

Ci sono due maniere per ottenere le chiavi del magazzino, quindi finire il Corto, senza imbrogliare. La prima è interna al racconto-game e prevede che dal paragrafo 33 in poi il giocatore riesca in tutte le prove che gli vengono sottoposte. Poiché due sono **molto difficili** il lettore dovrà per forza essere **negato** in quella finale di Agilità, altrimenti fallirà automaticamente le altre due. Qualora si verifichi questa condizione le probabilità di riuscire sono $6 \times 6 \times 3$ (inevitabilmente il giocatore dovrà essere **ferrato** in una delle altre due abilità avendo il doppio delle probabilità di riuscire): una possibilità su 108, non impossibile ma decisamente difficile.

La seconda maniera di ottenere le chiavi del magazzino è metanarrativa e si basa sulla sequenza alfanumerica al 23. La prima parte “No.3” non è l’abbreviazione di “numero 3” ma l’indicazione che va ignorato ogni terzo numero della sequenza (quindi il terzo, il sesto, il nono, ecc.).

Rimangono quindi dei numeri che vanno interpretati in questo senso: i dispari (il primo, il terzo, ecc.) sono i numeri dei paragrafi da cui estrapolare le parole che corrispondono ai numeri pari. La soluzione sarà quindi “trovi le chiavi del magazzino”.

La sigla posta prima è l’acronimo della frase Prodo Lo Risolverà In Meno Di Un Secondo.