

Sommario

- GiocaPadova 97: istruzioni per l'uso
- Le manifestazioni dei Circoli
- Star Wars a Venezia
- Torneo a Punti - classifica provvisoria
- L'Angolo del Commissario
- Comprovendoscambio

Notiziario del
Circolo Over-
lord
Numero 21
Maggio 1997

Il Gatto Nero sui dadi



Tante belle novità

Inizia Maggio, un mese foriero di molte novità e parecchie sorprese.

Ok, con i primi giorni di Maggio sono anche arrivati i momenti delle rese dei conti.

A giorni, infatti dovrebbe uscire Kaos, la famosa rivista della Nexus, contente il luccicante depliant di PadCon 97.

Per chi fremesse dalla voglia di sapere qualcosa possiamo dirvi che la Con, che si svolgerà presso il palazzetto "Ceron" di Selvazzano dal 4 al 7 Settembre, conterrà la bellezza di 34 tornei ed eventi per tre giorni e mezzo di gioco all'ennesima potenza. Non c'è bisogno di aggiungere che, chi verrà, avrà ben poche occasioni per alzarsi dal tavolo da gioco. Pensate che, grazie ai nostri potenti mezzi siamo riusciti ad organizzare la prima notte di gioco non-stop della storia delle Con, e scusateci se è poco.

Non venite a lagnarvi con noi, se mancate questo evento!

Nel futuro più immediato invece, si sta organizzando la undicesima edizione della nostra manifestazione casalinga, il GiocaPadova, che anche se d'importanza minore (relativamente a frequenza ed a raggio d'azione, intendiamoci) richiede lo sforzo di tutta la macchina organizzativa del Circolo.

Quest'ultima, fra l'altro, vedrà anche l'ingresso del Circolo nel Game Network, un insieme di associazioni che organizza dei tornei che forniscono punti per formare una classi-

fica nazionale.

Il primo torneo di questo circuito sarà il torneo a squadre di *Dungeons & Dragons*.

A questo punto manca solo che un gruppo di soci organizzino una squadra del Circolo per difendere i colori dei padroni di casa. Datevi una mossa!

Tutto questo ed altro, lo troverete nello speciale GiocaPadova 97 all'interno del Gatto Nero sui Dadi.

In attesa di organizzare una compagine autoctona di avventurieri, passiamo ad altre cose.

Qualche tempo fa, più precisamente nel mese di Febbraio, il nostro circolo era stato chiamato ad una manifestazione inneggiante a Guerre Stellari.

In quell'occasione un drappello di soci valorosi avevano portato il lume della Conoscenza fra la plebe e si erano trovati in mezzo ad una manifestazione che sicuramente non passerà alla storia come una delle più organizzate degli ultimi anni.

La loro delusione ci viene raccontata, con un po' di ritardo, da Marco Pata, uno dei valorosi ed un emerito membro del Direttivo

A proposito di membri del Direttivo il nostro Boss, da un po' di tempo è stato insignito del grado di Dottore in Scienze Politiche ('ste cose le danno veramente a tutti, di questi tempi!) felicitazioni e complimenti, anche se personalmente sono curio-

so: chissà quanto gli è costata in bustarelle.....?!

Scherzi a parte, in questi giorni si stanno svolgendo le manifestazioni dei circoli circumvicini: si è già svolta la miniModCon (l'hanno voluta chiamare così, che ci volete fare!) del 3M di Modena mentre nel weekend del 3 e 4 di Maggio si è svolta NaoniCon dell'Inner Circle di Pordenone (in realtà i ragazzi erano partiti con un nome più sobrio ed elegante, PorCon, poi, visto che Pordenone, in antichità, era denominata come Naonius, sono giunti a più miti consigli!).

In questo numero del Gatto c'è un articolo di Carlo Piccinini del 3M a proposito della miniModCon che, dati alla mano, si è sicuramente distinta come una delle più seguite degli ultimi tempi

In questi giorni, fra le altre cose, stiamo vagliando le proposte per il logo della Convention (qualcosa come la "squadra di calcio" di PadCon 93, che ci è stata perfino copiata, diciamo il peccato ma non il peccatore!): sono arrivati dei provini ma più ce n'è meglio è.

Quindi chiunque abbia velleità artistiche, voglia e tempo, è pregato di spedire manufatti adatti alla bisogna, che verranno utilizzati per i poster della manifestazione e per le magliette.

Alla prossima

Stefano Rampazzo

MiniModCon 97

La manifestazione dei "cugini" del circolo di Modena ha avuto un buon successo

(Questo è il resoconto della miniModCon speditomi, via posta elettronica, dai ragazzi della 3M, l'articolo è stato scritto da Carlo Piccinini ed è stato editato da Stefano Rampazzo. N.d.R.)

Domenica 20 Aprile, il sole è già tramontato da diverse ore, ma ancora una pattuglia di accaniti giocatori non accenna ad abbandonare la sede modenese del Club 3M, in cui si è tenuta una convention di giochi di ruolo, da tavolo, di carte e tridimensionali.

Nei tre giorni in cui si è svolta mini-MOD 97, così infatti è stato ribattezzato l'evento, più di duecentocinquanta persone sono entrate nella nuova sede del Club 3M per partecipare ai dodici tornei organizzati, fra i quali spiccavano le selezioni provinciali di diversi tornei a carattere nazionale, come ad esempio AD&D.

Altri tornei che hanno calamitato l'attenzione dei partecipanti sono stati Magic, Vampire, Battletech, Blood Bowl, Star Fleet Battles e Warhammer Fantasy Battle, che con le sue miniature colorate e i campi di gioco tridimensionali ha catturato l'interesse anche di Giuliano Barbolini, il sindaco di Modena.

Al termine della manifestazione gli organizzatori si sono dichiarati molto soddisfatti della loro 'creatura' e già stanno pensando come migliorarla per l'anno prossimo. La risposta dei giocatori è stata molto positiva anche in virtù dell'ingresso gratuito, che ha permesso a tutti di passare alcune ore dedicate al loro hobby avendo così la possibilità di incontrare altri appassionati del settore.

Carlo Piccinini - 3M Modena

La caduta di un mito

Viene un momento, nella vita, in cui qualcosa cambia

La notizia è ormai ufficiale: la *Wizards of The Coast*, la casa produttrice di alcuni dei più grandi successi commerciali degli ultimi due anni, ha acquistato la TSR di Lake Geneva, una delle case editrici che, nel bene e nel male, è sempre stata considerata un simbolo del panorama dei Giochi di Ruolo nel mondo.

Proprio così, Magic si è comprato Dungeons & Dragons, parlando per metafore, con tutto il dispiacere che questo può provocare nei "puristi" che hanno sempre visto i giochi di carte come delle cellule estranee del mondo dei giochi.

La domanda che ognuno si pone è: cosa succederà adesso?

Personalmente, ho avuto l'occasione di sentire molte voci fra i giocatori, molti dei quali sono preoccupati per il fatto che l'universo della TSR non venga più sviluppato, mentre altri si chiedono se questa operazione commerciale non sia altro che un prologo ad una serie di mosse commerciali, che si tenti di costringere il giocatore a comprare sempre più nuove versioni dello stesso gioco (un po' quello che sta succedendo di questi tempi con Magic). Questo può essere un pericolo.

Io, invece, non penso che il mutato assetto delle due aziende avrà ripercussioni di questa portata sulla produzione delle due case, semmai potrà avere degli effetti positivi.

Infatti dopo il boom di Magic, avvenuto tre anni fa, la TSR non si era certo tirata indietro dalla corsa al gioco di carte che potesse fare breccia nella nuova nicchia di merca-

to che si era improvvisamente creata.

Il risultato di questo sforzo era stato Spellfire, un gioco basato sulle regole e sulle ambientazioni di Advanced Dungeons & Dragons, che non aveva avuto un grande successo commerciale. Poi, a complicare un po' il tutto, c'era stata la recessione dei giochi di ruolo. Tutte le case editrici ne erano state colpite, e nemmeno la TSR si era sottratta al colpo.

E' di quel periodo la decisione di tagliare completamente la produzione del classico Dungeons & Dragons e di tutte le espansioni collegate. All'epoca si erano formate due scuole di pensiero sul gesto: una che sosteneva che la Madre di tutti gli RPG non vendesse abbastanza, la seconda che sosteneva che la TSR era stata costretta a tagliare le spese e, quindi ad eliminare una ramificazione completa della propria produzione.

Ora sappiamo quale delle due aveva ragione.

A parte questo, una eventuale riorganizzazione delle due compagnie porterà sicuramente ad una divisione dei prodotti: chi è bravo a produrre i giochi di carte, facci i giochi di carte e che da' il meglio con gli Rpg, lo faccia. Tutto questo con un'influenza più che positiva sulla qualità del prodotto finito. Il punto di vista nuovo o relativamente nuovo (la Wotc, prima di Magic, era una piccola casa di produzione di wargames) dei nuovi proprietari unito ad una maggiore disponibilità di mezzi non potrà certamente nuocere ad un mercato che, da più parti, si dice essere stantio e fossilizzato sulle sue posizioni.

Poi, come dice il saggio: se son rose, fioriranno.

Stefano P. Rampazzo

Notizie da Overlord

Tutta la marea di cose che capitano nel nostro Circolo, ogni mese.

Direttivo

Il prossimo direttivo non si terrà nella casa del dottor Luca Sandonà, ma bensì presso il Centro Polifunzionale Valsugana sito in Via Montà 437 la sera di Martedì 27 Maggio, a partire dalle ore 21.30.

Chiunque voglia partecipare, sia per semplice curiosità, sia per portare idee, esperienze e problemi a conoscenza del Direttivo, sarà ben accetto. Vi preghiamo comunque di telefonare almeno il giorno prima al 049/685514, o di contattare qualcuno dei membri del Direttivo.

Invito al gioco

L'iniziativa "Invito al Gioco", malgrado i risultati per nulla entusiasmanti, continua ad andare avanti. L'affluenza continua ad essere scarsa e sconsigliata, però ormai l'impegno è stato preso e dobbiamo portarlo avanti, anche se con qualche sforzo. I prossimi appuntamenti sono fissati per Martedì 13 e Martedì 27 Maggio.

Ripeto, come ogni volta, il mio solito appello: lo spazio che ci viene concesso può essere usato per giocare noi, i soci del circolo, e visto che gli altri non ci vengono, almeno

usiamolo noi!

Riunione Federgiochi

Domenica 11 Maggio, in quel di Perugia, si terrà una riunione dei circoli Federgiochi, chiunque fosse interessato alla cosa, non deve far altro che sentire il Presidente (tel. 049/685514) che sta già organizzando la trasferta.

FreeDay

Sabato 10 Maggio, invece, verrà organizzato il terzo appuntamento con il Free Day. Presso il negozio Freetime di P.ta Gasperotto, a Padova, il Circolo organizzerà delle partite dimostrative di: Star Wars Role Play (il gioco di ruolo di Guerre Stellari); Talisman; Warhammer 40.000.

Per tutta la giornata saranno praticati sconti sui giochi e sul materiale disponibile, comprato e prelevato nel giorno stesso, dal 10 al 25% ed offerte sui fumetti americani (ultimi arrivi a £ 1500 al dollaro, arretrati a 1000 - 1300 lire al dollaro, secondo la quotazione Wizard).

Gli organizzatori cercano gente che voglia venire a giocare, anche membri del Circolo, quindi fatevi sotto. Per informazioni Michele Perissinotto, 049/8720902

L'angolo del Commissario

A volte la follia si nasconde negli individui dalle parvenze più pacate!

Finalmente il mio schiavo orchetto ha finito di redigere l'elenco delle nuove regole; che volete fare, sono un po' lenti ad imparare a scrivere, lo metterò sotto torchio (potrebbe diventare il primo orchetto colto dell'universo!!), forse per lui ci sono speranze di sopravvivenza.

Vi auguro un bel exterminatus a tutti.

Regole Eldar:

Nessun "field" è efficace contro le armi "Wraithcannon" e "D-cannon"! (WD 191)

L'Avatar è considerato come fosse un "Daemon", per tutte le armi e/o i poteri che hanno un qualche effetto speciale contro i "Daemons". (WD 191)

Un "Esarca" dei "Warp Spiders" normalmente può sparare una sola volta: i due "Death Spinners", con cui è equipaggiato, gli permettono di sparare due volte solo se possiede il potere "Fast Shot". (WD 192)

Le armi "Silent death" e "Web of Skulls" non possono

mettere a segno colpi multipli sullo stesso bersaglio, quando lanciate. (WD 192).

Il "Teleport Jammer" contro i "Warp Spiders" funziona nel modo seguente: se i "Warp Spiders" sono entro 36" dal "teleport jammer" in qualsiasi punto del loro movimento e si stanno spostando ad una distanza superiore a 18", devono tirare due d6 (invece di uno) e scegliere il risultato più alto per vedere se si perdono nel Warp. (WD 194)

La "Wailing Doom" (l'arma dell'Avatar), ha molte forme delle quali solo una è la spada; inoltre, l'Avatar non ha alcun pensiero di difesa, per cui non può parare! (WD 200).

Il commissario Patarrick

GIOCAPADOVA '97

XI Convention Cittadina dei Giocatori di Simulazione e Ruolo

Anche quest'anno il Circolo Overlord organizza la sua manifestazione: Sabato 17 e Domenica 18 Maggio, presso la sede del Circolo (Tencarola di Selvazzano - Via Padova 63) ci sarà l'undicesima edizione del GiocaPadova

La manifestazione, organizzata in collaborazione con la Federazione Nazionale delle Associazioni dei Giocatori di Simulazione, di Ruolo e di Società, col circuito GAME NETWORK, col patrocinio del Comune di Padova e del Comune di Selvazzano Dentro, ha come scopo la pratica del gioco intelligente e creativo.

Nell'ambito del GiocaPadova verranno inoltre organizzati tornei e partite dimostrative fra cui:

CAMPIONATO NAZIONALE INDIVIDUALE DI **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™**

Valido per la qualificazione alle finali nazionali che si terranno nell'ambito della 15° Convention Nazionale (PADCON '97). Coordinamento nazionale a cura del Club 3M (Modena).

Quota d'iscrizione: L. 7.000

Primo turno: Sab. 15.00 - 18.00

Secondo turno: Dom. 10.00 - 13.00

TORNEO REGIONALE UFFICIALE DI **MAGIC THE GATHERING™**

Valido come eliminatoria regionale per il campionato nazionale

Quota d'iscrizione L: 6.000

Dom. 10.00 - 16.00

2° TORNEO NAZIONALE A SQUADRE DI **MERP (Middle Earth Role Playing)™**

Valido per la qualificazione alla finale nazionale che si terrà nell'ambito della 15° Convention Nazionale (PADCON '97). Coordinamento nazionale a cura del Club I Cavalieri dell'Esagono (Trieste).

Quota d'iscrizione: L. 7.000

Turno unico: Dom. 13.00 - 16.00

TORNEO NAZIONALE INDIVIDUALE DI **VAMPIRE™**

Valido per la qualificazione alla finale nazionale che si terrà nell'ambito della 15° Convention Nazionale

(PADCON '97). Coordinamento nazionale a cura del Club Inner Circle (Pordenone).

Quota d'iscrizione: L. 7.000

Turno unico: Dom. 10.00 - 13.00

TORNEO NAZIONALE INDIVIDUALE DI **STAR WARS™**

Valido per la qualificazione alla finale nazionale che si terrà nell'ambito della 15° Convention Nazionale (PADCON '97). Coordinamento nazionale a cura di Club 3M (Modena) e Overlord (PD)

Quota d'iscrizione: L. 7.000

Primo turno: Sab. 18.00 - 21.00

Secondo turno: Dom. 13.00 - 16.00

TORNEO NAZIONALE INDIVIDUALE DI **CYBERPUNK™**

Valido per la qualificazione alla finale nazionale che si terrà nell'ambito della 15° Convention Nazionale (PADCON '97). Coordinamento nazionale a cura del Club La Porta d'Argento (Cagliari.)

Quota d'iscrizione L. 7.000

Primo turno: Sab. 21.00 - 24.00

Secondo turno: Dom. 16.00 - 19.00

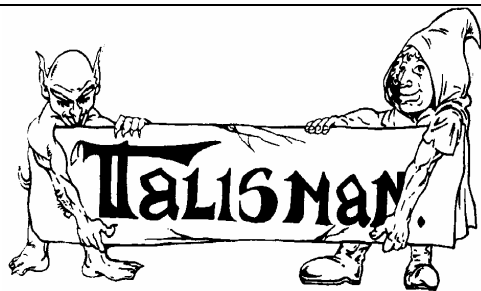
TORNEO A SQUADRE valido per il circuito

GAME NETWORK DUNGEONS & DRAGONS™ BASICO

Squadre composte da 5 giocatori.

Quota d'iscrizione L. 25.000 a squadra.

Turno Unico: Dom. 14.00 - 18.00



TALISMAN

L'unica vera LUDOTECA di Padova
Via Euganea, 7 - 35030 SELVAZZANO (PD) Tel.
049/63.85.00

Paninoteca-Birreria, Specialità Panini caldi con verdure e Tramezzini Ai partecipanti alla Convention uno sconto del 15% sulle consumazioni!

TORNEO CITTADINO OPEN DI
BLOOD BOWL™

Portarsi copia del gioco.
Quota d'iscrizione: L. 5.000
Primo e secondo turno: Sab. 15.00-21.00
Terzo turno e Finale: Dom. 10.00 - 16.00

2° TORNEO CITTADINO OPEN DI
ADVANCED SQUAD LEADER™

Quota d'iscrizione L. 5.000
Primo Turno: Sab. 15.00 - 18.00
Secondo Turno: Sab 21.00 - 24.00

Finale: Dom. 10.00 - 13.00 TORNEO CITTADINO OPEN DI
UP FRONT™

Quota d'iscrizione L. 5.000. - Sabato 18.00 - 24.00

11° TORNEO CITTADINO OPEN DI
RISIKO!®

Distaccato presso il TALISMAN - Il pub del Giocapadova

Quota d'iscrizione L. 6.000 (l'ingresso al Giocapadova non è necessario)

Eliminatorie: Sab. 15.30 - 18.30

Finali: Dom. 15.30 - 18.30

I partecipanti potranno iscriversi al torneo presentandosi direttamente al TALISMAN. In palio, oltre al "coppone"

un fusto di birra da 5 Litri. Ai partecipanti al Giocapadova sarà garantito uno sconto del 15% sulle consumazioni.

RISIKO è un marchio registrato Editrice Giochi

Ci saranno inoltre partite dimostrative dei nuovi giochi della:

EUROGAMES
DESCARTES



ITALIA



CONDOTTIERE™, il nuovo gioco strategico dell'Italia rinascimentale, gioco dell'anno 1995 in Francia.

SERENISSIMA™, il nuovo gioco di commercio e strategia, miglior gioco italiano dell'ultima edizione di "Lucca Games" '96.

I COLONI DI KATAN™, il nuovo gioco di sviluppo e colonizzazione, gioco dell'anno in Germania, il prestigioso "Spiel des Kaheres 1995"

FORMULA DE'™, il celebre gioco sulle corse di Formula 1



Sarà presente al Giocapadova '97 con un fornitissimo stand di vendita.

FREE TIME

fumetti nuovi e usati,
originali giapponesi e americani,
modellismo, giochi di ruolo,
ampia sala giochi

Piazzetta Gasparotto, 7 - 35100 PADOVA
Tel. e fax 049/8752483



I Giochi dei Grandi

Via San Nicolò, 5/B - 37121 Verona
Tel. 045/8000319 Fax 045/8011659

Un grande centro specializzato in distribuzione e vendita per corrispondenza di Giochi di Ruolo, di Simulazione, di Società, di Carte, Wargames, Miniature, Accessori, Libri, Riviste. Oltre 15.000 articoli per tutte le esigenze!

Il gigantesco catalogo (oltre 230 pagine!), in vendita a L: 15.000, verrà inviato GRATUITAMENTE a tutti i partecipanti del GIOCAPADOVA '97 che ne facciano richiesta. Richiedetelo subito!

L'intero ricavato dalle iscrizioni ai tornei sarà messo in palio per i tornei stessi trasformato in buono acquisti utilizzabile al negozio FreeTime di Padova.

Ingresso alla convention: L. 5.000 al giorno.

Soci associazioni appartenenti alla Federgiochi L. 4.000 Ingresso a due giorni e tessera Circolo Overlord: L. 25.000

Preiscrizioni ogni Venerdì sera dalle 21 alle 23, presso la sede del Circolo Overlord, Via Padova, 63 - Tencarola di Selvazzano (PD)

Per qualsiasi tipo di informazioni, E-Mail: sandona@iol.it - Fidonet 2:333/329.14 Tel. 049/685514 - Fax 049/681542
Pagina Web: <http://www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/>

Torneo a Punti

Dopo un mese di assenza ecco una nuova edizione della classifica della Madre di tutti i tornei!

Chiedo scusa a tutti i partecipanti, ma motivi di tempo e di famiglia mi hanno impedito di aggiornare e correggere la classifica. La seguente è aggiornata al 11 di Aprile.

Riccardo Sciarrone

Nome	Totale	Media con Modificatori	Punti	Partite Giocate	In Classifica
Conte Guido	392	47,17	39,17	10	Sì
Pierobon Lucio	361	44,07	40,07	9	Sì
Sandonà Luca	475	43,67	31,67	15	Sì
Diego Rossi	450	42,14	32,14	14	Sì
Ragno Pierpaolo	200	42,00	40,00	5	Sì
Marasciulo Massimiliano	378	37,53	31,53	12	Sì
Sciarrone Riccardo	303	36,33	30,33	10	Sì
Bacco Davide	235	35,57	33,57	7	Sì
Perazzolo Enrico	287	31,67	28,67	10	Sì
Oriano Emanuele	173	30,89	28,89	6	Sì
Cesca Federico	153	25,90	21,90	7	Sì
Desci Sergio	106	25,20	21,20	5	Sì
Meneghin Emiliano	110	24,00	22,00	5	Sì
Ghirotto Franco	75	17,00	15,00	5	Sì
Gheno Francesco	37	36,67	36,67	1	No
Barbiero Andrea	105	35,00	35,00	3	No
Vigilante Federico	35	35,00	35,00	1	No
Rampazzo Stefano	132	35,00	33,00	4	No
Pata Marco	83	27,67	27,67	3	No
Menegazzo Francesco	70	23,33	23,33	3	No
Scarin Luigi	30	10,00	10,00	3	No
Paluan Alessandro	20	10,00	10,00	2	No
Baro Antonio	10	10,00	10,00	1	No

Regolamento

MODALITA' DI 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.

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.

ATTENZIONE: NON ENTRERÀ IN CLASSIFICA CHI NON AVRÀ GIOCATO ALMENO 5 PARTITE

TITOLO DI CAMPIONE

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 da 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).

N.B. si fa notare che modificare la media di questi valori, è molto importante e spinge la gente a giocare con nuovi avversari e nuovi giochi. Per le partite a squadre ogni squadra verrà considerata come un giocatore, quindi giocare sempre con la stessa squadra (ed eventualmente contro la stessa squadra) porterà alla modifica negativa. Le partite a squadre o multigiocatore non entreranno nel calcolo dei giocatori incontrati ma verranno controllate per evitare che squadre sempre uguali giochino contro altre squadre sempre uguali o che si giochi a molti giochi con gli stessi giocatori (quindi influenzeranno solo i modificatori negativi sempre disincentivare eventuali accordi !!)

Comprovendoscambio

La bancarella del Circolo colpisce ancora!

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). Ottime condizione, 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: 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 Armee 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

Vendo:

Battletech + Citytech + Reinforcements + Compendium + Readout 2750 + fotocopia sheets, tutto a lire 35.000.

Guido, Tel. 049/600295

Vendo:

Dark Over: the Ages of Chaos (EON) a lire 25.000

Steampunk, scatola base e 5 fascicoli (tutte le carte e le schede sono già perfettamente ritagliate e divise per tipo) a lire 25.000

Compro materiale per **Earthdawn** (gioco di ruolo F.A.S.A.)

Telefonare Michele 049/8720902

Vendo:

Mazzi per giocare a *Jyhad*, già testati e già pronti da utilizzarsi subito £. 10.000

Telefonare Lucio 049/8720902

Vendo

World in flames 5.a edizione (pedine ancora da staccare) traduz. Italiano L. 45.000.- **Tac Air** – Avalon Hill traduz. Italiano L. 40.000.- **Statis Pro Football 91** – Avalon Hill traduz. Italiano L. 30.000.- **Wooden Ship & Iron Man** – Avalon Hill traduz. Italiano L. 30.000.- **Platoon** – Avalon Hill L. 15.000.- **A House Divided** – GDW traduz. Italiano L. 25.000.- **Panzer** – **Exalibre Games** L. 40.000.- **Flight Leader** – Avalon Hill traduz. Italiano L. 35.000.- Tutti i giochi sono in perfetto stato!!

Rivolgersi a Riccardo Tel. 8640494

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.

Che la forza sia con te!

Diari di un giovane Jedi in una città circondata dalle acque.

Per citare un grande, seppur non buonissimo, uomo: "Lei è maldestro oltre che stupido". Questo può certamente dare un'idea dell'esperienza che noi giocatori di Star Wars abbiamo vissuto alla manifestazione in onore di Guerre Stellari tenutasi a Venezia dal 6 all'11 Febbraio scorsi.

Tutto è cominciato con una serie di richieste (disperate?!) provenienti da vari canali, affinché il nostro Circolo partecipasse alla manifestazione che si sarebbe dovuta tenere entro pochi giorni. Questa occasione ci avrebbe dato modo di far conoscere il mondo dei giochi di ruolo ed in particolare quello che tratta di Star Wars, oltre ai meno diffusi giochi da tavolo e di carte. L'offerta era di andare a Venezia, dove ci avrebbero fornito uno stand e lo spazio adeguato per far provare l'ebbrezza di un RPG ai partecipanti che si fossero dimostrati interessati.

Si era parlato di una serie di eventi che avrebbero farcito l'evento: proiezioni di film e di trailers di presentazione dei nuovi progetti della Lucasfilm, una mostra di disegni dei fratelli Hildebrandt dedicati a Star Wars, uno stand occupato da uno dei due fan club di Star Wars che esistono in Italia, cioè l'Alliance, che avrebbe presentato la propria fanzine e le varie novità in campo editoriale. Insomma, si prospettava un evento di un certo spessore che prometteva di ottenere una massiccia partecipazione da parte del pubblico.

Viste le premesse, abbiamo ovviamente accettato, tutto pur di diffondere il nostro gioco di ruolo preferito. Stabiliti dei turni, il sottoscritto, la sua povera e pazientissima ragazza, Michele Perissinotto ed Alessandro Paluan, ci siamo lanciati alla conquista di Venezia.

Arrivati alla Giudecca, dopo una lunga traversata, ci siamo incamminati verso l'edificio che ospitava la manifestazione, un vecchio granaio, tutti eccitati e pieni di aspettative. Nel canale di fronte all'entrata stava in bella mostra un caccia X-Wing in scala 1:2 circa, peccato fosse assolutamente inavvicinabile, visto che stava su di una zattera ormeggiata ad alcuni metri dalla riva. Una volta entrati, la delusione è stata grande: nella sala principale si notavano subito una serie di video dove scorrevano alcune immagini dei films, ma senza audio; era poi schierata una batteria di computer forniti di giochi e collegati ad Internet; poi c'era uno stand di una nota marca di lecca-lecca, sponsor di Guerre Stellari ed uno striminzito bancone assegnato ad un negozio di giochi, nella stessa stanza si potevano inoltre notare alcuni videogame da sala giochi ed infine un tavolino su cui erano stati relegati i ragazzi del club Alliance, con un po' di carte e qualche rivista.

Nelle sale attigue, dove disperatamente cercavamo qualcosa di attinente a Star Wars, il nostro morale, già basso ci è finito sotto i piedi: in una c'erano poltrone e divanetti ed alcuni mega schermi dove venivano proiettate le diapositive dei disegni dei fratelli Hildebrandt ed alcune interviste di

George Lucas, prive di audio; nell'altra sala era stata montata una struttura per giocare al laser-game (non chiedetemi cosa centra con Guerre Stellari, quel gioco con le pistole ed i raggi luminosi!). Finito il giro della manifestazione, ci volevamo consolare al bar, ma avevano solo pizze surgelate e bibite annacquate.

L'affluenza del pubblico era scarsa, forse anche a causa del prezzo del biglietto d'entrata (€12.000 forse un po' caro), che dava anche diritto ad una consumazione, qualche minuto ai computer ed al laser game (finito il tempo "regalato" bisognava pagare!). Le uniche cose gratis erano le nostre prestazioni al tavolo da gioco (siamo riusciti a far giocare un gruppo ogni pomeriggio) e quelle dei ragazzi del fan club che si occupavano di spiegare il gioco di carte. L'unica nota di colore era costituita da alcune persone vestite con costumi pseudo-originali (nel senso che erano prodotti dalla stessa ditta che ha fornito gli originali), tra l'altro molto carini, che ogni pomeriggio facevano un giretto per la felicità dei bambini e dei fotografi. Come potete immaginare sono stati dei pomeriggi un po' monotoni, vista la scarsa presenza di pubblico appassionato, nonostante la notevole pubblicità, apparsa anche in televisione. Dopo qualche giorno abbiamo scoperto qual'era il vero motore della manifestazione: alla sera il posto diventava un'enorme discoteca, con tanto di luci e fumo! Suppongo che tutti si siano posti la mia stessa domanda: Cosa ci azzeca tutto ciò con Guerre Stellari?? Poco o niente.

Il colmo l'abbiamo raggiunto comunque quando i commessi di un certo negozio ci hanno chiesto di giocare a Magic davanti alle telecamere della RAI e, davanti al nostro rifiuto, hanno avuto il coraggio di indispettirci.

Nel complesso direi che quella di Venezia è stata una manifestazione piuttosto deludente, si poteva certamente fare di più. Ma come dice un nostro simpatico amico: "Fare o non fare, non c'è provare!!"

Marco Pata

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/>