

Soluzioni Per numero di paragrafi.

2

“QuANTI ttorNANTI dici”. Le tre parole contengono la parola Quattordici. Al **par. 5**, infatti, lo Specchio rivela che si possono trovare i tornanti togliendo NTI e NANTI. Al p. 14 si trova un Cristallo che sarà d’aiuto nelle situazioni difficili dell’avventura (vedi **p. 14**).

4

Nel Cimitero è richiesto il tiro di un dado.

- Se il numero che esce è 2 o 4, sfortuna vuole che debbano rimanere “bloccati”, cioè al prossimo turno non si possono ritirare, ma devono rimanere su questa faccia.
- Se esce un altro numero, si incontra lo Zombie. Per salvarsi dalle sue grinfie si può usare il Cristallo Novello Tremendo (vedi **par. 14**) oppure risolvere un enigma che fa riferimento alla cultura popolare: bisogna ucciderlo alla maniera dei miti classici (pietrificandolo come nel mito di Perseo e Medusa, par. 58) e non delle streghe famose (recitando ad esempio un’elegante anafora di fronte allo Specchio par. 34).

6

Nella Foresta non si può procedere se prima non si superano le prove del cimitero. Il **par. 27** costituisce la fine del percorso nel cimitero: qui si sblocca il potenziamento dello Specchio per cui ogni volta che si trova la parola “nebbia”, o si trova il suo anagramma, si deve avanzare + 10 paragrafi (vedi par. ..., ..., ...).

14

Il Cristallo si chiama *Cristallo NOVELlo TREmendo* e nasconde in sé il numero Nove e Tre, numeri che serviranno al:

- **par. 18** (dove a Nove e Tre vanno aggiunti + 20 per raggiungere il **par. 32** e salvarsi dallo Zombie);
- **par. 57** (dove a Nove e Tre vanno aggiunti + 48 per raggiungere il **par. 60** e avere carisma sufficiente per estrapolare informazioni).

Per chiedere informazioni alle persone del posto è necessario sapere cosa chiedere: bisogna avere trovato cioè queste parole chiave ai relativi paragrafi:

Occhio Cavo appare al **par. 11**.

Ombretto azzurro appare al **par. 3**.

Ombretto di cristallo appare al **par. 8**

Bisogna sommare il numero tra parentesi di ogni parola al numero di parentesi della parola abbinata.

Occhio: 1
Ombretto: 15
Cristallo: 16
Azzurro: 9
Cavo: 8

Mentre “Rosso: 3” e “Osso: 19” sono false piste.

I paragrafi a cui recarsi risultano essere:

Occhio + Cavo = **par. 9**
Ombretto + Cristallo = **par. 31**
Ombretto + Azzurro = **par. 24**

Tuttavia, in un solo percorso non si sono potute trovare queste combinazioni di parole: il percorso del Principe. Se il Principe è stata la tua scelta, si rimanda alla soluzione di un rebus, di cui la soluzione è:

CRI + S + TALL + O + OS + SERVA + ANTE = cristallo osservante.

Quindi, tornando al par. , si deve sommare Occhio (1) + Cristallo (16), cioè il **par. 17**.

Il cosiddetto Test delle mostrelle è presente nell'avventura amalgamandosi alla narrazione. Si delinea così una peculiare psicologia e un peculiare percorso del personaggio, così che il finale rispecchi le sue stesse scelte.

Si tratta di 5 domande ai paragrafi 1,

25

Durante il combattimento fianco a fianco ad Aihcra contro il mostro alato, sembra che siate spacciati, ma lei offre qualcosa al protagonista, dicendo: “ABBINE cura”. Questa parola in lettere maiuscole è l'anagramma della parola “nebbia”, quindi bisogna saltare + 10 paragrafi andando al **par. 35** (come spiegato precedentemente, vedi **par. 6**).

37

Il rebus nasconde questa frase:

NUME + RO + DILETTE + R + EDIPO + MP + ELMO + PIUME + NTA.

Nume è, appunto, sinonimo di “dio”.

Dilette è un nome che, al paragrafo 1, era stato proposto in corsivo, a delineare che fosse una *parola chiave*. Le sorelle sono quattro e consultano il FATAL DREAM (che è un’iscrizione presente sul bordo). Infine, l’uomo che per antonomasia è l’interlocutore della Sfinge, è Edipo.

Quindi bisogna calcolare il numero di lettere di “pompelmo” più quelle di “menta”, cioè 13 lettere totali. Il paragrafo risultante è quindi il **par. 13**.

40

Quando Occhio Cavo viene invocato da Udriel, lui si presenta con una formula, BIA Ben. Si tratta dell’anagramma di “nebbia”: per proseguire bisogna quindi saltare + 10 paragrafi recandosi al **par. 50**.

46

Nel finale, Aihcra rivela il vero nome di Udriel, cioè Naèiel.

Se si pongono i nomi Aichra Naèiel vicini, letti da destra verso sinistra danno questa parola: Leièanarchia, cioè “lei è anarchia”. Quindi è bene lasciarla nella grotta, perché la sua forza distruttiva