

*La* **#2**  
*Testata*  
*panzine*  
**SPECIALE NATALE**



# Editoriale



Il Natale è ormai alle porte ed è tempo di regali.

Quale regalo migliore di un giornalino!? Il formato, la compattezza e l'aerodinamicità fanno del giornalino il più adatto tra i presenti da "inserire" sotto l'albero di Natale.

Questa fanzine, chiamata "LA TESTATA", è ricca di argomenti nati dalle nostre passioni. Se vi piacciono la musica, i fumetti, la filosofia, la scienza e altro...allora questo giornalino fa per voi!!!

Se avete letto i precedenti numeri de "LA TESTATA" e vi sono piaciuti, vi assicuro che anche questo accenderà il vostro interesse. Infatti con noi, ragazzi della redazione, ci saranno anche delle "new entry" che arricchiranno questo speciale numero di Natale.

Ma ora passiamo la linea al nostro corrispondente in Lapponia:

- "Inviato della Testata, ci senti?"

- "Sì, vi sento bene...C'è grande fermento qui nei laboratori di Babbo Natale. I Folletti lavorano giorno e notte senza tregua, né sindacati, perché tutto sia pronto per la fatidica data!"

- "Ottimo. Qui in redazione si stanno tutti chiedendo quale sarà il regalo più ambito quest'anno!"

- "Beh...è inutile dirlo...sicuramente "La Testata". Inizialmente se la giocava con il videogame di "Action Man contro i vegani", ma dopo il successo dell'ultimo numero della fanzine è chiaro a tutti chi sia l'indiscusso campione."

- "Splendido. Ti lasciamo ora e riprenderemo la linea più tardi per lo spettacolo con le renne." E quindi che altro aggiungere. Speriamo che questo speciale numero sia di vostro gradimento e vi facciamo tanti tanti auguri di Buon Natale.

In fondo il Natale è la più bella delle feste...non sei d'accordo Grinch?...Ehi Grinch cosa fai con quell'ascia in mano???... no fermo!!! lascia stare l'albero... Aiuto! Qualcuno lo fermiii...

*di Angelica Gabbi*

Merry Christmas  
and Happy New Year

Di numero in numero vi daremo qualche info sui ragazzi che si occupano della fanzine!  
Tenete d'occhio i box accanto agli articoli!

NUMERO 2 NATALE 2015



## **Sommario**

La Nerdoteca 3....pag. 4

La Tana del Coniglio...pag. 6

Discover...pag. 8

Intervista a Manticora...pag. 12

L'Angolo del Gamer...pag. 13

Curiosità dal Mondo...pag. 16

Mystica e Tempesta - Marvel...pag. 18

The Bell Addormentate...pag. 20

Comics...pag. 22



Fanzine La Testata – beccati questa!

### **Fanzine a cura dei centri di aggregazione**

#### **Garage, Bulirò e Spazio Libero**

Progetto di Ass. Culturale Barbablù e

Ass. di Promozione Sociale l'Aquilone di Iqbal

Redazione: Angelica Fabbri, Daniele D'Altri,

Francesco Ramilli, Lorenzo Valeri, Marco Ramilli,

Pietro Bazzocchi, Sofia Boni, Juliette Acerbi.

N° 2 – finito di stampare Dicembre 2015

# La Nerdoteca 3

A Natale siamo tutti più cattivi

di Francesco Danilli



**E**i ho dovuto pensare un po', su quale potesse essere lo "speciale di Natale" di questa rubrica. Avrei potuto parlare di Die Hard, il film di Natale per eccellenza, che tra sangue, sparatorie e morti violente è perfetto da guardare con i parenti. Avrei potuto parlare di Shane Black e della sua fissazione per l'ambientare le sue sceneggiature a Natale (sul serio, controllate su Wikipedia). Ma mi ero ripromesso di variare un pochino tra i generi: di un film vi ho già parlato, di una serie tv pure, di un fumetto ancora no. Però non voglio parlarvi di fumetti natalizi "classici". Insomma, i Marvel Christmas Special li lascio ai più esperti. Questa volta voglio parlarvi di HAPPY!, fumetto Image di Grant Morrison e Darick Robertson.

Non aspettatevi la tipica fiaba di Natale. Nick Sax è un ex poliziotto, ormai caduto in disgrazia, affetto da gravi problemi di salute, che si è reinventato come killer a pa-

gamento. Colpito da un infarto durante lo svolgimento di un incarico in periodo natalizio, da quel momento viene perseguitato da uno strano unicorno blu volante, il quale sostiene di essere l'amico immaginario di Hailey, una bambina rapita che solo Nick potrà salvare.

Ora, il mio lavoro questa volta è un po' atipico: mettiamolo subito in chiaro, non vi parlerò di HAPPY! perché mi è piaciuto. Anzi, per quanto mi piaccia rileggerme-lo una volta ogni tanto, mi lascia sempre quel senso di amarezza che solo una buona idea sprecata ti può lasciare. Perché HAPPY! purtroppo è questo, un'occasione sprecata. Dal punto di vista della scrittura, Morrison si rivela come sempre un genio dei dialoghi, ma purtroppo fallisce in qualcosa di molto più importante, perché non lascia mai il giusto spazio al procedere della storia. Sembra di leggere il riassunto di una trama molto più lunga e dettagliata, e infatti si era parlato addirittura di una Extended Edition per ampliare dei particolari e chia-

rire meglio alcuni passaggi della vicenda. Ma, viene da chiedersi, perché buttare via un'occasione d'oro come questa, un'idea fenomenale la cui narrazione però non risulta mai all'altezza? Misteri della fede. Altro lato negativo è che l'imposizione di sviluppare la storia in soli 4 numeri non lascia allo spettatore nemmeno il tempo necessario per affezionarsi ai personaggi, dato che il rapporto fantastico (nel mondo delle idee) tra Nick e l'unicorno volante non viene mai approfondito o sviluppato a dovere. A favore dell'opera però ci sono sicuramente i disegni di Darick Robertson, oscuri e dettagliati al punto giusto, anche se forse si sarebbe potuto fare di più per differenziare lo stile di disegno del cavallino volante Happy da quello di Nick e del mondo che lo circonda, per evidenziare maggiormente il distacco tra personaggio immaginario e ambientazione cruda e realistica. E ne avrebbe giovato ancor di più l'effetto comico e grottesco della situazione. Perché vi consiglio comunque di re-

cuperarvi il fumetto in questione? Perché quando vuole, HAPPY! sa anche far ridere. Perché, nonostante tutto, l'idea di Morrison è troppo geniale per non voler bene a questo fumetto. Perché è una storia di Natale molto particolare. Perché a Natale siamo tutti più cattivi.





# La Tana del Coniglio

di Marco Zanilli

Franklin, si guardò allo specchio.

Si massaggiò la faccia.

“Quella non è la mia faccia”

Era stretta contro le sue viscere e l'unica cosa che voleva fare era togliersela di dosso.

Premeva contro le sue ossa, probabilmente nemmeno le ossa erano sue.

Uno sconosciuto lo guardava negli occhi, allo specchio.

Batteva le palpebre quando le batteva lui, e aveva le mani del colore delle sue, e pareva molto perplesso.

Dall'altra parte dello specchio appoggiava la mano proprio dove la appoggiava lui e la forma della condensa fra le dita era la stessa. Anche quando Franklin tirò un pugno allo specchio pareva che dall'altra parte volesse fare la stessa cosa.

E quando lo specchio si frantumò la Morte notò, osservandone un grosso frammento, che a entrambi sanguinava la mano con cui avevano sferrato il pugno.

Quella tunica nera era così lunga che a volte Ruel ci inciampava sopra, e ogni volta che pas-

sava qualcuno doveva nascondere la falce dietro la schiena.

Pareva che la cosa funzionasse visto che nessuno dei passanti lo fissava con aria dubbiosa, anzi, non lo fissava proprio.

Un certo numero di corvi iniziò a volare intorno a lui.

Quando arrivò a casa sua si chiese preoccupato se avesse chiuso a chiave la porta visto che non aveva le sue chiavi di casa.

Provò ad aprirla ma fallì.

Con una gomitata ruppe una delle finestre facendo un notevole rumore ed entrò in casa graffiando la tunica nera.

Sperò che i corvi non lo seguissero anche in casa.

C'erano ancora latte e schegge di vetro per tutta la cucina. Delle impronte di latte si dirigevano verso il bagno.

Non si ricordava di essere andato in bagno prima di essersi risvegliato in casa di uno sconosciuto, così indagò.

Prese una spatola da un cassetto in cucina e si diresse a passi lenti verso il bagno.

Le impronte sul pavimento mano a mano

diventavano sempre meno marcate.

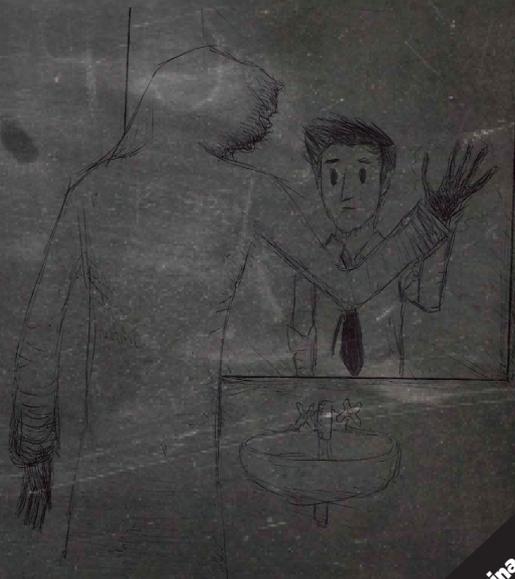
Alcune schegge di vetro scricchiolarono sotto i suoi piedi.

La porta del bagno era chiusa e la maniglia si stava abbassando.

La porta si aprì.

Fu strano per Ruel vedersi in terza persona uscire dal bagno e guardarsi negli occhi.

"Tu?" dissero entrambi.



# DISCOVER

di Pietro Bazzocchi



Ben ritrovati ancora una volta carissimi lettori nella rubrica più rumorosa del piccolo volumetto che avete tra le mani in questo momento! Avvicinandosi il Natale ho pensato di proporvi un disco molto particolare che ho deciso di definire un "Musi-panettone": **V-A - We Wish You A Metal Xmas and A Headbanging New Year.**

Da tutte e due le copertine di quest'album si capisce che è il rifacimento delle tradizionali canzoni natalizie, solo che qui le troviamo in chiave metal!!!



Le due copertine che vi ho mostrato sono quella inglese e quella americana.

Queste invece sono le tracce:

We Wish You A Merry Xmas

Run Rudolph Run

Santa Claws is Coming to Town

God Rest Ye Merry Gentlemen

Silver Bells

Little Drummer Boy

Santa Claus is Back in Town

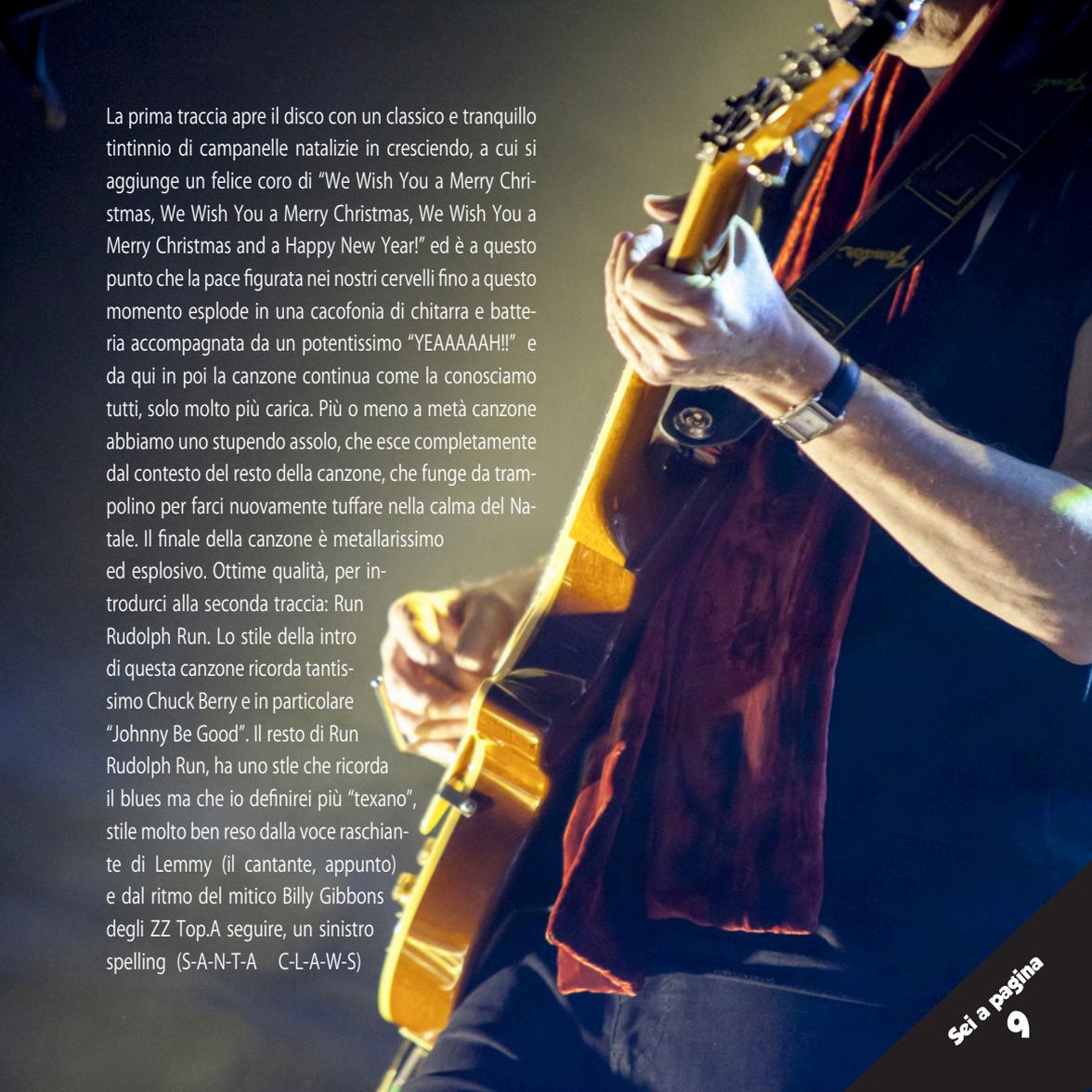
Silent Night

Deck the Halls

Grandma Got Ran Over by a Reindeer

Rocking Around the Xmas Tree

Happy Xmas (War Is Over)



La prima traccia apre il disco con un classico e tranquillo tintinnio di campane natalizie in crescendo, a cui si aggiunge un felice coro di “We Wish You a Merry Christmas, We Wish You a Merry Christmas, We Wish You a Merry Christmas and a Happy New Year!” ed è a questo punto che la pace figurata nei nostri cervelli fino a questo momento esplose in una cacofonia di chitarra e batteria accompagnata da un potentissimo “YEAAAAH!!!” e da qui in poi la canzone continua come la conosciamo tutti, solo molto più carica. Più o meno a metà canzone abbiamo uno stupendo assolo, che esce completamente dal contesto del resto della canzone, che funge da trampolino per farci nuovamente tuffare nella calma del Natale. Il finale della canzone è metallarissimo ed esplosivo. Ottime qualità, per introdurci alla seconda traccia: Run Rudolph Run. Lo stile della intro di questa canzone ricorda tantissimo Chuck Berry e in particolare “Johnny Be Good”. Il resto di Run Rudolph Run, ha uno stile che ricorda il blues ma che io definirei più “texano”, stile molto ben reso dalla voce raschiante di Lemmy (il cantante, appunto) e dal ritmo del mitico Billy Gibbons degli ZZ Top. A seguire, un sinistro spelling (S-A-N-T-A C-L-A-W-S)

ci presenta Santa Claws is Coming to Town, traccia dai connotati vagamente "horror".

La quarta traccia è molto ritmica e come la precedente non ha nulla di natalizio, al contrario è abbastanza sinistra, e lo si capisce subito dal ripetitivo riff che la contraddistingue. A questo punto, da God Rest Ye Merry Gentlemen passiamo alla molto dinamica e decisamente più movimentata Silver Bells dove incontriamo l'incredibile voce di Tim "Ripper" Owens, noto cantante Heavy Metal statunitense che collaborò e incise due dischi con i famosi Judas Priest. Questa traccia, quindi, ricorda molto, il pesante Heavy Metal da cui si ispirano i Judas Priest e anche Ripper Owens.

Purtroppo non posso ugualmente parlare bene della straccia seguente, Little Drummer Boy, che personalmente ho trovato abbastanza noiosa e ripetitiva.

Alla settima traccia ritorna il nome di Santa Claus che viene a portare un po'di sano Metal ai bambini cattivi; questa volta però, in Santa Claus Is Back in Town, porta un Metal più romanzato e rockeggiante, soprattutto nell'assolo che a metà canzone si avviluppa su sé stesso come un grosso serpente.

La canzone che segue è una parodia abbastanza difficile da riconoscere di Silent Night, emblema del Natale, resa in stile Hardcore con una voce raschiante e gutturale.

Successivamente possiamo ascoltare Deck the Halls altra canzone resa in modo leggermente sinistro, ma che

ricorda comunque il tema festivo di cui è la parodia.

La traccia numero 10 è Grandma Got Ran Over by a Reindeer, della quale apprezzo molto gli accordi e il riff, ma soprattutto lo spettacolare assolo dinamico ed esplosivo. È la spettacolare Rockin'Around the Xmas Tree che vorrei sentire appena seduto a tavola ai cenoni di natale, con il suo stupendo rock scatenato e senza freni che fa battere il piede all'impazzata.

In chiusura abbiamo una versione abbastanza fedele di "Happy Christmas": Happy Xmas (War Is Over) che ci riporta ad un classico Natale in famiglia senza eccessi di Rock.

A questo punto non posso che augurare a tutti voi, cari lettori, un felice Rock'n'roll Xmas!!!





## INTERVISTA A MANTICORA

A Giugno la redazione de “La Testata“ ha incontrato ragazzi che da tempo fanno autoproduzione cercando di dare voce alle proprie idee. Uno dei gruppi di creativi che hanno raggiunto Cenesa è quello di Manticora. Li conosciamo meglio?

### **1. Raccontate ai nostri lettori come è nato il progetto “Manticora”?**

Ciao a tutti! Manticora è un'autoproduzione nata tre anni fa dal desiderio di otto ragazzi di raccontare le loro storie a fumetti. Ciascuno di noi sentiva l'esigenza di esprimersi e di mettersi alla prova in questo ambito, avevamo da poco concluso il nostro percorso all'Accademia di Belle Arti di Bologna e l'idea di fare squadra per creare qualcosa che soddisfacesse questo nostro bisogno ci sembrava azzeccata. Ovviamente non è stata una cosa immediata, nessuno di noi aveva competenze editoriali ed è stata una scommessa con noi stessi per vedere se eravamo in grado di dare alla luce qualcosa di concreto. Ce l'abbiamo fatta? Per ora la nostra “bestiolina” è riuscita a muovere i primi passi nel mondo, vedremo come si evolverà!

### **2. Il vostro prossimo progetto avrà come tema centrale la figura del Krampus. Di cosa si tratta? Potete darci qualche anticipazione?**

Il Krampus è una creatura del folklore alpino di origini antichissime. Si tratta di una creatura demoniaca, con lunghe corna, denti affilati, montagne di pelo e zoccoli caprini che pare si aggirasse per i villaggi nelle fredde notti dicembrine a rapire bambini, finché San Nicola (Santa Klaus, ovvero Babbo Natale) non giungeva a salvarli, sconfiggendo i mostri. Nel nuovo volume che stiamo preparando per Lucca Comics & Games 2015 i Krampus saranno i protagonisti indiscussi della storia, ma siccome a noi piace fare le cose a modo nostro, abbiamo assoldato il nostro sceneggiatore di fiducia, Brian, perché ci aiutasse a reinterpretare queste figure e a renderle qualcosa di diverso dalla classica iconografia di mangia-bambini!

### **3. In “Feral” giovani umani vengono allevati dai lupi. Se voi foste cresciuti da un animale, quale sarebbe? Perché?**

Conoscendomi, se fossi cresciuta in natura non sarei sopravvissuta un giorno! XD Tuttavia, essendo nata nel mitologico “Regno delle Tenebre Padane” non avrei avuto molta scelta se non crescere allevata da qualche nutria sull'argine dei fiumi!

### **4. Quali fumetti vi hanno ispirato e motivato ad intraprendere questa strada?**

Non credo di avere un titolo in particolare che ha condizionato la mia scelta, perché fin da bambina ho sempre letto con piacere qualsiasi cosa che contenesse una vignetta o dei balloon! A ben pensarci il mondo del fumetto lo vedo più come un viaggio a tappe: sono partita dalla Disney con Topolino e W.i.t.c.h., alle superiori sono approdata ai manga giapponesi, mentre all'università ho iniziato ad avvicinarmi al fumetto italiano ed europeo, anche grazie ai corsi che frequentavo all'Accademia. Mi manca un po' di cultura supereroistica statunitense, ma credo che prossimamente mi butterò anche in quella direzione!

### **5. Consiglireste la strada dell'autoproduzione ad un gruppo di creativi? Perché?**

Di base l'autoproduzione è una strada che consiglieri a tutti per le grandi opportunità di crescita personale che offre, ma non è un percorso adatto a tutti. Occorre fare grandi sacrifici, saper lavorare da soli e in gruppo, essere elastici, organizzati...ah, e ci vogliono i soldi (purtroppo il mondo di oggi gira così)! Ma se si riesce a conciliare tutto questo, con un pizzico di fortuna e tanto impegno può diventare un'avventura bellissima!

### **6. Dove vi immaginate tra 20 anni? A fare cosa?**

Cerco di pensare il meno possibile al futuro, sono una persona ansiosa e preferisco andare avanti seminando qualcosa giorno per giorno! Tra vent'anni mi auguro di ritrovarmi ancora in salute e soddisfatta di quello che ho coltivato nel tempo, sia a livello umano che artistico!



# L'ANGOLO DEL GAMER



## **L'importante è il pensiero** by PG dei poveri

Siamo in periodo di festa e a parte i dolci, la famiglia e la felicità di stare a casa un giorno feriale, c'è solo una cosa che importa cioè...i regali!!! Naturalmente anche nei giochi di ruolo si ha la possibilità di essere buoni. Perciò bisogna rispettare il legame più sacro che ci possa essere, ovvero quello tra Master\* e giocatore.

E' normale fare dei piccoli doni, come l'arma che il personaggio desidera da tanto, una modifica temporanea ai parametri (come forza sovrumana, iper velocità ecc...)

### **Buoni :)**

- Un'arma particolare
- Azione senza limitazioni
- partita senza la possibilità di morire
- Passa piena d'oro
- Salire di livello
- Piccola variazione dei parametri
- Buono Master per un giorno
- Cavalcare un drago
- Uccidere un nemico a scelta
- Poteri magici gratuiti

oppure salvare all' ultimo i giocatori da un orribile fine con una situazione comica o epica.

Se il Master è incline ad essere un "burlone" per le feste, può sempre far comparire un mimic natalizio oppure un bel trappolone, insomma ogni occasione è buona per fare il grinch della situazione. Qui sotto ho inserito una tabella che può aiutare i master a scegliere dei regali per i giocatori. Buon Natale a tutti!

(\*Master: colui che crea le avventure e le fa giocare ai giocatori)

### **Cattivi:(**

- Trasformare il pg in un animale
- Trovare un mimic regalo
- Trappolone!!
- Babbo Natale killer
- Carbone a tonnellate
- incontrare un Boss
- Fare un hangover in una locanda
- Essere derubati dagli elfi del Polo Nord
- Comparire un drago colossale
- Cambiare sesso per 24 ore senza motivo



# L'ANGOLO DEL GAMER

Episodio 2

## "Come The Sims rubò il Natale"

*Tho.* salve a tutti! e ben tornati nella nostra rubrica.

*Py.* oggi parleremo di un videogioco famoso con il quale molti di noi hanno avuto esperienze.

*Tho.* cioè della serie "THE SIMS" di cui in questo periodo natalizio sta per uscire il quarto capitolo della saga.

*Py.* questo gioco passato alla storia come "Il gioco di simulazione migliore del mondo"... Ovviamente è una cosa straordinaria che la casa produttrice Electronic Arts abbia come idea di simulazione persone analfabete che tentano di relazionarsi col cristallo che fluttua sulla loro testa.

*Tho.* possiamo dire che in questo gioco ci hanno buttato di tutto per attirare sempre più gamers e tra i suoi titoli più assurdi abbiamo: "THE SIMS PETS" per le

gattare, "THE SIMS ISLAND" comprato solo da Bear Grylls e la saga reboot "MY SIMS" durata pochissimo e usata per attirare i bambini "speciali".

*Py.* avrete capito che a noi The Sims non piace, posso dire però che è stata un'ottima idea a livello di marketing, a tenuto in piedi la "EA" insieme ad altri giochi come "FIFA"... Portandoli a fare poi giochi come "Dante's inferno" e "Dead space" di cui abbiamo parlato la scorsa puntata.

*Tho.* ma questo videogame è comunque LEZZO!!! Perché di base hai una casa, un lavoro e i tuoi amici ritardati... Ed è tutto qui!! Ogni tanto salta fuori qualche problema ma di fatto sono inutili e velocissimi da risolvere.

*Pp.* il vero nemico è se stessi!  
Obbligati ai propri bisogni non si ha mai il tempo per godersi questa vita virtuale, hai una miriade di oggetti ma non riesci ad usarli perché si è a corto di tempo.

*Th.* poi se non soddisfi i tuoi bisognini o muori o sveni per dei giorni a terra (addirittura finisci per pisciare in cucina).

*Pp.* adatto ai ragazzini e diventa un'ottima idea come regalo di natale bastardo!

*Th.* se volete giocare a un buon gioco di simulazione di "EA" provate "Spore" (in cui dovrete creare il corso evolutivo di una specie aliena).



*Disegno di Pietro Bazzocchi*

*Arrivederci alla prossima recensione e Buon Natale!!!*

# Curiosità dal mondo



Gli scarafaggi sono più antichi  
dei dinosauri



Devil Tho

Babbo Natale in origine era vestito di verde, poi quando la Coca-Cola company acquistò il personaggio per le sue pubblicità lo colorò di rosso



La renna è l'unica specie di cervide in cui le corna sono presenti in entrambi i sessi



Il latte materno delle foche è talmente ricco di grassi che ha una consistenza molto simile a quella della maionese



Carlo Magno venne incoronato imperatore il giorno di natale dell'800 D.C. da Papa Leone III



## L'AUTORE delle *Curiosità dal mondo*

Lorenzo Valeri, detto Devil Jho, nasce nel 1997 a Cesena e passa l'infanzia tra dinosauri e videogames...Ma con lo studio spacca cervelli per la maturità' e le mirabolanti avventure con il suo fido amico PG, Jho si ferma soltanto per ricaricarsi a suon di tagliatelle e capelletti!!!

# Sono molto impegnato



di *Devil Jho*

# Mystica e Tempesta

di Angelica Gabbrì

## MYSTICA

**Vero nome:** sconosciuto.

**Poteri:** essendo una mutaforma, Mystica può trasformarsi in qualsiasi essere umano imitandone voce e sembianze fisiche.

**Occupazione:** terrorista, ladra, avventuriera, mercenaria, insegnante, agente del governo e investigatrice privata.

**Luogo di nascita:** sconosciuto

**Altezza:** m 1.78 - **Peso:** kg 54 - **Occhi:** gialli - **Capelli:** rossi  
**Storia**

Fin da giovane fu costretta a usare i suoi poteri di mutaforma per nascondere la sua pelle dal colore blu e i suoi occhi. Nella Londra d'inizio '900 conobbe la mutante veggente Destiny.

Nel 1921 ricomparve in New Mexico, dove incontrò un uomo chiamato Logan(Wolverine).

Mystica aiutò anche gli agenti anti-nazisti nella seconda guerra mondiale e durante la guerra fredda.

Fu attiva nello spionaggio(si addiceva per i suoi poteri che per la sua spietatezza).

Durante una missione a Berlino ebbe una relazione con l'agente Victor Creed, alias Sabretooth. In seguito gli diede un figlio,Grayton( che destinò in adozione).

Ebbe una relazione anche con il mutante Azazel, che potrebbe aver portato alla nascita dell'X-Man Nightcrawler.



## TEMPESTA

**Vero nome:** Ororo Munroe

**Poteri:** possiede la capacità di controllare il tempo atmosferico, il che permette, tra le altre cose, di generare fulmini e di volare. Ha un potenziale mistico considerevole e grandi abilità di ladra.

**Luogo di nascita:** Harlem, New York City, USA.

**Altezza:** m 1.80 - **Peso:** kg 57 - **Capelli:** Bianchi - Azzurri(bianchi quando usa il suo potere)

## Storia

Tempesta è stata molte cose: una ladruncola, una “dea” per gli abitanti del Kenya, un membro degli X-Man, la regina del Wakanda e ha fatto parte dei Fantastici 4.

Ororo Munroe, il suo nome, può controllare il tempo atmosferico, è capace di evocare uragani, possiede anche un controllo preciso sui suoi poteri da riuscire a dar vita a nuvole di pioggia grandi come un palmo della sua mano. Vola sfruttando la potenza dei venti per sollevare da terra se stessa e altre persone. I nemici vengono spesso colpiti da fulmini, travolti da vortici e tempeste di neve o confusi da banchi di nebbia. Non soffre il caldo né il freddo ed è immune a qualsiasi sbalzo di temperatura. Se è turbata, influenza le condizioni atmosferiche dei cieli attorno a lei. Soffre di claustrofobia. Sa controllare il “clima” nello spazio, compresi venti solari e fenomeni cosmici. I genitori di Tempesta erano il reporter afroamericano David Munroe e la principessa keniota N'Dare. Malgrado le sue origini, nacque a New York e la famiglia si trasferì ad Al Cairo, in Egitto, quando era solo una bambina. All'età di 5 anni, la città venne attaccata e un aereo si schiantò sulla sua casa, uccidendo genitori. Sopravvisse, ma il tempo passato sotto le macerie la rese claustrofobica. Per alcuni anni Ororo fu sotto protezione di Alchmed El Gibar, dimostrò di essere un'abile

borseggiatrice e scassinatrice. Quando arrivò in Kenya, una tribù locale la scelse come loro “dea”, finché il professor X le chiese di unirsi agli X-Men.

Durante la permanenza nel gruppo, assunse il ruolo di leader, il potere, la forza di volontà, l'hanno resa una guida rispettata tanto da aver consentito di militare nei Fantastici 4 e nei Avengers.

Ritornata in Africa durante una missione, si riaccese la fiamma dell'amore adolescenziale T'Challa (alias Pantera Nera), nonché re del Wakanda.

I due si sposarono ma quando la Fenice possedette 5 X-Men, il conflitto tra questi e i vendicatori, distrusse il loro rapporto inducendo T'Challa ad annullare il matrimonio. Da quel momento, assunse assieme a Wolverine, il ruolo di preside della nuova scuola per giovani mutanti.





*The Bell  
Addormenteite*

One day a little princess named and the genitors decided to feic a fest with the fates. The fates, per, eran tutt' gentil, e quell cattiv non er stat invited! When she arrived she was very but very arrabbiated, so she lanced an incantesim to the princess: "You will pung your dit and you will dorm like a ghir for cent'anns!". The re and the regin were very sad, and the king decided to bruch all the arcolais cos' she would never be punged. What a intelligent idea! Mic tant, because an arcolai' was still not bruciated and nascosted in the castel.

The princess grow up, bell, intelligent and ricc', but at her quindicesim compleann, she dissed: "Andiam un po' to ved the chamber of disopr, che nessun ci va mai!" So she get the chamber and she discovered that a vecchiatt lived there. "Hello vecchiatt! What are you doing? Oh, I see! You are cucing with your arcolai"! Can I prov?" (Well I think that the fat who gave her the intelligence was not really good at magic, but trop teird!) so she tried and (davver strange!) she punged herself in the dit! She said "AUUGH!" And she cadded at terr, in the more profond of the sonns. Her genitors were really trist, but prim that they diced "bau", all the castle was addormentaited.

What a sfortun, you will say. And invec, (ta dah!) an azzurr princip who was passing per cas di li vid the castle che dormiv and said "I sure will trov a princess who won't resping me, she would be probably dorming!" And he didn't think two times and he entered the castel addormentaited. He found only brutt guards and schiavs, but at the end he found his princess. She was bell, she was addormentaited, she was the bell addormentaited; and so he decised of baciarl. The princess subit sveglier, vid the prince and then all the castle was sveglier. She married the prince, and they lived all felix and contents! Fin.

## LE AUTRICI

Sofia Boni, anche nota come Genia, disegna fumetti, legge libri da anziani, odia scrivere autobiografie cortine e vi saluta!



Juliette Acerbi, quattordicenne, ama fare cose cretine e respirare. È una scout e suona la chitarra. Nel tempo libero ascolta i Beatles. Miagola regolarmente.



Fumetti sul Natale disegnati male  
su cose importanti



# I Centri di Aggregazione

del

## Progetto Giovani

### Cag Bulirò

 Lun - Gio / 15.30-18.30

 Via Cervese 1260 (zona S. Egidio)

 392.9888195

 buliro@progettogiovanicesena.it

 Bulirò Centro Giovanile

### Cag Garage

 Lun, Mar, Gio / 15.30-18.30 - Mer 20-23

 Viale della Resistenza 57 (zona Ippodromo)

 392.9888195

 garage@progettogiovanicesena.it

 Garage Aquilone

### Cag Spazio Libero

 Lun - Gio / 15.30-18.30

 via Kuliscioff 200 (zona Pievesestina)

 328.9086126

 spaziolibero@progettogiovanicesena.it

 Spazio Libero

### Cag Lunamoonda

 Lun - Mer / 16.00-18.30

 Piazza S. Pietro in Solfrino 465 (Borello)

 328.9086126

 lunamoonda@progettogiovanicesena.it

 Lunamoonda

### Cag Sgranchio

 Lun / 16.30-18.30

 Piazza Garibaldi 16/17 (Montiano)

 348.7580991

 sgranchio@progettogiovanicesena.it

 Sgranchio Progetto Giovani

# La #2 Testata funziona

Valori nutrizionali per 24pag.

Energia	107kJ - 25,56 kcal
Proteine	200 g
Grassi	0 g
di cui saturi	0 g
Carboidrati	6,26 g
di cui saturi	3,45 g
Fibre	> 1 g
Sodio	19 mg
Potassio	214 mg
Calcio	14,6 mg
Fosforo	7,35 mg
Magnesio	7,05 mg
Manganese	0,35 mg
Zinco	0,03 mg
Ferro	1000 g

con la collaborazione di:



UNITÀ D'AREA  
DI PROGETTO  
GIOVANI

