



# Not-Fed

Bollettino riservato alle associazioni aderenti a Federgiochi

*Il logo è opera dell'AICS club*

## Associazioni aderenti al 18/05/97:

1. 3M (Modena)
2. A.B.M. (Foligno)
3. A.I.C.S. (Forza Palermo!)
4. Amici di Camelot (Milano)
5. Anatomika (Alessandria)
6. AVATAR (Bari)
7. Club del Cavaliere (Milano)
8. Club dell'esagono (Brescia)
9. D.O.S.F.A. (Napoli)
10. Dragonis Globus (Venezia)
11. Dragon's Lair (Nazionale)
12. E.Va.Re.F. (Napoli)
13. En te Agorà tu paludemos (Piacenza)
14. F.I.G.F. (Milano)
15. Gilda Anacronisti (Roma)
16. H.P. Lovecraft (Ancona)
17. I cavalieri dell'esagono (Trieste)
18. I Signori del Gioco (Milano)
19. Inner Circle (Pordenone)
20. I Signori della Nebbia (Ferrara)
21. La porta d'argento (Cagliari)
22. Labyrinth (Genova)
23. Legio II Augusta (Roma)
24. L'Hobbit e la torre (Ferrara)
25. Ludus Bergomensis (Bergamo)
26. Midgard (Caserta)
27. Overlord (Padova)

## Recapiti della Segreteria:

FAX: 081/640803 (Ore Ufficio)

E-MAIL: [giancj@iol.it](mailto:giancj@iol.it) (subject "FISSA").

TELEFONO: 081/667863

INDIRIZZO: E.Va.Re.F. club, c/o Davide de Martino - via Tasso 193 - 80127 Napoli.

## Mailing list Federgiochi e pagina WEB:

(a cura del club 3M)

Messaggio a: [macjordomo@mail.sincretech.it](mailto:macjordomo@mail.sincretech.it)  
nel body: subscribe federgiochi nome cognome.  
<http://www.sincretech.it/federgiochi>.

## Estratto dal verbale della riunione Federgiochi di Perugia:

Domenica 11 Maggio 1997, alle ore 14,30, si sono riuniti per deliberare sul seguente ordine del giorno:

- A. Numero e nominativi associazioni federate.
- B. Modifica gestione indirizzario.
- C. Situazione tornei prossima convention.
- D. Edizione regolamenti **Federgiochi**.
- E. Proposta di collaborazione con *Kaos*.
- F. Definizione tempi di uscita e dimensioni notiziario.
- G. Risultati censimento.

I signori:

1. Daniele Dal Bello (con Aliboni) dell'ABM
2. Davide de Martino (con la girl) dell'Evaref
3. Attilio Interlandi (senza amici) della Ludus Bergomensis
4. Gianluca Abbati (con la barba) del 3M
5. Luca Sandonà (con la laurea) dell'Overlord
6. Lucio Pierobon (per sua scelta) dell'Inner Circle.

Erano presenti come osservatori alcuni soci del club Ars Eroica (con ritardo) di Perugia che ci hanno gentilmente ospitato.

L'ordine del giorno viene approvato senza modifiche (a parte un: "*ma dove cazzo sono tutti gli altri ?*" iniziale).

*Numero e nominativi associazioni federate.*

L'assemblea ratifica l'espulsione a causa del mancato pagamento per le associazioni inadempienti. L'assemblea prende atto del rientro a tutti gli effetti in Federgiochi del club I Signori del Gioco di Milano che hanno

perfezionato il versamento per il 1997. Le associazioni aderenti sono riportate in prima di copertina.

La segreteria procederà adesso ad una revisione degli statuti in suo possesso e procederà alla richiesta di invio di quelli mancanti.

*Modifica gestione indirizzario.*

L'**Overlord** ha annunciato che a settembre cesserà di gestire l'indirizzario **Federgiochi**. Nella futura assemblea della *PadCon* si dovrà individuare una nuova associazione che desideri gestirlo.

Per quanto riguarda la nuova legge sulla privacy, l'**Overlord** e l'**Evaref** si preoccuperanno di chiarirne gli aspetti ancora indefiniti e relazioneranno alla prossima assemblea. A questo proposito, stabilirà l'inutilità di mandare 4.000 lettere di conferma ai nomi fin qui raccolti, l'**Overlord** studierà se vi è la possibilità di regolarizzare un indirizzario preesistente alla legge con una semplice comunicazione al garante. In caso contrario, cercherà di regolarizzare gli indirizzi più recenti e distruggerà gli altri.

*Situazione tornei prossima convention.*

Nella sua munificenza **Sandonà** ci ha fatto vedere la brochure della *Con*, ma malgrado le minacce non ce ne ha dato copia sostenendo che ce la invierà per posta (pregate fratelli), comunque non vi sono novità a quanto riportato sull'ultimo bollettino.

*Edizione regolamenti Federgiochi.*

Su proposta dell'**Evaref** e dell'**ABM** si è stabilito che i tornei di giochi che si svolgono sotto egida Federgiochi devono essere provvisti di un regolamento che disciplini tutti gli aspetti non previsti dalle regole ed indichi tutte le modifiche alle stesse. L'associazione organizzatrice dovrà farsi carico di emanare il regolamento e farlo pervenire in tempo utile a tutti i partecipanti all'evento od alle associazioni organizzatrici di eliminatorie locali.

Norma transitoria per la *PadCon*'97: tutte le associazioni che organizzeranno tornei alla prossima *PadCon* e non l'hanno già fatto, dovranno informare l'**Overlord** di tali disposizioni e varianti. All'apertura della *Convention* copia di tali regolamenti verrà consegnata a quanti già si sono preiscritti ai

tornei a cura dell'associazione organizzatrice del torneo e copia verrà affissa in bacheca.

*Proposta di collaborazione con Kaos.*

La proposta viene accolta e si individua l'associazione di segreteria come redattrice degli articoli.

*Tempi di uscita e dimensioni notiziario.*

Viene lasciata discrezionalità alla associazione di Segreteria.

*Risultati censimento.*

Vengono riportati sul presente bollettino.

A margine della riunione le associazioni prendono visione del resoconto di cassa.

Luogo ed ordine del giorno prossima riunione Federgiochi:

Ovviamente alla *PadCon* '97:

- Indirizzari **Federgiochi** e nuova legge sulla privacy.
- Scelta club organizzatore *Convention Nazionale* '98.
- Candidature dei clubs per l'organizzazione della *Convention nazionale* '99
- Proposta e scelta dei piani editoriali da parte delle associazioni interessate a gestire la segreteria per il '98.
- Proposta e scelta associazioni interessate a gestire l'indirizzario per il '98.
- Approvazione bilancio '97.
- Illustrazione, discussione e votazione proposte di modifiche statutarie.

## Strateche?

*e-mail a go-go*

Ecco, ci risiamo: anche quest'anno la **Federgiochi** vorrebbe aggiudicarsi le finali dei giochi **Stratelibri**.

A **CENSORED** si tiene *come tutti ben sanno*, *Immaginaria* nazionale, che essendo stata ideata, diretta e prodotta direttamente da **Stratelibri**, rappresenta il luogo ideale per conoscere e apprezzare i nostri giochi.

L'idea è quella di gestire i campionati di *GiRSA*, *Vampiri*, *Guerre Stellari* e *Cyberpunk*, ma anche *Il Richiamo di Cthulhu*

e *Stormbringer* (perché non vengono citati?) come grandi tornei open che si articoleranno sulle due giornate di Immaginarìa che si terranno **CENSORED** ; a proposito, quand'è *PadCon '97*).

Il fatto che **Federgiochi** (pur tramite il Circolo **Overlord**, che a questo punto appare come sua diretta *longa manus*) dichiarò senza consultarci che le finali dei nostri giochi si svolgeranno a *PadCon '97* (alla quale, peraltro, nessuno ci ha invitato) ci lascia alquanto sorpresi, tanto più che tali finali non sono affatto il coronamento di un vero e proprio campionato svoltosi durante l'anno.

Con la ferma intenzione di ricostituire, a partire dalla prossima stagione, una vera e propria rete di tornei dei vari giochi, che dia vita ad un campionato nazionale e riavvicini alla **Stratelibri** le parti migliori del gioco di ruolo italiano, noi non intendiamo riconoscere l'ufficialità né dei tornei di *GiocaPadova* né tantomeno delle finali di *PadCon '97*.

Non è ostilità o boicottaggio nei confronti né di **Federgiochi** né di **Overlord** di Padova, ma una questione di correttezza e di rispetto nei nostri confronti.

Infatti, siamo stati ben lieti di concedere a **Overlord** alcuni tornei validi per il campionato nazionale di *Magic*, tra cui l'importante *Regionale del Veneto*, e questo a riprova della nostra sostanziale fiducia nelle capacità organizzative e nella correttezza del circolo. Dobbiamo forse pensare ad **Overlord** come ad un fedele esecutore delle volontà di **Federgiochi**? Speriamo di no.

Cordialmente, **Stratelibri**

(non ci crederete ma si sono firmati così ndr.)

Egregio signor **Stratelibri**,

Lei si sbaglia, non abbiamo nessuna intenzione di *aggiudicarci* le finali dei vostri giochi. Noi effettueremo le eliminatorie locali (al *Giocapadova*) e quindi le finali nazionali (alla 15° convention nazionale "*PadCon '97*") dei giochi *MERP*, *Vampire*, *Star Wars*, *Cyberpunk* e *Call of Cthulhu* (di quest'ultimo non ci sarà eliminatoria al *GiocaPadova*).

Utilizzeremo le versioni da noi regolarmente acquistate dei suddetti giochi per fare dei tornei che hanno carattere nazionale dato che varie associazioni **Federgiochi** si sono prese la cura di preparare delle avventure da distribuire alle altre associazioni per l'organizzazione delle eliminatorie locali e quindi effettuare una selezione di finalisti su tutto il territorio nazionale. E questo viene fatto per questi giochi come per molti altri (*AD&D*, per fare un esempio).

Il torneo regionale di *Magic* ce lo avete assegnato Voi dopo nostra regolare richiesta, l'assegnazione mi è stata confermata via fax in data 17/3/97 dal Sig. **Daniele di Maggio**.

Non siamo la lunga mano di nessuno, ma naturalmente siete liberi di pensare ciò che volete.

Le finali dei tornei sopracitati non sono il coronamento di un "Vostro" campionato, saranno il coronamento dei campionati organizzati dalle associazioni **Federgiochi**.

Non siete stati invitati perché non vi siete mai degnati di rispondere alle mie lettere (raccomandate RR del 7/2/96, lettera del 3/7/96) e perché avete voluto organizzare la vostra neonata manifestazione *Imaginarìa* in **CENSORED** ed aperta concorrenza con le convention organizzate da **Federgiochi**, potete anche far finta di non saperlo ma sono 15 anni *come tutti ben sanno* che la convention nazionale viene organizzata in settembre. Con le lettere sopracitate, in particolare con quella del 3/7/96, affrontavo l'argomento proponendovi alternative possibili e mi rendevo disponibile per discutere della questione. Non ho mai ricevuto risposta.

Ribadisco che i tornei nazionali di giochi di ruolo che organizzeremo non intendono ottenere alcuna investitura di ufficialità da parte vostra.

Spero vogliate credere che il nostro perseverare nel continuare quanto creato dalle associazioni Italiane negli ultimi 15 anni non è ostilità o boicottaggio verso di Voi. Ci saremmo comportati così con chiunque.

**Federgiochi** non ha una volontà propria dato che è espressione delle associazioni che la compongono.

L'occasione di organizzare una convention a Milano l'avete avuta nel 1996 quando **Marco**

**Gnagnetti** è stato incaricato (da quella assemblea di associazioni che esprime la volontà di **Federgiochi**) di organizzare una Convention a Milano. **Gnagnetti** a suo dire era venuto a parlare con voi con il risultato che la *Con* di Milano è saltata e si è dovuta organizzare una convention a Roma in fretta e furia.

Non ero presente al colloquio tra **Gnagnetti** e il Sig. **Ingellis** e perciò non so come sono andate le cose, se non per quanto riportato da **Gnagnetti** stesso. Quello che mi pare di aver capito è che in tale occasione è nata *Immaginaria* come antitesi alla *Con* nazionale. Vorrei, in futuro, potermi rivolgere ad una persona e non ad un marchio.

Cordiali saluti

**Luca Sandonà (Overlord, PD)**

Spettabile **Stratelibri**,

sono il rappresentante del Circolo **H.P.Lovecraft** di Ancona facente parte della **Federgiochi**.

Sinceramente e semplicemente sono rimasto molto colpito, sfavorevolmente, dalla vostra lettera.

La prima *Con* a cui partecipai fu a Verona, agli inizi del 1980 e non scelsi di boicottare le vostre iniziative in quanto voi non esistevate.

Da quasi venti anni la *Con* si svolge a settembre e viene organizzata da appassionati per altri appassionati, voi avete deciso pubblicamente di boicottarla fissando *Immaginaria* gli stessi giorni..... la cosa è semplicemente disdicevole.

Possibile che non vi fosse un altro fine settimana nell'arco dell'anno ??? Abbiate almeno l'onestà di riconoscerlo apertamente: *noi, Stratelibri, vogliamo boicottare la Con !!!*. E' assurdo che vogliate affossare tutto ciò che non nasce sotto la vostra egida abbiate il rispetto per gli altri e per le loro iniziative.

Per quanto riguarda i *vostr*i giochi, cari signori io gioco a quello che voglio con chi voglio e se mi va ci faccio pure il torneo.

Noi siamo quelli che vi permettono di prendere lo stipendio, non dimenticatelo mai!!!

Non siete certo voi che dovete organizzare o riconoscere... pensate a fare il vostro lavoro, a giocare ci pensiamo noi. Chi decide quando un campionato è coronamento di una seria eliminatoria, voi per caso ??? Posso sapere chi vi ha dato questo potere ???

Poi, mi dispiace sono un formalista, una persona che finisce una lettera con *concedere*.....siamo noi che vi concediamo la nostra fiducia comprando i vostri prodotti voi casomai potreste affidare.....è anche una questione di semplice educazione.

Poi parlare di lunghe mani.....di chi ??? Ero presente a tutte le riunioni **Federgiochi** e posso asserire che il club **Overlord** ha la piena fiducia nostra e delle associazioni **Federgiochi** e non è un esecutore di nessuno (ma chi cura i vostri testi il Dott. Destino ???) in quanto all'interno di **Federgiochi** non ci sono esecutori ma semmai associazioni che si assumono degli incarichi avendo la fiducia degli altri.

Cordialmente

**Jacopo Tocaceli (HP Lovecraft, AN)**

## Cuori solitari

Il momento tanto atteso è giunto, di seguito tutto quello che volete sapere sulle associazioni aderenti e molto di più...

**Gilda Anacronisti**

c/o **Maraziti Piermaria**

via Tripoli 5

00199 Roma

tel. 06 9056754

fax 06 4512579

e-mail [gilda@geco.it](mailto:gilda@geco.it).

pagina WEB [www.geco.it/~gilda](http://www.geco.it/~gilda)

La **Gilda Anacronisti®** è la più grande associazione italiana ad occuparsi di Gioco di Ruolo dal Vivo in tutte le sue forme. Essa si occupa anche di altri aspetti legati al Gioco di Ruolo in generale, nonché alla cultura e agli aspetti sociali che (direttamente o

indirettamente) lo circondano e accompagnano.

La **Gilda Anacronisti** nasce idealmente tra il 1987 e il 1988 quando un folto gruppo di amici si riunì per iniziare ad organizzare partite di Gioco di Ruolo dal Vivo Fantasy (inizialmente fra loro, poi cercando di estendere tale iniziativa ad altri). Nel 1990 l'associazione si costituiva con il nome di *Associazione Nazionale Gilda Anacronisti* e da allora la sua presenza nel mondo del GRV italiano è stata sempre più elevata. Nel frattempo si iniziavano ad indagare altre forme di GRV (metropolitano, investigativo, horror, moderno, giochi di comitato) e l'associazione iniziava la sua attività editoriale (sempre e comunque amatoriale) e telematica. Nel 1992 inizia la diffusione del Regolamento per il GRV Fantasy di Piermaria Maraziti, attualmente usato dalla maggioranza delle associazioni italiane che operano nel campo, diffuso in quasi duecento copie.

Nel 1994 l'associazione si ricostituisce con la sua attuale strutturazione in gruppi, ciascuno una sorta di miniassociazione in sé, indipendente dagli altri se non per aver soci, statuto e nome in comune, oltre naturalmente ad una pari passione. Le attività telematiche si intensificano, si esplorano nuove forme di GRV, le attività culturali sono sempre più ampie, così come quelle sociali.

Fra le attività: Gioco di Ruolo dal Vivo, Giochi Narrativi, Giochi di Ruolo, Tridimensionali, Giochi per Computer, Gestione di un sito InterNet, Attività Sociali e Formative

Strettamente collegata all'attività della **Gilda Anacronisti** e anche il **GdR<sup>2</sup> (gidierrequadro)**, nato a *Lucca Games* il 23 Marzo 1997. Suo scopo primario è fornire a tutti un'informazione corretta relativamente ai Giochi di Ruolo e alla cultura che li circonda. È ovvio che la sua nascita deriva come naturale conseguenza degli attacchi fatti contro i GdR da parte di alcuni organi di stampa. Di esso sono entrati subito a far parte tutti gli editori italiani di GdR: un fatto senza precedenti; molte personalità (autori e nomi noti), giornalisti e associazioni attive nel

campo ne sono entrati a far parte e le adesioni continuano senza sosta.

Il gruppo (che si darà una forma giuridica) dovrà raccogliere rappresentanti di editori, associazioni, e singoli, che sono interessati alla promozione culturale del GdR in tutte le sue forme, con particolare riguardo alle applicazioni formative ed educative. Ovviamente uno dei compiti sarà anche quello di assumere la *difesa* del GdR quando verrà presentato in modo distorto dagli organi di informazione, provvedendo a dare le indicazioni per una corretta informazione, e, se necessario, anche a fornire l'assistenza tecnica e giuridica qualora vengano compiute delle violazioni a giusti diritti o diffamazioni.

Il coordinatore nazionale di questo movimento è stato indicato dai presenti all'unanimità della persona di **Beniamino Sidoti**.

I compiti che al momento il gruppo si è dato sono i seguenti:

1. Preparazione di una brochure illustrativa in cui si presenta il GdR per un vasto pubblico. La brochure dovrà essere pubblicata da tutti gli editori (che saranno opportunamente coinvolti nella preparazione). I coordinatori di questa pubblicazione sono stati indicati nelle persone di **Roberto di Meglio (Nexus)**, **Giovanni Ingellis (Stratelibri)** e **Roberto di Caro (Espresso)**.

2. Avviamento delle informazioni per la forma giuridica che il gruppo dovrà darsi (**Beniamino Sidoti**)

3. Costituzione di una mailing list GdR<sup>2</sup> che funzioni da coordinamento tra gli operatori in questa fase preparatoria. (**Piermaria Maraziti**). Per iscriversi alla mailing list: <http://www.geco.it/~gilda/gdr2/ml.htm>

4. Attribuzione di un premio, durante la prossima *Lucca Games*, ad una associazione o a una singola persona che si è distinta per la promozione culturale ed educativa del GdR.

5. Preparazione di un incontro con personaggi noti nel mondo dell'informazione con i quali discutere dei tempi e degli attacchi di cui il GdR è stato fatto bersaglio in questi ultimi tempi.

6. Richiesta alle riviste del settore di aprire una rubrica di posta intitolata GdR2 che riporterà di volta in volta le attività e le novità del "Gruppo".

## AICS club, Palermo

via Bari 8

90100 Palermo

tel. 091 342063

fax 091 611226

e-mail giuinc@neomedia.it

home page: <http://www.dada.net/associa/ax>



Associazione Italiana Competizioni Simulate, in sintesi AX, ovvero il gioco intelligente nel profondo Sud.

L'Ax nasce dalla volontà di un gruppo di vecchi (di nome e di fatto) giocatori, con in testa Fabio Pellegrino, che hanno pensato, dopo una quindicina di anni di militanza senza "ufficializzazione", di creare una struttura organizzativa per superare alcuni problemi logistici (tipo una sede, ad esempio) e per allargare la base di coloro che in seno al gruppo si facevano promotori di iniziative, tornei, ideazione di espansioni etc.

Il gruppo storico, sei persone, ha cominciato a bazzicare il multicolore mondo del gioco nel lontano 1979 sulla scia del successo del Risiko, cercando qualcosa di più complesso e meno legato alla dea bendata.

Siamo passati per il Panzer Leader, lo Squad Leader (nientemeno che la prima edizione) per approdare poi alla simulazione sportiva ed in particolare quella automobilistica che ancora

oggi è la spina dorsale dell'attività associativa (anche se giochiamo abitualmente almeno un'altra decina di titoli)

Oggi abbiamo una sessantina di iscritti di cui una quarantina a Palermo, una sede piccola ma curata (circa 120 mq in centro città), un calendario fittissimo di appuntamenti ludici, un bollettino, "T" per gli amici, che riscuote consensi ma che soprattutto ci divertiamo un mondo a pubblicare, dove si trattano argomenti ludici, resoconto tragicomici sulle nostre partecipazioni alle Con o. in genere, agli eventi extraterritoriali e tutto quanto fa gioco, una pagina web piuttosto corposa dove, tra l'altro ospitiamo un'altra associazione di Federgiochi, la Federazione Italiana Giochi Ferroviari (di cui siamo Comitato Locale).

Come se non bastasse stiamo sperimentando una partita di Speed Circuit PBEM con risultati pubblicati sul web, con la partecipazione niente poco di meno che di un canadese (che peraltro ci sta massacrando.....). Dulcis in fundo ci dilettiamo di produrre espansioni e giochi originali con tanto di mappe a colori, counter e regolamenti.

Per quanto riguarda le espansioni abbiamo creato delle home rules per migliorare la giocabilità di Speed Circuit (AH) e abbiamo disegnato e pubblicato sei nuovi circuiti, oltre che tutta una serie di player's aid, una versione con i bombardieri di Mustang (AH, serie Smithsonian), abbiamo fatto una rivisitazione grafica di alcuni giochi da altri prodotti che peccavano proprio in questo settore (tipo La battaglia dei 5 eserciti di A. Angiolino, 1850 di F. Vellani, Invasione Sicilia, espansione per Panzer Leader di S. Cuoghi).



Per quanto riguarda i giochi originali abbiamo creato Skazzi Kosmici, megagioco futuristico con esagoni di dimensioni industriali (oltre 9 cm di lato) navi di vario tipo etc, e DTM gioco di simulazione automobilistica, non

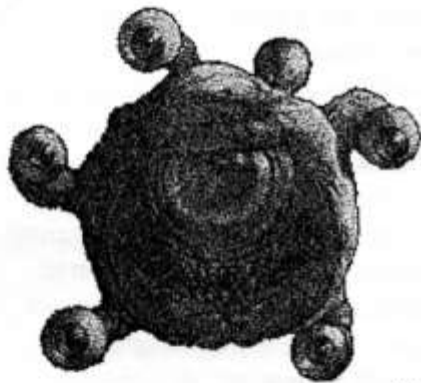
ancora sufficientemente playtestato ma che promette bene.

In ultimo non disdegniamo (si fa per dire) di partecipare alla vita di **Federgiochi** anche se spesso le nostre idee non sono condivise (anche questo è un eufemismo) da molti. In questo senso l'**Ax**, tramite il suo responsabile **Giuseppe Incorpora**, ha un singolare primato. Ha litigato almeno una volta con tutti i partecipanti alla Mailing List di **Federgiochi**, con la sola esclusione di **Maurizio Puviani**, ma non disperiamo di farlo nell'immediato futuro. Come dire il possibile l'abbiamo fatto, per i miracoli ci stiamo attrezzando.....

## Palantir

notizie dal mondo dei giochi

### Wizards of the Coast to acquire TSR inc.



www.tsr.com

April 10, 1997 (Renton, Wash.).

**Wizards of the Coast Inc.** and **TSR Inc.**, the two leaders of the adventure gaming industry, announced today that a letter of intent has been signed by both parties for **Wizards of the Coast** to acquire **TSR Inc.** The transaction is expected to be completed in May, 1997.

[...]

Founded 22 years ago in 1975, **TSR Inc.** rose to a market leadership position that endures today with the introduction of *Dungeons and Dragons*. The internationally famous game further generated a wide variety of best-selling adventure and roleplaying games and merchandise, including the New York Times'

best-selling book series, *Dragonlance*. The game *Dungeons and Dragons* was featured in an early scene of the 1982 Steven Spielberg hit movie, *E.T.: The Extra-Terrestrial*.

*TSR Inc. is the pioneer of adventure games and carries an important industry legacy*, said **Peter D. Adkison**, president and CEO of **Wizards of the Coast**, *we look forward to drawing on TSR's worldwide reputation and established lines of popular games to complement our current business.*

**Lorraine Williams**, president and CEO of **TSR Inc.**, added, *the synergies that already exist between Wizards of the Coast and TSR ensure a solid home and future for the vast library of intellectual property which TSR has created, and for its creative community.*

The **Wizards of the Coast** [...] company is headquartered just outside of Seattle, Washington in the city of Renton, and has international offices in the United Kingdom, Belgium and France. For more information on **Wizards of the Coast**, visit the company's website at [www.wizards.com](http://www.wizards.com).

## X Concorso Labyrinth

### "La Migliore Avventura per il Gioco di Ruolo"

L'A.G.G.R. **Labyrinth**, in collaborazione con l'Organizzazione **Lucca Games**, l'Associazione Culturale **Agonistika**, **Federgiochi**, l'Associazione Nazionale **Gilda Anacronisti**, **Qualitygame**, la rivista **Kaos**, la fanzine **RiLL**, bandisce per l'anno 1997 la decima edizione del **Concorso Labyrinth** "La migliore avventura per il gioco di ruolo":

a) **Premio alla qualità letteraria** - Tutti gli elaborati che partecipano al Concorso **Labyrinth** concorrono all'assegnazione del premio alla qualità letteraria. Di tutti gli elaborati iscritti al Concorso **Labyrinth**, verrà selezionato quello che contiene elementi di qualità letteraria coniugati allo sviluppo della trama stessa. Gli autori dovranno coniugare giocabilità, originalità e forma espositiva della trama, criteri secondo i quali verranno giudicati i loro lavori.

**b) Premio alla narrazione e interpretazione**

- Tutti gli elaborati che partecipano al Concorso Labyrinth concorrono all'assegnazione del premio alla narrazione e interpretazione. Di tutti gli elaborati iscritti al Concorso Labyrinth, verrà selezionato quello che va incontro alle particolari esigenze delle avventure narrative e di interpretazione, a prescindere dal sistema di gioco scelto.

**c) Menzione per il migliore elaborato da torneo** (solo tornei ufficiali).

**d) Menzione per il migliore elaborato giovani autori** (under 14).

**e) Menzione per il migliore elaborato live** (grv, comitato, murder party).

Per poter sottoporre alle case editrici gli elaborati vincitori per un'eventuale pubblicazione, è necessario che gli elaborati siano al massimo di 20.000 battute. Elaborati di dimensioni maggiori verranno esclusi dal premio. Ai fini di una pubblicazione la casa editrice concorderà con gli autori una revisione del testo tale da migliorarlo e renderlo meglio confacente alle esigenze del pubblico. Se gli autori non volessero apporre alcuna modifica, tale quindi da porre la propria opera al di fuori delle esigenze di mercato dell'eventuale editore, questo è manlevato dall'onere della pubblicazione. L'eventuale mancata pubblicazione non pregiudica la classifica del Concorso Labyrinth.

La quota di iscrizione è fissata in L. 10.000 (7.000 per i soci Labyrinth e Federgiochi) per ogni elaborato partecipante, quota che deve essere versata sul Conto Corrente Postale N. 11736162 intestato alla A.G.G.R. Labyrinth, Vico S. Antonio 5/3 A, 16125 Genova. Gli elaborati, che in alcun caso verranno restituiti, devono essere inviati in cinque copie stampate su carta oppure per posta elettronica o su dischetto (.doc o .txt). Il termine ultimo di partecipazione è fissato per il 30 settembre 1997; gli autori devono far pervenire gli elaborati entro tale data, unitamente al modulo di iscrizione e alla fotocopia del versamento, al seguente indirizzo:

**Alessandro Gatti**

Corso Paganini 21/A-11  
16125 Genova

tel. 010/2722344

e-mail [alessandro.gatti@iol.it](mailto:alessandro.gatti@iol.it)

**Mini Modcon - Mod Mini Con - Mini  
Convention - Con Mini .... '97**

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 capitalizzato 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 attirato l'attenzione anche di Giuliano Barbolini, 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 la possibilità di incontrare altri appassionati del settore.

**Carlo Piccinini (3M, Modena)**

**E se non vi bastasse...**

Come molti sapranno la **Talsorian** (editori di *Bubblegum Crisis*, *Castle Falkenstein*, *Cyber Generation*, *Mekton Z* e soprattutto *Cyberpunk*) ha recentemente acquisito i diritti di distribuzione per *Champions*, il miglior gioco di ruolo di supereroi edito dalla **Hero Games** che era prima distribuito dalla I.C.E.



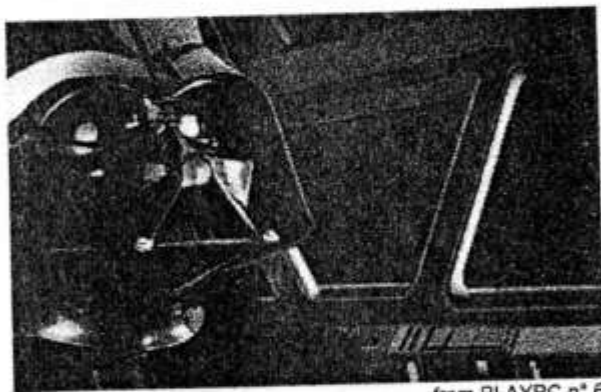
Dopo aver annunciato la quarta edizione di *Champions*, la **Talsorian** ha recentemente reso disponibile gratuitamente sul web un *core system* chiamato *Fuzion*, circa 1.5Mb in .pdf.

E la notizia bomba dov'è? Eccola ... *Champions 4.0*, *Bubblegum Crisis* ed il prossimo *Cyberpunk 3.0* saranno TUTTI basati su *Fuzion*, che diventerà il motore di tutti i principali RPGs **Talsorian**! Un pò come la **Chaosium** con il suo *Basic Role Playing*, peraltro recentemente tradotto da **Stratelibri** (Stratelibri?) e venduto a 19.000 lire, nonché vincitore di una menzione speciale (non chiedetemi per cosa) a *Lucca Games*.

**Talsorian Games**: [www.best.com:80/~rtg1/](http://www.best.com:80/~rtg1/)

**Maurizio Puvio Puviani (3M, Modena)**

## Tornei Nazionali:



from PLAYPC n° 6

### Torneo nazionale di *Star Wars*

1. Il Torneo Italiano ha lo scopo di promuovere la conoscenza e la pratica di *Star Wars* sul territorio nazionale, grazie all'impegno gratuito degli appassionati. Ogni forma di guadagno non volta al sostentamento del Torneo stesso e delle Associazioni che vi aderiscono è al di fuori dello spirito del Torneo.
2. Il Circolo **Overlord** in collaborazione con il club **3M**, con il patrocinio della **Federgiochi**, indice per l'anno 1997 il Torneo Italiano individuale di *Star Wars*.
3. Il Torneo sarà articolato in due fasi distinte: eliminatorie locali e fase finale.

4. Le eliminatorie locali selezioneranno i partecipanti alla fase finale, che si svolgerà a Padova nel mese di Settembre 1997, nell'ambito della 15a Convention Nazionale dei Giocatori di Simulazione e di Ruolo *Pad-Con '97*. I risultati di tali eliminatorie, completi di un elenco dei nominativi e degli indirizzi di tutti i partecipanti alla selezione, dovranno giungere al Coordinamento Nazionale del Torneo entro e non oltre il 30 giugno 1997. Le eliminatorie locali si svolgeranno sotto la completa responsabilità delle singole Associazioni organizzatrici.

5. Alla fase finale potranno partecipare:

- il primo classificato di ogni eliminataria locale indipendentemente dal numero dei partecipanti, ed un ulteriore qualificato per ogni 30 iscritti all'eliminataria (30 iscritti danno diritto a 2 qualificati, 60 iscritti a 3, ecc...).
- i primi cinque (5) classificati dell'eliminataria straordinaria che si terrà nell'ambito della "*Pad-Con '97*". La partecipazione all'eliminataria straordinaria sarà libera, potranno cioè parteciparvi anche coloro che hanno già partecipato in precedenza ad eliminatorie locali senza riuscire a qualificarsi per la fase finale.

6. Non è concesso a nessun giocatore di partecipare a più di una fase Eliminatoria del Torneo, con l'eccezione dell'Eliminataria Straordinaria.

7. Nel caso dovessero risultare qualificati alla Finale Nazionale giocatori che hanno preso parte a più di una eliminataria locale la loro qualificazione verrà annullata e si procederà ad un ripescaggio.

8. Il Coordinamento Nazionale provvederà a comunicare entro il 31 luglio 1997 il numero ed il nominativo dei qualificati alla fase finale a ciascuna organizzazione locale, alla cui cura sarà lasciato informare gli interessati.

9. Il Coordinamento Nazionale del Torneo fornirà agli organizzatori locali le avventure, i personaggi pregenerati ed il sistema di punteggio. L'uso di tale materiale sarà vincolante per la validità dell'Eliminataria Locale. La durata delle

sessioni di gioco sarà specificata sulle avventure stesse. Il sistema di punteggio permetterà di valutare l'interpretazione del personaggio, l'utilizzo delle sue abilità, il grado di completamento dell'avventura ed il comportamento tenuto durante la sessione di gioco. I punteggi dovranno essere resi noti soltanto al termine di tutte le sessioni di gioco, dopo che si sarà svolta la riunione collegiale degli arbitri. La classifica risultante sarà definitiva e non sarà ammessa alcuna contestazione dopo la sua divulgazione. Eventuali reclami dovranno essere presentati, meglio se in forma scritta, prima della riunione degli arbitri. Questa regolamentazione è da intendersi di tipo generale e valida per tutte le fasi del Torneo.

10. Quanti siano interessati all'organizzazione di tornei validi quali eliminatória locale del Torneo debbono darne comunicazione, meglio se in forma scritta, al Coordinamento Nazionale, allegando alla comunicazione stessa:

- il nominativo, indirizzo e recapito telefonico del referente dell'organizzazione locale incaricato di tenere i contatti con il Coordinamento Nazionale del Torneo.
- ricevuta (o sua copia) di versamento di Lit. 20.000 (oppure 15.000 se vi basta ricevere le avventure via E-Mail), a mezzo vaglia postale, a favore di Marco Pata (per l'indirizzo vedi oltre).
- il nominativo ed indirizzo degli arbitri disposti ad arbitrare nel corso delle Finali Nazionali (è richiesta una buona conoscenza del sistema di gioco ed esperienza di arbitraggio).

11. Le Associazioni regolarmente iscritte riceveranno per via postale (od e-mail) copia delle avventure, dei personaggi e del sistema di punteggio da utilizzarsi nell'Eliminatória valida per il Torneo Italiano. Avranno inoltre diritto all'assegnazione di un numero di qualificati alla Finale Nazionale secondo le norme contenute nell'Art. 5.

**Marco Pata**

via S. Daniele, 15

35037 Teolo (PD)

tel. 049/9935222

e-mail (**Guido Conte**): gcon@protec.it

## Regolamento tecnico del 4° Campionato Nazionale a squadre di *Cyberpunk 2020*

1. L'Associazione culturale **La Porta d'Argento** di Cagliari, organizza il 4° Campionato Italiano di *Cyberpunk 2020*. Per le regole di gioco si fa riferimento a *Cyberpunk 2020 - Sul filo del rasoio*. Eventuali variazioni contenute nelle avventure entreranno a far parte delle norme che disciplinano il Campionato.
2. Il Campionato si articola in fasi locali, eliminatorie straordinarie e finali nazionali.
3. Le eliminatorie straordinarie e le finali nazionali si svolgeranno durante la manifestazione *Pad-Con*, che si terrà a Padova il 4,5,6,7 settembre 1997 e saranno organizzate e gestite direttamente dalla **Porta d'Argento**.
4. Le selezioni locali avranno carattere provinciale o in casi straordinari cittadino e saranno gestite sotto la propria responsabilità da Associazioni o singoli vincolati però all'osservanza assoluta del presente Regolamento. L'inosservanza di queste norme comporterà l'invalidazione della selezione.
5. Chi desidera organizzare una selezione locale dovrà farne richiesta alla **Porta d'Argento (Roberto Sedda)**, via Bottego 10, 09125 Cagliari, tel. 070/300342, e-mail: assorgia@mbox.vol.it). Coloro che avranno inviato la richiesta per primi avranno l'esclusiva per l'organizzazione delle eliminatorie nella loro provincia, in casi eccezionali, per la loro città. Nel caso che più associazioni siano interessate all'organizzazione delle eliminatorie per una medesima provincia o città, i criteri di precedenza sono così stabiliti:
  - le associazioni aderenti alla Federgiochi, purché presentino domanda entro il 15 maggio 1997;
  - coloro che avranno inviato più celermente la domanda.

Coloro che presenteranno domanda dopo il 15 giugno 1997 potranno organizzare una selezione locale solo se questo non causerà gravi problemi al corretto svolgimento del Campionato, a insindacabile giudizio dell'organizzazione.

6. **La Porta d'Argento** richiede agli organizzatori locali il pagamento di un contributo spese di L. 30.000, che dovranno essere versate mediante vaglia postale intestato ad **Andrea Assorgia**, via Padova 2, 09125 Cagliari, nel momento in cui si riceve la conferma del diritto di organizzare la selezione locale. Il mancato pagamento di questa quota comporta l'invalidazione della selezione locale.
7. All'atto della domanda, gli enti organizzatori devono segnalare il nominativo di un Coordinatore locale, completo di indirizzo, recapito telefonico e eventuale fax; il Coordinatore locale diverrà l'unico abilitato a tenere i rapporti con **La Porta d'Argento**. Al Coordinatore saranno inviate le avventure, i personaggi pregenerati, il sistema di valutazione delle prestazioni dei partecipanti, lo schema da compilare per il Rapporto di gara e ogni altro materiale organizzativo necessario per il Campionato.
8. Il Campionato di *Cyberpunk 2020* è una competizione a squadre di cinque giocatori. Non è ammessa la partecipazione della stessa persona a più squadre o della stessa squadra a diverse selezioni locali, pena la squalifica di tutte le persone coinvolte e al limite l'invalidazione della stessa selezione locale. Nessun coordinatore locale può partecipare al Campionato come giocatore.
9. Le avventure da utilizzare nelle selezioni locali sono esclusivamente quelle preparate appositamente da **La Porta d'Argento**. L'uso di altre avventure, o delle stesse con punteggi diversi da quelli previsti comporta l'invalidazione della selezione. E' lasciato alla libera discrezione dei coordinatori locali, visto il numero delle squadre partecipanti, se utilizzare entrambe le avventure o una sola; è comunque consigliato che coloro che partecipano alle finali nazionali abbiano modo di giocare entrambe le partite. Le avventure dell'eliminazione straordinaria e della finale nazionale saranno la logica prosecuzione narrativa delle avventure delle selezioni locali.
10. Il punteggio in tutte le avventure sarà attribuito sulla base di diversi parametri che terranno conto del successo della squadra, delle azioni e delle idee innovative, del gioco di ruolo individuale, della gestione del personaggio, dell'organizzazione e del gioco di squadra. I punteggi dovranno essere resi noti ai giocatori esclusivamente al termine delle eliminatorie, ovvero al termine del turno, dopo la riunione plenaria di tutti i master. La classifica risultante sarà definitiva.
11. Il Coordinatore locale dovrà inviare i risultati della selezione locale di cui è responsabile alla "Porta d'Argento" entro e non oltre il 15 agosto 1997, pena la perdita del diritto a partecipare alle finali nazionali.
12. Alle finali nazionali parteciperanno:
  - le squadre vincitrici delle selezioni locali più una squadra per ogni cinque squadre aggiuntive. (Esempio: con sette squadre partecipano solo i vincitori, con dieci i vincitori e i secondi, con quindici le prime tre squadre e così via);
  - i migliori classificati delle eliminatorie straordinarie, secondo gli stessi criteri delle selezioni locali.
13. In tutti i livelli del Campionato è ammesso l'uso di un numero massimo di due riserve per squadra. Le riserve possono aver fatto parte di squadre diverse in livelli inferiori del Campionato; le limitazioni previste all'art. 8 valgono anche per le riserve e si intendono estese anche a tutti i giocatori delle eliminatorie straordinarie e della finale nazionale.
14. Per una migliore riuscita delle finali nazionali, l'organizzazione ha il diritto di trasformare la prevista eliminazione straordinaria di Milano in una semifinale.

#### **La Porta d'Argento**

c/o Andrea Assorgia

via Padova 2

09125 Cagliari

tel. 070/650207, (ufficio) 070/303648

e-mail [assorgia@mbox.vol.it](mailto:assorgia@mbox.vol.it).

**Prossima Convention Nazionale**  
 XV raduno nazionale dei giocatori di  
 simulazione, ruolo e società.

**Palazzetto dello sport A. Ceron,**  
**Tencarola di Selvazzano (PD)**  
**4,5,6,7 Settembre**  
 a cura del circolo **Overlord**

Per informazioni:

**Luca sandonà**

via catullo 4 - 35126 Padova

tel. 049-685514 - fax 049-681542

e-mail sandona@iol.it

Pagine WEB

www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/ind  
 ex.shtml

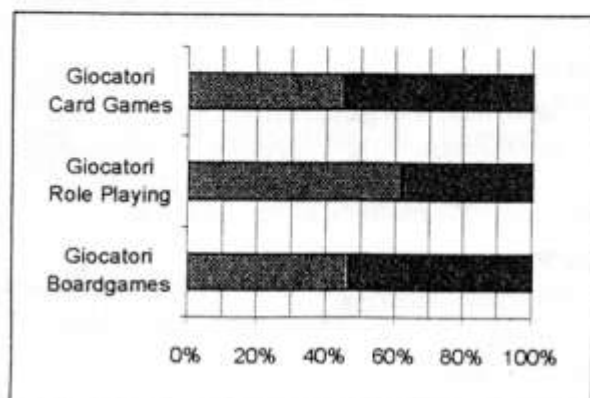
www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/Pad  
 con97.html

**I Censimento Nazionale delle**  
**associazioni Ludiche e dei loro**  
**associati.**

Subito un pò di numeri: al Censimento hanno partecipato 22 associazioni, che hanno riferito su 27 associazioni ludiche per un totale di 1685 associati.

Come in tutti i censimenti i dati vengono presi per buoni senza alcuna forma di controllo se non quelli svolti dalla fonte.

Nei Card Games sono compresi tutti i giochi di carte anche quelli tradizionali; nei Boardgames sono compresi i giocatori di tridimensionale.



La tabella rende conto di due fatti: il numero di giocatori di carte che aderiscono ad associazioni è

*molto limitato e l'incidenza che essi hanno sul totale va diminuendo.*

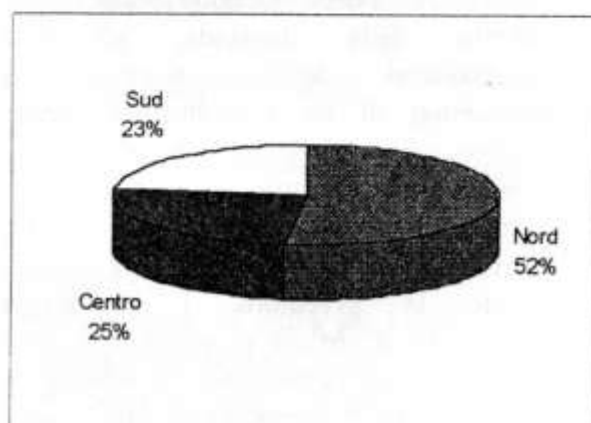
Per quanto riguarda i grafici seguenti si è proceduto ad una divisione dei dati per zone geografiche.

Nord: Bergamo, Genova, Milano, Modena, Padova, Pordenone.

Centro: Cagliari, Cesena, Foligno, Perugia, Roma.

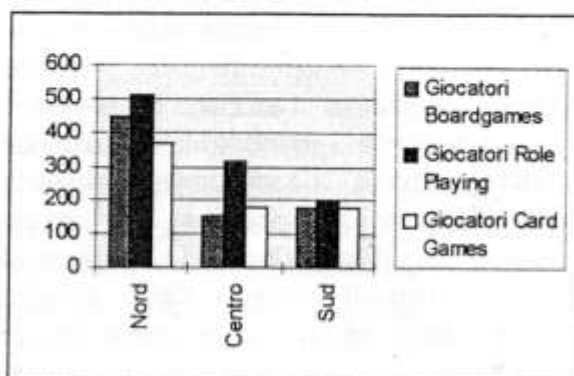
Sud: Bari, Caserta, Napoli, Palermo, Trapani.

Sono poi stati aggiunti i dati di due associazioni nazionali in maniera omogenea alla loro diffusione nelle aree individuate.



*Questo dato anche non riserva sorprese, ma quantifica la differenza che vi è fra le realtà associazionistiche del Nord e quelle del Centro Sud che forse qualcuno si aspettava maggiore.*

L'ultima tabella ripropone i dati della precedenti accorpandoli però in maniera diversa e quantificando il numero di aficionados del genere divisi per zona di appartenenza.



*Come si vede a parte una limitata inversione per il centro i rapporti fra role playing ed altri generi sono costanti.*

Se leggete questo state usando una fonte di ingrandimento