

SFIDE EOLICHE

«Io posso generare più caos di quanto possiate fare voi...».

«No, sono più distruttivo io!».

«Bene. Vediamo chi tra di voi farà più danni», dice l'Aliseo.

È una contesa tra venti, questa: come ogni anno, vi incontrate per fare a gara. Chi di voi creerà più disagi agli esseri umani e all'ambiente circostante? Il percorso è già stato deciso, ora è il momento di passare all'opera!

Per prima cosa, devi scegliere che **vento** sei: Koshava, Vento del Diavolo, Chinook o Maestrone?

Poi devi stabilire le **condizioni atmosferiche**. Lancia 1d6 e, in base al numero ottenuto: 1=Sereni ☀️, 2=Nuvoloso ☁️, 3=Pioggia 🌧️, 4=Tempesta ⚡️, 5=Neve ❄️, 6=Nebbia 🌫️.

Ad ogni paragrafo ti troverai a dover effettuare delle scelte: a differenza dei normali racconti a bivi, queste possono anche essere multiple. Se effettui una **scelta specifica**, vai al relativo paragrafo; se invece effettui una **scelta multipla**, somma i singoli paragrafi di uscita e vai al paragrafo corrispondente.

Ad esempio, puoi andare a destra (5) o a sinistra (12), ma se vuoi andare a sia a destra che a sinistra, somma 5 e 12 e prosegui al 17. Se ci sono tre opzioni, non puoi sceglierne solo due e l'unica scelta multipla le comprende tutte e tre.

Lo scopo del gioco è quello di causare il maggior numero di danni lungo il percorso. Per il loro conteggio, i singoli paragrafi proporranno diversi valori (+1, +2, +3, ecc.) che,

sommati durante il corso della partita, determineranno il valore di **Danno** globale causato all'ambiente circostante.

Come si gioca?

Inizia dal paragrafo 1 e decidi che direzione prendere tra scelte singole o scelta multipla. A quel punto, consulta la **Tabella** alla fine del racconto, leggendo la sola riga relativa al paragrafo di uscita: in base a quale vento sei e ai simboli indicati, determina il Danno, quindi recati al paragrafo indicato nell'ultima colonna a destra e prosegui con un nuovo scenario.

Esempi di interpretazione dei Danni e significato dei simboli:

 -1: se è tempo di pioggia, sottrai 1 al Danno;

 +1: se ci sono nuvole o nebbia, aggiungi 1 al Danno;

 *: se c'è il sole, segna un asterisco;

* +2: se hai segnato un asterisco, aggiungi 1 al Danno;

TR+1: "Tutto il Resto, +1 Danno";

Se la casella è vuota, il Danno non subisce variazioni.

Il simbolo ↑ significa che stai salendo lungo una montagna: in questo caso, al paragrafo successivo ti troverai necessariamente a scendere (↓) dall'altro versante. Le frecce tra parentesi, associate ad un simbolo, determinano il danno indicato solo se si verificano entrambe le condizioni. Ad esempio:

 (↓) +1: se scendi dalla montagna con il sole: +1 Danno;

"Mantieni ↓": mantieni il simbolo ↓ per un altro paragrafo.

"↓Reset": quando compare "Reset" associato ad un simbolo, la presenza di quella condizione annulla tutti i danni indicati nella casella. In questo caso, ↓Reset significa: "Se sei in situazione di discesa, tutti gli eventuali altri Danni indicati in questa casella vengono annullati, anche se si verificano le condizioni".

1

Inizi a sbuffare verso ovest seguendo il percorso stabilito, lasciandoti alle spalle la noiosa pianura. Una collina di piccole dimensioni ti mette di fronte alla tua prima scelta: alla sua destra c'è un piccolo centro abitato, mentre alla sua sinistra c'è una moltitudine di campi coltivati a ortaggi.

Sbuffi verso il centro abitato (**12**) o verso le coltivazioni (**20**)?

3

Intravedi il traguardo in lontananza: la cima di un monte. Se scegli di deviare verso la tua destra potrai seguire le curve di livello di una montagna innevata e ricca di vegetazione: in questo caso vai all'**8**. Se invece procedi lungo la gola fino ad arrivare ad un punto in cui intravedi un accumulo di acqua piovana, più a valle, vai al **28**.

5

Il percorso di quest'anno è molto interessante: cosa ti aspetterà adesso? La risposta arriva subito: una valle coperta dalla nebbia a sud (vai al **38**), mentre a ovest intravedi una zona industriale, in cui le esalazioni tossiche delle fabbriche hanno completamente invaso l'area circostante (vai al **2**).

10

Prosegui in direzione sud, fino a che il percorso conduce nuovamente nell'entroterra. Dopo esserti addentrato lungo una catena montuosa, devi decidere se procedere in salita verso la cima di un monte roccioso (↑), andando al **31**, oppure procedere in discesa, andando all'**11**.

17

Inizi a prenderci gusto: i due percorsi precedenti si riuniscono, per poi dividersi ulteriormente. A destra noti un fitto bosco composto da essenze resinose: se vuoi attraversarlo vai al **22**. Se vai a sinistra, invece, potresti risalire lungo una montagna quasi del tutto priva di vegetazione (↑), che stimi essere alta poco più di 1000 metri: se procedi da questa parte vai al **13**.

27

La prossima sfida che ti propone il territorio è tripla anziché doppia: puoi sbuffare verso un fiume di medie dimensioni sul quale navigano diverse barche (vai al **26**), avventurarti dalla parte opposta in una zona desertica (vai al **15**), oppure incanalarti lungo una strada trafficata (vai al **6**).

30

Ah... le curve di livello! Ti ricordano la sensualità della Bora e la sua veemenza... Che pensieri sconci ti fanno venire!

33

Il percorso è quasi giunto alla sua conclusione: ora devi scegliere se attraversare perpendicolarmente un ponte stradale e seguire il versante della montagna (vai al **7**), oppure infilarti sotto di esso, lungo una gola impervia e ripida (vai al **37**).

34

Divertendoti con le turbolenze come tuo solito, devi prendere una scelta: procedere in discesa verso la pianura (vai al **25**) o avventurarsi verso la cima di una montagna (↑) (vai al **14**)?

43

Superato questo settore entrerai nella seconda metà del percorso. Di fronte a te, un bosco di essenze resinose si erge fiero e massiccio da un lato, mentre dall'altro avvisti un campeggio in un'ampia vallata. Ti avventuri attraverso il bosco (24) o vai a testare la stabilità di tende e roulotte (21)?

46

Eccoti all'ultima scelta: come avevi intravisto, l'arrivo è situato in cima ad una montagna. Vuoi salire subito ad alta quota e costeggiare la cima (vai al 23), oppure procedere in pianura e salire di quota solo in corrispondenza del traguardo (vai al 18)?

48

Il percorso costeggia un ampio corso d'acqua nel suo tratto finale. Ora hai tre modi per oltrepassare una montagna di medie dimensioni e procedere verso sud: puoi salire lungo la montagna e poi scendere dal versante opposto (vai al 9), giungere fino al mare, invertire la tua direzione, puntare contro la città situata all'altro lato della montagna e poi andare a sud (vai al 4), oppure semplicemente girare intorno alla montagna e sfiorare appena la città da un lato (vai al 16).

50

Sei finalmente giunto al punto di arrivo.

È giunta l'ora di conteggiare i danni. L'Aliseo inizia ad esporre i record storici: «I massimi danni mai registrati sono: Vento del Diavolo, 38; Maestrale, 32; Chinook, 23; Koshava, 33».

«E in base alle condizioni atmosferiche?», chiedi.

«Pioggia: 27. Tempesta: 35. Neve: 32. Sole: 37. Nuvole: 26. Nebbia: 25. Chi di voi ha superato qualche record?».

«Ci sono anche i record dei danni contenuti?», chiede un altro.

«Sì: chiamiamoli i “Record dei Venti affetti da buonismo”, quelli che cercano di fare meno danni possibile. Il danno minimo è stato 1, da parte di tutti e quattro i venti. In base alle condizioni atmosferiche, abbiamo 3 in condizioni di Nebbia o Tempesta, e 2 in condizioni di Pioggia, Neve, Sole o Nuvole. Qualcuno di voi è riuscito a fare di meno di loro?».

Che tu sia stato distruttivo o magnanimo, valuta se hai superato uno dei record e, quindi, se sei soddisfatto della tua prova. In ogni caso, appuntamento alla prossima sfida per migliorare la tua performance, qualunque essa sia!

	Vento del Diavolo	Maestrale	Chinook	Koshava	Vai al:
2	+3 * +2	+2 *	+2 *	+1 *	48
4		+2 +1		+2	10
6	+2 (↓) +2	+1 +2 ↓ Reset	+2 ↓ +1	+1	34
7	+2 ↓ +1	+2	+2 ↓ +1	+1	3
8	+1 +2	+4 +1 ↓ +2	+1 +2	+4 +1 +3 ↓ +2	46
9	+1 +4 +3	+1	+1 +4 +2	+2	10

	Vento del Diavolo	Maestrale	Chinook	Koshava	Vai al:
11	☀️ +3 TR+2		☀️ +3 TR+2		33
12	☀️ +2 ❄️ -1	☁️ ⚡️ ❄️ +2	❄️ -1	❄️ ⚡️ +1	17
13		☁️ ⚡️ ❄️ +3 🌫️ +1		☁️ ⚡️ ❄️ +3 🌫️ +2	27
14		☁️ +2 ⚡️ ❄️ +4		☁️ +2 ⚡️ ❄️ +4	43
15	☀️ +3 ↓ +5 ☁️ +1		☀️ +3 ↓ +2 ☁️ +2		34
16	☀️ +2 *+3	*+3	*+3	*+4	10
18	☀️ +2	☁️ ⚡️ ❄️ +2 🌫️ +1	⚡️ +1	☁️ ⚡️ ❄️ +1 🌫️ +1	50
20	☀️ +4 ❄️ +1 ☁️ ⚡️ +2	☁️ ⚡️ ❄️ +4 🌫️ +1	☀️ ☁️ ⚡️ +2	⚡️ ❄️ +3 🌫️ +2	17
21	☀️ +2 ❄️ +1 ⚡️ (↓) +2 ↓ +3	☁️ ⚡️ ❄️ +3 ↓ Reset	☁️ ⚡️ +2 ❄️ -1 ☀️ +1 ↓ +3	☁️ ⚡️ ❄️ +2	5
22	☀️ +3	☁️ ⚡️ +1 🌫️ ❄️ +1	☀️ +2	🌫️ ⚡️ +2	27
23		☁️ ⚡️ ❄️ +3 🌫️ +2		☁️ ⚡️ +3 🌫️ ❄️ +3	50
24	☀️ +4 ⚡️ +3 ☁️ +2 ↓ +5	⚡️ (↓) +2	☀️ +2 ⚡️ +3 ☁️ +2 ↓ +4	⚡️ (↓) +2	5
25	☀️ +3 TR+2		❄️ ☀️ +3 ☁️ ⚡️ +4	🌫️ +2	43
26	⚡️ +2 ↓ +2	⚡️ +2 ↓ Reset	↓ +2	⚡️ +2 ↓ +2	34

	Vento del Diavolo	Maestrale	Chinook	Koshava	Vai al:
28	+2 +7 +1	+2 +2	+2 +5	+2 +2 +3	46
29	+2 *+1	*+1 TR+1	+1 *+1	+4 +2 *+1	10
31		+4 +2	+2	+2 +2 +4	33
32	+1 +3	+6 +1	+1	+4 +2	17
35	+1	+4 +2	+1	+3 +4 +5	27
36	+1 +4	+3 +2	+1 +3	+2 +3 +4	46
37	Mantieni	Mantieni	Mantieni	Mantieni	3
38	+2 +1	+3	+3 +2	+5	48
39	+2 TR+1	+4 +2	+2 +1	+4 +2	43
40	+2 +1	+5 +2	+2	+6 +1	48
41	+1	+5 +3		+4 +4	50
42	+2 TR+1	+4 +2	+2 TR+1	+2 +4	33
44	+1	+2	+1	+1	3
45	+3 () +1 +1 +4	() +1 +3	+1 +2 +3	+2 () +2	5
47	+1 () +1 +3	+1 Reset	+1 +2 +3	+3 +2	34

SOLUZIONE:

È possibile superare i record indicati al paragrafo 50 per ciascuna tipologia di vento e per tutte le tipologie di condizioni atmosferiche. Alcuni sono superabili di un solo punto, altri di due.

I venti catabatici caldi come il Vento del Diavolo e il Chinook hanno una pericolosità maggiore quando acquisiscono calore, e questo avviene quando si scende da una montagna (mentre la salita gli fa perdere calore, quindi in quel caso il danno è limitato). Questi due venti, basandosi sulla potenza, causano un danno dimezzato in caso di scelte multiple (separarsi in due dimezza la potenza).

Venti più umidi come Maestrale e Koshava sono invece più deboli in discesa perché acquisiscono calore. Quando si dividono in due lungo il percorso, inoltre, i singoli danni si sommano in quanto dovuti a basse temperature ed umidità (valori che non si scindono in caso di doppio percorso).

Di seguito sono presenti alcune indicazioni relative ai danni causati dai singoli venti:

Vento del Diavolo

È un vento catabatico caldo e polveroso, molto forte. I danni maggiori li fa pertanto con tempo soleggiato e in caso di discesa dalle montagne. La presenza di precipitazioni (pioggia, tempesta e neve) ne aumenta spesso la pericolosità in caso di ponti e versanti delle montagne (par. 33 e 48), montagne ricche di vegetazione (par. 3), ma anche i danni alle coltivazioni sono ingenti (par. 1) sia per il calore, che per la potenza, che per l'effetto abrasivo della polvere. Precipitazioni più intense come

Tempeste e Nevicate generano più danni della semplice pioggia dove è presente l'uomo (barche al par. 27, campeggio al par. 43) e dove si accumulano grandi quantità d'acqua (par. 3). Gli incendi possono verificarsi soprattutto in caso di essenze resinose (par. 17 e 43).

Lo scioglimento della neve, a volte, può limitare i disagi alla popolazione (par. 1).

Nebbia e Nuvole creano problemi solo in caso di scarsa circolazione d'aria (par. 5), boschi (part. 43) e dove circolano mezzi artificiali (part. 27 e 48).

Maestrale

La diminuzione sensibile della temperatura avviene nel momento in cui si verificano le precipitazioni, quindi è in presenza di queste ultime che avvengono i maggiori disagi in quasi tutti gli ambienti.

In discesa, genera danni solo dove può portare materiale a valle (par. 3) con forti Tempeste, mentre in tutti gli altri casi i danni sono limitati a causa dell'innalzamento della temperatura.

Nebbia e Nuvole generano problemi solo nei casi in cui ristagna l'umidità.

Chinook

È un vento caldo Fohen, quindi di tipo discendente. È capace di generare temperature anche molto alte (è conosciuto anche come Snow Eater - "Mangiatore di Neve"). Come il Vento del Diavolo, i danni sono ingenti in caso di discesa dalle montagne (par. 34) e con precipitazioni (par. 33), così come sono alti i danni a boschi, persone e cose (par. 1 e 43) e dove si

accumulano grandi quantità d'acqua (par. 3) in caso di forti Tempeste. La presenza del sole peggiora le cose, soprattutto in discese (par. 10), in caso di coltivazioni (par. 1), in presenza dell'uomo (par. 43), nei boschi (par. 17 e 43) e in zone desertiche (par. 27).

Il suo passaggio, sciogliendo la Neve, può portare danni a vegetazione (par. 3) e rischio valanghe (par. 10), ma può anche diminuire i disagi dove è presente l'uomo (par. 1 e 43).

Per Nebbia e Nuvole, vale quanto già detto per il Vento del Diavolo.

Koshava

Nei casi più estremi, questo vento fa abbassare la temperatura fino a -20 °C. È più intenso nelle ore più fredde della giornata. Per questi motivi i danni più ingenti si verificano in presenza di Nebbia ed umidità, mentre solitamente né Nuvole né Sole determinano un aumento di danni.

In discesa, i disagi aumentano soprattutto in caso di Tempeste (par. 3 e 43).

DANNI MASSIMI RISCONTRABILI:

Sole: 39 (Vento del Diavolo)

Pioggia: 29 (Maestrale)

Neve: 34 (Maestrale)

Tempesta: 36 (Koshava)

Nuvole: 28 (Vento del Diavolo)

Nebbia: 27 (Koshava)

Vento del Diavolo: 39 (in caso di Sole)

Maestrale: 34 (in caso di Neve)

Cinhook: 25 (in caso di Sole)

Koshava: 36 (in caso di Tempesta)

DANNI MINIMI RISCONTRABILI:

Sole: 0 (Maestrale e Koshava)

Pioggia: 0 (Cinhook e Vento del Diavolo)

Neve: 0 (Cinhook e Vento del Diavolo)

Tempesta: 1 (Vento del Diavolo)

Nuvole: 0 (Maestrale e Koshava)

Nebbia: 2 (Cinhook e Vento del Diavolo)

Vento del Diavolo: 0 (in caso di Pioggia e Neve)

Maestrale: 0 (in caso di Sole e Nuvole)

Cinhook: 0 (in caso di Pioggia e Neve)

Koshava: 0 (in caso di Sole e Nuvole)