



INTERLUDIO

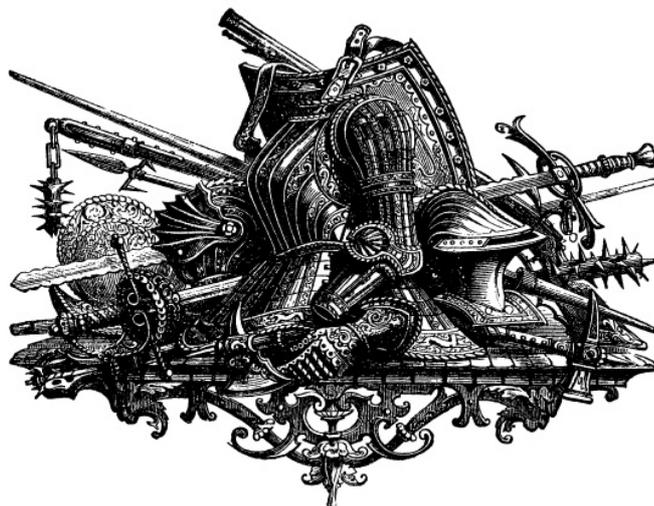
INTRODUZIONE E REGOLAMENTO

Homo faber fortunae suae

L'uomo è l'artefice della propria sorte

1. Cos'è l'Interludio in tre punti...

- L'“Interludio” 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 ormai entrati nel vivo delle vicende che nell'anno corrente stanno plasmando le sorti della remota **Scacchiera**. Le prodi **Masnade** si sono addentrate negli scorci inesplorati delle **Caselle**, portando alla luce mirabili risorse e occulti misteri. Gli eccentrici **Altimastri** ancor una volta aprono le porte dei **Vichi**, offrendo un raro frangente per approfondire tali scoperte. Nelle colonie dell'ovest tuttavia si celano segreti che si dipanano come fili di un'insidiosa trama... a chi toccherà dunque il ruolo di ragno o di mosca?
- L'evento si terrà dalla mattina di sabato 18 Giugno fino alla tarda mattina di domenica 19 Giugno. Nel corso della sessione i partecipanti saranno accolti in una struttura dotata dei servizi essenziali e l'associazione provvederà alla preparazione del vitto.
- L'area di gioco sarà l'imponente complesso storico della **Fortezza di Sarzanello** (**Indirizzo:** Via della Fortezza, 9, 19038 Sarzana SP – **Coordinate:** 44.115399, 9.971232). Una maestosa rocca il cui glorioso passato spazia per quasi mille anni, dal primo sovrano del Sacro Romano Impero al celeberrimo Napoleone Bonaparte.





2. Appuntamenti dell'evento

Accoglienza

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto nell'orario 8-9:30 la mattina di sabato 18 Giugno. 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 10**). Facciamo presente che venerdì 17 Giugno lo staff sarà impegnato nell'allestimento della sede, pertanto questa resterà chiusa ai partecipanti. Quanti avessero intenzione di raggiungere la sede il venerdì per trascorrere una serata in buona compagnia, possono contattarci per conoscere i programmi.

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

La sessione di gioco avrà inizio la mattina di sabato. 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 alle 14:00.

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 durante l'evento saranno serviti all'interno degli spazi della fortezza (**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, vitto, 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	Quota ordinaria	Quota per nuovi giocatori	Quota per PNG volontari*
Fino a Domenica 22 Maggio (compresa)	60 euro	40 euro	40 euro
Da Lunedì 23 Maggio a Domenica 5 Giugno (compresa)	70 euro	50 euro	
Da Lunedì 6 Giugno a Mercoledì 15 Giugno	80 euro	60 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](#).

Offerta nuovi giocatori: Per questa sessione sarà disponibile un'offerta esclusiva per i nuovi giocatori che potranno iscriversi con quote agevolate.

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 fascia (domenica 22 Maggio) riceveranno un rimborso del 100%.
- ⌘ Le disdette che arriveranno entro la seconda fascia (domenica 5 Giugno) riceveranno un rimborso del 50%.
- ⌘ Le disdette che arriveranno entro la terza fascia (da lunedì 6 Giugno) non riceveranno rimborso.

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

Per questa sessione **non** sono previsti posti-letto in sede e i partecipanti dovranno pertanto organizzarsi autonomamente per alloggiare presso le strutture locali. Qualora abbiate difficoltà a trovare una sistemazione, provate a contattare il nostro referente per le iscrizioni **Elena Sposati** (vedi sezione contatti).

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

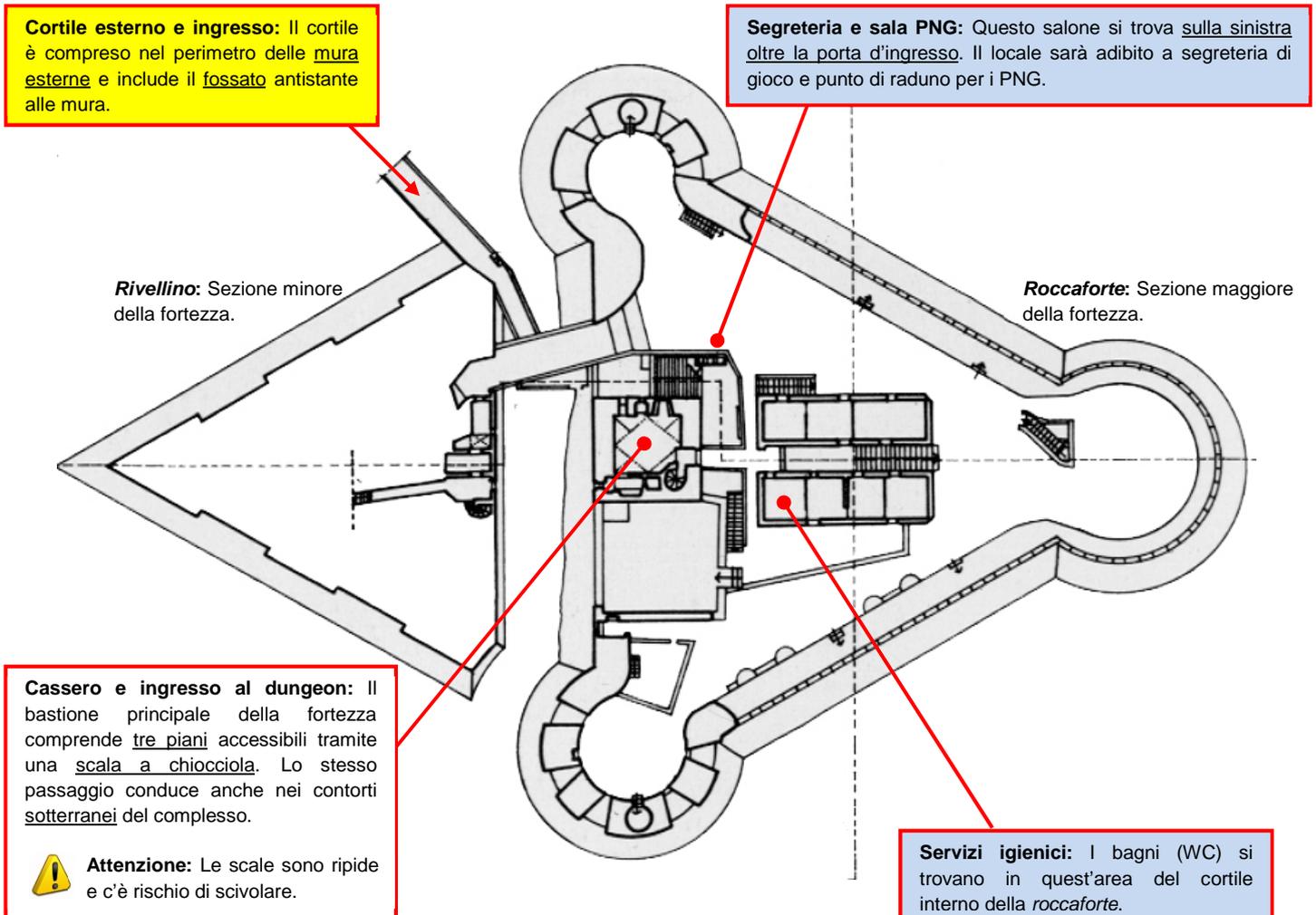
Lo staff metterà a disposizione una macchina da espresso (Lavazza Espresso Point) piazzata in uno spazio appartato.

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.

5. L'area di gioco

La **mapa** 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'Interludio

Quinto anno della novella era,

Il “gambetto di dama” ha avuto principio, recando le prodi [Masnade](#) entro gli inesplorati scorci della [Scacchiera](#). Presso un insediamento fondato sulle logore pietre d'una necropoli dei [druidi](#), affiorano di nuovo gli occulti portenti celati nell'abisso dei mistici [pozzi](#). Un fosco complotto ordito dalle [genti di sotto](#) ha turbato lo spirito degli Insonni, trascinando l'intera spedizione oltre il velo del tempo... scagliati in un tragico evento occorso oltre un secolo addietro, quanti combattono sotto i vessilli degli Alfieri hanno così avuto la chance di recuperare antichi cimeli e memorie smarrite.

Questo raro bottino ha tuttavia attratto attenzioni a dir poco sgradite: da un lato gli emissari del [Sottomondo](#), le cui avverse schiere hanno preso la spedizione tra i proverbiali “due fuochi” e dall'altro il temuto Spaventapasseri, ossia il [Flagello](#) che è comparso poche lune prima in occasione del solenne Campomagno. Ne è scaturita un'aspra contesa, divisa tra delicati negoziati e scontri cruenti, dalla quale emerge un'inquietante verità... gli avidi interessi delle molte fazioni sorte nella Scacchiera non sembrano divisi bensì uniti da sottili legami. Una trama che si sta dipanando a guisa di ragnatela e in cui solo due ruoli sono possibili... ragni o mosche!

Dal canto loro gli [Altimastri](#) cercano d'approfondire questi misteri con insaziabile curiosità e il loro invito porta i gregari presso le imponenti mura del [Vico di Ramana](#). Nella fattispecie la città-fortezza accoglierà un cimento senza pari. Il feticcio del Grande Bizarro, affidato al Magistro Ermete per volere delle Masnade, diverrà la base di uno straordinario manufatto... sarà dunque questo il ‘fulcro’ per piegare ai propri voleri un fato che sembra incedere verso ignoti orizzonti?”





“Non va bene, non va bene alcunché!” – Foschi pensieri adombravano la mente dell’Artefice mentre discendeva con passo cauto la ripida scala di Magnirocca. Da quando l’Altomastro aveva restaurato l’imponente fortezza per farne uno degli stimati opifici di Ramana ben pochi si erano presi la briga d’explorare quei sotterranei. Erano poco più che cunicoli bui, umidi e in gran parte pericolanti. Un bel dì avrebbero deciso di crollare e sarebbe stato alquanto sconveniente trovarsi lì. Eppure la pietra dei gradini appariva incavata al centro come se migliaia di piedi l’avessero calpestata nel corso dei secoli... difficile pensare che fosse solo per godersi l’odore stantio di muffa che aleggiava là sotto.

Del resto QUALCOSA d’importante era serbato nel ventre di Magnirocca o il taciturno Ermete Crisafilo non si sarebbe preso la briga di recargli visita ogni volta che le soglie di Ramana accoglievano il suo ritorno.

L’Artefice discese l’ultima rampa e i suoi stivali si posarono sulla terra battuta. La luce smorta della lanterna svelò le transenne che delimitavano l’area diroccata e la giovane donna emise un sospiro nel varcarle. Fece a malapena pochi metri prima di scoprire ciò che cercava e le parole gli morirono in gola... un pennacchio di pallida nebbia strisciava sul suolo come una serpe sinuosa. L’Artefice dovette far appello a tutto il proprio coraggio per non alzare immediatamente i tacchi e si costrinse ad avanzare. Tenne la schiena contro la parete, appiattendosi allo stremo pur di non sfiorare i vapori e al contempo temendo che questi ben presto le avrebbero tagliato la via del ritorno.

“Perché quella COSA si era ridestata?” – Nella sua mente era inchiodata quella domanda che attimo dopo attimo la pungolava fastidiosamente. All’improvviso il suo piede urtò qualcosa di solido e subito la nebbia si raccolse attorno a lei: non aveva più scampo!

Imprecò contro il passato in cui per sbaglio aveva bruciato con dell’acido un vecchio Magistro della Regia Università, ottenendo quel brusco congedo che l’avrebbe portata a intraprendere le vie della Scacchiera. Imprecò contro il presente in cui le toccava far da chioccia a quel dedalo di sale mentre l’Altomastro si godeva una lieta visita presso la florida campagna di Velathri. Imprecò contro quel futuro che probabilmente non avrebbe mai visto... poi vide la fonte della nebbia.

Un piccolo alambicco di rame si era rovesciato dopo che l’aveva urtato e i candidi miasmi si levavano dal suo bordo. Lì accanto stavano gettate alla rinfusa alcune ampolle di vetro e due o tre boccali di peltro.

“Stupidi figli di PUTTANA! Non potevano scegliersi un altro posto per distillare di contrabbando?!” – L’Artefice si ripromise di spedire a pulire uno dei novizi che avevano combinato quel casino... dopo avergli dato una bella strigliata, s’intende. In ogni caso si sentiva sollevata per non dire euforica: non capita tutti i giorni d’imbattersi in una presunta fuga di Caligine e tornare indietro per raccontarlo!



I mercanti si godevano la brezza orientale che quella sera recava ristoro alle loro membra oppresse dalla calura estiva. Le maestose mura di Ramana si stagliavano a breve distanza ma sarebbe stato imprudente coprire quel tratto durante le ore del vespro... non a caso avevano ingaggiato una decina di bruti per proteggere la carovana e ciascuno di quegli energumeni armati di falcioni o balestre aveva detto loro che la notte rendeva fin troppo spavaldi i “parassiti” della Scacchiera.

Li avevano visti, o meglio, credevano di averli visti nei pressi del canneto che cingeva uno stagno poco distante dal bivacco. Strane figure vestite di stracci o pelli d’animale, difficile dirlo... la capigliatura scarmigliata e i segni azzurri sul volto conferivano loro un aspetto selvaggio e, alcuni avrebbero detto, “stregato”. Poi uno dei bruti aveva conficcato un quadrello nel ceppo che stava accanto alla testa di uno di loro e si erano dileguati come un branco di pesci spauriti. I mercenari sostenevano che non avrebbero mai assalito un gruppo difeso da militi ma sconsigliavano altresì di lasciare il cerchio dei carri per pisciare tra gli alberi.

“Di certo se ne staranno buoni in quelle loro fetide pozze!” – Disse sghignazzando uno dei mercanti, il quale aveva trasferito circa metà del contenuto del fiasco nelle sue budella. L’altro che aveva attinto con parsimonia alla scorta di vino invece scrutava con preoccupazione le fronde circostanti... non si vedeva nulla nel buio ma alle sue narici arrivava un odore sgradevole di materia umida e putrida. Apparteneva di certo a qualcosa di vivo... apparteneva a qualcosa di famelico!

