



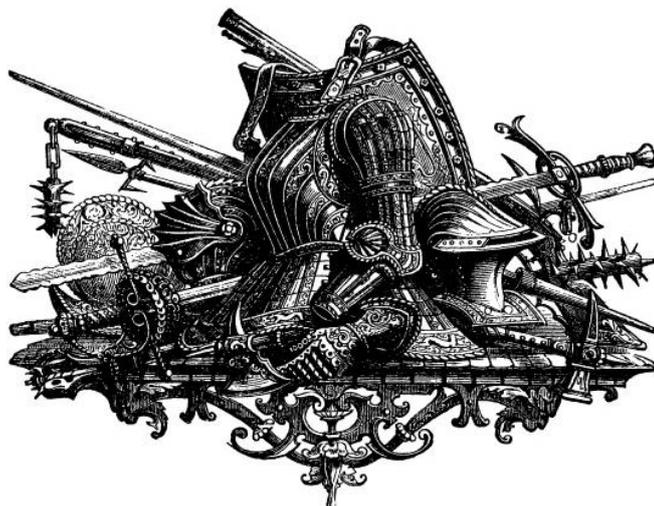
EPILOGO

INTRODUZIONE E REGOLAMENTO

*Chi semina presto raccoglie
E del suo male patisce le doglie!*

1. Cos'è l'Epilogo in tre punti...

- L'“Epilogo” è un evento di gioco di ruolo dal vivo (GRV o LARP) inscenato nell'originale ambientazione fantasy dell'associazione “Le Terre degli Angeli” (**Whanel**). Siamo giunti al termine del primo capitolo della vicenda e mentre i pensieri già vagano all'anno che verrà, le gesta delle prodi **Masnade** sono rivolte all'ultimo frangente in cui potranno mutare le sorti della **Scacchiera**. Dopo che le orde del **Cenacolo** hanno contaminato un'intera Borgata presso il **Vico di Ramana**, le schiere di ventura cercano riscatto presso una delle vicine **Caselle**. Qui giacciono preziose risorse che gli scellerati adoratori dei troll bramano... una lotta contro il tempo e il fato già si profila oltre il più remoto orizzonte!
- L'evento si terrà dalla sera di venerdì 16 fino alla tarda mattina di domenica 18 Settembre. Nel corso della sessione i partecipanti saranno accolti in una struttura dotata di alloggi e l'associazione provvederà alla preparazione del vitto.
- L'area di gioco sarà il pittoresco borgo rurale di **Case Nuove** (**Indirizzo**: SC di S. Martino, Soci AR – **Coordinate**: 43.756496, 11.802988). Un gruppo di dimore in pietra attorniato da un ampio giardino, situato nelle colline a ridosso del parco naturale di Camaldoli.





2. Appuntamenti dell'evento

Accoglienza

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto **venerdì 16 settembre** dalle ore 17 in poi. Chiediamo la cortesia di rispettare la fascia oraria indicata per evitare di ritardare l'inizio della sessione (**NOTA: I partecipanti dovranno esser vestiti e pronti per il gioco inderogabilmente entro le ore 20**).

Operazioni di segreteria

All'arrivo ogni partecipante dovrà passare presso la segreteria di gioco per ritirare tutti i materiali necessari per la sessione.

Briefing

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

Giorno	Orario d'inizio (AZIONE)	Orario di fine (SCIOGLI)
Venerdì	20	2
Sabato	10	2
Domenica	10	14

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 offerti dall'associazione durante l'evento saranno somministrati presso un punto di servizio e quindi potranno essere consumati nell'area di gioco a discrezione dei giocatori (**NOTA: Raccomandiamo ai partecipanti d'osservare la massima pulizia e di agevolare lo staff in occasione dei pasti. Ogni rifiuto dovrà esser gettato negli appositi bidoni**).



3. Iscrizioni e servizi

Quote

La quota totale comprende affitto della sede, pernottamento per le notti di venerdì e sabato, vitto per il sabato, copertura assicurativa e partecipazione alle attività di gioco. La seguente tabella riassume le quote in base alla veste di partecipazione e fascia d'iscrizione:

Fascia	Rimborso	Quota ordinaria	Quota per PNG volontari*
Fino a domenica 10 luglio (compresa)	Pieno	80 euro	50 euro
Da lunedì 11 luglio a domenica 21 agosto (compresa)		90 euro	
Da lunedì 22 agosto a martedì 13 settembre (compreso)	Metà della quota	110 euro	

(*) Per PNG volontario s'intende esclusivamente chi s'iscrive sin dall'inizio in questa veste per tutte le giornate di gioco e **non** comprende pertanto chi dovesse essere chiamato come PNG per effetto della coscrizione.

L'iscrizione deve avvenire **esclusivamente** tramite il nostro sito [Anthologon](#) e potete trovare una **breve guida d'uso** [QUI](#).

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 a tutti i soci Arci Toscana in regola con il tesseramento per l'anno corrente.**

Disdette

Eventuali disdette dovranno essere comunicate allo staff associativo con la massima sollecitudine e i rimborsi saranno trattati come segue:

- ⌘ Le disdette che arriveranno entro la prima e seconda fascia (domenica 21 Agosto) riceveranno un rimborso del 100%.
- ⌘ Le disdette che arriveranno successivamente riceveranno un rimborso del 50%.

Questi criteri sono stati stabiliti in base alle condizioni d'affitto della sede che c'impongono di mantenere adeguate garanzie sul numero effettivo degli iscritti.



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 50 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:

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

I partecipanti che soffrono di gravi intolleranze alimentari sono tenuti a menzionarle nelle **note** dell'iscrizione.

Caffè

Lo staff metterà a disposizione un bollitore con una selezione di tè e tisane e una macchina da espresso (Lavazza Espresso Point) piazzata in uno spazio appartato.

I partecipanti potranno procurarsi in proprio le cialde di caffè o altri infusi oppure acquistarle al costo di **0.5 € cadauna** in fase d'accoglienza.

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.

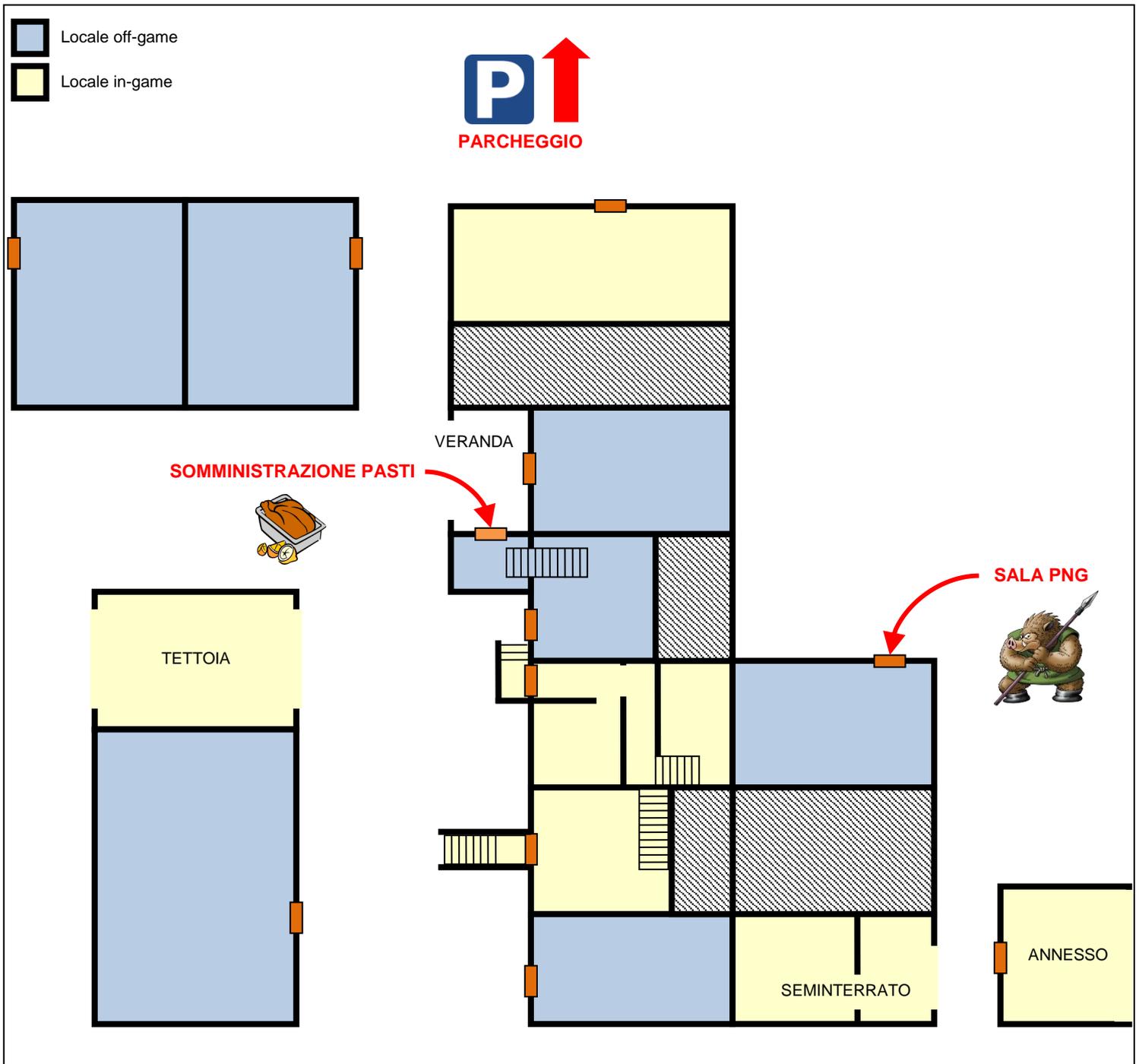
Birra

Quest'evento tornerà la spina della birra per offrire una gradita libagione nel corso dei pasti.

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.

5. L'area di gioco

La **mappa** riportata sotto descrive i punti fondamentali dell'area di gioco:





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 all'Epilogo

Quinto anno della novella era,

Nemmeno l'infuocato sole d'estate avrebbe potuto rendere così rovente la mirabile opera che ha avuto luogo tra le imponenti mura del [Vico di Ramana](#). L'eminente Magistro Ermete, coadiuvato da dotti e militi delle prodi [Masnade](#), è riuscito a forgiare un'impareggiabile arma a partire dal misterioso feticcio strappato al Grande Bizarro... questo cimento è stato altresì minacciato da gravi insidie che nelle scorse lune sono rimaste celate.

Un subdolo agente dell'Immacolato, infiltrato presso Ramana, aveva difatti sacrificato il suo stesso corpo onde contaminare la celebre Pozza di Macerazione. Quell'essenza corrotta è stata quindi infusa in molteplici manufatti che hanno irretito la mente degli acquirenti, inducendoli a raggiungere gli opifici di Ramana... qui gli sventurati si sono immolati per alimentare l'oscuro volere che li controllava. Ciò ha creato un empio riflesso della forgia locale, consentendo al cospiratore di plasmare al suo interno una malefica copia dell'arma concepita da Ermete.

Come se ciò non bastasse, si sospetta che un secondo [Flagello](#) si sia infiltrato nel Vico allo scopo di creare una sorta di "testa di ponte" in favore del temuto Cenacolo della Fossa. Le quattro sorgenti elementali sfruttate nel corso del cimento sono state stregate, causando un violento cataclisma nel sottosuolo. Questo fenomeno ha provocato un'intensa fuoriuscita di [Caligine](#) nel dungeon di Ramana, consentendo agli scellerati adoratori dei troll d'invadere la rocca. Nonostante la resistenza delle Masnade sia stata accanita, lo spandersi della letale nebbia ha quindi costretto Ermete a evacuare l'intera Borgata.

Un simile evento getta un'ombra funesta sulla prosperità dei Vichi e le autorità della Scacchiera hanno pertanto deciso d'indirizzare le proprie schiere nelle Caselle onde ottenere preziose risorse e, soprattutto, rendere pan per focaccia ai propri detrattori.

La meta prescelta è un'antica Posta, ossia un rifugio per gli arditi cavalieri erranti e scudieri che frequentavano queste remote regioni. Entro tali dimore fu allestito un pio ospedale grazie all'impegno di devoti pellegrini provenienti dal [Ducato di Thersa](#). Pare che qui un giardino ove crescono rare erbe officinali sia sopravvissuto al tempo e si presume che gli sciamani del Cenacolo stiano cecando di carpirne i segreti.