

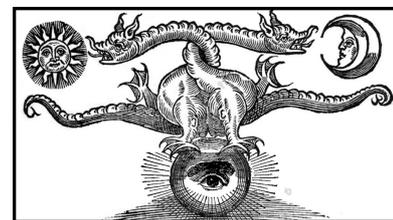
LES JEUX SONT FAITS

INTRODUZIONE



1. Un fatidico epilogo...

- ⌘ L'attuale capitolo della nostra Cronaca GRV "**CAPUT MUNDI**" volge al termine e gli arditi pellegrini di Caponord stanno per affrontar il suo fatidico epilogo. Questa 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 intrecciar con gli intriganti spunti che già sorgono all'orizzonte.
- ⌘ L'evento si terrà dalla mattina di sabato 22 Giugno fino al pomeriggio di domenica 23 Giugno. La sede sarà la **Canonica di Palazzuolo** (Monte San Savino - AR): un imponente complesso rurale in cui saranno ambientati gli scorci della pittoresca *Maison de Belleville* (cf. **sezione 5**).
- ⌘ I partecipanti potranno usufruire degli alloggi disponibili presso la sede. Il vitto servito nel corso dell'evento sarà preparato dallo staff TdA all'interno di appositi locali.



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 21 Giugno oppure dalle ore 8 la mattina di sabato 22 Giugno. Quanti decideranno di arrivare in sede il venerdì sera potranno a loro discrezione usufruire di un pernottamento supplementare presso gli alloggi disponibili (cf. **sezione 3**) mentre a quanti arriveranno il sabato mattina, chiediamo la cortesia di rispettare gli orari indicati per 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.

Serata a taverna

La sera di **venerdì 21 Giugno**, una delle sale di gioco sarà adibita per il "**gioco a taverna**" (i.e. i PG potranno interagire tra loro limitandosi allo scambio verbale). Questo scenario rappresenterà l'arrivo degli ospiti presso la foresteria interna della magione di Belleville (cf. **sezione 5**).

La partecipazione alla taverna è da considerarsi facoltativa ma costituisce comunque un'ottima occasione per coltivare rapporti nel gruppo giocante.

Presentazione dell'evento

Prima che la sessione abbia inizio, sarà tenuta una breve riunione collettiva. In quest'occasione lo staff introdurrà la sessione e sarà disponibile per rispondere a eventuali domande da parte dei partecipanti.

Orari di gioco

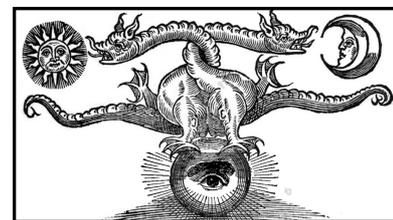
La sessione di gioco avrà inizio la mattina di sabato. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle ore 2. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

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 (i.e. "*gioco a taverna*") a loro discrezione ma sempre nel pieno rispetto di quanti vorranno ritirarsi negli alloggi per coricarsi.

Pasti

I pasti durante l'evento saranno serviti all'interno dei locali della sede (**NOTA: Raccomandiamo ai partecipanti di osservare la massima pulizia e di agevolare lo staff in occasione dei pasti. Ogni rifiuto dovrà esser gettato negli appositi bidoni e i partecipanti volontari per il servizio cucina potranno contattare anticipatamente gli organizzatori per segnalare la loro disponibilità**).





3. Iscrizione e servizi

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **35 €** e comprende quanto segue:



Copertura assicurativa.



Affitto della sede.



Pranzo e cena del giorno **sabato 22 Giugno**. Colazione del giorno **domenica 23 Giugno**.



Pernottamento in sede la sera di **sabato 22 Giugno** (n.b. la sera di venerdì 21 Giugno è invece opzionale - vedi sotto).

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 i nostri contatti riportati di seguito.



Alloggi

Per la sera di **sabato 22 Giugno**, l'associazione metterà a disposizione un totale di 40 posti-letto.

I letti presso l'ostello sono muniti di materasso e cuscini mentre biancheria, coperte o sacchi a pelo saranno a carico dei partecipanti.

Pernottamento supplementare

È possibile prenotare un pernottamento aggiuntivo in sede per la sera di **venerdì 21 Giugno**, versando un supplemento di **12 €**. I partecipanti dovranno contattare lo staff in fase d'iscrizione.

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

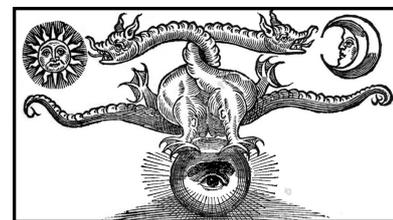


Pasti

I partecipanti che soffrono di gravi intolleranze alimentari sono tenuti a menzionarle al momento dell'iscrizione.

Sarà possibile usufruire della macchina da espresso associativa, piazzata in un'apposita area off-game all'interno della sede. Il prezzo delle cialde di caffè, ritirabili presso la segreteria di gioco, è sempre di **0.5 €**.





4. Modalità di iscrizione

La prima fase d'iscrizione si chiuderà domenica 16 Giugno. La seconda fase inizierà invece lunedì 17 Giugno e si chiuderà giovedì 20 Giugno. Quanti s'iscriveranno nella seconda fase, da lunedì 17 Giugno, pagheranno un sovrapprezzo di 10 €.

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

Iscrizione on-line

I partecipanti dovranno innanzi tutto compilare il modulo d'iscrizione on-line per l'evento.

Consegnare i documenti

I partecipanti dovranno consegnare allo staff i seguenti documenti (sezione [downloads](#) del nostro sito):

- a) **Scheda di iscrizione**
- b) **Liberatoria per minorenni:** 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 d'iscrizione

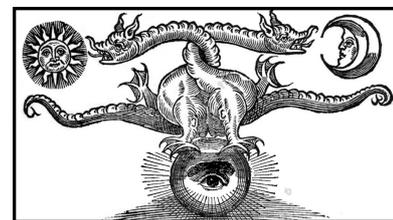
I partecipanti dovranno far pervenire anticipatamente la quota d'iscrizione per l'evento. Le quote possono pervenire come segue:

- Versando la quot tramite ricarica Postepay (contattare **Marco Peloni** - FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).
- Fissando un incontro con un membro dello staff associativo presso Arezzo (contattare **Marco Peloni** - FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).

Disdette

È possibile ritirare la propria iscrizione non oltre la **prima fase** (16 Giugno), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della **seconda fase** (20 Giugno), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre il 20 Giugno, l'associazione non sarà tenuta a restituire la quota.





CONTATTI



ISCRIZIONI ALL'EVENTO

Richieste e domande inerenti all'iscrizione.

MARCO PELONI

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



AMBIENTAZIONE

Domande inerenti alla nostra ambientazione di GRV:

ANDREA BOTARELLI

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



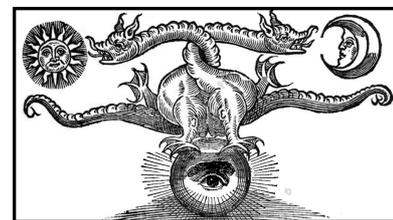
REGOLAMENTO

Domande inerenti al nostro regolamento di GRV.

LUCA PECCHI

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





5. Introduzione al gioco



I misteri di Belleville

"Così come l'imponente Drago in cuor suo serba l'inestimabile dono dell'Eterna Memoria, nel bel seno di Valdemar solida terra e limpida acqua serbano una rara gemma chiamata Lesommet." – Queste soavi parole furono concepite da un ignoto poeta presso la scoscesa scogliera che sovrasta il vasto alveo fluviale al cui centro sorge la celebre capitale valdemarita. Nelle contrade rurali che attorniano la *"ville de multiples merveilles et mystères"* (trad. *"città di molteplici meraviglie e misteri"*) prospera la *crème* dell'aristocrazia del Drago, le cui sontuose magioni estive troneggiano al centro di floride tenute.

A nord-ovest di quest'incantevole zona, quando all'orizzonte s'iniziano a scorgere i pallidi miasmi della Marécage, si trovano invece borghi alquanto più modesti, perlopiù adibiti a fattorie o dimore per nobili squattrinati. Tra questi paesi spicca la suggestiva Belleville, un agglomerato di vecchie casupole poste accanto a una maestosa magione dall'aspetto ormai decadente. Per quanto bizzarro possa apparire, secoli addietro questo luogo non aveva alcunché da invidiare ai sontuosi palazzi che oggi attorniano Lesommet. Il numero di visitatori che in quel tempo risalivano o discendevano l'erto colle di Belleville rivaleggiava con quello di quanti transitavano le porte della capitale. La fama del borgo non era certo legata a quella della famiglia reggente, poiché *Les Patrons de Belleville* erano un ramo minore della Stirpe Blanchfort che, a detta di molti, *"enumerava più bastardi d'una cagna randagia"*. L'importanza di Belleville giaceva altresì nel suo suolo, una terra selvaggia che offriva più ghiande che frumento, ma dalla cui sommità scaturiva una sorgente unica nel suo genere. Qui difatti sgorgano le acque del fiume Naissance (trad. *"rinascita"*), le quali poi si uniscono a quelle d'innumerabili affluenti per poi formar l'ampio bacino che bagna le mura marmoree di Lesommet.

Una storia vecchia come il mondo narra che il Pentarca, il nume con cinque occhi, creò la sorgente percuotendo la sommità del colle di Belleville con una delle sue grinfie. Il drago era difatti in procinto di deporre le sue uova e piuttosto che farle fecondare da uno dei propri simili, scelse d'infonder in esse la *"mistica linfa"* che albergava nella terra di Valdemar. Il lago alimentato dall'inesauribile flusso del Naissance divenne così la tana del Pentarca e in seguito la principale sede dell'aristocrazia che aveva stipulato lo storico patto col drago. Ovviamente la leggenda assicurò a lungo la prosperità di Belleville ma infine, col crescere degli interessi presenti e lo smorzarsi del mito passato, delle *"fonti del drago"* non rimase che un vago ricordo. Gli odierni esponenti della schiatta de *Les Patrons* sono ormai le uniche anime che popolano il paese e la loro sussistenza è assicurata grazie agli esigui fondi concessi dalle potenti Logge.

Nell'anno imperiale LXVIII la saga del Pentarca è tornata in auge grazie all'occulto *"rito della Triade"*, intrapreso dai Grand-Master e dal Doge in persona al fine di legarsi alle vetuste uova della Seconda Progenie. Se il verbo delle Logge risponde al vero, nella carne di coloro che governano le eminenti Stirpi di Valdemar hanno trovato radici gli embrioni non-nati del Pentarca e questo potrà presto portar alla riscoperta di *"portenti sepolti nell'oblio delle ere"*.

Ciò spiega altresì perché le corti di Blanchfort, La Fosse e Cimanteau nelle ultime lune abbiano intrapreso solenni pellegrinaggi in alcuni dei più stimati siti legati alla tradizione valdemarita. Presso ogni meta i vertici delle Logge hanno proclamato il *"diritto ancestrale"* che pone l'aristocrazia alla guida della Signoria del Drago, un diritto che né gli abomini compiuti dalla setta chiamata Rebis né le attuali insurrezioni causate da gruppi plebei hanno potuto offuscare.

A tal proposito i bandi proferiti dai celeri araldi diffondono una nota ufficiale che recita: *"Sulle pendici di Belleville, laddove l'artiglio del Pentarca scavò la feconda sorgente, s'incontreranno i più nobili fiori d'ogni Stirpe. Innanzi alle probe genti e al cospetto dei graditi ospiti che li staranno, la novella Triade celebrerà l'Eterna Memoria di Valdemar"*. Quanti sono avvezzi agli enigmatici e altisonanti annunci della nobiltà non riescono certo a spiegar il significato di tali parole... ma così come va aumentando il traffico sulla strada di Belleville, il germe della cuorisità cresce in quanti intraprendono tale via.