

DISCWORLD 2: PRESUNTO CAZZIATO

Avete mai preso in seria considerazione la demenzialità? No, eh? E' proprio per questa ragione che ora vi trovate catapultati nel surreale Mondo Disco a fare i conti con le materializzazioni dei piccoli paradossi della vita di tutti i giorni, senza cavarne un ragno dal buco. Non preoccupatevi, però, perché guardando attentamente nelle Tenebre scorgete una mano amica, che vi trarrà d'impaccio anche questa volta.

Come sarebbe a dire "di chi sto parlando"? Un ultimo consiglio: quando cala l'oscurità fate attenzione agli scintillii particolarmente intensi, dato che se non è il MAO con uno dei suoi giganteschi anelli, la soluzione può essere soltanto un'altra e il risultato è il saluto definitivo...

Massimo "Il Fenomeno in pensione" Svanoni

ATTO 1: LA MORTE HA SALUTATO

Che succede sulla corazza della gran tartaruga che si porta in giro il Mondo Disco? La faccenda è di quelle gravi nel senso che la Morte in persona ha deciso di imbruttirsi scomparendo nel nulla e ci sono pochi maghi in città in grado di riportarla al proprio posto. Chiaramente Scuotivento, ossia voi, è il prescelto con il tasso di carisma più elevato e quindi, mouse alla mano, la patata bollente va raffreddata. Come? Intanto un paio di chiacchiere con sua onnipotenza l'arcicancelliere non fanno malaccio: verrà a galla che l'unico sistema per richiamare alle sue ottemperanze la Nera Signora consiste nel mettere in piedi l'incredibile Rito di Ashk-Ente. E' palese che la cosa non si fa da sé, ma, come nella più classica delle tradizioni, devono saltare fuori alcuni ingredienti: qualche candela gocciolante, tre bastoncini di lunghezza uguale, della polvere scintillante, del sangue di topo e un po' di puzzo nauseante.

Indossata allora la rossa palandrana (infischia dov'è dell'estate), abbandonate tristemente il gremito salone da pranzo dell'università ed entrate in batta nel centro ad alta energia, dove, parlando con i tre confratelli, la mole di demenzialità presente nell'avventura inizierà a mostrare le pudenda. Prima di lasciarli al loro destino, staccate la provetta dal genio (il computer che funge grazie agli insetti), raccogliete la mantice sotto allo stesso e la calamita cui Skazz dà le spalle, a lato del tavolo. Usciti dalla schermata, entrate nel giardino e, dopo aver scambiato quattro chiacchiere con i fratelli impegnati al cricket, dirigetevi a destra fino al mucchio di rifiuti e alla casetta per volatili. Appollaiato su quest'ultima troverete un diavoleto al quale potrete parlare per venire a conoscenza dei suoi stivali puzzolenti. Senza alcun rimorso, utilizzate la calamita per sfilarglieli e, compiuto il misfatto, fuggite in città. Entrate nel negozio ambulante (una casupola che, a causa di qualche disfunzione spazio-temporale, cambia frequentemente la sua ubicazione) e raccogliete il fenicottero, il pesce impagliato nel bancone, l'incenso sopra lo stesso e, infine, dopo aver esaminato le candele sulla mensola, chiedete informazioni alla vecchietta, la quale vi spiegherà che vi occorre della cera d'api particolare per ottenere ciò che desiderate (le candele gocciolanti).

E' giunto il momento di tornare (cfr. episodio precedente) nelle Tenebre; la piccola Morte dei Topi vi farà la sua sinistra accoglienza, lasciandovi con un filo di inquietudine. Entrate nel pub gestito dal troll (o "folletto" secondo la malsana localizzazione), parlate al vampiro che vi mostrerà la sua interessante dentiera, quindi con il playboy Casanunda, chiedendogli la scala (a lui serve per sopperire alle straordinarie limitazioni in altezza cui la natura lo ha costretto): vi risponderà che pretende un'occasione speciale per liberarsene. Accomiatatevi e, prima di lasciare anche il pub, raccogliete la scatola di fiammiferi sul bancone e chiedete un boccale di birra (in effetti molto particolare) al troll.

Proprio dinanzi al locale sono accampati alcuni mendicanti con il cervello in panne; per prima cosa accalappiate la sega e la pentola nelle vicinanze del tipo con la papera sulla capoccia (si trovano l'una sopra l'altra), quindi, dopo avere osservato la pentola sul fuoco, l'odore nauseante e la papera dell'imbecille, tentate un bel discorsone con i tre. Se sarete stati abbastanza in gamba (o pazzi, dipende dai punti di vista) da uscirne cerebralmente illesi, entrate da Gimlet, il caffè sulla destra, scoprirete che il menù è piuttosto limitato: rocce candide per i troll e panini a base di topo per tutti gli altri. Dopo aver raccolto il barattolo di peperoncino, sedetevi al tavolo e, chiamando il barista, ordinate proprio un panino a base di topo. Costui attenderà che un povero roditore gli passi accanto per impacchettarlo e porgervelo fresco fresco. Rispondete con un bel ruttone e, usciti dal bar, raggiungete l'obitorio che si trova poco a sinistra del pub del troll. Tutto quello che dovrete fare all'interno dell'oscuro scantinato, sarà recuperare il coltello in mezzo alla brodaglia sotto al poster e dare uno sguardo alla strega sdraiata sulla lastra.

Di nuovo tra le strade delle Tenebre, procedete verso sinistra, superando lo scarrozzatore di morti ed entrate nella bottega della veggente. Esaminate la bottiglia del genio sullo scaffale, poi tentate di parlare

alla donna (!); utilizzando le icone da sinistra verso destra, il tutto si risolverà quando avrete utilizzato quella della riflessione: ora potrete ricominciare a parlare daccapo e godervi una delle conversazioni più divertenti cui abbia assistito. Per lasciarvi prendere la bottiglia del genio pretenderà che le procuriate un ectoplasma; chiedendole informazioni su di esso, verrete a conoscenza dell'importanza degli ectoplasmici a certi livelli di chiarezza. Terminato il dialogo, andate a sinistra, nel retrobottega dove dovrete raccogliere l'asse da stiro che si trova nell'armadio, le forbici sul tavolo, strappare la sottoveste al manichino e, non contenti del macello, segare un braccio al manichino.

Con la fama macchiata da un tale atto di violenza entrate nel cimitero, per raccogliere il piccone appoggiato a una lapide e dare sfogo alle proteste della aspirante giullare con manie di martirio. Procedendo verso destra potrete incontrare il fu Windle, che vi parlerà della sua nuova vita da non-morto (i giochi di parole all'interno di questo gioco sono sin troppo immediati!).

Andate all'associazione dei folli (quella che avete fatto saltare in aria durante l'introduzione) e raccogliete la tromba e la mattonella alla sinistra del buco che conduce nelle fogne. Ora potrete scambiare quattro chiacchiere con l'ectoplasma di Chucky, giullare che vi aveva fatto dannare già nel primo episodio, quindi utilizzare la mattonella per convincerlo a venire con voi, abbandonando la propria dimora. Una volta catturato, entrate nelle fogne e procedete lungo il condotto di sinistra per raggiungere la grata, nella quale utilizzerete la mantice per ottenere della polvere scintillante dalla lattaia aspirante attrice che si trova proprio sopra, nella piazza del cinema.

Andando al porto assisterete all'ennesimo tentativo di suicidio senza successo del povero Windle, che non vede l'ora di schiattare: scoprirete che il fondo del fiume è davvero basso in quel punto. Allora gettate il pesce in acqua e il pellicano si lancerà per tentare di catturarlo, rimanendo infilzato e tramortito.

Raccoglietelo e, dopo aver tagliato la rete con il coltello, intascate anche il pesce martello (tuttunz... e poi aprite l'ombrello... tututunz... ehi, mi suonano al cancello, tututunz... di questo passo finisco per incidere un CD hip-hop!). Fate un salto in piazza per parlare con la lattaia e, soprattutto, con Dibbler, che vi omaggerà con un opuscolo e del grano per fare i popcorn.

Tornate quindi al giardino dell'università per consegnare il pesce martello a Bursar, il fenicottero a Dean e il trampoliere (il pellicano) al bibliotecario, in cambio delle rispettive mazze. Già che siete in zona, catturate il pollastro, offrendogli del grano condito con la birra per farlo ubriacare. A questo punto tornate sui vostri passi e proseguite verso sinistra per raggiungere l'apicoltore dal quale, scambiate le consuete quattro chiacchiere, verrete a scoprire le ambizioni da regista. Mostrategli l'opuscolo e, in un battibaleno, si leverà dai piedi lasciando le povere api alla vostra pericolosa custodia. Come prima cosa condite il cespuglio fiorito con il peperoncino per far sudare le api e incoraggiarle a bere (occorre della cera speciale, ricordate?), quindi avvicinatevi all'alveare indossando la sottoveste. Come si allontanano le api?

Con il fumo! Accendete un bastoncino di incenso e, quando le povere creature saranno fuggite, procuratevi la cera che vi occorre infilando le vostre tentacolari manine nel loro regno senza scordarvi di riempire con del miele extra il vasetto che avevate raccolto nelle Tenebre (e che prima si chiamava "pentola": altro mistero della localizzazione). Portate la cera d'api alla buona vecchietta del negozio ambulante, la quale sarà ben contenta di prepararvi le candele gocciolanti che vi occorrono per il rito.

Tornate dai mendicanti nelle Tenebre per costringere il pollastro ubriaco a ingollare il fetido caffè che i tre fuori di cotenna stavano preparando; quando sarà sufficientemente arzillo, entrate nel pub e costringetelo a emettere un sonoro chicchirichì per ingannare il vampiro, facendogli credere che è sopraggiunta l'alba e deve rientrare alla propria tomba. Costui, prima di abbandonarsi al sonno ristoratore, abbandonerà la dentiera in un bicchiere accanto al suo giaciglio. Parlate a Casanunda della strega e, questi, contento di aver trovato la donna che fa per lui, vi regalerà una delle sue scale, schizzando in direzione della sua prossima conquista. Uscite anche voi, alla volta del cimitero, per scendere nella cripta del vampiro.

Utilizzate la scala appena ottenuta per salire sino alla cassa e impadronirvi della dentiera, che vi servirà immediatamente per effettuare un prelievo sanguigno al povero topino e riversare il liquido rosso direttamente nella provetta (l'arcicancelliere pretende una certa precisione).

A questo punto tornate al centro ad alta energia e utilizzate la mattonella con l'acceleratore per liberare l'ectoplasma in esso contenuto (quello di Chucky). Portatelo alla signora Cake (la veggente), che vi ricompenserà, come pattuito, con la bottiglia del genio. Incastratevi all'interno gli stivali del diavoleto e, usciti, adescate l'odore nauseante che vive alle spalle di uno dei mendicanti con la trappola testé confezionata, per averlo tra le vostre grinfie.

Ok, in barba a tutti i menagrami (e grazie allo zio XAM), avete racimolato tutti gli ingredienti necessari; correte dal capo e, canzonandolo per il vostro carisma, porgetegli uno dopo l'altro le candele gocciolanti, la polvere scintillante, l'odore nauseante, le tre mazze da cricket e la provetta con il sangue del topo. La

pantomima partirà convinta, ma la Morte, assolutamente imbellita dai litri di birra trangugiati intanto che voi vi smazzavate per la città, deciderà di partire in batta per la terra straniera per una vacanza sul modello Bossetti, alla bella faccia di tutti i pallidi maghetti falliti. Come dire che siamo arrivati alla seconda fase.

ATTO 2: LA MORTE BANFA

La prima cosa da fare, giusto per scaldarvi, sarà un bel salto nel parco dell'accademia, dove, con studiata malignità, racimolerete uno per uno tutti i ferri di cavallo indispensabili al gioco del minigolf che tanto sollazzava i magastri. Ok, divertirsi alle spalle altrui va anche bene, ma il vero dilemma è un altro: che una certa panzona che se la sta godendo nelle spumeggianti spiagge di Bonedie e non ha intenzione di muovere da sé le chiappe per condurvi alla fine dell'atto. Come farle capire che è in fallo? Giù di corsa al porto: il brutto capitano rifiuterà di darvi un passaggio, dato che il suo carico solitamente non respira; sarà palese allora parlarne con lo scarrozzatore abbarbicato con il suo carretto dalle parti delle Tenebre per scoprire che avete assolutamente necessità di un certificato di morte.

Dall'associazione dei folli, entrate ancora una volta nelle fogne e procedete lungo il condotto di destra. Salite, quindi, sulla scala e vi troverete nel magazzino del futuro, che contiene delle porchette di maiale ancora inesistenti e, a causa di alcune disfunzioni nel solito collassato tessuto spazio temporale, parecchio ghiaccio. Procuratevi un blocchetto con qualche picconata e correte alla svelta nello scantinato dell'obitorio, dove un becchino ha iniziato il suo sinistro lavoro. Parlando con lui, al di là di tutte le agevolazioni derivanti dall'essere morto, verrete a conoscenza del sistema per ottenere il certificato di morte: dovrete avere fiato nullo, pulsazioni azzerate e una temperatura relativamente bassa. Come punto di partenza impossessatevi dello specchio sul tavolo, riscaldatelo grazie al bunsen e rimettetelo al suo posto; quindi sdraiatevi sulla lastra, rimpiazzate il vostro braccio sinistro con quello di legno strappato al manichino e datevi una rinfrescata con il blocchetto di ghiaccio. Quando avrete portato a termine anche quest'ultima traumatica operazione, chiamate il becchino e fatevi visitare: con i suoi complimenti avrete il certificato tanto agognato.

Tornate alla luce delle Tenebre e consegnate orgogliosi il prezioso pezzo di carta al traghettatore di anime perse con carrettino (insomma non so più come chiamarlo, dato che nella traduzione è rimasto tale e quale: dead collector); questi vi risponderà con una bella mazzata sul cranio, per caricarvi sul carrettino e trasportarvi a bordo della nave. Da qui all'ammutinamento il passo sarà breve: il capitano scorgendovi ambulante, si imbruttirà d'un botto sul modello del RED alla vista della sua donna di ritorno da 10 giorni di mare e sole e si getterà in pasto ai pesci lasciandovi la completa custodia della nave. Ora non avrete problemi a raggiungere Bonedie, per scoprire che la Morte, bellamente svaccata e in fase di abbronzatura (per quanto possibile...), è in piena crisi esistenziale e pretende un pizzico di popolarità e di rispetto in più. Incamerando lo spirito di un produttore cinematografico, proponetele un film promozionale e la Nera Signora accetterà in batta. Si tratta di convincere anche Dibbler a dirigere la produzione con un illuminante regia, ma non sarà un problema. L'intoppo, come al solito è costituito da una serie più o meno ragionevole di oggetti da recuperare per dare il via alle riprese e, per la precisione (l'elenco vi verrà fornito da Dibbler stesso una volta che lo avrete interpellato sull'argomento, all'interno del set): una trovata pubblicitaria che sia utili alla promozione del film, un jingle e una banda che lo suoni e una attrice di primo piano (adesso le femministe abili a leggere tra le righe mi accuseranno di oggettivizzare il sesso debole: l'accostamento oggetto/donna non era assolutamente voluto).

Come primo passo, andate a Holy Wood (tradotto come Hollywood: e il gioco di parole ssaluuuuuuta!) e, dopo qualche passo all'interno degli studi, staccate il peso da una tonnellata dalla corda alla quale è appeso, strappate il biglietto con il numero dieci dalla cassetta postale e appiccicatelo proprio sul peso per ottenere una decina di tonnellate (potenza della demenzialità!). Procedendo verso destra, raccogliete la macchina fotografica situata sul bancone nei pressi dell'agglomerato di alambicchi, quindi cercate di catturare il diavoleto che dorme sopra al contenitore. Chiedetene all'istruttore e costui, tentando di rimetterlo al lavoro, lo farà fuggire all'interno del fondale di fronte (per entrare nel quale, si darà qualche sapiente pennellata con la pittura utilizzata per le lavorazioni).

Andatevi dalla mecca del cinema per raggiungere le strade polverose di Djelibeybi; inoltratevi in città e verrete giudicati da un gruppo di comari perditempo, che incontrerete, per vostra sfortuna, nelle fasi più avanzate di gioco. Entrate nella bottega situata nella zona, scoprendo in tal modo che si tratta dell'ufficio di un architetto. Dopo aver agguantato il poster sulla parete, scambiate qualche parola con il tecnico e

verrete a scoprire che le piramidi hanno la proprietà di alterare il flusso del tempo. Uscite e, procedendo verso destra, raggiungete la piazza del mercato; sotto il caldo dei tropici, parlate a D'blah, quindi, osservata la roccia candida, chiedetene a Rock Seller: prima che potrete anche solo cogitare l'acquisto, piomberanno dal nulla le zitellone di prima e, portando un'offerta irrinunciabile, vi toglieranno la pietra di bocca. Rivolgetevi mestamente a Uri Djeller chiedendogli informazioni a proposito del jingle; egli vi risponderà indicandovi la via per raggiungere un eremita nel deserto, esperto nella creazione di motivi musicali. Parlando di poteri extra, verrete a conoscenza di una fontana della giovinezza, frequentata da un tale che passa talvolta da quelle parti (si rivelerà utile nell'atto quarto). Ora mettete alla prova i suoi poteri extrasensoriali, porgendogli i ferri da cavallo da raddrizzare. Ottenuto il vostro scopo, componete il risultato secondo il progetto della piramide (che si trova sul poster rubato all'architetto) e avrete una piramide in miniatura.

Procedendo verso l'alto vi troverete in uno spiazzo adibito alla lapidazione (come potrete constatare più tardi). Raccogliete il bastone conficcato nel terreno, quindi tornate sui vostri passi sino al venditore di gerbilli (che sembrano cammelli) all'ingresso della città. Parlando con lo psicopatico venditore, potrete acquistarne uno e salpare (!) nel deserto in direzione della ruota da carro, sopra alla quale se ne sta appollaiato il meditabondo eremita. Costui non farà alcun problema a scrivere il pezzo musicale che gli chiederete, ma si rifiuterà di darvelo in cambio della risposta al grande quesito "perché?" ricercata disperatamente dal suo amico immaginario Angus. Dopo un breve ma ragionevole sfogo, lasciatelo alle sue meditazioni, raggiungendo il complesso di piramidi; all'interno della più significativa (in altre parole l'unica alla quale potete accedere) raccogliete il barattolo di colla e, osservati i geroglifici, prendete lo spunto necessario per tagliare tramite la forbice qualche lembo dalla fasciatura della mummia. Fasciatura che si rivelerà subito utile per avvolgere il nudo braccio del manichino. E che ve ne fate del nuovo oggetto? Semplice: raggiungete l'oasi e sostituitelo con il braccio putrefatto ai piedi dei due simpatici avvoltoi, generando un'esilarante gag. Che ci avete guadagnato? Lo stupendo anello di Djelibeybi, appartenuto alla vittima (ovvio che, per ottenerlo dovrete sfilarlo dal braccio, ma c'era bisogno di dirvelo?).

Tornate a Bonedie (la località esotica dove si riposava la Morte, per i meno attenti), che si raggiunge procedendo a sinistra nella mappa principale. Parlate a Dibbja "Punta l'osso" il quale, nella sua immensa magnanimità, vi farà dono di uno stupendo boomerang; esaminando uno dei cestini e chiedendolo successivamente all'autocotono, potrete ottenere anche questo fantastico oggetto. E' giunto il momento di riportare le chiappe ad Ankh Morpork, dove farete subito una visitina all'università che vi ha visto crescere, precisamente al suo salone da pranzo. In assenza dell'arcicancelliere, fate razzia di tutti i dolciumi riponendoli nel cesto da picnic. Resistete alla tentazione di sbafare tutto il ben di Dio e dirigetevi alla casa degli uccelli, all'interno del giardino, sulla quale troverete un'altra giullare in preda alle sue pazzie manie di libertà. Infilate il bastone nel mucchio di concime e nascondetevi: la ragazza troverà la nuova sistemazione molto più comoda della precedente e si legherà in battuta sul palo. Raccogliete ragazza e bastone e, prima di imbarcarvi di nuovo, fate una capatina al porto; legate il peso da dieci tonnellate all'uncino e spingetelo contro il muro frontale della Novelty Stuff Inc. per sfondarlo. Dalla breccia che avrete causato usciranno alcuni gadget del Mondo Disco, che prontamente intascherete.

Fatevi una sgambata sino a Holy Wood e, all'interno del set procedete alla cattura del diavoletto spernacchiante nel seguente modo: dipingete il boomerang con la stessa pittura che aveva usato il piccolo rompiscatole (si trova sul tavolo sul quale sono intenti a lavorare i suoi colleghi) e lanciate lo strumento appiccicoso in direzione del fondale cercando di puntare la vostra vittima (che compare ogni tanto dietro a un colle: dovrete cliccare al momento giusto!). Una volta che sarà tra le vostre grinfie, riponetelo all'interno della macchina fotografica che diventerà operativa.

Salpate in direzione di Bonedie e, sulla spiaggia esotica, datevi da fare con la sega per ottenere, partendo dall'asse da stiro, una spettacolare tavola da surf, la quale, truccata appositamente con la colla, vi sarà utile per cavalcare le onde e raggiungere una caverna marina. Scoprirete che si tratta di una caverna risalente al periodo neolitico e tutto quello che dovrete fare sarà immortalare i graffiti riguardanti le pecore (ciao Elena!) con la macchina fotografica.

Fate ritorno a riva e proseguite verso destra salendo sul promontorio che fronteggia il mare. Ora appoggiate il cesto da picnic proprio sopra al formicaio per attirare le povere formiche nel tranello. Con il bottino dirigetevi alla città natia (che sarà anche una balla, ma adesso come adesso non mi viene in mente) e in particolare al centro ad alta energia dell'università. Sistemate il cesto in prossimità del genio (utilizzando la sua icona proprio sulla potentissima macchina da calcolo) svuotato a causa del danno che avete commesso in precedenza e alla morte prematura di alcuni insetti. Per convincere le formiche a

rimpiazzare i defunti, preparate una pista di miele tra il cestino e il computer; i tempi di calcolo sono tuttavia troppo onerosi (si parla del tempo di vita stimato dell'intero universo), a detta di Skazz. Dunque occorre ricorrere al paradosso per aggirare il problema: installate la piramide in miniatura sul genio e questi otterrà una potenza di calcolo inimmaginabile (fosse possibile usare lo stesso stratagemma con i nostri PC non esisterebbe più la voce HARDWARE in fondo al commento). Ora potete finalmente interpellare Skazz a proposito del domandone che affligge Angus e ottenere una risposta tutt'altro che conclusiva (tra le altre cose occorre fare il reboot dell'universo...). In ogni caso l'eremita sarà più che contento, dato che darà ragione alle supposizioni di Angus e vi consegnerà il famigerato pentagramma con il jingle che desideravate. A chi farlo suonare? Per trovare risposta alla domanda, andate sulla collina a ovest di Djelibeybi e liberate il simpatico gruppo di scheletri musicisti dalle corde che li tengono legati ai crocefissi grazie al solito coltello (se proprio volete farvi due risate, parlate con tutti i componenti della banda).

Di nuovo a Djelibeybi andate nello spiazzo dove avevate preso il bastone e riponetelo nel buco che era rimasto; come la giullare sarà in posizione, arriveranno le comari e daranno il via a un'esilarante scenetta tratta da "Brian di Nazareth" dei Monty Python. La pietra più grossa sarà destinata a voi, ma per vostra gioia, quando vi sarete ripresi scoprirete che si tratta della roccia candida che tanto bramavate. La donna giullare, nel frattempo, se la darà a gambe e voi potrete recuperare la corda che la teneva legata. E' il caso di fare rientro a Holy Wood, ma questa volta lasciatevi alle spalle il set per arrivare sino allo spogliatoio delle dive tenuto d'occhio dal troll. Cercando di entrare scoprirete che la porta è ben sigillata: parlatene alla guardia del corpo e questi non si farà problemi, dandovi la chiave. Offritegli, per ricompensarlo, la roccia candida e, divorandola, si rovinerà un dente; aprite la porta con la chiave, quindi legate il troll e la porta ai rispettivi capi della fune e date una bella botta per estrarre il dentone al vostro amico. Lui ritroverà il sorriso perduto e voi entrerete in possesso di un prezioso diamante grosso quanto un mandarino (anch'io voglio un troll!). Ora potrete finalmente entrare nel camerino e parlare alla lattaia per convincerla a partecipare al vostro film. Questa inizierà a tirarsela pretendendo un master gioiello come anticipo e voi potrete zittirla regalándole il prezioso appena ottenuto. Al minimo accenno di protesta saltatele addosso per procurarvi anche l'ultimo elemento che vi occorreva.

Uscite dallo spogliatoio e, poco oltre, troverete il vostro regista al quale dovrete consegnare i frutti delle vostre fatiche: la tempesta di neve (il gadget del Mondo Disco), l'attrice, il jingle e il gruppo che lo deve suonare. Tutto a posto? Manco per il ...ehm... per nulla! Il problema, questa volta, è costituito dall'attore (o attrice?!?) principale e dal suo trucco. Entrate nel camerino dove la Morte è in fase di restyling (l'ingresso si trova semi nascosto alla sinistra del pianoforte il quale, a sua volta, si trova a sinistra del fondale da cui avete recuperato il diavoleto) e parlate alla truccatrice: vi verrà chiesto di procurare alcune istantanee sulla regina degli elfi, per trarre ispirazione dal suo stile. Già, ma dove si trovano gli elfi? Provvederà la truccatrice stessa a risolvere il quesito, una volta che le avrete posto la domanda: tutto quello che dovrete fare sarà trovare un strega alla quale girare il quesito.

Tornate dunque ad Ankh Morpork e dirigetevi direttamente all'obitorio, dove il triste Casanunda sta portando avanti il suo tristissimo corteggiamento alla fattucchiera della notte. Con il suo fastidioso vociferare tra i piedi, la strega non riuscirà a sentirvi, quindi parlate al playboy dei poveri e convincetelo a fare un salto a Djelibeybi, terra molto prolifica in merito (!). Ora finalmente potrete ottenere le informazioni che vi occorrevano dalla strega, insieme a un consiglio: per penetrare indisturbati nella fortezza degli elfi avrete bisogno del costume da unicorno. Dove si può trovare un costume? A Holy Wood naturalmente e, per la precisione, nella stanza accessibile a partire dalla coreografia del castello subito a sinistra dell'ingresso, dove una nana vi accoglierà a braccia aperte (perché sia stata spacciata dal traduttore per un nano omosessuale ancora mi è ignoto. Forse la barba? Tanto per la cronaca, anche le esponenti femminili della gloriosa razza nana ce l'hanno). Tentando di prendere il costume da cavallo avrete una lezione di buona educazione da quella che credevate essere una macchina insensibile (il vostro PC); abbassate le orecchie, chiedete l'oggetto alla nana e, dato che desidera un anello di Djelibeybi, regalatele proprio quello che avete sottratto agli avvoltoi. Il costume da cavallo, però, secondo un preciso assioma della metafisica, non coincide con quello da unicorno che vi occorre. Allora spalmate un poco di colla sulla tromba e appiccicatela sul crapone del cavallo per risolvere il problema. Tuttavia il costume è largo e serve un compagno per aiutarvi nei vostri loschi intenti. Certamente avrete subito pensato al bibliotecario, che in questo momento sta ronfando della grossa tranquillamente sistemato su una trave nel salone da pranzo dell'università. Non sarà difficile convincerlo a darvi una mano, ma inserito nel costume, prenderà la posizione frontale, lasciandovi il retro.

Ora siete pronti per affrontare gli elfi e il primo passo è quello di raggiungere la foresta che vi ha indicato

al strega. Prima di balzare nel portale interdimensionale (le pietre), sistemate la macchina fotografica e il costume nel vostro inventario (il fido bagaglio sarà costretto ad aspettarvi). Una volta che sarete in vista del castello trasformatevi in unicorno e proseguite per il tortuoso sentiero. Fotografate a ripetizione la soave regina degli elfi (ma dove?) e, in men che non si dica, levatevi dalle scatole. Andate a consegnare il risultato delle vostre scorribande alla truccatrice e questa, dopo avervi restituito qualche fotogramma, provvederà a sistemare a puntino la protagonista. Tutto pronto! Date l'incipit al regista e iniziate le riprese; qualche problema con il copione: dopo tre poderose craniate contro altrettanti oggetti contundenti di varia natura, la Morte deciderà che ha diritto a una controfigura.

Naturalmente l'incombenza spetta a voi e così, rimboccate la maniche, tornate ad Ankh Morpork e, nelle Tenebre, dirigetevi a sinistra fino a imbattervi nella classica porta da setta segreta. Presentatevi all'uscio con il certificato di morte in mano e verrete accolti a braccia aperte nella riunione dei non morti. Quando il mediatore avrà finito di parlare, scambiate quattro chiacchiere con gli astanti e, aperto l'armadio, interpellate anche la pecora nera, chiedendole di partecipare al film. Le occorre la prova che i suoi parenti provengono da terre lontane (per qualche ragione sensata solo nelle menti dei programmatori) che potrete fornirle senza problema, sotto forma del filmato sulle pecore neolitiche che avete ripreso sull'isola sperduta.

Ok, finalmente le cose sembrano girare per il verso giusto e la pellicola giunge alle ultime battute, è il momento della prima. Dove, però, qualcosa non quaglia e il successo previsto non si vede nemmeno di striscio; che fare di tutto il merchandising previsto? Diciamo che per non mangiarlo, siete costretti a intervenire per l'ennesima volta. Impossessati della sala di proiezione, levate al pellicola oscena dal proiettore e, sistematala sul congegno a sinistra, inserite qualche spezzone dalle riprese alla regina degli elfi. Lanciando ora il filmato rivitalizzato, la bella donna dallo sguardo ammaliante convincerà grazie alle sue orecchie a punta il recalcitrante pubblico circa al bontà della produzione. Tutto a posto, allora? Mica vero, la Morte ha deciso di godersi la fama e chi glielo va a spiegare che deve riprendere il vecchio lavoro? Diciamo che farete prima a sostituirla.

ATTO 3: LA MORTE E' FURBA

Chiaro che non tutti saranno d'accordo e il primo della lista è nientepopodimenoche Albert, il maggiordomo della Nera Signora. Come minimo andate a presentarvi, inoltrandovi quindi nella casa (previo recupero della chiave sotto allo zerbino – enigma che ha fatto perdere le notti ai migliori avventurieri di tutti i tempi, Indiana Jones compreso) per infilarvi, una volta nel corridoio, nella stanza di destra (la cucina). Parlando con il figuro di cui sopra avrete subito una chiara visione dello stretto necessario: una veste più nera del nero, una falce affilata, che dovrete dimostrare di saper usare, una voce roboante e la capacità di cavalcare il bianco destriero che vi ha portato sino a qui. Iniziate il processo di raccolta oggetti dal corridoio: la falce nel porta ombrelli e le tenda nera alla sinistra della porta della cucina saranno un buon inizio. Salite la scalinata (paragonabile a quella di Odessa, a giudicare dall'affaticamento del protagonista) che conduce alle stanze superiori e fate subito una visitina alla camera da letto (che si trova verso l'alto), nella quale preleverete un rotolo di spago e un coniglietto porta pigiama. Esaminando quest'ultimo, troverete infatti un pigiama da bambina (appartiene a Susan, la nipote della Morte). Visitate anche l'altra stanza, che si rivelerà essere l'ufficio dalla quale la Nera Signora preleva le clessidre giunte al termine per portare a compimento il suo mestiere. Prelevate la boccetta di inchiostro sulla scrivania e date una bella tirata al cordone che si trova di fianco e che serve a chiamare il maggiordomo (se proprio siete curiosi, potete dare un'occhiata al libro mastro, sul quale è annotata persino la scomparsa di un centinaio di formiche - meticolosa la Morte, non c'è che dire). Quindi correte in cucina dove, finalmente indisturbati potrete impossessarvi del recipiente con le zollette di zucchero, dello straccio sudicio e bisunto appoggiato sopra ai fornelli (potevate raccogliercelo anche in precedenza, ma sarebbe andato irrimediabilmente in malora il ritmo narrativo della soluzione) e aprire lo sportello della stufa (il motivo lo capirete più avanti). Prima di uscire dal maniero, fate una fugace visitina alla biblioteca, cui potete accedere tramite la porta di fronte alla cucina. In questo luogo avvolto dal mistero, mani invisibili provvedono a redigere la storia della vita di ciascun essere umano: impossessatevi del tomo centrale (che è proprio quello che vi riguarda!) e uscite all'aria aperta (non che mi dia un'idea salutare, in questo caso).

Entrate nella stalla, dove è ormeggiato Binky e, dopo aver offerto al destriero una buona manciata di zollette di zucchero e aver truccato con una buona passata di colla la sella (trucco già utilizzato per il

surf), sistematela sulla schiena del bianco equino e montatelo. Il perfido Albert giungerà di soppiatto alle vostre spalle e con una sostanziosa pacca sul sedere del cavallo tenterà di disarcionarvi senza successo. L'unico problema sarà quello di liberare il vostro sedere dalla sella: niente che non si possa risolvere con un po' di dolore! Prima di uscire imboscatevi la corda appesa alla trave e assicuratela immediatamente al vostro boomerang. Tornando all'esterno della dimora oscura, potrete subito utilizzare la vostra creazione per assicurarvi la possibilità di scalare l'edificio sino al camino (è proprio sopra alla finestra di sinistra). Cosa che farete subito, per potere esprimere tutto il vostro potere vocale attraverso la canna fumaria (è sorprendente come ora la vostra voce assomigli a quella della precedente titolare!).

Ora dirigetevi verso il giardino alla destra delle stalle per incontrare una situazione che dovrebbe esservi familiare: le api e la raccolta del miele. Ok, nessun problema: proteggete il vostro incantevole viso tramite il pigiama e incendiate lo straccio unto per procurarvi il fumo necessario ad allontanare le api. Per completare l'opera, colmate il barattolo che era servito a contenere lo zucchero con il miele (nero!) e prendete anche una manata di cera (naturalmente nera) che, combinata con lo spago, vi permetterà di confezionare una candela. Sottraete allo gnomo scheletrico la canna da pesca e, utilizzando il miele come esca, accalappiate le cento anime delle formiche che sguazzano felici nel pozzo delle anime più avanti. Dato che l'inchiostro non è presente nella boccetta in quantità sufficiente a colorare tutta la tenda, allungatelo con l'acqua dello stagno (o viceversa) e, da bravi lavanderini, immergetevi la stoffa per preparare la toga che vi servirà da abito di lavoro. Prima di andarvene, scambiate due parole con Susan, la bambina che ondeggia sull'altalena e, resistendo alla tentazione di sfondarle il cranio con un colpo ben assestato, datele il libro della vostra vita perché possa farsi qualche sana risata e si decida a lasciarvi utilizzare il carretto. Nulla! La vostra vita fa proprio schifo e la marmocchia non si diverte, pretendendo un tomo illustrato. Con la pazienza che vi ha condotto sin qui, tornate nella biblioteca e, aperta la porta che conduce nella piccola alcova sullo sfondo, entrate, facendovi luce con la candela. La tavola che cercate si trova alla vostra destra e, una volta che l'avrete raccolta, non dovrete fare altro che portarla alla simpatica bimba che, questa volta, vi regalerà il carrettino.

Per provare la vostra abilità nell'arte della mietitura, la falce non sarà sufficiente, dunque vi toccherà combinarla con il carretto testé guadagnato per costruire una mietitrice e utilizzarla nei campi di grano (curioso il disegno che riuscirete a produrre). Tornate orgogliosi al cospetto di Albert e chiedetegli di riconoscere il frutto dei vostri sforzi; converrà con voi che avete la stoffa del Mietitore, ma vi consiglierà un'ultima prova per verificare la vostra spietatezza: dovrete uccidere cento anime e portarle a lui come testimonianza.

Ma ecco che in un oscuro altrove di un luogo imprecisato, al medesimo losco figuro già protagonista nell'introduzione verrà commissionato l'ennesimo spietato crimine; rimane un dubbio: quale il soggetto? Ok, fine della parentesi. Tornati a voi (o noi?) non resta che consegnare le anime delle formiche al babbione che, prostrandosi ai vostri piedi come nuovo maggiordomo, di pregierà anche di fornirvi il vostro primo incarico. Qualcuno è skiattato e tutto lascia supporre il merito sia stato dell'assassino; vi lascio giusto qualche secondo per dedurre il nome della vittima, vera protagonista di questa infelice pantomima...

ATTO 4: CI E' O CI FA?

E' lei, è chiaro! E' la Morte ad essere stata fatta a pezzi ed è la sua clessidra a volgere al termine, giusta conclusione di una vita condotta allo sbando; portate le vostre chiappe a Bonestock, luogo del suo ultimo concerto e, dopo aver raccolto il tappo nei pressi del cappello distrutto, constatate insieme a ciò che rimane dell'inausto personaggio il problema: si tratta di riempire la clessidra con sabbia speciale in modo da aggiungere tempo extra (e i paradossi si sprecano...). Vi ricordate la fontana della giovinezza? Bene, il vostro compito è quello di scoprirne l'ubicazione. Andate a Djelibeibi e attendete nei pressi dell'entrata (in alternativa potete inoltrarvi in città, assistendo all'ennesima sciagurata dimostrazione di inferiorità anche psicologica di Casanunda nei confronti del creato); dovrebbe, prima o poi (e se cannate qualcosa il procedimento si ripete), fare la sua comparsa il tale di cui vi aveva parlato Uri Djeller. Non appena si sarà allontanato dal proprio cammello (almeno lui non possiede un gerbillo!), frugate nelle sacche caricate sull'animale per rimpiazzare la borraccia con il braccio putrefatto che gli avvoltoi si ostinano a seguire. Il viaggiatore tornerà al suo mezzo e voi potrete seguire le sue tracce tramite gli amici volatili sino alla sorgente della giovinezza. Come fare a raccogliere la sabbia accumulata sul fondo della fontana? Io vi do un suggerimento: che vi dicono le parole "Martini", "There's a party" e "Naomi Campbell"? Ok,

immaginate che Naomi sia la fontana, l'orifizio che getta acqua il suo ombelico e... beh, il tappo ce l'avete! Ora sarà sufficiente colmare la clessidra della Morte per restituire la luce negli occhi, per una scena animata assolutamente imperdibile, splendido omaggio a Terminator. Potete andare a dormire? Neanche per sogno (ehm...)! Una bomba e la situazione si farà confusa sinché scoprirete che...

EPILOGO

...da veri panzoni vi eravate appisolati in sala proiezioni e tutto ciò che avete creduto di rischiare non era altro che una grossa banfa. In altre parole vi tocca ripetere le operazioni di montaggio per rendere gradito il film e, proprio quando sarete convinti di non essere mai giunti tanto vicini al finale, la regina degli elfi si materializzerà in versione enorme giusto per rapire il bibliotecario (uno scimmione, come dire la vendetta su King Kong), trasportandolo in cima alla torre dell'università. Tutto il popolo si radunerà allora per assistere al gran finale con fuochi d'artificio.

Osservando la torre, potete constatare come la situazione sia drammatica e l'unico modo per restituire la libertà all'amico è quello di volare. Osservate il corvo che svola nei paraggi e chiedete alla strega di trasmigrare nelle sue piume; questa ci cascherà come un'allocca e voi potrete rubarle la scopa. Ora, per procurarvi dell'artiglieria, parlate a Dibbler convincendolo a vendervi i palloncini prodotti con le budella di alcuni animali. Riempiteli d'acqua con la borraccia e, dopo averli assicurati nelle vostre tasche, partite a bordo della scopa. Avete guidato caccia ben migliori di questo, ma per voi non sarà un problema tirare giù anche la regina gigante e restituire la libertà a vostro peloso amico. La donna gigante rovinerà verso la folla che, disperdendosi, dimenticherà in zona sinistra un solo personaggio, meditante sulle proprie tetre sventure; giusto per poco, in direzione del gran finale...