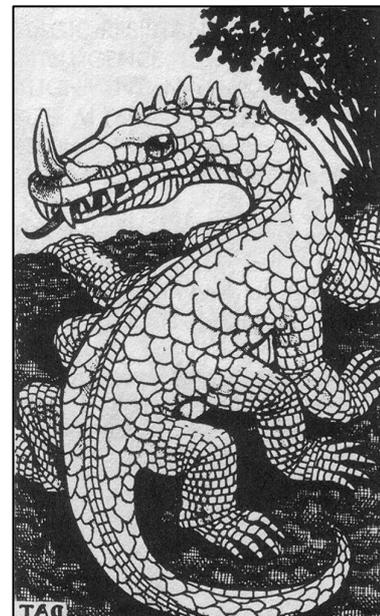


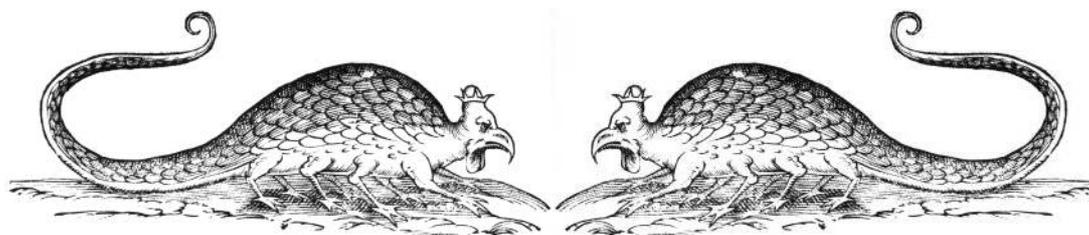
DRITTO AL CUORE

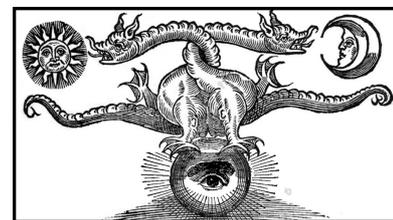
INTRODUZIONE



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 16 Giugno** fino al pomeriggio di **domenica 17 Giugno**. L'area di gioco sarà ospitata all'interno dell'imponente complesso storico della **Fortezza di Sarzanello** (<http://www.fortezzadisarzanello.com/>). Una maestosa rocca il cui glorioso passato spazia per quasi mille anni, dal primo sovrano del Sacro Romano Impero al celeberrimo Napoleone Bonaparte.
- ∞ I partecipanti potranno usufruire degli alloggi indicati dall'associazione presso il paese di **Sarzana** (SP). Il vitto servito nel corso dell'evento sarà preparato dallo staff TdA all'interno di appositi spazi nella fortezza.





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 15 Giugno oppure dalle ore 8 la mattina di sabato 16 Giugno. Quanti decideranno di arrivare a Sarzanello 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 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.

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 richieste di chiarimento.

Orari di gioco

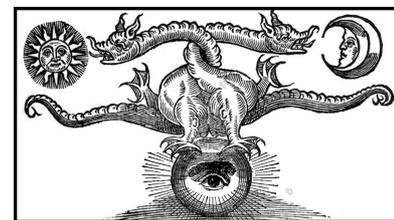
La sessione di gioco avrà inizio la mattina di sabato. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle ore 2. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

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 (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 degli spazi della fortezza (**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. Adesione e servizi

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **50 €** e comprende quanto segue:



Copertura assicurativa.



Utilizzo delle aree della fortezza.



Pranzo e cena del giorno **sabato 16 Giugno**.



Pernottamento in fortezza le sere di **venerdì 15 e sabato 16 Giugno** (**NOTA:** Per il pernottamento sarà messo a disposizione un salone della fortezza ma gli ospiti dovranno provvedere a portare brande/materassini e sacchi a pelo. Il numero di posti-letto disponibili è limitato e quindi i partecipanti dovranno verificarne la disponibilità al momento di fare l'iscrizione).



Qualora i partecipanti vogliano una sistemazione diversa per la notte, potranno contattare a loro discrezione una delle strutture del vicino paese di Sarzana (SP). A tal proposito indichiamo come possibile sistemazione il seguente ostello: <http://www.hostelameglia.com/>.

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.



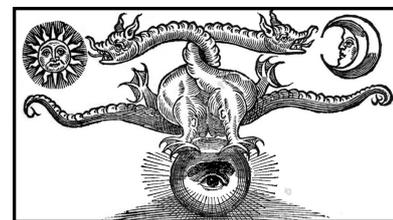
Pasti

I pasti compresi nella quota dell'evento sono pranzo e cena di **sabato 16 Giugno** (**NOTA:** I partecipanti che soffrono di gravi intolleranze alimentari sono tenuti a menzionarle al momento dell'iscrizione).

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

Sarà comunque possibile usufruire della macchina da espresso associativa, piazzata in un'apposita area off-game all'interno della fortezza. 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 3 Giugno. La seconda fase inizierà invece lunedì 4 Giugno e si chiuderà giovedì 14 Giugno. Quanti s'iscriveranno nella seconda fase, da lunedì 4 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:

- Versando la quota di adesione tramite [ricarica Postepay](#) (contattare **Marco Pelsoni** - FB, e-mail marcopelsoni@alice.it, cell. 339-8151626).
- Fissando un incontro con un membro dello staff associativo presso [Arezzo](#) (contattare **Marco Pelsoni** - FB, e-mail marcopelsoni@alice.it, cell. 339-8151626).

NOTA: Al momento di iscriversi, ogni partecipante dovrà indicare se ha necessità di uno o più posti-letto in fortezza per la sera di venerdì 15 Giugno (vedi **sezione 3**). Abbiamo bisogno di conoscere il numero e l'identità degli ospiti che soggiorneranno presso l'ostello al fine di comunicarli ai proprietari.

Creare/Aggiornare la scheda PG

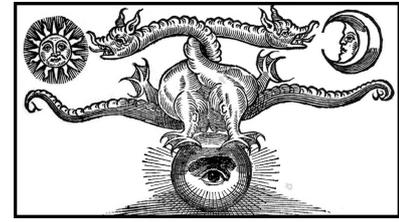
La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

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 non oltre la prima fase (3 Giugno), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della seconda fase (14 Giugno), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre il 14 Giugno, l'associazione non sarà tenuta a restituire la quota.





CONTATTI



ADESIONI ALL'EVENTO

Richieste e domande inerenti all'iscrizione.

MARCO PELONI

- **Tel.** 339 – 8151626
- **FB:** Marco Peloni
- **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

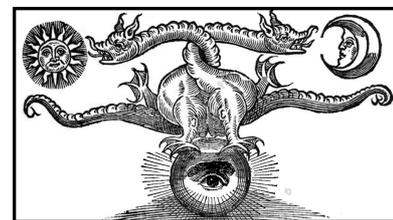


REGOLAMENTO

Domande inerenti al nostro regolamento di GRV.

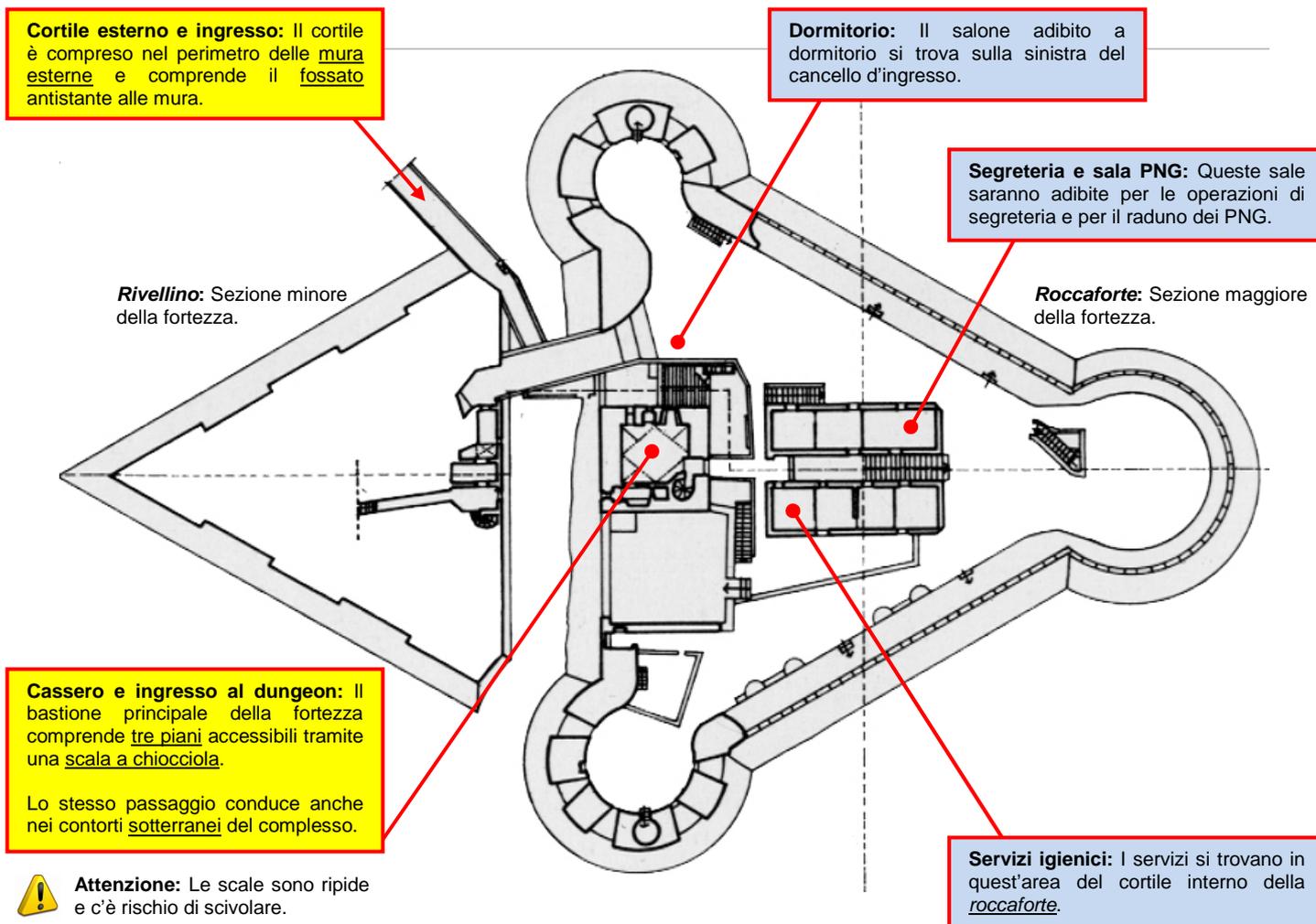
LUCA PECCHI

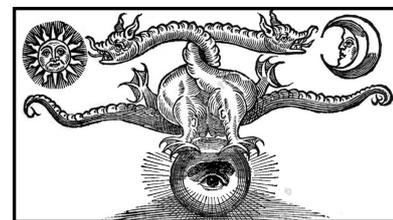
- **Tel.** 377 – 2097835
- **FB:** Luca Pecchi
- **E-mail:** luca.pecchi@gmail.com



5. L'area di gioco

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





6. Introduzione al gioco

NOTA: Il seguente racconto riassume gli eventi-chiave di una delle principali vicende della Cronaca "CAPUT MUNDI".

C'era una volta I

C'era una volta una schiera di Dei. Numi partoriti dagli astri sempiterni o dalla piaga più tenebrosa che si erano contesi le sorti del Cosmo lacerato... senza mai riuscir nell'intento di crear alcunché.

Fu così che s'accostarono alle forge della Vita come novelli artefici scevri d'esperienza e i primi frutti dell'opera loro dettero chiara dimostrazione di ciò. I Primi Figli si levarono dal fango dei primordi quali abomini informi e incompiuti... troppo imperfetti per rispecchiar l'impeccabile ego dei Numi. Allora i novelli artefici relegarono i Primi Figli nel vuoto della Cloaca, sigillandone i cancelli al centro del mirabile Eden.

La seconda genesi incontrò invece i favori dei Numi e da essa ebbero origini le molteplici stirpi destinate a popolare le lande vergini di Whanel. I floridi giardini dell'Eden rimasero celati ai vertici del mondo e a custodirne il segreto, in virtù di un singolare sodalizio, furono posti due guardiani vincolati ad alterne fazioni... un pio Angelo massimamente devoto al proprio dogma e un subdolo Demonio dal cuore ricolmo di cupidigia. Al pari dei Numi, i due guardiani conoscevano ben poco del reame appena sorto e persino il loro spirito immortale era nudo quale mollusco senza guscio, innanzi al dedalo delle brame e passioni terrene.

Uno degli Dei, la figlia primogenita del Sole radioso, discese un dì nell'Eden. Nel suo animo soltanto albergava cordoglio per l'infame destino patito dai Primi Figli ed ella a ogni costo voleva prodigarsi per il loro esodo... la sua seduzione fece breccia nell'altero Angelo e nel nefando Demonio, seminando zizzania tra i due e inducendoli a ceder la chiave della Cloaca. La figlia del Sole violò il cancello che non doveva mai esser aperto e prima che l'ira dei Numi s'abbattesse sull'Eden, uno dei rifiuti della genesi ottenne la libertà.

La divina fanciulla si privò del suo soffio divino onde sostener il Fuggiasco e questo andò incontro al suo fato. Quando il vigile sguardo del Sole si posò sulla Cloaca, egli sottrasse all'Eden il suo calore e subito tutto si mutò in sterile ghiaccio, serrando ancor una volta la prigione dei Primi Figli. Gli inetti guardiani furono quindi banditi e maledetti per il resto dei secoli... l'Angelo costretto a perpetrar ogni suo gesto benevolo solo al prezzo d'infligger atroci mali e il Demonio obbligato a compier atti pietosi a corredo delle sue scelleratezze.

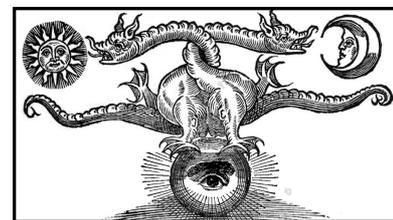
L'esilio recò l'Angelo nelle future lande del Lupo e lì egli mutò una di quelle bestie nel temuto Mastino Ancestrale, onde farne lo strumento della sua vendetta.

Il Mastino fu aizzato contro il Fuggiasco che, per ironia della sorte, aveva trovato rifugio in quella stessa isola laddove i Numi avevano concepito il piano della creazione. La bestia fece a pezzi la sua preda ma, giacché questa non era stata ammessa tra le razze mortali, la sua esistenza non poteva in alcun modo esser spezzata. I tre frammenti del Fuggiasco si dispersero dunque nelle contrade di Caponord.

La Mente approdò sulle coste di Erigas, laddove irretì un ignaro uomo per poi ascender al potere in veste del tiranno, altresì noto quale Dominador. Il despota sottomise i figli del *pueblo* con la schiavitù della ragione e nel suo folle disegno prese a edificar una torre così alta da menarlo sino alla pallida luna... ove egli riteneva giacesse la figlia del Sole che gli aveva donato la libertà.

In un dì di leggenda, sei valorosi si levarono contro il Dominador, rovesciandone la tirannia e occultandone il capo mozzato in uno scrigno. Col passare delle ere l'ombra del passato si levò tuttavia da quel ricettacolo, ergendosi in foggia di Pelagra: il fosco semidio degli abissi.

Giunse alfine nel tempo odierno una compagine al servizio della Signora di Vetro, la quale s'imbatté nello scrigno... e volendo scioglierne il dilemma, permise alla Mente di tornare ad agir nel proprio mondo.



Il Cuore fu ingerito dal Mastino Ancestrale, tramutandolo nell'abominevole Zve'r, e facendone una calamità senza pari. La bestia cadde infine per mano del Grande Cacciatore Volka'r, capostipite di Khartas, e i resti della sua carcassa furono deposti nelle sacre dimore chiamate Zverinet.

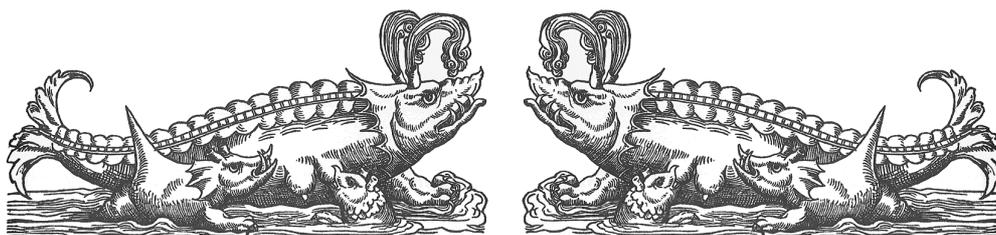
Il tenebroso istinto di Zve'r non si era altresì dissipato e le sue membra dilaniate poterono pascersi dei trofei e delle offerte di sangue che benedicevano gli Zverinet.

Giunse infine nel tempo odierno una compagine al servizio degli Arconti, la quale voleva invocare gli occulti poteri dello Zverinet per nobili intenti... e riuscendo in siffatta impresa, fornì alla bestia quell'ultima stilla di linfa vitale che le abbisognava per unirsi al gene dell'uomo e rinascere come Ultima Piaga.

Il Midollo giunse invece nell'opulenta Valdemar, laddove allora regnava il verme draconico chiamato Pentarca. Sul terzo frammento del Fuggiasco cadde il più fitto mistero e di esso fu sepolta ogni traccia nella sabbia dei secoli.

Giunse infine nel tempo odierno una compagine che perseguiva i solenni voleri delle Logge, la quale progettava di piantare un ignoto seme in una terra fatata onde scoprire cosa sarebbe germinato da esso... e quando quella semina diede frutto, il prodigio del Midollo generò un essere la cui mostruosità era talmente oscena che null'altro nome ebbe se non "La Cosa".

Bada dunque a te, o pellegrino del tempo presente, giacché Pelagra, Ultima Piaga e La Cosa ci mostrano il vero volto d'una storia mai scritta... una storia di cui invero possiamo essere arditi protagonisti o meri spettatori.



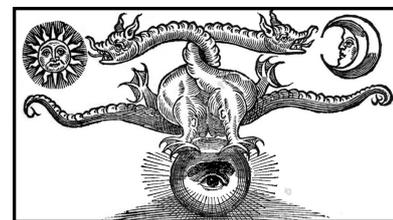
NOTA: Il seguente racconto riassume il background della fortezza di **Gigaspasch** che fungerà da sede per la sessione "DRITTO AL CUORE".

C'era una volta II

C'era una volta un gigante, un figlio dei primi popoli la cui stirpe discendeva da quella degli ancestrali Titani. Egli si schierò al fianco del prode Volka'r e al pari dei suoi leali Sobrat, contribuì alla caduta del sanguinario Zve'r. Prima d'andar incontro all'ignoto fato, il Grande Cacciatore volle affidare un lascito al gigante e nelle sue imponenti mani depose la scintillante gemma vincolata al suo stesso cuore.

Il gigante riprese dunque a peregrinare nelle lande del Lupo ma già la sua mente cedeva al profondo torpore cui era destinata la sua progenie. Giunto sul colle maggiore che sovrastava la futura contrada di Zari-Dom, il gigante cadde addormentato e onde proteggere lo stimato Cuore di Volka'r, le sue colossali membra si tramutarono in solida pietra.

In seguito giunsero i progenitori di Khartas e sullo sperone di roccia che si levava in quel sito fu rizzata l'inespugnabile fortezza di Gigaspasch, che nel verbo del Lupo significa "gigante dormiente". Nei secoli a venire la roccia avrebbe dovuto fungere da dimora estiva per il reggente del Lupo e al medesimo tempo offrire protezione al vicino Zverinet, il tempio laddove era sigillato uno dei tenebrosi feticci della bestia.



NOTA: I seguenti passi introducono il contesto dei fatti salienti che precederanno la sessione "DRITTO AL CUORE".

Fare e Disfare

ERIGAS – Le vele del massiccio brigantino garrivano al vento mentre la vedetta stava pigramente abbandonata sulla balaustra della coffa.

A un tratto gli occhi annebbiati dal *ron* dell'uomo furono colti da un'imponente massa scura che si stagliava sulle acque all'orizzonte... prima le grida arrochite dall'alcool, poi le campane di poppa e prora, levarono l'allarme e l'intera ciurma nel giro di pochi attimi fu in assetto di combattimento. Il comandante alzò un rudimentale cannocchiale sopra la barba brizzolata, scrutando in lontananza per capir quale sciagura stava per partorir la *malasuerte*.

Un immenso cetaceo dalla pelle viscida e ricoperta di corna ossee galleggiava immobile sullo specchio del Grande Oceano... un'immagine in grado di risvegliar il più atavico terrore nella mente dei lupi di mare, un'immagine vincolata a un terribile nome: il Leviatano.

Il comandante stava per gridar l'ordine di volger il timone, onde tentar un disperato ripiego, quando la limpida lente del suo terzo occhio colse un particolare che lo lasciò di stucco: c'era uno stormo di gabbiani posato sul mostro. L'ufficiale aguzzò lo sguardo e vide il ventre del Leviatano gonfiarsi lentamente sotto l'azione del suo respiro... no, non era morto e ciò nonostante le altre creature osavano accostarsi a esso.

"Poro todos los diablos... sogno o quello stramaledetto essere si sta facendo la siesta nel bel mezzo del mare?!" – Un pensiero troppo surreale per esser pronunziato ad alta voce affiorò nella mente dell'uomo... ma quel mostro non era forza la negazione stessa della realtà?

Il comandante scosse la testa ed esclamò con tono perentorio: *"VAMOS! Credo che qualcuno debba ricever al più presto menzione di ciò..."*.

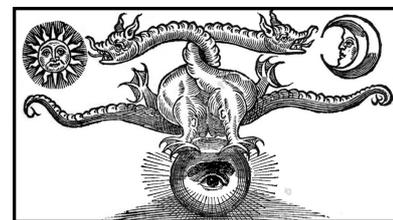


VALDEMAR – La Nobildonna stava assisa innanzi a un desco di pallido legno, adornato di pregiati intarsi di madreperla, sul quale era affastellata un'impressionante quantità di scritti.

Frattanto l'araldo attendeva fisso nel più rigoroso silenzio, consapevole che avrebbe dovuto attendere l'avvallo della sua Signora prima di proferir una singola parola. La Nobildonna diede un'ultima occhiata alle carte che riportavano una fedele cronaca degli eventi occorsi in occasione dell'ultima Ventura, ossia il frangente in cui la Mente aveva riferito una versione della storia drasticamente diversa da quella nota all'umanità intera... poi rivolse la sua attenzione al lacchè, il quale riferì meccanicamente le proprie notizie.

"Madame, le autorità del Lupo hanno deciso di incontrare delegazioni delle Signorie presso l'antico fortillio di Gigaspasch... il reggente del Lupo ha disposto di spostar tra quelle mura i cimeli dei Sobrat e il tempio laddove è riposto il sadki si trova a poche miglia di distanza... dunque Sua Eccellenza, la Zarina Zoya Von Khratos, ha accettato di esaminar il ricettacolo che irretisce La Cosa assieme agli emissari del Pentarca e dell'Indomito." – Un impulso entusiasta si fece strada nella Nobildonna e un lieve sorriso dissipò in parte la sua algida flemma.

Dunque Khartas avrebbe accordato a Valdemar e Erigas di visionare i segreti affidati alla sua ferrea custodia. Poco più di un anno addietro i tre reami avevano deciso di relegar una verità vecchia come il mondo stesso... ora dunque era d'uopo decider se violar quello scrigno che loro stessi avevano serrato.



KHARTAS – La squadra di legnaioli avanzava con circospezione nella boscaglia, preceduta da arcigni guerrieri che brandivano asce forgiate per fender la carne prima ancora che il legno.

Da quando l'orda cannibale dei Figli della Bestia imperversava a ridosso dei Vioska di Khartas, nemmeno i più ordinari lavori potevano esimersi dal ricever un'adeguata protezione d'arme. Non appena i militi si furono disposti ai lati della radura, i braccianti principiarono la raccolta, procedendo di buona lena.

A un tratto una giovane donna scostò gli arbusti che si accingeva a tagliare e improvvisamente un volto imbrattato di terra, al centro del quale troneggiava una lugubre runa scarlatta, comparve innanzi a lei... un urlo agghiacciante squarciò il silenzio della selva e in un batter d'occhio gli armigeri piombarono sul posto.

Cinque mangiatori d'uomini giacevano distesi su un fitto tappeto d'erbe e foglie. Il calmo flettersi del torace, nonché il ronzio che proveniva dalle loro labbra sudicie di sangue rappreso suggeriva un'inspiegabile fatto... per la prima volta dall'inizio della loro implacabile caccia, i figli della bestia stavano dormendo della grossa.

