



Le Saghe di ConQuest (2001)
Gioco da tavolo - Produzione SCRIBABS
Miglior Gioco Italiano
Luccagames 2001
Miglior Gioco Autoprodotto
AcquiComics 2001



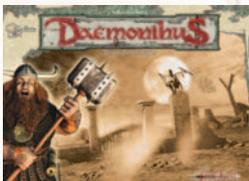
Millenarocca (2003)
Gioco da tavolo - Produzione SCRIBABS
Illustrazione della copertina
ad opera del maestro
del fumetto italiano Sergio Toppi.



Il congegno traslante (Romanzo)
ROSE&POISON Editore
ISBN: 88-89691-00-X
Prezzo: 13,00 E
Formato: 15x21
Pagine: 272
Illustrazioni in bianco e nero



Tempus Draconis (2005)
Gioco da tavolo - Produzione SCRIBABS
Versione multilingua del gioco "Millenarocca"
distribuito in Germania da MadMan'sMagic.
Presentato alla fiera di Essen (Germania)2005.



Daemonibus (2005)
Gioco da tavolo - Produzione SCRIBABS
Quarto "episodio" delle Saghe di ConQuest.
Presentato in anteprima alla ModCon
(Modena) a settembre 2005.

PER INFORMAZIONI E ACQUISTI:

WWW.MILLENARocca.COM - WWW.ROSEANDPOISON.COM
MASTER@MILLENARocca.COM

OPPURE: SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA - VIA BORG PISANI, 11 - 10141 TORINO
TELEFONO +39 011.19.71.50.40

© Copyright by Paolo Vallerga. All rights reserved. No part of this work may be reproduced in any form or by any means without the prior written permission of the publisher. I marchi sono marchi registrati, le immagini sono di proprietà dell'autore. Si fa divieto di utilizzo e/o riproduzione totale o parziale senza autorizzazione scritta dell'autore.

Come Scrive Mago Vascalonga sulle sue Saghe: "Possa l'imperituro foco dello Drago arrear la bua a chi non si fa l'affari sua et incautamente usa quanto non gli ha ispirato a lui medesimo la musa!"

"Dello rimirar le terre
poste innanzi allo cammino
rimasi senza fiato.
La Millenaroccea alle mie spalle
era rifugio sicuro,
ma come il fuoco
di Arquille il Drago
bruciavo dal desiderio
di soggiogare l'ignoto
e trovare una fonte
che placasse
la mia sete d'Avventura!"

Guqan l'Illuminato

MESE DELLA CULTURA

XXIII EDIZIONE
17 SETTEMBRE - 21 OTTOBRE 2005

Comune di Ghilarza

Con il patrocinio dell'Assessorato della Pubblica Istruzione
e Beni culturali della Regione Autonoma della Sardegna

VENERDÌ 30 SETTEMBRE
Torre Aragonese - ore 18.30

Il congegno traslante
da "Le Saghe di ConQuest" alla "Millenarocca"
Presentazione del libro e dei giochi di e con Paolo Vallerga
Relatore: Roberta Mele

Le Saghe di
ConQuest



La Saga ha Inizio...

Dal gioco al romanzo...

Le **Saghe di ConQuest** sono nate nel 1998, in un periodo in cui in Italia i giochi da tavolo di ambientazione fantasy scarseggiavano e, quei pochi, giungevano con le regole tradotte e fotocopiate dalla generosità dei negozianti. In un clima monopolizzato dal serio mondo Fantastico americano, l'esigenza di dare un nuovo impulso allo stile italiano è stata una conseguenza naturale.

L'aspetto goliardico, ironico e autoironico, totalmente assente nella produzione fantasy americana è stato un punto di partenza e *L'armata Brancaleone*, indimenticabile film di Mario Monicelli (1966), una fonte di ispirazione irrinunciabile.

In questo bizzarro mondo, nato in tre lunghi anni di gioco su prototipi via via più perfezionati, leggendari eroi vengono coinvolti da strampalati "CapoClan" in epiche e al contempo assurde avventure che mettono in luce in maniera esilarante e ironica il contrasto tra i personaggi (che si prendono molto sul serio) e l'ambiente paradossale.

Il congegno traslante

...e ritorno!

Loro linguaggio, poi, è quello dell'Italia medievale, ricco di latino maccheronico e di parole obsolete, di rime bislacche e di nomi fantasiosi.

Eletto **Miglior gioco italiano** nel 2001 a LuccaGames e **Miglior gioco autoprodotta** ad Acquicomics nello stesso anno, la prima edizione, la cui tiratura era piuttosto limitata, è esaurita rapidamente.

Il gioco in sé non avrebbe potuto raccontare in maniera esauriente tutto quello che il mondo di ConQuest aveva da dire; avrebbe potuto soltanto lasciar intuire alcune trame, mentre i personaggi non avrebbero potuto essere descritti, approfonditi, ma soltanto abbozzati. Di qui l'esigenza di far conoscere meglio, attraverso il racconto, la narrazione, quello che un vagabondo può incontrare nel Questland.

Il romanzo, dal canto suo, ha innescato un meccanismo di "ritorno" suggerendo idee da cui sono scaturiti nuovi giochi, i cui protagonisti passano con la medesima spavalderia, forza (e soprattutto goffaggine) da un ambiente all'altro.

Tempus Draconis

La Saga continua!

In questo vortice, questo circolo vizioso, che permette di raccontare ancora storie, sotto forme differenti. Nel gioco, infatti, i protagonisti agiscono attraverso le scelte di giocatori sempre diversi e quindi aggiungono inattesi particolari, emozioni nuove e nuovi sentimenti a personaggi, che grazie a questo, vivono di vita propria in un mondo selvaggio.

Il Questland, infatti, è popolato da ogni sorta di esseri: abili maghi, fate, orconti, fieri Nani e alcuni, ormai "estinti", che non emanano più un buon profumo. Talvolta occorre lottare ma il combattimento, però, non è quasi mai una giusta soluzione, infatti «... *Il pugnar con lo fellone offusca alquanto la ragione; è più saggio, se hai coraggio, dare luce all'intelletto di cui niuno fa difetto...*» come scrive Mastro Miniera, cancelliere supremo dell'Ordine dei Veggenti. E così, il viaggio continua...

Messere Ombramito

Guglia delle Rune
Bosco dei Senzaluze, pendici dei Monti Mapaura.

Nel Questland, indove anche i saggi paiono stolti et li stolti geniali eroi.

Millenarocca