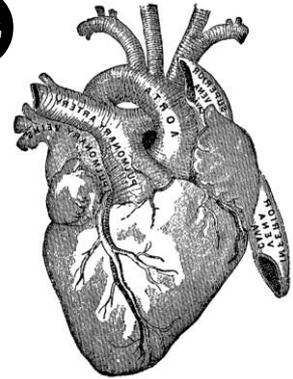


CAMPOMAGNO

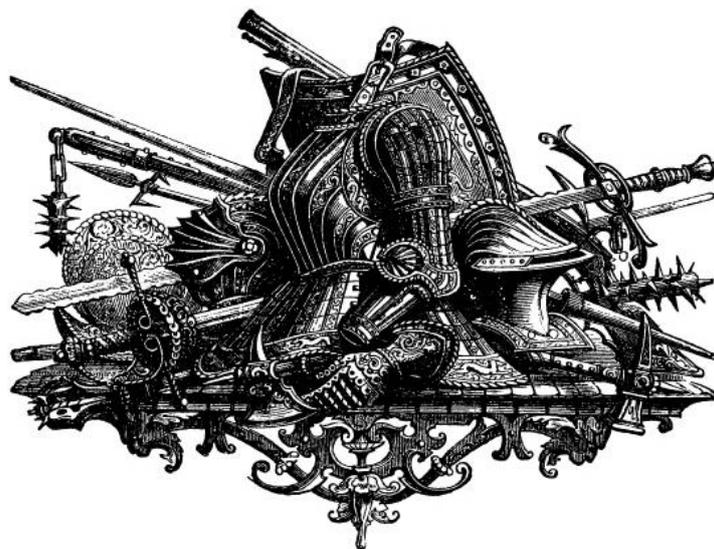
INTRODUZIONE E REGOLAMENTO

Ogni singola pagina vuota,
Il suolo ove germina la storia.



1. Cos'è il Campomagno in tre punti...

- ⌘ Il "Campomagno" è un evento di gioco di ruolo dal vivo (GRV o LARP) inscenato nell'originale ambientazione fantasy dell'associazione "Le Terre degli Angeli" (**Whanel**). Nella remota striscia di suolo chiamata **Scacchiera** confluiscono pellegrini, reduci e banditi che hanno voltato le spalle al vecchio mondo... dopo aver ricevuto ospitalità nei pittoreschi **Vichi**, retti da eccentrici sovrani dediti a occulte scienze, questi improbabili eroi aspirano a collaborare con le prodi **Masnade**, singolari schiere mercenarie che vigilano sui molti perigli di queste lande.
- ⌘ L'evento si terrà dalla mattina di venerdì 18 Marzo fino alla mattina di domenica 20 Marzo. Nel corso della sessione i partecipanti saranno accolti in una struttura dotata di alloggi e servizi e l'associazione provvederà alla preparazione del vitto.
- ⌘ Le aree di gioco comprenderanno l'imponente **Convento dell'Incontro** (Bagno a Ripoli – FI), uno sperduto monastero francescano nascosto nella boscaglia dei colli che sovrastano Firenze.





2. Appuntamenti dell'evento

Raggiungere la sede dell'evento

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto dalle ore 18 alle 23 di giovedì 17 Marzo. I partecipanti sono pregati di rispettare questi orari per consentire un rapido svolgimento dell'attività di accoglienza. Il materiale informativo fornito per l'evento include le coordinate e le istruzioni necessarie per raggiungere la sede.

Sistemazione negli alloggi

Una volta arrivati i partecipanti potranno occupare i posti-letto prenotati in fase d'iscrizione. Cercheremo di affiggere in precedenza sulla porta delle varie camerate una lista con i nominativi degli ospiti. In caso di dubbi non esitate a interpellare i membri del nostro staff.

Operazioni di segreteria

Dopo essersi sistemato nel proprio alloggio, ogni partecipante dovrà passare presso la segreteria di gioco per ritirare tutti i materiali necessari per la sessione.

Briefing

La mattina di venerdì 18 Marzo, prima che la sessione abbia inizio, sarà tenuta una breve riunione collettiva. In quest'occasione lo staff introdurrà l'evento e sarà disponibile per rispondere a eventuali domande dei partecipanti.

Orari di gioco

La sessione di gioco avrà inizio nella mattina di venerdì. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nella tarda mattina di domenica.

Si tenga presente che questi orari sono da considerarsi come indicativi e che potranno subire variazioni secondo le esigenze di gioco. Nel momento in cui il gioco sarà sospeso (**SCIOGLI**), i giocatori potranno continuare a interagire verbalmente a loro discrezione ma sempre nel pieno rispetto di quanti vorranno ritirarsi negli alloggi per coricarsi.

Pasti

I pasti saranno consumati presso il refettorio interno della casa che ospiterà i partecipanti. Nel corso dei pasti chiediamo cortesemente ai partecipanti di agevolare il lavoro dello staff, garantendo il massimo ordine, lo sgombero dei rifiuti (per i quali saranno messi a disposizione appositi recipienti) e, se possibile, la pulizia delle stoviglie e posate utilizzate.





3. Quote e servizi

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **75 €** e comprende pernottamento, vitto, copertura assicurativa e partecipazione alle attività di gioco.

Per accordi presi con i proprietari della struttura, non saranno previste variazioni di quota per gli iscritti che parteciperanno all'evento solo per parte delle giornate previste o che sceglieranno di non usufruire dei servizi contemplati di seguito.

La partecipazione è riservata ai soli **soci** de "Le Terre degli Angeli" che siano in regola con il tesseramento **ARCI** per l'anno corrente.



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 42 posti-letto nelle camerate interne del casolare. Altri posti negli alloggi potranno esser resi disponibili a discrezione dello staff TdA.



Pasti

L'Associazione offre ai partecipanti i seguenti pasti:

- **Venerdì:** Pranzo e cena.
- **Sabato:** Pranzo e cena.
- **Domenica:** -

La cena di giovedì e il pranzo di domenica non sono inclusi.

Sarà possibile rifornirsi di acqua potabile presso il casolare.

I partecipanti che soffrono di gravi intolleranze alimentari sono tenuti a menzionarle nei moduli d'iscrizione.



Caffè

Lo staff metterà a disposizione una macchina da espresso (Lavazza Espresso Point) piazzata in uno spazio appartato presso il refettorio interno.

I partecipanti potranno procurarsi in proprio le cialde di caffè o altri infusi oppure acquistarle al costo di **0.5 €** cadauna il venerdì sera presso la segreteria di gioco.

I partecipanti sono responsabili del corretto utilizzo della macchina e ogni danno causato a questa dovrà esser risarcito dal responsabile o, in assenza di questo, sarà addebitato a tutti i partecipanti nella quota di una delle successive sessioni di gioco.





4. Iscrizione

La prima fase d'iscrizione inizierà alla pubblicazione dell'evento e si chiuderà domenica 27 Febbraio. Questa fase ci serve per assicurare un numero minimo di 40 presenze, necessario per garantire l'impegno dello staff e le spese sostenute per location/materiali. Nel caso questo numero non sia raggiunto entro la scadenza, l'associazione si riserva di annullare l'evento.

La seconda fase inizierà invece lunedì 28 Febbraio e si chiuderà mercoledì 16 Marzo. Le iscrizioni nella seconda fase saranno soggette a un sovrapprezzo di **10 €**.

Iscriverti online

Per prima cosa ogni partecipante dovrà iscriversi tramite il form online, disponibile sul nostro sito. Il form consentirà anche di versare la quota d'iscrizione con le opzioni seguenti:

- ☞ **Bonifico bancario**
- ☞ **Versamento Paypal**

Compilare la liberatoria per minorenni

Eventuali partecipanti minorenni dovranno scaricare la liberatoria che dovrà essere compilata da un genitore, o da chi esercita patria potestà e quindi consegnata all'arrivo presso la sede di gioco. I minorenni dovranno far pervenire anche una copia firmata di un documento di identità valido di chi sottoscrive la liberatoria.

PNG volontari

Quanti intendono partecipare esclusivamente in veste di PNG volontari, sono gentilmente pregati di contattare il nostro **referente delle iscrizioni** per conoscere la quota da versare. Cercheremo nei limiti del possibile di agevolare quanti vorranno supportare l'evento in tal modo.

Creare un personaggio giocante

Quanti partecipano per la prima volta in veste di personaggio giocante (PG) dovranno creare il loro futuro alter ego come segue:

- ☞ Inviare il background PG dopo aver consultato la guida "genesi di un personaggio". Questo è un passo fondamentale per inserire nel miglior modo il proprio personaggio nel mondo di gioco.
- ☞ Creare una scheda PG sul nostro programma online **Anthologon**. La scheda riassume le opzioni di gioco che il personaggio possiede: non è necessario portarla con sé durante la sessione ma il giocatore dovrà comunque averne assimilato i contenuti.

Disdette

È possibile ritirare la propria iscrizione entro e non oltre la prima fase (27 Febbraio), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della seconda fase (16 Marzo), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre il 16 Marzo, l'Associazione non sarà tenuta a restituire la quota.

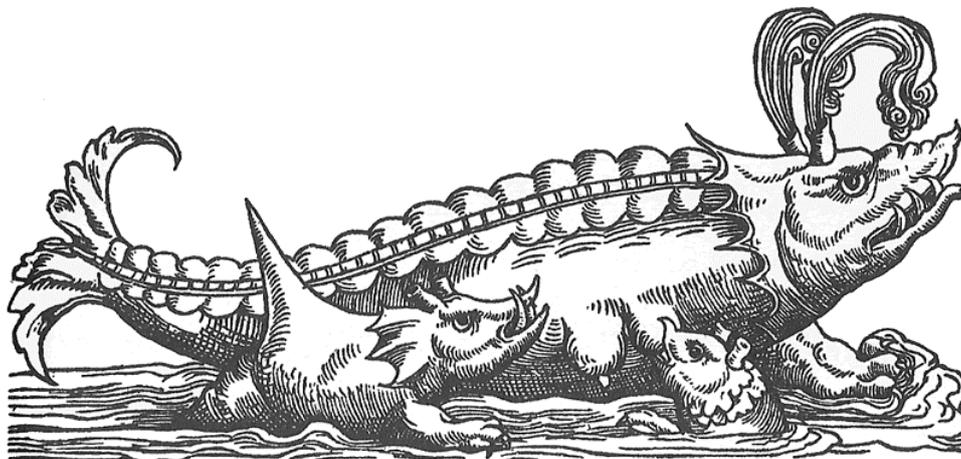




5. Regolamento interno

Di seguito è riportato per esteso il regolamento interno dell'evento. Ogni partecipante è vivamente pregato di consultare con attenzione questa sezione:

- ⌘ Ogni partecipante è tenuto a rispettare gli altri senza arrecare rischi o eccessivo disturbo.
- ⌘ Ogni partecipante è tenuto nei limiti del possibile a favorire il nostro staff, adeguandosi in modo sollecito alle sue disposizioni ed evitando di causare intralcio alle sue attività.
- ⌘ Qualsiasi atto di aggressione fisica o verbale a danno di altri partecipanti o membri dello staff non sarà tollerato in alcun modo e potrà comportare l'immediata espulsione dall'evento.
- ⌘ I partecipanti dovranno evitare nel modo più assoluto di portare materiali illegali di qualsiasi tipo all'interno dell'evento. Quanti fossero sorpresi in possesso di tali materiali, saranno immediatamente espulsi dall'evento. In aggiunta l'associazione si riserva di prender adeguati provvedimenti legali in questi casi.
- ⌘ In caso di partecipanti minorenni cui sia stata comminata l'espulsione per uno dei suddetti motivi, lo staff contatterà la famiglia (o chi ne fa le veci), che sarà tenuta, nei tempi più brevi possibili, ad allontanare il soggetto dalle aree di gioco.
- ⌘ I partecipanti sono pregati di non allontanarsi troppo dalle aree di gioco, spingendosi al di fuori degli spazi riservati per l'evento.
- ⌘ I partecipanti sono tenuti a rispettare la quiete negli alloggi e quindi a evitare un'eccessiva confusione nelle ore notturne durante le quali il gioco sarà sospeso.
- ⌘ In un evento di gioco di ruolo dal vivo è permesso un elevato grado di libertà nelle interazioni tra i partecipanti. In ogni caso tali interazioni non dovranno mai sfociare in liti al di fuori del gioco e gli arbitri si riservano il diritto di sanzionare quanti si rendessero responsabili di tali eccessi.
- ⌘ Eventuali reclami o richieste specifiche potranno esser sottoposte ai membri del nostro staff che cercheranno di farsene carico con la massima sollecitudine.





CONTATTI



ADESIONI ALL'EVENTO

Richieste e domande inerenti all'iscrizione all'evento.

ELENA SPOSSATI

- **Tel/WhatsApp** +39 339 – 2445903
- **E-mail:** elena.spossati@gmail.com



AMBIENTAZIONE

Richieste inerenti all'ambientazione e al nostro contesto di GRV:

ANDREA BOTARELLI

- **Tel/WhatsApp** +39 349 – 7536726
- **FB:** Andrea Botarelli
- **E-mail:** andrea.botarelli80@gmail.com



REGOLAMENTO

Richieste inerenti al nostro regolamento di GRV.

FRANCESCO PRIMITIVI

- **Tel/WhatsApp** +39 329 – 3141074
- **FB:** Francesco Primitivi
- **E-mail:** noctulio@gmail.com





6. Introduzione al Campomagno

Quinto anno della novella era,

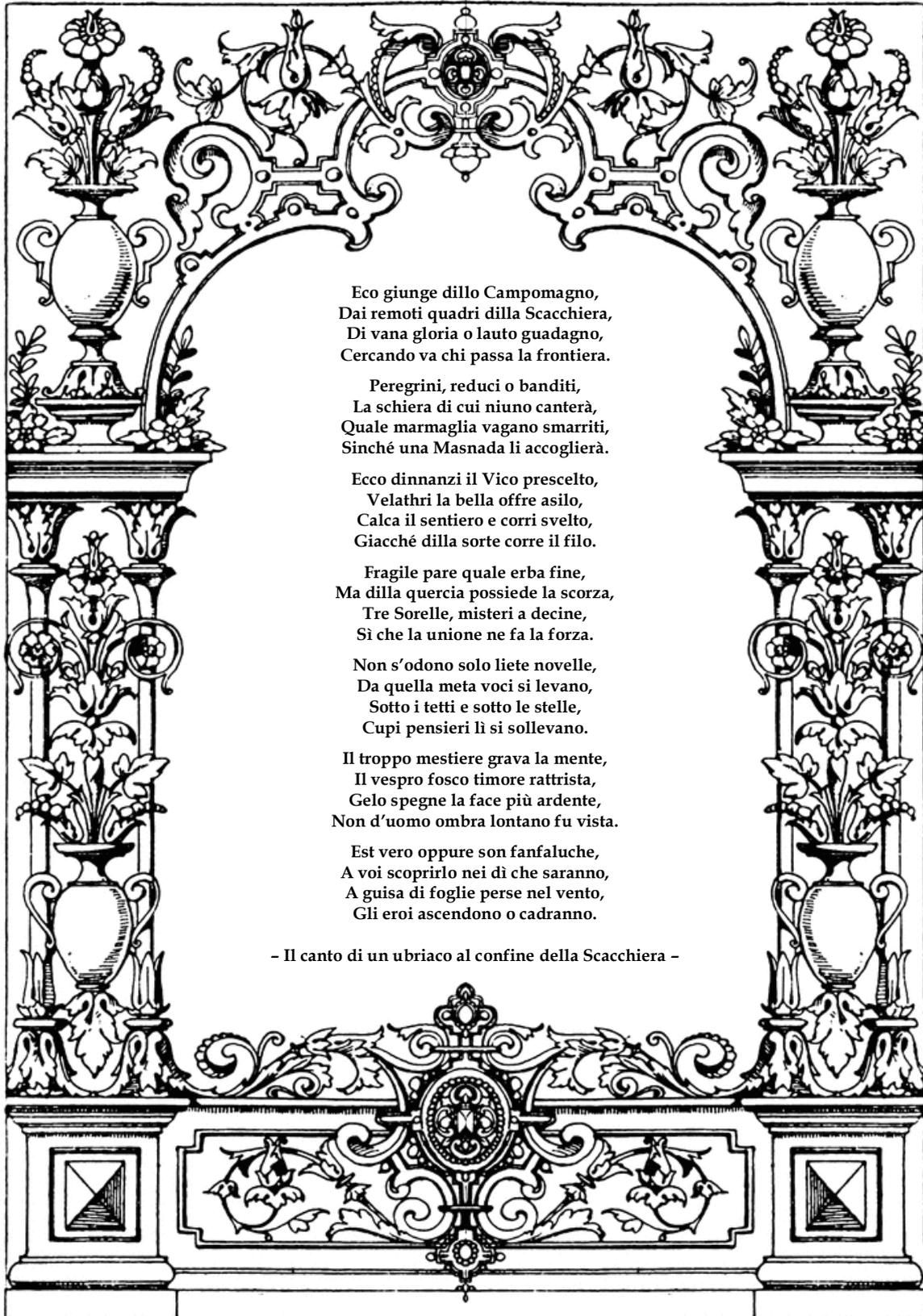
Il sottile confine che divide il vecchio mondo dalle ignote Lande Selvagge, altresì noto quale [Scacchiera](#), accoglie una moltitudine di pionieri provenienti dai grandi reami degli uomini. Pellegrini o banditi provenienti dagli austeri feudi dei Ducati, militi o reduci giunti dagli insanguinati campi delle Piane, faccendieri o esuli le cui origini si perdono nella tumultuosa società delle Contee... in questo remoto orizzonte convergono i destini di chi è stato spinto lontano dalla civiltà.

Ecco che agli albori della primavera il florido [Vico di Velathri](#), situato al centro della Scacchiera, si offre di accogliere l'incontro delle prodi [Masnade](#), compagnie d'arme al servizio delle colonie locali.

I solenni giorni del [Campomagno](#) sono aperti alla [Marmaglia](#), le cui file annoverano quanti intendono collaborare con le Masnade oppure ottenere un ruolo permanente nella loro [Élite](#). Al medesimo tempo gli [Altimastri](#), eccentriche guide degli insediamenti, offrono intriganti contratti di ventura alle Masnade e ricercano validi candidati per le occulte sette chiamate [Camarille](#).

Grandi sono le aspettative che aleggiano su questo frangente così come imponenti sono le ombre che lo sovrastano... nell'estremo occidente di Whanel si dice che gloria e rovina siano due facce della stessa moneta che un ignoto dio lancia al principio d'ogni singolo dì.





Eco giunge dillo Campomagno,
Dai remoti quadri dilla Scacchiera,
Di vana gloria o lauto guadagno,
Cercando va chi passa la frontiera.

Peregrini, reduci o banditi,
La schiera di cui niuno canterà,
Quale marmaglia vagano smarriti,
Sinché una Masnada li accoglierà.

Ecco dinnanzi il Vico prescelto,
Velathri la bella offre asilo,
Calca il sentiero e corri svelto,
Giacché dilla sorte corre il filo.

Fragile pare quale erba fine,
Ma dilla quercia possiede la scorza,
Tre Sorelle, misteri a decine,
Si che la unione ne fa la forza.

Non s'odono solo liete novelle,
Da quella meta voci si levano,
Sotto i tetti e sotto le stelle,
Cupi pensieri li si sollevano.

Il troppo mestiere grava la mente,
Il vespro fosco timore rattrista,
Gelo spegne la face più ardente,
Non d'uomo ombra lontano fu vista.

Est vero oppure son fanfaluche,
A voi scoprirlo nei di che saranno,
A guisa di foglie perse nel vento,
Gli eroi ascendono o cadranno.

- Il canto di un ubriaco al confine della Scacchiera -