

In questo librogame lo scopo è quello di disegnare la mappa dell'arcipelago. Per facilitarti il compito, prepara un foglio diviso in vari quadranti: quando esplori un nuovo quadrante, dopo aver segnato il numero del paragrafo associato, disegna le isole con il nero e le zone di mare col blu. Durante la tua 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 salpi da un'isola, perdi 1 PE e pesca una carta da un mazzo da poker 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, mentre scegliere un'altra direzione costa 2 PE. Attenzione: non puoi mai scegliere di andare nella direzione opposta ai venti. Quando una scelta porta i PE a 0 o meno, devi seguire le correnti fino a trovare la terra ferma: i venti sceglieranno il tuo destino e la tua avventura si conclude su quest'isola.

Introduzione

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. L'aria è frizzante, la casa è vuota ed in cucina ti aspetta sul tavolo il tuo zaino con il necessario per il viaggio: una **sciarpa** per proteggerti dalle intemperie, numerose provviste, un **statuetta in legno di Ka'ra**, la dea dei venti, un kit del navigatore e una pergamena con Molo, la tua isola, già disegnata e tutto il resto da esplorare. Senza indugiare oltre ti avvii verso la tua piccola barca e salpi verso l'avventura! Vai al paragrafo **1**

1 L'aria di casa ti riempie i polmoni: recupera 2 PE. Ricordati di perdere 1 PE quando salpi da un'isola! 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 E17 S18 O1

4 Attracchi dentro a Lonkyo, la capitale di Zoedro, dove ogni attività, servizio e vivanda è ad un soffio dalla tua mano. Le persone sono accoglienti e la loro fama di commercianti non si fa aspettare: ti viene offerta una casa in centro per la tua barca. Se accetti vai a **9**. Se decidi di esplorare a piedi la parte Est dell'isola, vai a **18**. Altrimenti, salpa e pesca N1 S50 O46

5 Il mare è calmo, la navigazione scorre liscia. N8 E1 S46 O12

6 L'isola è una grande grotta buia e profonda. Avvicinandoti, colpi di cannone esplodono nel buio. Pirati! Palle di pietra volano verso la tua barca. Se hai i **fuochi artificiali**, usali per distrarre i corsari. Altrimenti perdi 4 PE. N14 E10 S2 O8

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 2 PE. N10 E13 S3 O2

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

9 L'abilità dialettica ereditata da tuo padre ti fa ottenere 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

10 La barca ondeggia pericolosamente, di fronte a te uno strano

vortice rimescola le acque senza tregua. Ti aggrappi con forza alla tua compagna di avventure e aspetti di superare lo strano fenomeno. E' 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 vostre mani si sfiorano gli sguardi si incrociano e una luce illumina il suo volto. Ti cucina un pasto caldo nella sua capanna e chiacchierate fino a notte fonda. Quando stai per andartene ti chiede di rimanere sull'isola con lui. Se accetti, vai a **38**. Altrimenti pesca **N14 E6 S8 O12**

12 Procedendo verso ovest degli scogli bloccano il passaggio. Non riesci a superarli, torna indietro.

13 Il mare è calmo, continua a navigare. **N31 E25 S17 O7**

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 prima di subire gravi danni.

17 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 4 PE. **N13 E19 S21 O3**

18 Un piccolo villaggio di pescatori in riva al mare rimane distante dal resto di questa enorme isola. Gli abitanti sono poveri ma ti offrono un pasto caldo e un letto. Se vuoi andare nella parte Ovest dell'isola vai a **4**, altrimenti pesca **N3 E21 S50**

19 La sabbia lascia presto spazio alla roccia, che sale fino a nascondersi sotto una foresta di pini. Un sentiero ripido si tuffa

dentro agli alberi, conducendo alla parte Nord dell'isola: se lo percorri perdi 7 PE e vai al **32**, altrimenti pesca **E26 S22 O17**

20 Leggi l'Epilogo

21 Il mare è calmo, continua a navigare. **N17 E22 S50 O18**

22 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 S50 O21**

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 a **42**. Altrimenti pesca **N26 E33 S50 O22**

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 e sembra appianarsi. Se hai un **rampino** e lo usi per scalare vai a **32**. Altrimenti torna indietro.

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 E28 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 Quando approdi alcuni abitanti si avvicinano per accoglierti. Una ragazza dai capelli di 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 e 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 pesca [N30](#) [E41](#) [S33](#) [O26](#)

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 questo tuo viaggio. Mentre torni alla tua imbarcazione, una leggera brezza soffia di nuovo verso la statua. Se prendi i voti in questo tempio vai a [40](#), altrimenti lascia qui la **statuetta** come omaggio alla dea se ancora la possiedi. Salpa e pesca [N14](#) [E36](#) [S27](#) [O35](#)

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**, usali per distrarre i corsari, altrimenti perdi 4 PE. [N36](#) [E41](#) [S28](#) [O27](#)

31 Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Est. Altrimenti pesca [N14](#) [E35](#) [S13](#) [O10](#)

32 In cima a questa montagna in mezzo al mare la vista ti toglie il fiato, recupera 2 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 ad un albero per poi ripartire di mattina, tornando sulla tua imbarcazione.

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. [N28](#) [E41](#) [S50](#) [O23](#)

35 Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Est. Altrimenti pesca [N14](#) [E29](#) [S25](#) [O31](#)

36 Il mare è calmo. Se possiedi la **statuetta di Ka'ra**, i venti tirano verso Ovest. Altrimenti pesca [N14](#) [E41](#) [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

40 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 ad intagliare il legno per creare altre statuette, aiutando così tutti i naviganti condotti su quest'isola dalla dea. Fine

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

42 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 ancora le maniche.

La riconoscenza delle persone intorno a te e degli animali che hai salvato ti fanno capire che questo è il tuo posto. Fine

46 Quando approdi su questa piccola isola a forma di goccia un anziano signore si avvicina per proporti un baratto: puoi prendere da lui un oggetto a patto di donargliene uno qualsiasi dei tuoi. **rampino, pozione** (recupero 4 PE da usare quando vuoi), **fuochi artificiali**. N5 E4 S50 O12

50 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 prima che sia troppo tardi!

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. Mentre guardi la tua mappa provi di nuovo le emozioni vissute durante il tuo viaggio: i luoghi meravigliosi che hai visitato, i rischi che hai corso e, in ogni isola, tutte le persone che hai conosciuto, tutti i sorrisi ricevuti, le chiacchiere e l'accoglienza di tanti mondi diversi. Ce l'hai fatta, la mappa è completa, il lavoro è svolto. Ma a che prezzo? 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