibile. Arrivati all'uscita, prendete le scale e continuate a scendere. Nel terzo livello, girate subito a destra dopo le scalette iniziali e proseguite sul percorso obbligato: buttatevi di sotto e uccidete tutti. Prendete la porta in fondo, che si aprirà automaticamente appena passerete e continuate. Il percorso è obbligato, dovete solo cercare bene l'uscita (che si trova dentro una piccola saletta ovale).
Al piano successivo preparatevi spiritualmente perché affronterete uno dei combattimenti più ardui di tutto il gioco. In effetti, in fondo alla stanza trovate finalmente il sarcofago, ma sembra che due Kuei-jin ci abbiano messo le mani prima di voi. Parlando con loro, scoprirete che i Kuei-jin hanno stipulato una sorta di alleanza con il vostro principe Lacroix e che venendo qui avete in qualche modo violato qualche accordo. La notizia vi coglierà di sorpresa, perché tutto vi aspettate fuorché un accordo di questo tipo. I due kuei-jin sembrano comunque molto decisi, ed il combattimento appare essere inevitabile.



I due sono armati di potenti katane incantate, capaci di farvi a pezzi in appena due o tre colpi, qundi cercate di essere molto dinamici e di muovervi parecchio durante lo scontro. Non avvicinatevi mai a loro, usate perciò armi da fuoco, preferibilmente la 44 magnum. Un altro attacco devastante dei vostri due nemici è una potente onda d'urto che vi scaricheranno stando fermi al centro della grande stanza circolare. Scappate immediatamente quando ciò accadrà perché potrebbe uccidervi sul colpo. Ogni volta che infierite un colpo ai vostri nemici salvate la partita!! Il combattimento sarà durissimo, ma comunque con un po' di fortuna e soprattutto molta destrezza nel muovervi avrete la meglio. Una volta che vi sarete sbarazzati di questi due scomodi nemici, partirà un filmato in cui caricherete il sarcofago in un camion e lo porterete via. Vi ritroverete così nella torre del Principe. E c'è anche Beckett nella sua stanza… Parlate col Principe. Dice di aver accordato a Beckett la possibilità di studiare i segni sul sarcofago. Chiedetegli dei due kuei-jin che vi hanno attaccato e se veramente si è alleato con loro. Ovviamente glisserà sull'argomento, dicendovi che siete dei creduloni e che i kuei-jin sono anni che tentano di prendere il potere a Los Angeles spargendo veleno contro il suo regno e provando a mettere l'uno contro l'altro tutti i fratelli vampiri. Sembra deciso quando ve lo dirà, ma sicuramente c'è qualcosa sotto che vi nasconde… Per il momento non dite niente, ma avvisatelo che d'ora in avanti starete molto più attenti quando vi sottoporrà un incarico da portare a termine. Poi andate al sarcofago. Dopo alcuni tentativi falliti Lacroix andrà su tutte le furie poiché non riesce ad aprirlo. Dovete provare a parlare con Beckett: forse lui è riuscito a scoprire qualcosa per aprirlo studiando i misteriosi segni sulla superficie del sarcofago. Parlate con lui. Vi dirà che l'unica persona che forse è in grado di aprirlo è un certo Dottor Johansenn, un professore di archeologia proveniente dalla Norvegia. E' stato il responsabile del ritrovamento del sarcofago e, a quanto pare, l'unico che sappia qualcosa sulle sue origini e sul modo in cui è stato fatto. I cacciatori di vampiri però lo hanno sequestrato, per proteggerlo, dicono. E' tenuto in ostaggio appunto da loro, alla Società di Leopold ed usato in modo ingegnoso come esca per i servi del principe Lacroix. Dovrete giungere al monastero in questione e trovare un modo per accedere alle gallerie sotterranee, ove i cacciatori stanno tenendo prigioniero Johansenn. Terminata la conversazione, se parlate di nuovo con Beckett, vi dirà qualcosa in più sul sarcofago, ammettendo che potrebbe veramente avere qualcosa a che fare con la "Gehenna", la fine del mondo… Chiedetegli maggiori informazioni su di lui: vi risponderà che invece vuole sapere di voi: ditegli che non accettate che la bestia sia dentro di voi perché l'umanità è tutto nella vita di un vampiro. Guadagnerete così un altro punto umanità.

Bene, prima di andare alla società di Leopold, tornate all'ospedale, da Pisha, e datele i due oggetti che avete faticosamente conquistato durante le vostre avventure. In cambio vi darà altri due artefatti piuttosto potenti: la "Chiave di Alamut" e il "Calice dell'Odio". In particolare, questo ultimo vi tornerà presto molto utile. Infatti ogni qual volta che uccidete dei nemici il calice accumulerà un certo quantitativo di punti sangue che poi potrete riutilizzare nel momento del bisogno, quando siete alle strette o a corto di

energia vitale. Per ricaricare il calice, basterà continuare a uccidere un certo numero di nemici. Prima di uscire, Pisha vi consiglierà di lasciare la città, perché secondo lei "queste sono le sue ultime notti"… Le sue parole risulteranno ancor più inquietanti, anche per il fatto che l'iniziale scetticismo di Beckett nei confronti del contenuto del sarcofago si è trasformato quasi in paura reverenziale…

5- FINALE

Prendete il taxi e dirigetevi alla Società di Leopold. Qui c'è proprio poco da scherzare: dovrete compiere un vero massacro coi fiocchi!! Avanzate su per il sentiero fino ad incontrare i primi due nemici, alla vostra sinistra. Sulla destra ne dovreste vedere molti altri, anche alcuni cecchini sul tetto del monastero. Qui un approccio stealth è poco agevole, a meno che non siate preparatissimi nel movimento furtivo. Il combattimento dunque è inevitabile. Per cercare comunque di non farvi scoprire, almeno non immediatamente, fate così. Evitate i due tizi davanti a voi, avvicinatevi silenziosamente al tipo appoggiato alla roccia che sta fumando. Coglietelo alle spalle e poi succhiategli tutto il sangue fino a ucciderlo. Attenti a non farvi scoprire, soprattutto dai cecchini in alto, altrimenti nel giro di pochi secondi avrete addosso miriadi e miriadi di nemici. Dopodiché tornate indietro e aggirate i due tizi iniziali, camminando sul bordo della scogliera, fino ad arrivare nei pressi di una scaletta tutta scassata che si affaccia sulla spiaggia, proprio sotto la scogliera dove vi trovate. E' un buon posto dove nascondersi nel caso veniste scoperti, se vedete che le cose si mettono male: aspettate di recuperare un po' di energie e poi tornate all'assalto! Ad ogni modo, da qui dovreste essere esattamente dietro a un altro paio di guardie. Andategli vicino, stando accucciati, e succhiategli tutto il sangue fino ad ucciderle. Da qui in poi è praticamente impossibile avvicinarsi al monastero furtivamente. Evitate l'ingresso principale, è troppo rischioso ed esposto, dovete arrivare sul retro del monastero. Cercate di aggirare la casa il più possibile per arrivare sul retro, anche se lo scontro è inevitabile: meno vi esponete a luoghi aperti e meglio è. Usate la dominazione se ce l'avete: in particolare i poteri di "suicidio" e "possessione". Quando sarete arrivati dietro al monastero, vedrete due porte. Quella a sinistra è accessibile, quella a destra è chiusa a chiave. Cercate di entrare da lì (difficoltà 5).

Ora siete all'interno del monastero. Accucciatevi subito, e sgattaiolate proprio nei pressi della cassa davanti a voi. Vedete i due raggi rossi ai lati della cappella? Sono collegati a degli esplosivi (che stanno dentro le casse) per cui toccandoli salterete in aria… Attenzione a non farvi notare dal monaco inginocchiato che sta pregando. Silenziosamente, accedete al portatile che si trova sopra la cassa. Andate alla sezione "power" (password: *soc*) e disattivate i raggi. Avvicinatevi silenziosamente al monaco inginocchiato e zompategli addosso succhiandogli tutto il sangue. Potrete prendergli un interessante fucile da cecchino. Se tutto va bene gli altri nemici in fondo alla sala (nei pressi della porta principale d'ingresso, ecco perché vi dicevo di non passare di lì…) non vi noteranno. Ora, con molta calma e sangue freddo, avventuratevi nel corridoio. Entrate nella prima stanza a sinistra e uccidete l'altra guardia, possibilmente in modo silenzioso… Poi riuscite e accedete all'altro PC sopra la cassa, proprio di fronte alla stanza il cui accesso è negato dai raggi. Usate sempre la stessa password per disattivare i raggi e poi entrate: si tratta di un'armeria, dove potrete raccattare numerose munizioni per le vostre armi da fuoco. A questo punto, sparate all'ultima cassa giù in fondo, proprio

vicino alla porta principale, facendola esplodere insieme a tutte le guardie che stavano lì vicino… :-) Quando sarete soli, e la situazione si è calmata, in una delle stanze successive troverete il diario di Bach. Leggetelo attentamente, perché svela molti retroscena sulle vicende precedenti della trama e sul vostro precedente incontro con lui nella casa di Grout e soprattutto sul sarcofago: avrete poi la conferma che Johansenn è veramente qui, da qualche parte.
Ora, una volta arrivati all'ingresso del monastero, prendete la porta a destra. Vi ritroverete davanti ad una scala. Salite, ma stando accucciati, cercate di fare meno rumore possibile. Al piano successivo, fate capolino dalla porta e compiete una STRAGE!! Stando acquattati dietro la porta, sporgetevi ogni tanto, prendendo bene la mira, e uccidete tutti i presenti. In questo modo il combattimento non sarà per nulla difficile. Se a qualcuno poi viene in mente di venirvi a stanare, bé, un colpo ravvicinato di shotgun può essergli fatale! Nella stanzetta a fianco poi prendete la "chiave interna della Società di Leopold". Usatela per aprire l'altra porta (chiusa) che si trova al piano di sotto. Andate avanti e continuate a scendere, cautamente. Fate fuori le altre quattro guardie che si trovano al piano di sotto, che sembra essere una specie di cantina. Poi guardatevi intorno. Apparentemente la cantina sembra essere senza vie di uscita. In realtà, controllate bene tutte le botti, poiché una di esse si può spostare, e dietro troverete un passaggio segreto che conduce ancor più sotto al monastero!!
Scendete attraverso di esso. Oltrepassate la porta in fondo alla caverna per passare nell'area successiva.
Al termine del caricamento, tuffatevi di sotto ed uccidete le due guardie. Ricordate di prendere le munizioni dalle casse lì accanto. Al successivo bivio prendete a destra. Poco più avanti c'è un'ampia grotta con diverse casse di rifornimenti. Imbracciate il vostro "Steyr Aug" (dovreste averlo preso in precedenza dai cadaveri dei nemici, se non ce l'avevate), mettetevi in modalità cecchino e fate fuori le due guardie-vedetta. Dopodichè fate lo stesso anche con le altre, avvicinandovi alla sala. Sulla vostra sinistra dovreste vedere il gommone col quale, più tardi, dovrete scappare. Non vi scordate mai di guardare nelle casse per vedere se riuscite a racimolare munizioni supplementari. Continuate ad avanzare, seminando morte a chi vi si oppone. Successivamente, oltrepassate l'altra porta in fondo alla caverna, ed accederete alla successiva area. Qui, finalmente, incontrerete Bach.



Parlando con lui, vi confermerà che Johansenn era solo una semplice esca per il malvagio in persona, ossia Lacroix, il vostro principe!! Purtroppo per lui, invece, qui ci siete voi… Ditegli che lo farete a pezzi!! Ora, il combattimento apparentemente sembra molto difficile: Bach usa un fucile da cecchino in grado di uccidervi con appena un paio di colpi a segno, inoltre ha una specie di armatura protettiva strana che gli consente di assorbire la maggior parte del danno che gli infliggerete e inoltre se gli andate troppo vicino scomparirà all'improvviso per riapparire all'altro capo della sala continuando a spararvi da lontano (e vi assicuro che ha ottima mira…). Questa è la tecnica migliore, secondo me la più efficace, che vi consente di ucciderlo senza problemi. Non appena terminerà la conversazione, correte a più non posso proprio verso le scalette dove vedete Bach: salite su fino ad avvicinarvi a lui. Tanto per avvantaggiarvi scaricategli anche qualche colpo di 44 magnum. Quando sarete abbastanza vicini scomparirà all'improvviso. Voi salite sino in cima alla scala E RIMANETE LI'!! Aspettate che Bach riappaia (sicuramente lo farà lontano da dove siete voi, e facilmente riconoscibile, poiché siete voi ora in posizione favorevole rialzata). Dovete semplicemente rimanere dove siete e continuare a spararglì finchè non crepa. Con il fucile di precisione addirittura basteranno due o tre colpi ben messi a segno per eliminarlo definitivamente. Con altre armi, la faccenda rischia di andare per le lunghe, perché la sua armatura assorbirà la maggior parte del danno. Quando sarà morto, procedete oltre la porta che si trova in cima alle scale. All'interno, finalmente, troverete il dottor Johansenn. Convincetelo a parlare del sarcofago, col metodo che più vi aggrada (ad esempio con la dominazione, promettendogli poi che lo aiuterete a fuggire). Scoprirete molte cose interessanti. Il sarcofago è di origine Assira, e il dottore vi narrerà tutta la sua storia. Se siete bravi a parlare però, vi rivelerà che fino a poco tempo prima non era nemmeno a conoscenza dell'esistenza del Sarcofago. Sembra che infatti che il dottore abbia ricevuto un pacco, senza mittente, dentro a cui c'erano informazioni su come trovarlo, insieme alla sua CHIAVE. Per aprire il sarcofago in effetti, esiste su di esso un complesso lucchetto meccanico. Purtroppo però ora la chiave sembra sia stata rubata da qualcuno…
Come avevate promesso al dottore, ditegli che lo aiuterete a fuggire insieme a voi. Uscendo però dalla stanza, vi trovate davanti ad una situazione del tutto imprevista…
Bach non è morto!! Si sta trascinando su per le scale, dolorante, ed ha in mano… una bomba!!! Prima ancora che voi possiate far qualcosa, l'avrà innescata.
Da questo momento in poi non c'è tempo da perdere. Il timer è attivato, ed avete appena un minuto per ritornare al gommone che avete visto poco fa, nella caverna precedente. Iniziate dunque a correre, e non fermatevi più, per nessun motivo. Arrivati nei pressi del gommone, saltateci sopra e vi allontanerete dalla zona.
Al termine del caricamento vi ritroverete davanti alla torre di Lacroix. Se ora, prima di passare dal principe, andate a casa a trovare Heather, vi farà trovare in regalo l'armatura più potente di tutto il gioco. Dopo che l'avrete ottenuta potete anche liberarla, perché è l'ultimo "regalo" che vi farà. Attenzione, perché se decideste di tenerla, tra poco farebbe una brutta fine… Sta a voi decidere, comunque, tenendo presente comunque che non

influenzerà in alcun modo i vostri punti-abilità o le vostre caratteristiche, né tanto meno la trama principale. Ora andate finalmente dal principe. Appena entrati nella torre, però, vi renderete conto subito che c'è qualcosa che non va… Ci sono macchie di sangue ovunque… Nemmeno la guardia cicciona all'ingresso sa niente, perché il giorno prima si era presa le ferie… Prendete il solito ascensore e parlate con Lacroix. Vi dirà che i Sabbatt lo hanno attaccato la scorsa notte, ma ovviamente lui e il suo sceriffo li hanno uccisi tutti. Infatti i Sabbatt pensano anche loro che dentro il sarcofago stia "dormendo" uno degli antichi, e chiaramente fa gola anche a loro. Il principe sembra piuttosto incollerito per questo attacco a sorpresa, e non esiterà ad ordinarvi di sterminare tutti i membri dei Sabbatt presenti in città. Ditegli poi della vostra visita alla Società di Leopold (fatevi dare il vostro compenso, 300 dollari) e che esiste una chiave in grado di aprire il sarcofago, ma che è sparita!! Parlate anche con Beckett e chiedetegli perché il Sabbat è così interessato al sarcofago: evidentemente, tutti credono che all'interno si trovi un "antidiluviano"… ma il professor Johansenn tuttavia credeva si trattasse della tomba di un re Assiro. Chi avrà ragione?A questo punto non vi rimane altro che dirigervi a Downtown, all'hotel Hallowbrook, dove si sono asserragliati i Sabbat. Per entrare nell'hotel dovete usare l'elevatore che si trova in un vicolo sul retro dell'edificio. Partirà così il caricamento, e vi ritroverete all'interno. Vi preannuncio subito che dovrete affrontare un livello molto movimentato…:-)
Scendete le scale iniziali e cominciate a massacrare chiunque vi si pari davanti. Fatevi strada a suon di proiettili fra i nemici, stando particolarmente attenti a quelli che sbucheranno all'improvviso sfondando le porte: sono molto più tosti da abbattere degli

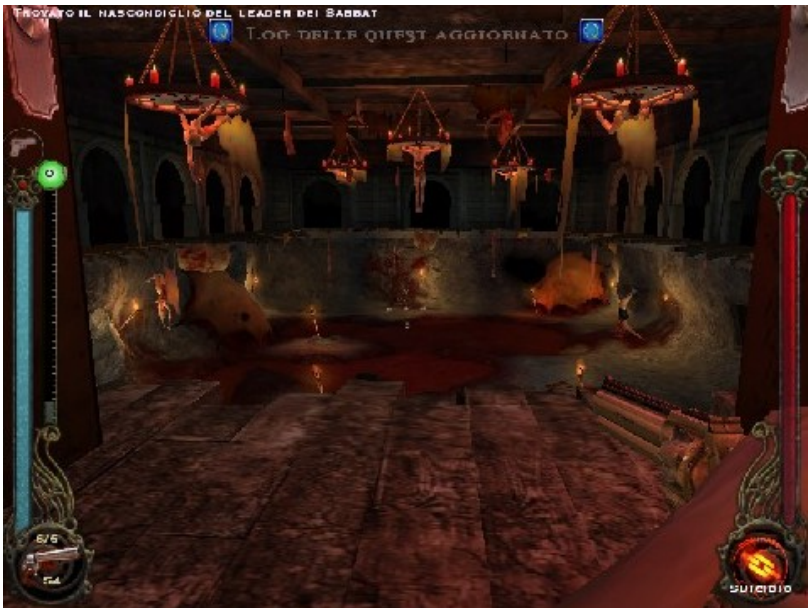


altri. Ecco perché vi consiglio di procedere con estrema cautela quando vi avvicinate ad una porta chiusa… Il percorso da seguire è estremamente lineare: quando giungerete in

stanze nelle quali sono presenti grossi fori sul pavimento, capirete che quella è la via giusta da prendere: buttatevi di sotto per passare alla zona successiva.
A un certo punto comunque dovrebbe capitarvi una cosa strana. O almeno, questo è quello che mi è successo durante la mia partita. Non so se sia un ulteriore bug del gioco, o che altro, ma dopo un po' vi dovrebbe essere impossibile continuare. Ovvero, dovreste arrivare ad un punto tale che non è possibile andare avanti perché tutte le porte sono bloccate. In realtà non è così, perché se cercate bene, trovate una porta illusoria!! E' possibile cioè passarci attraverso! Oltrepassatela, muovendovi sempre bassi, e dopo una serie di altri massacri dovreste vedere la tromba dell'ascensore. Buttatevi di sotto, poi proseguite al livello successivo.



Poco più avanti, se non avete detto ad Heather di lasciarvi,la ritroverete qui, e sarà l'ultima volta che la vedrete. Infatti sarà uccisa da due o tre mostri. Se è così, vendicatela. Continuate poi il vostro cammino ed arriverete finalmente nella hall dell'albergo ormai in rovina. Stando accucciati e senza esporvi, ammazzate le due vedette ai lati della stanza. Imbracciate poi subito la 44 magnum e correte verso il tizio che all'improvviso si materializzerà in cima alle scale. State molto attenti alle onde blu che vi scaglierà contro poiché possono uccidervi all'istante. Quando gli sarete abbastanza vicini, scaricategli addosso tutto il caricatore della magnum, e anche il successivo se necessario, fin quando non passerà a miglior vita. Uscite poi dall'unica porta disponibile, e continuate a scendere, sino arrivare alla porta oltre la quale ci sarà il caricamento della successiva area.



Oltrepassate la porta con la luce rossa, e finalmente entrerete nel nascondiglio del Sabbat, Andrei. Con vostro stupore, quel bastardo è ancora in vita. Ci sarà solo una breve conversazione durante la quale scoprirete che secondo lui il sarcofago deve essere distrutto. Molti interrogativi vi si porranno. Sembra, infatti, sapere cosa accadrà se il sarcofago viene aperto, ma non farete in tempo a finire il discorso che Andrei vi si avventerà contro. Rispetto alla precedente volta che lo avete affrontato ora il bastardo ha assunto una nuova forma , molto più agile e soprattutto dall'attacco letale. Il suo attacco consiste in micidiali zannate ravvicinate che possono farvi molto male, e nel suo successivo ritiro dentro le pozze di sangue che vedete in terra. Dovete essere molto veloci per avere la meglio. La 44 è l'arma migliore anche in questo caso. Anche lo shotgun può rivelarsi letale, ma dovete essere abbastanza vicino al vostro nemico affinché il danno da esso procurato sia massimo. In ogni caso, salvate ogni volta che riuscite a colpirlo, e dovreste avere la meglio. Quando avrete ucciso, stavolta definitivamente, Andrei, uscite dalla stessa porta attraverso la quale siete entrati. Appena sarete all'esterno, con vostra sorpresa incontrerete Xiao. Chiedetele di questa presunta alleanza tra lei e Lacroix. In effetti, Xiao vi confermerà tutti i vostri sospetti. Avevano un accordo: un patto di tacito aiuto per condurre via le altre fazioni dalla città. Tuttavia, qualcosa si è incrinato fra loro. Lo zelo di Lacroix nel ritrovare il sarcofago lo ha portato a tagliare numerosi contatti, incluso quello di Xiao. E Xiao, come voi, è stata usata nella sua disperata ricerca del potere. Infatti, Lacroix temeva Grout, il Malkavian primogenito, perché la maledizione nella sua linea di sangue scorreva forte e lo ha portato troppo vicino alla verità sulle ambizioni di Lacroix. Ora tutta la vostra storia e i recenti accadimenti appaiono più chiari…

Lacroix ha intravisto l'opportunità di liberarsi di due problemi: un leader ribelle indomabile (Rodriguez) e un primogenito problematico in un solo colpo. E Xiao era parte integrale del suo piano… (a questo punto Xiao vi rivelerà che può assumere le sembianze esteriori di qualsiasi persona, incluso lo stesso Rodriguez). Lacroix infatti l'ha

convinta che un'alleanza con la Camarilla avrebbe rafforzato la posizione dei Kuei-jin. Così, con l'aiuto di Xiao, il principe ha incastrato Rodriguez per l'omicidio di Grout!! Infatti, quello che avete visto nella magione di Grout non era Rodriguez, ma Xiao che aveva preso le sue sembianze! E' stata lei a perpetrare l'omicidio di Grout. E voi dovevate essere il testimone: per la vostra ingenuità in questioni politiche la vostra parola era al riparo da qualunque attacco. Nessuno avrebbe creduto che vi sareste inventati una storia del genere! Lacroix vi ha usato a ancora una volta ha mutato un problema a sua vantaggio. Chiedete a Xiao perché vi sta raccontando tutta questo. Evidentemente, vuole farvi capire che d'ora in poi voi per Lacroix rappresentate un ostacolo. Una volta che troverà il momento giusto, si occuperà di voi, come ha fatto con Grout o come ha cercato di fare con Rodriguez o con altri.
Il sarcofago ha un sigillo di protezione. Solo la chiave giusta può spezzare il sigillo. Quella chiave ora è nelle mani dei kuei-jin!! Quindo adesso la situazione è che Lacroix ha il sarcofago e Xiao la chiave. Il principe non potrà aprire il sarcofago senza di quella. Xiao ora si congederà, sperando che la prossima volta che l'incontrerete sarà amichevolmente, e non da nemici.
Finita la conversazione, tornate da Lacroix e parlategli delle rivelazioni di Xiao, cioè che la loro alleanza ormai è finita. Ma lui negherà ancora che essa esista… Vi vuole far credere che si tratta di un inganno organizzato dai Kuei-jin per iniziare una vera e propria guerra civile tra i fratelli vampiri. Voi mandatelo a cagare e ditegli che Rodriguez è innocente, e che Xiao ha preso le sue sembianze per uccidere Grout. Lacroix parrà lievemente sorpreso che voi sappiate così tante cose, a tal punto che alla fine vi darà quasi ragione, e revocherà la caccia di sangue contro Rodriguez. Visto che, secondo lui, i kuei-jin hanno rivelato le loro trame e vogliono la guerra civile, per contrastarli Lacroix vi proporrà di stipulare un'allenza con gli anarchici: forse insieme potranno schiacciare questi forestieri dei Kuei-jin.
Questi intrighi politici cominciano un po' a disgustarvi… Tuttavia, non vi rimarrà altro da fare se non accettare questo incarico.

Pertanto, andate al Last Round. Sulla via per il locale, verrete fermati da Beckett che sbucherà da un vicolo. A quanto pare, vuole che assolutamente non apriate il sarcofago… Evidentemente il suo iniziale scetticismo sul suo contenuto nelle ultime ore si è tramutato in qualcosa di molto simile alla paura. C'è infatti una sensazione poco tangibile che non ha ancora potuto verificare, da quando è arrivato in città. Non sa ancora da dove venga fuori, ma sa che ha a che fare col sarcofago: è meglio che rimanga chiuso… Se è cominciata la Gehenna, allora sarà la fine… Ringraziatelo per l'avvertimento poi congedatevi da lui. E' l'ultima volta che lo vedrete.
Al Last Round parlate con Damsel. Ditele dell'alleanza che vi ha confessato il leader dei kuei-jin, Xiao. Convincetela a farvi dire dov'è Nines, per stipulare questa alleanza. Alla fine scoprirete che Rodriguez si nasconde a Griffith Park. Dovrete andare la per convincerlo ad unire gli anarchici con la Camarilla, in una guerra contro i kuei-jin.

Prendete così il taxi e dirigetevi nel posto indicatovi da Damsel.
La zona sembra deserta… Entrate nell'edificio proprio davanti a voi e prendete la funivia. Uscendo, vi imbatterete in Nines Rodriguez.
Vi dirà che negli ultimi giorni ha sentito spesso parlare di voi e di tutto quello che avete fatto per gli anarchici. Ora, il fatto che Lacroix voglia stipulare un'alleanza con gli anarchici gli sembra quasi comico…
Proprio mentre state parlando, però, vi accorgerete che un lupino vi ha inseguito. La situazione tra breve precipiterà, quindi state all'erta. Dovete darvela a gambe, ed anche alla svelta. Infatti non potete combattere contro il lupino, potete solo fuggire. Nines nel frattempo verrà sbranato dal lupino… Inoltre, non potte fuggire dal parco, prima che passi la prossima funivia, cioè tre lunghissimi minuti! Lo ammetto, non sarà per niente facile sfuggirli. Una tecnica sufficientemente affidabile è la seguente. Correte all'interno del palazzo e poi cercate stanze che abbiano almeno due uscite: quando il lupino vi raggiungerà potrete fuggire con sicurezza. Quando il timer raggiungerà lo zero, correte alla svelta alla funivia e vi metterete il salvo.
All'uscita della funivia troverete Jack ad aspettarvi. Vi prenderà con la sua macchina e vi riporterà al vostro nascondiglio di Santa Monica. Parlate con lui. A quanto pare, la situazione è peggiore di ogni più pessimistica previsione… Lacroix infatti ha messo in giro la voce che voi siete in combutta con i kuei-jin, che siete il burattino di Ming-Xiao e che avete incastrato Nines per lei! Ha progettato tutto fin nei minimi dettagli, ed ora la vostra morte è uno dei suoi punti fermi della sua campagna "purificatrice". Ora c'è una taglia sulla vostra testa. Lacroix ha dovuto cambiare le carte in tavola molto rapidamente quando ha scoperto che voi sapevate del suo accordo con Xiao. Adesso ha attuato il suo *piano B*. Il *piano A* consisteva nell'uccidere voi e Rodriguez a Griffith Park. Adesso Lacroix sta giocando a fare la vittima, dicendo che vi considerava come un figlio, che l'avete tradito, che aveva riposto in voi molta fiducia, e che alla fine ne avete approfittato vendendolo ai kuei-jin e tradendo la sua gente. Che bastardo!! Si dice ora che Nines sia morto e che voi siate i responsabili. Jack vi dirà che dovete scappare immediatamente dalla città, poiché si è aperta la caccia su di voi. Avete bisogno di copertura, dovete essere protetti da una delle fazioni. Jack ha un'autista che vi può portate ovunque. Fate attenzione però, perché il posto è sorvegliato. Il taxi è dall'altra parte di Santa Monica, proprio vicino allo sfasciacarrozze. Una volta la, vi potrà portare ovunque.
Finita la conversazione, non rivedrete più Jack.
Uscite dal vostro appartamento, e preparatevi o ad un'azione furtiva da manuale o ad uno scontro all'ultimo sangue. Io ho adottato un approccio stealth per questa sezione di gioco. Se ce l'avete fatta ad avere la disciplina "suicidio di massa", è il momento buono per usarla. Dovrete passare, purtroppo, dal parcheggio perché le altre vie saranno ostruite o comunque barricate e dunque inaccessibili. Vi consiglio di passare dal retro della Gallery, togliendo le due sbarre di metallo e infilandovi all'interno: in questo modo eviterete i due vampiri che vi aspettano all'ingresso. Quando sarete all'interno del parcheggio cercate di evitare tutti i vampiri (o se volete uccideteli) ed infine dirigetevi al

taxi parcheggiato davanti allo sfasciacarrozze. Parlate con il tassista e fatevi portare fuori città. Da questo momento avete diverse alternative per portare a conclusione il gioco, cui corrispondono finali differenti. Inoltre il tassista potrà portarvi facilmente e comodamente in qualsiasi punto della città, nel caso ad esempio abbiate bisogno di armi o altri rifornimenti. In ogni caso comunque alla fine dovrete affrontare il principe Lacroix e Ming Xiao, oppure solo uno dei due. Salvate qui la vostra partita e preparatevi ad affrontare tutti i finali, se volete!

FINALE 1: Anarchici

Se sceglierete di seguire gli anarchici mentre vi trovate in taxi, l'autista vi porterà ad Hollywood, al Lucky Star Motel, dove si sono momentaneamente rifugiati Damsel e gli altri anarchici, anche Rodriguez, che a quanto pare si è salvato, dopo il piccolo incidente a Griffith Park, dove Lacroix vi aveva teso un agguato. Nines Rodriguez vi spiegherà che affinchè Los Angeles sia finalmente libera, dovrete mettere fuori gioco sia i Kuei-jin che la Camarilla. Ciò significa che dovrete eliminare sia Ming Xiao che quel bastardo di Lacroix, in questo ordine. Per informazioni, andate alle relative sezioni che troverete più avanti.
Una volta fatto questo, parlerete con il principe per il dialogo finale con lui. Ovviamente non voglio svelarvi niente, comportatevi come più vi aggrada, (tanto ormai il gioco è finito!) ma date retta a me: lasciate aprire il sarcofago a Lacroix...

FINALE 2: Camarilla

Se sceglierete di tener fede alle dottrine della Camarilla durante la sequenza finale del taxi, il vostro tassista vi porterà da Strauss, il reggente dei Tremere, che si trova a Downtown, nella sua abitazione. Strauss vuole mantenere il controllo della Camarilla a Los Angeles insieme a voi, ma la questione rischia di essere terribilmente difficoltosa. Per poter prendere definitivamente il potere qui a Los Angeles dovrete far fuori sia i Kuei-jin che il principe Lacroix. Vedete più avanti informazioni in merito a queste due ultime missioni. Quando sia Xiao che Lacroix saranno morti, partirà il filmato del finale della Camarilla.

FINALE 3: Kuei-jin

Se sceglierete di seguire i Kuei-jin durante la vostra fuga finale in taxi, l'autista vi porterà a Chinatown nel tempio di Xiao. La vampira sarà molto felice di vedere che avete saggiamente scelto lei come vostra guida spirituale. Vi spiegherà che per poter mantenere al sicuro la città è necessario tornare a Downtown e porre fine alla minaccia rappresentata da Lacroix. Vedete più avanti per la sezione relativa. Dopo che avrete fatto fuori Lacroix e il suo sceriffo, partirà la sequenza finale dei Kuei-jin.
Ma siete proprio sicuri che avete fatto la scelta giusta ad allearvi con Xiao...? :))

FINALE 4: Lacroix

Se sceglierete di rimanere fedeli a Lacroix fino in fondo (e ce ne vuole, dopo tutto quello che vi ha fatto!!), l'autista vi riporterà alla torre a Downtown. Lacroix si dirà disposto a perdornarvi ed eventualmente a ricompensarvi per tutti i vostri servigi: ma prima dovrete abbattere l'unica minaccia ancora in circolazione in grado di creargli dei problemi, ossia Ming Xiao. Vedete più avanti la sezione relativa. Una volta che Ming Xiao sarà morta, ritornerete alla torre con la chiave del sarcofago. Lui ne rimarrà entusiasta, e vi inviterà ad aprirlo...

FINALE 5: Andate tutti al diavolo!!

Se deciderete di non allearvi con nessuno, mentre siete in fuga in taxi, l'autista vi spiegherà che l'unico modo che avete per poter continuare a vivere in pace, senza temere ritorsioni da parte di nessuno, è eliminare entrambe le fazioni principali che si contendono il controllo della città, ovvero i Kuei-jin e Lacroix. L'autista così vi lascierà a Chinatown, da dove inizierete i vostri massacri indiscriminati, a partire da Xiao.
Una volta che sia Ming Xiao che Lacroix saranno morti, partirà il filmato di questo bel finale del gioco.

ENDING QUEST 1:
Ming Xiao all'inferno!

Eccoci arrivati finalmente alla penultima missione del gioco. Sappiate che vi aspetta il vero e proprio inferno, quindi mettetevi l'anima in pace... Non appena il vostro autista vi lascerà all'ingresso del tempio, fate fuori le due guardie armate di katana che si trovano nei paraggi, dopodiché entrate. Scassinate la porta chiusa (difficoltà 7), ed accederete ad un ampio cortile, ove sicuramente noterete due grandi strutture ai lati, vicino all'ingresso del tempio vero e proprio, che si trova al centro del cortile. Vi consiglio di esplorarle entrambe: avanzate verso quella più vicina a voi ed entrate. All'interno ci sono dei "samurai" che stanno dormendo, dunque fate attenzione a non creare troppo movimento. Controllate bene le casse, dove troverete molte utili munizioni. Quando siete soddisfatti, ritornate all'esterno, sbarazzatevi degli altri samurai che si trovano all'esterno ed entrate nell'altra struttura, dove troverete altre munizioni. Qui, vi sarà anche una porta laterale che conduce direttamente dall'altra parte, ossia nel cortile interno del tempio. Già che ci siete passate di qui per proseguire. Massacrate chiunque vi si pari davanti.



Quando sarete all'interno del tempio vero e proprio, prendete una delle due porte in fondo, vicino al budda, e poi scendete le scale per accedere all'area successiva. Al secondo livello attenti alle trappole sul pavimento (sono evidenziate da mattonelle di colore più scuro delle altre, perciò non dovreste far fatica ad individuarle). Qui siate molto prudenti, perché ci sono i nemici armati di balestra che spuntano da tutte le parti

(con il solito, fastidiosissimo, “respawn”) dunque siate veloci. Se ve la sentite fate una capatina nei dormitori, ove troverete altre munizioni nelle casse. Dopodiché dirigetevi alla svelta nella sala del tempio dove si trova la grossa statua al centro e i vasi che si possono spostare ai lati. Se ci fate caso, ai lati della statua ci sono due mattonelle sulle quali, se ci passate, sopra, si aprirà un passaggio segreto proprio davanti alla statua. Per fare in modo che siano entrambe azionate, dovete spostare due delle altre statuette che si trovano nella sala e metterle sulle due mattonelle. Ciò aprirà completamente il passaggio segreto, consentendovi così di accedere al livello successivo.
Nel terzo livello del tempio, notevolmente più piccolo dei precedenti, dovrete recuperare quattro statuette e metterle sui piedistalli che vedete nella grande sala centrale (quella da cui arrivate quando accedete a questo livello). Fate molta attenzione alle trappole costituite dalle lame rotanti che escono dalle pareti quando vi avvicinate alle sale dove vengono custodite le quattro statuette. Abbassatevi per evitarle, altrimenti perirete sul colpo.



Attenzione anche ai bastardi con le balestre armate di frecce infuocate... Quelli sono davvero letali! Se ce l'avete ancora usate il fucile di precisione per colpirli da lontano. Osservate bene anche i simboli che trovate sui basamenti dove sono appoggiate le quattro statuette, perché poi dovrete posarle nella sala centrale su un piedistallo che ha una forma identica! In ogni caso, la disposizione esatta delle quattro statuette è la seguente. Immaginando che voi siate posizionati dando le spalle alla porta che vi ha condotto su questo livello, dovete posizione le statuette in questo ordine: *gru, elefante, gatto, drago*, andando in senso orario a partire dal piedistallo più lontano da voi sulla sinistra. Se le statuette stanno messe bene, si aprirà un portale energetico che vi condurrà direttamente da Ming Xiao.

Il combattimento contro di lei è molto, molto, MOLTO difficile, soprattutto perché di tanto in tanto Xiao (che nel frattempo si è trasformata in un mostro raccapricciante) sputerà un tentacolo che a poco a poco crescerà fino a diventare grosso quanto lei! Quindi se non vi sbrigate a sbarazzarvene, dovrete combattere contro più nemici estremamente potenti contemporaneamente. Utilizzate assolutamente le armi da fuoco! La tecnica migliore è la seguente: siate sempre estremamente dinamici, non rimanete mai nello stesso posto per troppo tempo, e per prima cosa scaricatele addosso tutte le munizioni che avete delle vostre armi più potenti. Per ammazzare i mostriciattoli che si verranno a generare cercate di usare altre armi meno potenti, per non sprecare utili proiettili destinati a Ming Xiao...
Una volta che l'avrete uccisa prendete la chiave del sarcofago e rituffatevi nel portale energetico.



ENDING QUEST 2:
Lacroix è giunta la tua ora!



Ora dite al vostro tassista di portarvi a Downton, a fare una “visitina di cortesia” al vostro beneamanto principe Lacroix. Una volta entrati nella torre dei Ventrue, dite a Benny, la guardia che vedete sempre all'ingresso, di farsi da parte, perché tra poco scatenerete l'inferno! Uccidete tutti i poliziotti che trovate qui all'ingresso. Poi prendete il solito ascensore e premete il pulsante per salire.
Ma ovviamente qualcosa andrà storto, e l'ascensore si fermerà ad un piano intermedio, rimanendo incastrato per qualche motivo misterioso. Uscite da lì, e fatevi strada uccidendo tutti i poliziotti che incontrate. Qui la diplomazia è inutile infatti... Cercate le scale per salire al piano superiore. Dovete sempre cercare di salire in questo ultimo livello. Quando infine arriverete nella stanza a vetri state molto attenti, perché faranno irruzione dei commando dal tetto, calandosi con delle corde. Cercate un riparo, evitate di stare in mezzo alla sala perché sareste una facile preda dei loro possenti fucili. Piuttosto ritornate in uno dei corridoi laterali e aspettate al varco tutti i commando...
Una volta che tutti saranno crepati, dirigetevi verso l'uscita, continuando a salire su per le scale. Ora siete in una zona esterna dell'edificio. Uccidete gli ultimi commando, poi infilatevi su per il tubo che vedete in fondo per passare nell'area successiva.
Al termine del caricamento, continuate il vostro genocidio di commando e poliziotti, prendete l'ennesima rampa di scale e proseguite, finché ad un certo punto incontrerete Lacroix, che si è impossessato del corpo di un soldato e vi sta lanciando le solite maledizioni e avvisatelo che state per arrivare per fargli la festa... Mandatelo a cagare e

uccidete il soldato. Recuperate l'astrolite dal cadavere e piazzatelo nell'ascensore che vedete accanto al commando che avete ucciso. Poi mandate su l'astrolite con l'ascensore, ma voi rimanete giù. Dopo la detonazione tutti i nemici che si trovano al piano superiore saranno morti. Ora potete prendere l'ascensore con tranquillità e andare appunto al piano superiore. Avanzate per il livello e prendete l'ultimo ascensore in fondo, andando all'ultimo piano (il settimo). Al vostro ingresso sarete nuovamente assaltati da altri vampiri, questi più letali dei precedenti. Fatevi un giro per il piano, in cerca di altre casse di munizioni, e alla fine dovreste trovare l'uscita senza problemi.



Andate avanti e prendete l'ultimissimo ascensore che vi porterà ancora più in alto.
Sopra troverete ad attendervi lo sceriffo del principe. Il combattimento risulterà più semplice di quanto possa sembrare: infatti il vostro nemico è abbastanza lento nei movimenti, anche se è armato con una specie di machete dalle dimensioni gigantesche, roba che se vi prende una volta vi leva quasi tutta l'energia! Sparategli da lontano, cercando di muovervi il più possibile, e non dovreste aver difficoltà a ucciderlo.
Dopo che lo avrete sconfitto la prima volta, però, si trasformerà in una specie di pipistrello gigante, che vi scaraventerà all'esterno, proprio in cima alla torre. E questo secondo combattimento sarà sensibilmente più complicato dal precedente, perché il vostro nemico volando si renderà praticamente molto difficile da prendere da lontano. La cosa migliore che potete fare è usare i due riflettori che vedete: ciò accecherà momentaneamente il pipistrello, che cadrà a terra. Approfittate di questi momenti per crivellarlo di colpi, e spedirlo così al creatore una volta per tutte!!
Quando finalmente lo sceriffo morirà, partirà il finale del gioco, a seconda delle scelte che avete fatto precedentemente.



COMPLIMENTI! AVETE FINITO BLOODLINES!



6- Curiosità & Bugs

Un po' di pubblicità "occulta"..!!

All'interno del locale "Last Round" a Downtown al pian terreno potete ammirare un flipper molto particolare, perché è ispirato al gioco "Call of Duty"!! Bè, alla faccia della pubblicità occulta..!!



BUG 1:I due poliziotti fantasma…

Mi è capitata una cosa veramente strana mentre stavo giocando. Dopo aver parlato con Lacroix per la prima volta, dovevo andare alla spiaggia di Santa Monica per prendere il gommone che mi avrebbe portato alla nave. Appena avuto accesso all'area ho riscontrato un piccolo bug del gioco (piccolo…poi dipende dai punti di vista). Infatti si materializzeranno davanti a voi all'improvviso due poliziotti che inizieranno a spararvi senza motivo, colpendo ovviamente anche Mercurio, il quale poi non la prenderà bene, solo che invece che attaccare i poliziotti, attaccherà voi, non permettendovi di continuare la partita!!

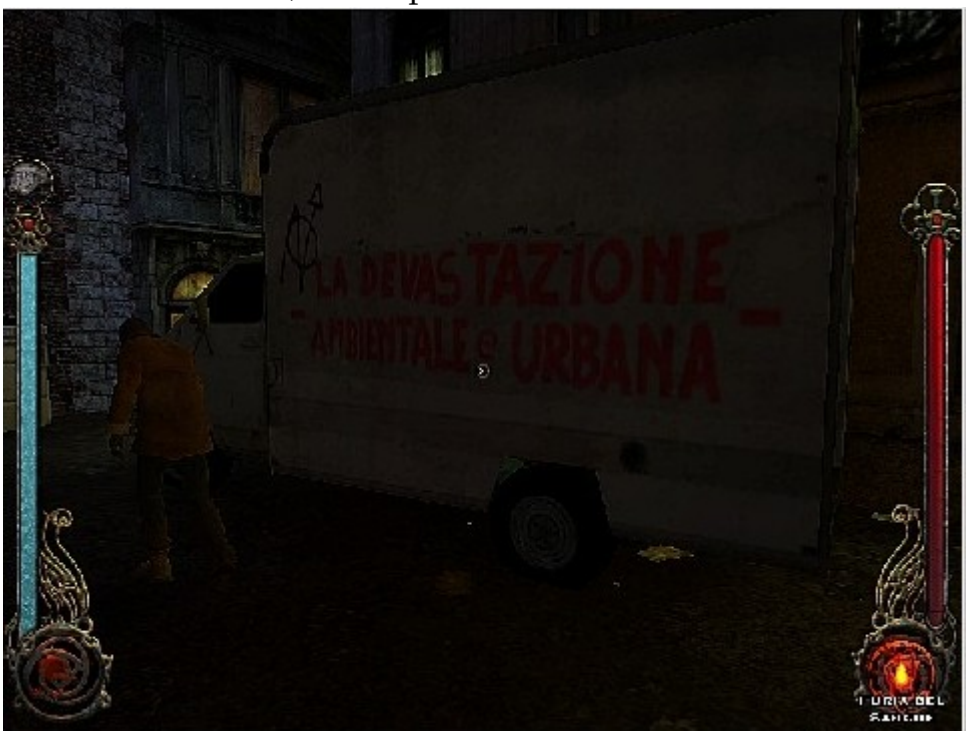
Se vi capita una cosa del genere, dovete far ricorso necessariamente ai *cheats*. In tal caso, cliccate sul collegamento del gioco che avete sul desktop col tasto destro del mouse e andate su proprietà: alla riga "destinazione" aggiungete in fondo alla stringa "*–console* "(lasciando uno spazio). Se avete lasciato tutto in default dovreste cioè veder scritto:

"c:\Programmi\Activision\Vampire - Bloodlines\vampire.exe" –console

In questo modo potrete attivare la console per i trucchi durante la vostra partita. Ora, appena arrivate in spiaggia, aprite la console col tasto \ e digitate "*notarget*": in questo modo diverrete invisibili ai nemici (e quindi anche ai poliziotti fantasma che si materializzeranno) e potrete tranquillamente parlare con Mercurio e continuare la missione. Una volta che non c'è più pericolo, digitate di nuovo lo stesso comando nella console per disattivare il trucco.

Gli ambientalisti all'azione!

Quando ho trovato questo furgone parcheggiato in un vicolo di Downtown, e ho letto la scritta sulla fiancata, ho semplicemente sbottato a ridere come un matto…



Lo specchio che riflette il nulla…



Mentre ero alle prese con la sezione di gioco in cui dovevo andare alla ricerca del dottor Grout, nella magione dei Malkavian, ho riscontrato un altro piccolo bug del gioco, che questa volta per fortuna non compromette la partita, ma che è comunque divertente. Infatti, dopo aver ucciso due nemici in modo quasi fulmineo, l'immagine allo specchio li riflette ancora…

Un po' di pubblicità non fa mai male…

Ad Hollywood ci si potrà imbattere in un cartellone pubblicitario della Troika Games.



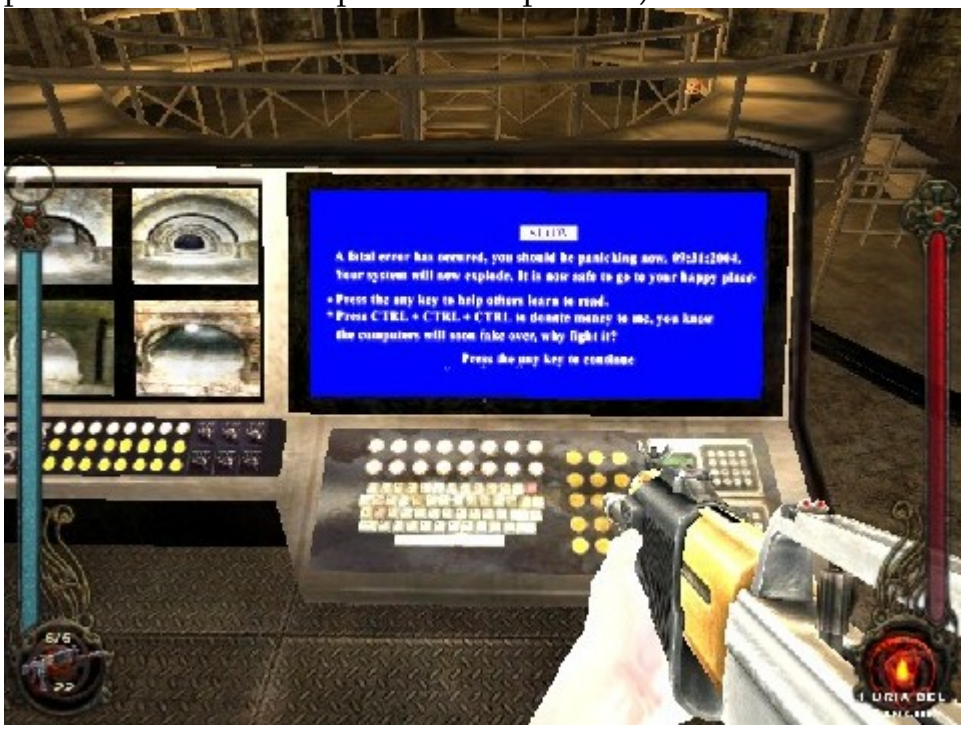
Inquietante premonizione…

All'interno dell'Internet Cafè ad Hollywood c'è una televisione con un'immagine fissa… del gioco Bloodlines!! In particolare ferma con l'immagine ad un mostro che incontreremo più tardi nell'avventura. Inquietante, veramente inquietante…



Windows colpisce ancora!

Ricordate la fastidiosissima schermata blu di Win 98 e Win ME che bloccava i nostri amati PC, spesso e volentieri senza ragione, dopo quello che il sistema operativo identificava come un "errore critico"?? Bè, pare che i Nosferatu nelle loro fogne abbiano problemi dello stesso tipo con i computer. :-)



Ah, cara Heather...!

Se la stuzzicheremo per bene, il nostro ghoul Heather una delle volte che ritorneremo a casa si presenterà così…



Il baule di Carson

Dopo estenuanti tentativi di aprire il baule a casa di Carson, l'appartamento a fianco di quello di Mercurio (nello stesso edificio) una volta ce l'ho fatta. E il suo contenuto è stato assolutamente sconvolgente... Ovviamente non vi dirò MAI di che si tratta!!!

BUG 2: Il gommone

Ecco un altro fastidiosissimo bug che ho incontrato durante il gioco. Durante la fuga dalla Società di Leopold potrebbe succedere che il gioco si blocca, tornando al desktop, proprio dopo che siete saliti sul gommone e che è iniziato il caricamento dell'area successiva. L'ho sperimentato sulla mia pelle! Per venirne fuori l'unico modo è questo. Correte verso il gommone prima che il timer arrivi a zero. Arrivate molto vicini al gommone, MA NON SALITECI SOPRA! (altrimenti partirà il caricamento dell'area successiva e quindi si instaurerà il bug…) Aprite la console e digitate il comando:

changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark

Premete invio. Ciò vi "catapulterà" direttamente davanti alla torre di Lacroix, vicino al taxi in strada. Potrebbe però accadere che al vostro arrivo non abbiate diversi oggetti del vostro inventario o determinate armi, o che ancora non riusciate fare fuoco con il muose. Ciò potrebbe capitare nell'eventualità che aveste digitato il comando scritto sopra stando troppo lontani dal gommone. Dovete avvicinarvi il più possibile, e poi attivare la console e digitare il comando.

BUG 3: Beckett

Verso le fasi finali di gioco, quando dovete andare al Last Round per stipulare l'allenza con gli anarchici, è possibile che incorriate in un ulteriore bug. Infatti, sulla via per andare al locale, ad un certo punto sentirete Beckett che grida "*wait!*" e, a quel punto, lui dovrebbe venirvi incontro. Invece, può capitare che lui gridi, ma che non succeda più nulla, e voi rimarrete praticamente immobili in strada. Il vostro personaggio si immobilizzerà come una statua, e ciò non vi permetterà di proseguire il gioco. Ho provato più volte, e l'effetto era sempre quello. L'unico modo che avete per far si che ciò non accada, almeno dalle prove che ho fatto io, è questo. Avanzate cautamente lungo la strada, poi, arrivati nelle vicinanze del vicolo dal quale dovrebbe apparire Beckett, voltatevi verso il vicolo, e continuate ad avanzare verso il locale degli anarchici, *ma rivolgendo lo sguardo sempre al vicolo* (per farlo dovete camminare all'indietro…). A quel punto sentirete il grido di Beckett e vedrete lui apparire dal vicolo e venirvi incontro. E soprattutto non rimarrete bloccati!

BUG 4: Tempio di Ming Xiao

Ci risiamo! Ecco un altro bug. Ma stavolta non vi preoccupate, potete superarlo con facilità. Quando vi trovate infatti nel tempio di Ming Xiao, nelle fasi finali del gioco,

potrebbe capitarvi di arrivare nella grande sala con il mulino gigate e la porta in fondo sbarrata dalla trave di legno e che non riusciate a sbloccare la porta in questione.



Se ciò accadesse, aprite la console e inserite il trucco per passare attraverso le porte e i muri:

noclip

Quando siete passati dall'altra parte, reinserite nuovamente lo stesso codice per annullare l'effetto del trucco.

Il brutto senso dell'umorismo di Bach...

Nella grande stanza dove combatterete con Bach, potete trovare dei pupazzi di cartone come questi. Davvero un senso dell'umorismo fuori luogo... :))





I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza *Creative Commons* "Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate". In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.
Il testo integrale della licenza è consultabile su http://creativecommons.org/.