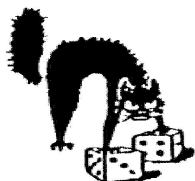


- Le arti marziali in Cyberpunk 2.0.2.0. - parte 2
- L'angolo del Commissario
- Torneo a punti
- Il gioco di ruolo dal vivo
- Attività del Circolo Overlord
- Comprovendoscambio

**Notiziario del  
Circolo Overlord  
Numero 19  
Febbraio 1997**

# Il Gatto Nero sui dadi



## Di giochi e di altre cose serie

*A questo punto sorge una domanda: cosa porta il nuovo anno?*

Per la serie, inizi all'insegna di un grasso qualunque: buon anno a tutti!

Ed ora che abbiamo saldato il nostro conto mensile con le ovvietà, possiamo passare a qualcosa d'altro.

L'attività di preparazione a Pa-dCon 97, ferve plastica ed odorosa: in questi giorni, il Direttivo sta ormai vagliando gli ultimi dettagli prima dell'uscita del calendario definitivo su dei volantini (che, fra le altre cose, verranno anche allegati alla rivista Kaos).

Certamente, ci sono ancora molte cose da fare, incarichi da assegnare e, soprattutto, qualcuno porti del vino che alle riunioni del Direttivo ci scentiamo molto trishti. (hic!)

Scherzi a parte, in questo numero colpisce ancora una volta la penna malefica del Commissario Patarrick, che si lagna tanto ma se scrivesse in geroglifici forse sarebbe più chiaro e sicuramente più facile da tradurre (Ingrato! Grrr!).

Poi, sempre in questo numero, il socio Diego Rossi ha espulso dal suo computer la benedetta seconda parte del suo articolo sui pugni, calci ed urla che si fanno a Cyberpunk 2.0.2.0. quando si adoperano le arti marziali.

Se qualcuno, mal gliene incolga (imperativo futuro del verbo "incolgiere" verbo intransitivo, per chi aveva chiesto se me l'ero inventato!), si è perso il numero scorso del

GNSD, non ha altro da fare che richiederlo al sottoscritto oppure al Bambino di Gomma, Luca Sandonà, che dovrebbero esserci delle copie arretrate rimaste.

Molti di voi (alcuni, due, tre? Boh!) si chiederanno come sia nato quest'epiteto che designa il nostro Boss? Bene, spero di convincerlo in breve tempo a raccontarci per filo e per segno tutta la storia (secondo alcuni antichi scritti guatemaltechi si tratta di una storia di donne, mah!). L'unica cosa che mi è concesso di confidarvi sull'argomento è che, nella stessa occasione, il socio Oriano, membro del Direttivo e colonna portante del Circolo, si è visto appiappare l'epiteto di Bambino Triste (?). Ai posteri l'ardua sentenza.

Passando ad altro, il mondo dei giochi di ruolo si stende ancora silente, in attesa di nuovi scossoni sotto forma di nuovi prodotti in grado di catalizzare una cospicua fetta di mercato.

A parte i soliti giochi di carte, che continuano ad uscire a getto continuo per conto loro (anche se, qualche giorno fa, ho letto un articolo in cui si diceva che la maggior parte di questi nuovi prodotti ha un periodo medio di vita di circa quindici minuti! Però!), nel versante giochi di ruolo e di simulazione la definizione di "calma piatta" è d'obbligo. A Natale, le uniche cose che ho visto girare erano le nuove versioni di Axis & Al-

lies (che, udite, udite, hanno modificato le mappe. Un esagono qua, un esagono là!).

Sinceramente speravo in qualcosa di meglio, magari di nuovo. Come al solito vi prego, se mi fosse sfuggito qualcosa fatemi sapere con un articolo, una recensione, qualcosa del genere.

Se qualcuno avesse delle regole di giochi da esporre al pubblico ludibrio, seguendo l'esempio di Diego Rossi, è pregato di farlo. Come vedete, vanno bene anche traduzioni di *rulings* apparsi su altre pubblicazioni, avventure, riscritture originali di regole esistenti ma sballate e cose così.

Siamo ansiosi di pubblicarle e di applicarle nelle nostre partite e nelle nostre campagne.

Detto questo, in fervida attesa che qualcuno rifaccia il trucco al Gatto (ricordate il mini concorso senza premi di qualche numero fa?), ci si vede di qui a un mese (credetemi, la rima in questa frase è del tutto involontaria).

Alla prossima,

Stefano Rampazzo



# Comprovendoscambio

Riproponiamo la nostra bacheca per giochi da comprare e da scambiare

## Vendo:

**World in Flames**, completo di set base 5<sup>a</sup> 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). Ottime condizioni, praticamente mai usata, L. 20.000

Telefonare ore pasti 049/665665 e chiedere di Stefano.

## Vendo:

**Complete Fighter's Handbook** per *Advanced Dungeons & 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.

## Vendo:

Giochi di ruolo:

**Dungeons & Dragons Expert set** a lire 25.000

**Chill**, copertina cartonata, a lire 30.000

**Vampires** a lire 15.000

**SpaceMaster** a lire 50.000

**Minas Ithil** a lire 25.000

**Sea Lords of Gondor** a lire 15.000

**Pirates of Pelargir** a lire 10.000

**Goblin Gate** a lire 10.000

**Raiders of Cardolan** a lire 10.000

**Forest of Tears** a lire 10.000

Espansioni per *Advanced Dungeons & Dragons* (seconda edizione):

**Menzoberranzan** boxed set (*Forgotten Realms*) a lire 30.000

**Dark Sun** Ia ed. boxed set (*Dark Sun*) a lire 20.000

**City System** boxed set (*Forgotten Realms*) a lire 20.000

Complete Handbook: **Fighter, Priest, Thief, Bard, Ranger, Barbarian** a lire 20.000 cadauno

I seguenti moduli per *Advanced Dungeons & Dragons* (seconda edizione) a lire 10.000 (cadauno):

**Swords of deceit** (*Lankhmar*), **Against Darkness** (CO), **In Search of Dragons** (*Dragonlance*), **Dragon Magic** (*Dragonlance*), **Dragon Keep** (*Dragonlance*), **Ninja Wars** (OA), **Swords of the Daimyo** (OA), **Night of the Seven Swords** (OA), **Blood of the Yakuza** (OA), **Ronin Challenge** (OA), **Test of the Samurai** (OA), **Tales of the Outer Planes**, **Red Sonja Unconquered** (CO), **Vale of the Mage** (WG), **The Great Glacier** (*Forgotten Realms*), **Empires of the Sands** (*Forgotten Realms*)

**Star Wars: the Roleplay game**, prima edizione, a lire 35.000

**Star Wars: Sourcebook** a lire 35.000

**Star Wars: Imperial Sourcebook** a lire 35.000

**Star Wars: Galaxy Guide I** a lire 25.000

**Star Wars: Galaxy Guide II** a lire 25.000

I seguenti moduli per **Star Wars** a lire 15.000 l'uno:

**Strike force Shantipole**, **Scavenger hunt**, **Outerspace**, **Crisis on Cloud City**, **SW campaign pack**

Giochi di simulazione:

**Panzer Armees Afrika** a lire 30.000

**Bloody Kasserine** a lire 30.000

**Marita Merkur** a lire 45.000

**Armor at Kursk** a lire 10.000

**Carrier** a lire 45.000

**Shell Shock** a lire 45.000

**Ambush** a lire 45.000

**Move Out** a lire 30.000

**Purple Heart** a lire 35.000

**Silver Star** a lire 35.000

**Battle Hymn** a lire 45.000

**Leatherneck** a lire 30.000

**Hitler's Last Gamble** a lire 45.000

Telefonare allo 049/8074773 e chiedere di Franz



*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](mailto:Rampa@Geocities.com) ed otterrete lo stesso risultato.*

# Notizie da Overlord

*Cosa ci aspetta questo mese in Circolo: iniziative, scazzi e varie altre amenità*

## Direttivo

Il Direttivo del mese prossimo avverrà probabilmente Martedì 4 Marzo (dico probabilmente perché il luogo e la data potrebbero cambiare.) alle ore 21.00, nella magione del socio Oriano.

Come al solito, per evitare la solita rievocazione dell'invasione di Brenno a Roma (e conseguente starnazzare delle oche del Campidoglio!), chiunque volesse intervenire è vivamente pregato di farlo sapere al padrone di casa o ad uno dei membri del Direttivo (possibilmente non il giorno dopo, grazie!)

## 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 25 Febbraio ed 11 Marzo.

Intervenite numerosi che, almeno queste volte, dovrebbe esserci anche il riscaldamento (tutto perché il socio Pata è un freddoloso!).

## Errata Corrige

A parte per un *buopni* in prima pagina nel numero scorso non mi sembra di avere fatto grossi errori.

Spiacente, ma il mio word processor non ne vuole sapere di correggere gli errori ed i miei occhi non sono buoni come una volta (specie se sottoposti a qualche *tour de force* di fronte al computer!).

Prometto di far meglio la prossima volta. Parola di lu-petto!

## AGIS e ARCI

Come ogni anno, è stata confermata, dalla UISP, la validità delle tessere del Circolo nei locali ARCI.

Sempre a proposito di convenzioni varie, il nostro Presidente è in possesso delle tessere AGIS, valide per il 1997.

Chi volesse richiederle è pregato di farlo al Boss in persona (sperando che nella sua magnanimità, blah...blah...blah.).

Il costo per accedere al privilegio dello sconto al biglietto d'ingresso nei cinema per determinati giorni, in determinate fasce d'orario è di 3.500 lire italiane di corso corrente, non trattabili.

## Torneo di Magic

Domenica 23 Febbraio si svolgerà presso la sede del Circolo, in Via Padova, il Primo Torneo Open di Magic: the Gathering.

Il torneo è di tipo due e (come da regolamento DCI) ammette, nella composizione dei mazzi, solo carte appartenenti alle seguenti espansioni: Quarta Edizione, Chronicles, Homelands, Alliances, Mirage.

La classifica del torneo aggiudica punti validi per la Graduatoria Nazionale italiana.

L'iscrizione è di Lire 7.000. Al vincitore verranno donati dei pacchetti delle *Visions*, la nuova espansione.

Il giorno della manifestazione, le iscrizioni partiranno dalle ore 10.00 e le competizioni avranno inizio alle 11.00 circa.

Per informazioni, telefonate allo 049/665665.

## A tutti i soci

Stiamo cercando, fra i valorosi soci del Circolo, nobili cuori volenterosi che si offrano per organizzare partite dimostrative di giochi vari (di simulazione, di strategia e di ruolo) al Sabato pomeriggio (a partire dalle 16.00), presso il negozio Freetime.

Chiunque fosse interessato è pregato di contattare il socio Perissinotto che si occupa della cosa (049/8720902)

## Overlord on the Net

La nostra pagina Web ([www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/](http://www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/)) esiste e lotta assieme a noi, ma ultimamente è un po' scarna e necessita di qualcuno che la curi e la faccia crescere come un arbusto solido e vigoroso (scusate l'immagine aulica!).

Se qualcuno avesse voglia di preparare pagine, lanciare e gestire iniziative, che abbiano bisogno di uno spazio in rete (chessò, addirittura curare una versione telematica del Gatto Nero sui Dadi, per esempio), è pregato di contattare i membri del Direttivo.

Emanuele Oriano: [oriano@www.neol.it](mailto:oriano@www.neol.it)

Lucio Pierobon: [elbereth@maya.dei.unipd.it](mailto:elbereth@maya.dei.unipd.it)

Stefano Rampazzo: [Rampa@geocities.com](mailto:Rampa@geocities.com)

Luca Sandonà: [Sandona@iol.it](mailto:Sandona@iol.it)

Massimiliano Rossi: [rossimax@swapnet.it](mailto:rossimax@swapnet.it)

# Le Arti Marziali in Cyberpunk 2.0.2.0.

La seconda parte dell'enciclopedico articolo di Diego Rossi

## STILI DI ARTI MARZIALI E TIPI DI ATTACCHI

I tipi di arti marziali esistenti sono innumerevoli. Qui sotto sono indicati alcuni dei principali più uno stile creato espressamente dalla R. Talorian per Cyberpunk 2.0.2.0.

La descrizione comprende: il nome dello stile, il moltiplicatore del costo in IP, una breve descrizione dello stile, gli attacchi principali dello stile. Nelle tabelle sottostanti sono riportati gli attacchi possibili, i bonus al colpire dati dai vari stili e le tabelle dei bersagli per i pugni e calci volanti (parte alta del corpo) e per i calci (parte bassa del corpo).

**Aikido (4):** Questo stile si basa principalmente sull'utilizzare la forza ed il momento dell'avversario contro di lui. E' uno stile perfetto per fermare un avversario pacificamente mentre ci si rende molto difficili da colpire. Attacchi chiave: 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.

**ArasakaTe (2):** Quando l'Arasaka decise di selezionare uno stile di arti marziali in cui addestrare le sue forze di sicurezza, scelse alcuni tra i principali esperti di arti marziali del mondo per creare la più potente arte marziale esistente. Nonostante la pubblicità data a questo stile chiunque abbia sperimentato questa tecnica può dirvi che si tratta di uno stile blando costituito dalle mosse più semplici di sette stili diversi. Le arti marziali progettate dai comitati non funzionano molto bene. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 9, 18, 20, 21, 24.

**Boxing (1):** L'arte del pugilato. Attacchi chiave: 2, 4, 18, 20

**Brawling:** Lotta da strada, lo stile non formale che si può imparare in tutte le strade dello sprawl. Diversamente dagli stili di arti marziali non dà un bonus al danno. Le uniche mosse possibili per chi pratica il Brawling sono: 2, 4, 11, 15, 16, 19, 22, 23.

**Capeiora (2):** Creato dagli schiavi nei Caraibi, questo stile combina movimenti da danza con calci veloci e spazzate basse. E' uno stile relativamente sconosciuto e può essere combinato con movimenti da danza per nascondere la sua vera potenza. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 18, 19, 20, 24.

**Chi'na (2):** L'arte Cinese delle prese utilizza una grande varietà di prese, blocchi dolorosi alle giunture e strangolamenti. Attacchi chiave: 15, 16, 18, 19, 20, 23, 24.

**Choi Li Fut (3):** Questo stile combina potenti colpi circolari e calci spazzanti in un dinamico stile di combattimento. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 20, 21, 24.

**Isshin Ryu (3):** Uno stile potente che comprende molte tecniche potenti. Usualmente nello stile è compreso un addestramento con le armi. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 18, 20, 21, 24.

**Judo (1):** Attualmente insegnato come lo sport nazionale in Giappone questo stile di lotta non insegna tecniche per

colpire fino al livello di cintura nera, +6 o meglio. Attacchi chiave: 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.

**Jujitsu (2):** Lo stile Giapponese da cui è derivato lo Judo. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.

**Karate (2):** Sotto questa etichetta vengono raggruppati gli stili sviluppati da varie nazioni. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 14, 17, 18, 20, 21, 24.

**Kempo (3):** Uno stile dinamico che utilizza numerosi attacchi circolari. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24.

**Kung Fu, Crane (3):** Una forma animale basata sui movimenti della gru. Attacchi chiave: 1, 2, 3, 4, 7, 8, 14, 18, 20, 21.

**Kung Fu, Dog (3):** Uno stile animale basato sui movimenti dei Cani. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 6, 8, 10, 18, 19, 20, 21, 24.

**Kung Fu, Dragon (3):** Un potente stile offensivo basato sui movimenti del drago. Attacchi chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 21, 23, 24.

**Kung Fu, Drunken (3):** Uno stile sorprendentemente pericoloso i cui movimenti di spazzata sembrano il barcollare disattento di uno sbronzato. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24.

**Kung Fu, Mantis (3):** Una forma animale basata sui movimenti della mantide religiosa. Attacchi chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 14, 18, 19, 20, 21.

**Kung Fu, Monkey (3):** Uno stile animale basato sulle mosse di salto e rotolata delle scimmie. Gli attacchi sono comici ma efficaci. Attacchi base: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24.

**Kung Fu, Panther (3):** Uno stile animale aggressivo ma cauto. Attacchi chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 18, 20, 21.

**Kung Fu, Tiger (3):** Uno stile animale molto aggressivo che privilegia la ferocia rispetto alla cautela. Attacchi chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 22, 24.

**Ninjitsu (4):** Nonostante le rappresentazioni Hollywoodiane il Ninjitsu è uno stile altamente specializzato il cui scopo è la sopravvivenza di chi lo utilizza. Le tecniche variano notevolmente ma sono tutte tese a sconfiggere gli attacchi degli altri stili. Comprende anche l'addestramento con le armi. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 23.

**Sambo (3):** Uno stile utilizzato dai Commandos delle forze armate sovietiche. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 8, 15, 16, 18, 19, 20, 23.

**Sankukai (3):** Uno stile potente che privilegia la pazienza ed i colpi di precisione per sconfiggere il nemico. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 14, 18, 20, 21, 24.

**Shaolin Do (3):** Considerato la base da cui molte delle

arti marziali sono derivate questo stile impiega numerosi attacchi circolari ed un alto grado di sviluppo interno. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 24.

**Sumo (2):** Uno stile di lotta giapponese in cui la massa dell'attaccante è spesso di primaria importanza. Solo personaggi con Body 8 o più possono essere addestrati in questo stile. Attacchi chiave: 3, 4, 15, 16, 19, 22, 23.

**Tae Kwon Do (4):** Uno stile Coreano che utilizza un alto numero di attacchi basati sui calci e sui calci volanti. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 24

**Tai Chi (4):** Un antico stile cinese che privilegia lo sviluppo della forza interiore. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 24.

**T'ang.su (2):** Una variante del Tae Kwon Do famosa per la sua aggressività. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 20, 21, 24.

**Te (3):** Tradotto come mano in giapponese, questo stile è la base di molti stili giapponesi. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 14, 18, 20, 21, 24.

**Thai Kick Boxing (4):** Uno degli stili più mortali in esistenza, questo stile è noto per i suoi calci fulminei portati con potenza incredibile. Attacchi chiave: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 14, 17, 18, 19, 20, 21,

**Wing Chun (3):** Un stile potente aperto solamente alle donne e che privilegia il combattimento a distanza ravvicinata. Attacchi chiave: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 15, 16, 18, 19, 20, 21.

## DESCRIZIONE DEGLI ATTACCHI CHIAVE

TECNICA	MOSSA	MOD. 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.

# L'Angolo del Commissario

Ritorna l'angolo delle farneticazioni di uno dei nostri soci

Saluti, cari lettori e giocatori di Warhammer 40.000, sono per il vostro sommo dispiacere e terrore.

Intanto mi scuso per gli errori di stampa e di scrittura fatti dall'*adeptus scribens* (tipo "kolosuit" invece di "holosuit") ma consolatevi, è già stato programmato il suo trasferimento alle forge di Marte (subisci, Stefanus Rampazzus!!).

Vi presento un'altra rata di regole estratte dalla rivista White Dwarf, che ho diviso in "generali" e "specifiche" di ogni esercito. Vi saluto dalla mia poltrona di pelle verde; indovinate da chi l'ho ricavata?! (ciao, Giudo!!)

Pace(?) e prosperità (??) a tutti.

## Regole generali

- Personalità che sparano con armi pesanti perdono il loro privilegio di potere scegliere il bersaglio e sono soggette alle regole di "choosing a target" (vari codex)

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

- Nonostante non sia scritto l' "autocannon" ha la penalità "Move or fire" (WD 193)

- La pistola al plasma deve ricaricare il round successivo anche se è usata in corpo a corpo. (WD 193)

- Un modello equipaggiato con una "mega armour" o armature "terminator" o simili non può cavalcare alcunché (ne' cinghiali, ne' moto etc..). (WD 193)

- Nessuna Armatura, per nessun motivo, può avere un salvataggio migliore di 1+. (WD 194)

- Una personalità immune alla "psychology" non può scegliere di essere affetta da alcun stato psicologico a meno che non sia espressamente previsto. (WD 200)

- I membri di una squadra in "Overwatch" possono, purché rivolti in direzioni diverse e perciò aventi un "facing" diverso, sparare in tempi diversi all'interno dello stesso turno senza perdere, appunto, l' "overwatch". (WD 202)

- Sono cambiate le regole che riguardano i motociclisti: il motociclista può sparare o con le armi montate sulla moto, (a meno che non abbia tentato una "skid turn" nel precedente turno di movimento) oppure può sparare con una pistola, un'arma basica, o speciale; l'arco di fuoco è di 360°. (WD 201)

## Regole di combattimento (WD 179)

- Scelta dei Bersagli: le armi di supporto sono considerate veicoli per quanto riguarda la scelta dei bersagli.

- Cariche: Un modello può caricare un nemico che non vede, anche se quest'ultimo è in "hidden". Un modello deve sempre caricare il più vicino dei bersagli (non si può scegliere tra la squadra o il veicolo più vicino), come unica eccezione si può ignorare il nemico più vicino se è già in corpo a corpo.



Il vostro Commissario Patarrick  
- Displacer Fields: lo spostamento di un modello equipaggiato con il "Dispalcer Field" viene effettuato solo dopo

che i colpi contemporanei sono stati risolti. Si considerano contemporanei tutti i colpi sparati dalla stessa squadra o veicolo e tutti i colpi subiti in corpo a corpo, anche se questi sono stati inferti da nemici differenti. Il "Displacer field" ha effetto solo sul modello che lo indossa, non su eventuali mezzi di trasporto come "bike" o "dischi di Tzeentch". Un modello spostato da un veicolo riceverà dei danni se si muoveva a 10" o più, come descritto dal manuale base; se il modello era il pilota, il veicolo andrà "out of control".

- Jump Pack e Modelli Volanti: truppe volanti debbono, come al solito, caricare il nemico più vicino. Truppe volanti si debbono sempre muovere in linea retta nella direzione data dal "facing" del modello; è permesso effettuare una "turn" o prima del movimento, o dopo, ma non entrambe.

## Regole Tyranids

- Il "Lictor" deve sparare i suoi "flesh hooks" allo stesso bersaglio. (WD 193)

- Il test per verificare se il "voltage field" distrugge altri "field" viene fatto quando il "voltage field" effettua un salvataggio. Se vengono effettuati salvataggi multipli, bisogna effettuare test multipli. Se il "voltage field" fallisce un salvataggio il test non viene fatto. Il "voltage field" non ha alcun effetto sugli altri "field" dei Tyranids. (WD 194)

## Regole Orks

- "Avatar" e "Greater Daemons" sono considerati come "foot models" quando colpiti dallo "shokk attack gun". (WD 192)

- Il potere di Waaagh! lanciato da Ghazghkull dura due turni di gioco, quello in cui è lanciato ed il successivo (cioè quello dell'altro giocatore). (WD 192)

Quando il potere di Waaagh! è attivo, Ghazghkull è immune anche alla granata "Vortex", a patto che abbia invocato il potere prima di esserne colpito. (WD 193)

Commissario Patarrick

# Classifica provvisoria torneo a punti

Con appena un mese di ritardo (in confronto all'eternità) ecco la classifica di Dicembre

nome	in classifica	totale	media	punti totali	partite disputate
Conte Guido	Sì	45,16	39,16	392	10
Pierobon Lucio	Sì	44,07	40,07	361	9
Diego Rossi	Sì	43	37	370	10
Ragno Pierpaolo	Sì	42	40	200	5
Sandonà Luca	Sì	36,77	32,77	295	9
Marasciulo Massimiliano	Sì	34,29	32,29	258	8
Bacco Davide	Sì	32,83	30,83	185	6
Oriano Emanuele	Sì	30,88	28,88	173	6
Sciarrone Riccardo	Sì	30,14	28,14	253	9
Cesca Federico	Sì	25,90	21,90	153	7
Perazzolo Enrico	Sì	25,29	26,29	237	9
Meneghin Emiliano	Sì	24	22	110	5
Ghirotto Franco	Sì	17	15	75	5
Barbiero Andrea	No	47,5	47,5	95	2
Gheno Francesco	No	36,66	36,66	37	1
Vigilante Federico	No	35	35	35	1
Rampazzo Stefano	No	35	33	132	4
Menegazzo Francesco	No	30	30	60	2
Pata Marco	No	27,66	27,66	83	3
Desci Sergio	No	16	14	56	4
Scarin Luigi	No	10	10	30	3
Paluan Alessandro	No	10	10	20	2
Baro Antonio	No	10	10	10	1

Questo mese possiamo notare un avvicendamento in cima alla classifica, infatti è stato infine spodestato il leader incontrastato dei primi mesi del torneo, il Presidente Luca Sandonà, da parte di Guido Conte. Certo, finché dal primo classificato al quarto continuano ad esserci meno di quattro punti di differenza, il successo è affidato principalmente ai bonus collegati agli avversari ed ai giochi giocati, più che alle medie dei risultati ottenuti nelle partite.

Comunque, nessuno disperi, perché basta una serie di partite un po' fortunate per movimentare le posizioni di testa e quelle di rincalzo, e fino a Luglio è ancora lunga.

Se qualcuno fosse pervaso da dubbi amletici sul criterio del punteggio e sulle regole, di seguito riportiamo il regolamento dopo le modifiche apportate dall'organizzatore, Riccardo Sciarrone.

## CONTEGGIO PUNTI

Partite faccia a faccia: verranno dati i seguenti punteggi: 50 punti a chi vince, 25 in caso di pareggio, 10 in caso di sconfitta.

Partite a più giocatori: verranno divisi 50 punti per il numero dei giocatori (frazioni arrotondate per eccesso) che chiameremo  $x$ . Dopodiché il primo prenderà 50 punti, il secondo  $50-x$  punti, il terzo  $50-2x$  ecc. In caso di piazzamenti a parimerito, tali piazzamenti occuperanno tanti posti in classifica quanti sono i giocatori a parimerito ed a questi verrà assegnato il punteggio che verrebbe assegnato al peggior piazzamento (Es.: tre giocatori secondi a parimerito prenderanno il punteggio che avrebbe preso il quarto; due giocatori primi a parimerito prendono il punteggio del secondo...)

Partite a squadre: a tutti componenti della squadra che vince verranno dati 45 punti, 25 punti in caso di pareggio e 15 punti a tutti i componenti della squadra che perde.

Non entrerà nella classifica finale chi, alla chiusura della manifestazione, avrà giocato meno di cinque partite.

Il titolo di "campione" sarà assegnato, a fine torneo, al giocatore con la migliore MEDIA MATEMATICA (punti/partite) aggiustata da alcuni modificatori (prima si calcola la media e poi si modifica):

+2 alla media per ogni multiplo di 3 giocatori diversi incontrati nel torneo.

+2 alla media per ogni multiplo di 3 giochi diversi giocati nel torneo.

+2 alla media per ogni multiplo di 5 partite giocate nel torneo (oltre le prime 5 obbligatorie).

-2 alla media per ogni multiplo di 7 partite giocate allo stesso gioco.

-1 alla media per ogni multiplo di 10 partite giocate con lo stesso giocatore.

-3 alla media per ogni 5 partite vinte contro lo stesso giocatore (per evitare combine tra giocatori).

-3 alla media per ogni 5 partite giocate a dadi, carte (briscola, scopone ecc.), mora cinese, domino ecc. (giochi non usuali in circolo).

# Giochi di ruolo dal vivo in Umbria

Un'idea per una "scampagnata" un po' fuori dall'ordinario

Spesso nel sottobosco dei giocatori, capita che si spargano degli accorati appelli di gruppi di giocatori alla ricerca di altri giocatori con cui dividere le loro avventure (prova ne siano le bacheche piene di messaggi che campeggiano nei negozi cittadini.

Pensando di fare cosa gradita, riceviamo e pubblichiamo dal Cyberspazio (si dice così? O no?):

Nei pressi di Gubbio, ridente comune umbro in provincia di Perugia, da più di dieci anni un gruppo di appassionati giocatori di ruolo (e non solo) portano avanti svariate iniziative legate all'ambiente ludico (tornei, convention, etc...); in particolare, puntualmente ogni anno a partire dal 1990, gli stessi organizzano, con cura dell'aspetto visivo, di gioco e della massima interazione, una "seduta" di GdR dal vivo, (o LIVE RPG).

Il rammarico che cerchiamo di comunicare riguarda la scarsa domanda sul nostro territorio, un comune di 40.000 abitanti circa, ma che non è "proiettato" verso questi orizzonti; i LIVE, purtroppo, sono sempre giocati dal gruppo stesso, che si divide per l'occasione in organizzazione e giocatori e che è riuscito a coinvolgere ben poche persone esterne al nucleo di partenza.

L'amarezza si accresce se si pensa che, come detto in precedenza, i LIVE sono veramente ben fatti e ben curati, vista l'ormai raggiunta capacità di inscenare una rappresentazione del genere, considerando inoltre l'ottimo livello di trama, sceneggiatura, scenografia, atmosfere, e oggettistica.

Per ogni domanda, delucidazioni, informazioni o comunicazioni, è possibile contattare:

PROGETTO EUREKA  
C/O GIULIANO PICCHI  
VIA DANTE, 64  
06024 GUBBIO (PG)  
TEL. E FAX : 075 / 927 16 93

E-MAIL: DFP@IMPNET.COM (specificando che si tratta di una mail per Giuliano Picchi) oppure E-MAIL: RODOLFO.RUGHI@INFOSERVICE.IT (specificando sempre il destinatario)

Speriamo che l'appello di questi ragazzi umbri possa essere la buona occasione per una visita nella lussureggiante Umbria (una delle regioni più belle d'Italia, e non sono solo io che lo dico.) e per godersi qualche giornata di giochi di ruolo dal vivo, un passatempo che, negli ultimi tempi non manca di attirare molti appassionati.



Uno dei nostri soci che si dirige in Umbria per un'amichevole sfida (?)

Per quelli che, invece, fossero interessati a giocare ad un gioco di ruolo dal vivo qui a Padova, non posso esimermi dal segnalare la presenza di un gruppo di giocatori di Vampiri che si manifesterà presso la sede del Circolo la sera di Venerdì 21 Febbraio con la prima di una serie di serate mensili di GDR dal vivo. So per certo che sono sempre in cerca di sangue nuovo (chi ha orecchie per intendere...) ed apprezzeranno particolarmente l'arrivo di nuove reclute.

Se qualcuno di voi internauti (internettisti? Internettari? Internati? Boh!) a spasso per *mailing list* e *newsgroup*, venisse a conoscenza di altre iniziative di questo genere e volesse che altri ragazzi del Circolo entrassero a farne parte, è pregato lasciarmi un messaggio nella casella in sede o un E-Mail (Rampa@Geocities.com).

Stefano 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@iol.it - Fidonet 2:333/329.14 Tel. 049/685514 - Fax 049/681542

Pagina Web:

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