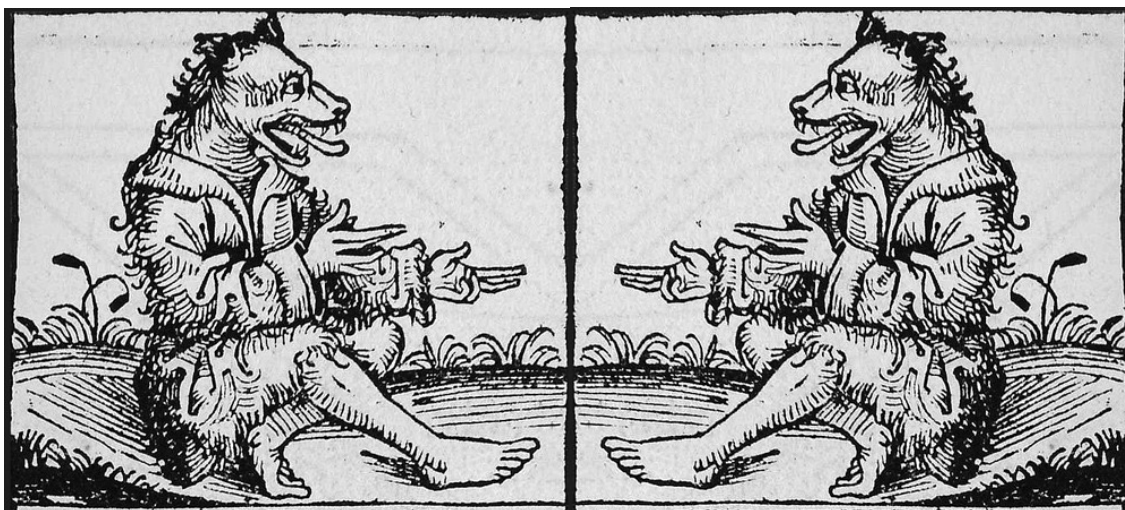
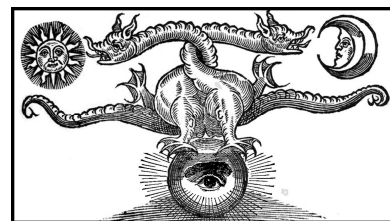




"LUPUS IN FABULA"

COMPENDIO DELL'EVENTO

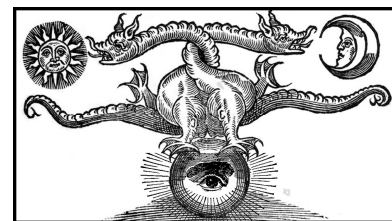
*La speme del giovane e la fede del vecchio
Questa è la sintesi dell'umana pazzia*

Donna Amalia Enrica de Savas

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 15 Marzo fino alla tarda mattinata di domenica 17 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 pittoresco complesso rurale di "**Case Nuove**" (Soci - 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 15 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

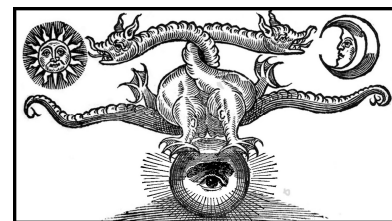
La sessione di gioco avrà inizio nella serata di venerdì. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

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





3. Quote e servizi

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **70 €** e comprende pernottamento, vitto, copertura assicurativa e partecipazione 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 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”.



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 33 posti-letto provvisti di biancheria 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:** 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.



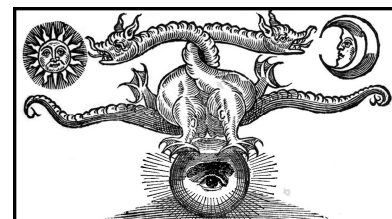
Caffè

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 21 Gennaio e si chiuderà domenica 3 Marzo. La seconda fase inizierà invece lunedì 4 Marzo e si chiuderà giovedì 14 Marzo.

Quanti s'iscriveranno nella seconda fase, da lunedì 4 Marzo, pagheranno un sovrapprezzo di 10 €.

Il numero massimo di partecipanti è invece 54. 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 d'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 partecipazione

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

- 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, cell. 339-8151626).
- Versando la quota tramite ricarica Postepay (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).

Creare/Aggiornare la scheda PG

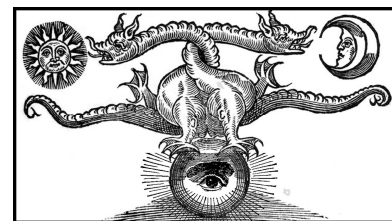
La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

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

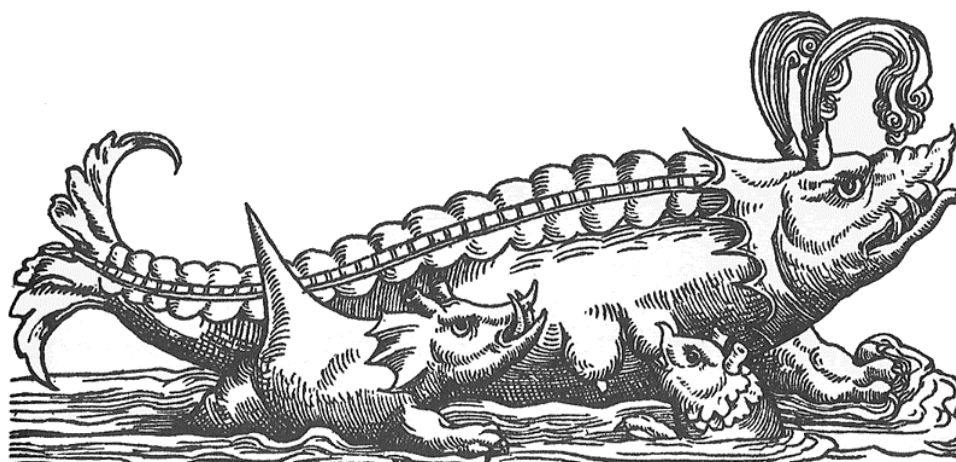


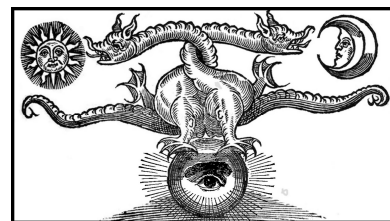


5. Regolamento interno

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 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 Pelsoni
- **E-mail:** marcopelsoni@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



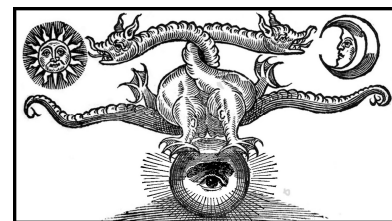
REGOLAMENTO

Richieste inerenti al nostro regolamento di GRV.

LUCA PECCHI

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





6. Introduzione al Simposio



"El Huerto sin Raíces"

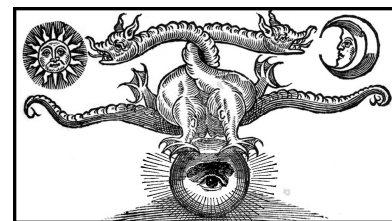


Presso le ultime miglia della **Salaria Orientale**, principale ramo della Red che congiunge Erigas a Valdemar, l'aspra terra dell'Indomito inizia a mutarsi nel florido suolo del Pentarca. Le scoscese rocce della Sierra cedono il passo a lievi alture ricoperte da folta vegetazione, i cui frutti offrono grato ristoro agli esausti viandanti. Al medesimo tempo la lontananza dai gremiti scali erigasiani e dai clamori delle *Bastides* valdemarite concede una rara quiete. Non a caso qui v'è un detto che recita: *"Lungo la grande Salaria, qualsivoglia segreto non vive più di tre miglia"*.

Sul crinale d'un colle detto *"espalda de gato"* (trad. *"schiena del gatto"*), le lunghe file di querce e castagni a un tratto si aprono quasi a invitare l'ignoto pellegrino ad ammirare il pittoresco scorcio della vallata. Solo un occhio attento riesce a cogliere un vecchio cancello posto nei pressi di quel belvedere e solo pochi hanno avuto la sorte di varcarne la soglia.

Oltre quel passaggio si scorgono i tetti d'un paio di dimore che paiono quasi arrampicarsi lungo la ripida scesa. Nient'altro che il rifugio di solitari bifolchi: sono soliti asserire gli occasionali visitatori e la densa caligine che spesso ammantava quel sito pare confermar tali pareri. Se tuttavia si procede oltre, gli edifici si rivelano ben più imponenti in numero e dimensioni, formando un'ampia corte nascosta agli occhi del mondo... ed eccovi alfine giunti presso **"El Huerto sin Raíces"** (trad. *"il giardino senza radici"*).

Sebbene le vere origini del borgo siano sconosciute, è ragionevole pensare che si tratti di una delle tante *Estaciones* che danno asilo a quanti transitano le vie della Red. Nondimeno l'ubicazione dello *Huerto* è nota



solo a un pugno di veterani della Salaria e anche costoro ammettono che molti siano soliti arrivarvi per mero caso.

Del resto anche questo luogo, al pari dei più antichi di Erigas, si trascina dietro il suo bravo fardello di mistero. Anche chi si è concesso molteplici soste presso lo *Huerto* non ostenta mai gran sicumera nel dividerne la posizione. Capita difatti che il cancello del borgo si trovi mezzo miglio oltre o prima del punto indicato, che accanto ad esso sorga un albero diverso ("¡Ay caramba! Ma non doveva esser accanto a uno *stramaledettissimo gelso?!?*") e che talvolta addirittura appaia sul lato dritto piuttosto che quello manco (i.e. anche se in genere quanti hanno riferito tale bizzarria sono stati tacciati d'esser talmente sbronzi da non esser riusciti a capir in quale direzione stessero procedendo).

Anche sull'effettiva proprietà della tenuta la storia pare alquanto controversa. Nel corso dei secoli l'intera *Estacione* è passata di mano in mano una miriade di volte, finendo sotto la guida di avidi *Castillanos*, arditi *Caudillos* o persino facoltosi ereditieri valdemariti e venendo puntualmente ceduta per un misero pugno di sovrane imperiali. Non a caso si narra che ogni proprietario abbia potuto goder d'ingente prosperità per un certo tempo, talvolta alcune decadi altre volte pochi anni, per poi finire in bancarotta. Pare quasi che lo *Huerto*, come recita il suo nomignolo, non consenta ai propri padroni di "metter radici" e che ogni esistenza debba prima o poi lasciar posta a un'altra tra le sue pietre senza tempo.

Attuale custode del borgo è **Donna Amalia Enrica de Savas**, una benevola erudita dal profondo ingegno e dal carattere modesto che, per quanto detesti farsene un vanto, è considerata tra i più eminenti membri della mistica casta dei Medium. Oltre mezzo secolo di permanenza nello *Huerto* l'hanno portata a smentir il funesto destino che unisce i suoi predecessori e tutti i suoi **Huéspedes** (trad. "ospiti") sono persuasi che ella potrà concluder serenamente lì i giorni che le restano.

A tal proposito, Donna Amalia non ha mai negato accoglienza a chiunque abbia saputo rispettar la stimata pace del luogo, fissando come unica regola un massimo di tre giorni di sosta. Gli unici cui è concesso di restar più a lungo sono gli *Huéspedes*, ciascuno dei quali è, come il borgo stesso, "senza radici" (e.g. orfani, derelitti, rinnegati, etc.). A quanti il mondo ha voltato le spalle, lo *Huerto* offre un futuro.

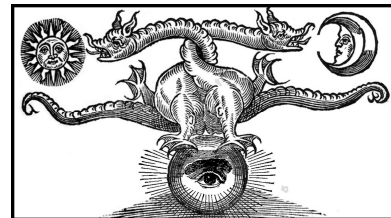


Il pingue Alcade si calcò la spessa cappa di lana sulle spalle, invidiando l'imponente brutto che gli stava accanto. A differenza del mercenario, nelle cui vene certo scorreva sangue d'ogre, egli non era avvezzo a quel freddo... un inverno dannato si era posato sulle assolate lande erigasiane e per quanto un fuoco bellicoso ardesse nell'anima del *pueblo*, i suoi figli battevano i denti.

La nebbia copriva il tratto di strada che saliva da fondovalle e per quanto nemmeno lo sguardo d'un falco avesse potuto penetrarla, il nobile era persuaso che di lì a poco ne sarebbe sortita l'avversa fazione. La masnada che aveva al soldo stava schierata al centro della via e quei volti tagliati nella pietra non emettevano alcun suono. Una selva di picche, spiedi e ronche s'innalzava sulle loro teste, tramutando il drappello in una sorta di porcospino.

Dal canto suo l'Alcade scrutava con la coda dell'occhio la macchia d'alberi a manca. In quel punto alcuni uomini dal volto annerito, troppo gracili per esser militi, armeggiavano con piccoli barili coperti di tela incerata... una sorpresa ben peggiore dei bruti attendeva chi avrebbe osato dar l'assalto al colle.

A un tratto un'ombra voluminosa saettò fuori dalla foschia, incedendo rapidamente verso la schiera che stava in alto. Poco ci mancò che il cavalleggero si beccasse un dardo in corpo... ma l'aquila quadricipite che sveltava sul suo vessillo era più che sufficiente per estinguer ogni proposito ostile.



L'anziano Valiente alzò la testa oltre la linea d'arbusti che offriva copertura a lui e ai venti compañeros al seguito. Solo un Alcade col cervello inzuppato nel rôn avrebbe potuto pensare che si sarebbero mossi lungo la strada. Del resto la via era la loro dimora e chi avesse osato invocar cavilli per bandirli dalla Salaria, avrebbe senz'altro pagato il dazio del ferro.



Purtroppo il vantaggio che gli offriva l'imboscata sarebbe presto andato a farsi benedire a causa di quel tempo infame. La viscida fanghiglia in cui erano stati costretti a strisciare e le fronde intrise d'acqua non giovavano alle polveri... pertanto, quando le bocche da fuoco avrebbero fatto sentir la loro voce, il Valiente riteneva che almeno metà tra queste se ne sarebbero rimaste mute.

Dovevano dunque muover per primi e sperar che la paura facesse la sua parte. Sferrare l'attacco significava tuttavia accender la scintilla... la fatidica scintilla che avrebbe appiccato il Nuevo Infierno, ossia la guerra che aveva ricevuto un nome prima ancora di principiare.

Per questo, quando l'ignoto cavaliere uscì dalla nebbia, il Valiente parve quasi ringraziarlo per aver rimandato lo scontro. Cosa voleva tuttavia quel piantagrane?

Il cavaliere parlò all'Alcade ed egli divenne livido in volto, facendosi indietro assieme alla sua cricca. Per qualche minuto un silenzio irreale aleggiò sul tratto di via... dopodiché uno stuolo di pellegrini abbigliati in pratiche vesti prese a sfilare fuori dal manto di caligine.

Sei di loro reggevano i supporti d'una lettiga coperta da drappi che avevano la stessa tinta del mare e oltre i veli a malapena si scorgeva una figura sdraiata. La strana processione improvvisamente svoltò, uscendo dalla carraia e varcando un cancello che s'intravedeva tra gli alberi... un cancello di cui i litiganti avevano finora ignorato l'esistenza.

