

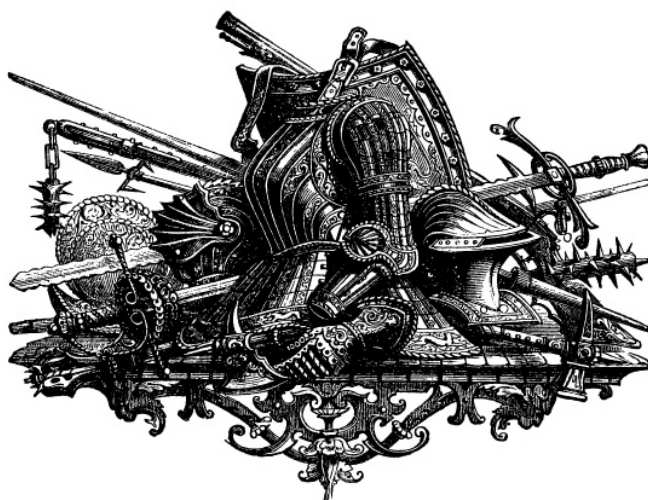
# Simposio LXVI GABBIA O DIMORA

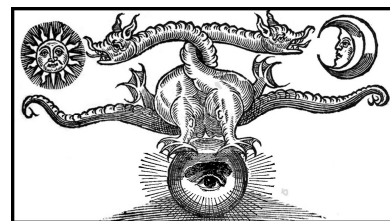


## INTRODUZIONE e REGOLAMENTO

### 1. Cos'è il Simposio in tre punti...

- Il "Simposio" è un evento di gioco di ruolo dal vivo (GRV o LARP) inscenato nell'originale ambientazione fantasy dell'associazione "Le Terre degli Angeli" (**Whanel**). Sul far della primavera di ogni singolo anno le nobili Signorie si riuniscono in un luogo isolato, spesso legato al patrimonio storico di uno dei tre Ducati di Caponord. Tra mura madide di mito e tradizione, sono concepite le più ardite imprese che avranno corso nelle lune venture... che siano eroici propositi o foschi intrighi, qui è gettato l'autentico seme dell'umana ambizione!
- L'evento si terrà dalla sera di venerdì 17 Marzo fino alla tarda mattinata di domenica 19 Marzo. Nel corso della sessione i partecipanti saranno accolti in un'apposita struttura dotata di alloggi e servizi e l'associazione provvederà alla preparazione del vitto.
- Le aree di gioco comprenderanno il maestoso complesso rurale della canonica di Palazzuolo (Monte San Savino - AR) e il vasto giardino circostante.





## 2. Appuntamenti dell'evento

### Raggiungere la sede dell'evento

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto dalle ore 18 alle 20 di venerdì 17 Marzo. I partecipanti sono pregati, nei limiti del possibile, di rispettare questi orari onde consentire un rapido svolgimento dell'attività di accoglienza. Il materiale informativo fornito per l'evento include le coordinate della sede e alcune brevi istruzioni stradali.

### Sistemazione negli alloggi

Una volta arrivati, i partecipanti potranno sistemarsi negli alloggi a loro discrezione. Cercheremo di affiggere in precedenza sulla porta delle varie camerate una lista con i nominativi degli ospiti assegnati a queste. 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 **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 da parte dei partecipanti.

### Orari di gioco

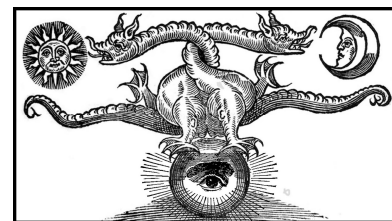
La sessione di gioco avrà inizio nella serata di venerdì. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

Si tenga presente che questi orari sono da considerarsi indicativi e potranno subire variazioni a seconda delle 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, provvedendo a garantire il massimo ordine, lo sgombero dei rifiuti (per i quali saranno messi a disposizione appositi recipienti) e, se possibile, il raduno di posate e stoviglie utilizzate.





### 3. Adesione e servizi

#### Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **50 €** e comprende pernottamento, vitto, copertura assicurativa e adesione alle attività di gioco.

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 quattro giornate previste o 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 il nostro staff.



#### Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 40 posti-letto nelle camerate interne del casolare. Ulteriori posti negli alloggi potranno esser resi disponibili a discrezione dello staff TdA.



#### Pasti

L'Associazione offre ai partecipanti i seguenti pasti:

- **Sabato:** Colazione, pranzo e cena.
- **Domenica:** Colazione.

La cena di venerdì e il pranzo di 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 nei moduli d'iscrizione.



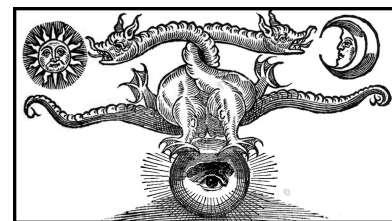
#### Caffè

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. Modalità di iscrizione

La prima fase d'iscrizione inizierà alle **7:30** di lunedì 30 Gennaio e si chiuderà domenica 5 Marzo. La seconda fase inizierà invece lunedì 6 Marzo e si chiuderà giovedì 16 Marzo.

Quanti s'iscriveranno nella seconda fase, a partire da lunedì 6 Marzo, pagheranno un sovrapprezzo di 10 €.

**Il numero massimo di partecipanti è invece 56. L'Associazione si riserva di accettare nuovi iscritti a propria discrezione, una volta raggiunta questa quota.**

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:

- Effettuando l'adesione in occasione di un evento di gioco TdA.
- Fissando un incontro con un membro dello staff associativo presso Arezzo (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail [marcopeloni@alice.it](mailto:marcopeloni@alice.it), cell. 339-8151626).
- Versando la quota di adesione tramite ricarica Postepay (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail [marcopeloni@alice.it](mailto:marcopeloni@alice.it), cell. 339-8151626).

#### Creare/Aggiornare la scheda PG

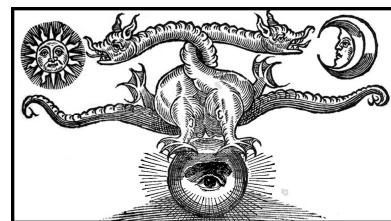
La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

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 (5 Marzo), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della seconda fase (16 Marzo), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre il 16 Marzo l'Associazione non sarà tenuta a restituire la quota.

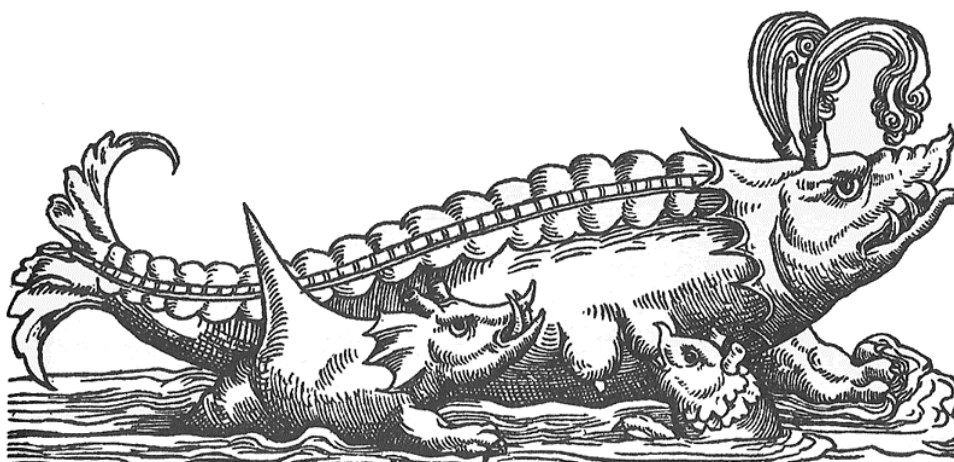




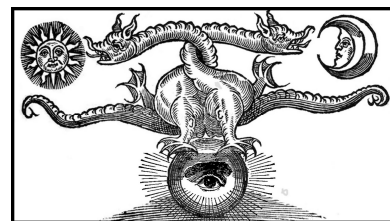
## 5. Regolamento interno

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 a 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.

**MARCO PELONI**

- **Tel.** 339 – 8151626
- **FB:** Marco Piloni
- **E-mail:** [marcopeloni@alice.it](mailto: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](mailto:andrea.botarelli80@gmail.com)



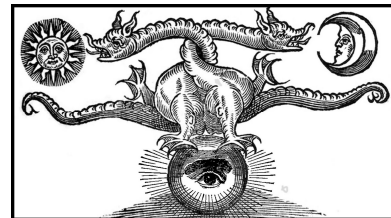
### REGOLAMENTO

Richieste inerenti al nostro regolamento di GRV.

**LUCA PECCHI**

- **Tel.** 377 – 2097835
- **FB:** Luca Pecchi
- **E-mail:** [luca.pecchi@gmail.com](mailto:luca.pecchi@gmail.com)





## 6. Introduzione al Simposio



### Presso il "Serraglio" di Vozi-ar

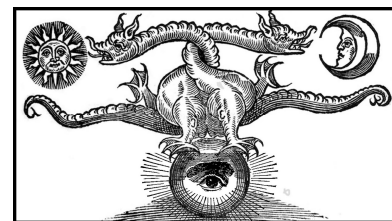
"Possente e pur vacillante quale il suo Sire", così in questo tempo si suol parlar della pittoresca capitale del Lupo **Zari-Dome**, dimora dell'anziano reggente di Khartas **Dimitri Von Khratos**. Nondimeno in questa selvaggia regione di Caponord, ovunque ci si rivolga, i sensi tendono a percepir l'ancestrale forza di un passato ancor vivo in ogni singolo elemento.

Sulla cresta dei colli labiti dalle acque cristalline del vasto lago di **Vozi-ar**, a malapena visibile tra le alte conifere locali, sorge un vecchio *Vioska* (trad. "borgo") scevro di fortificazioni. I forestieri di passaggio spesso si chiedono come questo pugno di casupole, tra le quali troneggia un singolo imponente edificio dalle pallide pareti, non si già stato messo a ferro e fuoco dalle bande di briganti che infestano il Ducato... la risposta a tale quesito non sfugge tuttavia ai saggi decani, i quali ben sanno come solo un folle oserebbe sfidar l'occulto arcano che giace sopito negli antichi **Zverinets** (trad. "Serragli").

Il mito di questi luoghi risale alle origini della stirpe di Volk'ar e in particolare al tempo in cui i valorosi gregari del Grande Cacciatore sconfissero l'aberrante **Zve'r**. Sebbene il segreto della sconfitta della Bestia non sia mai stato rivelato, l'epopea khartasiana narra che dopo il trapasso la sua esecrabile carcassa fu smembrata e che le quattro parti di questo furono sepolte nei più remoti cantoni del Ducato. In seguito in ciascuno di questi siti ebbe principio la costruzione di solenni santuari le cui fondamenta furono realizzate col coriaceo legno delle querce autoctone.

Così vennero alla luce i *Serragli*, la cui custodia fu affidata di volta in volta a provetti cacciatori che si erano distinti per aver compiuto straordinarie imprese nelle contrade circostanti. Nel corso del tempo i custodi presero a stabilirsi vita natural durante entro i *Serragli* e a loro fu conferito il titolo di **Smotrel** (trad. "Guardiano"), rispettato al pari delle più prestigiose cariche della società del Lupo. I *Serragli* divennero così il centro nevralgico della tradizione venatoria, tanto cara ai figli di Volk'ar, e la loro leggenda ottenne nuova celebrità con la creazione del portento dei **Sadki** (trad. "Gabbie")... si narra che questi cimeli, anch'essi intagliati nella radica delle querce khartasiane, potessero relegar per sempre le creature più bellicose e al loro intrno furono irretiti innumerevoli mostri impossibili da abbattere con mezzi comuni. In seguito i *Serragli* presero a ospitare anche i tribunali del Lupo e in essi si diffuse la singolare usanza di punire i più biechi criminali mediante l'eterna prigionia nei *Sadki*.

Oggidì resta ben poco di tale gloria e gli *Smotrel* non sono che ombre sbiadite negli annali di Khartas... tuttavia le Signorie di Caponord, poste innanzi all'incresciosa prospettiva di dover contenere l'agghiacciante furia de "**La Cosa**" comparsa presso i lontani lidi di Ultramar, rivolgono concreti auspici nel prodigio dei *Sadki* e le sale oblate del *Serraglio* di Vozi-ar sono in procinto di accogliere gli ospiti dell'imminente Simposio.



## Il Simposio dell'anno LXVI

L'anno corrente (2966 E.Q. – abbreviato con la cifra romana LXVI: 66) è contraddistinto dall'affiorare di molteplici misteri che sembrano legati alle più remote radici delle lande di Caponord:

Presso l'intraprendente **Signoria di Erigas** echeggiano ancora i clamori causati dal fosco decesso dell'eminente funzionario **Don Andres Jorge de Savas**, perito presso una colonia penale valdemarita, e, soprattutto, dall'eclatante omicidio della celeberrima *Señora de Hierro* **Mercedes Sancha de Castamara**, trucidata presso i remoti scorci di Ultramar. La rottura della Dinastia Castamara, occorsa per fatidica decisione della figlia secondogenita di Donna Mercedes, **Donna Dorotea Enrica de Savas**, ha portato alla nascita di una nuova famiglia reggente il cui regime, sottile e ponderato, si stacca nettamente dall'ambiziosa bramosia dei "*compañeros del viento*". Unico a raccogliere la scomoda eredità della defunta Dinastia resta pertanto il primogenito **Don Esteban Iñigo de Castamara**, la cui ascesa militare al comando della risoluta Banda dell'Astore si scontra con un tenebroso complotto forse vincolato alla funesta sorte della madre.

Presso la sfarzosa **Signoria di Valdemar** gli avidi faccendieri delle Logge presiedono uno storico accordo tramite cui di recente è avvenuta la ripartizione dei più rinomati **Monopoli** delle Signorie di Caponord. Nel frattempo gli illuminati Patroni delle Stirpi perseguono le orme del mitico artista **Legrand**, nelle cui perdute opere, riscoperte dall'eccentrica pittrice **Bérénice Rayantt**, pare celarsi un sapere a dir poco inestimabile. Persino l'altera nobiltà del Drago deve tuttavia subire l'amaro prezzo dei molti furti e attentati orditi dall'irriducibile setta del **Rebis**, il cui principale intento sembra esser quello di punire quanti sono ritenuti nient'altro che "*usurpatori*" dell'ancestrale podestà del Pentarca.

Presso la fiera **Signoria di Khartas**, a cui spetta di ospitare l'attuale Simposio, persiste il terrificante spettro legato alle famigerate **Piaghe** di Zve'r. Il rocambolesco tentativo di porre fine all'esistenza di Vod'ar, il **Leviatano**, non ha purtroppo avuto ragione del colossale essere e nelle lune di autunno questo ha raggiunto i fiordi settentrionali del Ducato del Lupo per dar luogo a una calamità senza pari... lì il Leviatano ha vomitato sul litorale i molti uomini inghiottiti nel corso della catastrofica battaglia marittima in cui è stato affrontato per la prima volta e nel giro di pochi attimi costoro si sono tramutati in feroci predatori affamati di carne umana! In seguito i "*figli della bestia*" si sono presto diffusi nella regione del Golo-Thas, ingrassando le proprie sacche tramite osceni riti di antropofagia. Da un lato i valorosi guerrieri del Lupo, tra i quali spicca il **Golova-Volk Vassilji Yas-Stolock**, promuovono una lotta senza quartiere contro i cannibali mentre gli Indagatori dei Culti Apocrifi, presieduto dalla **Golova-Volka Zoya Von Khratos**, sostengono invece la possibilità di recuperare le vittime del maleficio tramite le misteriose vie della fede.

