

# JACK KEANE

AL RISCATTO DELL'IMPERO BRITANNICO

**CAPITOLO 12**  
**- LA BASE SEGRETA -**



# INDICE

## **LA BASE SEGRETA**

---

	<b>3</b>
- Il cocco	3
- Una birra per Montgomery	3
- La comitiva nuziale	4
- Smascherare il dottore	4
- Se non fosse per Amanda	5
- Alla base segreta	6
- La bella scimmietta addormentata	7





## LA BASE SEGRETA

Dopo un volo alquanto movimentato, atterrammo alla meno peggio in quella che risultò essere la base segreta.

Mi diressi verso sinistra e, dopo aver attraversato un piccolo ponte, incontrai tre piantine carnivore che mi ostruivano il passaggio. Vicino ad esse raccolsi uno **scheletro** e tornai indietro salendo sulla sinistra; dopo aver superato il piccolo altare, sul ponte incontrai Vincent, il quale aveva bisogno del mio aiuto per riunirsi con la sua gente.

### - Il cocco

Attraversai il ponte e proseguii dritto. Vidi una scimmia in cima al cocco; dopo un breve scambio di opinioni, molto gentilmente mi lanciò addosso un **cocco**. Continuai ad avanzare e trovai la mongolfiera con la quale il Dottor T. era scappato. Prima di raggiungerla raccolsi una **canna di bambù** accanto alla parete rocciosa sulla destra...



### - Una birra per Montgomery

Che macello! Al tirar fuori la canna di bambù caddero un mucchio di rocce e con esse apparse Montgomery il furbone a rompere le scatole per l'ennesima volta! Non intendeva aiutarmi finché non gli avessi portato una birra, e addirittura fredda! Accanto a lui c'era una cassa di legno, in cui ebbi la fortuna di trovare una **bottiglia di birra calda**.





Avanzai verso sinistra fino a raggiungere una rampa di metallo; alla sua destra vidi che dietro un'abbondante vegetazione, si nascondeva qualcosa... Tagliai le erbe con il coltello e presi un **cartello di pietra**.



Al mio ritorno trovai un blocco di pietra, che in realtà era un ponte benedetto che mi teletrasportò direttamente alla zona in cui si trovava l'aereo. Lì, sulla sinistra, misi il cartello di pietra in un altro blocco di pietra per ricevere una ricompensa...

### - La comitiva nuziale

Attraversai il ponte in cui si trovava Vincent e scesi verso sinistra per raggiungere il fiume. Il letto del fiume era bloccato dalla coda dell'aereo, impedendo a Shari, Rupiah e Gopesh (che si trovavano sulla destra) di riunirsi con Vincent.



Utilizzai la canna di bambù con la parte posteriore dell'aereo per muovere il timone e cambiare in tal modo il corso del fiume. Dopo, per raffreddare la birra, misi lo scheletro nel letto del fiume asciutto e la birra al suo interno. Cambiai di nuovo il corso del fiume e ottenni così una bottiglia di birra gelata che portai all'agente.

### - Smascherare il dottore

Avevo bisogno del suo aiuto a tutti i costi. Montgomery mi diede un **pettine** e una **fascia snellente**. Con questi oggetti tornai al fiume e usai il pettine a mò di serra per tagliare l'albero accanto alla scala. Alla fine, presi un **ramo staccato** rimasto ai miei piedi.



Attraversai il ponte in cui si trovava Vincent e andai a parlare con il Sommo Sacerdote, il quale mi diede dei consigli su quello che avrei dovuto fare. Tornai alla rampa di metallo e ci montai su; mi arrampicai sulla piattaforma di legno e proseguii fino a raggiungere delle turbine.

Entrambe le turbine avevano accanto un supporto di pietra ancestrale, perciò misi la fascia snellente nel supporto del centro per creare una catapulta e il ramo staccato nel supporto di pietra della turbina sinistra. In seguito, collocai il cocco nella catapulta e... bingo! Il vetro che c'era di fronte al Dottor T si ruppe e gli abitanti dell'isola poterono scoprire i suoi malefici piani.



### - Se non fosse per Amanda

Tornai alla rampa di manutenzione e attraverso il ponte benedetto giunsi all'aereo. A sinistra del velivolo trovai una **manovella**: la presi e tornai a parlare con il sacerdote per chiedergli aiuto, e questi mi consegnò uno **stampo rituale**.

Tagliai un frammento di **caucciù** dall'albero che c'era accanto e, combinandolo con lo stampo, ottenni delle **ossa di gomma rituali**.



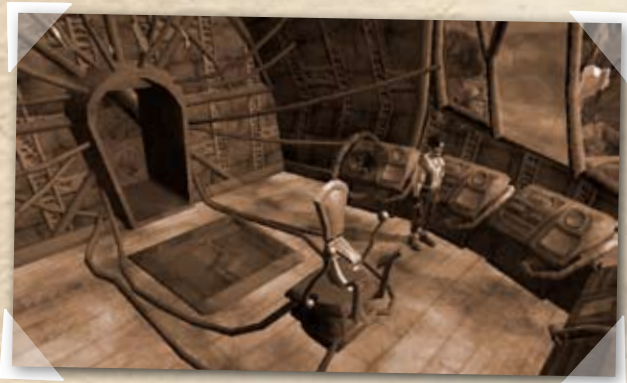
Mi diressi a sinistra, attraversai il piccolo ponte e diedi alle piantine le ossa rituali per farle stare con la bocca occupata per un po'... Ne approfittai per passare e raggiungere una roccia che aveva più l'area di un nascondiglio: aveva un portello centrale e una serratura per ogni lato. Misi la manovella in quello a destra.



Tornai all'aereo e chiedi aiuto ad Amanda. Insieme andammo al portello e lei risolse subito il problema.

### - Alla base segreta

Salii sulla roccia a sinistra del portello ed entrai in un corridoio che mi portò direttamente al centro di comando del dottor T.



Il nano maledetto ci rinchiuso in quella sala con una bomba per farci compagnia, ma la mia astuzia mi permise di tirarmi fuori dall'ennesimo guaio: presi la **teiera** che trovai al centro della stanza e la misi nel pannello di comando della sinistra. Accanto alla porta di metallo trovai un **bastone** per gambe piccole

e grandi ego che mi servì per aprirla semplicemente mettendolo nel portello della porta.

Andai verso il ponte, entrai nell'edificio della destra e raggiunsi la piattaforma superiore. Aprii il portello con il coltello e presi il **fusibile bruciato**, non si sa mai. Trovai anche una **maniglia**, che in seguito risultò inutile.

Entrai dalla porta della destra che dava accesso alla piattaforma che conduce ai baracconi. Parlai con Amanda e presi il **fermaporte** che vidi sulla destra. Tornai alla piattaforma superiore e misi il fermaporte nel portafusibili. Raggiunsi Amanda, attraversai la passerella superiore e passai dall'entrata dei baracconi.





## - La bella scimmietta addormentata

Mi trovavo in una stanza con dei letti a castello. In fondo vidi la scimmietta Jerry addormentata. Raccolsi un **fuso con filo** sul letto a sinistra di quello della scimmia. Aprii l'armadietto in fondo alla stanza e presi una **gruccia**. Combinai la gruccia con il filo per fabbricare una **bobina improvvisata**.

Nella parete del fondo c'era una porta che potei aprire solo dopo aver premuto il tasto verde del pannello dei comandi all'estremo opposto della sala.

All'istante scattò l'allarme, la scimmia si svegliò e scappò dalla porta di destra.

Uscimmo dalla stessa porta e raggiungemmo la piattaforma di comando. Amanda cercò di riparare la porta metallica, ma accorsi con la bobina improvvisata per terminare l'opera.



Adesso dovevamo solo fermare il Dottor T una volta per tutte e nel tentativo di farlo utilizzammo il fucile della bionda. Eravamo sul punto di sconvolgere i suoi oscuri piani...