

Veronica Pellizzari

“NERD TIME”

PERIODICO GDR FAN TRIBUTE



ATTENZIONE:

Questa è una pubblicazione indipendente e non ufficiale realizzata per passione, gioco e divulgazione della cultura GDR.

Tutti i nomi, i marchi, le ambientazioni, i personaggi e gli elementi citati appartengono ai rispettivi proprietari e sono utilizzati esclusivamente a fini descrittivi, ludici e di omaggio culturale.

Questo progetto non è affiliato né approvato dagli editori o dai detentori dei diritti delle opere menzionate.

INDICE:

OVVERO COSA TROVERETE DENTRO
QUESTA RIVISTINA DI ENIGMISTICA GDR!

Puzzle

Catena di parole

Cruciverba

Trova i goblin

Vero o falso

Completa il testo

La locandiera consiglia: Ricetta autunnale

Avventura: cuore di Drago

Le soluzioni

G O R P U Z Z L E

V A E S E N

		O	M	O	D	R	O	I	G	G	A	M
		S	P	E	R	T	U	S	I		T	
C	U	O	C	O	E	R	A	M	G		T	O
A	R	I	B	E	L	L	E	L	A	V	I	R
C	I	G	V	E	T	E	R	A	N	O	V	A
C	M	I	N	A	T	O	R	E	T	R	I	N
I	B	L	A	D	R	O			E	D	T	N
A	O	E	H	E	L	S	I	N	K	I	A	A
T	S	R	E	V	N	A	N	T		N	L	M
O	C	O	A	C	I	T	A	P		E	A	I
R	A	U	I	G	E	L	I	T	R	O	S	R
E	T	N	I	S	S	E	A	R	U	A	P	A
	A	D	O	U	T	A	F	O	C	O	U	F

Occhio ai dettagli: le parole possono nascondersi in orizzontale o verticale... e anche al contrario.

- ATTIVITÀ
- CACCIATORE
- CUOCO
- EMPATICO
- FUOCO FATUO
- GIGANTE
- HELSINKI
- IMBOSCATA
- LADRO
- MAGGIORDOMO
- MANNARO
- MARE
- MINATORE

- MIRA
- NISSE
- ORDINE
- PAURA
- RELIGIOSO
- REVNANT
- RIBELLE
- RIVALE
- ROUND
- SORTILEGI
- SPERTUS
- UPSALA
- VETERANO

ULTIMA BOMBA

N	A	P	A	L	M	V	I	V	E	N	T	E	
	R	E	R	I	R	O	M	A	O	R	U	D	
	M	I	M	E	T	I	Z	Z	A	R	S	I	
C	A	R	N	E	F	I	C	E		U	Z	F	
R	A	D	I	A	Z	I	O	N	I	O	O	U	
E	T	N	E	G	G	U	F	S	C	L	M	R	
T	O	D	R	A	T	S	A	B	U	O	B	G	
E	M				M	A	C	E	L	L	A	I	O
R	I			R	E	P	P	E	R	P			N
P	C					S	T	R	E	G	O	N	E
	A	O	T	A	R	E	T	L	A	N	A	M	
			D	R	A	G	O		U	M	A	N	O
P	O	S	T	L	A	N	D	E	L	F	O		

Occhio ai dettagli: le parole possono nascondersi in orizzontale o verticale... e anche al contrario.

- ALTERATO
- ARMA ATOMICA
- BASTARDO
- CARNEFICE
- DRAGO
- DURO A MORIRE
- FURGONE
- ELFO
- LUCI
- MACCELLAIO
- MANA
- MIMETIZZARSI
- NANO
- NAPALM VIVENTE
- POST LANDE
- PREPPER
- PRETE
- RADIAZIONI
- RUOLO
- STREGONE
- SFUGGENTE
- UMANO
- ZOMBI

PIRATE BORG

M	E	N	T	E	A	B	I	S	S	A	L	E	
E	O	L	L	O	P	O	D	I	F	R	E	P	
R	C	A	V	I	G	L	I	A	B	I	T	I	
E	R	E	I	N	A	C	U	B				C	
N	F	A	N	T	A	S	M	A				C	
E	R	E	I	T	S	U	B	I	L	I	F	A	
C	A	R	A	I	B	I	O	S	C	U	R	I	
O			I	C	C	A	R	T	S	P	I	A	
T			P	A	R	R	U	C	C	A			
E	C	O	C	C	O	D	R	I	L	L	O		
	O	S	S	O	D	I	B	A	L	E	N		A
S	P	A	C	C	O	N	E	I	P	P	E	C	
E	N	O	G	E	R	T	S		G	O	R	G	

Occhio ai dettagli: le parole possono nascondersi in orizzontale o verticale... e anche al contrario.

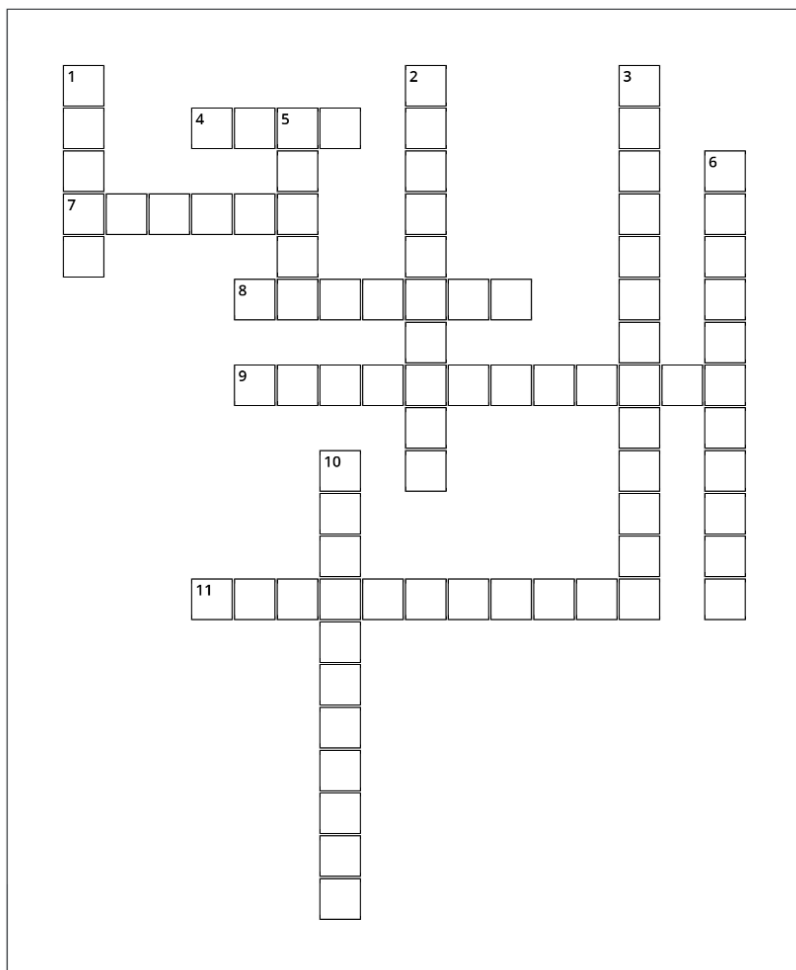
- | | |
|------------------|------------------|
| - ABITI | - FILIBUSTIERE |
| - BRUTO | - MENTE ABISSALE |
| - BUCANIERE | - OSSO DI BALENA |
| - CARAIBI OSCURI | - PARRUCCA |
| - CAVIGLIA | - PERFIDO POLLO |
| - CENERE | - PICCA |
| - CEPPI | - SPACCONI |
| - COCCODRILLO | - SPIA |
| - COTE | - STRACCI |
| - FANTASMA | - STREGONE |

CATENA DI PAROLE

- | | | | | |
|-----------|---|------------|---|-------------|
| - DUNGEON | ⋮ | - BANDITO | ⋮ | - VILLAGGIO |
| - E_____ | ⋮ | - T_____ | ⋮ | - L_____ |
| - A_____ | ⋮ | - C_____ | ⋮ | - M_____ |
| - T_____ | ⋮ | - M_____ | ⋮ | - D_____ |
| - F_____ | ⋮ | - C_____ | ⋮ | - T_____ |
| - T_____ | ⋮ | - G_____ | ⋮ | - T_____ |
| - MIMIC | ⋮ | - PALADINO | ⋮ | - DRAGO |

CRUCI GOR

STRUMENTI DI SICUREZZA



Attenzione alcuni termini da inserire sono in inglese (en)

ORIZZONTALI

- 4- Argomenti ammessi ma non descritti direttamente
- 7- Modifica di un evento già avvenuto (en)
- 8- Confronto a fine sessione su ciò che ha funzionato o meno
- 9- Momento iniziale per concordare limiti, tono e aspettative
- 11- Chiunque può lasciare il tavolo in qualsiasi momento senza doverlo giustificare

VERTICALI

- 1- Permette di interrompere o modificare immediatamente una scena
- 2- Contenuti che possono essere affrontati con determinate modalità (en)
- 3- Qualsiasi giocatore può fermare temporaneamente la scena
- 5- Argomenti completamente esclusi dal gioco
- 6- La scena viene interrotta prima di rappresentare un contenuto sensibile (en)
- 10- Si salta una parte della scena (en)

ABBINA LA DEFINIZIONE

PG

È un modo di rappresentare una specifica professione o specializzazione dei personaggi

PNG

Il personaggio controllato direttamente da un giocatore.

BACKGROUND

Il mondo fittizio in cui sono ambientate le avventure di una campagna

NARRATORE

Un personaggio gestito dal Master, come i nemici, i negozianti o gli abitanti del mondo

AMBIENTAZIONE

La persona che dirige il gioco, descrive il mondo, interpreta i PNG e applica le regole

CLASSE

Descrizione, storia, personalità, comportamenti tipici, conoscenze e risorse di un personaggio

THAC0

Regole personalizzate diverse da quelle del regolamento ufficiale adottate da un gruppo di gioco

MOSTRO

Partita o avventura autoconclusiva

HOUSE RULES

“Entra Uccidi il Mostro Arraffa il Tesoro ed Esci”

ONE-SHOT

È una creatura fantastica che tipicamente i personaggi devono affrontare.

EUMATE

Personaggio in grado di lanciare incantesimi

CASTER

Capacità di un personaggio o di un mostro di colpire con successo (To Hit Armor 0)

CHE RUOLO FABULA ULTIMA SEI?

Segna le risposte e conta le lettere finali.

1. Il gruppo incontra un enorme mostro. Cosa fai?

- A. Mi lancio all'attacco senza paura.
- B. Mi muovo rapidamente e cerco di confonderlo.
- C. Studio la situazione e cerco il suo punto debole.
- D. Preparo un rituale.

2. Quale arma o stile di combattimento sceglieresti?

- A. Un enorme spadone.
- B. Lame leggere e movimenti acrobatici.
- C. Un'arma che posso infondere di potere.
- D. Energia e entropia.

3. Il tuo compagno è circondato dai nemici. Tu...

- A. Mi metto davanti a lui e affronto i nemici.
- B. Mi lancio nella mischia con una serie di mosse spettacolari.
- C. Uso un oggetto o un'invenzione per aiutarlo.
- D. Lancio una magia per cambiare le sorti dello scontro.

4. Quale caratteristica ti rappresenta meglio?

- A. Forza.
- B. Eleganza.
- C. Creatività.
- D. Intelligenza.

7. Trovi un antico artefatto magico.

- A. Lo impugno immediatamente.
- B. Cerco di capire se può diventare parte del mio prossimo spettacolo.
- C. Penso a come modificarlo per renderlo ancora più utile.
- D. Cerco di scoprirne i segreti magici.

8. Il boss prepara il suo attacco più potente!

- A. «VENITE A ME!»
- B. «Vediamo se riesci a seguire i miei passi!»
- C. «Perfetto. È il momento di provare questo!»
- D. «Adesso vediamo se la tua magia è più forte della mia.»

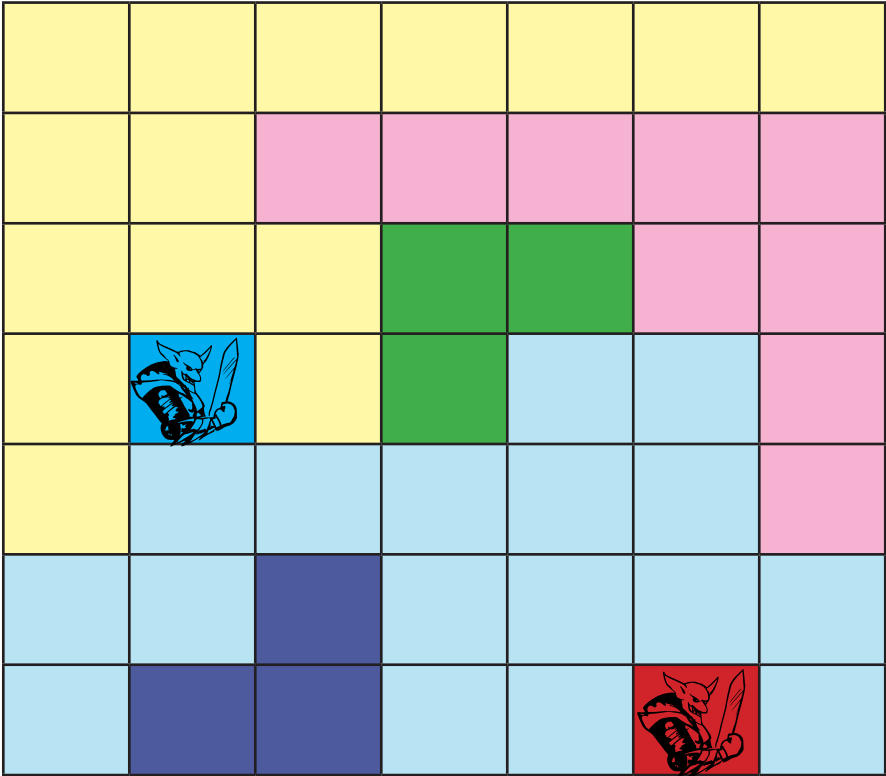
9. Qual è il tuo difetto?

- A. Tendo a risolvere tutto con la forza.
- B. Mi lascio trasportare troppo dallo spettacolo.
- C. Mi convinco sempre di poter costruire qualcosa di impossibile.
- D. Penso troppo e complico le cose.

10. Il tuo motto sarebbe...

- A. «La forza è una risposta.»
- B. «La vita è una danza: tanto vale renderla spettacolare.»
- C. «Aspetta... ho un'invenzione per questo.»
- D. «La conoscenza è potere.»

TROVA I GOBLIN



UN GOBLIN PER COLORE

UN GOBLIN PER RIGA E COLONNA

I GOBLIN NON SI TOCCANO MAI

VERO O FALSO

	V	F
Un'ambientazione può essere basata su opere di narrativa esistente.		
L'aspetto è considerato la caratteristica più importante nel gioco di ruolo.		
Tutte le avventure possono essere giocate in una sola sessione di gioco.		
Un successo critico è sempre il risultato di un tiro di dado fortunato		
Le sessioni di gioco possono durare più di cinque ore		
Il primo schermo del master è stato pubblicato nel 1977		
I punti esperienza sono assegnati solo in base ai mostri uccisi		
Tutte le azioni in un gioco di ruolo sono risolte tramite un meccanismo di prova		
I punti ferita possono essere ridotti da fattori esterni, non solo da colpi di avversari		
In tutti i GDR c'è il tiro iniziativa		
Il giocatore può scegliere quali abilità tirare senza che il Narratore indichi il tipo di tiro da fare		

COMPLETA IL TESTO

STRUMENTI DI SICUREZZA

Un equivoco frequente è pensare che gli strumenti di _____ (1) servano a “censurare” il gioco ma non è questo il loro scopo. Un _____ (2) concordato dal gruppo non impedisce al narratore di raccontare una storia interessante, permette invece narrare una storia che sia piacevole per tutte le persone al tavolo.

Inoltre, un limite non è necessariamente permanente. Ciò che un giocatore non vuole affrontare oggi potrebbe non rappresentare un _____ (3) in futuro, mentre un contenuto precedentemente accettato potrebbe diventare successivamente indesiderato.

Per questo motivo la sicurezza non dovrebbe essere considerata una procedura da compilare una volta sola piuttosto dovrebbe essere considerata una forma di _____ (4) continua.

Un altro punto sul quale vorrei soffermarmi è il rispetto. Non è semplice esporsi davanti a tutti dicendo ciò che ci mette a disagio e il momento di condivisione deve restare uno spazio _____ (5) per tutti. Una X-Card ignorata, un no messo in discussione o un giocatore deriso rendono inutile qualsiasi strumento.

Se una persona dice che non vuole continuare una determinata scena, ci si ferma.

Non servono giustificazioni;

Non serve discutere;

Non serve sapere il motivo.

Si cambia scena e si continua a giocare.

Perché il vero obiettivo di un gioco di ruolo non è portare a termine una storia a al costo della salute delle persone sedute al tavolo, ma creare una storia che viene vissuta serenamente insieme alle persone sedute al tavolo.

RICETTA DELLA LOCANDIERA GNOCCHI ALLA ZUCCA

Ingredienti – 4 persone

Per gli gnocchi

500 g di zucca pulita
250–300 g di farina 00
1 pizzico di sale
Noce moscata q.b.

Per il condimento

300 g di funghi (di solito se li trovo uso i porcini ma vanno benissimo i funghi che preferite)
100 g di castagne già cotte bollite
1 spicchio d'aglio
2 cucchiaini di olio extravergine d'oliva
100 ml di panna vegetale da cucina
1 rametto di rosmarino
Pepe nero
Sale
Olio evo

PS: se non ti piacciono i funghi puoi usare le noci tritate grossolane nella panna vegetale

1. Prepara la zucca

Taglia la zucca a pezzi e cuocila in forno a 190°C per circa 25–30 minuti, finché sarà morbida. Meglio il forno della bollitura perché la zucca rimane più asciutta.

2. Prepara gli gnocchi

Schiaccia la zucca e lasciala intiepidire. Aggiungi sale, noce moscata e gradualmente la farina, fino a ottenere un impasto morbido ma lavorabile.

Forma dei filoncini, tagliali a pezzetti e, se vuoi, passali sui rebbi di una forchetta per fare la rigatura sugli gnocchi.

3. Prepara il condimento

In una padella scalda l'olio con l'aglio e il rosmarino. Aggiungi i funghi affettati e falli rosolare per 7–8 minuti.

Tieni da parte qualche castagna e sbriciola le altre nella panna vegetale. Regola di sale e pepe e lascia insaporire per qualche minuto.

4. Cuoci gli gnocchi

Buttali in acqua bollente salata. Quando vengono a galla, scolali direttamente nella padella con i funghi.

Aggiungi un goccio di acqua di cottura e manteca per 1–2 minuti.

Tocco finale:

Le castagne tenute da parte prima sbricolale molto grossolanamente e saltale in padella con un filo di olio evo, se vuoi aggiungi qualche rametto di rosmarino.

Impiatta gli gnocchi e metti sopra qualche pezzo di castagna ripassata in padella e qualche goccia di olio.

IL CUORE DEL DRAGO

Il sole sta tramontando quando arrivi a Valleverde, un piccolo villaggio circondato da montagne.

Il cielo è rosso e un enorme drago nero vola sopra le montagne e, invece di attaccare il villaggio, lascia cadere qualcosa sulla piazza.

BOOM!

Quando la polvere si dirada, trovi una gigantesca pietra nera con incise queste parole: «Quando il cuore si spegnerà, il drago tornerà.»

All'improvviso, una vecchia maga ti corre incontro.

«Il Cuore del Drago è stato rubato! Se non lo ritrovi prima della mezzanotte, il drago distruggerà tutta la valle!»

(RICORDA DI SEGNARTI OGNI RISPOSTA)

1 — COSA FAI?

Davanti a te ci sono tre possibili piste.

- A. Segui le impronte di enormi zampe che portano verso la foresta.
- B. Interroghi la vecchia maga per ottenere maggiori informazioni.
- C. Esamini la pietra nera lasciata dal drago.
- D. Corri immediatamente verso la montagna.

2 — LA FORESTA

Qualunque sia la tua scelta, dopo poco raggiungi la foresta dove trovi un bivio.

A sinistra senti un ululato. A destra vedi una luce blu tra gli alberi. Davanti a te c'è un sentiero ricoperto di cenere.

- A. Vai verso l'ululato.
- B. Segui la luce blu.
- C. Segui il sentiero di cenere.
- D. Ti arrampichi sugli alberi per osservare la zona dall'alto.

3 — LO STRANO INCONTRO

Nel bosco incontri una creatura incappucciata.

«Cerchi il Cuore del Drago?» domanda.

Annuisci.

«Posso indicarti la strada. Ma devi rispondere a una domanda.»

La creatura chiede:

«Cosa rende veramente potente un eroe?»

- A. La forza.
- B. La ricchezza.
- C. Il coraggio di scegliere anche quando si ha paura.
- D. La capacità di sconfiggere tutti i nemici.

4 — LA CASA ABBANDONATA

Poco dopo trovi una vecchia casa abbandonata.

Dentro trovi degli oggetti, cosa scegli?

- A. La spada.
- B. La pozione.
- C. La mappa.
- D. Esamini la porta.

6 — IL GUARDIANO

Arrivi davanti a un gigantesco portale, davanti al portale c'è un cavaliere d'ombra.

«Nessuno può passare senza affrontarmi.»

Il cavaliere solleva la spada. Come reagisci?

- A. Lo attacchi immediatamente.
- B. Cerchi di convincerlo a lasciarti passare.
- C. Gli chiedi perché sta proteggendo il portale.
- D. Cerchi un'altra strada.

7 — LA CAMERA DEL CUORE

Entri in una gigantesca sala sotterranea.

Al centro fluttua il Cuore del Drago. Ma non è solo.

Accanto al cuore trovi una giovane ragazza incatenata.

«Non prenderlo!» urla. «Se porti via il cuore, il drago morirà.»

Poi senti un ruggito provenire dalla montagna.

Cosa fai?

- A. Prendi il cuore e fuggi.
- B. Libera la ragazza.
- C. Distruggi il cuore.
- D. Chiedi alla ragazza tutta la verità.

8 — LA VERITÀ

La ragazza finalmente parla.

«Io sono Elira, figlia del drago.»

Il Cuore non è una fonte di potere, è ciò che mantiene il drago in vita.

«Gli abitanti del villaggio hanno rubato il cuore molti anni fa. Mio padre non vuole distruggere la valle. Vuole solo riavere ciò che gli appartiene.»

- A. Restituisci il cuore al drago.
- B. Porti il cuore al villaggio.
- C. Distruggi il cuore per impedire la guerra.
- D. Cerchi un modo per dividere il potere del cuore.

9 — LA SCELTA FINALE

Quando tocchi il Cuore del Drago, la sala comincia a tremare.

Una voce risuona nella tua mente:

«Puoi scegliere il potere... oppure l'equilibrio.»

Davanti a te compaiono quattro possibilità.

A. Diventare il nuovo custode del cuore.

B. Consegnarlo al drago.

C. Restituirlo al villaggio.

D. Spezzare il cuore in due.

10 — IL FINALE

Il drago appare davanti a te, enorme e maestoso, le sue ali oscurano il cielo.

Ma ti sta attaccando, aspetta, ti guarda negli occhi.

Hai un'ultima possibilità.

A. Combatti il drago.

B. Gli restituisci il cuore.

C. Gli proponi un patto.

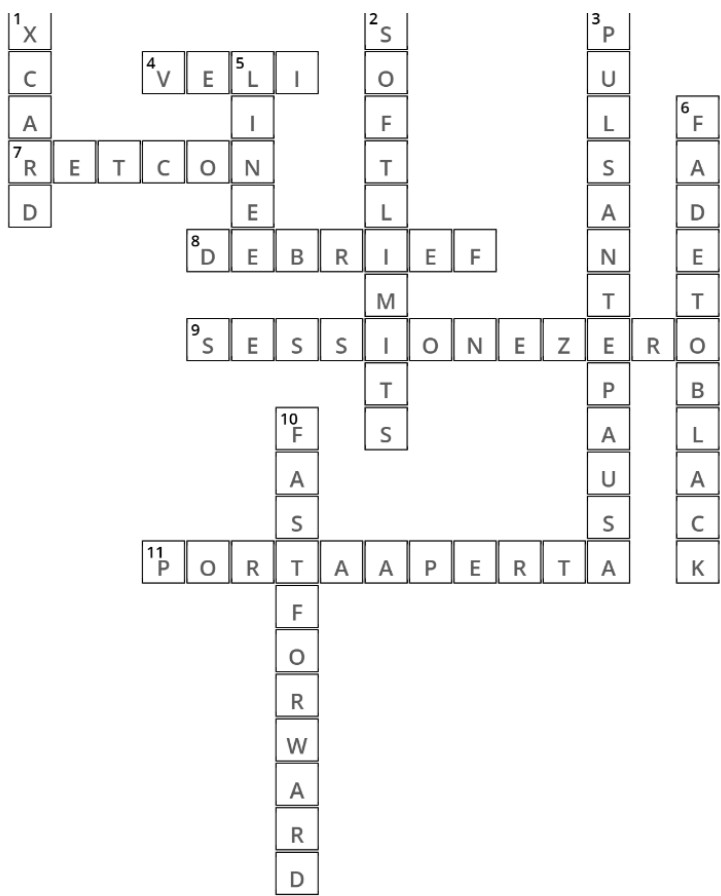
D. Gli chiedi di proteggere il villaggio in cambio del cuore.

SOLUZIONI



CRUCI GDR

Strumenti di sicurezza



COMPLETA IL TESTO

Sicurezza non significa censura

- (1) Sicurezza
- (2) Limite
- (3) Problema
- (4) Comunicazione
- (5) Sicuro

CATENA DI PAROLE

Dungeon → luogo da esplorare

Esplorazione → attività tipica dell'avventuriero

Avventuriero → cerca tesori

Tesoro → viene spesso custodito

Forziere → contiene il tesoro

Trappola → un forziere può nascondere una

Mimic → può sembrare un normale forziere

Bandito → sulla sua testa viene messa una taglia

Taglia → attira un cacciatore

Cacciatore → riceve una missione

Missione → può essere affidata a un cavaliere

Cavaliere → combatte per la giustizia

Giustizia → è uno dei valori del paladino

Paladino → eroe sacro del fantasy

Villaggio → punto di partenza dell'avventura

Locanda → luogo dove gli avventurieri ricevono incarichi

Missione → porta il gruppo verso un dungeon

Dungeon → pieno di pericoli e trappole

Trappola → può proteggere un tesoro

Tesoro → spesso viene custodito da un drago

Drago → classico avversario finale di un'avventura GdR

CHE RUOLO DI FABULA ULTIMA SEI

A — IL GUERRIERO

Sei quello che non ha paura di stare in prima linea. Quando arriva il momento di combattere, preferisci affrontare il problema direttamente.

«Pensate voi al piano. Io tengo occupato il mostro.»

Punti di forza: forza, resistenza, combattimento diretto.

Difetto: a volte la tua soluzione preferita è semplicemente colpire più forte.

B — IL DANZATORE

Per te combattere è una forma d'arte. Sei elegante, imprevedibile e capace di trasformare ogni battaglia in una vera performance.

«Un passo a sinistra... una giravolta... e adesso tocca a te!»

Punti di forza: agilità, spettacolarità, supporto e versatilità.

Difetto: potresti trasformare anche una semplice rissa da taverna in uno spettacolo teatrale.

C — L'ARTEFICE

Hai sempre un piano... oppure almeno un oggetto che potrebbe diventare un piano.

«Tranquilli. Ho portato una cosa.»

Punti di forza: creatività, invenzioni, strumenti e preparazione.

Difetto: nessuno sa esattamente cosa ci sia nel tuo zaino. Nemmeno tu.

D — L'ARCANISTA

La conoscenza è la tua arma. Magie, antichi rituali, artefatti e misteri attirano immediatamente la tua attenzione.

«Non toccarlo. Prima devo capire cosa fa.»

Punti di forza: magia, conoscenza e poteri arcani.

Difetto: potresti impiegare dieci minuti per spiegare un piano che poteva essere risolto in trenta secondi.

PAREGGIO

Se hai due categorie con lo stesso punteggio, puoi considerarti un profilo ibrido:

Guerriero e Danzatore → Duellista

Guerriero e Artefice → Guerriero artificiere

Guerriero e Arcanista → Battlemage

Danzatore e Artefice → Danzatore meccanico

Danzatore + Arcanista → Danzatore arcano

Artefice + Arcanista → Tecnomago

TROVA IL GOBLIN

	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	
X	X	X		X	X	X
X		X	X	X	X	X
X	X	X	X		X	X
X	X		X	X	X	X
X	X	X	X	X		X

VERO O FALSO

	V	F
Un'ambientazione può essere basata su opere di narrativa esistente.	X	
L'aspetto è considerato la caratteristica più importante nel gioco di ruolo.		X
Tutte le avventure possono essere giocate in una sola sessione di gioco.		X
Un successo critico è sempre il risultato di un tiro di dado fortunato	X	
Le sessioni di gioco possono durare più di cinque ore	X	
Il primo schermo del master è stato pubblicato nel 1977	X	
I punti esperienza sono assegnati solo in base ai mostri uccisi		X
Tutte le azioni in un gioco di ruolo sono risolte tramite un meccanismo di prova		X
I punti ferita possono essere ridotti da fattori esterni, non solo da colpi di avversari	X	
In tutti i GDR c'è il tiro iniziativa		X
Il giocatore può scegliere quali abilità tirare senza che il Narratore indichi il tipo di tiro da fare		X

CUORE DI DRAGO

SOLUZIONI

SCHEDA PUNTEGGIO DELL'AVVENTURA

Nome dell'avventuriero: _____

Data: _____

Domanda	A	B	C	D	Punti
1	☐	☐	☐	☐	_____
2	☐	☐	☐	☐	_____
3	☐	☐	☐	☐	_____
4	☐	☐	☐	☐	_____
5	☐	☐	☐	☐	_____
6	☐	☐	☐	☐	_____
7	☐	☐	☐	☐	_____
8	☐	☐	☐	☐	_____
9	☐	☐	☐	☐	_____
10	☐	☐	☐	☐	_____

Risposta	Punti
A	1
B	2
C	3
D	4

PUNTEGGIO FINALE

_____ / 40

10–17 punti → Guerriero del Drago

18–25 punti → Guardiano della Valle

26–33 punti → Saggio del Drago

34–40 punti → Custode del Cuore

Il mio finale: _____

Il mio titolo: _____

Disegna qui il simbolo del tuo finale:



La mia avventura in una parola:

10–17 PUNTI

IL CAMPIONE DEL DRAGO

Sei un eroe d'azione.

Affronti i problemi senza tirarti indietro e non hai paura del pericolo.

Il tuo titolo:

CAMPIONE DEL DRAGO

18–25 PUNTI

IL GUARDIANO DELLA VALLE

Per te la cosa più importante è proteggere gli altri.

Hai dimostrato coraggio, altruismo e senso del dovere.

Il tuo titolo:

GUARDIANO DELLA VALLE

26–33 PUNTI

IL SAGGIO DEL DRAGO

Non ti accontenti delle apparenze.

Prima di agire cerchi di comprendere la situazione e scoprire la verità.

Il tuo titolo:

SAGGIO DEL DRAGO

34–40 PUNTI

IL CUSTODE DEL CUORE

Hai seguito una strada completamente diversa.

Hai cercato una soluzione capace di mettere tutti d'accordo e hai trovato un nuovo equilibrio.

Il tuo titolo:

CUSTODE DEL CUORE

Questa fanzine esiste grazie a una passione condivisa fatta di dadi, appunti disordinati, sessioni finite troppo tardi e personaggi impossibili da dimenticare.

Grazie a tutte le persone che rendono il GDR uno spazio creativo, accogliente e vivo.

Ringraziamenti speciali:

a chi prepara sessioni da 4 ore che diventano 11;

a chi dice “ultima scena e chiudiamo”;

alle risate fatte assieme attorno ad un tavolo o a distanza grazie ad una cam;

alle amicizie a gli amori nati grazie al GDR;

e ai dadi, che non hanno mai avuto pietà di nessuno.

Ringraziamento super-speciale a Marco Innocenti che con una vista da supereroe mi ha aiutata nella correzione dei testi.

Ringraziamento mitico a Ambra Brambilla per le sue opere: in copertina e la pagina delle soluzioni.

Ci vediamo al prossimo tiro iniziativa.

Buon autunno nerd a tutti!

Veronica Pelfizzari