

FUGA DAL CASTELLO

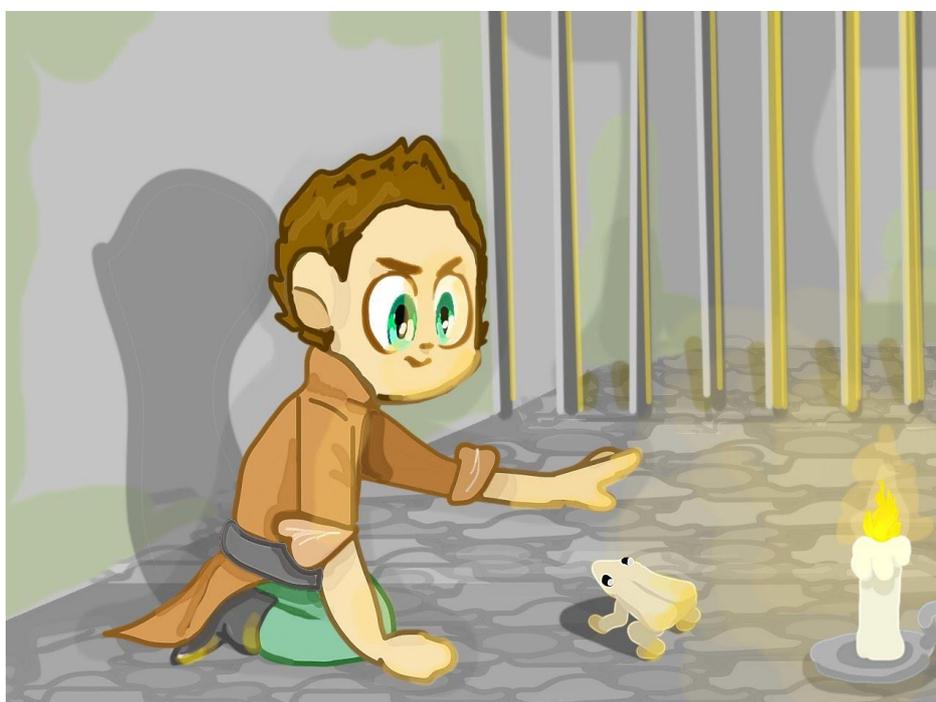
C'era una volta, molto tempo fa, un potente e malvagio principe di nome Amorth, il quale progettava di impossessarsi dello scettro magico del re, che gli avrebbe dato poteri immensi su tutto il regno. Un giorno, un valoroso avventuriero di quell'antico regno venne a conoscenza di questo perfido piano e decise di avvertire il sovrano, ma Amorth fu più veloce e mandò alcuni suoi cavalieri a catturarlo per rinchiuderlo nelle sue terribili prigioni.

L'eroe forte e valoroso lottò a lungo e duramente per non farsi prendere, ma i cavalieri malvagi erano troppi e alla fine lo sconfissero, e venne trascinato e rinchiuso nello scantinato del palazzo del crudele principe.

Questo avventuriero coraggioso e forte sei proprio tu: ti trovi nella prigione putrida e fredda del tuo peggiore nemico, disperato e solo. Ti guardi intorno e vedi solo tenebre. A farti compagnia ci sono solamente lo zampetto dei topi e in lontananza delle guardie che discutono ad alta voce tra di loro. Ti volti verso il muro alla tua destra sul quale sei appoggiato: è umido e freddo, costruito con grosse pietre dure e squadrate. Guardi meglio: degli strani segni sono incisi nella roccia poco distante da te. Sono sicuramente lì per un motivo, sei certo che per poter scappare devi riuscire a leggerli. L'oscurità ti impedisce di vedere, ti avvicini e cerchi di distinguere meglio i segni, però sembrano appartenere ad una lingua diversa dalla tua che non riesci a capire.

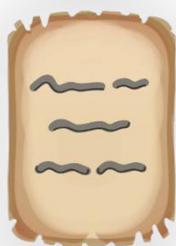
All'improvviso cambia qualcosa, ora non si sentono più le animate voci dei soldati in fondo al corridoio, solo silenzio e i minacciosi i passi di una guardia che si sta avvicinando: tra le sbarre vedi che si apposta su una sedia davanti alla tua cella: ha le chiavi appese alla cintura! Devi assolutamente prenderle, è quella la tua via d'uscita! Ma come fare? Noti per terra dei fogli di pergamena un po' sporchi e macchiati, ne prendi in mano uno con degli strani disegni e lo guardi attentamente: è il momento di utilizzare uno di quegli incantesimi che ti sono stati insegnati da un potente mago in uno dei tuoi numerosi viaggi. Ti basterà piegare la pergamena perché diventi una piccola ranocchia in modo tale che, dopo averle dato vita, potrà saltellare a prendere le chiavi al posto tuo senza farsi scoprire: è talmente pieno di animaletti strani in questo posto che nessuno noterà una ranocchia in più...

Sfida 1. Per le istruzioni per l'origami della ranocchia: vedi pag. 6-7



Dopo aver recitato una complicata formula magica cercando di non farti scoprire dalla guardia, ecco che il tuo piccolo origami si trasforma in una vivace ranocchia al tuo servizio, pronta ad aggirare le guardie. Sembra che sarà più facile del previsto, infatti la sentinella di fronte a te sta già iniziando a russare sonoramente.

Ecco che la tua brava ranocchia balzella agilmente fuori dalle sbarre e si avvicina in silenzio all'uomo addormentato. Pian piano riesce a sfilargli dalla cintola il mazzo delle chiavi e poi, saltellando, si volta indietro e torna da te, riuscendo a non farsi sentire. Tiri un sospiro di sollievo: la guardia russa ancora rumorosamente; provi diverse chiavi, trovando infine quella giusta. Sei fuori dalla prigione! Quasi non riesci a trattenere la voglia di urlare dalla gioia per essere uscito! Prima di andartene però hai raccolto quei fogli di pergamena sul terreno: potrebbero tornarti utili. Infatti subito girando il primo trovi delle scritte che sembrano una lettera:



*Caro avventuriero,
Non chiedermi chi ti scrive, ti basti sapere che sono a conoscenza del fatto che sei stato
rinchiuso ingiustamente: ho deciso quindi di aiutarti, ma se fossi stato scoperto non ti
sarei stato utile, così ho disseminato indovinelli e indizi per tutto il castello, i quali ti
permetteranno di arrivare all'Archivio e scappare.
Ora non posso dilungarmi troppo, ma sappi che ti aiuterò e che sono dalla tua parte!
Sii coraggioso e fa' attenzione!
Buona Fortuna,
un amico.*

Grazie al cielo c'è qualcuno dalla tua parte! Sarebbe stato difficile uscirne vivo senza un aiuto! Quindi ci sono degli indizi per il castello che ti permetteranno di uscire... meglio farci attenzione! A questo proposito riguardi quei segni che prima avresti voluto decifrare: potrebbero essere quelle la prima parte di un codice? Con le sbarre davanti ora hanno tutto un diverso aspetto: sì, puoi quasi leggerci qualcosa!

Sfida 2. Scopri cosa significano i segni con l'aiuto delle sbarre a pag 8

Guardi quei segni e li scrivi su un foglio per ricordarli: nelle tue numerose avventure hai visto spesso come conti e duchi nei loro scritti sostituissero ogni lettera con un numero; così solo chi sapeva quali lettere corrispondevano ai numeri poteva leggere il messaggio in codice. Quei segni sulla cella quindi potrebbero essere una chiave di lettura: da soli non significano nulla, ma svelano come tradurre un messaggio in codice. Se ne troverai uno ti sarà utile una **Ruota dei Messaggi Segreti**, quindi decidi di costruirne una come si deve perché ti aiuti nel seguito del viaggio.

Sfida 3. Costruisci la Ruota dei Messaggi Segreti a pag. 9

Senti la guardia che tira un sospiro e si gira sulla sedia: è ora di scappare! Scale, corridoi, stanze... questo palazzo sembra un labirinto infinito! Di su, di giù, di qua e di là: guardie dappertutto! Bisogna abbassarsi e nascondersi, oppure andare pian piano in punta di piedi per superare una stanza con dei signorotti in riunione. Delle dame sulle scale, come fare? Abbassi il viso e le saluti cordialmente, fingendo di non avere il fiatone e dieci guardie dietro. Ti rispondono con una piccola riverenza e dei risolini.

Sfida 4. Per salvarti dalle guardie attraversa il labirinto del castello a pag. 10

Ti infili in una porta laterale per cercare di evitare tutti gli inseguitori, percorri una lunga scala e alla fine... che profumino! Sei arrivato nelle cucine del castello: dovresti scappare senza fermarti forse, però come resistere alla tentazione di un delizioso spuntino, con la fame che hai? Ti nascondi sotto il tavolo colmo di piatti sporchi e avanzi di un lauto banchetto; l'unico cuoco sta finendo di pulire il pavimento con un straccio: ha l'aria

estremamente stanca. Deve essere esausto dopo aver preparato tutto solo l'intera cena per molti ospiti e il suo principe, inoltre ora deve anche sistemare tutto... Pensi di poter sfruttare la situazione a tuo favore: ricordi che in una terra lontana per farti addormentare i tuoi compagni di viaggio ti cantavano una dolce e potente ninna nanna. Il canto era un incantesimo: quasi all'istante ci si addormentava, dimenticando ogni preoccupazione e fastidio che impedivano di dormire. Inizi a canticchiarla dolcemente, piano piano, cominci a bisbigliare le parole, poi aumenti lentamente il volume, fino a completare così il tuo canto, che lentamente si è diffuso in tutta la cucina, pervadendo ogni cosa di una dolce e avvolgente atmosfera sonnolenta.

Sfida 5. Canta una ninna nanna a tuo piacimento per fare addormentare il cuoco

Il povero cuoco inizia a sbadigliare: ormai aveva dimenticato tutto il caos che lo circondava e che avrebbe dovuto sistemare. Il braccio che reggeva lo straccio si muoveva sempre più lentamente sul pavimento, e ad ogni passata l'uomo si chinava sempre di più verso terra, fino a che, arrivato alla fine del tuo canto, lo vedi che appoggia il capo a terra e cade addormentato.

Esci da sotto il tavolo, ti guardi intorno e scegli di rubare una appetitosa torta di mele mangiata per metà. Mentre prendi la teglia lo sguardo ti cade su un foglio di pergamena con scritto "Ricetta della torta di mele: una sublime fuga dalla realtà". Guardi gli ingredienti: le quantità sono completamente sballate! Forse non è una semplice ricetta, ma uno dei codici di cui parlava la lettera! Potresti decifrarlo usando la Ruota dei Messaggi Segreti che hai costruito prima.



Sfida 6. Usa la Ruota dei Messaggi Segreti per decifrare il codice nascosto nella ricetta a pagina 11

È proprio come pensavi! I numeri nella ricetta si traducono in una parola, la scrivi per ricordarla, chissà se ti sarà utile... Ma che cosa è questo rumore? Arrivano le guardie! Afferra un abbondante pezzo di torta, che ingurgiti all'istante, il foglio con la ricetta e una robusta padella: un'arma torna sempre utile! Fuggi di nuovo a gambe levate per corridoi e scale del palazzo, fino a che ad un certo punto non giungi ad uno dei piani più alti del castello, in un passaggio buio e oscuro. Sembra che tu abbia seminato tutte le guardie, però ti guardi intorno e ti rendi conto che quel corridoio è un vicolo cieco, non c'è possibilità di scappare! L'unico modo potrebbe essere quella porta nell'oscurità là in fondo, però è sorvegliata da una guardia! Ti avvicini cercando di nasconderti nel buio, ma è un po' difficile non farsi vedere in un corridoio completamente vuoto! La guardia ti corre incontro urlando "Ehi tu! Fermati subito!".



A questo punto esci dalle tenebre e corri incontro alla guardia affrontandola con la padella: riesci a parare la sua spada e sferri un possente colpo contro il suo elmo. La guardia cade a terra svenuta. Come armi le padelle sono più utili di quanto ti aspettassi!

Osservi ora la via per la tua salvezza: sulla porta ci sono incise delle parole misteriose.

*Questo magico ingresso si aprirà
solo a colui che, saggio, saprà
rispondere all'enigma che qui sta:*

*Ogni cosa divora:
ciò che ha vita, la fauna e la flora;
i re abbatte, e così le città,
rode il ferro, la calce già dura;
e dei monti pianure farà.*

*Sfida 7. Risolvi l'indovinello per continuare con la storia ed entrare nella Grande Stanza degli Archivi!
(nel caso ti serva un piccolo aiutino vedi pag. 11)*

Detta la soluzione dell'indovinello, la porta si apre di scatto e tu, senza pensarci due volte, ti getti nella stanza. La porta si richiude con un forte tonfo dietro di te. La Stanza è in penombra, illuminata solo dalla tenue luce di una candela appoggiata su un tavolo. Tutt'attorno alti scaffali sono colmi di libri e fogli sparsi, così come i vari tavoli al centro. Ti avvicini al piccolo tavolino più in disparte con la candela e leggi i documenti appoggiati: riguardano la congiura contro il re! Sono riportate tutte le informazioni necessarie per rubare lo scettro: mappe del palazzo reale, elenchi di nomi di persone contro il re e alleate con il crudele Amorth... Più scostato dagli altri un foglio più piccolo attira la tua attenzione: questo riguarda te invece! Parla di un furto che hai commesso, uccidendo poi la persona a cui hai rubato, e la firma per la tua condanna a morte si trova con minacciosa precisione verso il fondo della pergamena. Tu non hai commesso quel furto! Hanno scritto quella condanna a morte solo perché sapevano che eri a conoscenza del loro malefico piano! Afferri la pergamena e con rabbia ne metti un angolo sopra la fiammella della candela per bruciarla, quando sul bordo superiore del foglio noti delle cifre curiose, che apparentemente non hanno un significato logico: 085971. Trascrivi quelle cifre, così come hai fatto prima con la ricetta e con le incisioni della cella.

Sfida 8. Decifra il codice trovato sulla tua condanna utilizzando la Ruota dei Messaggi Segreti.



Ora però è proprio il caso di andarsene, senti già dei tonfi sordi alla porta: le guardie ti hanno raggiunto e cercano, al posto di risolvere l'indovinello, di buttare giù la porta! Ti guardi intorno per cercare un'altra via di fuga, e il tuo sguardo viene catturato da un libro che sporge da una libreria a muro. Lo sfili e subito vedi che la libreria si apre su un corridoio scuro: un passaggio segreto! Subito ti immergi nell'oscurità di quel corridoio e richiudi la libreria dietro di te, mentre intanto senti un forte botto nella Stanza: i soldati sono riusciti a buttar giù la porta e ad entrare, hai fatto appena in tempo! Percorri velocemente quel corridoio, buio a tal punto da costringerti a procedere con una mano sul muro. Dopo aver camminato per un centinaio di passi il tuo piede picchia contro qualcosa, ma non fai in tempo a fermarti che il tuo naso si distrugge contro una parete di legno. Che dolore! Però hai trovato una porta! La apri lentamente, e un vento freddo sulla faccia smorza un po' il dolore per il naso. Il passaggio segreto dà sul cortile del castello! Ormai sei quasi alla fine, sei quasi riuscito a scappare! Ti guardi intorno: sembra tutto tranquillo: forse non è ancora giunta notizia della tua fuga. Nessuno guarda dalla tua parte, perciò decidi di sgattaiolare fuori dalla porta e avvicinarti il più possibile alla grata dell'ingresso del castello, ormai unica cosa che ti impedisce di raggiungere la libertà. Alzi il cappuccio perché tu non possa essere riconosciuto, e, una volta al cancello, una guardia ti dice brutalmente: "Servono le parole d'ordine se vuoi uscire dal castello". Accidenti! A questo non avevi pensato! Rifletti velocemente: a cosa potevano servire tutti i codici che hai trovato? "Ti permetteranno di scappare" diceva la lettera: tiri fuori il foglio con tutti gli indizi che hai raccolto e leggi la parola completa davanti alla guardia.

Sfida 9. Vai sul sito della parrocchia, sulla pagina dedicata all'Avventura di Carnevale, inserisci la/e parola/e che hai trovato e codificato nel corso della storia e scopri se la guardia ti permette di uscire dal castello ed essere libero! Buona fortuna!

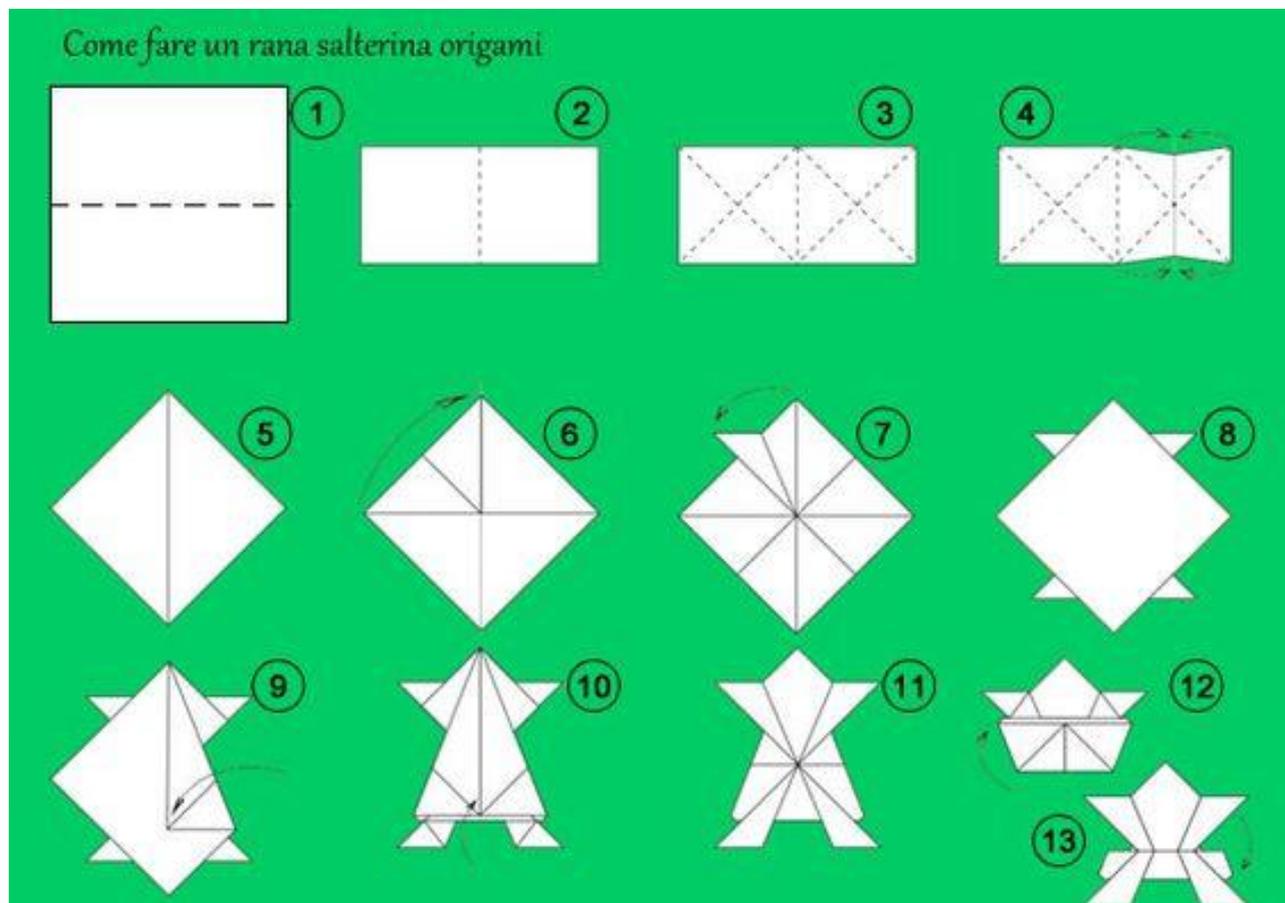
(link per il sito <https://www.parrocchiavilladiserio.it/carnevale/>)

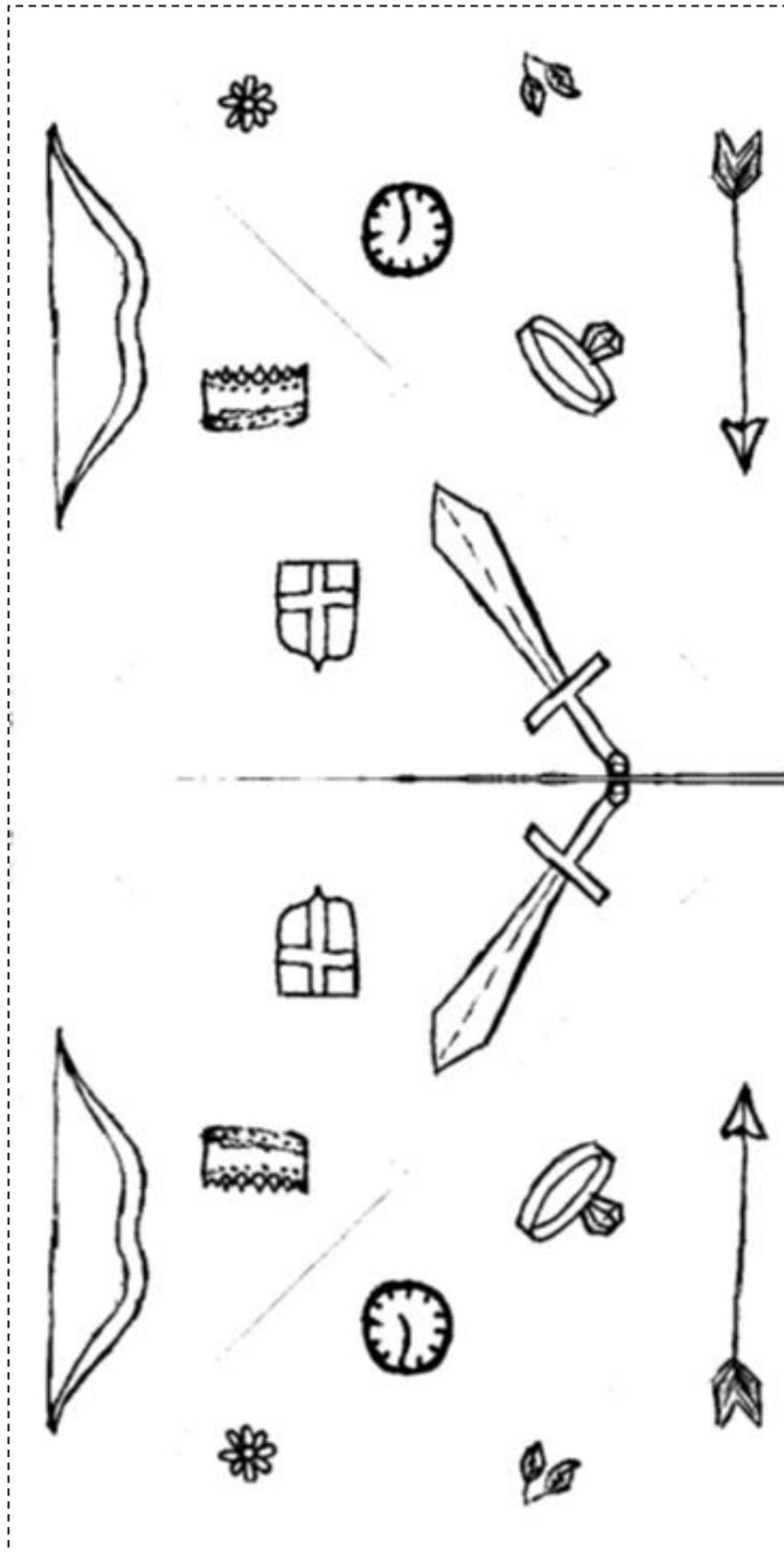
Sfida 1. La rana salterina

Stampa il foglio nella pagina seguente (pag. 6) con i disegni e utilizzalo per realizzare la tua rana. il foglio è già rettangolare, quindi non piegarlo a metà nel primo passaggio. Piegalo in modo tale che i disegni rimangano all'esterno. Quando la rana sarà finita solo uno di questi disegni rimarrà completo: è un importante indizio per il seguito della storia, quindi fai attenzione!

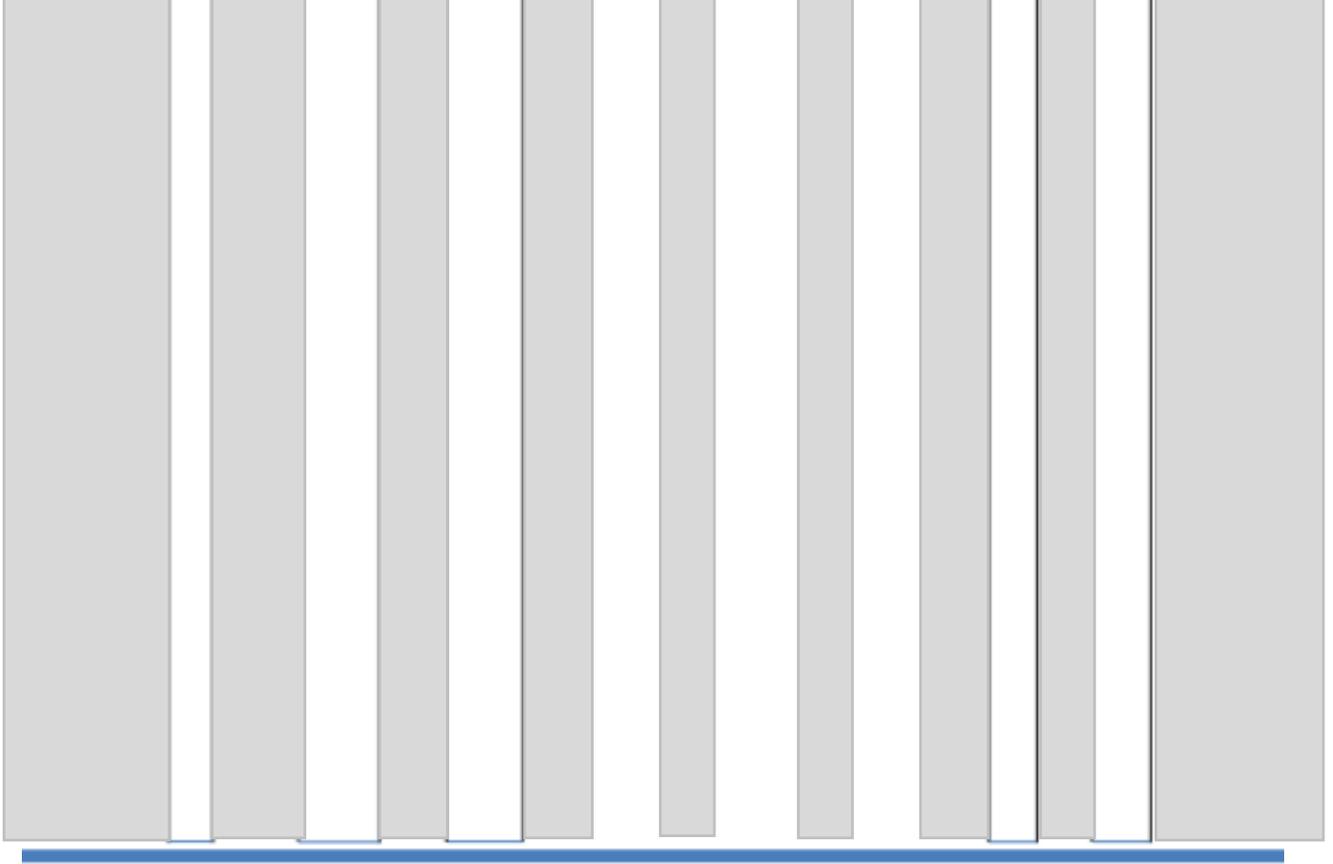
Per realizzare la ranocchia digita su YouTube "rana origami", oppure clicca sul link qui sotto e osserva le istruzioni.

<https://www.youtube.com/watch?v=Vlb2udqPx-M>



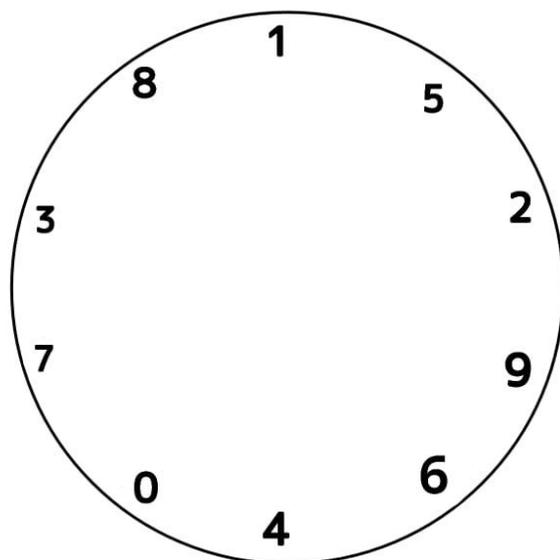
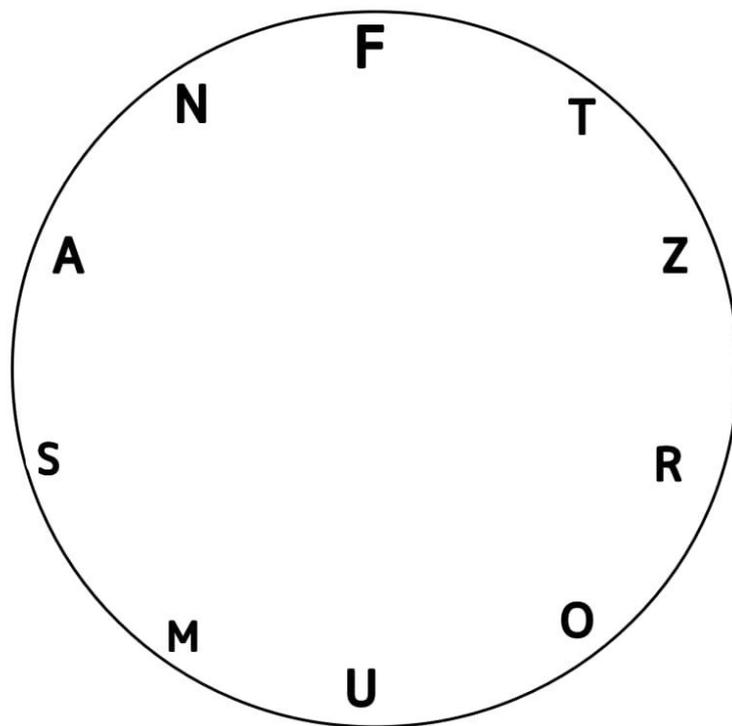


Mi raccomando, utilizza questo rettangolo per fare la rana, dopo averlo tagliato: i disegni contengono un prezioso indizio per dopo!



Sfida 2. Strane incisioni

Dopo aver stampato questo foglio taglia via le striscette di carta grigie e piega quelle bianche sulle incisioni: improvvisamente puoi riconoscere qualche simbolo noto! Trascrivi le cifre su un foglio, ti serviranno più avanti e devi ricordarle!

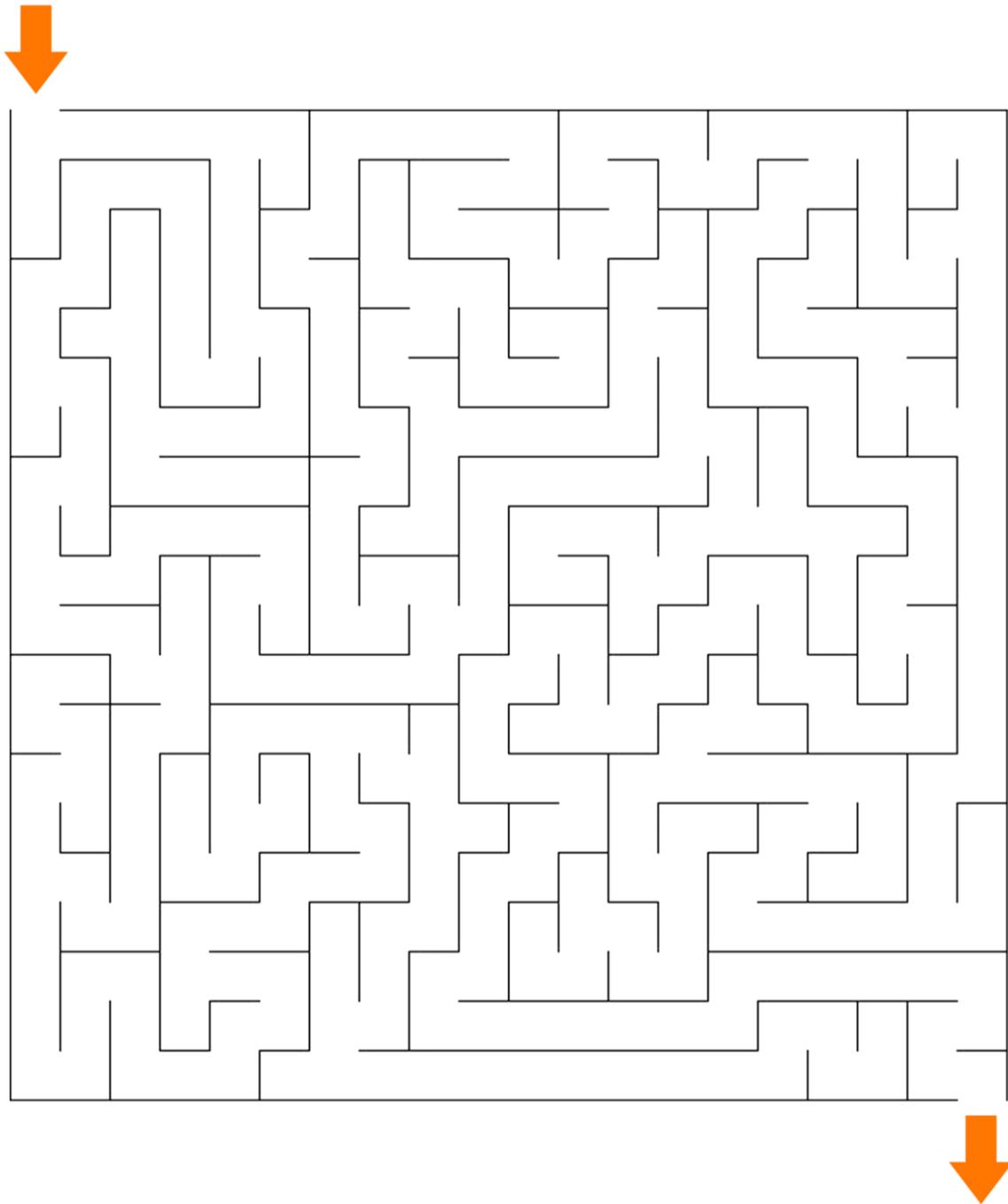
Sfida 3. La Ruota dei Messaggi Segreti+

La Ruota serve per decifrare i messaggi in codice: ad ogni numero del cerchio più piccolo corrisponde una lettera del cerchio più grande e, se associati nel modo giusto, queste coppie permettono di capire i messaggi cifrati che potresti incontrare durante la fuga.

Per costruire la Ruota è sufficiente tagliare i due cerchi e posizionare il più piccolo su quello più grande e ruotarlo in modo che lettere e numeri siano associati correttamente. Se vuoi puoi fermare il centro del cerchio più piccolo su quello più grande con un fermacampioni, sarai più comodo.

Ma ora, quelli sono gli accoppiamenti corretti? Pensa un po' e, con gli indizi che hai già raccolto, cerca di capire se hai già visto da qualche parte una coppia di un numero e una lettera...

Sfida 4. Completa il percorso per sfuggire alle guardie!



Qual è la via più veloce e con meno intoppi per destreggiarsi nel castello?

Sfida 6. La magica ricetta

Utilizzando la Ruota decifra tutti gli strani numeri che trovi nella ricetta, poi trascrivi la parola trovata!



Sfida 7

Rifletti a lungo ma ti trovi in seria difficoltà, già senti il rumore dei passi delle guardie sulle scale. Stai già iniziando a disperarti e hai paura di essere sbattuto nuovamente in cella, quando la tua fedele ranocchia, che ti ha seguito docilmente per tutto il castello, ti si avvicina saltellando. Ti balza in grembo e poi si arrampica fino alla spalla: si alza sulle zampe posteriori e ti sussurra all'orecchio una semplice parola che ti conduce alla soluzione dell'indovinello.

Cosa ti ha suggerito la rana? Ascoltala con attenzione...