

1

La Taberna



L' EDITORIALE

"Ragazzi ho un'idea!"

Sguardi preoccupati, il battito accelera, la gola si secca, l'attesa...

"Perché non creiamo una rivista che parla di ciò che più ci piace?"

Sì, dai, avete capito... Roba nerd insomma!"

La perplessità nell'aria si dirada, il cuore rallenta, l'entusiasmo pervade l'ambiente...

...Whaizer finalmente ha avuto un'idea intelligente!!!

Bene o male tutto è cominciato così... ciò vi fa capire l'opinione che hanno del sottoscritto i miei amici, così come vi fa capire la goduria nel metterli sotto torchio e costringerli a rinchiudersi in una stanzina buia per scrivere quello che leggerete e, spero, apprezzerete.

Vedere come l'idea nata quasi per caso tra una chiacchiera e l'altra, sia diventata realtà, ci rende orgogliosi!

Un progetto che avremmo il piacere di portare avanti a lungo, permettendoci di conoscere nuove persone, siano queste giocatori/trici come noi o semplici curiosi, abbiano opinioni simili alle nostre o totalmente differenti...

... non è questo il bello di una taberna?

Chiunque può entrare, conoscere gente nuova e dire la propria!!

Ma bando alle ciance e andiamo dritti al sodo visto che, in questo numero, vogliamo parlarvi di svariati argomenti: Eclipse (no, non quello di Twilight), Bunga Republic, Le memorie di Aquila e Giaguaro, miniature, mostre, g.r.v.!

Insomma, ce n'è per tutti i gusti!

Un ultimo, sentito, ringraziamento va a Valentino Villanova, colui che ha realizzato la splendida copertina, nonché il logo ed il burbero P.Orko.

Chi è P.Orko?? Scrollate la rivista e lo scoprirete!!!

WHAIZER

REDAZIONE

Alessandro "Whaizer" Prisco
Dora "Meeme" Scarpignato
Marco "Kalle" Callegaro
Marco "Thode" Francescato
Marco "Marchetto" Tiepolo

Copertina, Logo e P.Orko:
Valentino Villanova
www.valentinovillanova.it
Impaginazione:
Alessandro Prisco

DISCLAIMER & CONTATTI

Copyright:

Il © di articoli e illustrazioni appartiene ai singoli autori.
Il © di marchi e immagini appartiene ai rispettivi titolari.

Segnalate eventuali abusi all'indirizzo sottostante per un'immediata rimozione di materiale non autorizzato.

Scaricate "La Taberna" da:
<http://latabernamagazine.blogspot.it/>
Per informazioni o segnalazioni:
lataberna.magazine@gmail.com

LA TABERNA



SOMMARIO

BOARD GAME

ECLIPSE

by Thode

4

CARD GAME

BUNGA REPUBLIC

by Thode

7

LIBRI

LE MEMORIE DI AQUILA E GIAGUARO

by Meeme

9

MINIATURE

INTRODUZIONE E COME PREPARALE

by Marchetto

13

GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

INTRODUZIONE AL MONDO DEI GRV

by Kalle

17

EVENTO DI APRILE

ALESSANDRO VITTI: UN PERCORSO
A FUMETTI TRA EUROPA E AMERICA

by Kalle

21

LA POSTA

by P.Orko

23

24

IL DISEGNO DEL MESE

By Valentino Villanova

BOARD GAME

ECLIPSE

Esploriamo e colonizziamo la Galassia!

Eclipse è un gioco di ambientazione spaziale - fantascientifica nel quale da 2 a 6 giocatori si daranno battaglia nei nove turni previsti per determinare quale degli schieramenti in gioco avrà la supremazia sulla galassia conosciuta e non.

Poche righe per far capire che il gioco per le sue meccaniche ricorda molto da vicino videogiochi come "Master of Orion" e, chi ha giocato quel titolo o i suoi cloni, non potrà fare a meno di notare come l'autore, il finlandese **Touko Tahkokallio**, abbia voluto ricreare sul tavolo un'esperienza paragonabile a quella del citato videogame.

Scopo del gioco è, come scritto prima, arrivare alla fine del nono turno di gioco possedendo il maggior numero di punti vittoria possibile, così da decretare la supremazia della propria razza o fazione sugli altri. I giocatori, infatti, potranno scegliere se guidare una delle sei fazioni umane (tutte identiche tra loro nelle caratteristiche, consigliate per i nuovi giocatori dato il loro bilanciamento) o una delle sei razze aliene: queste differiscono notevolmente le une dalle altre, avendo bonus e malus specifici che ben si adattano a vari stili di gioco.

Proprio qui sta quello che ritengo essere il maggior punto di forza del gioco, cioè la **possibilità di giocare partite con stili completamente diversi e poter comunque ambire sempre alla vittoria**.

Perché se è vero che il gioco "militare" è quello che premia con più facilità chi lo intraprende, è vero anche che questo richiede molte risorse, vuoi per avere un gran numero di navi, vuoi per potenziarle in modo da renderle imbattibili.

Anche l'esplorazione o la ricerca scientifica, però, da sole possono essere sufficienti a raggiungere la vittoria, dato che i vari sistemi stellari garantiscono un numero variabile di punti vittoria a chi li controlla a fine partita, e lo stesso dicasi per chi detiene



Produttore: Lautapelit.fi – Asterion Press

Autore: Touko Tahkokallio

Ambientazione: Fantascienza

N° Giocatori: da 2 a 6

Durata media: 30' per giocatore

Difficoltà: media

Espansioni: nessuna

Sito Ufficiale: www.lautapelit.fi/Eclipse

Premi/Riconoscimenti:

Ludoteca Ideale 2012 (www.ludotecaideale.it)

Extra:

<http://www.boardgamegeek.com/thread/711252/eclipse-official-goodies>

Manuale aggiornato con le ultime regole, schede riassuntive e materiale extra (anche in italiano)

*“Tutte le possibilità sono parimenti valide,
e tutte possono risultare decisive!”*

determinati livelli di ricerca, raggiungibili solo con profondo impegno in quella direzione.

Nessuna strada è preclusa, ogni partita prenderà pieghe diverse non solo per le diverse mentalità messe in tavola dai vari giocatori, ma anche da quello che volta per volta la galassia riserverà, dato che il tabellone di gioco non sarà mai lo stesso.

Passiamo ora alle meccaniche del gioco, così che sia più semplice comprendere il discorso appena fatto.

Ogni turno si compone di varie fasi: esplorazione, influenza, ricerca, sviluppo, costruzione, movimento. Ogni una potrà essere eseguita una, nessuna o più volte durante il turno. La gestione delle azioni possibili da parte di ogni giocatore è molto semplice: tutti dispongono di 19 gettoni (che con opportune ricerche possono arrivare fino a 22), che verranno utilizzati per "attivare" una delle azioni possibili oltre che per colonizzare nuovi sistemi stellari. L'uso di questi gettoni comporta però, alla fine del turno (quando tutti hanno dichiarato di non voler più effettuare azioni), un esborso crescente di denaro (una delle tre risorse presenti nel gioco, insieme a materiali e scienza): di conseguenza bisognerà ponderare con cura quali e quante azioni fare, per non trovarsi poi a non poter far fronte al costo di quanto fatto in precedenza.

Il gioco, ad una prima occhiata, sembra essere terribilmente complicato, mettendo sul tavolo una quantità decisamente notevole di variabili da tenere in considerazione. Ma in realtà ho avuto modo di vedere come, dopo un turno "di tutorial" in cui accompagnare i nuovi giocatori alle varie possibilità, la partita è sempre andata via liscia senza quasi dover mai ricorrere a spiegazioni: questo perché una volta compreso il meccanismo di base delle varie azioni possibili, tutto il resto viene da sé, e risulta anche molto intuitivo.



Un altro degli aspetti salienti del gioco, e forse quello che più mi ha colpito quando l'ho provato al Lucca Comics & Games, è stata la **possibilità di personalizzare completamente le proprie navi**. Sulla plancia di ogni giocatore sono presenti i progetti di base delle navi disponibili per la propria razza. Ma con ricerche e sviluppi mirati, le si può cambiare completamente, arrivando a creare delle combinazioni devastanti, potendo scegliere ogni volta se concentrare gli sforzi sul numero di armi piuttosto che



sulla loro potenza, decidere se installare lanciamissili (armi estremamente potenti ma che sparano solo una volta nel combattimento), scudi per aumentare le probabilità di non essere colpiti o corazza per lo scafo per poter resistere ad un maggior numero di colpi? Computer con sistemi di mira avanzati che rendono più semplice colpire il bersaglio, o motori più potenti che permettono di spostare più rapidamente le flotte, per poter organizzare fulminei attacchi a sorpresa, o per concentrare le difese in caso di problemi... Dilemmi di non poco conto nell'economia del gioco, dato che tutte le possibilità sono parimenti valide, e tutte possono risultare decisive!

LA TABERNA

“La quantità di materiale regala una bellissima sensazione quando si prende in mano per la prima volta la scatola!”

Un aspetto non propriamente positivo, ma che in ogni caso non si può definire un problema per il gioco, è la fase di setup iniziale.

Data la gran quantità di materiale presente nella scatola, e la necessità per lo svolgimento ottimale del gioco che tutto sia sistemato nel modo corretto (non è conveniente giocare lasciando la montagna di segnalini nella scatola e prendendoli quando servono) la preparazione del tavolo richiederà circa una mezz'oretta per essere completata.

D'altro canto la quantità di materiale regala una bellissima sensazione quando si prende in mano per la prima volta la scatola, dato che il suo peso contribuisce sicuramente a dare il messaggio che “abbiamo comprato qualcosa”.

Eclipse è, a mio avviso, un ottimo gioco che offre una grande varietà di situazioni pur con un regolamento sostanzialmente semplice. La possibilità di variare lo stile di gioco senza per questo precludersi la possibilità della vittoria è un grandissimo punto a favore, aumentando notevolmente la longevità.

Buona la componentistica e, anche se inizialmente la presenza dei segnalini in legno può lasciare perplessi, alla fine la cosa non si nota nemmeno, presi dalla pianificazione della mossa successiva.

In più è **ottima la velocità di gioco, con tempi morti tra un'azione e l'altra estremamente ridotti**.

Unica nota dolente, il tempo di preparazione, decisamente sopra la media per un gioco strategico.



CONTENUTO DELLA SCATOLA

- Regolamento (l'edizione distribuita in Italia è una versione internazionale, e presenta il manuale in italiano, tedesco e polacco; le schede riassuntive, invece, sono in inglese);
- 7 plance in cartoncino (una per ogni giocatore più una comune a tutti);
- 44 esagoni di cartone rappresentanti i vari sistemi stellari;
- 84 miniature di navi in plastica (14 per giocatore);
- 11 schede di riferimento cartonate,
- 413 segnalini di cartone,
- 326 segnalini di legno colorato,
- 2 sacchetti di velluto per consentire di pescare i segnalini alla cieca,
- 12 sacchettiini di plastica richiudibili per contenere il materiale,
- 18 d6 (sei rossi, sei gialli, sei arancioni).

PRO

Grande varietà di situazioni
Molto Longevo
Molto materiale nella scatola



CONTRO

Fase di preparazione lunga
Può spaventare un novizio
Richiede molto spazio per giocarlo

CARD GAME

BUNGA REPUBLIC

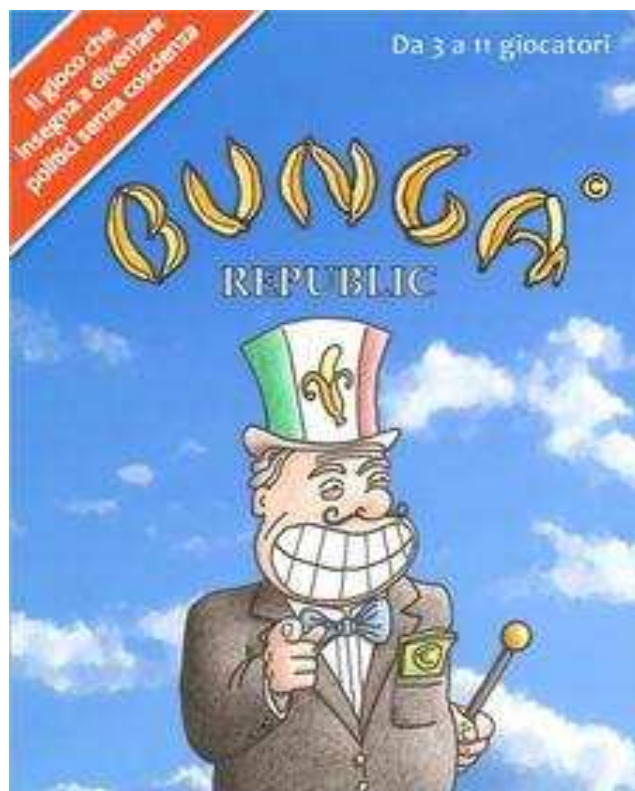
Quella poltrona sarà mia!

Bunga Republic è un gioco di carte che consente da tre a undici giocatori di sfidarsi sui pericolosi terreni della politica. Il gioco, ambientato nella fantomatica "Repubblica del Bunga Bunga" vede la corsa al potere dei partecipanti, nella disperata lotta per accaparrarsi il maggior numero possibile di poltrone nei posti chiave, così da poter aiutare il paese, grazie alla propria lungimiranza, a risollevare le sue sorti. Che poi queste poltrone garantiscano una notevole quantità di benefici, soprattutto economici, per chi le occupa è un discorso che non ci riguarda...

Le meccaniche del gioco sono estremamente semplici ed intuitive, e rappresentano bene quella che potrebbe essere la realtà in un paese governato secondo le regole del Bunga... In sostanza ogni giocatore partirà con una mano di carte che rappresenta i suoi possedimenti personali, che possono essere somme di denaro, ville, amicizie influenti (e non per questo lecite), o amiche disposte ad aiutarlo a rallegrare le serate dei suoi potenziali sponsor.

Il meccanismo è che con il denaro o gli oggetti (dalle ville sul mare ai diamanti) ci si possono garantire i servizi di varie escort, le quali saranno necessarie per conquistarsi i favori degli amici i quali, a loro volta, saranno ben lieti di sdebitarsi per le belle serate offrendo, quando se ne presenta l'opportunità, cariche pubbliche di vario livello: dal Rettore di un'Università fino all'ambitissimo posto di premier, passando per tutta una serie di ministri, assessori e chi più ne ha più ne metta!

Ma la ruota non si ferma qui, poiché avere accesso a queste poltrone permette di ottenere golosi stipendi, così da avere denaro da reinvestire per mantenere bello vivo il losco giro.



Produttore: Autoprodotto

Autore: Associazione "Finestre Culturali"

Ambientazione: Politica

N° Giocatori: da 3 a 11

Durata media: 30' per giocatore

Difficoltà: facile

Espansioni: nessuna

Sito Ufficiale: www.bungarepublic.it

Premi/Riconoscimenti:

/

Extra:

/



***“E’ un gioco estremamente semplice,
ma al contempo molto divertente!”***

La cosa più divertente del gioco, è l'interazione che si crea tra i giocatori. Infatti se il tutto si limitasse allo sperare di pescare la carta giusta non ci sarebbe di che divertirsi, e soprattutto non sarebbe ricreata l'idea dell'uomo che si costruisce da solo il proprio destino, con il sudore della propria fronte! E infatti ad ogni turno, quando si pesca la carta, bisogna mostrare al proprio angelo custode (il giocatore a lato) che è una carta di cui si soddisfano i prerequisiti.

Ad esempio poniamo che io peschi lo stipendio per un assessore, un bel gruzzoletto da 20.000 €, ma che io... non sia un assessore. Moraltà vorrebbe che io dia la carta a chi di competenza o che la scarti se non ci sono assessori in gioco. Ma dato che solo il mio angelo custode sa cosa ho pescato, non è detto che io in mano non abbia un qualcosa che gli serva. Qualcuno ha parlato di una busta con dentro 10.000€, magari, o una escort particolarmente ambita? **Si sa, una mano lava l'altra,** e per un favore che si riceve c'è un favore che si fa, quindi il mio angelo potrebbe intascare la busta con non chalance e quindi confermare che io ho i requisiti giusti per tenere la carta...

Un gioco di “collaborazione” quindi, dove tutti si aiutano per il semplice fatto che facendolo si può guadagnare di più che non denunciando quanto sembra non corretto. Ma **ogni tanto qualcuno sentirà i morsi della coscienza**, e quindi ecco comparire investigatori privati, intercettazioni, magistrati incorruttibili, tutti pronti a portare alla luce i misfatti e a far pagare i colpevoli... e allo stesso modo possono comparire pacchi bomba, proiettili recapitati a mezzo posta, e tanti altri “avvertimenti” per mettere in guardia gli avversari che volessero fare la voce grossa nei nostri confronti...

Bunga Republic è un gioco estremamente semplice e al contempo molto divertente, soprattutto se si gioca in gruppi numerosi (almeno sei persone), così che si venga a creare una più fitta rete di “relazioni”. Ideale per tutti i tipi di giocatori, in virtù delle meccaniche elementari e della durata contenuta: dai 20 ai 40 minuti di media!

Unico neo del gioco: man mano che ci si avvicina alla vittoria, che può essere ottenuta solo per vie non propriamente legali, quasi tutti i giocatori iniziano ad avvertire un senso di nausea e di disagio nei propri confronti... ma per fortuna questo è solo un gioco, la realtà non è così!!! Forse...

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- Regolamento (in italiano)
- 95 carte da gioco (non collezionabili);
- 8 cartoncini obiettivo.



PRO

Semplice, divertente e veloce
Grafica molto simpatica e buoni materiali
Supporta fino a 11 giocatori



CONTRO

Alcuni potrebbero avere problemi morali
Non rende bene in pochi giocatori
Il ritorno alla realtà sarà traumatico

LIBRI

Memorie di Aquila e Giaguaro

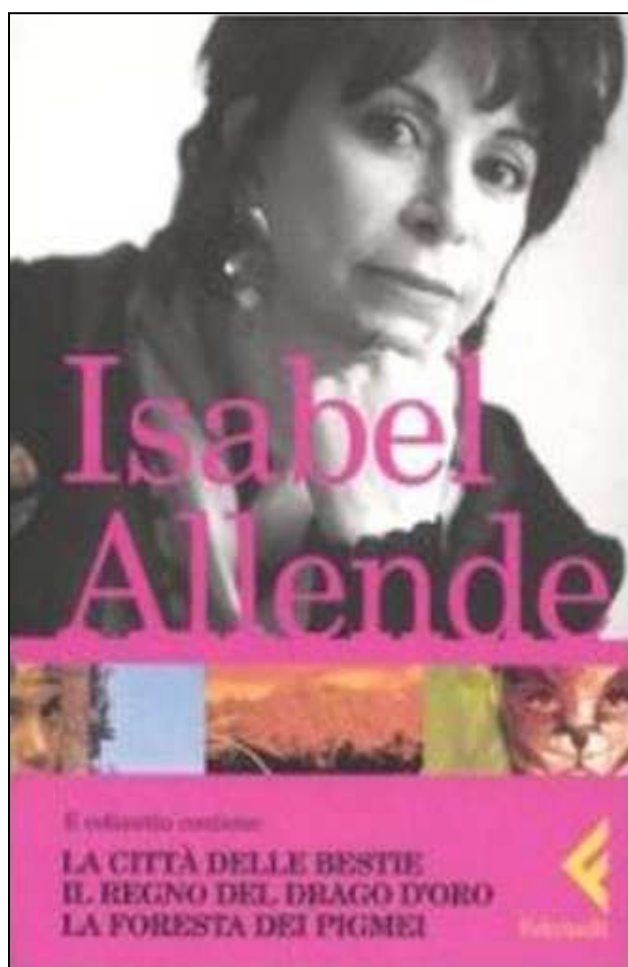
Trilogia fantastica di Isabel Allende

Le *Memorie di Aquila e Giaguaro* è un cofanetto edito da Feltrinelli Editore che raccoglie: *La Città delle Bestie*, *Il Regno del Drago d'Oro* e *la Foresta dei Pigmei*, trilogia fantastica della Allende, dedicata ai suoi nipoti e pensata per un pubblico preadolescente.

LA CITTÀ DELLE BESTIE: La storia è ambientata all'inizio negli Stati Uniti dove facciamo la conoscenza di Alex, un ragazzo di quindici anni che a causa dell'improvvisa malattia della madre viene costretto, suo malgrado, a seguire la nonna paterna Kate Cold, giornalista presso l'International Geographic, in procinto di partire per l'Amazzonia. L'azione si sposta prima a Manaus in Brasile, città moderna situata tra il Rio delle Amazzoni ed il Rio Negro ed infine in un piccolo villaggio indigeno situato nella foresta Amazzonica.

Il vero fulcro dell'azione si svolge qui, dove una terribile e misteriosa bestia sembra provare un insolito piacere nell'uccidere esseri umani, riuscendo a paralizzarli con il suo odore. La bestia è il motivo per cui è stata creata una spedizione che comprende, oltre a Kate Cold ed Alex, tutta una serie di personaggi secondari, ognuno con le proprie teorie sull'identità della creatura e mossi da ragioni assai differenti per scoprire la verità.

Il membro più giovane della spedizione è Nadia, tredici anni, madre canadese e padre brasiliano (César Santos, guida dell'International Geographic), vissuta nella foresta ed accompagnata dalla scimmietta Borobà sua inseparabile compagna di avventure. Alex e Nadia sono i due veri protagonisti del romanzo e sarà solo grazie al loro coraggio ed alla magia che scopriranno di possedere se la verità sulla Bestia potrà essere svelata.



Editore: Feltrinelli

Autore: Isabel Allende

Traduttore: E. Liverani

Volumi: 3

Pagine: 685

Data di pubblicazione: Gennaio 2006

“I personaggi sono divertenti e particolari!”

Alex è un tipico ragazzo americano abituato ai piaceri della modernità, all'inizio incapace di abituarsi alla sua nuova vita e piuttosto schizzinoso di fronte alla cucina “alternativa” del popolo indio.

Nadia, invece, è una ragazzina vivace, sorridente e coraggiosa. Nata e cresciuta in mezzo agli indios, da cui ha imparato usi, costumi ed idiomi, parla il linguaggio animale e riesce a vedere con il cuore quello che gli altri sembrano ignorare. Insieme i due scopriranno che alcuni membri della comitiva vogliono sterminare gli Indios, il Popolo della Nebbia e fermarli diventerà la missione dei ragazzi.

È proprio grazie al potere sciamanico degli indigeni che Alex e Nadia risveglieranno la magia che permette loro di comunicare con il cuore e di assumere la forma del loro animale totemico traendo forza da esso: un'aquila per la ragazza ed un possente giaguaro per il giovane americano. Magia sciamanica che avvolge tutta l'Amazzonia e che troviamo più forte nello stregone indio Walimai, protetto dalla sua eterea sposa-angelo ed in grado di ascoltare la voce delle bestie.

IL REGNO DEL DRAGO D'ORO: In questo secondo romanzo ritroviamo Alex e Nadia, accompagnati come sempre dall'iperattiva nonna del ragazzo e dalla simpatica scimmietta Borobà. I due ragazzi intraprenderanno un viaggio che li condurrà in Himalaya dove intrecceranno la loro storia con quella di un giovane principe himalayano: Dil Bahadur e del suo mentore, il monaco buddista Tensing. Il variegato gruppo si unirà per proteggere il tesoro del Regno del drago d'oro, piccolo stato situato in Tibet e futuro reame del giovane principe.

Dil Bahadur (“cuore intrepido” nella lingua del Regno Proibito) è un giovane che deve ancora scoprire il vero coraggio, non si sente pronto per governare alla morte del padre e non ha molta fiducia in se stesso, spesso si chiede perché il suo saggio padre tra i vari fratelli ha scelto proprio lui per succedergli al trono; il suo è un viaggio iniziatico, atto a renderlo un sovrano saggio e nobile grazie ai concetti del buddismo e della filosofia orientale.



Tensing invece è un guerriero imponente e forte, con muscoli da atleta, ma dotato di un viso dolce e di un temperamento paziente.

Due sono le figure misteriose che svolgono il ruolo di cattivi nella storia: il “Collezionista” e lo “Specialista”; il primo è un viziato miliardario che desidera mettere le mani sul fantastico tesoro del Regno del Drago d'Oro; il secondo invece è la mente ed il braccio dell'organizzazione che intende rubare il sospirato tesoro.

Tra le creature fantastiche che popolano le nostre leggende troviamo qui gli Yeti, conosciuti anche come gli Abominevoli Uomini delle Nevi, esseri misteriosi e spesso ritenuti violenti che qui, però, ricoprono un ruolo positivo: una strana malattia li ha colpiti come una maledizione e salvarli potrà trasformarli da spaventosi mostri a fedeli alleati.

“Se ne “La Città delle bestie” era la magia sciamanica a farla da padrone, qui un ruolo fondamentale è ricoperto dalla filosofia e medicina”



Se ne “La Città delle bestie” era la magia sciamanica a farla da padrone, qui un ruolo fondamentale è ricoperto dalla filosofia e medicina orientale e il personaggio di Tensing ne rappresenta un esempio perfetto; addestrato infatti alla disciplina dei lama, possiede un sesto senso che lo avverte dei pericoli imminenti, conosce le piante medicinali ed il loro utilizzo, ma anche la letale arte marziale dei guerrieri monaci denominata Tao-shu, idonea a schivare armi ed a convertire la forza spirituale in energia.



LA FORESTA DEI PIGMEI: Ultimo libro della Trilogia è La Foresta dei Pigmei, ambientato in Africa, la culla della civiltà. Alex e Nadia sono cresciuti, così come è cresciuta la loro amicizia ed anche i forti sentimenti che provano l'uno per l'altra. Il ragazzo americano ha deciso di studiare medicina, anche se questo potrebbe allontanarlo per sempre dalla sua amica Nadia, mentre lei non è spaventata dalla distanza che potrebbe separarli, sa che chiamando il nome dell'altro con la mente è in grado di comunicare con lui.

Il libro non tratta le loro vicende sentimentali, quanto il coraggio di una regina: Nana-Asante, che desidera la pace, che vuole proteggere il suo amato popolo; ed il coraggio di un missionario: frate Fernando de la Fuente, che non è affatto un personaggio inventato, nella dedica la Allende fa sapere che è stato proprio lui e tutto quello che ha fatto per l'Africa ad animare questo libro.

Partiti alla volta dell'Africa per partecipare ad un safari in compagnia della nonna di Alex, Kate Cold,



“L'ultimo libro è anche quello più fiabesco ed ecologista dei tre”

i due ragazzi ricevono un misterioso avvertimento da una indovina: un mostro a tre teste cercherà di distruggerli e solo restando uniti Alex e Nadia potranno salvarsi e sconfiggere la creatura. Arrivati a Ngombué i ragazzi capiscono il significato dell'avvertimento quando incontrano i Pigmei. Il piccolo popolo è schiavizzato da tre pericolosi e spietati individui: il re Kosongo, il militare Mbembelé ed infine il potentissimo e temuto stregone Sembo; la loro coraggiosa sacerdotessa, Nana-Asante, è stata sconfitta ed il prezioso amuleto che proteggeva il suo popolo rubato, i pigmei schiavizzati e costretti ad uccidere elefanti per recuperare il prezioso avorio, ed a raccogliere i diamanti per conto di coloro che li tengono prigionieri con la morte dei loro figli come minaccia. Uniti Alex e Nadia sconfiggeranno il mostro a tre teste, divisi soccomberanno contro la magia oscura della testa più pericolosa del mostro.

L'ultimo libro è anche quello più fiabesco ed ecologista dei tre, alla magia antica e naturale della sacerdotessa dei Pigmei si oppone la tremenda magia nera africana che ha come artefice lo stregone Sembo, misterioso individuo legato al generale Mbmbéle...

Isabel Allende Llona nasce a Lima il 2 agosto del 1942, trasferitasi in Cile all'età di tre anni e viaggiando spesso con la famiglia, vi tornerà nel 1962 trasferendosi poi in Venezuela dopo il golpe di Pinochet nel settembre del 1973. Nel 1982 pubblica il suo primo romanzo *La Casa degli Spiriti*, (ispirato alla sua vita nella casa del nonno) che le darà grande notorietà. Rimane a Caracas fino al 1988, in quell'anno, infatti, si trasferisce in California dopo il matrimonio con William Gordon, suo secondo ed attuale marito. Nel 1991 Paula, la figlia ventottenne avuta dal primo marito, si ammala di una rara malattia che la trascina verso il coma. Il trauma per la morte della giovane avvenuta nel 1992 non impedisce alla scrittrice sudamericana di continuare a scrivere e nel 1995 esce *Paula* libro-diario dedicato alla figlia scomparsa. Dal 1998 la Allende ha pubblicato undici libri, tutti tradotti e distribuiti anche in Italia. È stata insignita nel maggio del 2007 a Trento della *laurea honoris causa in lingue e letterature moderne euro-americane*. Nel 2010 ha ricevuto il *Premio Nazionale Cileño per la Letteratura*.

Il quaderno di Maya, suo dodicesimo libro, edito sempre da Feltrinelli Editore e pubblicato nel 2011 è la sua ultima fatica letteraria.



PRO

Scrittura semplice e scorrevole
Personaggi divertenti e particolari
Per preadolescenti amanti dell'avventura



CONTRO

Non adatto agli amanti del Fantasy puro
Situazioni risolte in modo troppo sbrigativo
Poco sviluppo psicologico dei personaggi

MINIATURE

Alla scoperta di un universo grande come un dito!

Introduzione ad uno degli hobby più diffusi al mondo!

Sguardo fiero, una lunga treccia di capelli dalle tonalità viola, protetta dalla sua oscura armatura in cuoio e da una coppia di pugnali incantati. Dall'alto di 2 possenti pollici di altezza l'ultima, letale assassina passata per il banco di pittura, mi osserva fiera ... bramosa di testare le sue affilate lame.



O forse è vero?!

Ben pensandoci gli appassionati sono parecchio numerosi in ogni continente e c'è la possibilità che, almeno un migliaio di questi, proponga tra i vari eserciti uno con le stesse caratteristiche ... E se tra questi, qualche centinaio, avesse optato per simili combinazioni di armi, quanti potrebbero aver posizionato i componenti con la stessa posa?

Nata dal desiderio di fare un regalo altamente personalizzato, è la prima miniatura che completo per qualcun altro, ben sapendo che non verrà schierata al fianco di un numeroso esercito.

Il bello delle miniature è proprio questo!!!

Le puoi avere per semplice collezione, perché sei un cinico pittore o uno sfegatato giocatore, per fare un regalo da utilizzare nei vari giochi di ruolo o per dipingerti le 400 basette del tuo ultimo gioco in scatola acquistato.

Diciamocelo: non ci serve una scusa per giustificare il nostro hobby ... semmai una buona dose di pazienza e tanta tanta fantasia.

"... non esiste al mondo un esercito uguale ad un altro ..."

Ma per piacere!!!

Quanti potrebbero aver pitturato nella stessa gamma cromatica e con lo stesso stile?! Alla fine, malgrado tutto il cinismo che possiamo vederci, ogni particolare che realizziamo è davvero unico al mondo anche se nasce da uno stampo di carattere industriale.

In questi ultimi anni si è avuta una continua e splendida evoluzione dei materiali in primis, dei dettagli poi, da parte delle case produttrici.

Il buon vecchio **piombo**, che si è poi venuto a scoprire avere il brutto vizio di "fiorire"; le nuove **leghe metalliche**, un po' pesanti e spesso fissate con piccoli perni interni per renderle stabili; la sempre più diffusa **plastica**, dalle varie qualità e rifiniture; ed infine le **resine**, sicuramente con ottimi potenziali e piccoli difetti spesso sanabili con un po' di materia verde.

“Ogni particolare che realizziamo è davvero unico al mondo”

Per fortuna anche i dettagliati stampi, ricchi di particolari, e le pose, che sfidano quasi le leggi fisiche, si sono evoluti contemporaneamente ad una nuova e vasta gamma di utensili.

A partire da i colori, che ci regalano sfumature mai viste o ci consentono di sviluppare innovative tecniche pittoriche.

Cere ed oli hanno, rispetto a qualche anno fa, un ottimo potere coprente (anche se talvolta si innalzano caotiche maledizioni a tonalità troppo o per nulla fluide) mentre, nuove **lavature** permettono, soprattutto a chi ha vaste truppe da terminare in poco tempo, di avere buone profondità e un rapporto qualità tempo mai visto prima.

Chi ha già accumulato un po' di esperienza non può fare a meno dei **pigmenti**, anch'essi migliorati con la produzione di solventi e leganti più efficienti.

Insomma, per chi di noi nerd abbia avuto modo di cimentarsi in questo vasto mondo, si sarà accorto che possiamo tranquillamente parlare di una vera e propria rivoluzione avvenuta negli ultimi anni. Materiali, strumenti, colori, passione e, ricordiamolo, tanta pratica ci permettono di ottenere dei piccoli capolavori in miniatura!!!

In questa rubrica tratteremo assieme **(aspetto numerosi i vostri graditissimi interventi, dai consigli alle critiche!!!)** idee, tecniche, trucchi e molto altro ancora per portare i nostri bellissimi pezzi dallo stato grezzo e freddo della materia prima a colorati elementi per il nostro esercito preferito.

La parte peggiore, qualsiasi intento abbiamo, è sempre la stessa: da dove cavolo iniziare?!? La risposta, come spesso sento dire nei più affollati centri dell'hobby è, per nostra fortuna, questa: **“Inizia da ciò che più ti fa perdere la testa! Il resto, poi, vien da sé!!!”**.

MARCHETTO

Ps: di lato, dall'alto verso il basso, potete vedere un modello in piombo, un modello in plastica ed uno, nuovissimo, in resina. Un dovuto ringraziamento va a Jacopo Masini... entusiasta volontario che ha immortalato splendidamente queste miniature!”



IN LABORATORIO

Prepariamo la nostra miniatura con l'aiuto di Marchetto

Scopriamo con il nostro esperto come creare una piccola opera d'arte!

Il primo impulso, appena comprata e scartata la nostra miniatura o presi in mano gli sprue (cioè quei simpatici rettangoloni in plastica che raggruppano tutti i componenti che ci serviranno), è sicuramente quello di assemblare il nostro modello e colorarlo il prima possibile.

Ammetto che, per alcuni, assemblare tanti pezzi possa risultare arduo e un po' noioso ...

... ma, se vogliamo gustarci poi una scultura ben rifinita, questa non dovrebbe avere imperfezioni, sbavature o crepe che ci siamo trascinati dietro sin dalle prime fasi.

Presi in mano i nostri componenti in metallo, o plastica, possiamo iniziare a dividerli con un normale **tronchesino** mentre, per le resine (in genere più morbide), ci può aiutare anche un **taglierino**.

Mi raccomando di stare attenti a non affettarsi: ricordo ancora quando anni fa, per errore, stavo per amputare un braccio ad un povero goblin dopo essere scivolato... ovviamente incolpai di eccessiva fame il troll posto a fianco...

E' andata bene, i danni potevano essere ben più gravi!



Isolati con cura i vari componenti dobbiamo, chi l'avrebbe mai detto, prendere ispirazione dalle nostre amabili fidanzate, mogli o mamme per cimentarci con le **limette!!!**

In commercio ne troviamo di diverse grammature e forme, a seconda della superficie sulla quale stiamo ripulendo le sbavature.

Queste, nella miniatura grezza, sono spesso difficili da notare agli occhi meno esperti e corrispondo per lo più a punti di fusione tra gli stampi o imperfezioni del materiale assomigliando a sottili linee con piccoli dislivelli.

Credetemi quando vi dico che una sbavatura appena visibile prima di colorare diviene un baratro o una pessima ed innaturale cicatrice sul nostro modello...



Braccia, gambe, busto e testa non possono essere assemblati a caso!

Ok... Ok... non intendevo di stare attenti a non infilargli la mano tra la caviglia ed il femore!!!

In realtà occorre prestare un minimo di attenzione a quali materie prime stiamo incollando e **quale colla agisce al meglio**. Le ciano acriliche, infatti, rendono

“Operare sulle nostre miniature comporta sempre un piccolo rischio di rovinarle...”

molto bene quando si tratta di metalli o resine mentre, quelle specifiche per la plastica, agiscono in maniera tale da scioglierla, fondendo assieme le due parti.

Per i particolari molto fragili, come alcune armi da fissare agli arti o modelli molto grandi e pesanti, specie se in metallo, conviene affidarci al **trapano**.

Anche in questo caso la gamma dei prodotti è abbastanza vasta ma, tra quello elettrico ed il gemello manuale, personalmente prediligo il secondo.

Operare sulle nostre miniature comporta sempre un piccolo rischio di rovinarle e, come ogni chirurgo sceglie con cura i propri ferri, io ho optato per il trapanino a mano!!!

Una volta effettuati i fori, stando attenti che combacino tra le due parti, dobbiamo inserirvi il **perno**.

Per crearli utilizzo una risorsa facilmente reperibile, in metallo (quindi che reagisca molto bene con la nostra colla ciano acrilica) e che abbia sempre lo stesso diametro: una **clip da ufficio** tagliata della misura scelta.

Per ricavare da questa dei perni ci torna molto utile il **tronchesino**. Il consiglio che vi do è quello di avere sempre due tronchesini nella vostra valigetta: tagliando le clips zincate le lame dei tronchesini da modellismo si deteriorano molto prima.

Fissata la miniatura alla nostra basetta non ci resta che controllare se sono presenti **crepe o vuoti** di ogni sorta. Spesso le miniature in resina hanno delle piccole bolle d'aria, mentre i modelli in metallo possono presentare vuoti più o meno grandi sulle giunture.

Ecco che in aiuto arriva la famosa **materia verde**! Non si tratta di kriptonite, è semplicemente una **pasta bi componente** (o già pronta in tubetto) della consistenza del pongo.

Una volta modellata, e lasciata circa 20 minuti all'aria aperta, la materia verde si solidifica del tutto assumendo una consistenza simile alla plastica.

Ricordo a tutti gli appassionati che resta un ottimo strumento per coprire gli errori di fabbricazione e un'ottima risorsa per eccentriche modifiche ma **non deve essere mai usata come collante tra due parti**.

cederebbe dopo poco.

Una piccola chicca ce l'ha regalata una nota casa produttrice di miniature che, recentemente, ha immesso nel mercato, la **materia verde liquida**.

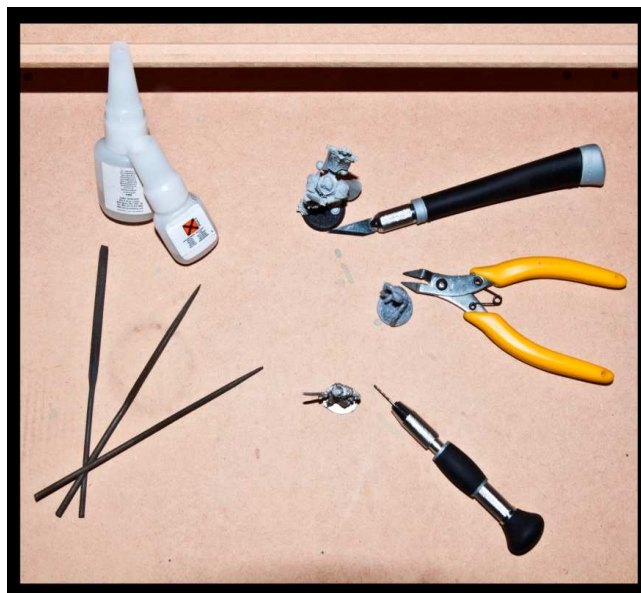
Questa si può diluire a piacere e distribuire con un pennello dando notevoli soddisfazioni. Essendo anche idrosolubile non corriamo il rischio di dover buttare via il pennello dopo ogni utilizzo.

Ok, la nostra splendida miniatura a questo punto è finalmente pronta alla sfida più grande dopo il campo da battaglia: **essere colorata!!!**

Se avete ancora qualche dubbio, o dei simpatici troll hanno deciso di sottrarvi la memoria prendendovi a testate, scrivete scrivete e ancora scrivete!!!

Attenti soltanto a non fare ingelosire il nostro permatosissimo P. Orko!!!

MARCHETTO



Nota di Redazione:

Per linea editoriale si è scelto, all'interno di questo articolo, di non pubblicizzare una o l'altra marca.

Tutti gli strumenti utilizzati e spiegati da Marchetto, li potete trovare nelle più comuni ferramenta, nelle fumetterie delle vostre città o negli specializzati centri dell'hobby.

G.R.V.

Stanco di tirare dadi? Tira una bella spadata!!

Introduzione al mondo dei giochi di ruolo dal vivo!

Sono un giocatore di ruolo dal vivo ma sono stato anche un giocatore di ruolo da tavolo e online. Tratteggiare un ambito, senza toccare gli altri, è quasi impossibile! Ritengo sia difficilissimo non sembrare parziali magnificando o denigrando quello di cui si vuole trattare in specifico.

A questo punto, l'unico modo in cui affrontare una questione, è provare a parlare solo di quella riferendoci agli altri ambiti analizzando le vicinanze e non le differenze.

La mia speranza è di riuscire a rendere la passione che ho per questo modo di divertirsi senza sembrare fazioso, cercando di toccare i punti col massimo rispetto per le persone e per quello che possono rappresentare per loro. Anzi, chiedo a chiunque leggerà questo articolo, e i seguenti, di sollevare perplessità, richieste di chiarimento ed eventuali informazioni (il nostro P.Orko è a disposizione).

Dopo questa piccola, e penso doverosa, premessa iniziale partiamo con il nostro viaggio!



Larp, live action role-playing game. L'acronimo stesso, coniato negli anni settanta, rende correttamente il significato di questa branca di giochi di ruolo che, nel tempo, ha attirato una enorme massa di appassionati in tutto il mondo.

Fu appunto negli anni settanta che i classici giochi di ruolo da tavolo si spostarono all'aperto con l'idea di simulare in maniera realistica gli atti e le imprese degli alter ego che ogni giocatore assumeva.

Le sessioni si allungarono, prima singoli giorni, poi interi week end.

I giocatori iniziarono a guardarsi attorno per sembra-

re sempre di più il guerriero che avevano immaginato e studiato nella precedente sessione di D&D.

Le prime armi erano dei tubi avvolti da materassina (che oltretutto facevano veramente male) poi venne, in aiuto degli stomaci e delle ossa dei poveri giocatori, il

plastazoto e le anime in vetroresina.

Partire con una cronistoria dell'evoluzione di questa attività dai primordi a ora, sarebbe l'idea migliore per l'articolo che state leggendo ma, diciamocelo, vi basterebbe andare su quel sito che inizia per "Wiki" e finisce per "pedia" (magari leggetevi la



***“Il colpo vibrato è il tuo,
la magia che va a segno è quella che hai appena recitato!”***

pagina in lingua inglese, come al solito quella italiana presenta la metà dei contenuti) e ma non penso sia quello che vi interessa!



Sono due, a mio modesto parere, i punti fondamentali, il “perché” e il “come” si gioca.

Da giocatore posso dire che ne conosco molti e vari a seconda delle associazioni che ho avuto modo di frequentare nel tempo. Perché una volta ogni due mesi ci travestiamo, prendiamo riproduzioni in lattice di armi e pezzi vari di armature e ci aggregiamo, con altri della nostra stessa risma, a passare due giorni in mezzo ai boschi?

Il mondo dei g.d.r., in generale, vive della fantasia di chi realizza il gioco e di chi lo fa evolvere; il gioco di ruolo dal vivo nasce con gli stessi presupposti, si nutre allo stesso modo da un regolamento, si evolve nel tempo per gli atti dei giocatori, ma soprattutto mischia la recitazione alla fantasia in un ambiente di aggregazione molto più ampio dei classici giochi da tavolo.

A tutto questo aggiunge una componente fisica evidente: il colpo vibrato è il tuo, la magia che va a segno è quella che hai appena recitato, il tuo gruppo sono amici che ti spalleggiano davvero mentre affronti un mostro che potrebbe spazzarvi via tutti! Queste motivazioni, il “perché”, sono come tutte opinabili: ad alcuni possono piacere, ad altri no e vanno comunque e sempre rispettate. E allora evitiamo il “perché”...

... concentrandoci sul “Come”!

L'obiettivo di questa rubrica nella nostra neonata Taberna, sarà di dare a tutti un'idea, che abbiate giocato dal vivo o meno, di come è costruito un mondo, di come è fatto un regolamento e di come procurarsi tutti gli oggetti di scena necessari per diventare (come molte associazioni promettono) realmente quello che vuoi in un mondo di fantasia.

“Come” interessa a chi è nuovo e vuole avvicinarsi a questo mondo...

“Come” interessa a chi ha bisogno di spunti per realizzare qualcosa di proprio...

“Come” interessa anche ad un giocatore di lungo corso, magari per scoprire questioni che non aveva mai analizzato in specifico.

Ma ovviamente anche analizzando questo famoso “come” (ennesima ripetizione, scusate) ci sono dei lati opinabili e personali.

Ambientazione, regolamento ed equipaggiamento sono la base. Deve poi venire l'unione tra lo staff, la creatività e la sportività, la passione dei giocatori, la location degna di essere il simulacro di un mondo fantastico. Ma anche in un gioco da tavolo è così: l'ambientazione deve piacere, i giocatori devono conoscere e condividere un regolamento e devono dotarsi dell'equipaggiamento minimo (un po' di dadi solitamente, qualche manuale in più a volte). Il gioco, di per se stesso, è la componente fondamentale ma verrà dopo queste premesse e, la valutazione, sarà necessariamente personale.

Anche l'organizzazione di un evento di gioco di ruolo dal vivo si scontra con delle difficoltà logistiche che immaginerete. Un castello è un po' difficile da recuperare così come una stazione orbitale.



*“Un’esperienza splendida che nasce
da un gruppo di amici che condivide un’idea...”*

Ci sono poi i costi che ogni associazione deve affrontare: dal pernottamento in sessioni di gioco di due giorni alla semplice cancelleria.

Creare una nuova realtà è un’esperienza splendida che nasce spesso da un gruppo di amici che condivide un’idea (un po’ come questa rivista, ma con le armi in lattice di mezzo).

Negli anni molte associazioni sono nate e hanno fatto il loro corso venendo sostituite da altre.

Questo per dirvi che non mi lancerò in una valutazione delle associazioni presenti nel territorio italiano e nemmeno nel disquisire di stili di gioco, vi parlerò, magari assieme a qualche amico che man mano interverrà, dei tre elementi sopra citati: ambientazione, regolamento ed equipaggiamento.

Pensate di avvicinarvi in una bella libreria con uno scaffale pieno di libri fantasy e fantascientifici, il massimo no? Anche il gioco di ruolo dal vivo si declina in tutte le sfumature che abbiamo visto nella letteratura. Inizialmente il fantasy classico imperava (in Italia) come l’unica tipologia di ambientazione diffusa ma poi, pian piano, si sono aperte le porte delle ambientazioni alla White Wolf (dai secoli bui fino ai tempi attuali), dello steampunk e del cyberpunk, degli anni vittoriani immersi in tinte grigie e fosche magari ammantate dalle cupe atmosfere Lovecraftiane.



Solitamente l’ambientazione è l’elemento che salta più all’occhio scegliendo dove andare a giocare, allo stesso modo in cui si sceglie un nuovo libro da leggere.

Questa è comunque un fondamento anche dello stile di gioco che si andrà a creare e sviluppare!

Nel tempo ne prenderemo alcune e proveremo ad analizzare come vengono sviluppate dai master (parola classica, significato univoco in tutto il mondo del gioco di ruolo).

Il master, nel gioco di ruolo dal vivo, è a tutti gli effetti l’equivalente di quello da tavolo con la variante del suo compito di responsabile della sicurezza dell’area di gioco e della regolarità di una sessione in cui i fattori (e i giocatori) in campo tendono ad essere molteplici come solo la natura umana sa essere. Un ambientazione viene scelta e va resa, va arricchita e va gestita anche economicamente. Poi aggiungeremo il regolamento.



A molti le dinamiche potrebbero risultare vaghe soprattutto per il ruolo che l’onestà sul campo riveste.

Ti ho colpito? Quanti punti ferita hai?

Barare con un dado è difficile, barare in una battaglia campale, purtroppo, è molto più facile. Molte associazioni hanno creato regolamenti complessi cercando di gestire tutto lo scisma possibile di eventi generabili dal gioco, altre si sono rivolte alla semplicità per rendere tutto più fluido. Ne analizzeremo alcuni, presi in raccordo con le ambientazioni che vogliono rappresentare. Un regolamento spesso si scontra con l’effetto da creare: una bella palla di fuoco è difficile da rendere a meno di incendiare un bosco e sicuramente non vogliamo terminare una sessione di gioco redarguiti dalla forestale.

La gestualità e il rispetto dell’altro, assieme ad un sistema di chiamate che rappresentano la resa finale, sono i meccanismi che devono essere calmierati in un buon regolamento.

“Ogni ambientazione detta i suoi crismi e ogni associazione è più o meno ligia nel verificare che vengano rispettati”

Si può scegliere di giocare o meno in una associazione per il suo regolamento?

Immagino di sì, l'ho visto fare e penso lo vedrò fare ancora spesso.

Un giocatore deve sentirsi a suo agio con gli altri e il regolamento è un mediatore molto forte nella sua chiarezza o nella sua complessità.

Infine parliamo un po' dell'equipaggiamento.

In molti sostengono che la spesa per un costume decente sia veramente alta e possono aver pure ragione, ma si sa: la qualità si paga!

Ma ogni ambientazione ha le sue regole e ogni tipologia di costume ha i suoi negozi specializzati.

Un piccolo spazio lo dedicheremo agli artigiani, a chi, per lavoro o per diletto, si prodiga di costruire le armi che brandiamo, magari riproduzioni di armi rese famose dalla letteratura o da un film, magari idee nate dai nostri disegni.

Un bel costume, fatto da un artigiano, è comunque costoso certo, per questo molti giocatori hanno trasformato le proprie case in veri e propri laboratori mettendosi a servizio degli amici e delle associazioni in cui giocano.

Ogni ambientazione detta i suoi crismi e ogni associazione è più o meno ligia nel verificare che vengano rispettati.



Si può scegliere una associazione per il livello di realismo e di costumistica che ha?

Anche qui la risposta è sì, ognuno di noi ha il diritto di scegliere il livello su cui si vuole attestare, la sua spesa proporzionale al suo divertimento e la sua passione in base alle proprie tasche.

Il menu è abbastanza ricco già così (e ho pure cercato di volare basso, non ci tengo a farmi schiavizzare nei prossimi cento anni dal nostro sadico caporedattore) ma penso che una piccola deviazione in campo sociologico me la concederò.

L'annosa questione satanista (che ha fatto ridere molti di voi e terrorizzato i vostri genitori), e gli strali dei giornali che hanno accompagnato noi giocatori per molti anni, saranno la chiusura di questo piccolo viaggio.

Assieme a questo, però, c'è una numerosa letteratura positiva che evidenzia come il giocare di ruolo sia anche una attività terapeutica (in altre forme e in altri metodi) che aiuta la socializzazione e rende partecipi di un gruppo.

Pennellato un fondale come in un bel quadro, visto come imbrigliare le meccaniche del combattimento cortese o dell'assassinio, della magia e della tecnologia e trovato l'arma ideale da impugnare starà solo a noi scegliere cosa interpretare, dove e come farlo e in che modo dargli vita, capendo le idee di chi oppone a questo mondo le proprie e senza farsi trascinare al suo interno più di quanto sia dovuto.

Una piccola precisazione prima di chiudere: non voglio fare giudizi di sorta in merito alle varie realtà di gioco di ruolo dal vivo presenti nel territorio italiano. Come avrete capito tratterò di volta in volta degli ambiti specifici avvalendomi di esempi e di contributi di persone che ne sanno sicuramente più di me e che ci potranno guidare alla scoperta di questo mondo.

KALLE



EVENTO DEL MESE

Alessandro Vitti: un percorso a fumetti tra Europa e America

Bassano del Grappa - Il 20 gennaio, presso il Caffè dei Libri si è svolto l'incontro organizzato da l'Associazione Ludico-Culturale "**Proxima Ventura**" con **Alessandro Vitti**, un giovane disegnatore trentaduenne (<http://www.alessandrovitti.blogspot.com>).

Alessandro ha all'attivo lavori con l'americana Marvel (Secret Warriors, Capitan America) e la nostrana Bonelli (Brandon), oltre ad aver recentemente intrapreso la carriera editoriale in prima persona attraverso la fondazione, con altri, del **Lateral Studio**.

È inoltre uno dei disegnatori italiani più conosciuti all'estero, grazie anche alle sue collaborazioni con la francese Soleil.

I presenti hanno potuto assistere all'opera di Vitti in prima persona; mentre rispondeva alle domande del pubblico, infatti, l'autore ha mostrato il processo che accompagna la creazione di un'opera dal disegno iniziale fino all'inchiostratura finale, un Capitan America autografato che ora è possibile vedere presso il "**Caffè dei Libri**" di Bassano del Grappa.

Mentre disegnava, Vitti ha raccontato la sua esperienza di autore, dagli inizi fino ai lavori attuali, non ultima la sua attività di insegnante presso la **Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia**.

"Sono cresciuto da solo", dice Vitti, "da autodidatta; mi ha spinto ad andare avanti la mia passione per il fumetto" e l'esperienza con scuole non solamente nordamericane. I suoi sono tratti stilistici, caratteristici del disegno europeo e sudamericano, traggono forza dal nero e dai contrasti con il foglio bianco, caratteristiche quindi differenti dal fumetto americano attuale.

Molto interessante è stata la sua trattazione del rapporto tra il disegnatore ed il resto del team



che concorre alla creazione di un fumetto.

Disegnare e pubblicare un comic è un lavoro a molte mani: la storia presentata dallo sceneggiatore, il dialogo tra sceneggiatore, disegnatore ed editore per la regia della storia e tra disegnatore e colorista per la resa finale. Un disegnatore è a tutti gli effetti il regista del fumetto che propone uno stile grafico agli editori, un modo di presentare e rivedere personaggi storici e soprattutto l'intera ambientazione dove loro si muovono, trovandosi spesso a confrontarsi con l'eredità di chi ha trattato in passato il personaggio.

A chi gli chiedeva della cura della scenografia, Vitti ha risposto che quello che lui cerca è la ricchezza del dettaglio dell'ambiente: "per esempio, un pub irlandese me lo vado a cercare (...) se è un locale in Irlanda od a San Francisco me lo vado a cercare in tutte le piattaforme possibili", con un'attenzione al dettaglio e al realismo. Più che una tendenza alla riproduzione fedele della realtà, si traduce nella personalizzazione completa della vignetta: "è un irish

“Mi ha spinto ad andare avanti la mia passione per il fumetto!”

pub, va bene, ma è il mio irish pub, ce ne sono tanti ma voglio personalizzarlo rendendolo comunque realistico”.

Reinterpretazione realistica del reale, dialogo con gli editori e gli sceneggiatori, attenzione del dettaglio ed uno stile europeo che gli è valso notorietà ed apprezzamento in America nello specifico ed all'estero in generale; tutte caratteristiche che emergono non soltanto dall'opera che Vitti ha disegnato sotto gli occhi del pubblico ma anche dalle tavole dei suoi futuri lavori Marvel che l'autore ha concesso in preview.

A conclusione dell'incontro, Vitti ha annunciato l'imminente uscita di **Red Dread**, spin-off a fumetti delle avventure di Mila, protagonista del libro dell'autore padovano Matteo Strukul “La Ballata di Mila”.

Alessandro Vitti tornerà a Bassano del Grappa da sabato 21 Aprile, quando la città ospiterà la mostra dei suoi lavori presso il Museo Civico ed un ciclo di incontri con le scuole, grazie all'organizzazione dell'Associazione “Proxima Ventura” ed il patrocinio comunale.

In questi giorni si sta svolgendo l'organizzazione preliminare della mostra, un'attività che implica avvicinarsi



alla visione dell'autore nel rispetto della sua storia artistica. Vedere il processo creativo esplicitato nella sua fase, dal bozzetto col quale Alessandro cerca di realizzare la sua visione dell'ambiente a quella che studia la forma e i movimenti dei personaggi, mi ha reso partecipe di quello che ho sentito nella serata di presentazione. Agli interventi degli appassionati che riempivano il Caffè dei Libri, Vitti ha risposto col suo disegno, spiegando e mostrando la passione e lo studio in ogni singola linea.

Agli appassionati di fumetti che volessero accostarsi alle opere più recenti dell'autore segnalò la saga dei **Secret Warriors** (Panini Comix, pubblicata nella testata Marvel Mix), serie Marvel supereroica che strizza l'occhio alla spy story, di cui Vitti ha disegnato la gran parte.

Questo primo articolo inaugura una rubrica che vuole darvi il resoconto di iniziative legate al mondo del gioco di ruolo, dei fumetti e dei giochi con cui vengo a contatto: un piccolo sguardo su incontri o feste che si tengono nel nostro territorio.



————— LA TABERNA —————

LA POSTA DI PORKO



HAI CURIOSITÀ RIGUARDO IL MONDO DEI GR.V.?

VUOI CONOSCERE UNA PARTICOLARE
TECNICA DI PITTURA?

VUOI VEDERE RECENSITO UN BOARD GAME ?

TI INTERESSA UN PARERE
SULL'ULTIMO LIBRO FANTASY USCITO?

SCRIVI AL NOSTRO PORKO E LUI SARÀ
MOOOOOOOOOOOOOOOLTO LIETO DI RISPONDERTI...

...SEMPRE CHE NON SIA IMPEGNATO
A LAVARSI NEL GUANO O A MANGIARE UN
SUCCULENTO PATÈ DI LUCERTOLA!

lataberna.magazine@gmail.com

il disegno del mese



Tenar- disegno di Valentino Vissanova