

## Solcaonde

In questo librogame lo scopo è disegnare la mappa dell'arcipelago: questo ti aiuterà a trovare l'Epilogo! Prepara un foglio diviso in vari quadranti: quando ne esplori uno, disegna le isole con il nero e le zone di mare col blu, poi segna con lo stesso colore il numero del paragrafo associato. Durante l'avventura dovrai spendere Punti Energia (PE) il cui valore di partenza è 20; è possibile recuperare PE in diversi modi, ma è vietato superare il valore iniziale. Ogni volta che vuoi spostarti con la barca, pesca una carta da un mazzo senza jolly; in base al seme pescato, i venti tirano in una certa direzione, secondo queste uguaglianze: Cuori=N, Quadri=E, Fiori=S, Picche=O. Dopodiché scegli dove andare; seguire i venti non costa alcun PE, navigare in una direzione perpendicolare a essi ti chiede di spendere 1 PE, mentre navigare controvento ti fa perdere 2 PE. Attenzione! Le carte vanno rimescolate solo quando il mazzo finisce. Quando una scelta porta i PE a 0 o meno, devi seguire le correnti fino a trovare la terraferma: i venti sceglieranno il tuo destino e la tua avventura si concluderà su quest'isola. Nel testo alcuni oggetti sono scritti in grassetto: segnali su di un foglio; potrai usarli quando ti viene richiesto, ma cancellali solo se specificato. Ora sei pronto a salpare!

Il sole sorge e tu, discendente dei Solcaonde, la più famosa famiglia di Molo, scivoli giù dal letto. Una strana energia scorre dentro di te: oggi compi vent'anni e la tradizione dice che è tuo dovere disegnare la mappa dell'intero arcipelago Zoedro. In cucina c'è il tuo zaino con tutto il necessario: una **statuetta di legno di Ka'ra** (la dea dei venti), una **sciarpa** per proteggerti dalle intemperie, provviste, un kit del navigatore, una pergamena con Molo già disegnata e tutto il resto da esplorare. Ti avvii rapido verso la tua piccola barca, dove i tuoi genitori stanno controllando che sia tutto in ordine. Li saluti con un abbraccio e salpi verso l'avventura! Vai al paragrafo 1.

**1** Respiri l'aria di casa: recupera 1 PE. **N2 E3 S4 O5**

**2** Il mare è calmo, la navigazione scorre liscia. **N6 E7 S1 O8**

**3** Il mare è calmo, continua a navigare. **N7 E15 S18 O1**

**4** Sei a Lonkyo, la capitale di Zoedro, situata in una delle isole più grandi dell'arcipelago. Qui ogni attività, servizio e vivanda sono a un soffio dalla tua mano. Le persone sono accoglienti e la loro fama di commercianti non si fa aspettare: un uomo dai baffi sottili vuole la tua barca, in cambio è disposto a offrirti una casa in centro. Se accetti il baratto, vai al **13**. Se decidi di esplorare a piedi la parte Est dell'isola, vai al **18** senza spendere PE. Altrimenti, salpa e pesca; se i venti tirano verso Est, ritarda la partenza e pesca di nuovo. **N1 S15 O16**

**5** Il mare è calmo, la navigazione scorre liscia. **N8 E1 S16 O12**

**6** L'isola è una grande grotta buia e profonda. Avvicinandoti colpi di cannone esplodono nel buio. Pirati! Palle di pietra volano verso di te. Se hai i **fuochi artificiali**, riesci a distrarli, altrimenti perdi 3 PE. In ogni caso, salpa in fretta da quest'isola pescando una carta! **N14 E10 S2 O11**

**7** Appena attracchi un cane dal pelo lungo e nero ti salta addosso e inizia a leccarti la faccia. Dopo averlo coccolato, esplori l'isola: è ricca di animali e i pochi abitanti convivono con loro in perfetta armonia. Il tuo cuore si riempie di gioia, recuperi 1 PE. **N10 E9 S3 O2**

**8** Il mare è calmo, la navigazione scorre liscia. **N11 E2 S5 O12**

**9** Il mare è calmo, continua a navigare. **N31 E25 S15 O7**

**10** La barca ondeggia pericolosamente in balia di un vortice che rimescola le acque senza tregua. Ti aggrappi con forza alla tua compagna di avventure e aspetti di superare lo strano fenomeno. È troppo pericoloso opporre resistenza: devi seguire la direzione dei venti. **N14 E31 S7 O6**

**11** Le coste rocciose di questa piccola isola a forma di punta di freccia rendono difficoltoso attraccare. Un giovane viene in tuo soccorso: dimostrando grande forza ormeggia la barca e ti aiuta a scendere. Quando le mani si sfiorano lo sguardo del ragazzo incontra il tuo e una luce illumina il suo volto. Ti cucina un pasto caldo nella sua capanna e chiacchierate fino a notte fonda. Quando stai per partire, ti chiede di rimanere sull'isola con lui. Se accetti, vai al **38**, altrimenti pesca. **N14 E6 S8 O12**

**12** Procedendo verso Ovest degli scogli bloccano il passaggio. Non riesci a superarli, torna indietro senza spendere PE.

**13** Grazie all'abilità dialettica ereditata da tuo padre ottieni una casa in riva al mare; il venditore si complimenta per la tua parlantina e ti offre un lavoro nel suo negozio. Dopo poco tutta la città ti conosce: chiunque incontri ti saluta con un sorriso e i tuoi progetti qui a Lonkyo vanno per il verso giusto. Fine

**14** Mentre procedi verso Nord l'aria si fa sempre più ghiacciata. Tutto attorno compaiono piccoli iceberg: il legno non può reggere l'urto contro una di queste zolle ghiacciate, torna indietro senza spendere PE prima di subire gravi danni.

**15** La tua barca rallenta e le vele si appiattiscono. I venti hanno smesso di tirare! Devi proseguire remando. Per tornare indietro utilizzi 0 PE. Altrimenti, scegli qualsiasi direzione, spendendo 3 PE. **N9 E19 S21 O3**

**16** Quando approdi su questa piccola un anziano signore si avvicina per proporti un baratto: puoi prendere da lui qualsiasi oggetto a patto di donargliene altrettanti. Della sua collezione tre attirano la tua attenzione: un **rampino**, una **pozione** (recuperi 5 PE; utilizzabile una sola volta quando vuoi, poi cancellala), **fuochi artificiali**. Dopo aver eseguito il baratto, salpa da quest'isola e pesca. **N5 E4 S17 O12**

**17** Navigando verso Sud l'aria si fa più calda, la tua vista si offusca e le forze vengono meno. Ti stai avvicinando alla Cintura di fuoco: una linea immaginaria dove le temperature si alzano a livelli insopportabili. Fai dietrofront senza spendere PE prima che sia troppo tardi!

**18** Un piccolo villaggio di pescatori rimane distante dal resto di questa enorme isola. Gli abitanti sono poveri ma ti offrono un pasto caldo e un letto. Se vuoi camminare verso la parte Ovest dell'isola, vai al **4** senza spendere alcun PE. Altrimenti salpa e pesca; se i venti tirano verso Ovest, puoi ritardare la partenza pescando di nuovo. **N3 E21 S17**

**19** La sabbia lascia presto spazio alla roccia, che sale fino a nascondersi sotto una foresta di pini. Un sentiero ripido si tuffa tra gli alberi verso la parte Nord dell'isola: se lo percorri, perdi 7 PE e vai al **28**, altrimenti pesca; se i venti tirano verso Nord, ritarda la tua partenza e pesca di nuovo. **E26 S35 O15**

**20** Leggi l'**Epilogo**.

**21** Il mare è calmo, continua a navigare. **N15 E35 S17 O18**

**22** Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Est, altrimenti pesca. **N14 E29 S25 O31**

**23** Seguendo la colonna di fumo arrivi sulle coste di un'isola devastata dagli incendi. I tuoi occhi iniziano a lacrimare: se non hai la **sciarpa** perdi 2 PE. Gli indigeni non si fermano un momento, portando sulla spiaggia animali feriti e medicandoli con foglie e unguenti. Se decidi di rimanere per aiutare gli abitanti vai al **39**, altrimenti pesca. **N26 E33 S15 O35**

**24** Quando comunichi al Gran Maestro la tua decisione, sorride. Ti insegna a meditare per metterti in contatto con Ka'ra e la tua conoscenza dei venti si rivela essere un ottimo mezzo per interpretare le sue volontà. Nel tempo impari a intagliare il legno: nel tempo libero crei altre statuette da donare a tutti i naviganti condotti su quest'isola dalla dea. Fine

**25** Una solida parete rocciosa si staglia all'orizzonte. Avvicinandoti, l'ammasso di pietra si presenta povero di appigli per arrampicarsi. L'isola è più grande del solito: l'ammasso prosegue verso Sud appianandosi. Se hai un **rampino** e lo usi per scalare, vai al **32**, altrimenti torna indietro senza perdere PE.

**26** Un odore acre pizzica le narici e cominci a tossire: se non possiedi la **sciarpa** per proteggerti il viso perdi 1 PE. Una colonna di fumo nero proviene da Sud. **N27 E32 S23 O19**

**27** Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Nord; altrimenti pesca. **N29 E30 S26 O25**

**28** In cima a questa montagna in mezzo al mare la vista ti toglie il fiato, recupera 1 PE. Il tramonto colora il mare di un intenso scarlatto facendo risaltare le isole di Zoedro, la cui disposizione forma quasi una linea continua: una N forse? Ormai è calata la notte. Ti riposi sopra a un albero per poi ripartire di mattina, tornando sulla tua imbarcazione.

**29** I venti cullano la tua scialuppa fino alla costa, dove ti accoglie un'enorme statua con un tempio alle sue spalle. Questa è la terra dedicata al culto di Ka'ra. Mentre visiti il tempio e saluti i monaci che lo abitano, realizzi quanto Ka'ra ti abbia protetto negli anni e durante il viaggio. Mentre torni alla tua imbarcazione, una leggera brezza soffia verso la statua. Se prendi i voti in questo tempio, vai al **24**. Altrimenti cancella la **statuetta** se ancora la possiedi: la lasci ai piedi della statua come omaggio alla dea. Poi salpa e pesca. **N14 E36 S27 O22**

**30** L'isola è un insieme di piccole grotte; avvicinandoti, colpi di cannone esplodono da queste rientranze. Pirati! Palle di pietra volano verso la tua barca. Se hai i **fuochi artificiali** riesci a distrarli, altrimenti perdi 3 PE. Non perdere altro tempo! Salpa e pesca. **N36 E34 S32 O27**

**31** Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Est, altrimenti pesca. **N14 E22 S9 O10**

**32** Quando approdi alcuni abitanti si avvicinano per accoglierti. Una ragazza con i capelli del colore del corallo ti mette una collana di fiori: i vostri occhi si incontrano, lei arrossisce e abbassa lo sguardo. Gli abitanti indicano una festa per celebrare il tuo arrivo: tra bevande dolcissime e cibo a volontà, la ragazza della collana si avvicina e ti riempie di domande; le tue risposte la lasciano a bocca aperta! Si fa mattina e prima che tu possa risalire sulla tua barca ti chiede di restare sull'isola con lei. Se decidi di rimanere vai al **37**; altrimenti salpa e pesca. **N30 E34 S33 O26**

**33** Un odore acre ti pizzica le narici e cominci a tossire: se non possiedi la **sciarpa** per proteggerti il viso perdi 1 PE. Una colonna di fumo nero proviene da Ovest. **N32 E34 S17 O23**

**34** Mentre procedi verso Est aguzzi la vista in cerca di terre da esplorare. Nell'arco di miglia c'è solo mare. L'arcipelago Zoetro non ha altre isole in questa direzione, torna indietro senza spendere PE e continua il tuo viaggio.

**35** Un odore acre ti pizzica le narici e cominci a tossire: se non possiedi la **sciarpa** per proteggerti il viso perdi 1 PE. La colonna di fumo nero proviene da Est. **N19 E23 S17 O21**

**36** Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Ovest, altrimenti pesca. **N14 E34 S30 O29**

**37** Accetti la sua proposta e ti porta a vedere casa sua mentre continui a raccontarle le tue avventure, quando ti zittisce con un bacio. Vi amate per tutta la notte e la mattina dopo progettate insieme il vostro futuro. Fine

**38** Quando accetti, lui esplode in un urlo da far tremare i muri! Ti prende le mani e racconta tutti i suoi progetti, quando la sua voce si fa più lenta... Ti accarezza una guancia e ti bacia. Vi amate per tutta la notte e la mattina dopo ti porta al villaggio; sveglia tutti i cittadini per indire una festa, mentre progettate il vostro futuro insieme. Fine

**39** Dopo aver medicato gli animali estratti dalle fiamme organizzi gli abitanti in turni e usi le tue conoscenze dei venti per sfruttare quelli favorevoli e limitare i danni. Con il tempo gli animali si riprendono e le fiamme diminuiscono, ma le piogge allagano l'isola: bisogna rimboccarsi le maniche. La riconoscenza delle persone intorno a te e degli animali che hai salvato ti fa capire che questo è il tuo posto. Fine

## Epilogo

Ce l'hai fatta! Sollevi la punta della penna di gabbiano dopo aver tracciato l'ultima linea e ammiri il tuo lavoro: l'arcipelago Zoedro ha una mappa aggiornata. Ti tornano in mente tutti i luoghi che hai visitato, i rischi che hai corso e - per ogni isola - tutte le persone che hai conosciuto, tutti i sorrisi ricevuti. Ciò che hai abbandonato dietro di te per portare a termine il tuo compito.

Con le ultime energie rimanenti navighi verso casa. Quando approdi la festa per il tuo ritorno è grande! Dopo l'entusiasmo iniziale qualcosa non torna, come se quest'isola non fosse casa tua - non più.

A notte inoltrata, quando la festa ormai è conclusa, ti siedi sulla spiaggia guardando il mare, la mappa stretta nel pugno. Questo pezzo di carta vale più di tutto il resto?

Vale più dell'amore?

Vale più dell'altruismo?

Vale più della spiritualità?

Vale più della stabilità?

Quanto tempo gli hai dedicato?

A quante cose hai rinunciato?

Il tuo posto è davvero qui?

Persino i venti hanno smesso di tirare, lasciandoti consumare dai tuoi dubbi.

**LA TUA AVVENTURA FINISCE QUI.**



## SOLUZIONE

Disegnando completamente la mappa si ottiene un arcipelago racchiuso in uno schema di 28 quadranti, di altezza 4 e lunghezza 7. La disposizione delle isole forma il numero 20, l'unico paragrafo che indica di leggere l'Epilogo. La scoperta del numero nascosto nella mappa è l'unico modo per accedere a questo paragrafo e quindi all'Epilogo.