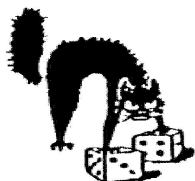


- Auguri di fine d'anno del Presidente
- Comprovendoscambio
- Le arti Marziali in Cyberpunk 2.0.2.0. - prima parte
- L'angolo del Commissario
- Torneo a punti - classifica provvisoria
- I grandi uomini del nostro tempo: Gary Gigax

**Notiziario del
Circolo Overlord
Numero 18
Dicembre 1996**

Il Gatto Nero sui dadi



Anche questo è andato!

Il 1996 sta chiudendo alfine i battenti. È tempo di bilanci e di buoni propositi.

Come da tradizione, anche questa volta inizio l'editoriale con una constatazione che può risultare l'inno a tutti i luoghi comuni.

Il 1996 sta volgendo al termine, e tutti guardiamo speranzosi a nuovo anno, foriero di eccitanti accadimenti ed entusiasmanti novità (piaciuto, l'incipit!).

Detto questo, passiamo ad altre considerazioni.

La vita del Circolo continua a pulsare vibrante e forte, molta gente viene alle riunioni del Venerdì sera, e tutto questo ha come risultato il crescente gongolare del nostro presidente, che continua ad aggirarsi con in faccia un sorriso lungo, lungo, che parte da un orecchio ed arriva fino all'altro, facendo il giro del naso.

Parte della sua euforia la sentirete nell'articolo che sono riuscito a strappargli e che ho sbattuto alla bell'e meglio in pagina 2 (no, il bambino nell'immagine non è lui. Lui è un po' più grasso ed un po' più di gomma!).

In questo numero fa anche l'apparizione una delle rubriche che avevo promesso nel delirante editoriale del numero di Settembre: il ComproVendoScambio.

È un buon inizio, ma mi auguro che non sia un fatto sporadico.

Sempre con questo numero parte un altro appuntamento che mi auguro di riuscire a rendere sempre più presente: le pagine dedicate alle rego-

le dei giochi.

Nella marea di novità che stanno arrivando sul Gatto Nero sui Dadi, ci sono i primi frutti del nuovo corso.

Infatti un membro del Direttivo, di cui non voglio svelare il nome, ma di cui dico che trattasi di un studente di Giurisprudenza a Bologna leggermente facinoroso (no, non sono io!), ha deciso di redigere mensilmente una rubrica in cui analizza e rende di pubblico dominio le modifiche delle regole di Warhammer 40.000. Mentre dal canto suo, il socio Diego Rossi ha devoluto alla causa parte del suo tempo, il tutto è sfociato in uno speciale sulle arti marziali in Cyberpunk 2.0.2.0. che inizia in questo numero e, compatibilmente con lo spazio e con le intricatissime tabel-

le che il nostro sta sfoderando, terminerà nel prossimo.

Per quanto riguarda poi il famoso e famigerato torneo a punti, la lotta al vertice si sta facendo sempre più accesa, man mano che più persone entrano in classifica, valicando il limite-capestro delle cinque partite.

Per il resto le solite attività del Circolo procedono.

I tornei si svolgono alacremente inanellando partite su partite, e le serate si animano di sfide e di duelli.

Il clima si fa elettrizzante. Comunque, ricordandovi che il Circolo chiude per ferie (causa indisponibilità della sede) dal 21 Dicembre al 6 Gennaio, vi auguro Buon Natale e Felice Anno Nuovo.

Arrivederci al '97.

Stefano Rampazzo

FREE TIME



**Fumetti nuovi ed usati
Giochi di ruolo
Vasto assortimento
Games Workshop
Citadel**

Piazzetta Gasperotto, 7 - 35100 PADOVA
Tel. 049/8752483

La lettera di fine d'anno del Presidente

Avete presente il messaggio del Presidente della Repubblica di fine d'anno: un po' più in piccolo!

Cari amici,

il 1996 ormai volge al desio (che vuol dire che sta proprio finendo) ed è quindi ora di fare un momento di riflessione per focalizzare la situazione del nostro Circolo e per definire gli impegni futuri che ci aspettano.

Ad oggi (6 Dicembre 96) il tesseramento procede ottimamente, dato che abbiamo raggiunto circa il 50% in più dei tesserati dello stesso periodo dell'anno scorso.

Il venerdì sera, quest'anno, ha raggiunto livelli di presenza che si attestano sulle 30/35 persone, con punte fino a 45, infatti abbiamo anche aggiunto due tavoli (nostri) ai molti già presenti in sede.

L'iniziativa sponsorizzata dal Consiglio di Quartiere 9 - Valsugana - è iniziata bene, e speriamo che proceda meglio, sempre che il Consiglio di Quartiere continui a pubblicizzare la cosa, come da accordi, e magari si ricordi di accendere il riscaldamento.

Al contrario, l'accordo con la Banca Antoniana Popolare Veneta, purtroppo, non ha avuto nessun seguito.

Mentre si è registrato un successo strepitoso per il Torneo a Punti, che si attesta, improvvisamente, come il più numeroso torneo di Circolo che si sia mai fatto: 23 iscritti. Buono, e decisamente inaspettato, il numero di giocatori iscritti al torneo di Advanced Squad Leader, che con 8 presenze merita tutto il nostro rispetto.

In definitiva l'apertura dell'anno 96/97 si è dimostrata particolarmente buona, densa di iniziative e di ottimo auspicio. Ma il piatto forte è sicuramente costituito dai progetti futuri.

L'iniziativa "Invito al Gioco" continuerà per quasi un anno, il che, di fatto, ci offre la possibilità di avere una ulteriore apertura serale due volte al mese.

Il GiocaPadova '97 è già in pentola, stiamo prendendo accordi con le associazioni della zona per evitare accavallamenti e favorire collaborazioni; in occasione di questa manifestazione, molto probabilmente, faremo il nostro ingresso nel circuito Game Network, organizzazione che offre la possibilità di partecipare ad un torneo di Giochi di Ruolo interregionale.

Naturalmente questa manifestazione sarà la nostra prova generale per la PadCon 1997. Sapevate che ci sarei arrivato....

PadCon 97: il XV raduno Nazionale dei Giocatori di Simulazione e Ruolo. Ad oggi non abbiamo ancora definito quale sarà la sede della PadCon 97, ma vi posso dire che ci sono due scelte che sembrano molto invitanti.

Anche la data offre due scelte: la prima o la seconda settimana di settembre 1997.

Iniziano già ad arrivare le proposte per l'or-

ganizzazione dei tornei Nazionali ed Open, eventi e proposte di collaborazione. Ho iniziato a contattare negozi e possibili sponsor, è già stato definito il logo e siamo alla ricerca del disegno, che costituisca il tema della Con (tipo i personaggi a mo' di squadra di calcio di PadCon'93).

Insomma, i lavori sono iniziati, sapete che abbiamo e avremo bisogno dell'aiuto di tutti.

Questo è più o meno tutto... anzi no, non è tutto. Vorrei aggiungere qualcosa...vorrei aggiungere che mi piace lo spirito del Circolo Overlord, mi piace il modo che abbiamo di affrontare ogni partita come una nuova sfida e come si sappia dimostrare di saper vincere o perdere con onestà e sportività, mi piace come si accolgono i nuovi arrivati in modo aperto e disponibile, e come ci sia sempre qualcuno disposto a dare una mano quando c'è bisogno di lavorare.

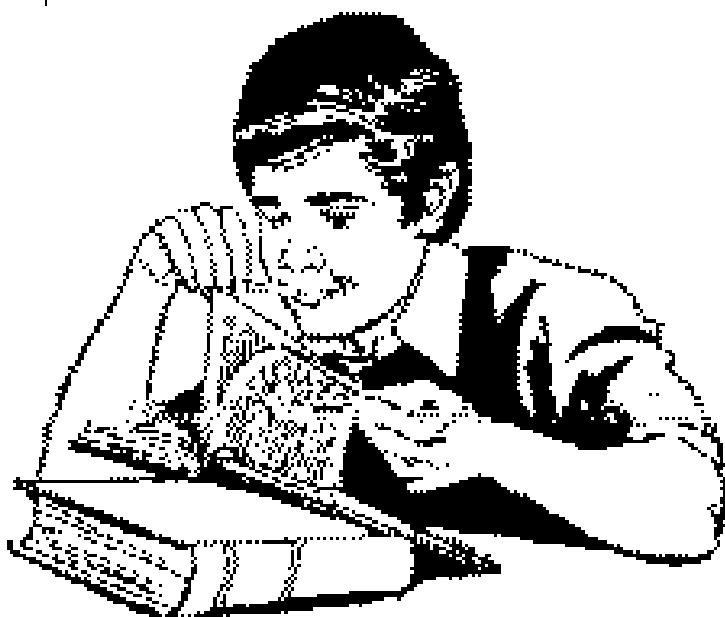
Entrai nel Circolo nel 1988 e da allora mi sento fiero di far parte di un qualcosa che cresce e matura, che sbaglia e impara dai propri errori.

Il fine del Circolo è promuovere il gioco, la sportività, la solidarietà tra i soci, e ritengo che, grazie a tutti VOI, questo fine sia pienamente raggiunto. Mio compito, fin che sono presidente, è continuare a spronarvi, a rompervi le scatole per la tessera, ad incitarvi a giocare a giochi sempre nuovi con una sportività che non invecchia. Quello che io sono riuscito a fare fino ad ora, SIAMO riusciti a farlo tutti insieme.

Grazie alle persone che ho trovato, in direttivo ma soprattutto tra i soci, siamo riusciti a creare qualcosa che io da solo o il solo direttivo non avrebbe mai raggiunto.

Grazie a tutti, buone vacanze e felice anno nuovo.

Luca Sandonà



Notizie da Overlord

Attività, incarichi, richieste ed altre stranezze...

Direttivo

Il prossimo direttivo è stato fissato per Lunedì 13 Gennaio 97, alle ore 21.00 a casa del socio Emanuele Oriano.

Come al solito, ricordo che la riunione è aperta a tutti coloro che abbiano interesse ad intervenire ed a proporre attività ed iniziative.

Per piacere, però, al fine di evitare invasioni unniche nelle case altrui, preghiamo di avvertire i membri del Direttivo o di telefonare al padrone di casa (8873375).

Invito al gioco

I prossimi appuntamenti di "Invito al Gioco" alla sala polifunzionale del Consiglio di Quartiere 9 - Valsugana a Montà, sono stati fissati per Martedì 10 dicembre e Martedì 14 Gennaio.

Visti gli ultimi sconcertanti risultati, preghiamo chiunque volesse intervenire portando avventure da giocare per principianti del gioco di ruolo, è pregato vivamente di farlo.

Banca Antoniana

E' tuttora in vigore l'accordo con la Banca Antoniana, grazie al quale, chiunque decidesse di aprire un conto presso

di loro riceverà la tessera del Circolo in omaggio.

Per usufruire di questi vantaggi, dovrete aprire un nuovo rapporto (un conto corrente o un libretto bancario) alla sede della Banca Antoniana in Via VIII Febbraio 5, a Padova, di fronte all'Università.

Per informazioni, rivolgersi a: Carla DAN (tel. 839206), Amedeo SEDITA (tel. 839373)

Gioca Ancona

Il Circolo Culturale H.P.Lovecraft di Ancona, affiliato alla Federgiochi, organizza, presso Il Lazzaretto (vicino alla Fiera di Ancona), il GiocaAncona '96, dal 22 al 29 Dicembre

Errata Corrige

Vabbè! In ogni numero del Gatto Nero, capita che alcuni errori passino sotto gli occhi obnubilati della redazione. Siccome la redazione è costituita unicamente dal Direttore del Gatto Nero che spesso si trova in debito di sonno e chiude il numero in orari impossibili per la maggior parte degli esseri umani, per piacere, fate finta di niente! Checcevò!

P.S. l'articolo sul direttivo del numero scorso è di Marco Pata. Ops!

ComproVendoScambio

Avete qualche gioco da vendere? Questo è il posto che fa per voi!

Vendo:

World in Flames, completo di set base 5^a edizione

Planes in flames

Africa in flame

Asia in Flame

Fatal Alliances

(tutte le pedine sono state staccate con un cutter, e le mappe sono mappe plastificate. L. 150.000.

Luca Sandonà

Tel. 685514.

Vendo:

The Horde, l'espansione dei barbari di Forgotten Realms, per Advanced Dungeons & Dragons (Seconda Edizione).

Ottima condizione, praticamente mai usata, L. 20.000

Telefonare ore pasti 049/665665 e chiedere di Stefano.

Vendo:

Complete Fighter's Handbook per Advanced Dunge-

ons & Dragons (Seconda edizione).

Nuovo, praticamente mai usato, L. 25.000.

Telefonare 049/630601 ore pasti e chiedere di Federico.

Vendo:

Third Reich della Avalon Hill, ottime condizioni, ancora in scatola originale.

Telefonare 049/8754278 chiedere di Diego.

Per chiunque fosse interessato all'utilizzo di questi spazi, può lasciare i propri annunci nella casella del Circolo, in sede, oppure consegnarli ai membri del Direttivo, alle riunioni del Venerdì sera. Se proprio non riuscite in una delle due prodezze sopracitate potete spedire un messaggio telematico a Rampa@Geocities.com ed otterrete lo stesso risultato.

Le Arti Marziali in Cyberpunk 2.0.2.0.

Diego Rossi ci guida in un viaggio dentro il combattimento corpo a corpo. Prima puntata

Durante uno combattimento che comporta l'uso di arti marziali di seguono 5 passi:

1. Dichiarare quale stile ogni contendente sta usando al momento. Tale scelta vale per l'intero turno.

2. Determinare l'iniziativa.

3. Dichiarare quali manovre ogni contendente sta usando al momento, decidendo se l'attacco sarà un colpo alla parte alta del corpo, un colpo basso o un colpo mirato. La dichiarazione viene fatta sia dal giocatore che dal Master (nel caso di una finta, dichiarate la zona bersaglio della stessa senza, al momento informare che è una finta). A questo punto viene determinata l'iniziativa effettiva applicando tutti i modificatori dipendenti dal tipo di attacco.

4. Risolvete l'attacco determinando la locazione del colpo se necessario.

5. Applicate il danno o gli effetti speciali (stordimento a causa di un lancio, atterramento, ecc.).

DICHIARAZIONE DELLO STILE

In questa fase il personaggio dichiara che stile sta usando. Questa dichiarazione vale per l'intero turno di combattimento. Se un personaggio conosce più stili può cambiare stile quando cambia il turno.

DETERMINAZIONE DELL'INIZIATIVA

Si determina l'iniziativa tra i contendenti nel modo usuale (1d10+riflessi+Senso di combattimento).

DICHIARAZIONE DELL'ATTACCO

Il personaggio dichiara il tipo di attacco (diretto, calcio volante, ecc.), con l'eventuale modificatore all'iniziativa e dichiara se eventualmente mira ad un'area specifica. In caso contrario il tipo di attacco determina se il bersaglio sarà la parte alta o la parte bassa del corpo. Se il personaggio intende eseguire più azioni nel turno in questo momento dichiarerà solamente la prima. In questo momento si determina anche l'iniziativa modificata dai tipi di attacco.

RISOLUZIONE DELL'ATTACCO

L'attacco viene risolto applicando: Riflessi + Arti Marziali + Modificatore dello Stile + Modificatore del tipo di attacco + 1d10 contro il tiro difensivo dell'avversario di Riflessi + Arti Marziali + Modificatore dello stile a Blocchi o Schivate + 1d10 (non sono possibili blocchi contro armi da taglio o da botta). Il difensore ha due soluzioni alternative oltre a blocco e schivata, opzioni utilizzabili contro armi da taglio o da botta: cercare di incapacitare l'arto che porta l'attacco o usare la forza dell'attacco avversario per sbilanciarlo. In entrambe i casi il difensore deve aver vinto l'iniziativa ed avervi rinunciato per reagire all'attacco avversario, inoltre questo tipo di difesa conta come un'azione per il difensore.

Con la prima tecnica (utilizzabile solamente da chi ha la mossa 20, Jam) il difensore esegue un attacco con un modificatore di -3 contro l'arto che porta l'attacco (non vi è un ulteriore modificatore per il colpo mirato). Se con tale tiro

supera il risultato dell'attaccante si applicano immediatamente i danni all'arto e gli eventuali altri effetti del colpo (svenimenti, rottura dell'arto, ecc.). In ogni caso se il colpo è riuscito, l'attacco avversario è stato deviato abbastanza da renderlo inefficace. Con questa tecnica è possibile parare i calci con i piedi ed i pugni con le mani. Con la seconda tecnica procedete ad un normale tiro di blocco con un modificatore di -3. Se la difesa riesce eseguite una presa od un lancio immediati.

APPLICAZIONE DEI DANNI

A questo punto vengono applicati i danni tirando i dadi indicati in base al tipo di attacco e sottraendo i bonus difensivi delle corazze. Corazze "morbide" (kevlar e simili) applicano solo metà del bonus, corazze "rigide" l'intero bonus.

Il danno provocato dagli attacchi di arti marziali o di lotta e al 50% mortale al 50% danno di stordimento. Il danno di stordimento viene recuperato al ritmo di 1 punto ogni ora (x2 se è riuscito un tiro di pronto soccorso o medicina) e non provoca la morte ma si effettuano normalmente i controlli contro stordimento. Nel caso si causino più di 8 punti di danno contro un arto o la testa si sarà causata una frattura (e non la perdita dell'arto come normale). Nel caso il danno sia stato alla testa si effettuerà un salvataggio contro Body con un bonus di -2, in caso di fallimento chi ha subito il danno muore. Per riconoscere i danni da stordimento da quelli mortali indicare i danni mortali con una croce e quelli da stordimento con un singolo trattino. I danni da stordimento dovranno trovarsi sempre a destra di quelli mortali, pertanto se vengono subiti danni mortali dopo danni da stordimento i sostituiranno crocette ai trattini per registrare i danni mortali e si aggiungeranno in fondo altrettanti trattini di quelli che sono stati sostituiti. A questo punto risolvete l'attacco del difensore e se i combattenti desiderano eseguire ulteriori attacchi nel turno riprendere dal punto 3.

ATTACCHI SPECIALI

Utilizzando le arti marziali è possibile effettuare una serie di attacchi speciali. Questi sono:

Finte: la finte vengono usate di norma durante una combinazione di attacchi. Eseguendo una finta si effettua un primo attacco con il -2 al colpire. L'attacco successivo riceverà un +2 al colpire. E' possibile utilizzare una finta alla fine di un turno per ricevere il bonus sul primo colpo del turno successivo ma non se si cambia stile utilizzato tra i due turni.

Kiai: il classico grido di arti marziali ha come scopo di impressionare l'avversario. L'avversario contro cui viene diretto dovrà effettuare un tiro di Freddezza + 1d10 contro una difficoltà di 12 o perdere l'iniziativa e subire un malus di -4 a tutte le azioni per due turni.

DESCRIZIONE DEGLI ATTACCHI CHIAVE

NUM. TECNICA	MOSSA	MODIFICATORE INIZIATIVA	MOD. AL COLPIRE	DANNO	NOTE
1	Finger Strike	0	-1	1d6/3	
2	Straight Punch	0	0	1d6/2	
3	Palm Strike	0	-1	1d6/2+1	
4	Haymaker	-2	-3	1d6	
5	Elbow Strike	-2	-1	1d6	
6	Knee Strike	-1	-1	1d6	
7	Crescent Kick	-1	0	1d6+1	1
8	Front Kick	-1	0	1d6+2	1
9	Axe kick	-2	-1	1d6+4	1
10	Back Kick	-1	-1	1d6+4	
11	Brawl Kick	-1	-1	1d6+4	
12	Spinning Side kick	-2	0	1d6+4	1
13	Spinning Back kick	-2	-1	1d6+6	1
14	Jump Kick	-3	-2	+2	
15	Armbar	-1	-1	1d6	2
16	Cocke	2	-1	1d3 cumulativo	3
17	Head Strike	-2	-3	1d3	
18	Feint	0	-2/+2	-	4
19	Grapple	0	0	0	
20	Jam	-	BLOCCO		5
21	Kiai	0	0	panico	6
22	Overrun	-2	0	atterramento	7
23	Throw	-1	-2	1d6	
24	Sweep	0	0	1d6/3	

NOTE:

1. Questi calci sono combinabili con 14 - Jump Kick (Calcio Saltato) combinando i modificatori all'iniziativa, al colpire ed al danno, per esempio: Jumping Axe Kick: iniziativa -5, colpire -3 danno 1d6+6.

2. Presa al braccio, il danno viene applicato inizialmente e può essere ripetuto (a scelta di chi lo applica) ogni turno di combattimento finché l'avversario non riesce a liberarsi.

3. Può essere utilizzata solamente dopo un 19 - Grapple (Presa) riuscito o su un avversario incosciente, provoca 1d3

al primo round, 2d3 al secondo, 3d3 al terzo e così via.

4. Finta, -2 al colpo portato attualmente, 2 al successivo.

5. Tecnica di parata alternativa, vedere le regole all'inizio dell'articolo.

6. L'avversario deve riuscire in un tiro di Freddezza + 1d10 contro una difficoltà di 12 o perdere l'iniziativa e subire un malus di -4 a tutte le azioni per due turni.

7. Carica. Se riuscita l'avversario viene gettato a terra.

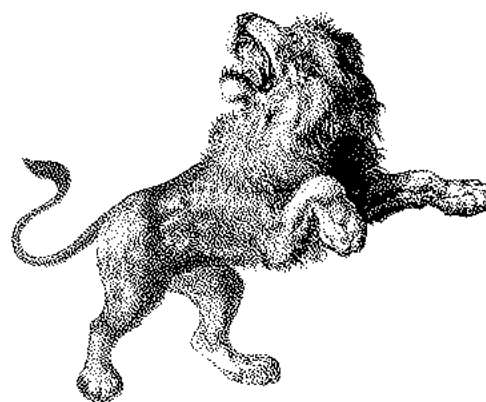
NUOVE TABELLE PER LA LOCALIZZAZIONE DEI COLPI

Parte alta del corpo

Tiro di dado	Localione del colpo
1	Testa
2-5	Petto/Addome
6-7	Braccio destro
8-9	Braccio sinistro
10	Arma o scelta dell'attaccante

Parte bassa del corpo

Tiro di dado	Localione del colpo
1-2	Petto/Addome
3-6	Gamba destra
7-10	Gamba sinistra



Questo articolo sulle arti Marziali per Cyberpunk 2.0.2.0. prende ispirazione da un articolo di Robert K. Wood apparso su Challenge 74, Cyberpunk 2017 ed altre note su supplementi per Cyberpunk 2.0.2.0.

Nella prossima puntata: le descrizioni degli stili di combattimento e le tabelle dei bonus che applicano ai tiri.

Diego Rossi

L'Angolo del Commissario

Della serie: "Ma tutti qua ci debbono capitare?!"

D'ora in poi il Gatto Nero sui Dadi ospiterà una rubrica dedicata a Warhammer 40.000, in cui (oltre a parlare male di quei ridicolo Orchetti o di quegli altri bari di Eldar!!) ho pensato di fare una raccolta (la più completa possibile) di tutte le regole e le "Questions and Answers" apparse nella rivista "White Dwarf", successivamente penso di passare alle "Home rules" che usiamo in Circolo, magari aprendo un angolo di discussione (attenzione che sono armato!!). Per cui, se avete dubbi o ci sono questioni poco chiare sulle regole comunicatele e potremo parlarne democraticamente(?).

Morte ai nemici dell'Imperatore.

Commissario Patarrick

P.S.: ringrazio il pelleverde Guido Contick per aver contribuito alla raccolta!

Regole generali

- I colpi extra delle armi a raffica devono essere distribuiti all'interno dell'unità colpita e non possono essere applicati a bersagli (della stessa unità) più difficili da colpire del modello iniziale, a meno che inizialmente, tirando per colpire, non si decida di tenere conto a priori della eventuale copertura. (WD 191).

- Un "Lightning Claw" permette di effettuare una parata, se usato in coppia permette di effettuare due parate (WD 192). Nella mano occupata dal "Lightning Claw" non può essere tenuta alcuna arma.

- Il fuoco di "Overwatch" permette può essere effettuato anche oltre la fase di movimento dell'avversario, purché appaia un nuovo bersaglio (es. qualcuno nascosto spara, qualcuno si teletrasporta con un potere psichico etc.); tuttavia la sola azione dell'avversario che può essere interrotta per sparare è il movimento (eventualmente anche il "follow up").

Una miniatura equipaggiata con un'arma che non abbia la penalità "move or fire", può girare su se stessa a piacimento quando spara in "Overwatch" (WD 192).

Si può sparare in "Overwatch" a "Swoopong Hawks" e "Gargoyles" quando decollano per andare in "Fly High" (WD 193).

- Se la carta "Daemonic Attack" viene giocata su un potere lanciato con "Ultimate Force", il destino dello psyker è determinato normalmente, ma il potere non è mai nullificato (WD 192).

- Il modificatore di -2 ai tiri per colpire del nemico dovuto alla velocità si applica anche ai bersagli che si muovono a 20" esatti (WD 192).

La "Ablative Armour" dei veicoli protegge solo da attacchi che hanno un tiro di penetrazione e non da quelle armi a penetrazione automatica (WD 193).

I veicoli possono cambiare velocità accelerando o decelerando anche durante il primo turno di gioco (WD 195).

- Personalità che sparano con armi pesanti perdono il loro privilegio di poter scegliere il bersaglio e sono soggette alle regole di "Choosing a target" (Vari Codex).

- Se si spara con un'arma che utilizza un "Template" o un "Blast Marker", questo deve essere posizionato in modo da coprire il maggior numero possibile di modelli appartenenti all'unità bersaglio (vari codex).

- Il "Displacer field" effettua lo spostamento solo se il

bersaglio è ferito oltre che colpito; se il bersaglio non viene spostato al di fuori di un "Blast Marker" o di un "Template", riceve il colpo come se avesse fallito il salvataggio. Se il bersaglio viene spostato solo parzialmente al di fuori dell'area, sarà colpito 4+ su 1d6. Se il modello viene spostato fuori dal "Template" di un lanciafiamme, non ci sono possibilità che prenda più fuoco; se però il modello dovesse prendere fuoco (perché fallisce il salvataggio) il "Field" non fornisce più alcuna protezione dal danno che ne deriva.

Il "Displacer Field" protegge solo da attacchi psichici che consistono in un attacco fisico diretto (WD 192).

Nessuna personalità può portare contemporaneamente più di un "Field". In linea generale "Field" deve essere considerato qualunque oggetto che offra un salvataggio immo-
dificabile.

La lista comprende:

Eldar Rune Armour

Refractor Field

Conversion Field

Rosarius

Displacer Field

Power Field

Storm Field

Daemonic Aura

War Walker Power Field

Yarrick's Force Field

Kustom Force Field

Zoanthrope Warp Field

Tyranid Biomorph Voltage Field

Tyranid Biomorph Warp Field

The Lion Helm (del comandante Azrael dei Dark

Angels)

La lista non include: scudi, "Kolosuit", o "Fields" che derivano da poteri psichici, che non contano come "Field".

- Non è necessario per un modello essere in contatto con un ostacolo per ricevere la copertura. Modelli coperti meno della metà da "Hard Cover" hanno un modificatore al tiro per essere colpiti di -1 invece che -2 (WD 193).

- Quando una granata viene lanciata da una posizione sopraelevata rispetto al bersaglio la distanza viene misurata solo orizzontalmente (WD 193).

Commissario Patarrick

Classifica provvisoria torneo a punti

Il computer di Riccardo, malgrado i vagiti di Michela, continua a sfornare dati inquietanti!

Anche per questo mese la classifica provvisoria ha subito dei mutamenti, siccome siamo convinti nel profondo che vi interessi sapere a che punto siete in graduatoria, ve la riproponiamo qui sotto:

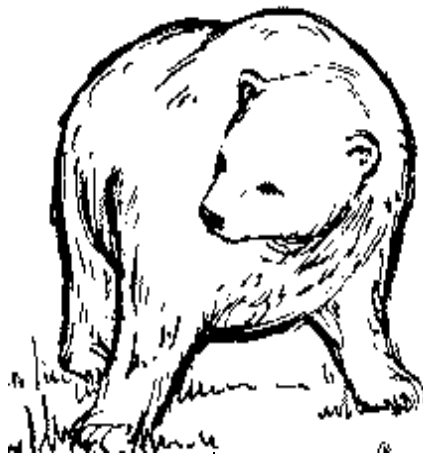
Giocatore	in classifica (oltre limite 5 partite)	totale (medie + modificatori)	media (punti/partite)	punti	partite
Ragno Pierpaolo	Sì	42	40	200	5
Sandonà Luca	Sì	40,57	38,57	270	7
Pierobon Lucio	Sì	39,95	37,95	266	7
Conte Guido	Sì	39,33	37,33	187	5
Marasciulo Massimiliano	Sì	37,22	37,22	223	6
Diego Rossi	Sì	36,28	34,28	240	7
Sciarrone Riccardo	Sì	27,66	25,66	128	5
Oriano Emanuele	Sì	27,66	25,66	128	5
Perazzolo Enrico	Sì	27,23	25,23	177	7
Menegazzo Francesco	No	50	50	50	1
Gheno Francesco	No	36,66	36,66	37	1
Rampazzo Stefano	No	36	34	102	3
Cesca Federico	No	29,77	27,77	83	3
Meneghin Emiliano	No	27	25	100	4
Ghirotto Franco	No	18,25	16,25	65	4
Pata Mrco	No	18	18	18	1
Desci Sergio	No	17,33	15,33	46	3
Scarin Luigi	No	10	10	30	3
Baro Antonio	No	10	10	10	1
Bacco Davide	No	10	10	10	1
Vigilante Federico	No	0	0	0	0
Barbiero Andrea	No	0	0	0	0
Paluan Alessandro	No	0	0	0	0

A TUTTI I GIOCATORI:

Si comunica che, per esperienze maturate durante il corso dei primi due mesi di torneo, sono state rilevate alcune lacune nel calcolo dei punteggi per le partite multigiocatore che pertanto vengono così corretti:

Se in una partita multigiocatore i partecipanti erano più di 5, l'ultimo prendeva meno di 10 punti mentre viceversa se i giocatori erano meno di 5 l'ultimo prendeva più di 10 punti. Questo è un evidente errore nel calcolo dei punteggi pertanto detto calcolo è stato modificato in modo che il primo prenda sempre 50 punti e l'ultimo 10 mentre il resto dei giocatori prenderanno in modo proporzionale nell'intervallo da 10 a 50.

Ci si è trovati di fronte a dei casi di partite con più concorrenti con molti giocatori a parimerito. Con il conteggio precedente si dava a tutti i giocatori i punti del meglio piazzato (es. in una partita ci sono stati 3 primi posti) ma questo sbilancia parecchio il risultato finale. Questa situazione non era stata contemplata quando avevo studiato il metodo di punteggio pertanto dopo consultazioni con vari giocatori (ed esperti di tornei) sono arrivato a questo nuovo tipo di calcolo che spiego con un esempio molto chiaro:



Partita con cinque giocatori

Ci sono cinque giocatori (**A, B, C, D, E**), e la loro partita in multigiocatore termina con questo risultato: **A** primo, **B** e **C** secondi alla pari, **D** quarto ed **E** al quinto posto.

Il punteggio verrà così distribuito:

A prende 50 punti del primo posto

D prende 20 punti del quarto posto

E prende 10 punti del quinto posto

B e **C** prendono 40 punti del secondo posto e 30 punti del terzo posto e se li dividono per un totale di **35 punti ciascuno**.

Quindi i giocatori a parimerito sommano tutti i punti delle posizioni che avrebbero occupato se non fossero stati a parimerito e poi se li dividono in parti uguali.

Riccardo Sciarrone

Nota Bene: la classifica di novembre NON è completa perché alcuni responsi sono arrivati dopo che era stata già stilata (la troverete aggiornata il mese prossimo!!!)

I grandi uomini del nostro tempo: Gary Gigax

L'esimia mente che fece rifulgere il nostro secolo della sua più grande invenzione: Dungeons & Dragons

Nel lontano 1950, in un paesetto della mitica Carolina, Vladimiro Gigax e signora avevano un problema, importante, di quelli tosti: non riuscivano ad avere bambini.

Le avevano tentate veramente tutte: dai film di Tinto Brass alla roulette russa Ogino Knaus, quando il ginecologo della signora venne a conoscenza di un famoso medico di Edmonton, in Canada, che aveva risolto il problema con un complicatissimo sistema, basato sulle probabilità.

Tutto quello di cui avevano bisogno, disse il luminare, erano sei dadi: uno da quattro facce, uno da sei, uno da dieci, uno da dodici, uno da venti, ed infine uno da trenta facce.

I signori Gigax, misero tutte le loro forze al servizio di questa nuova tecnica, e, dopo esperimenti durati anni diedero al mondo il loro figliolo, Gary.

Alcuni studiosi, al giorno d'oggi continuano a chiedersi a cosa serve tribolare così tanto per fare un figlio per poi chiamarlo come una città dell'Indiana, ma lui, orgoglioso del proprio nome, veleggiò gloriosamente nelle acque tempestose della vita.

Nel corso della sua giovinezza, alcuni avvenimenti costuiirono delle svolte epocali, sia per lui che per molti altri ragazzi.

All'età di undici anni abbandonò sdegnato un torneo a squadre di testa o croce su monete da dieci cents perché sosteneva che "il limitare la scelta a due opzioni impedisce al giocatore di impersonificare al meglio il suo ruolo nel gioco".

I ragazzini che stavano giocando con lui, dopo aver fissato dubbiosamente le monete che tenevano in mano, lo mandarono all'unisono a quel paese.

Ma lui oramai sapeva, sapeva che il suo ruolo nel mondo sarebbe stato quello "di circolare nelle strade nascoste della società, e di tramare nelle ombre della realtà dove si nascondono i più grandi pericoli". Fu in parte anche questa frase, pronunciata ad alta voce in un bar di New York, che giustificò il suo inserimento nell'Istituto di Igiene Mentale dello Stato del Wisconsin. Di questa sua esperienza si possono vedere i segnali in Ravenloft®, dove la maggior parte delle cose portano invariabilmente i giocatori, o i loro personaggi, alla pazzia.

La biblioteca di quel posto era per lui fonte di letture rilassanti ed istruttive, infatti si racconta che smaniasse su pesantissimi libri scientifici. Proprio grazie a queste conoscenze elaborò alcuni postulati psicologici che gli servirono per affinare il concetto di alter ego. Altre letture più importanti furono le fiabe che la nonna gli raccontava da bambino, da cui trasse l'ispirazione per i primi giochi di ruolo.

I primi tentativi erano costituiti da giochi molto primitivi, pensate c'erano tiri di dado utilizzati per stabilire se il personaggio andava in bagno, ed in caso di riuscita, per stabilire se ne aveva provato il dovuto piacere.

Un giorno, durante una gita fuori porta, si fermò nei din-

torni di un lago, chiamato Lake Geneva, e, mentre parlava ad un suo amico della regola opzionale per valutare il livello di sporco accumulato dal personaggio durante l'avventura, i suoi discorsi vennero ascoltati da un certo Theodore Solomon Radelmaier (provate un po' a leggere le iniziali del tizio!).

Costui si fece avanti fornendo all'allora sprovveduto Gary i mezzi per fare diventare il suo gioco, con alcuni aggiustamenti del tutto insignificanti, il meraviglioso gioco che noi tutti conosciamo.

Insieme, questi due fecero soldi a palate e la felicità di milioni di persone. Avrebbero vissuto nella felicità più assoluta se non fosse successo il fattaccio.

Nel Gennaio del 1987, in seguito ad una accesissima disputa su chi fosse il più forte tra il Sturm Brightblade e Caramon, il fratello di Raistlin, l'amicizia che legava i due si dissolse come neve al sole.

Il nostro, amareggiato dal mondo e dalla natura umana, si rintanò nell'eremo di Camaldoli, dove, grazie alle grappe distillate per lui con tanto amore dai frati di lassù, si risolse a tornare in America ed a costruire un nuovo gioco, a fondare un nuovo universo.

Così fece, salvo che gli avvocati lo bloccarono sancendo che, una clausola del contratto che aveva fatto con Radelmaier, garantiva a quest'ultimo il diritto di sfruttare tutte le sue cose fino all'ultimo (cosa che il signor Radelmaier tentò di fare con la moglie e la sorella di Gigax e venne fermato solo dall'intervento di parecchie associazioni ambientaliste).

Da allora Gigax, vive nella disperazione, il suo vecchio amico lo segue giorno e notte tentando di sfruttare qualsiasi cosa il Nostro faccia (flatulenze, sputi ed altre cose comprese).

Se capitate dalle parti del Lake Geneva, sentirete un urlo, non deridetelo, non disprezzatelo, è uno dei grandi uomini del nostro tempo.

Sic transit gloria mundi.

Stefano P. Rampazzo

Il circolo Overlord è un'associazione per lo sviluppo e la diffusione del gioco intelligente associata alla Federgiochi ed alla UISP. Si riunisce al Venerdì, dalle ore 21, ed al Sabato, dalle ore 15, presso la Cooperativa L'Iride, a Selvazzano, in via Padova 63. Il Presidente è Luca Sandonà, mentre l'attuale Direttivo è formato da: Marasciulo Massimiliano, Oriano Emanuele, Pata Marco, Pierobon Lucio, Rampazzo Stefano, Rossi Diego, Rossi Massimiliano.

E-Mail: sandona@mbox.vol.it - Fidonet 2:333/329.14
Tel. 049/685514 - Fax 049/681542

Pagina Web:
<http://www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/>