

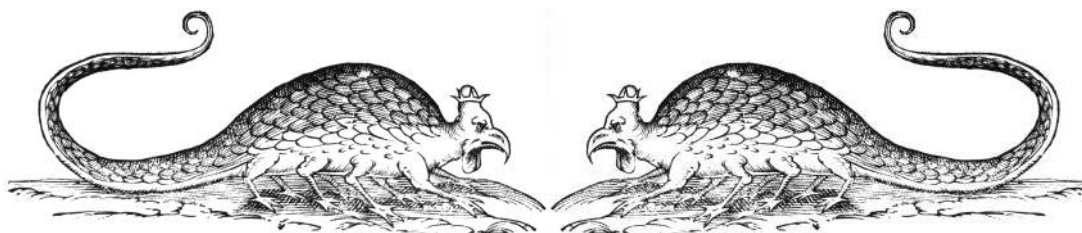
DÓNDE ESTÁ NUESTRA SUERTE

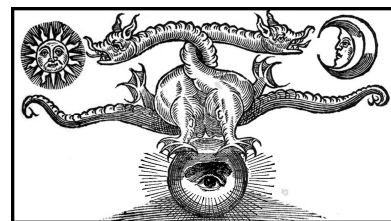
INTRODUZIONE e REGOLAMENTO



1. Un fatidico epilogo...

- Il calendario ludico della nostra Cronaca GRV "**CAPUT MUNDI**" volge al termine e l'attuale capitolo della fosca vicenda ambientata nelle lande di Caponord è ormai prossimo a giunger al suo fatidico epilogo. Il "*Finale di Campagna*" è dunque la sessione che segna la conclusione di un intrigante anno di gioco: un frangente destinato a chiuder molte delle trame finora ordite o a farle intrecciare con gli intriganti spunti che già sorgono all'orizzonte.
- L'evento si terrà dalla mattina di **sabato 17 Giugno** fino al pomeriggio di **domenica 18 Giugno**. L'area di gioco sarà ospitata all'interno dell'imponente complesso storico della **Rocca di Radicofani** (<http://www.fortezadiradicofani.it/>), una massiccia fortezza che troneggia a quasi 900 m di altezza su uno sperone roccioso della Val d'Orcia.
- I partecipanti potranno usufruire degli alloggi indicati dall'associazione presso il paese di **Radicofani** (SI). Il vitto nel corso dell'evento sarà disponibile presso il ristorante interno della Rocca.





2. Appuntamenti dell'evento

Raggiungere la sede dell'evento

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto dalle ore 17 la sera di venerdì 16 Giugno oppure dalle ore 8 la mattina di sabato 17 Giugno. Quanti decideranno di arrivare a Radicofani il venerdì sera potranno a loro discrezione usufruire di un pernottamento supplementare presso gli alloggi disponibili (vedi **sezione 3**) mentre a quanti arriveranno il sabato mattina, chiediamo la cortesia di rispettare gli orari indicati onde evitare di ritardare l'inizio della sessione (**NOTA: A tal proposito l'orario utile per l'accoglienza il sabato mattina è indicativamente dalle 8 alle 9:30 e i partecipanti dovranno esser pronti per il gioco inderogabilmente entro le ore 10**).

Operazioni di segreteria

Dopo essersi sistemato nel proprio alloggio (vedi **sezione 3**), ogni partecipante dovrà passare presso la segreteria di gioco per ritirare tutti i documenti e materiali necessari per la sessione.

Presentazione dell'evento

Prima che la sessione abbia inizio, sarà tenuta una breve riunione collettiva in un apposito spazio. In quest'occasione lo staff introdurrà la sessione e sarà disponibile per rispondere a eventuali richieste di chiarimento dei partecipanti.

Orari di gioco

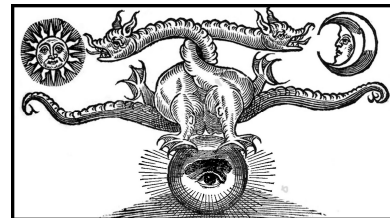
La sessione di gioco avrà inizio la mattina di sabato. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle ore 2. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

Si tenga presente che questi orari sono da considerarsi indicativi e 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 durante l'evento saranno consumati presso il ristorante interno della Rocca e la sessione sarà sospesa (**SCIOGLI**) per consentire ai giocatori di raggiungerlo (**NOTA: Chiediamo cortesemente ai partecipanti di muoversi con sollecitudine durante le pause per i pasti e di non attardarsi onde poter consentire allo staff di riprendere il gioco in tempi ragionevoli**).





3. Adesione e servizi

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **60 €** e comprende quanto segue:



Copertura assicurativa.



Utilizzo delle aree della Rocca.



Pranzo e cena del giorno **sabato 17 Giugno** (primo, secondo, acqua/vino).



Pernottamento in ostello la sera di **sabato 17 Giugno** (**NOTA:** La struttura ha un totale di 50 posti-letto e in caso questi fossero esauriti, i partecipanti potranno usufruire degli spazi per campeggio presso la Rocca oppure trovare altre sistemazioni a loro discrezione. In questo caso l'associazione rifonderà il costo dell'alloggio pari a **12 euro**).

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 oppure che sceglieranno di non usufruire dei servizi contemplati di seguito.

La partecipazione è riservata ai soli **soci** de “Le Terre degli Angeli” e quanti dovessero ancora rinnovare il proprio tesseramento per l'anno corrente potranno consultare a tal riguardo i nostri contatti riportati di seguito.



Alloggi

Per la sera di **sabato 17 Giugno**, l'associazione ha prenotato 50 posti-letto presso l'ostello “**Rifugio A. Gestri**” (Piazza Anita Garibaldi, 1, 53040 Radicofani SI – <http://www.francigenaservizi.it/rifugio-a-gestri/>), il quale dista circa 1 km dalla Rocca. I partecipanti dovranno organizzarsi con mezzi propri per spostarsi dall'ostello alla sede di gioco (**NOTA:** Dati gli spazi limitati per il parcheggio presso la Rocca, si raccomanda ai partecipanti di limitare quanto più possibile il numero di mezzi utilizzati).

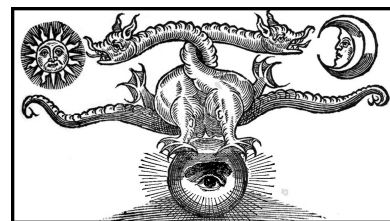
I letti presso l'ostello sono muniti di cuscini e coperte mentre le lenzuola saranno a carico dei partecipanti.

Pernottamento supplementare

È possibile prenotare un pernottamento aggiuntivo in ostello per la sera di venerdì **16 Giugno**. Per questo i partecipanti dovranno contattare la struttura, indicando la propria richiesta di prenotazione e **specificando di esser membri dell'associazione “Terre degli Angeli”** all'indirizzo e-mail infostelloradicofani@libero.it.

Ricordiamo che il numero di posti-letto è limitato e quindi consigliamo caldamente di provvedere al più presto alle prenotazioni.





Pasti

I pasti compresi nella quota dell'evento sono pranzo e cena di sabato 17 Giugno (**NOTA: I partecipanti che soffrono di gravi intolleranze alimentari sono tenuti a menzionarle nei moduli d'iscrizione**).

Colazioni, cena del venerdì e pranzo della domenica non sono inclusi.

Sarà comunque possibile usufruire del bar interno presso la Rocca prima dell'inizio dei turni di gioco e durante le pause per i pasti. Il costo indicativo per un pezzo dolce e caffè/cappuccino è di 2 euro.

4. Modalità di iscrizione

La prima fase d'iscrizione inizierà alle **7:30** di lunedì 8 Maggio e si chiuderà domenica 4 Giugno. La seconda fase inizierà invece lunedì 5 Giugno e si chiuderà giovedì 15 Giugno. Quanti s'iscriveranno nella seconda fase, da lunedì 5 Giugno, pagheranno un sovrapprezzo di 10 €.

Per potersi iscrivere all'evento è necessario fare quanto segue:

Consegnare i documenti

I partecipanti dovranno far pervenire allo staff i seguenti documenti:

- Scheda di iscrizione** (sezione [downloads](#) del nostro [sito web](#)): Compilata in ogni sua parte.
- Liberatoria per minorenni** (sezione [downloads](#) del nostro [sito web](#)): Compilata da un genitore (o da chi esercita patria potestà) in ogni sua parte. I minorenni dovranno far pervenire anche una fotocopia firmata di un documento di identità valido di chi sottoscrive la liberatoria.

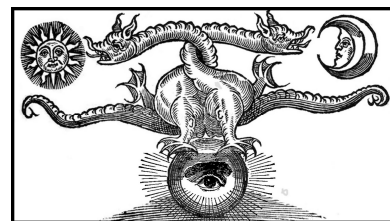
Pagare la quota di adesione

I partecipanti dovranno far pervenire anticipatamente la quota d'adesione per l'evento. Le quote di adesione possono pervenire come segue:

- Compiendo l'adesione in occasione di un evento di gioco TdA (la prossima sessione è fissata per domenica 28 Maggio).
- Fissando un incontro con un membro dello staff associativo presso Arezzo (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).
- Versando la quota di adesione tramite ricarica Postepay (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).

NOTA: Al momento di iscriversi, ogni partecipante dovrà indicare se ha prenotato uno o più posti-letto in ostello per la sera di venerdì 16 Giugno (vedi **sezione 3**). Abbiamo bisogno di conoscere il numero e l'identità degli ospiti che soggiogneranno presso l'ostello al fine di comunicarli ai proprietari.





Creare/Aggiornare la scheda PG

La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

Per creare una nuova scheda PG per il Conclave consulta l'apposita sezione sul manuale “Regolamento per il GRV TdA” (disponibile sulla sezione [downloads](#) del nostro sito web).

Disdette

È possibile ritirare la propria iscrizione entro e non oltre la **prima fase** (4 Giugno), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della **seconda fase** (15 Giugno), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre il 15 Giugno l'associazione non sarà tenuta a restituire la quota.

CONTATTI



ADESIONI ALL'EVENTO

Richieste e domande inerenti all'iscrizione all'evento.

MARCO PELONI

- **Tel.** 339 – 8151626
- **FB:** Marco Piloni
- **E-mail:** marcopeloni@alice.it



AMBIENTAZIONE

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

ANDREA BOTARELLI

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



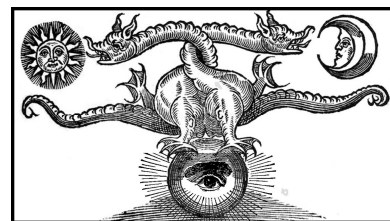
REGOLAMENTO

Richieste inerenti al nostro regolamento di GRV.

LUCA PECCHI

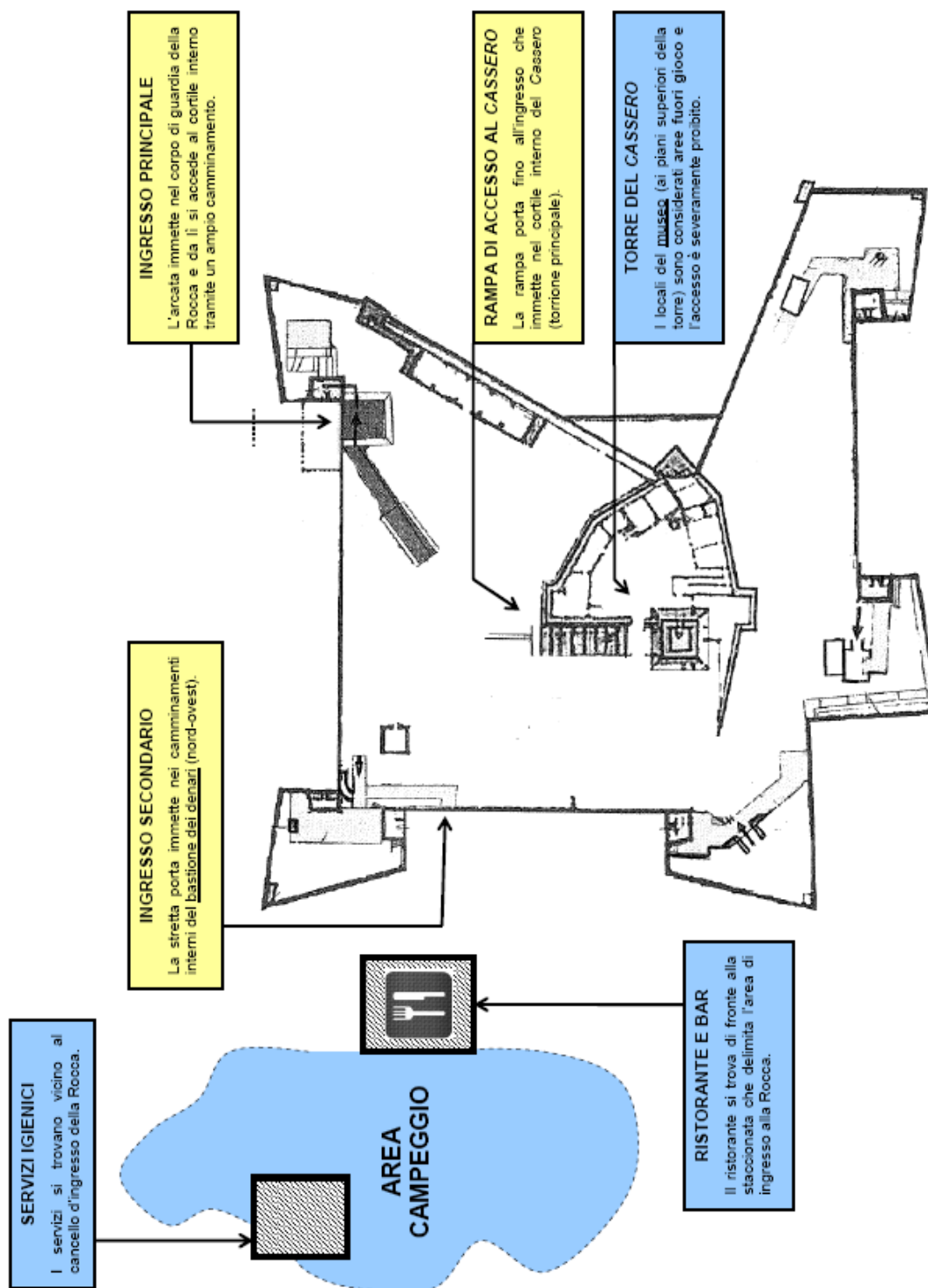
- **Tel.** 377 – 2097835
- **FB:** Luca Pecchi
- **E-mail:** luca.pecchi@gmail.com

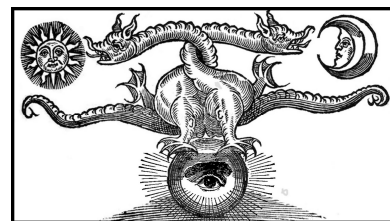




5. L'area di gioco

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





AREE IN GIOCO



PARCO ESTERNO

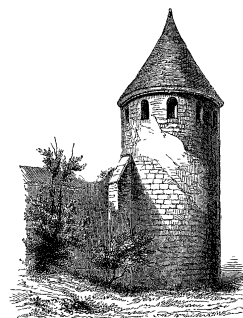
Il parco esterno della Rocca può esser sfruttato per le attività di gioco. In ogni caso il campeggio e gli edifici del ristorante rimangono aree assolutamente fuori gioco.

BASTIONI

I cinque bastioni che sorgono ai vertici della Rocca ospitano ambienti interni quali sale e corridoi accessibili in gioco.



Feritoie dei bastioni: In ogni bastione è presente un'ampia feritoia che si apre sulle mura esterne. **Salire sulle feritoie è categoricamente proibito.**



CORTILE INTERNO

Il cortile interno della Rocca è interamente disponibile per le attività di gioco.

CASSERO

Il *Cassero* è il complesso fortificato che si erge al centro della Rocca e comprende un piccolo cortile e un imponente torrione. Il cortile e la sala al piano terra del torrione sono accessibili in gioco, mentre i piani superiori del torrione (che ospitano il museo della Rocca) sono aree fuori gioco.

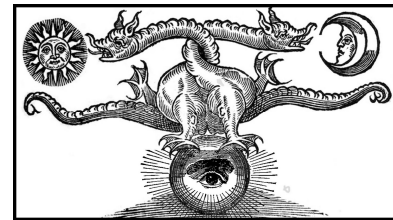


Camminamenti del Cassero: Nel *Cassero* sono presenti vecchie scale a gradini che conducono ai camminamenti delle mura. **Questi passaggi sono pericolanti e quindi l'accesso a essi è proibito in ogni caso.**



Visitatori nella Rocca

Durante l'evento piccoli gruppi di visitatori potranno esser presenti nella Rocca. L'associazione si premurerà di informare i visitatori riguardo alle attività di gioco in svolgimento mediante opportuni avvisi. In ogni caso si raccomanda ai giocatori di evitare comportamenti che possano arrecar danno o molestia ai visitatori eventualmente presenti.



6. Introduzione al Finale



Il giovane *compañero* si calcò sulla fronte il cappello dalla larga tesa nell'invano tentativo di bandir la rovente lama del sole che s'insinuava nella veranda della vecchia *posada*... i bislacchi volti dei *Fati* che egli reggeva tra le dita sembravano sogghignargli ed egli non poteva far a meno di scorgere il medesimo sorriso dipinto sulle sottili labbra del pingue Alcade che gli stava seduto innanzi.

“*Es la tercera o cuarta que pierde?*”, chiese con tono beffardo il nobiluomo, allungando poi la mano grassoccia per afferrar la *tapa de jamon* che copriva il suo boccale. Il *compañero* non poté far a meno di guardar con malcelato disprezzo l'avversario che con ingordigia addentava la spessa fetta di pregiato prosciutto... le misere *albondigas* che gli stavano accanto, probabilmente fatte con carne di qualcosa che sarebbe stato meglio abbandonar all'ignoto, riflettevano invece il magro patrimonio in suo possesso... o meglio, il poco che la malasorte non gli aveva ancora strappato!

“*Sperate dunque di aver miglior fortuna tra le nebbie di Fantasmagoria? A quanto pare viaggerete ben leggero se continuerete così...*”, disse ancora l'Alcade. Accanto all'altro stava adagiata una sacca di ruvida tela le cui molte toppe non rendevano certo omaggio a chi apparteneva al glorioso *Sangre del pueblo*... appoggiate al muro là dietro vi erano invece una sottile spada racchiusa in un fodero consunto e una lunga asta di frassino sulla cui sommità troneggiava un temibile falcone... indubbiamente l'uomo era un milite veterano ma a quanto pare gli rimaneva molto più ferro che oro.

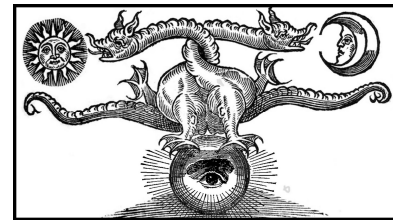
“*Dimmi, quali sono dunque le grandi promesse della Dinasta e del Castamara? La prima batterà il suo bastone sulla roccia per far sgorgare un torrente di denaro e l'altro caverà fuori file di perle dal ventre delle canaglie della Nassa?!*”, così lo andava incalzando con fare sempre più irriverente... del resto tanto in ogni *Castilla* di Erigas, quanto nelle *Bastide* di Valdemar e nei remoti *Vioska* di Khartas l'entusiasmo per quell'impresa era almeno pari allo scetticismo per il suo esito... un pugno di navi dell'*Armada* guidate dalla mappa realizzata da un ubriacone e un occulto portale che avrebbe potuto benissimo condurre presso l'anticamera dell'inferno piuttosto che alla meta designata... quelle erano le vie che spettavano alla compagine d'individui animati dalla più fervida ambizione, dalla curiosità più morbosa e, senz'altro, da un pizzico di pazzia, i quali osavano sfidar l'oscura fama dell' “*arcipelago errante*”.

Con gran sorpresa dell'Alcade, il *compañero* fece un nodo al fazzoletto vinaccia che portava al collo e quindi lo gettò sul desco di gioco dichiarando la posta: “*Mi libertad...*”. Umettandosi le labbra con un sorso di fresca *cerveza*, l'aristocratico ponderò quella proposta e infine ribattè: “*Sarebbe assai degradante veder un Hidalgo marciar nella mia fazenda sotto la catena degli schiavi... non preferite piuttosto lasciar da parte questi sciocchi pruriti di ventura e servirmi come valletto d'arme in cambio di un onesto salario?!*”... l'espressione dell'altro rimase interdetta per qualche attimo... quindi egli scosse la testa, spingendo con un gesto secco il fazzoletto al centro del tavolo.

“*Chi vi credete d'esser hombre?! Così date un calcio alla sorte!*”, tuonò l'Alcade in preda al disappunto... il companerò replicò prontamente: “*Yo soy aire...*”. Il grasso ospite rimase esterefatto nell'udir quelle parole...

“*Aye señor... non sono che aria... quella stessa aria che vi diletta a fender con la vostra orina quando pisciate nei vostri campi al mattino... quella stessa aria che un dì può esser vento e un altro farsi tempesta...*”

“*Avete mai pisciato contro una tempesta señor?!*”, concluse l'armigero... l'avversario rimase allibito... lui invece si accinse a volger l'ultima carta.



La “Empresa de los Hermanos”

Anno 3966 dell’Era dei Quattro, terza luna di Ronan, la Signoria di Erigas si appresta a varare un’ardita impresa al fine di penetrare all’interno del periglioso agglomerato d’isole natanti altresì noto come **Fantasmagoria**. Nel tempo odierno, questo vasto tratto di mare, solcato da atolli privi di radici e avvolto da una densa foschia ogni singolo dì dell’anno, è ritenuto esser una delle più importanti roccaforti della cosca criminale chiamata **Nassa**. In aggiunta la recente scoperta del manufatto noto come **cubo di Aguilar** lascia supporre che nei misteriosi scorci di Fantasmagoria possa esser celato un luogo vincolato alle remote origini delle nazioni di Caponord... nella fattispecie si vocifera che qui sia nascosta la “*dimora ancestrale*”, ossia una delle leggendarie tane del mitico **Pentarca**, emblema vivente delle eminenti Stirpi di Valdemar. La prospettiva di infliggere un micidiale colpo ai biechi *mandamenti* della Nassa costituisce un obbiettivo fondamentale anche per i prodi giustizieri di Khartas, le cui Discendenze indugiano da tempo immemore sotto l’impietoso coltello del brigantaggio. A quanto pare i molteplici scopi che aleggiano su questa missione sembrano cucir assieme persino gli alterni interessi dei Ducati e per questo ciascuno ha deciso di farsi avanti onde reclamar una fetta dell’ignota fortuna che giace entro l’ “*arcipelago errante*”.

Primo e tuttora più fervente promotore della “*Empresa*” è **Don Esteban Iñigo de Castamara**, la cui indomita **Banda dell’Astore** forma la spina dorsale del contingente schierato contro le insidie della Nassa. Ultimo rampollo della “*dinastia spezzata*” che fu di Donna Mercedes, la *Señora de Hierro*, Esteban è considerato l’unico individuo abbastanza audace da tentar la presa di Fantasmagoria mentre altrettanti non esitano ad additarlo come uno scriteriato scavezzacollo. L’uomo custodisce gelosamente una mappa realizzata dal celebre lupo di mare **Don Miguel Ramirez de Velasca**, la quale costituisce l’unico lascito della defunta madre e nondimeno sembra esser l’unica carta in grado di tracciare una rotta sicura per giunger presso “*Isla Brumosa*”, l’atollo centrale dell’arcipelago.

Il Castamara è stato presto affiancato dall’intraprendente sorella **Donna Dorotea Enrica de Savas**, attuale **Dinasta** del *pueblo* di Erigas. Il ritrovamento del cubo di Aguilar è difatti frutto dell’alacre cerca istituita dalla *Señora de Vidrio* al fine di far luce sulla sorte patita dal padre Don Andres, scomparso un anno addietro in cupe circostanze. La scrupolosa analisi dell’enigmatico scrigno, in primis condotta grazie all’ausilio dei devoti **Indagatori dei Culti Apocrifi** di cui Dorotea è insigne membro, ha consentito di discernere come esso possa dischiudere un varco mistico in grado di condurre presso la “*dimora ancestrale*” e ciò consentirebbe, di fatto, di giunger nel cuore di Fantasmagoria eludendo ogni insidia posta sul cammino.

I celeri Brigantini dell’*Armada* erigasiana si accingono pertanto a radunarsi presso gli scali delle colonie valdemarite, messi a disposizione dai facoltosi faccendieri del Drago. Qui entrambe le spedizioni, quella comandata da Don Esteban e quella guidata da Donna Dorotea, saliranno a bordo per giungere a ridosso dell’ “*arcipelago errante*”.

L’accordo stipulato tra i due *hermanos* prevede che saranno prima i *compañeros* di Esteban a tentare lo sbarco presso *Isla Brumosa* onde sincerarsi di coda davvero vi sia presso quell’ignoto lido. In seguito, non appena gli armati saranno pronti a muover al centro dell’atollo, il gruppo al seguito di Dorotea riceverà la comunicazione di far altrettanto e così il sipario si leverà alfine sulla meta ultima dell’ “*Empresa*”.

