



JACK KEANE

AL RISCATTO DELL'IMPERO BRITANNICO

CAPITOLO 4

- BENVENUTO A BOTANA -



INDICE

BENVENUTO A BOTANA

	3
- Il Punjab Inn	3
- Al mercato	4
- La casa della palude	5
- Il taxista d'elefanti	5
- Nella foresta	6
- La scimmia lavoratrice	7
- Il santuario	7
- La pianta carnivora	8





BENVENUTO A BOTANA

Finalmente arrivai al villaggio, dove mi attendeva la mia meritata ricompensa. Ma appena entrato, un animale della foresta si portò via il caro Montgomery... Che peccato!

Entrando, vidi un altare, dove raccolsi un **bastoncino d'incenso bruciato**. Giunto al paese, parlai con due agenti britannici che proteggevano l'ingresso e che non mi avrebbero fatto passare senza un documento che dimostrasse la mia cittadinanza inglese, e visto che non avevo la minima idea di dove l'avevo lasciato, me ne andai.



- Il Punjab Inn

Mi diressi verso sinistra ed entrai nell'Hotel Punjab; suonai il campanello che stava sul bancone e parlai con il padrone dell'albergo... Pesantuccio il tipo! Parlammo per un bel pezzo e scopri che Montgomery aveva preso una camera proprio lì, ma non mi avrebbe permesso di entrarci.



Tra una chiacchiera e l'altra mi offrì un **bicchiere d'acqua**, che utilizzai per spegnere il fuoco e distrarlo mentre, con la velocità di una lepre, mettevo il **detergente** nello scaffale dell'**acquaragia** e viceversa. In seguito sporcai la famosa stella dell'hotel con il bastoncino d'incenso in modo che, quando il padrone andò a pulirla, prese l'acquaragia invece del detergente, e la staccò...



Presi la **stella** e in cambio di questa chiesi al tizio di darmi la **chiave** della stanza n. 7, nella quale alloggiava Montgomery. Salii ed entrai; sulla destra vidi un **calzino rosso** per terra, e sul tavolo trovai un **pacchetto confidenziale**: lo esaminai e scoprii che lo svergognato aveva speso i miei soldi per comprare una proprietà! Che... !



Presi anche l'**identificazione** dell'agente Montgomery che mi avrebbe fatto comodo per parlare con gli agenti britannici. Mi diressi dunque verso di loro e gli mostrai il documento, ma visto che continuavano a dubitare, mi sottoposero ad un interrogatorio per verificare se ero davvero inglese. Ovviamente non si resero conto che non ero chi affermavo di essere, e mi permisero di superare la sbarra.

- Al mercato

Una volta al villaggio, mi diressi verso destra e incontrai il padre di Shari, il signor Gopesh, un uomo che voleva passare per mafioso stile italiano, solo che... indiano! Cominciamo bene... dopo aver parlato un po' con lui, tornai al mercato e trovai un **volantino**.

Lì vicino vidi una donna di nome Rupiah, proprietaria dell'agenzia immobiliare. In cambio dell'**atto di proprietà** che avevo trovato mi consegnò le **chiavi** della casa che il furbone aveva comprato con i soldi della mia ricompensa. Tornai a parlare con lei per farmi dire dove si trovava quel posto.





- La casa della palude

Avanzai e mi avvicinai a Shari e al sommo sacerdote; vicino a loro vidi delle scale, le discesi e sulla sinistra trovai una porta chiusa che dava a un cimitero. Vicino alla porta trovai una **candela**. Attraversai il ponte di legno e trovai la mia presunta casa; la apri con le chiavi e... era una squallida baracca!



Dovevo tornare a parlare con la donna dell'agenzia, non potevo farmi ingannare un'altra volta! Le dissi che la casa era un disastro e le chiesi di restituirmi i miei soldi, ma Rupiah mi diede solo **10 sterline ed uno scellino**.

- Il taxista d'elefanti

Arrivai alla postazione di guardia e incontrai un taxista di elefanti di nome Pandu, che si lamentava del fatto che le guardie gli avevano ritirato la patente a causa di un incidente con il suo elefante nel quale aveva rotto il faretto posteriore; per restituirla gli chiedevano 10 sterline, così pensai di dargliele io, sarebbe stato un buon modo di spendere i miei soldi.

Volevo abbandonare quella maledetta isola quanto prima, e il tipo mi disse che poteva condurmi con il suo "mezzo di trasporto" all'aerodromo del famoso Dottor T., ma prima mi consigliò di provare la **marmellata** della zia di Shari, Louise.





Tornai al mercato e andai ad assaporare tale delizia; parlai con Louise la quale mi diede il barattolo, ma dopo decisi di regalarlo a Shari per rallegrarla, la quale mi restituì il **barattolo vuoto**.

Fu allora che mi venne un'idea brillante: misi la candela dentro il barattolo e il tutto dentro il calzino rosso... perfetto! Un faretto posteriore nuovo di zecca per il taxista! Andai di corsa a posizionarlo nella parte posteriore del "taxi-elefante" e parlai con i soldati per far passare il taxista; parlai anche con lui e ci mettemmo in marcia diretti all'aerodromo.



- Nella foresta

Arrivai sano e salvo ad un bivio e mi allontanai dal mio amico Pandu, ma subito dopo aver lasciato il posto, questi mi chiamò invitandomi al suo pic-nic, pertanto tornai indietro.



Vicino all'elefante vidi una scatola con degli strumenti, e da lì presi un **pungolo**, un **pezzo di pala** e un **manico della pala**. Tornai al bivio, proseguì il sentiero e cercai di attraversare il fiume passando su un tronco, ma un'anaconda non mi permetteva di passare.

Presi il sentiero della destra e salì su una grande radice che mi portò ad un'enorme statua; mi arrampicai sul suo piede e salì su per le scale dove trovai una grande **ghianda**. Continuai la mia bella passeggiata sulla statua giungendo fino in cima, girai a destra e vidi un gran tronco che ostruiva il passaggio; in quel punto raccolsi un **ramo** da terra.



- La scimmia lavoratrice

Andai verso sinistra e salì fino ad arrivare ad un recinto elettrificato: da terra raccolsi un vecchio **cacciavite**. Tornai alla testa della statua e, pensando che fosse affamata, le misi in bocca la ghiandola appena raccolta.



Inoltre, misi il ramo nel piccolo buco che c'era a sinistra della testa. Mi appoggiai sul ramo per arrampicarmi e dirigermi ad una capanna in mezzo alla foresta. Trovai una **retina** bloccata nel recinto, che riuscii a tirare fuori usando il cacciavite; in seguito utilizzai il pungolo per suonare il campanello e disturbare la simpatica scimmietta che si divertiva a pedalare all'interno della casa per generare energia elettrica con cui alimentare il recinto elettrificato.

Tornai ai piedi della statua e andai proprio dove poco prima avevo raccolto la ghiandola; da lì potevo vedere perfettamente che di sotto c'era ancora la maledetta anaconda, e pensai che l'unico modo di neutralizzarla era intrappolandola nella retina, perciò gliela lanciai addosso... perfetto!

- Il santuario

Scesi dalla statua, attraversai il fiume dal tronco e giunsi ad un santuario con varie statue. Lì pensai di tirare la leva della **testa d'elefante** affinché la testa di pietra chiudesse la bocca e rompesse la ghiandola che gli avevo lasciato per ricordo.





Mi diressi a sinistra e vidi che dietro una spessa vegetazione c'era la foresta, perciò tirai fuori il mio amato coltello e tagliai l'erba aprendomi in tal modo il passaggio.

- La pianta carnivora



Cavolo! Una pianta carnivora mi stava minacciando! Dovevo liberarmene, così tornai al santuario dell'elefante e, proseguendo verso destra, vidi una **liana**, la tagliai col coltello e tornai alla pianta per chiuderle il becco una volta per tutte e avvolgerla con essa.

Combinai il manico della pala con il pezzo di pala e tirai fuori la pianta. Con essa tornai alla testa della statua, raccolsi metà della ghianda, la combinai con la pianta e ottenni una fantastica pianta carnivora in **vaso**.

Tornai alla capanna della scimmia e gli lasciai in regalo la pianta, ma prima la liberai dalla liana. Suonai di nuovo il campanello col pungolo e la pianta, alla vista della povera scimmia, se la mangiò d'un boccone.

Tornai alla zona in cui si trovava il recinto elettrificato (grazie alla mia abilità, non era più elettrificato); lo saltai e arrivai ad un edificio. Non so perché, ma dalla conversazione che ebbi con la vecchia che stava allo sportello dedussi che non sarebbe stato facile trovare un posto sul volo per Calcutta...

