

## **THIEF 2: IL LADRO È TORNATO AL LAVORO...**

La soluzione "cartacea" del gioco è stata pubblicata solo quattro mesi addietro (nn. 131 e 132), eppure, pensate nn po', c'è gente che ha avuto il coraggio di lamentarsi con me perchè, non comprando tutti i mesi TGM, si è persa la prima parte del testo...

Sopraspedendo sul fatto che se si comprasse la rivista ogni mese si eviterebbero certi problemi (ok, è vero, non tutti sono disposti a utilizzare 15 carte al mese per 'ste cose, però almeno poi non lamentatevi!), ho deciso di fare la mia ultima opera di bene e pubblicare immediatamente 'sta guida.

Prima d'iniziare a leggerla vi consiglio d'installare il Font "Bradley Hand ITC" che ho compreso nella directory della soluzione: basterà copiare il file "BRADHITC.TTF" nella directory dei Font di Windows (di solito C:\WINDOWS\FONT). Quando riaprirete questa soluzione dovrete vederla coi caretteri corretti...

In più, per quelli che già sono "del mestiere", sappiate che il tutto è stato risolto a livello Expert (fidatevi, ne varrà la pena) e che perciò non ci dovrebbero essere problemi di sorta... Tenendo le dita incrociate vi auguro buon divertimento! Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti

### **MISSIONE 1: RUNNING INTERFERENCE**

Nulla d'incredibilmente complicato: dovrete fare un favore al vostro amico Basso liberando la sua amata Jenivere dalle grinfie della sua matrigna che non vuole che frequenti cattive compagnie (Silvestro, non ti ricorda una certa situazione?). Quando gli avrete liberato la strada fino alla stanza in cui è rinchiusa la giovane, basterà che gli facciate un fischio e lui si fionderà a forzare la serratura... La cosa più difficoltosa sarà però un'altra: a livello Expert dovrete trovare, nel contempo, una refurtiva del valore di 600 monete d'oro, di cui almeno 200 in pietre preziose, e in più non dovrete far fuori nessuno ma mandare almeno 8 guardie K.O.

#### **-LA LIBERAZIONE DI JENIVERE-**

Scesi nello scantinato a destra, tutto quello che dovrete fare sarà seguire la mappa che avete portato con voi e liberare le stanze sul tragitto segnato dalla linea rossa. La possibile refurtiva che ci sarà per la strada, la troverete citata nel capitolo apposito. Allora, il primo "problema" che potreste trovare sarebbero le due porte di metallo: le potrete aprire con la chiave appoggiata sulla mensolina a destra di quella a sinistra. Preso il percorso a sinistra, spegnete la fiaccola davanti alla grata delle guardie, inginocchiatevi e passateci sotto così che non vi vedano, poi entrate laddove si trovano i due tapini e metteteli a dormire (e due!).

Procedete per i corridoi indicati (nel Workshop vi sarà qualche oggettino), abbattete l'ennesima guardia col Blackjack e poi, nel magazzino pieno di casse, aprite la porta della cucina. In essa vi sarà un fesso che continuerà ad andare avanti e indietro. Voi chiudete l'uscio così da permettergli di allontanarsi (sentendo la porta di solita tornerà indietro), riapritelo ogni tanto così da controllare gli spostamenti dell'uomo e poi, non appena lo vedrete dirigersi a sinistra, entrate nella camera, mettetevi accanto alla porta per la quale è uscito e attendetene il rientro così metterlo knock out (e quattro).

Prima di uscire dal posticino, usate il montavivande, rubate al volo la chiave della guardia che passerà davanti alla finestrella e poi tornate giù continuando le scorribande.

Uscite attraverso la porta già utilizzate dall'ultimo uomo atterrato, aprite quella dall'altra parte, attendete che passi la guardia e, non appena vi darà le spalle, colpite anche lei...

Quando sarete dinanzi alla porta di metallo indicata e tenterete di aprirla, sentirete Garrett dire qualcosa del tipo "Ora toccherà a Basso" e potrete così tornare fuori per usare il fischietto (fatelo vicino alla casupola in cui si è infilato il vostro amico).

Tornate giù rapidamente e, non appena la porta di Jenivere verrà aperta, entrate anche voi prima che si richiuda e prendete la chiave rossa sul tavolo... Non sarà necessaria, ma vi sarà comunque utile più avanti.

Ora, uscendo fuori coi vostri amici terminerete la missione... A patto che abbiate abbastanza soldi in saccoccia! Il capitolo seguente è qui apposta.

### **-LA REFURATIVA DI 600 M.O.-**

Nella prima stanza che visiterete ci saranno ben 24 monete sul mibiletto, poi altre 5 nella stanza poco prima delle due guardie e altre 15 sparse per le varie casse di legno dopo la guardiola. 25 monete le avrà la terza guardia in un sacchettino che porta al fianco, mentre nella cucina, dopo aver abbattuto l'ometto, potrete prenderne un altro simile e, in più, quello sul tavolo e tre bottiglie d'oro nella rastrelliera. Il totale di beni raccolti in quest'area sarà di 121 monete (quindi, finora, 200). Salendo il montavivande a destra, raccogliete i bicchieri e piatti d'oro così da raggiungere la cifra di 350, poi via fin'oltre la porta di Jenivere.

Nelle stanze limitrofe, potrete trovare dei beni per un valore di 15 monete nei Servant's Quarters (stanze dei servi), 150 dietro a un muro di casse e poi altre 50 in un sacchetto su un comodino (e siamo a 565, ma ancora niente gemme!).

Ai piani superiori, salendo dalla cucina, avrete altre 40 monete dalla prima guardia nella branca di destra (nascondetevi nel ripostiglio e attenti al pavimento di legno!), 60 nella sala da musica (monete e flauto d'argento) e poi, procedendo nel salone sempre a destra (apritelo con la chiave gialla), nascondetevi sotto la scala colpendo la guardia di sorpresa. Di sopra, nell'unica stanza da letto, ci sarà l'enigma in cui molti si sono impantanati: guardate al di sotto del tavolino col fiore, azionate la levetta segreta e, salendo sul letto a baldacchino, raccogliete la corona nell'alcova così da salire a 840 monete, di cui ben 100 in gemme!

Tornati già al salone con le colonne, è ora tempo di visitare la branca a sinistra. Sfruttate la stanza dietro alla seconda porta per sistemare l'eventuale guardia che bazzica per il corridoio, nascondetene il cadavere e poi fate altrettanto con l'altra.

Un calice da 50 monete si troverà su di un comodino di una delle due stanze al di là delle colonnine, mentre, salendo al piano superiore, potrete terminare la vostra collezione di gemme con una collana su un tavolino e un piccolo anello su un comodino (1050 monete totali). Facendovi all'indietro tutta la strada fino alla zona di partenza terminerete la missione (a patto che fuori vi siano già Basso e Jenivere).

### **MISSIONE 2: SHIPPING... AND RECEIVING**

Questa sì che è dura, non per qualche strano motivo tattico, bensì per il fatto che la mappa è molto grande e trovare tutto è parecchio complesso. Dovrete cambiare indirizzo alla cassa di un certo Gilver, ritrovare 5 sacchetti con delle spezie (quelli rossi) e recuperare un bottino di 850 monete, naturalmente senza uccidere nessuno (siete o no degli Experti?)!

### **-LA CASSA-**

Partirete da una catasta di casse e la cosa più conveniente da fare per facilitarvi poi il lavoro sarà ripulire l'intera zona esterna dalle numerose guardie. Non sarà un lavoro semplice e comunque ricordatevi sempre di spostare i cadaveri in zone d'ombra (farà fede la vostra gemma della visibilità). Al termine del lavoro, dovrete ritrovarvi con un paio di chiavi in più: quella di Davidson, presa a una guardia nei pressi del molo (non quella sulla barca, quella lasciatela dov'è!) e un'altra chiave arancione presa da una sentinella nell'area a est della zona di partenza (davanti alla porta marcata 0457... Vedi mappa).

Lasciate pure stare quell'Hammerite vestito di rosso appostato dinanzi alla 0590, vi eviterete grane inutili.

Il vostro scopo ora sarà trovare una chiave in grado di aprire una di quelle capanne contenenti i controlli per i cancelli numerati, per farlo però dovrete necessariamente visitare l'edificio B. Entrate in questo posto dalla porta antistante la barca ormeggiata e, visto che avrete già tolto di mezzo le due guardie al piano terra, salite pure al piano superiore. Eliminati altri due uomini e presa la chiave rossa da uno di essi (servirà per aprire le porte del medesimo colore), iniziate a visitare i dintorni e a far man bassa di tutto quanto (vedi capitoli "Spezie" e "La refurtiva"). Con le tasche più pesanti, salite al terzo piano e da qui, scendendo l'ennesima scala, cercate di arrivare direttamente al secondo piano all'edificio A. Qui le guardie saranno parecchie da sistemare (tutte quelle che bazzicano sui ponteggi di metallo superiori), ma rimanendo nell'ombra e occultando di volta in volta i corpi, dovrete riuscire a cavarvela egregiamente.

Nell'ufficio principale ci sarà un controllo a pulsanti simile a quelli presenti nelle capanne esterne e, proprio sotto alla console di comando, ecco la chiave che cercavate: quella per aprire ogni postazione.

Usciti nuovamente all'esterno, andate al primo posto di controllo che vi capita e iniziate a visitare i magazzini in cerca di ciò che vi serve. Il minimo indispensabile è che visitiate i numeri 7732 per il cartello da mettere sulla cassa e il 7933 per la cassa stessa. Quando avrete posto la targa sulle assi della cassone terminerete la quest.

#### **-LE SPEZIE-**

Entrando nell'edificio B dalla porta antistante il porto e salendo al piano superiore, sul lato destro vi sarà l'ultima porta che potrà essere aperta grazie alla chiave di Davidson (rubata a una delle guardie del piano sottostante). Dentro all'ufficio, in una cassa che potrete aprire con la medesima chiave di prima, vi sarà il sacchetto di spezie numero uno.

Da questa stessa stanza, tornate verso l'interno dell'edificio e da qui alla porta direttamente davanti a voi; uscite sulla balconata (a destra dovrete vedere la nave), spaccate la prima vetrata con una freccia, lasciatevi cadere dentro e sarete in cima a un gruppo di casse sulle quali ve ne sarà una dotata di serratura. Per poterci agire dovrete per forza raggiungere il "balconcino" sul quale è posta, perciò prendete un po' di rincorsa, correte, saltate e abbassatevi. Sempre usando la chiave di Davidson, dentro di essa troverete il secondo sacchetto di spezie e, in quella poco più indietro, una bella freccia con corda.

Ora uscite dal magazzino e tornate sul tetto laddove avevate già rotto il vetro. Rompetene un altro (il terzo) e rifate la scena di prima per avere, in un'altra cassa, il terzo sacchetto, poi andatevene definitivamente dal magazzino e raggiungete la nave ancorata al molo.

Non perdetevi tempo passando per il pontile ma entrate in acqua e spegnete da qui le fiaccole dall'altra parte; quando la guardia accorrerà per fermarvi, gettatevi nuovamente tra i flutti e imboscatevi sotto al ponte di legno, in questo modo, con tutta probabilità, la sentinella scapperà a terra. Tenetela d'occhio, inseguetela senza farvi notare e, alla prima occasione, abbattetela: ce l'ha lei il quarto sacchetto di spezie! Nel caso dovesse sfuggirvi, con tutta probabilità la trovereste al piano superiore dell'edificio B.

Tornati sulla nave, dentro alla cabina sul ponte avrete il quinto e ultimo sacchetto di spezie, attenti ai due ragni però!

#### **-LA REFURTIVA DI 850 MONETE-**

Facendo conto che i sacchetti di spezie varranno ciascuno 20 monete d'oro, partirete già da una bottino di base di 100 monete d'oro, dovrete quindi recuperarne "solo" altre 750.

Appena partiti, scesi giù dalle casse, continuate a sud, inginocchiatevi per passare nello stretto passaggio e, usciti dall'altra parte, aprite il coperchio della cassa a sinistra così da prendere i flare e la statuetta da 15 monete.

Sulla nave, nella camera del capitano, ci sarà un candelabro da 25 monete.

Nell'edificio B, entrando dalla solita porta antistante la nave e saliti al piano superiore, dietro la seconda porta a destra (est), potrete agire sulle quattro leve che controllano l'apertura di altrettante saracinesche numerate... Nella 4 potrete trovare dei beni per un ammontare di 85 m.o..

Saliti al terzo piano grazie all'elevatore, avrete 30 m.o. in una delle due porte sorvegliate dalla testa robot (si potrà spegnere con l'apposito pulsante sulla parete) e altre 25 nel passaggio segreto della libreria della stanza accanto (dovrete trovare il libro da premere per attivare il meccanismo...).

Passando al secondo piano dell'edificio A, ci sarà un calice da 50 monete nella biblioteca vicino al primo controllo digitale (laddove c'era l'unico uomo disarmato) e, sempre qui, proprio sopra al raccoglitore di pergamene, in un piccolo scrigno, potrete trovare altre 75 m.o..

Ora i vari magazzini. Nello 0457, al di là di qualche gadget interessante, avrete ben 75 m.o.. Nel 6937, dietro al bancone di sinistra racimolerete ben 110 m.o. e 2 frecce al muschio poi, sparando una freccia nella sfera del quadro, ecco altre 15 m.o.. Per poter salire al secondo piano, basterà mirare al pulsante superiore con una bella freccetta e, se sarete stati bravi, vedrete l'ascensore venirci a prendere... Nella stanza da letto altre 80 m.o. (scatola, moneta e calice sotto al comodino).

0928, oltre a un paio di cristalli da 25 m.o. cad., nella stanzetta superiore ci dovrebbero essere degli occhiali dorati da 50 m.o..

0266, le evidenti monete sul tavolo e il candelabro vi faranno salire di 60 m.o., ma come aprire la cassaforte? Mi ci è voluto un po' per scoprirlo: salite su uno dei divisori di legno e da qui fino in cima al mobile, in uno scrigno vi sarà la chiave che vi serve. Nella cassaforte avrete dei dadi d'oro da 50 m.o..

Al secondo piano del 7933 (lo stesso della cassa), salendo abilmente su alcune casse di legno dovrete trovare un paio di bauli contenenti calici d'oro da 100 m.o. totali e, nel corridoio seguente, dei piatti per un ammontare di 70 m.o..

6013. Eliminati i tre ragnetti e la loro "mamma" dietro alle sbarre, potrete avere una statuetta da 15 m.o. e, nella stessa tana del ragnone, una pepita da 50.

0590. L'unico modo per entrare in 'sto posto è l'usare la pozione d'invisibilità trovata al 0457, superare le guardie e chiudersi alle spalle il portone... In cima alle casse di legno avrete un martelletto da 25 m.o. E con questo è tutto. Se avete preso tutto ciò che vi ho detto finora dovrete essere a 1155 m.o... Può bastare, no? Allora tornate sulle casse di partenza e finirete l'intero livello.

### **MISSIONE 3: FRAMED**

Altro livello bello lungo a causa della grandezza della mappa. Assicuratevi di avere parecchie frecce all'acqua e almeno un paio di quelle con la corda. Questa volta dovrete incastrare un poliziotto, un certo tenente Hagen, mettendo delle prove incriminanti in una certa stanza al terzo piano della centrale di Shoalsgate e poi spostare nel suo ufficio una certa scatola presa appunto nella stanza delle terzo piano. Tutto questo andrà fatto senza uccidere né mettere KO nessuno e senza che suoni l'allarme.

### **-LA PROVA INCRIMINANTE-**

Iniziamo con l'entrare nella centrale. Due le porte disponibili dall'area di partenza: nel bar potrete recuperare beni per un valore di 75 m.o., mentre nella fornace vi sarà la botola d'accesso per i canali sommersi. Fatevi un bel bagnetto qui dentro, prendete aria ogni

volta che potete ed entro breve sarete nelle gallerie al di sotto della stazione della polizia. Ora saranno due le strade che si potranno seguire per salire al piano superiore: attraverso la camera degli interrogatori/obitorio (tra l'altro, su un cadavere potrete recuperare 100 monete) oppure per la stanza dei generatori elettrici. Per entrambe si dovrà comunque azionare una leva camuffata da torcia per far aprire il passaggio...

Io consiglieri di passare per la zona dei generatori (c'è una statuetta da 15 m.o. nell'acqua sotto ai pontili), così d'arrivare direttamente alla postazione di controllo e disattivare subito gli allarmi... Oltre a ciò, potrete iniziare anche a recuperare un po' di bottino, a tal scopo, ho riportato sulla mappa l'ammontare del malloppo in ogni camera che ho visitato.

Ah, nel caso non steste giocando a Expert e poteste mettere K.O. le guardie, badate di non colpire quelle con l'elmetto di metallo: fareste solo baccano per nulla!

Il fine ultimo, ora, sarà arrivare nella sala degli allenamenti (Training Room), una volta qui, andate nello sgabuzzino, agite sulla torcia spenta e, uscendo nuovamente nell'area coi manichini, lanciate una freccia a corda mirando alle travi superiori (tenetevi il più a nord possibile... guardate la foto). Arrivati sulla balconata, passate nel passaggio segreto, apritene un altro e sarete al secondo piano, proprio nell'ufficio dello sceriffo Truart. Prese le 185 monete (non dimenticatevi gli oggetti sopra al camino), aprite la porta e date un'occhiata al corridoio esterno... Dovrete spegnere tutte le torce e, con un po' di pazienza, cercare di scassinare la serratura dell'ufficio di Hagen. Badate solo di non farvi vedere dalle guardie!

Dentro alla stanza avrete un fazzoletto che andrà benissimo per quello che dovrete fare, l'unica cosa che vi manca ora è il codice per la camera al terzo piano... Siete però fortunati: basterà irrompere nell'ufficio di fronte a quello di Hagen (quello del tenente Mosely) e avrete una chiavetta che vi sarà utile allo scopo!

Tornate al livello inferiore rifacendovi all'indietro tutta la strada di prima; oltrepassate la camera degli allenamenti e andate agli uffici con tutte quelle scrivanie. In questo posto saranno due i passaggi segreti: uno per accedere in sicurezza al corridoio sud (la levetta è posta su una colonna di legno) e un altro, ben più importante, per arrivare al secondo piano a due passi dalla stanza in cui è contenuto il codice... Per trovare l'accesso, dovrete osservare attentamente la parte superiore della parete est (vedi foto qui sotto): vi sarà una delle solite levette che, raggiunta grazie a una freccia con corda, farà aprire una grata nella quale potrete saltar dentro (inginocchiatevi).

Superata la biblioteca, dischiudete l'uscio che serve a voi, leggete il libro e segnatevi il codice (non credo che cambi da partita a partita, a ogni modo il mio era 4026), poi scendete di sotto badando bene di non farvi beccare come mammalucchi.

Rifatevi il passaggio segreto della stanza degli allenamenti e, dal solito ufficio di Truart, passate nel corridoio in direzione della stanza del caso Warden (direttamente davanti alla porta d'uscita), attenti però alla guardia: seguitela rimanendo sul tappeto e, quando sarete in una zona buia e lei sarà lontana, spostatevi sul parquet e inginocchiatevi (fa un certo rumore, è per questo che dovrete attendere che la sentinella sia lontana); lasciate che vi superi ancora e poi andate alla porta che v'interessa.

L'ennesimo passaggio segreto vi consentirà di giungere illesi al terzo piano: andate verso l'arazzo, cercate un libro a destra e... voilà!

Fatevi i corridoi spegnendo di volta in volta tutte le torce, rubate la chiavetta gialla alla guardia che bazzica da quelle parti e passate sotto alla testa meccanica dopo aver estinto la luce nella sua camera... Introducendovi nella stanza a destra, dovrete aprire la porta di metallo grazie all'ultima chiave recuperata e poi inserire il codice trovato nel libro in modo da dischiudere il portale e disattivare le sentinelle all'interno... Fate in fretta e state bassi!

Entrate, usate la chiave di Mosely, prendete tutti gli oggettini di valore (390 m.o.!!!), non dimenticate la scatola di metallo e lasciate cadere giù il fazzoletto di Hagen (c'è un tasto apposito per abbandonare gli oggetti nell'inventario)...

Tornati di sotto, l'ultima mossa sarà lasciare la cassetta nell'ufficio del tenente e poi darvela a gambe passando per la stanza in cui avete disattivato gli allarmi: l'uscita è lì! Nel caso voleste più denaro, non esitate a visitare il resto della centrale, il rischio è però molto alto.

#### **MISSIONE 4: AMBUSH!**

La missione è molto "aperta", potrete, cioè, affrontarla come meglio credete. In effetti la parte difficile sarà lo scegliere la strada giusta evitando, nel contempo, le numerose guardie che pattugliano la città alla vostra ricerca... Lo scopo iniziale sarà arrivare fino alla vostra adorata casetta nell'angolo NW del paese, poi, una volta presa la chiave per i cancelli che tenete nello sgabuzzino, fuggire fino a Shalebridge. Facile? Non direi. Partirete dalla zona del pub a SE e la prima cosa da fare sarà dirigervi a est dalle parti delle due donne che stanno parlando. A sinistra dovrete vedere una terrazza, non badate alle urla delle signore, ma usate la cassa per arrampicarvi sulla terrazza e continuate oltre prima che arrivino i soldati a controllare (basterà saltare e tenere premuto il tasto... Se sarete abbastanza vicini al bordo Garrett si appenderà da solo). Prese le frecce in mezzo agli arbusti, lasciatevi cadere dall'altra parte e , tenendo fuori la bussola (tasto F12), cercate di andare sempre a NW.

Quando sarete nel vostro quartiere, ecco la sorpresa: i soldati vi hanno occupato la casa e perciò, per poter entrare, dovrete necessariamente usare la casa del vicino. Cercate una porta così da irrompere nell'edificio a SE del vostro, salite le scale fino al secondo piano e, guardando fuori dalla finestra, dovrete vedere una delle vostre con le ante chiuse... Prendete una bella rincorsa, saltate, aprite gli scuri e sarete nella vostra camera da letto. Nell'armadio, agite su uno degli appendiabiti così da scoprire il vano segreto, prendete tutto ciò che c'è dentro e non dimenticate la chiavetta. Ora via in direzione di Shalebridge! A causa dei numerosi cancelli chiusi (gli ho indicati sulla mia mappa come righe rosse, fidatevi della mia non di quella dei programmatori: ci sono troppi errori in quella!), non avrete molta scelta per quanto concerne la rotta da tenere, ricordate solo che se una guardia vi vede, dovrete necessariamente fuggire e seminarla per i vicioletti della città... Magari avvantaggiatevi anche dei canali.

Il percorso più semplice passerà per la piazza del mercato e da qui nella stradina a SE. La zona che vi consiglio di raggiungere è quella che ho indicato in rosso: una casa nella quale, scassinando una serratura, otterrete un'indispensabile chiavetta... La leva rossa non vi servirà a nulla ora, perciò non scomodatevi e lasciatela così com'è.

Il cancelletto che potrete aprire con la chiave sarà direttamente a nord del quartiere: è fatto di legno e, a pochi passi da esso, vi sarà un tombino per il sistema fognario (lasciate perdere l'ambiente delle Tartarughe Ninja, ora avete la chiave per superare lo sbarramento!). Aperto l'uscio, passate oltre e tenete la sinistra...

Tanto per chiarire: il passaggio che dovrete aprire con la chiave presa nel vostro appartamento, sarà quello che ho indicato con due righe anziché una. Per poterlo raggiungere potrete scegliere tra due sistemi: uno più rude e un altro da vero ladro. Quello rude è molto semplice: tenete pronta la chiavetta, correte a più non posso tirandovi dietro tutte le guardie dell'universo (Benny Hill style) e, in prossimità del cancello, tentate di usarci sopra la chiave prima che vi riempiano di frecce.

Quello da ladro è un po' più lungo ma anche più sicuro: si tratta di passare nelle diverse case che troverete sulla vostra strada evitando così che le guardie vi sistemino per bene. Sarò più preciso. Dal cancello di legno vi ho detto di tenere la sinistra, arrivati all'intersezione a T, lievemente sulla destra dovrete vedere una porta di legno. Attendete

che non vi sia nessuno in giro, scassinatela (è di terzo grado, dovrete cioè cambiare grimaldello per 3 volte) e infilatevi dentro prima che qualcuno vi veda... Spegnete le torce sul cammino e, al secondo piano, guardate la strada di sotto. Inginocchiandovi, dovrete tentare di cadere sulle travi di legno al di sopra della guardia, fatelo quando non vi sarà nessuno tranne lei e poi correte verso nord aprendo la porta di metallo sotto ai portici. Nella cucina, spegnete tutte le fonti di luce, saltate sul tavolo, aprite la finestra e sgusciate fuori non appena vi sembrerà opportuno farlo, aprite il cancello finale con la chiave apposita e... Fine del livello!

### **MISSIONE 5: EAVESDROPPING**

A quanto pare avete scoperto che lo sceriffo Truart non è così "pulito" e perciò toccherà a voi introdurvi in una ex cattedrale egli Hammerite per origliare alla sua porta: a mezzanotte si terrà un comizio tra lui e Karras, il capo del movimento dei Meccanici, non potete mancare! Ah, e visto che ci siete, converrebbe anche far man bassa di tutto ciò che trovate in giro, questo, come sempre, senza uccidere nessuno. Una raccomandazione: badate di avere nell'inventario molte frecce all'acqua e un bel po' di quelle al muschio.

### **-IL DISCORSO DI KARRAS-**

Per prima cosa evitate di camminare sulle passerelle di metallo: tutti nella chiesa vi sentirebbero! Dalle porte della cattedrale, il percorso sarà molto semplice e comunque le uniche due porte a cui si può origliare le ho evidenziate in rosso sulla mappa. Facendo conto che tutti preferiscano ascoltare da quella all'esterno (la più semplice da raggiungere), ecco il percorso per filo e per segno. Scegliete se andare a destra o a sinistra e, eliminando le guardie di volta in volta (per quelle meccaniche dovrete lanciare una freccia d'acqua giusto nella caldaia sulla loro "schiena"), tentare di arrivare al cimitero sul retro. Una volta qui, dovrete vedere degli scalini che salgono fino a un pianerottolo, andateci e, attendendo pazientemente per tutta la durata del discorso, scoprirete parecchie cose interessanti (ammesso che capiate l'inglese, naturalmente). In breve, lo sceriffo ha fatto un patto con Karras: quest'ultimo sta progettando un arma capace di trasformare gli uomini in mucchietti di ruggine e ha bisogno di almeno 20 cavie, Truart gli fornirà dei poveracci e delle prostitute per questi esperimenti in cambio di denaro, come sentirete, però, siccome Karras non si fida dell'uomo di legge, registrerà la voce di quest'ultimo mentre promette di aiutarlo in modo da tenerlo legato a filo doppio... Sapete, lo sceriffo teme questo genere di scandali, perciò...

Ora un altro obiettivo sarà aggiunto alla vostra lista: fare una copia della chiave della cassetta di sicurezza in cui è tenuta la registrazione!

### **-LA DUPLICAZIONE DELLA CHIAVETTA-**

Purtroppo per tutti, la posizione della chiave cambierà da partita in partita, se vi andrà male sarete quindi costretti a fare un bel giro per cercarla. Iniziamo a elencare tutte le posizioni che ho trovato...

Scendendo la scala dell'atrio da cui avete origliato e voltando a destra, troverete una porta di metallo (attenti alla guardia). Entrateci e salite le scale per l'uscio di legno subito davanti a voi (sulla mia mappa ho segnato la zona come "Atrio"). La prima possibile chiavetta sarà sul mobile insieme a un bel calice d'oro. Ora, stando bassi, inoltratevi nel passaggio buio, dall'altra parte, su un tavolino, ecco un'altra chiave rossa da controllare...

Ora, uscendo ancora nell'atrio delle porte di legno, continuate lungo il corridoio e proseguite dritti fino a sbucare nella navata centrale della cattedrale. Un'altra chiave si trova proprio al di sotto dell'altare, sarete perciò costretti a lanciare una freccia al muschio data la presenza del pavimento in metallo, siate rapidi però: le guardie non si fermeranno

a parlare tra loro a lungo e poi potrebbe apparire anche il guardiano di metallo...

Ammessi che non l'abbiate disattivato in precedenza.

Ad ogni modo, una quarta chiave sarà in uno degli sgabuzzini ai lati dell'altare e una quinta ai piani superiori, nella stanza buia a sud (potrete arrivarci grazie alle scale presenti nella stessa navata). Badate comunque alle guardie, mettetele K.O. metodicamente e poi nascondetene i corpi al buio.

Sempre dai piani superiori della cattedrale, sarà possibile giungere a un grande balcone all'aperto (dà direttamente sul cimitero e, di fatto, procedendo dalle tombe verso ovest, in una zona buia a destra ci dovrebbe essere una piccola scala a pioli che conduce qui sopra), nella stanzetta al centro vi sarà la sesta chiave da controllare... Ma torniamo all'interno della chiesa.

Al terzo piano della torre est, ecco la settima chiave da controllare, mentre al terzo della ovest (quella campanaria) vi sarà l'ottava.

A questo punto, se ancora non avete con voi ciò che state cercando, è rimasto un unico posto che, guarda la fortuna, è anche la meta ultima per la duplicazione della chiave: i sotterranei. Tornate nell'atrio delle due porte di legno (dal piano terra della navata prendete la porticina a SE), scendete le scale spegnendo ogni torcia e sistemate le due guardie insieme alla piccola sentinella. Questo è il posto in cui vengono riparati gli strani robot dorati...

La nona e ultima chiave si troverà su un tavolino e, in una sala laterale, vi sarà anche la famosa macchina per la copiatura. Inserite l'oggetto nella cera, staccate la forma grazie alla piccola spatola sulla mensola e riportate di volata l'originale laddove l'avevate preso. E' Fatta! Ora, dopo aver racimolato le 1200 monete d'oro, tornate alla zona di partenza e finirete il livello.

### **-IL BOTTINO DI 1200 M.O.-**

Iniziando dal cimitero, raccogliete i due martelli d'oro appoggiati sulle tombe (un totale di 150 m.o.), poi, prendendo la strada a nord ed entrando nella porta di metallo con sopra tutti quei martelletti disegnati, ecco altre 75 monete.

Nuovamente tra le lapidi, accedendo alla porta di metallo subito lì accanto ("Atrio") e visitando le due stanze dietro alle due porte di legno, avrete un calice da 50 m.o., 100 m.o. nel passaggio scuro tra le due camere e, sotto forma di bicchieri, altre 45 m.o.. Dietro l'altare della cattedrale, recuperando candelabri & Co. (usate una freccia al muschio!), avrete 165 m.o., passeggiando per la balconata che dà sulla navata, invece, ci saranno un totale di 130 monete in beni vari, più altre 230 m.o. visitando i tre piani nelle torri laterali (coppe e denaro, soprattutto).

Nuovamente alla luce della luna, vi saranno 90 m.o. sul balcone che dà sul cimitero (l'area della sesta chiave). Ora l'ultima zona che ancora manca per completare il giro delle "riscossioni" saranno le catacombe... Tre le possibili entrate: una porta dalla zona in cui avete duplicato la chiave, una scala discendente dalla navata principale della chiesa e un'altra in una dei due piccoli edifici quadrati nell'angolo SW del cortile esterno. Io consiglio quest'ultimo posto, anche perché entrambe le casupole contengono oggetti interessanti...

Alla fine della ricerca, badando bene di evitare ogni scheletro guerriero (non potete metterli KO, solo ucciderli!), avrete certamente la somma che vi serve. Personalmente sono arrivato a 1479, ma non escludo che si possa fare di meglio.

### **MISSIONE 6: FIRST CITY BANK AND TRUST**

Per una missione grande ci vuole una mappa grande e questa è la dimostrazione.

Dovrete irrompere nella più grande banca della città, scoprire in quale cassetta è tenuto il registratore con la voce di Truart e, trovato il caveau, entrarvi per rubare quest'oggettino.



Fate in modo che nel vostro inventario vi siano molte frecce all'acqua, al muschio e, se avete indole distruttiva, un paio di fuoco (non si sa mai).

### **-IL NUMERO DELLA CASSETTA-**

La zona in cui è tenuto l'elenco è la Hall delle Registrazioni al secondo livello, l'unica, a questo piano, che ho indicato in rosso. Dalla zona di partenza, badando bene di non farvi vedere dalle pattuglie, fate il giro a destra e scassinare la piccola finestra. Una volta dentro, non salite subito al primo piano, ma girate per il sotterraneo alla ricerca dei controlli per far aprire la cassaforte principale... Dove si trovano? Oltre il magazzino pieno di casse: nei corridoi controllati dalle sentinelle meccaniche. Usate le frecce al muschio per passare sui pavimenti di metallo senza essere uditi; prendete la prima a destra e continuate fino all'ultimo atrio... Lasciate perdere la camera col guardiano azzurro (sono le sentinelle più grandi) e andate invece nei pressi della testa avvistatrice appesa al soffitto (ce ne sarà solo una in tutto il sotterraneo, perciò non potrete sbagliarvi). Non rimanete nel suo raggio d'azione, ma sfruttate i tasti di "lean" per spiare dietro l'angolo e controllarne la posizione... Quando vi sembrerà il momento, correte alla levetta rossa più vicina a voi, agiteci, tornate indietro e, quando le sbarre si saranno aperte, infilatevi nella camera spegnendo tutte le luci. Ora potrete abbassare la manopola accanto alla testa avvistatrice in tutta sicurezza.

Dentro la camera, un enorme macchinario controllerà i pistoni di chiusura della cassaforte superiore. Apritene il pannello e premete, nell'ordine, il tasto in basso a destra, quello in alto a sinistra, quello in basso a sinistra e infine quello in alto a destra (ammesso che non li abbiate già toccati prima!).

Quando avrete fatto, rifatevi all'indietro tutta la strada fino alla finestra dalla quale siete entrati e, continuando a destra (badate: NON dovrete uscire fuori!), troverete una scala a pioli che porta su al primo piano. Da notare che questa non è l'unica strada per arrivare di sopra, però è sicuramente la più conveniente.

Date un'occhiata alla mappa: dovrete essere nei pressi della freccia rossa più in basso e per arrivare alla Hall delle Registrazioni dovrete continuare ad andare a nord per raggiungere la scala che porta al secondo piano. Gambe in spalla, dunque!

Attendete nell'ombra mentre i due soldati finiranno il loro discorsetto riguardo ai soldi della banca e, magari, entrate nella porticina a sinistra per racimolare qualche soldino extra. A proposito di soldini extra: come al solito ho indicato sulla mappa l'ammontare del denaro nelle stanze che ho visitato...

Quando i due avranno finito di discutere, inizieranno come al solito la ronda... Attraversate rapidamente la camera alla volta della porta di metallo per la locazione con la scalinata e salite al secondo piano (occhio alle sentinelle). Spegnete le torce e procedete nella camera a est: l'anticamera della Hall delle Registrazioni. Altra lampada da far spegnere con una bella freccia e poi, non appena la testa non vi starà osservando, una corsetta d'acquattati fino alla porta di sinistra. Nella biblioteca troverete l'elenco di tutto ciò che è contenuto nel caveau... La vostra chiave apre l'undici, a quanto pare.

### **-IL FURTO DELLA REGISTRAZIONE-**

Ora la parte difficile, almeno per me che non sapevo il sistema!

La rotta più breve per il caveau (la stanza rossa del primo piano), passerà per la Sala delle Guardie e, siccome la stessa occuperà due piani in altezza, non importa che la raggiungete dal primo piano o dal secondo (sulla mappa, la posizione della Sala delle Guardie al secondo piano corrisponde ovviamente a quella del primo...).

Sulla strada badate di spegnere ogni possibile fonte di luce e state attenti alle teste di guardia: semmai vi dovessero vedere, si fermerebbero a fissarvi e la loro luce diverrebbe gialla. Se siete già in una zona d'ombra, a questo punto vi converrebbe smettere di

muovervi e acquattarvi: basterà che la vostra Gemma di Visibilità sia giallo/nera e dopo poco il meccanismo di sicurezza continuerà come se niente fosse... Nel caso lo ritereste necessario, potreste anche decidere di distruggere i dispositivi con le frecce di fuoco, ma tenete conto del baccano che provochereste!

Fossi in voi, raggiungerei la Sala delle Guardie dal secondo piano, in questo modo vi trovereste già sulla balconata e sarebbe più facile raggiungere la porta in alto a destra (vedi foto). Arrivando di sotto, invece, dovrete destreggiarvi tra un paio di uomini e un guardiano meccanico... Alla fine, comunque, le azioni da fare sarebbero le stesse: una freccia con fune sul soffitto, una bella rampicata e un salto alla volta della balconata con la porticina che interessa a voi.

Da notare come in effetti sia più conveniente usare non una ma due frecce con fune: in questo modo rischiereste di meno nel raggiungere l'uscio... Ah, e non siate taccagni con le frecce al muschio: se decidete di affrontare il passaggio dal piano terra, saranno le uniche cose che impediranno al robot di sentirvi!

Scassinata la serratura, prendete le scale direttamente davanti a voi e, scendendo di sotto, sarete proprio nell'atrio antistante il caveau! Entrando nella porticina a destra, spegnete la testa dorata, aprite il portone della cassaforte (l'avete sbloccato dai sotterranei come vi ho detto, vero?) ed entrateci chiudendovelo alle spalle.

Ora il principale problema saranno le due teste di guardia. Potreste farle saltare usando le frecce di fuoco (tanto sono "sorde"), oppure passare da una colonna all'altra prendendo dapprima l'ascensore e poi salendo la scaletta successiva. La meta sarà il terzo piano, cassetta 11. Usateci la chiave che avete duplicato nel livello precedente, prendete il grammofono e uscite rapidamente dalla cassaforte.

Bravi, ora non dovrete che uscire dalla banca e il gioco è fatto! Tornate dunque alla Sala delle Guardie, usate ancora la corda per calarvi di sotto (non usare la droga! NdNonna di FBS) e da qui verso la Sala Grande e l'uscita per i sotterranei più vicina (la freccia rossa più in alto). Arrivati nuovamente al magazzino, tornate alla finestra e datevela a gambe... Ancora una volta vi siete dimostrati i migliori!

### **MISSIONE 7: BLACKMAIL**

Ora che avete con voi la prova che lo sceriffo è un nemico del popolo, potete ricattarlo come meglio credete, perciò basterà andare a casa sua per fargliela sentire e sarete a posto! Dovrete infiltrarvi in casa sua, andare fin nella camera da letto di Truart e, nel contempo, recuperare almeno 1100 monete d'oro per il disturbo. Ah, niente morti, eh! Come al solito, cercate di portarvi dietro più frecce all'acqua e al muschio possibili...

### **-FIN NELLA CAMERA DELLO SCERIFFO-**

Partirete da una zona all'esterno della magione. Prima che la sentinella o una delle guardie vi vedano, entrate nella finestra accanto a voi (rincorsa, salto e acquattarsi), poi salite al piano superiore e, balzando fuori dalla finestra a sud, raggiungete la terza casetta (so che potrebbe sembrare la seconda ma in effetti è la terza, fidatevi). Se vi servono soldi, entrateci pure, poi però uscite grazie alla porta sul retro e, attendendo che la guardia in strada vi dia le spalle, correte ai controlli per spegnere le luci. Abbassando ora la leva vicino al cancello sud, passate all'ombra della quarta costruzione e da qui nel passaggio del muro a SE (è coperto da qualche cespuglio ma c'è)!

Iniziate a nuotare nel fiume, attendete nei pressi del ponte e, non appena il soldato inizierà a percorrerlo, saltategli fuori alle spalle colpendolo col Blackjack. Addosso gli troverete un'utile chiave per le balconate di ogni piano.

Sotto ai portici, decidete se entrate dalla cucina (sinistra) o dalla stanza con la fontana (destra), col senno di poi la cucina sarà la zona più adatta per cominciare.

Entrate decisi e abbattete i due civili, raccogliete l'ennesima chiavetta addosso a uno di loro (l'importantissima Estate Key) e cominciate a fare il giro di questo piano fino a quando non eliminerete il soldato con l'ingranaggio alla cintura. Il fellone gira dalle parti della sala da pranzo e verrà anche in cucina, prima o poi. Per le zone col pavimento piastrellato, non esitate ad usare le frecce al muschio...

L'ingranaggio lo potrete usare nei pressi della porta che ho voluto indicare in rosso sulla mia mappa e alla fine del corridoio sentirete un discorso tra un paio di soldati.

Nascondetevi in una delle alcove laterali e, alla fine della chiacchierata, il primo verrà giù per le scale, accenderà la luce e si rifarà all'indietro la strada che voi avete appena fatto... Spegnete nuovamente le lampade, arrivategli alle spalle e colpitelo, poi salite i gradini per il piano successivo. Ah, nel caso non ve ne foste accorti, vi siete appena guadagnati un altro ingranaggio!

Secondo piano. Inserite il meccanismo nella porta direttamente davanti a voi (è inutile ma è lì che va), poi girate a destra, spegnete la fiaccola e, rimanendo bassi, passate sotto al naso del tizio. Mettendo K.O. chiunque vi sbarrì la strada, passate per il balcone e da qui fino alla terza porta a ingranaggio... Accanto ad essa, vi sarà la camera coi controlli delle sentinelle meccaniche, spegnete tutto e poi andate di volata alla piscina: sul fondo della vasca avrete la terza ruota dentata che apre l'omonima porta.

Ora le cose si complicheranno un po': non appena farete per salire il terzo piano, udirete qualcuno urlare che Truart è stato ucciso e 3 guardie scenderanno le scale... Le VOSTRE scale! Nascondetevi in un angolo!

### **-ALLA SCOPERTA DELL'ASSASSINO-**

Salendo di sopra, una donna starà spiegando a un soldato ciò che ha visto, ascoltatela e poi girate a sinistra alla volta delle doppie porte. Aprendole con la solita Estate Key, vi troverete nella camera degli ospiti, quella direttamente confinante con gli appartamenti di Truart. Da qui basterà aprire le doppie porte per la balconata (la chiave l'avete di sicuro), attraversare il terrazzo e... Beh, praticamente calpesterete il suo cadavere.

Preso l'ingranaggio di bronzo dalla mensola (è inutile se seguite la strada che ho fatto io), prendete il mazzo di chiavi accanto al letto (sono di Mosely!!!) e infilatevi nella porta centrale, quella con la scaletta. Arrivando in soffitta, iniziate a cercare una pozione di "Slow fall" e, nel caso non sia lì, tramite l'apposito passaggio, andate nell'altra soffitta confinante.

Per potervene andare via, basterà tornare sulla balconata dello sceriffo, controllare di avere un bel po' d'energia e, dopo aver ingurgitato l'intruglio, buttarsi di sotto... Dopo una nuotatina nel fiume e una corsetta, sarete nuovamente nella zona con le quattro capanne e finirete lo schema. Li avete presi i soldi, no? Nel caso, ecco dove poterne trovare...

### **-IL BOTTINO DI 1100 M.O.-**

Le quattro cassette all'esterno saranno la vostra prima fonte di guadagno: scavalcando il muro a sinistra della zona iniziale ed entrando nella prima avrete 100 monete d'oro, nella seconda, invece, ne avrete 175 (chiudete qualche finestra per evitare che le sentinelle all'esterno vi vedano), 40 nella terza e 50 nella quarta.

Dopo la nuotatina nel fiume, dalle parti del ponte vi sarà un pozzo, entrandoci e controllandone il fondo avrete altre 40 monete (e siamo già oltre le 400!). Dalla cucina, dopo aver preso i due piatti di porcellana (10 m.o. ciascuno), scendendo nei sotterranei avrete altre 50 monete dal sacchetto di una guardia e, tornando su fino alla sala da pranzo, altre 50 prendendo il calice sul tavolo. Nella sala da ballo, raccogliendo i piatti, avrete altre 30 m.o..

Nel corridoio accanto alla primo passaggio d'aprire con l'ingranaggio, vi saranno due porte: dietro alla prima (quella a destra che si aprirà con la Estate Key), oltre alle 50

monete contenute in uno scrigno azzurro, vi sarà un arazzo che si potrà tagliare con la spada, continuando oltre arriverete nella chiesetta. In questo luogo sacro ci sarà un piccolo trucco per accedere ad una fruttuosa sezione sotterranea: prendete la freccia attaccata al muro e tiratela nel simbolo che c'è nella parete a sinistra dell'altare a forma di martello (vedi foto). Una volta giù, uccidete lo scheletro arrivandogli alle spalle (non preoccupatevi, potete farlo, non sarà conteggiato come umano), recuperate il teschio d'oro sull'altare (altre 250 m.o.!) e, spaccando l'asse di legno che blocca il passaggio da fare accucciati, avrete altre 100 monete: una pepita d'argento e un sacchetto di monete su un lettino da tortura.

Tornati su alla chiesa, rifatevi la strada all'indietro fino al corridoio vicino alla porta a ingranaggio e aprite il secondo uscio; agendo sulla torcia avrete una gemma da 100 m.o.! Al secondo piano, saranno un po' le stanze in cui si potranno racimolare denari, l'importante è che eliminate ogni resistenza prima di andare in giro a cercarli... Date un'occhiata alla mappa per quanto concerne la loro posizione e il loro valore. Al terzo livello, invece, saranno solamente due le camere con oggetti di valore e guarda caso le due dell'ala nord, quelle all'opposto della zona di Truart.

### **MISSIONE 8: TRACE THE COURIER**

'Sta missione è una di quelle che ho preferito, facile ma nemmeno troppo. Il compito è molto semplice: seguire il tenente Mosely per le strade della città senza farsi vedere, leggere in qualche modo il messaggio che sta trasportando e, a livello Expert, svuotare le tasche di almeno 6 passanti, indipendentemente da quello che hanno con se (soldi, pozioni o frecce che siano).

Nell'equipaggiamento portatevi almeno un paio di pozioni d'invisibilità (non sprecatele subito ma solo quando siete disperati) e una decina di frecce all'acqua.

### **-ALL'INSEGUIMENTO-**

Mettete in pratica tutte le tecniche che avete imparato per non dare nell'occhio: spostatevi solo da una zona d'ombra all'altra, usate le frecce più adatte alla situazione (muschio sul ferro e acqua per le torce), state coperti qualora Mosely si girasse a controllare la strada e non lasciate che vi si distanzi troppo, potreste fallire la missione!

Semmai vedeste che una certa zona è pesantemente controllata dai soldati, non abbiate paura a studiare percorsi alternativi usando la mappa: pensate che la donna si stia dirigendo in una certa area? Bene, tagliate e tentate di arrivarci prima; notate che davanti ad essa stanno arrivando un paio di guardie e non avete zone in cui nascondervi? Magari, saltando al di là del canale e procedendo lungo la costa opposta riuscirete comunque a tenerla sott'occhio, ma non esagerate, la regola della distanza incombe sempre!

Naturalmente, durante tutto l'inseguimento, cercate di tenere gli occhi aperti per ogni possibile vittima della vostra "mano di fata": dovrete alleggerire almeno sei passanti, ricordate? Un consiglio che vi faciliterà le cose: fregate il malloppo solo quando la vittima vi darà le spalle e rimanendo il più possibile vicini ad essa.

Beh, in base alla difficoltà scelta, Mosely vi potrà in giro per un certo tempo prima di far cadere il suo messaggio. A questo punto lasciatela perdere, raccogliete la lettera, leggetela rapidamente e poi rimettetela dove l'avete trovata: di lì a poco dovrebbe arrivare il tizio a cui era destinata e allora dovrete seguire lui! Magari riparatevi in un angolino buio e usate la Scouting Orb per tenere sotto controllo la busta...

Anche l'uomo, esattamente come il tenente, inizierà a farvi gironzolare per il paese, arrivato al cimitero, però, verrà preso dalle guardie e, tentando di fuggire tra le tombe, sarà colpito da una freccia. Ora la cosa più difficile dell'intera missione: entrare nel cimitero senza essere beccati! Se avete una pozione d'invisibilità usatela ora, altrimenti irrompete nella zona dopo aver attirato i militari da un'altra parte... Tanto ora non dovrete

più seguire il tizio: le tracce di sangue che si lascerà dietro basteranno per rintracciarne la posizione.

Ah, semmai non aveste ancora completato la vostra raccolta di borsellini, ricordate che una volta entrati nel cimitero potreste uscirne agendo sulla torcia della primo mausoleo sulla destra, l'uomo che cercate, invece, avrà oltrepassato il cancello di metallo e sarà entrato nel quarto sepolcro...

Cosa? Un teletrasporto? E per dove?

### **MISSIONE 9: TRAIL OF BLOOD**

Lo scopo sarà scoprire dove si è diretto il tizio che stavate seguendo nella scorsa missione e, nel contempo, capire dove vi siete cacciati grazie a qualche tipo di mappa. In più, nel caso v'imbatteste in qualche umano, non uccidetelo...

#### **-LE TRACCE DI SANGUE NEL BOSCO-**

Arrivati alla prima capanna accanto alla cascata, capirete subito che c'è qualcosa che non va: vi trovate in un villaggio di pagani preso d'assalto dai Meccanici. Non ci saranno sopravvissuti, solamente cadaveri e, sfortunatamente, anche soldati. Prendete la mappa per terra così da orientarvi (oooo!), poi tuffatevi in acqua e seguite il corso del fiume attraversando il villaggio cullati dai flutti (se lo desiderate, potete uscire anche prima del ponte e visitare l'altra sponda, ma non ci troverete molto). Ad un certo punto, dietro a una felce alla vostra destra, dovrete trovare un grosso rubino rosso, prendetelo con voi e poi uscite dall'acqua dal suo stesso lato (sud). Al fianco di uno spaventapasseri vi sarà una casa con dentro una sentinella, dietro a questa casa ecco il secondo rubino (nascosto anch'esso da una pianticella).

Ora, con questi due oggettini, potrete recarvi a NE nella costruzione chiamata Posto del Ritrovo, ma attenti alle solite guardie, abbattetele quando sono al buio e non toccate minimamente quelle col casco: fareste solo un gran baccano.

Inserite i rubini negli occhi della faccia di pietra e, quando aprirà le fauci, salite su per le scale e gettatevi dentro...

#### **-LE TRACCE DI SANGUE NELLE GROTTA-**

Come in precedenza, ora tutto quello che dovrete fare sarà tentare di seguire il sangue del poveraccio attraverso quello che, per molti versi, ricorda le Fauci: il luogo in cui avete sconfitto il Trickster dello scorso episodio. I nemici ora saranno gli uomini scimmia e per loro vale la stessa regola degli umani: abatterli solo al buio... Dopo un po' di strada, dovrete arrivare all'entrata della tana di queste bestiacce, la potrete riconoscere dalle strane ossa che spuntano come dita bianche dal terreno. Eliminate le guardie e, dopo aver letto la lettera per terra, oltrepassate il ponte di luce entrando nel grosso albero. Tra l'altro, se vi interessa un po' di pecunia, prima di lasciarvi indietro la zona con le ossa, prendete il passaggio a sinistra e per terra dovrete trovare, a mano a mano che procederete, qualche gemma.

Con le bestie nell'area seguente, non andateci troppo leggeri: usate sempre la spada e sfruttate il Blackjack solo nel caso non vogliate fare troppo baccano. Saliti sugli alberi-capanna tramite l'apposita scala, cercate di non farvi beccare e ricordate che il più delle volte anche una sola freccia, se lanciata di sorpresa, sarà in grado di uccidere chiunque. In più, quei frutti molto simili a prugne varranno quanto delle pozioni curative, perciò non lasciateveli indietro!

Superate le quattro stagioni degli alberi delle scimmie uccidendo tutti quanti e, se avrete guardato in ogni angolo (piani sottostanti compresi), dovrete avere con voi almeno 4 lettere... Poco importa, comunque. Spaccate il ghiaccio invernale grazie alla spada e fatevi l'ultimo pezzo di foresta, badate però di non allontanarvi troppo dal percorso seguito

dall'uomo ferito, altrimenti diversi uomini albero potrebbero svegliarvi e decidere di uccidervi, in questo caso la miglior tecnica è, naturalmente, la fuga. Quando sarete dalle parti del cadavere del pagano inizierà il filmato...

Riapparirà una vostra vecchia conoscenza: Victoria, l'aiutante dell'arcinemico Trickster annientato l'ultima volta. Inaspettatamente, però, si dimostrerà amichevole e vi chiarirà un po' la situazione per quanto concerne i Meccanici. La donna albero vi dirà che i veri nemici sono proprio loro e che, con la scusa della tecnologia, mirano a trasformare la città in una tomba di metallo e roccia. Al termine del tutto, vi chiederà di aiutarla contro queste persone e vi costringerà a stringere un patto di sangue/linfa con lei. Poco male, meglio essere amico di una con rami d'albero al posto delle dita, no?

### **MISSIONE 10: LIFE OF THE PARTY**

Iniziano così le indagini sul misterioso Karras. Dovrete introdurvi nella sua gigantesca magione ad Angelwatch, scoprire il motivo del party e, insinuandovi nel suo ufficio, mettere le mani su qualcosa che vi faccia capire cos'è il progetto Cetus. Oltre a ciò, sarebbe bello leggere un po' delle Nuove Scritture di Karras e rubare un bottino di almeno 1550 monete d'oro, tutto questo senza uccidere nessuno.

### **-L'ENTRATA AD ANGELWATCH-**

Partirete dalla Torre Campanaria della città, lo stesso posto in cui dovrete poi tornare al termine del tutto. Vista la somma di monete che dovrete recuperare, io vi consiglio di leggere, contemporaneamente a questo capitolo sul percorso da seguire per Angelwatch, anche quello sul bottino, almeno farete la strada una sola volta!

Iniziate ad andare sul tetto sotto di voi, ad ovest (F12 per far uscire la bussola), da qui sempre dritti e, quando Garret giungerà dopo i tubi all'ennesimo tetto, lo sentirete dirvi che se si continuerà ad andare a nord da lì si arriverà alla Torre dei Meccanici (Angelwatch, appunto)... Continuate a ovest sul terzo tetto (quello con le vetrate), da qui alla scaletta e poi, non appena non passerà nessuno all'interno della finestra, appostatevi sul cornicione senza armi. Prima o poi passerà un soldato, quando vi darà le spalle, entrate di soppiatto e colpitelo con la mazza prima che superi il tappeto: dopo fareste troppo rumore!

Visitando i paraggi, troverete un'altra finestra dalla quale uscire. Fatevi il cornicione proseguendo ancora a ovest e godetevi la lite tra le guardie dei Willey e quelle di Van Vernon. Quando tutto sarà finito e solo uno o due arcieri saranno sopravvissuti, cercate di arrivare loro alle spalle e metterli a dormire come al solito... Se saranno i viola (Willey) a sopravvivere allora la faccenda sarà semplice: c'è una scala che porta su direttamente alla loro postazione. Se invece vinceranno i rossi (Van Vernon), allora dovrete giocarvela usando le frecce al muschio e l'Orb: la loro postazione non sarà delle migliori da raggiungere. Ah, nel caso serva, ricordate che se si eliminerà qualcuno sfruttando un uovo di Frogbeast la morte non sarà conteggiata come vostra e perciò non fallirete la missione.

Comunque sia, passando per la scaletta della zona dei rossi, oppure attraverso la finestrella accanto al terrazzo dei viola, alla fine della fiera la strada vi porterà forzatamente verso la casa ad ovest dove, sistemata una guardia che passeggia in una zona di mattoni rossi, ci si dovrà arrampicare oltre dei merli per raggiungere la balconata della casa dei Fieldstone. Fatte fuori le due guardie (vanno in senso opposto, attenti che non s'incrocino proprio dove siete voi!), salite sui merli e guardate a nord: un altro terrazzo fatto completamente di legno... Da qui sarà un gioco raggiungere l'area della Torre dei Negromanti (Necromancer's Spire), state solo attenti alle guardie che, ogni tanto, usciranno dalla porta in cima alle scale. Alla sommità della torre troverete qualche freccia esplosiva, mentre all'interno della camera sopra ai gradini, ecco un altro passaggio. Sistemate la guardia qui dentro facendo il giro più largo (passate per le due porte di legno,

non affrontatela subito), poi saltate fuori dalla finestra a nord arrivando sul terrazzo con la vetrata (il castello di Sir Cullen).

Ora guardatevi un po' attorno: a nord c'è la balconata del castello Carlisle raggiungibile facendovi la trave d'equilibrio che regge gli stendardi (c'è ben poco da 'sta parte e non vi conviene andarci a meno che non abbiate la mina Sunburst nell'inventario), a est un'altra finestra per un cornicione poco distante e sotto di voi, al di là della vetrata del pavimento, un riccone pronto ad essere spennato. Visto che ancora vi manca un certo oggetto (la Sunburst, appunto), andate a destra (est).

Passate sul davanzale, entrate nella finestra e uscite immediatamente dopo sul cornicione. Nel corridoio con le piastrelle di ceramica (la Banca del Commercio di Dayport!), attendete che la guardia all'interno sia lontana e usate un paio di frecce al muschio per appostarvi in una zona abbastanza buia per abbatterla senza rischiare (oppure usate una Frogbeast: farete prima).

Visitando i dintorni, lanciate un'altra freccia di muschio davanti al doppio portale, apritelo, altra freccia di muschio nei pressi della guardia e poi un bel colpo alla nuca per togliervela di mezzo. Sarete così all'aperto, su una balconata. Andando a sinistra continuerete la missione, mentre andando a destra potrete arricchire un po' il vostro inventario... Prima il piacere e poi il dovere: verso la casa degli Shemenov!

Passate nella finestra a destra, scendete sul terrazzo e appostatevi al buio attendendo la guardia. Dopo averla messa K.O., scendete le scale dietro la porticina di legno e imboscatevi il contenuto di ogni cassa; una volta nella cucina, sistemate la cuoca, spegnete il fuoco con la freccia apposita, salite la scaletta dentro nella canna fumaria e uscite senza farvi beccare dai soldati (orecchie tese!). Mettetevi sul lato buio del "comignolo" dal quale siete usciti, inginocchiatevi e, non appena il gendarme sarà a portata, colpitelo con la mazza, poi, attraverso le scale, fate lo stesso col suo amichetto arciere sul balcone. Ora avete campo libero.

Rimanendo all'esterno, cercate una finestra apribile nell'angolo a SE e, giunti al telescopio, agiteci facendo aprire il passaggio segreto; dentro avrete la mina Sunburst! Spaccate le assi con la spada, buttatevi di sotto ed eccovi in una casa che conoscete bene: una di quelle in cui avete rubato all'inizio. Tornate al terrazzo di Sir Cullen (quello con la vetrata), fatevi l'asse d'equilibrio fino dall'altra parte e lasciatevi scivolare giù dal tetto della serra. All'interno di 'sto posto, guardata a vista da un simpatico ragnetto, ci sarà una freccia al gas, dopo averla presa, uscite nuovamente e, mirando al legno con una bella freccia a corda, salite alla finestra superiore (lato est). Attenti alla guardia, però! Nel posto vi sarà solo una porta metallica e per aprirla dovrete necessariamente piazzare la Sunburst facendola scoppiare con una freccia di fuoco. Mi raccomando: state al riparo durante lo scoppio!

Dentro allo stanzino avrete ricchi premi e cotillon! Ok, ora fate ritorno alla balconata col bivio "piacere/dovere" (alla Banca del Commercio).

Prendete a sinistra questa volta, arrampicatevi sulla trave di legno e, rimanendo sulle zone di pietra, entrate nella prima finestra, quella senza ante. Per un attimo vedrete un ladro entrare nella camera ma, seguendolo nel corridoio successivo, lo vedrete sparire letteralmente... Muovete la torcia spenta e prendete gli oggetti nel passaggio segreto in fondo.

Nella seconda finestra della terrazza, ci saranno un paio di ragazze in un ricco salottino (la suite di Lady Luisa). Colpitele col vostro "fascino" e passate attraverso la locazione come se niente fosse, continuando poi sui tetti seguenti fino al terrazzo da cui, finalmente, potrete vedere l'imponente facciata di Angelwatch (l'unica guardia che presente sarà ubriaca, perciò non preoccupatevi troppo).

Per completare la quest basterà aprire la botola ai piedi del palazzo e lasciarsi cadere dentro.

## **-IL PROGETTO CETUS AMICUS-**

Bene, il palazzo è composto da 6 piani e ora voi siete al secondo. Imboccate il passaggio e seguitelo fino alla piccola stanza in muratura al suo termine, origliate alla porta e, quando vi sembrerà che non ci sia nessuno fuori, apritela e agite sul bottone dell'ascensore subito a destra, infilandovici dentro immantinente.

Scendete al primo piano, accendete il giradischi ed ecco una nuova simpatica missione: Karras non sarà in casa ma per i suoi ospiti ha sparpagliato per la casa degli strani grammofoni. Per comprendere il motivo della festa dovrete sentirli tutti e 6... Voi avete appena attivato il numero 1.

A questo piano non vi è praticamente più nulla, a meno che non vogliate sprecare qualche freccia all'acqua e una al gas per recuperare due misere statuette da 30 misere monete, perciò, per tornare al secondo, potrete riutilizzare l'ascensore oppure salire su per una delle travi inclinate.

Facendo conto che siate tutti saliti sfruttando l'ascensore, iniziate a togliere di mezzo il soldato che bazzica da queste parti, poi visitate ogni angolo... Vi saranno un totale di 2 sentinelle (compresa quella che vi ho appena detto di eliminare) e un guardiano meccanico di cui prendersi cura, anche se l'unica cosa davvero difficile sarà far fuori il tizio nella chiesetta: per lui dovrete per forza lanciare una freccia al muschio sul pavimento così da poterci camminare senza far rumore (è di metallo!) e, dopo averlo colpito, oltre all'accesso per il grammofono numero 3 (non sono in ordine di piano), otterrete anche una chiave per la cameretta laterale (dentro vi saranno alcuni bicchieri d'oro e una Scouting Orb)...

Per salire al terzo piano non vi conviene utilizzare l'elevatore, visto che una guardia sarà proprio lì davanti. Tornate invece al tunnel da cui siete arrivati dall'esterno e, rifacendolo all'indietro, salite la scaletta a sinistra. Qui le guardie saranno un po' più furbe delle precedenti e sicuramente, scendendo sul pavimento di metallo, ne avrete già richiamate un paio... Muovetevi in fretta!

Il totale di soldati qui sarà tre, più due civili (donne vestite di rosso). Quando avrete tolto di mezzo tutti, potrete tentare di raggiungere il grammofono 5 posto in una stanza col pavimento completamente di metallo... consiglio: andate pianissimo altrimenti le guardie ai piani superiori vi sentiranno (che siano allenate per distinguere i passi di un ladro? Che scemenza).

Per il quarto piano la zona migliore per la salita è la biblioteca del terzo, oppure anche il solito ascensore. Usando il primo passaggio che vi ho consigliato, tra l'altro, potrete immediatamente sentire il giradischi 2, anche se non posso dire che la zona sia disabitata: passerà spesso un soldato e vi saranno addirittura un civile insieme a un servitore.

Al quarto piano, di guardie ve ne saranno 5, di cui due sempre in movimento da un piano all'altro e perciò nient'affatto facili da seguire. Badate solo di non venir visti dai numerosi ospiti, 5 in totale; la sola cosa positiva di questi personaggi è che sverranno con un colpo di mazza anche dopo avervi visti.

Quinto piano, accessibile tranquillamente tramite ascensore o scale. Appostatevi in un angolo buio vicino all'elevatore e iniziate a togliere di mezzo una ospite e una guardia, poi, prudentemente, iniziate l'opera di pulizia per le camere... Guardie totali: 2. Ospiti: 4. Servi: 2. Il grammofono che cercate, il numero 4, sarà nella camera all'estremità SE e non ci vorrà molto a raggiungerlo, di ben altra difficoltà sarà invece l'introduzione negli uffici di Karras: quelli curati da un piantone... Attendete ad introdurvi in questa camera: prima avete comunque bisogno di una certa chiavetta. A proposito di chiavette, in una delle camere occupata da un ospite addormentato, vi sarà quella per l'armeria di Carlyle, quella che avete distrutto con la Sunburst...



Salite al sesto piano tramite le scale, spegnete la luce del salone con la levetta all'entrata e, cercando di rimanere il più possibile contro le pareti (lì il pavimento è in legno e non farete rumore), arrivate alla sentinella meccanica spegnendola con una freccia. Nella locazione ci saranno due innocui ospiti, una guardia e una maga, perciò attenti a ciò che fate! La cosa negativa è che vi servirà a tutti i costi la chiavetta alla cintura dell'usurfruitrice di magia e perciò fareste bene ad avere con voi qualcosa in grado di metterli K.O. senza farvi rischiare troppo, chissà, una freccia o una mina al gas, delle uova di Frogbeast o anche una Flashbomb, poi sotto col Blackjack, però! Comunque decidiate di agire, l'ultimo grammofono (il numero 6) sarà a sud della stanza. Una volta avuta la chiavetta tanto agognata, scendete nuovamente al piano numero 5 (usate pure l'ascensore), fatevi vedere dal piantone e poi gettategli una bomba al fosforo colpendolo, mentre è ancora accecato, col Blackjack. Chiudete l'uscio alle vostre spalle, ascoltate la registrazione di Karras e, tramite il pulsantino rosso sotto la scrivania, aprite la cassaforte prendendo il documento al suo interno. Non appena lo farete, gli allarmi dell'intera casa inizieranno a suonare e a voi non resterà che una rocambolesca fuga!

### **-LE NUOVE SCRITTURE DI KARRAS-**

Prima di fuggire controllate di avere con voi il libro! La sua posizione è al quinto piano: uscendo dall'ascensore, continuate verso ovest e, utilizzando una delle chiavi rubata alle guardie, potrete aprire l'uscio imboscandovi il documento che si trova in un'alcova da scassinare. Consiglio extra: quando uscirete dalla camera, troverete una sentinella/bambino che inizierà a gridare. Uscite prima di lui e chiudetelo dentro!

### **-RITORNO ALLA TORRE CAMPANARIA-**

Usate l'ascensore per tornare al secondo piano e da scappate attraverso i condotti metallici. Una volta fuori, armatevi di Blackjack e, sulla strada di casa, fate fuori ogni soldato che troverete o quanto meno siate abbastanza veloci da sfuggirgli. Ripassate nell'appartamento di Lady Luisa e, arrivati al terrazzo esterno, procedete sempre verso sud cercando di tornare laddove avevate trovato la mina Sunburst, entrare cioè nell'edificio degli Shemenov, scendete di sotto fino in cucina, salite le scalette nascoste nella canna fumaria e da qui attraverso la finestrella a SE. L'unico pericolo sarà l'arciere accanto alla torre campanaria, nulla che il vostro piede veloce o una bella Flashbomb non possano evitare!

### **-IL BOTTINO DI 1550 MONETE-**

Ecco il riepilogo delle case e delle stanze che potete visitare per trovare un po' di pecunia. Saranno davvero molte, perciò sotto!

Dalla torre di partenza, scendete giù sul tetto sotto di voi, osservate verso sud e, stando sul cornicione, entrate nella piccola finestrella di legno per avere i primi gioielli: 40 monete e 3 frecce all'acqua. Non contenti, tornate al tetto coi ciottoli e controllate anche la finestra a nord (calatevi giù inginocchiati e rialzatevi durante la caduta per non far rumore) dove, dopo aver messo K.O. l'eventuale occupante (colpitelo mentre dorme), potrete prendere altre monete (15). Dopo i tubi da superare con molta attenzione, ecco un altro tetto. Scendete dalla scaletta a sud, saltate giù e, dopo aver atteso che la guardia nella finestra aperta abbia finito di controllare la provenienza del rumore, arrampicatevi da lei e colpitemela col Blackjack (magari prima gettate dentro una Scouting Orb per vedere dove è girata). Nella cassa altre 65 monete...

Nuovamente al secondo tetto, passate al terzo, scendete per la scaletta ed entrate nella finestra dell'appartamento come già spiegato nel primo capitolo. Preso il vaso da 100 m.o. sul tavolo e usciti dall'altra finestra, fate finire la lite e, dalla balconata dei viola, guardando

in direzione ovest, un'altra finestrella si potrà aprire e su un tavolino si troveranno altre 100 m.o..

Dalle parti della torre protetta dal muro a merli (casa Fieldstone), messe K.O. le guardie, prendete la chiave rossa che una delle due si starà portando dietro, usatela per aprire l'uscio e visitate l'abitazione (occhio all'ennesima guardia) per avere 136 m.o..

Guardando in direzione nord-nordovest, sotto di voi vedrete un paio di ladri che staranno rubando in un appartamento. Scendete di sotto senza farvi sentire, sistematevi accuratamente e poi entrate in casa per 125 monetine. Prima di lasciare il posto, scendete al piano terra tramite le scale di legno, evitate la guardia in qualche modo e, spostando le casse di legno, infilatevi nella zona poco oltre e da qui su per la tromba dell'ascensore mezzo distrutto. Per terra ci sarà un piattino d'oro da 50 monete e nella finestra l'accesso alla Torre dei Negromanti. Usate l'ascensore per salire al piano superiore, rubate i due candelabri (50 m.o. cad.) ma non leggete il libro! Se lo faceste apparirebbero un paio di zombie.

Uscite all'esterno ritrovandovi sull'ennesimo cornicione, quello accanto alla torre. Non andate subito verso le scale a nord, ma continuate invece sul cornicione nella direzione opposta... Imboscandovi il sacchettino all'interno della finestra degli Shemenov (100 m.o.), tornate indietro di qualche passo e, guardando a sinistra (sud), dovrete vedere, al di là del baratro, un muro con il bordo fatto in legno. Usate una feccia a corda per appendervici (mirate il più possibile in alto) e saltate raggiungendolo.

Ripresa la freccia (fatelo sempre, mi raccomando!), aprite il portello di metallo grazie alla manovella a destra, entrateci e guardate sopra di voi... La vedete la conduttura in legno? Usate un'altra corda per salire fino di sopra (non sarà facile ma il trucco è solo nella posizione della freccia) e continuate lungo il tunnel di metallo così da sbucare nuovamente nei pressi dei Fieldstone e più precisamente nell'angolino NE della loro magione.

A sinistra vedrete un terrazzo col tetto sfondato... Lanciate una freccia al muschio sul tubo, raggiunge la zona e, badando di non farvi scorgere dal ladro dietro al vetro, passateci davanti stando bassi ed entrate nell'unica finestra col cristallo già rotto.

Sistemando l'uomo e ispezionando le camere, avrete un flare e 90 m.o.. Nel buco del pavimento avrete un anello da 25 m.o. e una freccia con corda che potrete usare subito per tornare di sopra.

Rifacendovi la strada che preferite (quella che già avete fatto oppure quella sul tetto di legno), tornate alla Torre dei Negromanti e da qui su per le scale fino all'atrio con la guardia. Preso il vaso da 100 monete, uscite di fuori verso nord, non rompete il pavimento di vetro (c'è modo di arrivare di sotto senza far baccano) e continuate attraverso l'ennesima apertura fino al cornicione seguente. Voltandovi a sinistra e procedendo per l'altro orlo del palazzo, arriverete nelle stanze di Sir Cullen che s'intravedevano sotto al pavimento di cristallo, sistemati i due tizi qui presenti, avrete altre 75 m.o..

Ora tornate indietro fino al cornicione precedente (da notare che potreste anche farlo sparando una freccia al soffitto di vetro e salendo con una freccia di corda) ed entrate nella finestra della Banca del Commercio. Uccisa la guardia all'interno grazie all'uovo di Frogbeast, fate un giro per le stanze senza aprire le porte doppie; scassinare la cassaforte piccola e, agendo sulla levetta al suo interno, fate man bassa di tutto ciò che c'è in quella più grande (un totale di 300 m.o.).

Seguendo per filo e per segno il capitolo di Angelwatch fino ad arrivare alla casa degli Shemenov, uscite dal comignolo sistemate il soldato e l'arciere, poi controllatene la camera da letto così d'avere 60 m.o..

Nuovamente alla balconata della banca, andate a sinistra ed entrate nella suite di Lady Luisa, raccogliete il vaso da 100 m.o. sul camino, insieme al sacchetto che una delle due ragazze si porta al fianco (altre 100 m.o.).

Entrati ad Angelwatch e raggiunto un ascensore, al primo piano del castello ci saranno 30 m.o., anche se in effetti non converrà recuperarli visto che dovrete usare una pozione d'invisibilità o una freccia a gas per sistemare la guardia e l'amico guardiano meccanico. Il secondo piano sarà un pochino più semplice e remunerativo: si avranno 35 monete visitando le campate delle guardie, 150 m.o. nella camera dei vini (delle bottiglie e dei bicchieri d'oro in un'antina), 100 m.o. sotto forma di candelabri nella chiesetta e 50 nella stanzetta apribile con la chiave di una delle guardie (due bicchieri in un'antina di metallo sotto a delle teste meccaniche rotte).

Al terzo piano ci saranno 120 m.o. nella stanza della signora vestita di rosso (in una cassa azzurra), 20 in una cameretta al quarto (un sacchettino su un tavolo) e, sempre al quarto, altre 5+25 in due casse blu. Nei sacchetti alle cinture degli ospiti avrete invece 30 m.o..

Quinto piano, ora. Ci sarà un bottino di 50 m.o. nel magazzino della cucina, 100 nella saccoccia di una donna vestita di rosso, 25 in una di un distinto signore presente nella camera davanti all'ufficio di Karras (qui tra l'altro ci saranno anche 2 bicchieri da 25 m.o. cad.). 75 monete le avrete nella sala da pranzo in cui è presente il grammofono 4 ed altre 45 in un sacchetto di un altro ospite.

Le ultime cosette di valore saranno al sesto piano: nella fontana del salone da ballo ci saranno 240 m.o.

### **MISSIONE 11: PRECIOUS CARGO**

La situazione sta peggiorando, ora è necessario trovare l'ingegnere che ha firmato il progetto rubato, tale Cavador, rapirlo e, nel mentre, fare una chiacchierata con l'informatore ufficiale degli uomini albero, Lotus.

Oltre a ciò, nell'isola di Markham dovrete trovare altre tre cosette: un altro capitolo delle Nuove Scritture di Karras, il globo di navigazione del vecchio guardiano del faro e il mitico tesoro del pirata Dark William Markham... Vi basta?

Oggetti d'acquistare per facilitarvi la missione: molte frecce al muschio e le uova di Frogbeast.

### **-SULLE TRACCE DI LOTUS-**

Sistemata la guardia nella grotta di partenza e prese le frecce nella capanna, iniziate a pianificare la salita ai piani superiori. Lasciate stare l'ascensore ma impilate invece le casse così da raggiungere il masso direttamente a est dell'elevatore. Saltandoci sopra, arrivate alla prima liana, salite così da recuperare la freccia al gas (la riconoscerete dal fumo che produce) e poi riscendete alla base del rampicante prima che la testa sentinella faccia suonare l'allarme. A pochi centimetri dalla fune che avete usato per prendere la freccia, dovrebbe essercene un'altra capace di portarvi sopra la zona della sentinella, perciò attendete che questa non sia rivolta verso di voi e salitela saltando giù verso la piattaforma a est. Da qui, usando una terza liana, potrete passare in uno stretto cunicolo e raggiungere una trave direttamente sopra la testa, spegnendo il sistema d'allarme.

Scendendo nell'area precedentemente controllata dalle telecamere, mettete K.O. la guardia e fate in modo che entrambe le leve siano verso l'alto: così facendo i cancelli al piano superiore saranno entrambi aperti. Per salire all'ultimo piano, dovrete usare un'altra fune a est, state però attenti alle eventuali guardie in modalità "cerca il ladro brutto e cattivo"(tm).

Se proprio non riuscite a sistemare subito i due soldati al piano superiore, cercate almeno di sfuggire loro infilandovi nel cunicolo più a est della balconata e di stare appostati al buio fino a quando non si saranno calmati... Solo allora converrà tornare a "cacciarli". Liberata l'area, non salite all'aperto usando la rampa di metallo, ma sfruttate invece la corda del pozzo, attenti però a non uscire fuori quando il guardiano meccanico starà passando!

Usciti dalla cavità, spegnete il robot sparandogli un paio di frecce all'acqua, correte al tunnel a SE e arrampicatevi sulla centralina con tutte le leve e da qui sul tetto della casettina con la porta di metallo chiusa. Su un terrazzo di ferro a nord, ci sarà una sentinella che andrà sistemata, io consiglio di costruirvi un sentiero di muschio fino ad essa (usate le frecce omonime) e di darle poi un bel colpetto di Blackjack, badate solo di farlo quando sotto non c'è nessuno!

Entrate nel faro e, controllando la camera circolare, noterete un timone a cui manca un perno: dovrete trovarlo! Salite la scala a spirale piano piano così da evitare che i nemici vi sentano; abbattete quello che sicuramente starà scendendo e, fatta la scala a pioli, quello accanto alla lampadina gigante. A causa dell'udito particolarmente fine di quest'ultimo, potreste dover usare un paio di uova di Frogbeast per ucciderlo, nel caso non ne abbiate, allora sarete costretti a restare immobili sulla scala fino a quando all'uomo non passerà la voglia di cercarvi, solo allora potrete tentare di avvicinarvi e colpirlo senza rischi.

A questo punto dovrete avere con voi la chiave della ghiacciaia: l'edificio su cui vi siete arrampicati per sistemare la vedetta sul terrazzo di ferro. Apritene la porta metallica, entrate e troverete Lotus ormai congelato in un angolo del posto. Sul punto di morte, il poveretto vi darà informazioni su Cavador, sul progetto Cetus Amicus e sul piano di Karras, poi però vi chiederà di ucciderlo. Accontentatelo, prendete il perno accanto a lui e uscite... Per far aprire la porta di metallo dovrete prima chiudere quella della camera di Lotus (ah, da notare che vi sarà una leva anche sotto alla panca dell'uomo)...

### **-IL GLOBO DI NAVIGAZIONE-**

Piccola divagazione prima di continuare con la missione vera e propria, almeno in questo modo non tornerete più sopra. Nuovamente al pozzo, andate a nord, arrivate alle spalle della guardia sotto al portico della vecchia casa e, al solito, fategli vedere le stelle. Sul lato ovest ce ne sarà un'altra, perciò arrivate fin lì con circospezione e segnate un'altra tacca sul Blackjack. Ah, nel caso non ci sia, attendete un po' nell'ombra e la vedrete arrivare dalla porta a sud. Bene, è il momento di entrare nella casetta, ora.

Al piano terra ci sarà solo un'altra guardia e, nella camera accanto, 3 frecce al muschio e 20 m.o.. Saliti al piano di sopra, invece, nella stanza più lontana saranno due i soldati. Spegnete tutte le torce metodicamente, passate dalla porta alle spalle del più grosso e abbattetelo ripetendo poi la cosa per il suo amichetto (avvicinatevi camminando pianissimo); alla sua cintura ecco altre 30 monete.

Per arrivare al terzo piano dovrete necessariamente usare una freccia con corda attraverso la botola nel soffitto del corridoio (vedi foto). Arrampicatevi su fino ad avere davanti agli occhi il pavimento e poi tiratevi su, in questo modo eviterete di fare baccano e la guardia qua sopra non vi sentirà... Alla cintura avrà ben 100 monete d'oro.

Nella camera accanto, celata sotto ad alcune casse ammucchiate, ci sarà una leva che aprirà un passaggio segreto al secondo piano, voi agiteci, tornate di sotto e, di fianco alle scale che portano al piano terra, entrate nella porta per l'atrio buio. Quello che cercate sarà nella camera seguente, a sinistra, insieme ad altre 36 monete d'oro.

### **-LA RICERCA DI CAVADOR E IL CETUS AMICUS-**

Avete il perno del timone del faro, vero? Ottimo, ora basterà inserirlo e, agendoci sopra, attiverete l'ascensore per la base sotterranea di Karras.

Passando nell'ombra così da evitare gli sguardi delle teste meccaniche, abbattete la guardia davanti all'interruttore e agiteci così da vedere l'enorme Cetus Amicus: un sottomarino modello Nautilus! Altri due obiettivi saranno aggiunti alla lista: salire a bordo del mezzo e leggere il diario di bordo. Ok, gambe in spalla ora!

Non appena la testa dorata non sarà voltata verso di voi, correteci sotto (la sua zona morta), imboccate il tunnel e, appostandovi in uno dei vani laterali, fate fuori il soldato che sicuramente si farà la salita.

Arrivati nel magazzino, attenzione al guardiano meccanico: state tra i bauli e spegnetelo col solito sistema. Raccolti gli oggetti nella cassa e le frecce al muschio a sinistra della rampa di metallo (nell'angolo buio), continuando a sud, spegnete la piccola sentinella davanti alle due leve, poi abbassatele entrambe così da aprire i tunnel verso la zona 1 e la zona 2.

Quando la guardia nell'atrio con i due portelli sarà voltata in direzione del muro, correte verso di lei e sistematele, poi osservate i dintorni: oltre ai passaggi per le già citate zone 1 e 2, ci sarà un altro piccolo tunnel pieno d'acqua, cercate di ricordarvene la posizione qualora vogliate il tesoro di Markham (vedi sezione apposita)!

Ora guardate in direzione della camera alla fine del corridoio per l'area 1 (il numero è stampato all'esterno del portone di metallo), ad un certo punto dovreste vedere una guardia andare da destra a sinistra... Armati di frecce al muschio, correte nella stanza, sparate un colpo per terra (il pavimento è di metallo!) e, tirando fuori il Blackjack, riparatevi nell'angolo buio a sinistra. Quando l'uomo ripasserà, colpitelo e nascondete il cadavere nell'ombra... Che perfezione!

Continuate per il corridoio a sinistra (est), abbattete l'uomo nella zona coi controlli delle teste metalliche e spegnete la agendo sulla leva, poi salite su per la scaletta a pioli (badate che non si sentano rumori sopra, potrebbe esserci un soldato!). Appostati al buio, eliminate la guardia prima di scendere le scale, poi visitate il resto del piano terra, avrete così qualche pozione, dei flare e 136 m.o., in più troverete due botole per aree piene d'acqua... Lasciatele comunque perdere.

Adesso che il sistema di sicurezza è stato disattivato, tornate all'atrio coi due boccaporti di metallo e camminate verso il tunnel per l'area 2. Per fregare il piantone in fondo, basterà utilizzare una freccia al muschio ai suoi piedi e il resto lo farà il vostro mazzuolo.

Presi gli oggetti sulla mensola e rotto il vetro, fate man bassa delle pozioni, poi procedete salendo le scale. Lo scopo ora sarà arrivare all'ultimo piano della casetta in cui vi trovate, siccome però la guardia al piano superiore è un'altra di quelle con l'orecchio bionico, potreste essere costretti ad utilizzare la botola piena d'acqua per sfuggirli, uscendo poi sul pontile direttamente fuori dall'edificio. Diciamo che la tecnica è paragonabile al nostro nascondino (altresì detto nascondarello, a seconda della regione in cui abitate...), l'importante è che mettiate le vostre manine sulle quattro chiavi nella bacheca e, volendo, sulle due frecce sulla ringhiera di legno.

Quando avrete finito, percorrete la banchina in direzione della testa dorata (come tutte le altre, l'avrete spenta agendo sulla leva nell'area 1) e poi voltate a destra così da essere in vista del sottomarino. State coperti e, quando il soldato sarà abbastanza lontano, salite sul bestione di ferro entrando immediatamente in uno dei portelli. Aprite l'eventuale botola per scendere ai piani inferiori e controllate che sotto non ci sia nessuno, lasciatevi scivolare dentro e imboscatevi subito all'interno di una delle porte laterali: il corridoio è abbastanza trafficato!

Al primo piano vi sarà una sola guardia che potrete sistemare come più preferite (Flashbomb e simili), tolta di mezzo potrete prendere tutti i preziosi che ci saranno in giro: 150 monete sotto forma di bottiglie e bicchieri d'oro nella sala da pranzo, un vaso da 100 m.o., un sacchettino con 100 monete e, in uno dei piccoli stanzini apribili a pulsante, una statuetta da 15 m.o. celata dietro una cassa. Oltre a tutto ciò, in una delle stanze centrali avrete il Diario di Bordo e per l'ennesima volta gli obiettivi cambieranno: dovrete ritrovare un campione del misterioso gas polverizzante e poi imboscarvi nella stiva numero 5 della quale, però, non avete ancora la chiavetta (di fatto, la 5 è l'unica chiave che vi manca!). Prima di fare tutto questo, però, conviene liberare il secondo piano del sottomarino...

Senza aprire la stanza a prua della nave (nord), andate a controllare ciascuna delle 4 stive di cui avete la chiave, poi aprite il boccaporto e uscite dalla pancia dell'imbarcazione.

### **-IL CAMPIONE DI GAS E LA CHIAVETTA 5-**

Raggiunta nuovamente la banchina a nuoto, non uscite dall'acqua, ma continuate a procedere al di sotto del pontile andando verso nord, cioè la direzione opposta rispetto alla casetta in cui avete trovato le quattro chiavi nella bacheca. Perché non vi ho fatto uscire fuori e continuare a piedi? Perché proprio alla fine del molo avreste trovato una guardia, invece in questo modo potrete abbatterla subito arrivandogli alle spalle (non fate troppo caos).

Prendendo il magazzino con la chiave dell'uomo, avrete il campione del gas polverizzante e 200 monete d'oro.

Per la chiavetta 5, invece, iniziate col tornare nell'area 1, alla fine del tunnel, voltate a destra e dovrete arrivare in uno stanzino pieno di stipetti, gettatevi nella botola in uno degli angoli e, camminando in mezzo all'acqua, eccovi l'oggettino che volevate... Ora, se già avete completato tutte le restanti quest, potrete tornare al Cetus Amicus, aprire la stanza 5 e nascondervi lì in attesa della partenza. Se vi mancasse qualcosa... Beh, i capitoli seguenti sono lì per questo!

### **-LE NUOVE SCRITTURE-**

Tornati nell'area 1, salite al piano di sopra tramite la scala e continuate ad andare su fino a quando non vi troverete circondati da mura in legno. Uscite attraverso la porticina (non salite fino al terrazzo) e iniziate ad eliminare tutte le guardie partendo proprio da questo piano a pelo dell'acqua (sarete in una zona piena di palafitte). Il totale di nemici qui è 1, poi, passando per l'altra capanna, ne troverete altre 3 ai piani superiori (non dimenticate le 10 monete sul tavolino).

Siccome vi saranno due accessi per i suddetti piani, una buona tecnica per levarsi dai piani i nemici in una volta sola, è attirarli da una parte facendovi poi la salita dall'altra... siate solo più veloci di loro e delle loro frecce!

Visitando il corridoio sommerso precedentemente controllato dagli uomini, e più precisamente la seconda stanza, avrete il libro delle Nuove Scritture. Per tornare indietro, se pensate di non farcela per l'ossigeno, potrete usare una delle Breath Potion.

### **-IL TESORO DEL PIRATA-**

Il luogo di partenza è sempre lo stesso: l'atrio coi due boccaporti per le zone 1 e 2. A NE vi sarà un tunnel allagato, iniziate a nuotarci continuando ad andare verso sud (praticamente sempre dritti, vedete comunque di prendere fiato ogni tanto!), entrate nella grotta semi protetta dai sassi e, arrivati in superficie, ecco una bella barchetta pirata!

Visitate liberamente il relitto, raggiungete in apnea la cassa del tesoro (400 monete d'oro!) e, tornati fuori, scappate lontani dal fantasma di Sir Markham prima che anche voi diventiate spettri... Ecco fatto! Ora che avete fatto tutto potrete salire nuovamente sul sottomarino e, entrando nella stiva 5, terminare l'intera missione.

### **MISSIONE 12: KIDNAP**

Ora che siete nel misterioso posto in cui dovrebbe esserci Cavador, dovrete rapirlo e portarlo con voi, ma attenti: dovrete portarlo fuori vivo. Altro obiettivo: trovare qualcosa che chiarisca ancora di più cosa passa per la testa dei meccanici... ingranaggi a parte, naturalmente.

### **-IL RAPIMENTO DI CAVADOR-**

Finalmente una notizia buona, almeno per coloro che hanno giocato al primo Thief: siete nella Città Perduta, un posto che conoscete (e conosco) a menadito e perciò sarà più semplice andarcene...

Iniziate ad introdurvi nella costruzione coi soldati attraverso una delle aperture sulla destra e mentre i tre staranno ancora parlando tra loro, visitate il complesso badando di non essere visti dal guardiano meccanico (spegnetelo il prima possibile). Al piano terra, saranno 6 le stanze che potrete esaminare per avere oro e gadget, poi però sarete costretti a salire sulla balconata prendendovi cura dei due uomini qui sopra. Dopo altre 6 stanze, scendete per una delle scalinate laterali in modo da visitare anche l'area al di là delle due porte metalliche, attenti solo alla piccola sentinella...

Alla fine della fiera, badando di avere preso con voi sia la mappa della zona che il papiro con il tragitto che Cavador seguirà (entrambe su dei comodini), per poter andarcene dovrete semplicemente abbassare la leva per l'apertura del sito K-D (è in una delle stanze dietro i doppi portali), in questo modo, uscendo dall'edificio e tenendo la destra (attenti ai due piantoni), potrete introdurvi nel cuore della cittadella.

La zona di partenza la potete vedere sulla mappa e, siccome Cavador non sarà in un sito ma continuerà a spostarsi dall'uno all'altro, voi sarete costretti a visitarli tutti tenendo gli occhi bene aperti: quando vedrete un uomo scortato da altri due tizi, allora quello sarà l'Ingegnere! Da notare che nelle varie aree, vi sarà una luce verde che sarà accesa qualora Cavador si trovi nel sito o sia stato recentemente lì. Saranno invece tutte accese nel caso l'uomo sia già tornato ai suoi appartamenti per la notte.

La strada che l'uomo seguirà varierà di partita in partita (la potrete comunque trovare sulla pergamena che vi ho detto di prendere al sito iniziale) e quando avrà finito il suo giro lo potrete trovare nelle sue camere al 5. Tutto dipende dalla vostra velocità e dalla vostra fortuna!

Quando finalmente vedrete Cavador, noterete comunque l'inghippo: gli uomini che lo scorteranno indosseranno maschere di metallo e sarà perciò inutile tentare di usare il Blackjack con loro, l'unica possibilità risiederà nel gas. Per l'Ingegnere le cose s'invertiranno: sì alla mazza e no al gas... Ricordatevi solo di nascondere il cadavere di ogni guardia che atterrerete per evitare che qualcuno dia l'allarme.

Ecco in rassegna i diversi siti in ordine numerico (mi raccomando: tenete fuori la bussola premendo F12), il nove è quello attraverso il quale potrete fuggire dalla città.

**SITO 1:** zona dotata di balconata, ha come unico neo quello di avere in se ben 5 guardie. Per riuscire a sistemare tutti, conviene partire dal terrazzo ed essere metodici quanto una formichina: spegnere le luci quando serve, fare appostamenti e non fare la figura di un elefante in una cristalleria. Nel caso serva, ricordate che conviene usare le frecce al gas solo su gruppi di persone, non sono armi che crescono sugli alberi queste!

**SITO 2:** entrando dall'accesso est (quello dalla banchina superiore), la prima cosa che troverete appoggiata su un muretto saranno le NUOVE SCRITTURE di Karras. Oltre a ciò vi saranno un paio di teste meccaniche all'entrata nord e, all'interno dell'aula, tre o quattro soldati pronti a tutto... Fatevi i dovuti conti.

**SITO 3:** in assoluto il più inespugnabile. Non conviene nemmeno scendere quaggiù dato l'enorme numero di teste, guardiani e soldati. Fortunatamente basterà arrivare in questo posticino dalla balconata est per controllare la presenza di Cavador, perciò non sprecateci troppo tempo.

**SITO 4:** altra zona abbastanza complicata, non tanto per la disposizione delle cassette di cui si compone, quanto per l'entrata... Non provate a passare sulla zona ghiaiosa dei

binari a ovest altrimenti vi sentiranno fino sul Kilimangiaro, passate invece da sud. Nonostante non vi siano guardie stazionarie, l'enorme numero di quelle di pattuglia vi costringerà a giri più lunghi del previsto. L'unica è eliminare ogni minaccia non appena si presenterà e imboscarse l'eventuale salma nell'ombra. Quando sarete nel corpo principale dello scavo, attenti alla testa meccanica e ai piantoni.

**SITO 5:** gli appartamenti privati di Cavador. Per entrare, consiglio di distruggere del tutto la prima testa e, aperte le doppie porte, fare lo stesso con la seconda. Nella malaugurata ipotesi che una guardia senta lo scoppio, aspettate che le acque si calmino e poi procedete...

Ai piani alti del luogo, vi saranno molte guardie addormentate da colpire nel sonno, diverse cassette da aprire e, cosa più importante, torce e bracieri da spegnere. Gli oggetti che potrete trovare saranno un'altra copia delle NUOVE SCRITTURE e il DIARIO DI CAVADOR, da cui potrete trarre interessanti notizie (è tenuto nella sua camera da letto... guardate bene il pavimento e saltate solo sui tappeti se volete prendere la guardia di sorpresa). Tenete bene a mente, inoltre, che al buio nemmeno le teste vi potranno vedere...

**SITO 6:** la zona ha due soli accessi, uno accanto all'altro. Il primo è curato da una testa sentinella e il secondo è libero. Se avete la pazienza di stare ad ascoltare i due che parlano, allora potrete anche entrare da quest'ultimo corridoio tenendo la destra e nascondendovi nella casetta subito di fronte a voi, altrimenti basterebbe spegnere la luce a ovest della testa ed andare sotto al marchingegno. In entrambi i casi non sarà facile sistemare le due guardie, soprattutto quello con la balestra... Una buona tecnica consiste nell'attirare quest'ultima in una certa direzione mentre si sistema la prima, e poi occuparsi di lei quando sarà tornata in posizione.

Usando l'ascensore qui presente, oltre ad avere una pozione d'invisibilità e qualche freccia avrete anche un importante TRAPANO che, sottratto, rallenterà di molto il lavoro dei Meccanici.

**SITO 7:** caratterizzato da una massiccia presenza di teste sentinella (2) e da un nutrito gruppo di soldati (almeno 5 con qualcuno di ronda), non converrà affrontarlo direttamente, ma sarà possibile superarlo sfruttando un tetto basso nell'angolo SW. Grazie ad esso, continuando ad arrampicarvi, potrete aggirarlo comodamente (vedi foto qui accanto). C'è un ponte di pietra nella zona est ed è da qui che potrete poi imboccare l'uscita a est verso l'otto, oppure quella a nord per i siti 9 e 1. Semmai foste così coraggiosi da voler sistemare tutti gli occupanti, vi consiglierei qualche freccia esplosiva per le teste e un'unica freccia al gas per gli uomini corsi a controllare...

**SITO 8:** altro posto ben controllato. Una testa meccanica e tre guardie, per di più con un ottimo udito. Se tenterete di passare dal piano superiore della casetta in legno (venendo dal sito 7 il passaggio è a sinistra), con tutta probabilità verrete sentiti, l'importante è andare adagio e non tentare di aprire la cassa qui presente fino a quando non avrete tolto di mezzo tutti i cialtroni in armatura.

**SITO 9:** l'area di fuga. Nonostante ci possano essere in giro dei guardiani, qui conviene eliminare ogni testa-sentinella usando una bella freccia di fuoco, in questo modo con Cavador in spalla potrete prendervela più comoda. Logicamente converrà prima liberare la zona e solo in un secondo tempo arrivarci con il corpo del vostro amichetto...

## **MISSIONE 13: CASING THE JOINT**



Cavador ha vuotato il sacco e ora dovrete scoprire qualcosa di più sulle misteriose maschere che costruisce. Molte le cose da fare, la basilare sarà introdurvi nella villa in cui si terrà una mostra di maschere e trovare la scala segreta che porta ai piani alti, a questa missione, però, si affiancherà l'indagine sul rapporto tra il padrone di casa (tale Gervaisius) e i Meccanici, la mappatura di almeno metà villa e la scoperta di almeno 7 passaggi segreti. Per terminare con successo il tutto, poi, dovrete riuscire a uscire indenni dal luogo senza avere alcun contatto coi locali, dovrete essere solo un'ombra, praticamente... Basterà un solo K.O. e fallirete la missione miserevolmente! Oggetti consigliati: molte frecce all'acqua e al muschio.

### **-LA SCALA SEGRETA-**

Logicamente partirete all'esterno della casa, il vostro scopo sarà dapprima riuscire a entrare e poi raggiungere il secondo piano. Arrampicandovi sulle casse, da qui sul tetto della capanna e, agendo sulla levetta, entrerete nella chiesetta di Gervaisius, da notare, però, che se si riuscirà ad arrivare all'estremità nord del giardino (state il più possibile a contatto con le pareti e lontani dalle guardie), arrampicandosi sul tetto della casetta controllata dalla guardia potrete arrivare direttamente al secondo piano...

Una volta dentro la cappella, dicevamo, dovrete cercare di arrivare ai controlli per disattivare le teste-sentinella. Ad ogni piano vi saranno almeno due stanze adibite a questo scopo e io le ho marcate sulla mappa con un pallino verde, mentre i rossi saranno invece le stesse teste-sentinella... Al solito, i numeri sulla mappa corrisponderanno al denaro che troverete in ogni locazione.

I controlli, per far sì che siano spenti, dovranno avere le due levette superiori tirate verso il basso e quelle inferiori verso l'alto, per quanto concerne quella centrale fate come volete: è la luce della camera. La prima volta che giungerete nell'atrio d'ingresso della magione, dovrete assistere al dialogo tra una guardia e una Meccanica, quest'ultima dirà di aver lasciato il cucù di un importante orologio da qualche parte, ma di non ricordarsi dove. Pare che quest'orologio non funzioni e che sia "quell'orologio"... Che c'entri col funzionamento della scala segreta? Dovrete trovarlo a tutti i costi, sia il cucù che l'orologio non funzionante!

Raggiungete immantinentemente la Sala da Ballo e, proprio nel mezzo, vedrete una cassetta degli attrezzi: il "Cuckoo" è lì dentro! Una cosa importante: siccome nella sala non ci sarà nessuno fino a quando non udrete il discorso sopra menzionato, converrebbe recuperare l'oggettino prima di aver sentito parlare la Meccanica, altrimenti poi sarete costretti a giocare a nascondino con quest'ultima, anch'essa alla ricerca dell'affare...

Quando avrete ripulito ogni stanza dai preziosi (vi converrà farlo, tanto dovrete mappare almeno metà casa! Tanto vale iniziare dal basso, no?), salite al secondo piano usando una delle tante scale e fate lo stesso anche qui.

L'orologio nel quale dovrete inserire il cucù sarà accanto alla porta per la biblioteca, basterà inserire l'oggettino e muovere le lancette sulla mezza per vedere il passaggio aprirsi...

Da notare che il terzo piano non conviene nemmeno visitarlo, fatelo solo se siete molto curiosi o amate particolarmente pianificarvi la vita: il prossimo livello, infatti, sarà quasi completamente ambientato qui. Nel caso, sappiate che le guardie, per il loro giro di boa, ruotano sempre in senso orario e che per riscendere di sotto, la levetta del passaggio segreto è a sinistra dell'apertura, a mezz'altezza.

Siete liberi di fare come vi pare e piace, alla fine, comunque, dovrete necessariamente tornare all'atrio del primo piano e, attirando la guardia da una certa parte usando una freccia rumorosa, scassinare la porta che stava sorvegliando, uscendo fuori in strada. Fine della missione.

### **-LA MISSIVA DEI MECCANICI-**

Questo obiettivo è opzionale, potrete cioè portarlo a termine ora, oppure nella prossima missione (sarete nel medesimo posto, se ancora non l'avete capito), comunque la corrispondenza sarà tanto semplice da trovare che sarebbe quasi un peccato non farlo ora. Basterà andare in biblioteca e, badando di non farsi beccare dal fantasma, salire al piano superiore proseguendo fino al termine della balconata... La pergamena sarà sul tappeto a destra insieme a un altro documento. Nel caso foste incuriositi dalla presenza del fantasma tra le mura, al piano terra ci saranno 4 libri sparsi che, unitamente alle informazioni che già avete e ai due cadaveri nel passaggio segreto di sotto, vi dovrebbero chiarire la situazione... Cosa non ti fanno fare le donne!

### **-I 7 PASSAGGI SEGRETI-**

Nulla di più facile: guardate la mappa della casa e raggiungete le aree che ho segnato in rosso... Comodo, no?

### **MISSIONE 14: MASKS**

Ora che sapete com'è fatta la casa di Gervaisius non dovrebbe essere poi così difficile cavarsela, anche perché ora potrete abbattere le guardie (evviva!)! Gli obiettivi saranno quattro: trovare le Maschere dei Precursori custodite al terzo piano, recuperare un bottino di almeno 2800 monete d'oro e, nel caso non l'abbiate ancora fatto, trovare la lettera dei Meccanici al padrone di casa (che sfocerà nella ricerca di una macchina chiamata Coltivatore).

Oggetti da comprare: più frecce all'acqua possibile, qualche utile Flashbomb e delle frecce al muschio.

### **-LE 3 MASCHERE DEI PRECURSORI-**

Come prima, partirete dal giardino e dovrete entrare nella chiesetta, da qui, tenendo sempre sotto mano la mia mappa, scegliete una via sicura verso una delle scale dei piani superiori, cercando, nel frattempo, di raccogliere il malloppo di 2800 monete visitando le stanze più fruttuose. Il numero di guardie sarà aumentato dall'ultima volta, perciò preparatevi a passare da una camera all'altra nel tentativo di arrivare alle spalle del nemico, così d'abbatterlo senza pietà (nascondete sempre i cadaveri). Tutte le porte, o quasi, saranno chiuse a chiave e andranno perciò scassinate a regola d'arte, per il primo piano, però, c'è un sistema più rapido per aprirle e cioè rubare il passe-partout a uno degli uomini dell'area NE... Peccato che la chiave che otterrete in questo modo non funzioni che per questo piano!

Lasciate perdere l'ascensore, ma disattivate tutte le teste-sentinella arrivando nelle stanze indicate col solito pallino verde; salite al secondo piano come al solito e poi passate al terzo grazie alla scala segreta (fuori dalla biblioteca, ricordate?). Non appena sarete su, attendete che passi la pattuglia nel corridoio meridionale e poi aprite la porta per l'atrio... In questa stanza vi saranno i 3 pulsanti da disinserire per poter staccare gli allarmi delle camere con le maschere e perciò dovrete ad ogni costo eliminare la guardia qui presente. La tecnica migliore, data la presenza di pavimenti in ceramica, è lanciare una freccia al muschio così da raggiungere, silenziosamente, uno dei tappeti, spostarsi in direzione dell'ala ovest (lo spazio tra le due doppie porte), spegnere la torcia e attendere che l'uomo passi da queste parti... Magari, per evitare di fare troppo rumore, sparate una freccia di muschio sugli scalini sud e mettetevi lì.

Messo K.O. il soldato, sarete liberi di sbloccare i 3 lucchetti e capire il funzionamento dei pulsanti. Come noterete, uno controllerà l'accensione delle luci rosse, un altro di quelle verdi e l'ultimo della viola. A ogni luce corrispondono due delle sei camere in cui vi sono i reperti (vedi mappa), quando la luce relativa a una coppia di locazioni sarà spenta, allora

le trappole a pavimento in quelle zone saranno disattivate e potrete raccogliere gli artefatti senza venire gassati. La cosa negativa è che potrete spegnere solamente una luce per volta e perciò dovrete fare la strada più volte per poter completare il tutto... Non preoccupatevi, comunque, c'è un sistema che faciliterà di molto la vostra vita: avete presente le porte per i due corridoi con le pattuglie? Se ci fate caso, al di sopra di ognuna ci sarà un'apertura. Raggiungetela con una delle vostre frecce a corda (mirate ad una delle due facce laterali, così sarà più semplice salirci) e potrete accedere alle stanze con le maschere senza troppi problemi, basterà camminare sulle assi del soffitto e i nemici non vi vedranno! Nel caso non riuscite ad arrampicarvi su correttamente, il motivo sarebbe da ricercare nell'inclinazione del soffitto: se sopra di voi non è perfettamente dritto non avrete spazio per salire.

Una volta dentro le camere coi preziosi, usate un'altra corda per calarvi giù e raccogliete tutto quanto... State solo attenti a non toccare i pavimenti a trappola, altrimenti, se non avrete disinserito l'allarme corrispondente, potreste rimanerci fritti! Io personalmente ho preferito far tutto quanto disattivando di volta in volta la lampadina relativa alla coppia di camere, voi fate come volete, l'essenziale è che recuperiate le 3 maschere.

### **-LA LETTERA E IL COLTIVATORE-**

Confido nel fatto che la lettera di Karras sia al medesimo posto della missione precedente: il piano superiore della biblioteca. Una volta che l'avrete recuperata, agli obiettivi sarà aggiunto quello di trovare il misterioso Coltivatore!

Salite al terzo piano, dunque, ed entrate nell'atrio proprio come spiegato nel capitolo relativo alle maschere. L'aggeggio che state cercando è nella camera all'estremità NW, ma non sarà facile raggiungerlo. Cominciate ad arrivare alla sua porta sfruttando le travi del soffitto, lasciatevi cadere giù non appena la pattuglia sarà lontana e scassinare l'uscio, poi, dopo una rapida occhiata all'interno, infiltratevi badando bene di non essere visti...

Nella zona ci saranno un guardiano meccanico e un arciere che, a tempi alterni, si aggirerà sia per il piano sottostante che per la balconata. L'ideale sarebbe trovare un attimo per sistemare tutte e due le seccature, anche se in effetti potreste anche scegliere di mettere K.O. solo l'arciere, calandovi poi dal soffitto, oppure, se avete abbastanza frecce all'acqua, spegnere tutte le fonti di luce...

Quando avrete preso il Coltivatore smammate alla svelta! Come ho già detto prima, la levetta per far riaprire la scala segreta per il secondo piano è a sinistra dell'uscio.

La fuga dall'edificio sarà attraverso la medesima uscita del livello precedente, solo che 'sta volta non ci sarà alcuna guardia.

### **-IL BOTTINO DI 2800 MONETE-**

Come per i segreti del precedente livello, date un'occhiata alla mappa e ai piccoli numerini riportati in ogni zona: quello è il denaro presente in ciascuna locazione. Da notare che al terzo piano, per fare aprire i passaggi segreti dei due studi dell'atrio, bisognerà trovare le rispettive levette, una di queste si trova su una delle tre scrivanie in cima alle scale di quello a nord e aprirà un passaggio nel sud... Nel caso voleste avere più dei 2800 denari canonici, a voi il testimone!

### **MISSIONE 15: SABOTAGE AT SOULFORGE**

Alla fine si è scoperto il vero piano di Karras, eh? Beh, grazie a Victoria ora avrete abbastanza materia "organica" per far continuare la reazione del gas fino nelle camere del leader dei Meccanici, ora sta a voi sfruttare il segnalatore per attirare i Servi alla Cattedrale (Guiding Beacon), il più sarà scoprirne il funzionamento e farlo senza che il padrone di casa scopra cosa state facendo!

Oggetti da comperare assolutamente: più frecce all'acqua e al fuoco possibile, controllare inoltre di avere almeno 3 frecce rampicanti.

### **-COME USARE IL SEGNALE GUIDA-**

Questo obiettivo è solo la punta dell'iceberg, cari miei, perché una volta trovati i piani con sopra il funzionamento del Segnale, dovrete anche costruirvelo usando le macchine sparse per la cattedrale! La stanza in cui sono custodite le due pergamene che interessano a voi (una con il progetto di costruzione e l'altra con le istruzioni per il suo utilizzo), è la Camera dei Piani (Plans Room) e con esse avrete anche una piccola chiavetta utile per le diverse cassette di sicurezza nella parete est. Usando le pergamene che ci troverete dentro e i pezzi sparsi per i magazzini e le camere della base, potrete ricostruire qualsiasi oggetto meccanico, anche se in effetti l'unica cosa che vi dovrebbe interessare sarebbe l'anello regolatore (regulating round) citato nelle istruzioni del Segnale Guida...

Ecco un breve elenco delle cose che vi saranno in ognuno (scusate le puerili traduzioni ma mi faceva bello farle). Magazzino 1: 2 bobine elettriche (spring wiring), 4 montature in ferro (iron chassis), 1 mistura incendiaria (flare mixture), 4 misture di calce viva (quicklime mixture), 6 misture acide (acidic mixture), 3 indicatori (gauge), 4 placche di acciaio (steel plate), 2 nodi di gallo (bantam node).

Magazzino 2: 2 bulloni di segnale (signal bolt), 2 bobine elettriche (spring wiring), 7 placche di acciaio (steel plate), 1 nodo di gallo (bantam node), 3 misture acide (acidic mixture), 3 misture di calce viva (quicklime mixture), 3 indicatori (gauge).

Magazzino 3: 1 sferoide di flusso (flux spheroid), 4 indicatori (gauge), 3 montature in ferro (iron chassis), 4 placche di acciaio (steel plate), 5 nodi di gallo (bantam node), 4 misture di calce viva (quicklime mixture), 4 misture acide (acidic mixture), 5 bobine elettriche (spring wiring).

Altri oggetti, come ho già detto, potranno essere trovati nelle locazioni della parte nord della base e in particolare nella sala grande (dovrete comunque abbassare una levetta sita al termine della balconata superiore e non sarà facile), mentre se avrete il coraggio di salire sulla balconata della stanza E, potreste arrivare ad un atrio con una fontana capace di riportare al massimo la vostra energia (funziona solo una volta, purtroppo). Se invece volete frecce e gadget di qualche tipo (compresa una pozione di vitalità chiusa in una cassa), dovrete affrontare la stanza coi letti (vedi mappa)... Attenti alla testa sentinella, fregatela nascondendovi negli anfratti bui a nord!

Mi raccomando, mentre sarete in giro non fatevi vedere né dai robot, né dalle telecamere, altrimenti avrete, entro breve, tutte le creature di Karras alle calcagna! Per le telecamere è conveniente usare le frecce esplosive, così da togliervele di torno immantinentemente senza preoccuparvi più.

Ora però dedichiamoci alla produzione del Segnale Guida. Nella camera C (ci arriverete usando un ascensore), inserite una piastra di acciaio (steel plate) e un bullone di segnale (signal bolt) nella Bellowing Machine, il pezzo che otterrete andrà portato nella Rolling Machine della camera A. In 'sto posto, mettete l'oggetto a cui state lavorando nell'imbuto di sopra, una piastra di acciaio in quello a nord e premete il bottone a sud.

Ora, usando la Linking Machine della camera D (arrivateci entrando nella casupola di mattoni con intorno il pavimento di ferro...) con un indicatore (gauge) e un nodo di gallo (bantam node), producite un anello regolatore (regulating round). Da notare che per attivare questa macchina sarete costretti ad arrampicarvi in cima ai macchinari e a raggiungere la camera coi controlli posta su una balconata. Per farlo dovrete usare le frecce rampicanti sulle grate di rame sul soffitto... Ah, non dimenticate, raggiungendo le console di comando la prima volta, di far abbassare l'ascensore e di lanciare una freccia con corda sulla grata sopra di esso, almeno così non dover fare da capo tutto il percorso!

Con la Sealing Machine della Camera D, sempre attivabile coi controlli della balconata, aggiungete all'anello la parte che già avete prodotto in precedenza, poi inserite ciò che avete ottenuto finora nell'apertura anteriore sinistra della Fusing Machine in E (per fuggire da D usate una freccia rumorosa per attirare i Guardiani lontano dall'uscita)... Signori, ecco la Guida!

Ora che avete con voi il Segnale dovrete trovare la zona in cui andrà inserito...

Andatevene dalla camera attivando il passaggio segreto a destra dell'ultima macchina che avete usato (c'è una levetta), andate in direzione dell'area nord e, arrivati alla facciata a più piani ritratta nella foto, prendete l'ascensore presente nell'atrio. A metà salita, vedrete un piano intermedio, saltateci dentro, uscite sulla balconata e guardate su a sinistra... La vedete la piccola grata color rame sul soffitto? Ottimo, su di essa le frecce rampicanti prenderanno benissimo, perciò lanciatene una e poi saltate giù al terrazzo inferiore (quello illuminato a SE). Salite la scaletta nel passaggio e, sull'ennesimo balcone, appendetevi alla vostra corda arrivando ad un altro terrazzino (a sud, sud-est). Altra scaletta, poi un passaggio da fare acquattati e un ultimo balzo in direzione dell'ultimo balcone. Eccovi alla console in cui andrà inserito il segnale!

### **-LE 8 ANTENNE-**

Una volta messo in posizione l'oggettino, non resterà che spegnere le antenne. Non importa in che ordine procederete, l'importante è che le disattivate tutte quante, o almeno 7 delle 8 presenti (indicate sulla mappa dai pallini verdi). La prima sarà direttamente accanto alla console in cui avete inserito il Segnale Guida, perciò potrete iniziare da quella, i rimanenti accessi alle zone delle antenne saranno nelle camere della zona nord della cattedrale e per raggiungere ognuna dovrete davvero sudare sette camice, una per ogni antenna. Eccole in breve...

-Stanza sotterranea (ci si arriva con le scale nella stanza a nord dell'atrio con l'ascensore per la console). Rimanete protetti dall'ombra delle colonne, fate fuori i soldati e il Guardiano con le frecce (non sono umani, potete farlo!) e tentate di arrivare nell'angolo NW; chiamate l'ascensore e salite! Semmai veniste notati, cercate di sfruttare la velocità e i pilastri. Quando avrete fatto con la prima antenna, nel mezzo della parete est potrete utilizzare un altro ascensore per scendere ancora più in basso!

-Stanza sotterranea ancora più sotterranea. Prendete la prima strada a sinistra su per la rampa e disattivate la luce, poi iniziate pure a girare per le varie camere. Semmai vi servissero frecce all'acqua, cercate la locazione con il grosso tubo nel pavimento che conduce al sistema fognario (vedrete dell'acqua sotto), dopo esservi arricchiti con un po' di munizioni, sbucherete giusto dalle parti di una leva che farà aprire una certa cassaforte... Se ancora non l'avete notate, siete nella camera con l'accesso alla seconda antenna di questo allegro posticino.

Le luci, a questo punto, dovrebbero essere ancora spente, salite la scaletta a pioli e non pestate assolutamente le piastrelle di metallo, altrimenti allerterete tutti quanti! Scendete per la rampa di metallo verso la stanza col passaggio per l'antenna (usate le frecce al muschio!), colpite la guardia mettendola K.O. e, arrivati giù, cercate la scaletta per salire (a destra, naturalmente)...

-Stanza dei macchinari. Scopo: attivare due interruttori (uno per ogni stanza) per far aprire le sbarre a nord. La cosa difficile sarà passare da un corridoio all'altro senza venir beccati dai guardiani di pattuglia, fortunatamente ogni camera sarà divisa in tre corridoi da alcuni "muri", voi andate dietro ai robot della fila centrale e, dopo aver agito sulla manopola, riparatevi in una zona buia... State attenti ai cannoni dalle parti delle scale per l'antenna.

-Stanza delle Trappole. La difficoltà è una sola: affrontare le trappole tenendo nel contempo d'occhio i robot nemici. La prima sarà una pressa che si potrà evitare calcolando bene il salto e prendendo una certa rincorsa, poi ci sarà il nastro trasportatore

nel forno, finito questo basterà salire una scaletta e scivolare giù per un declivio e sarete praticamente in salvo... Al termine di un lungo corridoio ci sarà l'elevatore per l'antenna e a sinistra una leva che dischiuderà l'accesso per la seguente camera.

-Camera della passerella. Premete il bottone sul muro nord per far spostare il ponteggio, usatelo per arrivare dall'altra parte e, con un occhio sempre aperto sul Guardiano, infilatevi nel passaggio a sud che conduce all'antenna. Per tornare indietro non dovrete rifarvi al contrario la camera delle trappole, ma potrete riattraversare la passerella, spostarla nel mezzo della camera e saltare nella seconda metà della locazione dove, oltrepassando alcuni nastri trasportatori azzurri (occhio alla testa sentinella), sarete nella zona della Fiamma (attenti ai 4 soldati, fateli fuori nelle zone d'ombra).

-Stanza della Vasca. Se non avete almeno un paio di frecce all'acqua a disposizione, 'sta camera non sarà affatto semplice. Basilarmente dovrete stare incollati alle pareti fino ad arrivare alle spalle del Guardiano, spegnetelo, se potete, altrimenti muovervi pianissimo fino così da portarvi nei pressi del pulsante dell'ascensore e chiamarlo, poi, quando vi sentite pronti, saltate sulla piattaforma mobile e agite sull'interruttore per salire prima che il robot si accorga di voi! Per scendere, usate una freccia rumorosa per attirare il Guardiano lontano dalla zona di discesa della piattaforma.

-Camera per la produzione delle torrette. L'unico accesso conveniente per 'sto posto è quello dalla chiesetta. Arrivati nella camera principale, prendete a sinistra rimanendo bassi e il più possibile attaccati alla parete. Sarete così in una stanzetta con delle sbarre e una scaletta che sale... Arrampicatevi su, fatevi il ponteggio e intascatevi l'esplosivo con le due frecce, poi superate l'altro ponteggio. Scendendo la prima scaletta, arriverete dall'altro lato delle sbarre della camera che già avevate visitato. Passate nel basso cunicolo del muro sud (proprio accanto alla scaletta) e, senza uscire del tutto dal passaggio (usate il tasto per il "lean"), agite sulla levetta.

Rifatevi all'indietro tutta la strada di prima e, praticamente, tornate all'ingresso... Dopo aver preso un bel respiro, iniziate a correre verso sud evitando i colpi delle teste grazie allo "strafe" (spostamento laterale) e senza andare dritti verso di esse; voltate a destra non appena potete e sarete davanti al passaggio per l'antenna, ora aperto. Ora una cosa strana che ho scoperto per errore (la genialità sta anche in questo, sapete?): se correte tra le teste con la spada sguainata in posizione di parata, molte aspetteranno a colpirvi, dovrete però continuare a guardarle, come se la spada fosse una sorta di simbolo religioso e il nemico fosse un vampiro... Vi giuro che funziona, voi però state pronti a fare lo strafe nel caso vi sia qualche testa ribelle! Per il ritorno, siate rapidi e fatevela di corsa! Bene, se tutto è andato come doveva, a questo punto dovrete andarvene prima che quell'imbecille di Karras attivi le Sentinelle. L'uscita è esattamente dietro alle doppie porte da cui avete iniziato questa stessa missione... **THE END**