

Ti avvicini al tavolo e con un agile salto monti sul ripiano. Cominci a frugare tra gli oggetti del ciclope, ma non trovi nulla di notevole: utensili troppo grandi per essere maneggiati da te, oggetti semplici di nessun valore e ciarpame privo di utilità.

Stai quasi per abbandonare la ricerca quando i tuoi occhi cadono su una guaina di pelle riposta in un angolo, che sembra contenere qualcosa.

La srotoli ai tuoi piedi e trovi in effetti una magnifica spada, magistralmente forgiata e dotata di un'elsa finemente decorata. La osservi meglio perché sei certa che ci sia incisa una scritta e in effetti ne trovi una. Cerchi di sfruttare al meglio la poca luce disponibile e alla fine riesci a leggere un criptico messaggio:

*Il nome pronuncia lesto
del ciclope più importante
se mi vuoi impugnar
fui forgiata per questo
colpire il comandante
e il suo sangue versar*

Un indovinello!

Tu odi gli indovinelli, e detesti Autolico perché lui invece è capace di scioglierli. Sei consapevole che non saprai mai dare la risposta corretta, tanto vale che rinunci immediatamente.

Tuttavia la domanda ti fa venire in mente qualcosa... Forse nel corso della tua esplorazione hai scoperto il nome del capo dei ciclopi. Se lo sai, calcola i numeri corrispondenti alle lettere che lo compongono, secondo lo schema A=1, B=2, C=3...Z=26, sommali tra loro, sottrai uno, aggiungi il risultato così ottenuto al numero di questo paragrafo e recati al paragrafo corrispondente.

Se non hai idea di cosa dire puoi decidere se impugnare comunque la spada al 128.

Oppure abbandonare il tavolo da lavoro. In questo caso decidi di arrampicarti sulla parete di roccia per andare a esaminare la gabbia che intravedi al 145.

Ti avvicini all'altare: è molto semplice, intagliato rozzamente nella pietra, evidentemente da artigiani non particolarmente abili nell'arte della scultura. È formato da un unico e grosso blocco di pietra sormontato da una statuetta appena abbozzata che rappresenta una divinità cacciatrice maschile, il capo cinto da un copricapo piumato e impegnata a brandire un giavellotto.

“Si tratta del Grande Padre - ti informa la decana - la nostra divinità, il suo culto è fortemente incoraggiato da Tzirima”.

Ti accorgi che alla base del simulacro è incisa un'iscrizione, ma è scritta in lingua locale, non riesci a leggerla. La donna però, vedendoti interessata, la traduce per te:

Il Grande Padre scende al fiume in cerca di selvaggina.

Molti si abbeverano, bramosi d'acqua, ed Egli vede sei cervi, due faine, una volpe e nove daini. Ogni animale inoltre nota un lupo che stringe tra le fauci un piccolo agnello ancora vivo. Il divino non caccia i predatori: impugna il giavellotto e si prepara all'assalto.

Tre daini e due cervi riescono a scappare, tutti gli altri bersagli designati cadon sotto i suoi colpi.

Quante cosce ben condite di erbe e bacche vi saranno quella sera al suo desco?

“Lo consideriamo un indovinello per bambini - ti informa la tua ospite - non credo abbia molta importanza”. Ma forse la ha: sei in grado di fornire una risposta al quesito? Se sì, calcola il numero delle cosce che divorerà il Grande Padre, moltiplica per quattro, aggiungi al totale il numero delle zampe dei predatori sfuggiti e recati al paragrafo corrispondente.

Se la tua risposta è errata o non sai sciogliere il quesito dovrai cercare di scappare in un altro modo.

Se vuoi cercare di trovare un varco tra le feritoie vai al **19**.

Se tenti di scardinare la porta vai al **238**.

Puoi anche ricorrere all'Evocazione se hai almeno 1 punto a disposizione: è probabile che una creatura degli inferi possa tirarti fuori di qui. Se opti per questa soluzione vai al **173**.

Puoi compiere ogni scelta solo una volta. Se hai già tentato di tutto senza risultati vai al **156**.

Epilogo

L'avventura è terminata, ma se sei un fan di Autolico e hai letto tutti i suoi libri puoi svelare un finale nascosto, inserito solo per i nostri più fedeli lettori. Per scoprire dove si trova e leggerlo non devi far altro che recuperare i primi due volumi di *Hellas Heroes*.

Prendi la prima parola del paragrafo 251 di *Le Fatiche di Autolico* e la seconda del paragrafo 382 de *L'Audace Colpo del Vello d'Oro*. Calcola il numero che corrisponde a ogni lettera delle due parole suddette secondo lo schema A=1, B=2, C=3... Z=26. Somma i risultati ottenuti tra loro, sottrai due e recati al paragrafo corrispondente.

L'avventura delle ninfe ha un'appendice che solo i più accaniti sostenitori della collana possono gustare... Se invece non hai con te i due libri, è l'occasione buona per procurarteli. Potrai così vivere l'epopea del figlio di Ermes fin dal primo paragrafo e sbloccare l'epilogo nascosto di *Alla Ricerca di Autolico*!