

Soluzioni per Escape – Labirinto Infernale

Tutto si basa sulla corrispondenza fra i due mondi: l'inferno e l'appartamento si sovrappongono, c'è una corrispondenza fra i luoghi (camera da letto – mura di fuoco, corridoio – tunnel, studio – caverna, sala – distesa di rocce) e fra gli oggetti presenti (libreria – alcova, scrivania – sarcofago, pentacolo grande – pozza di lava, tavolo – altare, penisola cucina – muro di fuoco).

Inoltre, interagire con qualcosa (prendere un oggetto, cambiare stanza, toccare qualcosa) comporta il passaggio all'altro mondo.

Vagando nel Labirinto il lettore dovrebbe riuscire a cogliere queste due regole, necessarie per la risoluzione degli enigmi proposti.

Primo Enigma. Paragrafo 31

Soluzione: **15-La Crociata della Morte** (paragrafo 15)

Il Grimorio si trova nell'alcova della caverna, ma se proviamo a prenderlo ci ritroviamo nello studio, senza niente in mano. Per la corrispondenza fra i due mondi, l'unico modo è prendere il libro giusto nella libreria del nostro appartamento, e, quando ci ritroveremo nella caverna infernale, in mano avremo il Grimorio.

Al paragrafo 34 la descrizione dell'alcova recita: *Scavati nella pietra ci sono tre ripiani. Quello in alto è vuoto, quello in basso contiene solo ragnatele. Nel ripiano di mezzo, **al centro esatto**, c'è il Grimorio.* Al paragrafo 23 la descrizione della libreria recita: *Nella libreria ci sono tre scaffali. Quello in alto è vuoto, quello in basso contiene solo miniature. Nel ripiano di mezzo, ordinata dal primo al trentesimo volume, c'è la collezione completa di Lupo Solitario.*

La somiglianza delle due descrizioni rinforza il collegamento fra i due oggetti/luoghi. Se vogliamo prendere il Grimorio dalla libreria

dell'appartamento, dobbiamo individuare il libro che si trova al centro esatto del ripiano di mezzo: nel ripiano di mezzo ci sono i librigame e, dato che sono ordinati dal primo al trentesimo, dovremo prendere il numero centrale, il 15 (gli altri hanno numeri molto bassi, e quindi sono a sinistra, o molto alti, e quindi sono a destra nello scaffale).

Secondo Enigma. Paragrafo 40

Soluzione: **7 stalagmiti** (paragrafo 21)

Anche in questo caso dobbiamo usare la corrispondenza fra i due mondi. Stavolta però la sala (luogo corrispondente alla landa rocciosa in cui si trova il Duca Valefor) non è mai accessibile: come fare? In soccorso ci viene la cartina dell'introduzione. Confrontando la cartina con la descrizione della landa al paragrafo 14, capiamo che l'altare corrisponde al tavolo. Intorno al tavolo ci sono **sette sedie**, quindi deduciamo, dimostrando che i due mondi non hanno più segreti per noi, che intorno all'altare ci sono sette stalagmiti. Moltiplicando 7 per 3 otteniamo il paragrafo 21.

Terzo Enigma. Paragrafo 14

Qui non viene presentato un vero enigma, è più la presenza di una sorta di passaggio segreto. Se ci troviamo al cospetto del Duca Valefor senza Grimorio, la nostra unica possibilità è fuggire, ma le opzioni che ci vengono date non sono invitanti: in realtà, sempre tenendo a mente la corrispondenza fra i due mondi, dalla cartina dell'appartamento possiamo dedurre che se ci lanciamo nella pozza di lava in realtà finiremo nel nostro **pentacolo maggiore**, e da lì verremo teletrasportati in camera da letto, all'interno del pentacolo minore (nell'introduzione sapevamo di averlo tracciato "come aiuto estremo in caso di bisogno").