

DESLAGRATE! La magia esiste

L'avventura che stai per leggere avrà due protagonisti: Lodovica, una (anche troppo) vivace lettrice, e Ustolfo, un cavaliere a caccia di un mago. In ogni partita sarà necessario controllare tutti e due i personaggi, saltando da uno all'altro secondo le regole del gioco. “DESLAGRATE!” è infatti un puzzle da risolvere: i paragrafi del libro sono divisi in due gruppi, ognuno associato a un personaggio tramite l'iniziale (L e U). Sono in ordine numerico crescente ma non sequenziali, per ragioni che saranno chiare a breve. È possibile interrompere l'avventura con un personaggio **in qualunque momento** e passare all'altro, semplicemente segnandosi l'ultimo paragrafo raggiunto e riprendendo poi da lì. Così facendo ci si troverà presto **bloccati**: il cuore del gioco infatti sta nel **combinare** le posizioni dei due personaggi facendoli interagire tra loro. Durante l'avventura, **solo** se si ritiene di avere raggiunto due posizioni combinabili, **un personaggio** può cercare il paragrafo in cui si trova **in verticale** sulla **sua tabella**, cercando poi la posizione del **compagno** sulla riga **orizzontale** della **stessa tabella**. Nella casella d'incontro tra le due posizioni, se presenti, ci sarà il paragrafo a cui andare per proseguire. Se uno dei due paragrafi da combinare non è presente, o se il paragrafo di destinazione non esiste (su PDF il link andrà a vuoto), ciò vorrà dire che è stato commesso un errore. In tal caso si dovrà segnare una X sull'Errorometro, che tiene traccia del numero di sbagli (finire con meno di 5 errori è un risultato eccellente). **Attenzione**: non è possibile scegliere quali paragrafi combinare guardando la tabella! La scelta va fatta **prima**, sulla base del ragionamento e dell'intui-

to. I personaggi iniziano da L01 e U01 ed è possibile cominciare da quello che si preferisce. Quando si cambierà per la prima volta, ci si dovrà recare al par. 01 dell'altro personaggio.

↓ **LODOVICA:** (← segna qui la sua posizione)

/	U09	U28	U33	U50	U59	U87	U95
L05	<u>L33</u>	<u>L25</u>	<u>L06</u>	<u>L43</u>	<u>L68</u>	<u>L73</u>	<u>L52</u>
L11	<u>L03</u>	<u>L86</u>	<u>L76</u>	<u>L38</u>	<u>L63</u>	<u>L07</u>	<u>L65</u>
L16	<u>L56</u>	<u>L36</u>	<u>L51</u>	<u>L92</u>	<u>L90</u>	<u>L75</u>	<u>L18</u>
L28	<u>L15</u>	<u>L60</u>	<u>L49</u>	<u>L34</u>	<u>L97</u>	<u>L09</u>	<u>L91</u>
L35	<u>L08</u>	<u>L42</u>	<u>L27</u>	<u>L54</u>	<u>L82</u>	<u>L13</u>	<u>L22</u>
L41	<u>L88</u>	<u>L35</u>	<u>L99</u>	<u>L04</u>	<u>L93</u>	<u>L83</u>	<u>L74</u>
L46	<u>L23</u>	<u>L48</u>	<u>L58</u>	<u>L98</u>	<u>L21</u>	<u>L12</u>	<u>L02</u>

↓ **USTOLFO:** (← segna qui la sua posizione)

/	L05	L19	L28	L35	L47	L89	L95
U09	<u>U97</u>	<u>U76</u>	<u>U56</u>	<u>U25</u>	<u>U60</u>	<u>U52</u>	<u>U63</u>
U12	<u>U65</u>	<u>U15</u>	<u>U90</u>	<u>U23</u>	<u>U38</u>	<u>U35</u>	<u>U43</u>
U18	<u>U13</u>	<u>U42</u>	<u>U34</u>	<u>U19</u>	<u>U73</u>	<u>U08</u>	<u>U75</u>
U22	<u>U91</u>	<u>U07</u>	<u>U88</u>	<u>U03</u>	<u>U86</u>	<u>U92</u>	<u>U64</u>
U28	<u>U04</u>	<u>U21</u>	<u>U27</u>	<u>U95</u>	<u>U35</u>	<u>U02</u>	<u>U99</u>
U48	<u>U68</u>	<u>U51</u>	<u>U04</u>	<u>U13</u>	<u>U53</u>	<u>U54</u>	<u>U11</u>
U50	<u>U93</u>	<u>U41</u>	<u>U74</u>	<u>U49</u>	<u>U34</u>	<u>U49</u>	<u>U82</u>

ERROROMETRO:

PARAGRAFI LODOVICA

[L01] Salti giù dalla tua BMX e inizi a correre per la salita, ripetendoti: «...*la magia esiste, la magia esiste...*» Vorresti che fosse così, almeno potresti liberarti delle inseguitrici! Lo zaino rimbalza sulla schiena e capisci perché la prof di ginnastica ti guardava sempre male. Adesso due gambe forti ti farebbero comodo! Le Quattro Gatte ti stanno inseguendo per picchiarti, solo perché sei più bella di loro – o forse perché hai rubato lo zaino a Mariele, la loro capa? Nel frattempo hai raggiunto la porta della biblioteca. Le bulle sgonfiano le ruote della tua bici, poi scavalcano la recinzione, coperte dall'ombra serale. Provi le finestre una dopo l'altra: uno dei vetri del seminterrato cede e tu rotoli dentro insieme alla nebbia! Sospiri quando senti le Quattro Gatte avvicinarsi alla finestra... e poi andare via; ma come farai a tornare di sopra? Il seminterrato è gelido e odora di zolfo e pigna. La finestrella è molto in alto e attorno è tutto buio. Puoi frugare nello zaino per trovare qualcosa di utile (L37), oppure puoi esplorare con attenzione la stanza (L46).

[L05] L'estintore è ancorato al muro da un gancio elettrico. Puoi esaminare la nicchia (L28) oppure aprire la porta (L95).

[L09] Come se rispondesse a una preghiera, una tempesta di fulmini si abbatte improvvisamente sull'edificio! Sul quadro elettrico s'accende questa sequenza: 1 = 5 | 2 = 35 | 3 = 96 | 4 = 238 | 5 = ... Digiti quattro cifre (L85) o una sola cifra (L32)?

[L11] La torcia si accende e illumina tutto il seminterrato. È

eptagonale: hai già letto di stanze così da qualche parte, ma non ricordi dove. Sulla parete ovest c'è una porta senza maniglia, impossibile da trovare al buio. Appeso a fianco c'è un estintore. La nicchia che hai esaminato si trova sul muro opposto; l'apparecchio al suo interno è un quadro elettrico! Apri la porta (L95), torni dalla nicchia (L28) o prendi l'estintore (L05)?

[**L16**] Pigi dei bottoni a caso sul macchinario in penombra, ma non accade nulla. In compenso avverti una voce minacciosa in lontananza. «C'è qualcuno?» chiedi, ma l'eco si spegne. Puoi esplorare la stanza (L46) oppure esaminare il pendolo (L89).

[**L19**] Mariele ti aggredisce ma tu riempi di schiuma lei, la stanza, i libri, tutto quanto! Poi indietreggi ghignando (L41).

[**L22**] ... o forse no. Il fuoco si placa quel tanto da farvi uscire, rotolando lungo la collina coperta d'edera. Le bulle ti guardano con un misto di spavento, rispetto e riconoscenza, poi scappano. Dietro di te la biblioteca arde. Ti siedi e guardi le fiamme, soddisfatta del tuo coraggio. Intravedi il fantasma azzurrino di un cavaliere; sarà un'illusione? Oppure una magia? Una voce sussurra nella tua mente: *«Ogni gesto di coraggio oltrepassa le mura del tempo e dello spazio.»* FINE.

[**L26**] Quando avvicini la fiamma alle pagine del Necronomicon, figure orribili compaiono e soffiano sull'accendino, spegnendolo. La magia esiste davvero, ma è meglio non giocarci! Segna una X sull'Errorometro e dai fuoco all'altro libro (L11).

[L28] Il quadro è spento: la corrente è saltata. Forse un fulmine potrebbe farla ripartire, ma certe cose succedono solo nei film, purtroppo. Esamini l'estintore (L05) oppure la porta (L95)?

[L32] È ovvio: se $1 = 5$, allora $5 = 1$! La luce si accende. Spaventata dai fulmini, Mariele sta entrando in biblioteca dalla stessa finestra che hai usato tu! Il codice inserito ha aperto la porta e sbloccato l'estintore, che afferri. Sei libera di uscire (L41) o architettare uno scherzetto alla bulla (L19).

[L35] All'improvviso una palla di fuoco avvolge l'ingresso, gettando le Gatte a terra! Un ologramma di drago lampeggia e ruggisce. Urli: «La magia esiste!» ed è più che mai vero! Le bulle sono intrappolate dalle fiamme. Invece di lasciarle friggere come meriterebbero, dai fondo all'estintore (e al tuo coraggio) per salvarle. La tua avventura rischia di finire qui...

[L37] Il vizio del fumo delle Quattro Gatte ti è d'aiuto. Grazie all'accendino trovato nello zaino illumini il muro alle tue spalle: dentro a una nicchia di pietra, che secoli fa doveva rappresentare un'arpa o un gargoye, adesso stona un macchinario. Poi... scaffali a destra e a sinistra, e in mezzo a loro un orologio a pendolo. Lo examini (L89) o ti concentri sulla nicchia (L16)?

[L41] Provi a uscire, ma le altre tre Gatte sbarrano il corridoio! Sono troppe, non puoi affrontarle da sola. Torna indietro (L19).

[L46] L'odore di zolfo e pigna è ovunque. Non ci sono porte, o almeno, a tentoni non riesci a trovarne. Cosa vuoi fare? Chiami

aiuto, sperando che il bibliotecario sia ancora nei dintorni (L72)? Oppure frughi nello zaino di Mariele (L37)?

[L51] Con un brivido ti rendi conto che non sei sola: qualcuno di nome Ustolfo (ma che nome è?) ti ha appena sfidato! Ti allontani dalla nicchia spaventata, urtando uno scaffale e facendo cadere a terra due volumi: un'edizione in pelle (umana?) del Necronomicon e un volumetto con le alette e una fascetta azzurra in copertina. È caduto anche un pezzo di legno: visto che nello zaino c'è dell'acetone, puoi creare una torcia! Usi come combustibile il primo libro (L26) oppure il secondo (L11)?

[L72] Solo la nebbia risponde. La finestrella da cui sei rotolata è troppo in alto e non c'è modo di uscire. Risoluta, stringi lo zainetto di Mariele e torni a esplorare i dintorni (L37).

[L85] Accidenti! Non succede niente. Segna due X nell'Erro-metro, dopodiché prova l'altra soluzione (L32).

[L89] L'orologio a pendolo è rotto. Nella penombra noti che vi hanno inciso sopra una scritta: “pi-et-in-ter-va-lia.” Una formula magica? Ripeti la frase, ma non succede nulla! Esamini l'aggeggio nella nicchia (L16) oppure il resto della stanza (L46)?

[L95] La porta ha una chiusura automatica e non si apre. Ti sfilì una forcina dai capelli, la infili tra i cardini e... scatta l'allarme! Ti immobilizzi e il suono si spegne. Puoi tornare dalla nicchia sul muro est (L28) o esaminare l'estintore (L05).

PARAGRAFI USTOLFO

[U01] Le ombre si distendono, scende ormai la sera. Dietro i monti si allontanano i riflessi di un giorno che non finirà male com'è iniziato, per San Forcone! L'hai inseguito, eh. Lui a caval d'un drago, a dirittura! Tu invece a cavallo e basta, ma l'hai seguito, seguito e poianche raggiunto. L'antro del mago si sfessura sotto un colle infestato da scure edere, e vi accedi. San Forcone, protettore dei malparlieri, ti dev'essere propizio: incavallerescamente il mago dà le spalle e muore male. Insieme all'ultimo ansito il vegliardo sputa un «Crepa!». La malia sgretola l'ingresso, condannandoti alla morte orrida: sepoltura viva. Il tramonto offre un fioco lucor. Al vago baluginare conti che l'antro ha sette muri – sette? E, sopra tutto, dove perlamiseria lo mago parcheggiassi 'l drago? Stramberie. Un arazzo ritraente ignude sirene poppute cuopre l'occidental parete. Nel mezzo strapiomba un pozzo, tal quale quel dove bevi la sera di Tre Settembre. Che fare? Adopri la lama per svangar li detriti dall'uscio (U22) o getti uno sguardo nel buio del pozzo (U48)?

[U06] Sfuggi ne lo folto, ma l'occasion ti rode. Cosa serve al cavalier la spada se non a sbudellar lo drago? Ti volti (U28).

[U09] Silentio. Silentio freddo e greve. Dopo un quarto di meridiana e puzza d'orror, decidi che nulla da pavere v'è. L'antro pare tal qual prima: di nuovo v'è luce. Accertatene al U18.

[U12] Impugni la spada e vibri! Vigorosamente vibri! Invano vibri! Interazion diretta con l'imgo t'è preclusa. Convinto che

l'inimico sia fatato, lo sfidi (U33)? Oppur attendi (U09)?

[U18] Miri i terminati spazi de la grotta e una nicchia (nicchietta, via) su la boreal parete. È sormontata d'un teston di Gorgone irto e scaglioso, di candidi e morti marmi. «Stramberie» ripeti per t'incoraggiar, ma l'eco non aprirà la strada. Usi la spada per svangar i detriti (U22) o lanci uno sguardo nel pozzo (U48)?

[U22] Sbuffi, sudato. Altri detriti rotolano u' fu la pietra scartata. “*Spada non vanga est*” e per poco non le chiedi iscusà. La vai a nettare sull'arazzo, ma uno strillo acutissimo lacera l'aere, l'orecchio, 'l cor! Come lo suono tace, che fai? Scruti per l'antro (U18) o lanci uno sguardo nel pozzo (U48)?

[U28] «I' son l'Ustolfo che...» ...palle! Palle di fuoco! Schivi, schivi, schivi! L'incendio divampa nel budello oltre il varco. Lo coraggio fa lo spadon leggier ne la tua destra, schivi le fiamme, ma il dragon' fa uguale. Senz'aiuto, puoi solo fuggir (U06).

[U33] A gran voce chiami: «I' son l'Ustolfo! L'Ustolfo del Liombruno, il cacciator di sgamo! C'ho l'acciaio, eh! Bada! Tu hai svanito le lampe et puti di solfo. Io ti sfido!» Segui (U09).

[U36] T'inginocchi e preghi il santo che... risponde! Et depreca! Scioglie una nenia d'improperi ben detti e poi t'interroga: «*Un solo uomo, nemico mortale, perché cadaver sia davanti a te, più facile è far fuor collo pugnale, invece che con spada. Di', chi è?*» Cosa rispondi al santo imprecatore? Pensa un digno responsio a l'indovinellum, e poi pronuzialo (U77).

[U41] Portento chiedesti, portento arrivò! Ecco balugina la spettral donzella che stringe una salamandra sputafumo. Bruma latte et umbrea s'esala per la grotta. Grazie al prodigioso vel di nebbia sfuggi per lo varco, incespicando su la squamosa coda. Il dragon ti segue! Ratto scappi (U06) oppur attacchi (U28)?

[U48] Guardi dentro 'l pozzo e 'l pozzo guarda dentro te. Distingli il vertiginoso sguardo e leggi un malscritto sul bordo. Sillabi: «Des-la-gra-te-mu-ra-tem...» Stramberie! Usi la spada per svangar li detriti (U22) oppur controlli il resto dell'antro (U18)?

[U50] Lo dragon apre l'oculo e guata! Senza miraculo o portento, oltrepassar non si puote. Invochi San Forcone (U87).

[U54] Immantinente la tenebra casca nell'antro! Una vaga imago di donzella balugina sulla boreal parete, poi svane. Acre odor di solfo e salnitro va per l'aere. Ch'accade, per San Forcone? Sferri un gran colpo ov'è apparsa la femminetta (U12)? O lanci una sfida all'occulto inimico (U33)? Oppur attendi (U09)?

[U59] Spicca fra coppe preziose, d'oro anch'essa, la testa barbata et il cipiglio torvo del grande Santo. Maladetto drago simoniaco! Rubò un'imago di San Forcon benedicente! Una sacra litania sgorga dalle tue devote labbra (U36) o discerni sia più saggio oltrepassar l'epticornuta bestia (U98)?

[U64] Chi emise l'odioso canto? Guardi, miri, giri, e l'uniche posson essere le sirene – l'arazzo! L'acciar de la tua spada dila-

cera la cortina riccamente intessuta, rivelando un secreto calle. *Nulla pave eccetera*. Scavalchi. Non credi sia vero (e inver lo è!), ma hai scoperto la greppia ove ronfa 'l drago! Et, consequenter, ubi iace... lo tesoro! Circumvagli lo drago senza titillar lo (U98)? O ti bei de la vista de lo mucchio d'oro (U59)?

[U77] «Sol *se stessi* è più facile uccider con un pugnale che non con una spada.» Tal è il responso a l'enigmata! Se indovinasti, godi. Se errasti, errare umano est, ma verga due X sullo Errorometro. Poi ringrazia lo santo per la lezion di vita (U87).

[U87] Lo santo impreca e strafulmina: la sacra imago par brillar di lampo, et un lampo infatti frange la notte sopra la collina. Il buio oltre la siepe s'incendia: alla candida luce si puote notar un varco retro le terga de lo drago. Il mostro somnium grave pare haver, od abituato est all'inveir del santo. T'avvicini (U50).

[U95] L'imago de la giovinetta balugina nel budello riarso da le flamme. «*Lama già ex iste!*» grida, e lo spadon s'incanta, vola e trafigge. Lo foco s'ammorza e fa trombetta, mentre la femina t'ammir con l'occhi grandi. Pronunciato avete l'incanto che accomuna i destini. Come narra 'l mito, *ogni gesto di coraggio oltrepassa le mura del tempo e dello spazio*. FINE

[U98] Lo dragon apre l'oculo e guata! Sanza miraculo o portento, oltrepassar non si puote, né arraffar lo tesoro (U59).