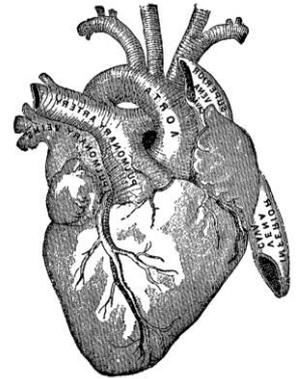


PROLOGO

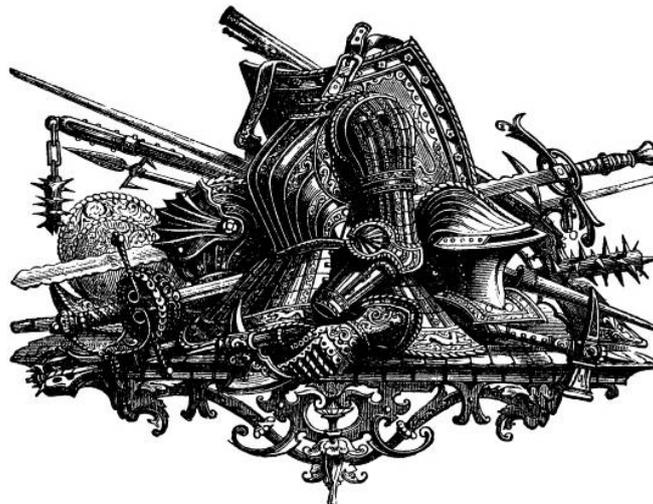
INTRODUZIONE E REGOLAMENTO

Le radici sono amare
Ma i frutti sono dolci.



1. Cos'è il Prologo in tre punti...

- ∞ Il "Prologo" è un evento di gioco di ruolo dal vivo (GRV o LARP) inscenato nell'originale ambientazione fantasy dell'associazione "Le Terre degli Angeli" (**Whanel**). Un nuovo capitolo della vicenda è appena principiato presso i remoti scorci della **Scacchiera** e le prodi **Masnade** recano i propri gregari presso una delle **Caselle** che giacciono inesplorate. Qui le singolari schiere formate dai "rifiuti del mondo" affronteranno ignoti perigli, foschi misteri e perseguiranno ambiziosi obiettivi.
- ∞ L'evento si terrà dal pomeriggio di sabato 30 Aprile fino alla tarda mattina di domenica 1 Maggio. Nel corso della sessione i partecipanti saranno accolti in una struttura dotata di alloggi e servizi e l'associazione provvederà alla preparazione del vitto.
- ∞ Le aree di gioco comprenderanno il complesso rurale di **Cutrina** (Soci – AR, **Coordinate:** 43.749975, 11.811784): uno dei più suggestivi scorci che si stagliano nelle ampie vallate del Casentino.





2. Appuntamenti dell'evento

Raggiungere la sede dell'evento

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto dalle ore 12 alle 15 di sabato 30 Aprile. I partecipanti sono pregati di rispettare questi orari per consentire un rapido svolgimento dell'attività di accoglienza. Il materiale informativo fornito per l'evento include le coordinate e le istruzioni necessarie per raggiungere la sede.

Sistemazione negli alloggi

Una volta arrivati i partecipanti potranno occupare i posti-letto prenotati in fase d'iscrizione. Cercheremo di affiggere in precedenza sulla porta delle varie camerate una lista con i nominativi degli ospiti. In caso di dubbi non esitate a interpellare i membri del nostro staff.

Operazioni di segreteria

Dopo essersi sistemato nel proprio alloggio, 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 nel pomeriggio di sabato. L'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 16:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nella tarda mattina di domenica.

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 saranno consumati presso il refettorio interno della casa che ospiterà i partecipanti. Nel corso dei pasti chiediamo cortesemente ai partecipanti di agevolare il lavoro dello staff, garantendo il massimo ordine e lo sgombero dei rifiuti per i quali saranno messi a disposizione appositi recipienti.





3. Iscrizioni e servizi

Quote

La quota totale comprende pernottamento per la sera di sabato, 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 PNG volontari*
Fino a Domenica 3 Aprile (compresa)	40 euro	20 euro
Da Lunedì 4 Aprile a Domenica 24 Aprile (compresa)	45 euro	
Da Lunedì 25 Aprile a Venerdì 29 Aprile	55 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

È possibile ritirare la propria iscrizione entro e non oltre la **seconda fase** (24 Aprile), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata successivamente, la quota versata sarà restituita solo per metà.



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 42 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:** Cena.
- **Domenica:** -





Il pranzo di sabato e domenica non sono inclusi.

Sarà possibile rifornirsi di acqua potabile presso il casolare.

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



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

I partecipanti potranno procurarsi in proprio le cialde di caffè o altri infusi oppure acquistarle al costo di **0.5 €** **cadauna** il venerdì sera presso la segreteria di gioco.

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.

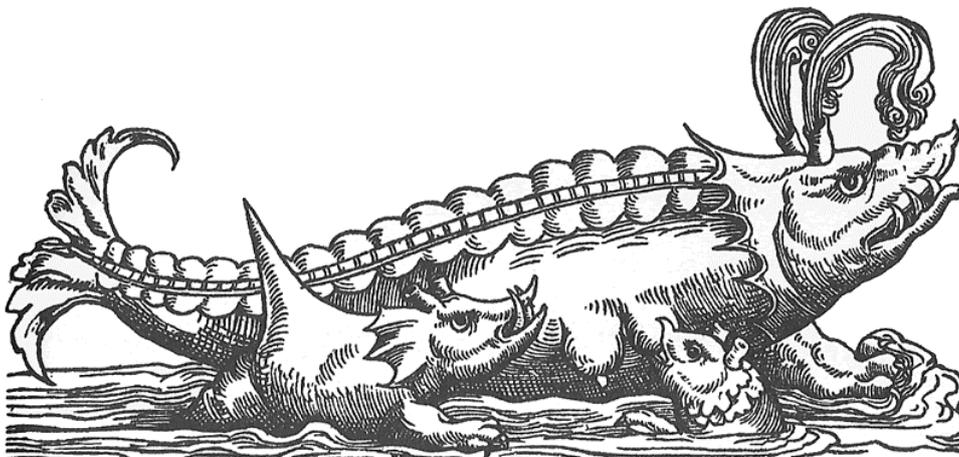




4. Regolamento interno

Di seguito è riportato per esteso il regolamento interno dell'evento. Ogni partecipante è vivamente pregato di consultare con attenzione questa sezione:

- ⌘ Ogni partecipante è tenuto a rispettare gli altri senza arrecare rischi o eccessivo disturbo.
- ⌘ Ogni partecipante è tenuto nei limiti del possibile a favorire il nostro staff, adeguandosi in modo sollecito alle sue disposizioni ed evitando di causare intralcio alle sue attività.
- ⌘ Qualsiasi atto di aggressione fisica o verbale a danno di altri partecipanti o membri dello staff non sarà tollerato in alcun modo e potrà comportare l'immediata espulsione dall'evento.
- ⌘ I partecipanti dovranno evitare nel modo più assoluto di portare materiali illegali di qualsiasi tipo all'interno dell'evento. Quanti fossero sorpresi in possesso di tali materiali, saranno immediatamente espulsi dall'evento. In aggiunta l'associazione si riserva di prender adeguati provvedimenti legali in questi casi.
- ⌘ In caso di partecipanti minorenni cui sia stata comminata l'espulsione per uno dei suddetti motivi, lo staff contatterà la famiglia (o chi ne fa le veci), che sarà tenuta, nei tempi più brevi possibili, ad allontanare il soggetto dalle aree di gioco.
- ⌘ I partecipanti sono pregati di non allontanarsi troppo dalle aree di gioco, spingendosi al di fuori degli spazi riservati per l'evento.
- ⌘ I partecipanti sono tenuti a rispettare la quiete negli alloggi e quindi a evitare un'eccessiva confusione nelle ore notturne durante le quali il gioco sarà sospeso.
- ⌘ In un evento di gioco di ruolo dal vivo è permesso un elevato grado di libertà nelle interazioni tra i partecipanti. In ogni caso tali interazioni non dovranno mai sfociare in liti al di fuori del gioco e gli arbitri si riservano il diritto di sanzionare quanti si rendessero responsabili di tali eccessi.
- ⌘ Eventuali reclami o richieste specifiche potranno esser sottoposte ai membri del nostro staff che cercheranno di farsene carico con la massima sollecitudine.





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 al Campomagno

Quinto anno della novella era,

Il solenne [Campomagno](#) tenuto presso il [Vico di Velathri](#) ha sancito la nascita d'inquietanti insidie e cupi misteri. L'avvento del Cenacolo del Troll: l'insana orda che adora i più temuti esseri della Scacchiera, un tenebroso maleficio scagliato su vivi e defunti, la schiva ombra dei [druidi](#), la scoperta del mistico [pozzo](#) di Velathri e la comparsa di un grottesco Bizarro fanno affiorare un occulto passato che sembra suscitare un morboso interesse in quanti oggi si contendono le sorti della [Scacchiera](#). Al medesimo tempo una nuova generazione di pionieri che raccoglie banditi, esuli e rinnegati provenienti dai tre Reami si affaccia innanzi a questo quadro dalle fosche tinte. Gli eccentrici [Altimastri](#) hanno potuto apprezzare le doti di quest'eterogenea compagine e le prodi [Masnade](#) hanno trovato forze fresche per rimpinguare i propri ranghi.

Mentre i soli primaverili iniziano a sciogliere i rigori dell'inverno, una nutrita spedizione si fa strada verso una Casella che giace inesplorata da tempo.

Qui pare si trovi un insediamento abbandonato, che fu fondato sulle rocce di un'antica necropoli druidica, e le spie degli Altimastri riferiscono di aver avvistato il mostruoso Bizarro nei suoi dintorni.

Gli emissari delle Masnade porteranno con sé un utile bagaglio fornito dai Vichi ma dovranno altresì dare fondo al proprio talento per affrontare l'arduo cimento... principia così con questa mossa il celebre "gambetto di dama".

