

## **SOLUZIONE**

### **DESLAGRATE! La magia esiste**

In questo file allegato è indicato il percorso da seguire per concludere l'avventura con successo. Per ragioni di semplicità, verrà indicato solo il percorso più breve per giungere alla vittoria. È possibile iniziare indifferentemente con Lodovica oppure Ustolfo.

Nel caso si parta con Lodovica, ci si troverà in fuga dalle Quattro Gatte, rifugiandosi in biblioteca (L01). Da lì bisognerà frugare nello zaino di Mariele alla ricerca di qualcosa di utile (L37) ed esaminare quindi il pendolo illuminato dall'accendino (L89). Su di esso si troverà parte di una formula. È necessario fermarsi qui e passare a Ustolfo.

L'eroico cavaliere giunge nell'antro del mago (U01) e rimane imprigionato. Gettando uno sguardo nel pozzo (U48) troverà parte di una formula. A questo punto è necessario fermarsi e combinare le due posizioni (nel caso si sia iniziato come Ustolfo, si dovrà invece passare a Lodovica e giungere a L89, per poi tornare a Ustolfo).

Da questo punto in poi la strada per la vittoria diventa unica. Ustolfo (U48) deve interagire nella sua tabella con Lodovica (L89), lanciando così l'incantesimo (U54). Ci sono tre indizi che lasciano intendere che la combinazione da effettuare sia U48+L89 e non L89+U48: la formula di Ustolfo ha l'iniziale maiuscola, quella di Lodovica ha un punto finale, e i due riferi-

menti (il pozzo di Ustolfo e il pendolo di Lodovica) formano messi in ordine il titolo del famoso racconto di Edgar Allan Poe. Inoltre la formula “deslagrae mura tempi et intervalia” viene dal cartone animato Gargoyles.

L'immagine di Lodovica compare quindi riflessa sulla parete est, dove con altre scelte si è visto che è nascosta una nicchia. Non potendo interagire fisicamente con essa, Ustolfo dovrà urlarle contro (U33) e fermarsi.

Lodovica riparte da L89, dove si era fermata. Esaminando la nicchia in pietra, presente anche nella grotta (L16), avvertirà una voce minacciosa in lontananza. Combinando L16+U33, giungerà a L51, dove sentirà chiaramente Ustolfo sfidarla. Spaventata, urterà per sbaglio uno scaffale, facendo cadere due libri e un pezzo di legno. Per creare una torcia non dovrà usare il diabolico Necronomicon (scelta che fornirà una X sull'Errorometro), bensì sacrificare un inutile libro piccolo, con le alette e la fascetta azzurra (e forse il numero sei in copertina, chissà, ma a chi importano questi dettagli?), andando così a L11. Forte della sua torcia, e accertato che nella biblioteca manca l'elettricità, Lodovica dovrà esaminare la porta (L95) scoprendo che appena la tocca scatta un allarme! Qui dovrà fermarsi.

Ustolfo riparte da U33. Si reca obbligatoriamente a U09, dove scopre che l'immagine è sparita, e poi a U18. Da lì prova a liberare la sua porta dai detriti (U22) ma sente un urlo fortissimo! Combinando U22+L95, giunge a U64 e capisce che si tratta di una... sirena! Così facendo distrugge l'arazzo e trova il drago. Esaminando il tesoro (U59) trova un'immagine di San Forcone,

che, dopo averlo pregato (U36), pone un indovinello, la cui risposta da dare al U77 è “se stessi”. In caso di errore, si segnano due X sull'Errorometro ma si procede comunque al U87. Un fulmine si abbatte sulla collina e qui Ustolfo si ferma.

Lodovica riparte da L95. Esamina il quadro elettrico nella nicchia a est (L28), dopodiché combina L28+U87, giungendo a L09. Un fulmine si abbatte sull'edificio, riaccendendo la corrente! C'è però un piccolo enigma da risolvere: la soluzione è “una cifra”. In caso di errore, si segnano due X sull'Errorometro ma si procede comunque a L32. Mariele sta entrando dalla finestra. Lodovica la spruzza con l'estintore recuperato dal muro (L19) e qui si ferma.

Ustolfo riparte da U87. Si avvicina al drago (U50) e combina U50+L19, giungendo a U41. Grazie al fumo causato da Lodovica con l'estintore, può raggiungere il corridoio d'uscita, tuttavia calpesta la coda del mostro che inizia a inseguirlo. Ustolfo attacca il drago (U28), dando così inizio a una battaglia infuocata. Qui si ferma.

Lodovica riparte da L19. Fugge oltre la porta e raggiunge il corridoio (L41) che trova sbarrato da tre bulle. Combinando L41+U28, giunge a L35 dove si impegna in una grande battaglia contro le fiamme. È costretta a fermarsi qui con un apparente “game over”.

Riparte Ustolfo da U28. Combinando U28+L35, giunge a U95 dove l'aiuto di Lodovica gli permette di avere la meglio sul dra-

go. Ustolfo giunge alla FINE della sua storia.

Si torna a Lodovica da L35. Combinando L35+U95, giunge a L22 e raggiunge così anche lei la FINE della sua storia.