



CAPITOLO 9
- LA FORMAZIONE DI JACK -



INDICE

LA FORMAZIONE DI JACK

	3
- <i>La distilleria</i>	3
- <i>La prova della tigre</i>	4
- <i>Il carrello della spesa</i>	5
- <i>Jack Keane, l'iniziato</i>	6
- <i>Il salvacondotto</i>	6
- <i>Vincent</i>	7
- <i>Operazione coppietta</i>	7
- <i>La farmacia</i>	8
- <i>Il vestito da sposa</i>	9
- <i>Il piccolo Jack</i>	9
- <i>La finestra</i>	10





LA FORMAZIONE DI JACK

Armato di coraggio e disposto ad affrontare il mio destino, presi il cammino della destra e mi diressi al tempio. Al bancone mi attendeva un sacerdote; parlai con lui e mi disse che per iniziare la mia formazione dovevo superare alcune prove. La prima era quella dello spazio.



Andai verso sinistra e salii su un piedistallo; era facilissimo! Solo restando immobile avevo superato la prova; dopo salii sulla statua che c'era accanto al bancone e da lì potei prendere un **parasole**, un **flauto** e una **mazza da cricket**. Tornai a parlare con il sacerdote, il quale m'indicò che dovevo dirigermi al corridoio sulla sinistra, e così feci.

- La distilleria

Giunsi ad una distilleria, in cui un altro sacerdote mi propose la seconda prova: riparare una macchina che utilizzavano per distillare. Pensai che dovevo trovare una serie di oggetti che mi servissero per lavoretti di idraulica. Andai verso sinistra e raccolsi un **tubo lercio** che, a sua volta, pendeva da un altro tubo. Utilizzai il flauto per unire un **tubo corrosivo** ad un altro **tubo graffiato**.





Mi diressi verso la piattaforma per dare un'occhiata e presi un **tubo storto**, che utilizzai con la connessione superiore del sistema pneumatico che c'era nella parte destra della stanza. Nello stesso punto presi un **tubo arrugginito** che trovai su un congegno un po' curioso. Questo tubo lo misi nel tubo consumato della piattaforma.

Tornai alla zona del sistema pneumatico e nella sua connessione inferiore misi il tubo lercio, mentre sul nastro trasportatore misi il parasole. Certo che sono proprio un genio! Funzionò perfettamente! Adesso dovevo accendere la macchina, perciò tornai alla piattaforma e con la mazza da cricket diedi un paio di colpi alla valvola centrale... Come nuova!



- La prova della tigre

Ero già pronto per la terza prova, la prova della tigre, che consisteva nel riuscire a tirar fuori dalla grotta il simpatico gattino e farlo ruggire dinanzi ai sacerdoti.



Mi diressi verso sinistra e, dopo aver attraversato il ponte di legno, entrai nella grotta. Una volta dentro presi una **torcia** dalla parete e continuai sui miei passi. Giunsi ad una zona con delle enormi ragnatele ma un altrettanto enorme ragno mi ostruiva il passaggio.



Dalla ragnatela sinistra presi una **bottiglia di liquore vuota** e la misi in quella di destra riuscendo a fare spostare il ragno. Avanzai e trovai un carrello della spesa appeso, cose da pazzi! Un po' più avanti mi attendeva un precipizio, ma dall'altro lato pendeva dal tetto un'enorme stalattite che non mi permetteva di passare... Rimasi a guardarla per un po' e osservai che parlando, l'eco della mia voce la faceva vibrare. Fu proprio così che riuscì a farla staccare e potei raggiungere l'altro lato.

Lì raccolsi un **kit antivampiri** e un **barile di liquore**. Oh no! Il gattino era morto! E accanto a lui c'era il presuntuoso agente Montgomery, colpevole della sua morte. Pensai che non avrei mai superato la prova, ma poco dopo mi venne un'idea.



- Il carrello della spesa

Vicino a Montgomery presi un altro **barile di liquore** e tornai alla zona del ragno. Misi un barile in ogni ragnatela; il ragno si avvicinò all'istante per portare la spesa al suo carrello ed io ne approfittai: salii sul masso e misi lo **scellino** che avevo nel carrello, in modo da farlo cadere.



Con il **carrello** nelle mie mani, scesi dal masso per raccogliere i resti del barile rotto, lo combinai con il kit antivampiri e ottenni dei **dischi con buco incluso**. Mancava poco...



Misi il cadavere della tigre sul carrello e utilizzai i dischi come ruote per il carro. Ottimo, adesso dovevo solo mostrarla ai sacerdoti... sembrava viva sul serio! Prova superata!

- Jack Keane, l'iniziato

Dopo aver superato con valore tutte le prove, finalmente potei parlare con il Sommo Sacerdote, che mi consegnò la **chiave** della sala del trono e mi spiegò cosa avrei dovuto fare.

Mi diressi al tempio, attraversai il ponte ed entrai: giunsi in una stanza in cui realizzai la mia prima prova e, proprio accanto al piedistallo, trovai una porta segreta, che aprii con la chiave appena ricevuta. Ebbi accesso alla sala del trono e avanzando verso il centro della stanza incontrai nuovamente il Sommo Sacerdote.



- Il salvacondotto

Dopo averci parlato, ricevetti il **certificato** d'iscrizione alla casta dei Kshatriya. Andando a sinistra raggiunsi un patio interno, dopo girai a destra e arrivai al villaggio. Sulla sinistra trovai un cancello con un vecchio chiavistello e usandolo riuscii a raggiungere la foresta.



Giunsi di nuovo al villaggio e andai direttamente al posto di guardia. Dopo aver parlato con gli agenti mi avvicinai alla piazza del mercato e consegnai il certificato a Rupiah. Finalmente potevo avere accesso alla parte alta del villaggio.



- Vincent

Al mio arrivo al villaggio trovai Gopesh che stava gustando un tè in una bella tazza di porcellana che cercai di sottrargli. Dopo aver esaurito la nostra conversazione, Gopesh andò a trovare Vincent, il suo presunto futuro genero, a cui diede una bella scarica di botte nel tentativo di fargli tornare la memoria.



Salii per le scale e andai a chiacchierare con Vincent. Sulla sedia sdraio della destra c'erano delle **bende**, che presi. Tornai giù e parlai con Louise che, per via della mia insistenza, mi parlò del poema indiano "Kela Tara", l'unico modo per riconciliare Shari e Vincent.

- Operazione Coppietta

Ok, dovevo riunire i due piccioncini, perciò mi misi in marcia; attraversai il ponte e scesi giù per le scale della torre fino a raggiungere la parte bassa del villaggio. Presi il **volantino** che c'era vicino al banco di Rupiah e andai dal macellaio. Io sapevo che in realtà era un poeta, dovevo solo farglielo confessare, e ci riuscii mostrandogli il volantino. Parlai di nuovo con lui del poema indiano, e dopo aver ammesso che era il suo, mi diede l'**autorizzazione** per usarlo.

Tornai al tempio passando dalla palude e attraversando la sala giunsi all'ingresso, dove consegnai al sacerdote l'autorizzazione del macellaio. In cambio egli mi diede il famoso **poema**. Tornai al villaggio e mi diressi alla parte alta salendo le scale accanto al posto di Rupiah.





Una volta superato il ponte, girai a destra e salii le scale che c'erano vicino Murphy. In fondo alla terrazza cercai di prendere un **cocco**, ma questo cadde rompendosi in due parti. Scesi di nuovo e attraversai il ponte di pietra, ma invece di scendere al villaggio, continuai ad avanzare raggiungendo la terrazza della destra. Lì trovai Shari e finalmente potei consegnarle il poema.

Dato che il rituale diceva che Shari non poteva ascoltare la sua stessa voce mentre leggeva i versi, utilizzai le bende con le due parti del cocco per creare una protezione per le sue orecchie. Sfortunatamente, durante la lettura gliene cadde uno e la situazione precipitò.



Vidi che Gopesh era impegnato a parlare con Rupiah, sicché ne approfittai e presi la **tazza di porcellana** del commerciante. Verso la parte sinistra della terrazza raccolsi da terra il **vestito da sposa** che la folle Shari si era tolta e mi diressi alle scale situate dall'altro lato per entrare in farmacia.

- La farmacia

Chiesi alla farmacista una pozione magica, ma visto che non avevo soldi per comprarla, osservai il poster appeso vicino alla porta e capii che la donna aveva una passione per speci rare di piante...

Mi diressi verso sinistra, passando dalla porta che dà alla terrazza superiore e incontrai Rupiah, alla quale diedi la tazzina. Sul parapetto trovai una **pianta strana**, ma visto che a volte sono un po' imbranato (solo a volte), mi cadde e dovetti scendere a raccoglierla.





Con la pianta in pugno, tornai alla farmacia e la consegnai alla farmacista. Ne approfittai per chiederle la **pozione d'amore** e me la diede. Mi aiutò anche a mettermi il vestito da sposa... sì, nella vita a volte uno deve anche fare il ridicolo...

- Il vestito da sposa

Vestito da donna andai a trovare Vincent, utilizzai la pozione e finisti di essere Shari... il mio fascino non è da sottovalutare! Tornai in farmacia e la signora mi aiutò nuovamente a togliermi il vestito. Uscii e scesi le scale che c'erano sulla destra dove incontrai Murphy; questi mi permise di prendere una **padella** dal suo zaino e, dopo aver attraversato il ponte di pietra, tornai da Shari e utilizzai quell'oggetto con lei in modo diciamo... poco ortodosso, ma funzionò!



Dopo esser entrato nel tempio, al centro della sala incontrai il Sommo Sacerdote, che mi diede una strana **pozione** per recuperare la memoria. Tornai ancora una volta al patio e attraversai la porta che dà accesso al vecchio laboratorio, proprio accanto alla porta che conduce al villaggio.

- Il piccolo Jack

Improvvisamente, senza neanche sapere come, tornai all'infanzia... mi trovavo nella mia cameretta, facendo monellerie come sempre! Cercai di salire sullo sgabello per affacciarmi dalla finestra ma non ci arrivavo, perciò aprii l'armadio e presi



un **mattoncino**. Dallo scaffale sulla destra presi un altro **mattoncino**, uno **serigno chiuso a chiave** e un **lazo** e, di fronte, trovai una **scatola a sorpresa**.



Andai verso destra e raccolsi da terra un altro **mattoncino**. Misi tutti i mattoncini uno sopra l'altro sullo sgabello e su di essi la scatola a sorpresa. Salii ma la finestra era chiusa e non potevo uscire da lì.

Così mi avvicinai alla culla e tirai via due **sbarre**. Presi anche il **libro delle favole** che c'era sul pavimento, sulla destra. Salii sulla sedia e poi sul tavolo, raccogliendo il **fucile giocattolo**. Misi le sbarre nei buchi dell'attaccapanni e ci misi su il libro delle favole come appoggio. Salii su fino a raggiungere la parte superiore dell'armadio, dove presi la **barca dei pirati**.

- La finestra

Combinai il ciuccio che avevo con il lazo per ottenere... un lazo con ciuccio! In seguito combinai il lazo con la barca dei pirati e dopo con il fucile. Usai il lazo che ne venne fuori con il **candelabro** che c'era di fronte a me... infine, utilizzai la barca dei pirati per rompere la finestra.



Salii di nuovo sullo sgabello e mi affacciai dalla finestra, ma la barca era rimasta bloccata nel buco dei vetri e dovevo tirarla fuori da lì. Riscesi e mi avvicinai al cavallino a dondolo. Sotto di esso misi lo scrigno in modo da romperlo e così riuscì ad ottenere il mio **coltello**, strumento che usai per liberare la finestra...

Finalmente ero riuscito ad uscire!