

# DISCWORLD

E' chiaro che non c'è altra soluzione, dopo il contenuto esordio della nazionale (ma un grande R. Baggio; se va avanti così faccio la tessera dell'Inter l'anno prossimo), che quella di tentare di risolvere un'avventura vecchia come la mia pazienza. Altrettanto ovvio che i lettori meno scaltri si dimentichino quelle due o tre cose essenziali, tra cui il fatto che il buon Scuotivento non riesce a portare appresso più di due oggetti per volta; poi succede che al telefono mi chiedono di risolvere un'intera sezione in linea, per non parlare delle richieste postali. Diciamo che quella che segue era l'unica soluzione (gioco di parole) possibile a tutti questi dilemmi. Massimo "Baggio-goal" Svanoni

## ATTO 1: STANIAMO IL DRAGO

Poco tempo per dormire, cari miei. Il cancelliere non vi da tregua e come sarete sulle vostre due zampe, non esitate a spalancare l'armadio e recuperare il sacchetto con i soldi.

Dileguatevi allora dalla vostra stanza per palesarvi dall'arcicancelliere proprio nella sua camera (che, scese la scale, è quella subito a sinistra) e sorbirvi la paternale sul drago che ha mezzo a ferro e fuoco (ehm...) la città e sul relativo tomo che dovrebbe portarlo al saluto prematuro. Ma vi stuferete presto, perché le lezioni di banfa non hanno mai fatto al caso vostro, quindi andando nello sgabuzzino, prendete la scopa, che saprete simmediatamente come utilizzare: salite in camera e importunate quel dormiglione di Bagaglio, che giace riposante in cima all'armadio. Ora finalmente potrete portare appresso più di due oggetti.

E come inaugurare la rinnovata capienza massima se non una buona banana, trovata all'interno della cassa? Il frutto servirà all'istante per convincere il bibliotecario/scimmia a darvi il libro di cui sopra. Tornate allora dal vecchio barbagianni (il cancelliere), mostrategli il tomo e vi vedrete affidare il compito indecoroso di trovare i 5 oggetti indispensabili per individuare la tana del drago: un bastone magico, un bigodino a spirale, un campione del fiato del rettile, un diavoletto (imp) e un contenitore in metallo.

Il primo della lunga sequenza lo troverete senza problemi nella sala da pranzo dell'università, nella forma e nelle dimensioni di un'asta magica in possesso del vecchiardo sordo. Per commettere il furto, dovrete però attendere che lo stregone non la stia usando (di tanto in tanto allungherà la mano per prelevare del cibo da un piatto) per scambiarla con la scopa, che tanto fedelmente sinora vi ha servito.

Ma è giunta l'ora di abbandonare l'università, per entrare nel mondo del lavoro (ehm...); intrattenetevi in qualche minuto di serrata conversazione con l'apprendista sulla panchina e, in men che non si dica, avrete incamerato i gesti per l'apertura della cancellata d'uscita.

Recuperata la rana stranamente uscitavi da bocca, cliccate due volte sul portale e iniziate a visitare il resto della città.

Nella stalla (in basso a destra) troverete un sacco, apritelo e prendete un po' di mais. Andate al palazzo reale, parlate alle guardie e, una volta all'interno del salone d'attesa, dirigetevi al bagno dove v'impossesserete di un piccolo specchio appeso alla parete.

La prossima locazione che visiterete sarà la piazza della paese. Raccogliete un pomodoro e lanciatelo all'esattore delle tasse, raccogliete un altro frutto e un piccolo verme cadrà per terra... inutile dire che lo prenderete senza pensarci due volte. Parlando col ragazzo li vicino guadagnerete l'abilità di frugare nelle tasche, grazie alla quale otterrete un paio di mutandoni da uno dei vecchietti. Entrate dallo psichiatra, parlate con il troll, uscite nuovamente per poi rientrare: scoprirete che la creatura ha cambiato posto e potrete impadronirvi del retino per farfalle appeso al muro.

Grazie alla solita mappa, dirigetevi alla strada principale della città; entrate dal parrucchiere, osservate il bigodino sulla testa della donna e poi parlatele facendo commenti sull'oggetto: la tizia, lasciandosi convincere da uno che 'di moda se ne intende', se lo farà togliere dal parrucchiere che se lo infilerà in tasca. Parlate con l'uomo e, quando si metterà a pensare alla sua bella, usate l'abilità di frugare nelle tasche per scippargli il bigodino (il secondo oggetto che vi servirà per trovare la tana del drago).

Uscite dal negozio, proseguite per la strada principale (sempre a sinistra) ed entrate dal

giocattolaio, nel quale potrete trovare una corda e un asinello in un cesto. Riaccedete alla mappa e andate verso il vicolo (Alley, nella versione inglese).

Dopo la stupida scena del ninja assassino, prelevate lo specchio dall'inventario di Bagaglio, mettetelo in quello personale di Rincewind e fatevi trasportare sui tetti dalla piattaforma sulla strada. Raggiungete la torre, percorrete l'asta sospesa nel vuoto e, dopo la visita della morte che vi consiglierà di non impegnarvi nella lettura di libri troppo lunghi, collocate lo specchio in cima all'asta. Usandolo, attirerete l'attenzione del drago appollaiato su un palazzo vicino; il rettile, richiamato dal bagliore, vi si avvicinerà, si specchierà e poi lascerà il proprio alito sullo specchio (il terzo ingrediente).

Tornate sui tetti, proseguite verso sinistra e lasciate cadere la scala sospesa nel vuoto; passando dalla finestra lì vicino potrete tornare senza problemi nel vicolo. Entrate dall'alchimista, infilate il mais nella provetta con l'olio bollente e, mentre il vecchio si starà riparando sotto al bancone, osservate la scatola sulla scrivania; premete il pulsante e, guardando la scatola da fuori, cliccate un paio di volte sulla creatura: l'Imp all'interno, non vedendo in giro il suo padrone, scapperà per andare a infilarsi nel lavandino. Tornate rapidamente nel vicolo, legate il verme con la cordicella e usatelo per attirare la creatura fuori dal buco nel quale si è rifugiata: avrete così recuperato il quarto oggetto utile.

Tornate all'università; seguite la strada che porta sul retro e prendete il sacco di letame. Spostate il retino dall'inventario di Bagaglio all'inventario di Rincewind, usate la scala sulla finestra e, una volta saliti, usate l'acchiappafarfalla per fregare la frittella che sta cucinando il cuoco... l'uomo infuriato lascerà la cucina nella quale potrete trovare l'ultimo oggetto che vi servirà: la padella!

Portate gli oggetti che avete raccolto dal cancelliere che, in men che non si dica, costruirà lo strumento per localizzare la tana del drago: un detector per scoprire tesori. Girovagando per la mappa noterete che quest'oggetto emetterà dei segnali più forti a mano a mano che vi avvicinerete alla tana del rettile; una volta localizzata (in basso a sinistra) scoprirete l'amara verità: il drago, o meglio la draghessa (spero si dica così), non è affatto cattiva come si credeva, ma è stata evocata da una setta malvagia che la costringe a uccidere contro la propria volontà. Chiaro e lampante che anche in questo caso c'è la gabola del maghetto che si deve fare il mazzo e anziché ringraziarvi con il bel piatto flambeT che avevate promesso all'amico Bossetti, la giovane rettile vi spiegherà che per tornare nella propria dimensione (la famosissima "dimensione dei draghi"), dovrà racimolare – servendosi delle vostre manine - gli oggetti dorati che i membri della setta supercattiva hanno utilizzato per evocarla (siamo sull'ordine dei 6). Ok, voi vi date per disponibili, tanto non avete esami da dare (ehm...) e il Bossetti è comunque incarognito di suo; il problema sarà scoprire l'ubicazione precisa della suddetta setta. Mica difficile, invero, per avventurieri della vostra risma: che ne dite di domandare a chi di dovere gli estremi di colui che ha noleggiato in biblioteca il libro della evocazioni?

## **ATTO 2: LA SETTA NER SETTE**

Ma per il mentre siete ancora nell'antro del temibile rettile; prendete il cacciavite (ogni drago ne ha collezioni che arrivano sino a cento pezzi!) e squagliatevela per raggiungere tosto la locanda (che chiaramente fa "inn" se scritta in inglese), nella quale recupererete il lenzuolo dal letto e il bagno schiuma dal bagno. Ma forse è il caso di brindare alle vostre prime gesta, quindi, passate a fare una visita al 'Broken Drum', cioè il vostro pub preferito (personalmente sono per i disco-pub), dove, dopo aver attentamente esaminato le bevande dietro al bancone (importante quella verdognola), chiederete al barman di passarvi del vino antiorario (counterwise wine), un genere alquanto speciale di bevanda alcolica (una volta bevuto porta alla mestizia alcolica il giorno precedente; potrebbe essere una soluzione per avere il MAO sano...). Recuperato il bicchiere, parlate di nuovo al proprietario del locale, fino a esaurimento dialogo. Ora, raccolta l'ennesima bevanda e i fiammiferi sul bancone (disponibili solo per i clienti paganti), dirigetevi dal tizio imbruttito e fatevi raccontare quello che gli è successo la notte prima. Il re della mestizia vi parlerà di un fantasma che, inoltratosi nella sua camera, dopo una complicata serie di azioni gli ha fregato il pass con il quale si può uscire dal paese... Episodio di nonnismo, oppure una specie di déjà-vu ancora da interpretare. Propenderei per la seconda change, comunque lanciatevi all'università, entrate nello

sgabuzzino a sinistra, usate i fiammiferi sulla forma misteriosa e, quando la stanza sarà illuminata, prendete l'amido sullo scaffale.

Procedete verso la biblioteca, parlate alla scimmia chiedendogli del libro d'evocazione del drago, l'animale vi farà capire che il tomo è stato rubato la notte prima. Parlate al venditore di clessidre tra gli scaffali, donategli tutto l'oro che avete e l'uomo vi regalerà una banana d'oro da consegnare al bibliotecario: la chiave d'accesso per L-Space, una dimensione attraverso la quale potrete tornare indietro nel tempo.

Vi ritroverete alla notte stessa del furto del libro d'evocazione; aspettando l'arrivo del ladro scoprirete un passaggio segreto che potrete aprire spingendo un certo libro. Inseguendo l'uomo apparirà una nuova locazione sulla mappa: il covo (hide-out). Andate ora al parco, troverete il vostro sosia temporale ubriaco su una panchina (ricordate il vino magico?); usate la rana sul Rincewind del passato e sarete in grado di catturare la farfalla col retino. Questo insetto in realtà è una creatura del Multiverso, capace di cambiare forma a piacimento, questa in particolare potrà produrre acqua.

Dirigendovi alla strada principale della città, andate all'angolo del monaco: vi sarà un piccolo negozio di un vasaio, prendete il recipiente di porcellana e usate la farfalla sulla lampada: sopra al monaco del presente si formerà una piccola nuvoletta, che, bagnandolo completamente, lo costringerà a stendere la propria tonaca. Proseguite per la strada fino al vicolo vicino al pescivendolo (a destra), aprite la porta del bagno e leggete la scritta: scoprirete l'indirizzo di una casa d'appuntamenti e il nome di una certa Sally, alla quale andrà chiesto un trattamento 'speciale'.

Visitate il 'Broken Drum' anche di notte (all'epoca si chiamava ancora 'Drum'); entrando osservate il quadro alle spalle della persona piccola e, quando lui vi volterà le spalle incuriosito dai vostri commenti, girate il bicchiere: ne scatterà una rissa e voi verrete lanciati fuori dalla porta. Una volta che il buttafuori sarà entrato per fermare la faida, usate la scala sull'insegna e strappate una delle bacchette.

Andando alla locanda, troverete la persona impaurita che sta dormendo. Indossate il lenzuolo per travestirvi da fantasma e, seguendo i consigli dello stesso proprietario, aprite il portagioielli... sfortunatamente non vi è stato detto tutto e quando vi troverete con un martello in mano non saprete più cosa fare. Rientrate nel passaggio segreto vicino all'università e tornate nel presente.

Andate nella sala da pranzo della scuola, suonate il gong con il bastone del tamburo e l'apprendista vicino al laghetto accorrerà lasciando incustodite le prugne. Fate un giro in cucina, prendete la farina, le già citate prugne nel cortile, e il bidone della spazzatura nel retro dell'edificio.

Tornando nuovamente al 'Broken Drum', fatevi spiegare a cosa serve il martello dalla persona impaurita e poi proseguite per la Strada Principale; andando nel vicolo vicino al pescivendolo potrete prendere l'abito del monaco appeso ad asciugare. Continuate fino al negozio di giocattoli, nel cesto ci sarà l'ennesima bambola in prova gratuita: uno gnomo di pezza.

Tornate ancora nel passato; raggiungete il nascondiglio della setta prima che vi arrivi il ladro; spostate la grondaia sulla sinistra, nascondetevi dietro allo steccato e, usando il bicchiere sulla grondaia a destra, ascoltate la password per accedere alla riunione. Terminata la scenetta, indossate l'abito del monaco e spacciatevi per uno dei membri; una volta entrati scoprirete l'identità di alcuni dei partecipanti al complotto: il ladro, il giullare, il pescivendolo, uno spazzacamino, un muratore e l'incaricato del depuratore. Finito il rituale fate un'ultima capatina alla locanda; indossate ancora il lenzuolo e finalmente riuscirete a trovare il pass per lasciare la città.

Nel presente andate alle porte del paese, aprite lo scatolone, prendete i fuochi d'artificio e il barile di dinamite; mostrando il pass alle guardie potrete visitare il resto di Mondo Disco.

Raggiungete il bosco oscuro (per la strada guadagnerete un uovo e una piuma); nella casa della strega potrete prelevare, grazie al recipiente di porcellana (il boccale non va bene), la pozione d'amore nel calderone. Riaccedete alla mappa del Mondo e dirigetevi verso i suoi confini (l'orizzonte). Giunti qui, scuotete l'albero per far cadere una noce di cocco; raccoglietela grazie al solito retino e rientrate in città.

Andate nella piazza e comprate una ciambella dal venditore ambulante. Entrate dallo

psichiatra e troverete la prima sedia libera; Parlando un po' con il troll potrete salire al piano superiore. Dopo un'accurata visita potrete andarvene, guadagnando due fogli con delle macchie d'inchiostro. Comprate una delle ciambelle dalla bancarella della piazza; entrate nel vicolo della macchina depuratrice (a destra) e, quando arriverà lo spazzino, regalategli il dolce che avete appena acquistato: l'uomo, colto da un improvviso dolore ai denti, correrà dal dentista/parrucchiere.

Andate alla Strada, entrate dal parrucchiere e parlategli dicendo che se lo desidera potrete fargli conoscere la sua amata... Inutile dire che il tizio accetterà subito. Andando nuovamente dallo psichiatra potrete facilmente ottenere un appuntamento con la ragazza bionda.

Consegnando il messaggio appena ottenuto al parrucchiere gli farete lasciare immediatamente il negozio, dove potrete sbizzarrirvi con l'apparecchio per estrarre i denti, ottenendo in tal modo la protesi del povero spazzino (il primo oggetto d'oro).

Andate ora al palazzo, consegnate uno dei fogli con strani simboli alle guardie che litigheranno per l'ennesima volta e vi faranno entrare. Parlate con il contadino per sapere che il ladro abita nel quartiere delle Ombre (Shades); poi usate il bidone della spazzatura sul buffone per costringerlo a farsi un bagno. Seguitelo, usate il bagnoschiuma nella vasca e, in mezzo alle bolle, impossessatevi del suo cappello con la campanellina d'oro (il secondo oggetto).

Procedete nel vicolo dell'alchimista, spostate la bambola dello gnomo dall'inventario di Bagaglio a quello di Rincewind, salite sul tetto e infilate il giocattolo nel camino a destra. Entrando nella casa dello scienziato (piena zeppa di fumo), mettete la dinamite nel camino, collegatelo al filo e, dopo un rapido discorsetto con la morte, uscite per trovare il cavo che fuoriesce dal tubo di scarico, usate i fiammiferi per accenderlo ed il gioco sarà fatto: guadagnerete lo scopettone d'oro (il terzo oggetto).

Proseguite fino al pescivendolo, prendete il quadro, catturate la piovra con la corda e infilatela nel water che si trova nel solito vicolo. Versando la pozione della strega sull'animale nel bagno, lo farete innamorare della prima persona che vedrà... Nascondete una prugna nel caviale che sta mangiando il pescivendolo e quando la ingurgiterà correrà al bagno tra le braccia della piovra! Dopo una lotta senza esclusione di colpi il povero negoziante perderà i sensi, dandovi modo di prendergli la cintura d'oro (il quarto oggetto).

Parlate con il ragazzo nella piazza (Starfish): se sarete in grado di dimostrarvi veri uomini il piccolino sarà disposto a farvi imparare una stretta di mano speciale. Tornate nel passato ed entrate nelle Shades; raggiungete la casa del piacere, parlate con Sally (la prima a destra) che vi chiederà tre oggetti per il trattamento speciale: della farina, un uovo e del latte, che troverete nella noce di cocco da bucare con il cacciavite. Dopo la scenetta avrete ottenuto un paio di mutandoni che darete al ragazzo nella piazza del presente... imparerete il movimento speciale e guadagnerete un reggiseno. Andate nelle Shades (questa volta nel presente), usando la stretta di mano sul muratore riuscirete facilmente a rubargli la cazzuola d'oro (il quinto oggetto).

Continuate verso destra dove è situata la casa del ladro. Unendo la scala al reggiseno (il silenziatore), usatela per entrare nella casa. La chiave che gli penderà dal fianco sarà l'ultimo oggetto che vi servirà! Cercando di prenderla, farete girare l'uomo di spalle, usate la piuma per solleticargli i piedi e voilà!

Uscite, riprendete la scala, e portate i 6 oggetti dal rettile che, una volta libero dal controllo della setta, si rivelerà per quello che è: un essere malvagio, pronto a vendicarsi di tutto ciò che gli è stato fatto!

Correte in Piazza, fate una domanda alla strega e, dopo aver comprato il tappeto, parlategli con sarcasmo facendovi chiedere un bacio: quando sarà in posizione potrete rubargli il libro di ricette d'amore. De-hi-hi-ho!

Adesso, però dovrete agire molto velocemente: compiuto un ultimo viaggio nel passato, accaparratevi il libro d'evocazione alla destra della porta verso L-Space per sostituire la sua copertina con quella del libro di ricette; ora prima che sia troppo tardi, lasciate il libro rosso (il ricettario camuffato da libro di evocazione) nello spazio vuoto. Il nero figuro non perderà tempo a giungere e impadronirsi del tomo sbagliato e la chiara conseguenza sarà una marea di crema pasticceria in un covo sovversivo di vostra conoscenza, che porterà tutti sulla giusta via dell'amore facendogli dimenticare draghi sputafrucchi e corbellerie simili...

Tutto finito? Per nulla, dato che presentatndovi a palazzo per la giusta ricompensa (del tipo una marea di ancelle scarsamente vestite oppure l'autografo di Baggio) l'indomani, incorrerete in una sorta di magagna aggiuntiva: il drago, tornato dalla sua dimensione, a causa di un non meglio definito desiderio (ne sapete qualcosa?), si è un filo incattivito e siete stati nominati in batta cacciatori di grossi rettili fino a data da destinarsi. Tanto lo so che non vi scomponete...

### **ATTO 3: EROI SI DIVENTA**

Scomporsi non è il caso, fin qui tutti d'accordo, ma come caspita è fatto un cacciatore di draghi? Cianciando con le guardie alle porte del paese vi sentirete rispondere che l'essere di cui si sta parlando deve portare una maschera per nascondere il suo vero ego, un tatuaggio da duro e un incantesimo per farsi beffe del lucertolone. Chiaro che non potrete fare tesoro di questi pochi consigli per aver la panoramica completa dell'eroe che vi apprestate a diventare, ma diciamo che vi converrà parecchio sciroparvi un bel giro turistico per la città in cerca di ulteriori e pertinenti suggerimenti e indicazioni. Dalle vecchie glorie in piazza saprete che vi toccherà indossare un sosponsorio (di che si tratta? Suvvia, non avete presente indigeni e amenità simili? Ok, vi dice nulla il vecchio e compianto Tafazzi di Mai dire Gol? Bravi, vedo che posso fidarmi della vostra cultura televisiva...), mentre l'amazzone suggerirà di munirvi di un bel paio di baffi finti con tanto di spadone modello Manowar (se non altro sarete gli eroi del Barone; spero che vi basti...). Secondo il parere dei maghi dell'università un gioiello magico metterà a posto tutti i problemi (tenendo in conto che poterte anche darvela a gambe e fare la bella vita...), mentre per Sally, nelle Ombre (Shades), un semplice travestimento dovrebbe bastare.

Ora avete tutte la carte in mano per tornare dalle guardie, parlarci nuovamente e cercare di comporre l'immagine dell'eroe: ogni oggetto varrà un certo numero di punti, dovrete essere in grado di totalizzare un punteggio uguale a 1.000.000 contro uno (le possibilità di riuscita nella vostra impresa). Scoprirete così gli oggetti da ritrovare: un gioiello magico, dei baffi finti, un tatuaggio, un incantesimo, qualche tipo di travestimento per il viso e una spada che fa 'Ting'.

Dirigetevi nuovamente all'università, prendete il cappello nello studio del cancelliere e la spatola in cucina; Nel negozio del barbiere raccogliete la forbice e il suo taccuino. Andate diretti nelle Shades; nel vicolo del muratore ci sarà una nuova macchia di cenere (il Drago ha colpito ancora!), raccattatela con la spatola per avere il primo degli ingredienti: il travestimento!

Andate di filato al nascondiglio della setta; bussate alla porta, raccogliete la torta d'amore e andate ancora dall'alchimista. Parlate un po' con lui sul pop-corn e dopo avergli spiegato dove trovarne ancora, prendete la scatola in cui si trovava l'Imp (box).

Tornando nella stalla a sud-est del paese, leggete la targa del carretto e, in men che non si dica, apparirà l'ennesima locazione: il Santuario di Lady Ramkin.

Giungendo in questo luogo, bussate alla porta, fate due chiacchiere con la signora e, dopo essere stati sul retro della casa, bussate nuovamente all'uscio principale. Aspettate che la donna stia per aprire e tornate rapidamente sul retro rubando il fiocco blu, il chiodo e il guinzaglio.

Comprate del succo di cactus dal barista del Broken Drum (osservate la bottiglia verde e ci troverete dentro un verme ubriaco) e delle sanguisughe dal venditore in piazza. Osservando il cartoccio di queste ultime, potrete consegnarle alle guardie del palazzo, che, come al solito, litigheranno lasciandovi passare. Dirigervi nel bagno per prendere la spazzola, uscite e continuate oltre la destra del trono. All'interno dei dungeon, legate il verme con lo spago e utilizzatelo per catturare il topo nella tana; osservandolo meglio potrete svelare la sua vera identità: cliccateci sopra un paio di volte e salterà fuori il solito Imp!

Prendetelo e ficcatelo nella macchina fotografica. Dopo aver raccolto un osso dallo scheletro nell'angolo della sala delle torture, andate nuovamente nella casa di Nanny Ogg: la strega della foresta.

Guardando le sue pozioni, parlatele chiedendole del siero della verità, la vecchietta sarà disposta a donarvelo solo in cambio di un bacio... Un piccolo morso della torta d'amore sarà il giusto incentivo per farvi ottenere il coraggio necessario per la pericolosa azione! Una volta

avuto il filtro, cliccando due volte sulla lana che la vecchia sta filando, arriverete in un recinto con una pecora; prendete il martello in mezzo alla legna, attaccate il fiocco blu sull'animale e poi, usando l'Imp già nella scatola da presa, fategli una bella fotografia da incorniciare sopra al quadro della piovra!

Tornate al Broken Drum; usate il chiodo sulla colonna a sinistra, attaccateci il quadro appena realizzato e parlate con il tizio vestito di blu. Dovendo offrirgli da bere, mettete nel suo boccale il filtro della verità: dopo una spassosissima scenetta in cui lui e voi continuerete a scambiarsi i boccali, riuscirete a scoprire l'esatta ubicazione del tempio di Offler (fuori dalla città), indicato sulla mappa della versione inglese come 'Gorge'.

Andateci di filato e usate il tappeto sul monaco che tenterà di fermarvi: il tizio cadrà nel fiume e avrete libero accesso al tempio! Prendete la benda per gli occhi, usate il guinzaglio su Bagaglio, il bandana su Rincewind e in un battibaleno sarete dall'altra parte.

Seguendo l'esempio di Indiana Jones, dovete recuperare il gioiello sul piedistallo: mettete della terra nel vostro sacchetto portamonete (pouch), usatelo sul diamante e l'ennesima scena demenziale vi fornirà il secondo oggetto: un pietra magica!

Dirigetevi ora nella foresta, al pozzo dei desideri. Usando la carrucola, riempite la pentola con l'acqua; staccate la manovella col cacciavite e tornate rapidamente al bagno della locanda.

Aggiungete del sapone alla pentola appena riempita, gettateci dentro la spazzola trovata nel bagno del Palazzo, e andate alla stalla. Pulite la targa per benino e finalmente potrete scoprire la risposta all'eterna domanda: 'Hai preso il numero di targa di quell'imbecille?'.

Tornando nella casa del ladro, usate ancora la scala per entrare nel suo monolocale, aprite la borsa e prendete con voi il coltello (mettetelo direttamente nell'inventario di Rincewind).

Andate nel vicolo, salite nuovamente sui tetti, tagliate la scala con l'unico oggetto che avete e riscendete al piano terra. Quando il solito ninja cadrà, gli direte il numero di targa del carretto che l'ha investito e il mulo delle stalle verrà messo ai ceppi nella piazza del paese! Per ottenere i baffi (il terzo oggetto) non vi resterà che tagliargli la coda con le forbici trovate dal barbiere!

Andate ora dal giocattolaio nella Strada Principale. Prendete il dinosauro di pezza e immergete l'osso (quello trovato nei dungeon del palazzo) nella colla. Andate diretti alla locanda del fifone; un cane ventriloquo tenterà in tutti i modi di farvi fare brutte figure, a voi non resterà che gettargli l'osso per fargli chiudere la bocca!

Il marinaio lì vicino avrà uno stupendo tatuaggio; parlateci, comprategli un bicchiere di latte (il tizio alle sue spalle è lì per quello!) ed esso vi chiederà di ritrovare il suo pappagallo in cambio di altre informazioni. Accettando il fischietto, andate nella solita piazza, prendete un uovo marcio dalla bancarella e per un motivo che non starò qui a spiegarvi, vi beccherete un bel serpentello. Tornate nella sala da pranzo dell'università, trasformate il serpente in un bastone usandoci sopra il letame e l'amido, scambiatelo con il manico di scopa dato al mago sordo e unite quest'ultimo all'acchiappafarfalla allungandone l'estremità.

Entrate nella stanza del cancelliere, prendete il cappello, analizzatelo e uscite dalla città alla volta dei confini del mondo. Dopo qualche imprevisto di stampo religioso, arriverete sani e salvi all'isoletta. Suonate il richiamo e il piccolo pappagallo arriverà; grazie ai fiammiferi accendete un fuoco d'artificio, gettatelo al volatile e recuperate la povera bestiolina grazie al retino con il manico appena rifatto. Nell'eseguire tutte queste azioni Rincewind si farà scappare il fischietto... Scambiando la lanterna sul palo con il cappello magico del cancelliere, si riuscirà a scendere sul dorso della tartaruga volante e a recuperare il richiamo. Portando il tutto al pirata, scoprirete il nome di colui che gli ha fatto il tatuaggio: il factotum del paese, il barbiere.

Nella sala d'aspetto dello psichiatra parlate con il golem, uscite e rientrate nuovamente. Sedendovi nel posto libero accanto alla ragazza, fatevi firmare il taccuino degli appuntamenti del barbiere (se non l'avete con voi lo troverete nella sua bottega). Tornate al pozzo e consegnatelo all'uomo che, infelice, tornerà al negozio, dove potrete chiedergli del tatuaggio. Verrete dirottati dal monello nella piazza (suo figlio!), l'unico in grado di fornirvi delle decalcomanie meno dolorose dei tatuaggi ma ugualmente efficaci. Non volendo darvele, lo Starfish alzerà al cielo l'oggetto della vostra ricerca... Senza perdervi d'animo portate Rincewind nel vicolo con la macchina depuratrice, tagliate l'elastico blu con il coltello del ladro e, tornando alla schermata della mappa della città, dirigetevi al vicolo (Alley). Prendendo con

voi l'oggetto appena tagliato, salite sui tetti grazie alla piastrella ascensore; arrampicatevi sulla torre e da qui, collegando l'elastico al pomo dell'asta, fate Bungee-Jumping prendendo la decalcomania al ragazzo. Avete appena ottenuto il quarto oggetto! Dirigetevi al palazzo reale; se necessario, date un'altra sanguisuga alle guardie e tornate nei dungeon del castello. Continuando a destra troverete la sala delle torture nella quale sono stati messi il giullare e il suo bastone. Collegate la manovella del pozzo al tavolo di Chucky, usatela e recuperate la spada celata all'interno del bastone del pagliaccio. Esaminandola scoprirete che non è intonata e che per tanto non sarà in grado di fare 'Ting'.

Parlando con Carrot, una delle due guardie all'uscita del paese, chiedetegli della spada, lui vi parlerà di un nano in grado di accordarla. Uscendo dalla città ed entrando nella miniera appena apparsa, potrete parlare con il fabbro. Stranamente il tizio sarà disposto ad aggiustarvi la spada gratuitamente, perciò voi gli farete presente che in tutte le avventure che si rispettino i nani chiedono qualcosa in cambio di un servizio... Lui, prendendo al balzo l'occasione vi cercherà una caraffa di vino elfico (elderberry wine).

Al Broken Drum parlate al barista del vino, il poverino vi dirà di averlo, ma purtroppo la sua cantina è attualmente invasa dalle volpi. Imboscatevi la caraffa (se non l'avete già) e tornate alla locanda. Entrate nella camera da letto; dopo aver osservato la porta e la persona nassosta dietro la stessa, staccate l'uscio con il cacciavite, parlate nuovamente all'Uomo Nero e usate la vostra aneddotica per convincerlo a lanciarsi nella caccia delle volpi nel bel mezzo della cantina del pub.

Finalmente sarà liberata in un batter d'occhio dall'infestazione e potrete scendere per la scaletta per osservare le botti e recuperare quello che stavate cercando. Versatene un po' nel boccale e riponete il tutto nell'inventario del maghetto, giusto per un minimo di sicurezza; Bagaglio, infatti, memore delle ultime uscite con la redazione, finirebbe per bere il liquame prima che riusciate a raggiungere l'amico nano. Una volta giunti a destinazione, consegnate il vinello e la spada al fabbro per vedervi restituire anche il quinto degli oggetti della bisogna: l'arma tiNtiNNaNte (con la nuova cadenza Bossetti, praticamente uno scioglilingua)!

Nella solita biblioteca universitaria troverete invece il libro d'incantesimi, ottimo candidato al ruolo di sesto oggetto, grazie al quale dinanzi al mondo potrete essere considerati eroi perditempo a tutti gli effetti! Lo troverete nei presi della postazione del libro per l'evocazione del drago, un filo più in basso e a destra rispetto allo spazio vuoto. Ora che avete il malloppo al gran completo, uscite dal postaccio per giungere in allegria alla piazza dove sarete protagonisti della grandiosa sfida definitiva, cui assisterà tutta la popolazione pensante: la sfida tra l'uomo e il drago!

#### **ATTO 4: E SALUUUUTI**

Le cose sembreranno annidarsi su una condizione di stabilità al termine del primo round, in netta parità. Conviene prendere una pausa per meditare qualche tiro birbone; tanto per iniziare tornate in piazza e datevi da fare a perlustrare (ehm...) Lady Ramkin che, legata ad una roccia, doverrebbe recare indosso una bella chiave (la ragazza sa benissimo che sarà trasformata in salsiccia se non si lascia importunare - le prenotazioni al gran banchetto sono già avviate nella Hall - quindi approfittatene; il barone Bossetti prenda esempio da quest'ottima scusa). Che non è altri che la chiave di casa sua, dove vi recherete in batta per spalancare il recinto dei draghi.

Ora dovrete darvi da fare con il mouse, cliccando un po' di volte sul mucchietto fusom per catturare Mambo, il draghetto più focoso dell'intero Mondo Disco. Ma è già tardi: tornate di corsa in piazza e caricate il piccolo sputafuoco con un fuoco d'artificio acceso per lanciarlo verso il confratello gigante.

Datevela a gaNbe e come mossa conclusiva scagliate alla draghessa il dolce dell'amor... diciamo che siete riusciti a confezionare anche questa volta un bel finale romaNtico.