

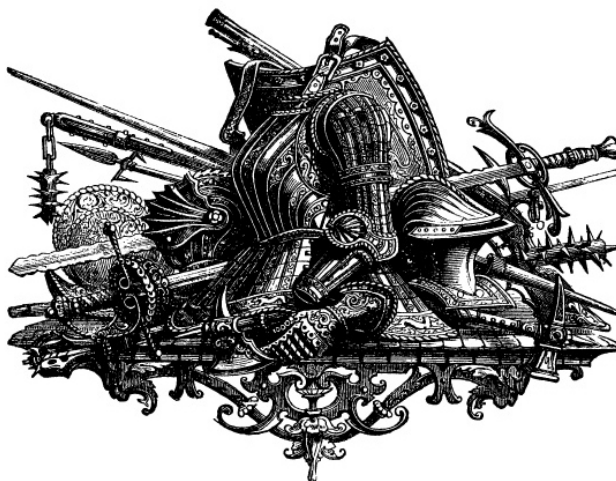
Ventura LXVIII OLTRETUTTO

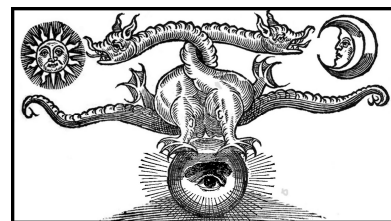
INTRODUZIONE e REGOLAMENTO



1. Cos'è la Ventura in tre punti...

- ⌘ La "Ventura" è un evento di gioco di ruolo dal vivo (GRV o LARP) inscenato nell'originale ambientazione fantasy dell'associazione "Le Terre degli Angeli" (**Whanel**). Ogni quadriennio le grandi Signorie di **Caponord** convocano una compagine formata da validi individui provenienti da ciascuna delle proprie nazioni al fine di aprire agli individui più meritevoli le porte delle più prestigiose tra le proprie istituzioni. Così una "nuova linfa" affluisce nel cuore dei reami noti come **Ducati**, intrecciandosi in modo indissolubile alla sorte di questi.
- ⌘ L'evento si terrà dalla sera di giovedì 12 Settembre fino alla tarda mattinata di domenica 15 Settembre. 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 l'imponente **Convento dell'Incontro** (Bagno a Ripoli - FI), uno sperduto monastero francescano nascosto nella boscaglia dei colli che sovrastano Firenze.





2. Appuntamenti dell'evento

Raggiungere la sede dell'evento

L'arrivo dei partecipanti presso la sede dell'evento è previsto dalle ore 18 alle 21 di giovedì 12 Settembre. I partecipanti sono pregati, nei limiti del possibile, 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 **documenti e materiali** necessari per la sessione (es. monete per nuovi personaggi, tesserini gossip, tesserini “*Voci e Leggende*”, etc.).

Presentazione dell'evento

Prima che la sessione abbia inizio, sarà tenuta una breve riunione collettiva in un punto di raduno. In quest'occasione lo staff introdurrà l'evento e sarà disponibile per rispondere a eventuali richieste di chiarimento da parte dei partecipanti.

Orari di gioco

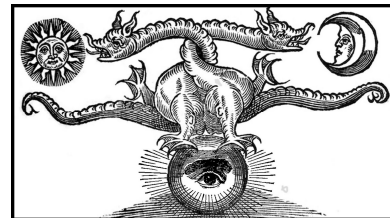
La sessione di gioco avrà inizio nella serata di giovedì. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

Si tenga presente che questi orari sono da considerarsi 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, lo sgombero dei rifiuti (per i quali saranno messi a disposizione appositi recipienti) e, se possibile, la pulizia delle stoviglie e posate utilizzate.





3. Servizi



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 43 posti-letto in camerate comuni. Posti aggiuntivi potranno essere resi disponibili solo a discrezione dello staff TdA. Gli ospiti che pernoveranno all'esterno della sede sono invitati a segnalarlo al momento dell'iscrizione.



Pasti

L'Associazione offre ai partecipanti i seguenti pasti:

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

I partecipanti che soffrono d'intolleranze alimentari sono tenuti a segnalarle al momento dell'iscrizione.



Acqua e bevande

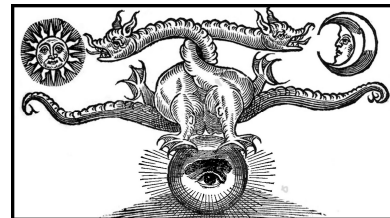
L'acqua interna del casolare è potabile, pertanto i partecipanti potranno attingere alle fonti disponibili a loro discrezione. Consigliamo a tal proposito di munirsi di borracce, boccali, calici, etc. adatti al contesto di gioco.



Caffè

Lo staff metterà a disposizione una macchina da espresso (Lavazza Espresso Point) piazzata in uno spazio fuori-gioco 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 giovedì sera presso la segreteria di gioco.

I partecipanti sono responsabili del corretto utilizzo della macchina e ogni danno causato a questa dovrà essere risarcito dal responsabile o, in assenza di questo, sarà addebitato a tutti i partecipanti nella quota di una delle successive sessioni.



4. Modalità di iscrizione

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **75 €** 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 quattro giornate previste o che sceglieranno di non usufruire dei servizi contemplati di seguito.

La prima fase d'iscrizione si chiuderà domenica 8 Settembre. La seconda fase inizierà invece lunedì 9 Settembre e si chiuderà mercoledì 11 Settembre.

Le iscrizioni fatte nella seconda fase saranno soggette a un supplemento di 10 €.

Per potersi iscrivere all'evento è necessario fare quanto segue:

1. Versare la quota d'adesione: I partecipanti dovranno versare in anticipo la quota d'adesione:

- o **A mano:** In occasione di un altro evento oppure fissando un incontro con un membro dello staff associativo presso Arezzo (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).
- o **Tramite ricarica Postepay:** (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).

2. Effettuare l'iscrizione online: I partecipanti dovranno quindi registrare la propria iscrizione sull'apposito modulo online, allegando i dettagli del versamento della quota. I partecipanti riceveranno quindi una mail di conferma dell'avvenuta iscrizione.

Creare/Aggiornare la scheda PG

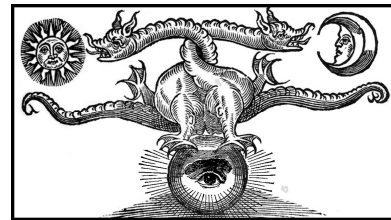
La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

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 (8 Settembre), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della seconda fase (11 Settembre), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre l'11 Settembre, l'Associazione non sarà tenuta a restituire la quota.

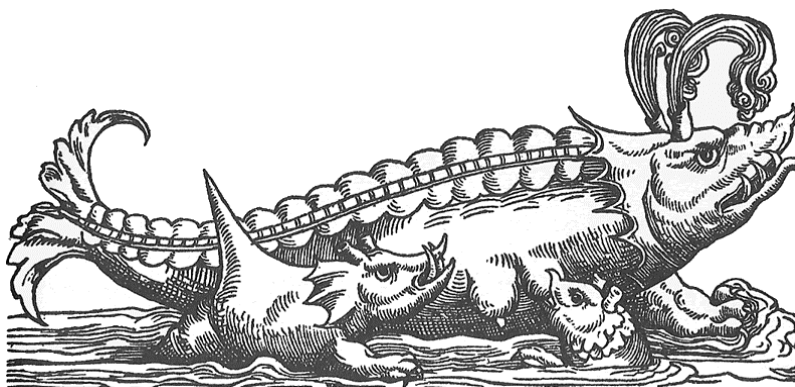


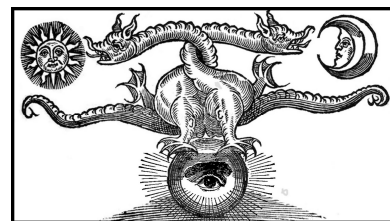


5. Regolamento interno

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 causare rischi o 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 tale materiale, saranno immediatamente espulsi dall'evento. In aggiunta l'associazione si riserva di prender adeguati provvedimenti legali in questi casi.
- In caso di partecipanti minorenni espulsi 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 in cui il gioco sarà sospeso (**SCIOGLI**).
- 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.
- **Sgombero a fine evento:** Al termine della sessione i partecipanti dovranno sgomberare ogni effetto personale o rifiuto dal proprio alloggio, assicurando la massima pulizia di questo.





CONTATTI



ADESIONI ALL'EVENTO

Richieste e domande inerenti alle iscrizioni.

MARCO PELONI

- **Tel.** 339 – 8151626
- **FB:** Marco Pelsoni
- **E-mail:** marcopeloni@alice.it



AMBIENTAZIONE

Richieste inerenti all'ambientazione e alle nostre iniziative di GRV:

ANDREA BOTARELLI

- **Tel.** 349 – 7536726
- **FB:** Andrea Botarelli
- **E-mail:** andrea.botarelli80@gmail.com



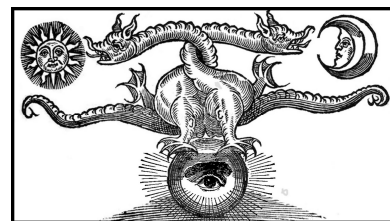
REGOLAMENTO

Richieste inerenti al nostro regolamento di GRV.

LUCA PECCHI

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





6. Introduzione alla Ventura



*Levati lesto, o ignoto peregrino,
Levati onis, che sia vespro o mattino,
Non badar al caldo né al gelo,
Vai per terra, per mare, per cielo,
L'orizzonte non ha limite o misura,
Alfine abbia inizio la tua Ventura.*



Ravvivare e Mescolare

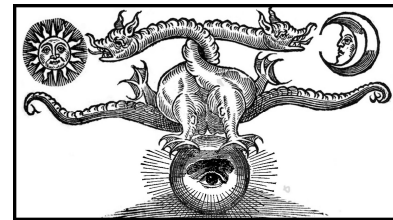
Nel corso dell'anno ogni nazione celebra le proprie origini e le proprie tradizioni con una pluralità di ricorrenze alquanto pittoresche. Vi è tuttavia un emblematico frangente in cui le nobili Corti, Frange e principali istituzioni di Caponord si riuniscono allo scopo di condividere le proprie alterne esperienze e, soprattutto, di **"ravvivare e mescolare la linfa"** delle proprie compagini.

Quest'iniziativa prende il nome di "Ventura" e, in analogia alle stagioni del calendario imperiale, si svolge in un lasso di tempo complessivo di quattro anni. Tutto ha inizio con un solenne editto diffuso "ai quattro venti" nei principali crocevia di Erigas, Valdemar e Khartas; in tale bando si chiede a quanti non posseggono già ruoli preminenti nei governi nazionali di presentarsi presso uno scalo marittimo della propria terra. In quel porto giungerà poi un singolo Brigantino di grande capienza che prenderà a bordo un numero di individui decretato in accordo ai voleri di ogni singola Signoria.

Le varie delegazioni giungeranno quindi presso una remota Colonia o Marca, solitamente scelta per la sua posizione vincolata a grandi eventi storici o ambiziosi progetti futuri. Qui avrà luogo la prima *Ventura* del quadriennio in cui ai partecipanti sarà in primis dato modo di metter le proprie doti al servizio di importanti obbiettivi dei tre Ducati, da cui il termine **"ravvivare"** riferito all'avvento di forze fresche a beneficio delle varie parti in causa; in secondo luogo le Corti sproneranno i propri gregari a intrecciare le loro gesta con quelli delle altre, da cui il termine **"mescolare"** riferito agli scopi proiettati in un'ottica nettamente internazionale.

In seguito la *Ventura* si ripeterà per tre volte negli anni successivi. Alle successive edizioni dell'evento potranno prender parte gli ospiti originali e, dietro avvallo delle Signorie, un piccolo numero di nuove leve invitate da questi.

Chiunque ha ben compreso il significato della *Ventura* sa che questa nasce innanzi tutto dalla volontà dei governi centrali di mantenere un certo 'dinamismo' nelle proprie file; per questo ogni nuovo quadriennio ha la duplice funzione di far piazza pulita dei molti mediocri e di promuovere i pochi individui davvero degni di stima.



Questo nondimeno si basa sulla politica del **“dividi et impera”** che da secoli ispira la reggenza delle Signorie di Caponord; favorire una certa precarietà e volubilità negli strati intermedi della società difatti impedisce a questi di coalizzarsi contro quanti siedono ai vertici del potere.

L'Eremo di Rhall

A sud dell'opulenta Signoria di Valdemar s'innalza l'estrema propaggine delle scoscese Cime Guardiane. Tra queste alture sorge una piccola valle boscosa sulla quale nessuno dei grandi Ducati del Settentrione esercita diritto di governo. Si tratta di un territorio selvaggio, completamente scevro d'insediamenti abitati, con l'unica eccezione di uno sperduto monastero noto come “Eremo di Rhall”.

È l'Impero stesso a reclamare questo territorio e gli unici inquilini del solitario Eremo sono un gruppo di devoti seguaci consacrati al Sire Calibal “L'Insonne” che prendono il nome di “Ufficio della Reminiscenza”. Si dice che l'Ufficio abbia preso possesso dell'Eremo oltre mille anni fa, in occasione della presa di potere falconita sulle lande di Caponord. Le genti della zona affermano che l'Ufficio funga da archivio centrale per l'Impero, con il compito di registrare i fatti salienti che avvengono nella giurisdizione dei Ducati. La verità è che ben pochi sono ammessi oltre la soglia dell'Eremo: le provvigioni giungono stagionalmente tramite carri coperti che sostano innanzi ai cancelli della struttura e gli stessi Nunzi di Falcon non sono stati visti recar visita più di una volta ogni quattro anni.

*Non a caso l'ultimo bando emesso dalle autorità imperiali è destinato a far grande scalpore... nel silenzio generale l'intero Ufficio della Reminiscenza ha sgomberato le sale dell'Eremo e questo è stato quindi offerto come sede per la **terza Ventura di Caponord**. A tal proposito il bando cita l'esigenza di assicurare un “luogo che sia propizio a illuminati compromessi”, viste le gravi crisi nazionali recentemente occorse presso Erigas, Valdemar e Khartas. Nondimeno ciò suggerisce che il governo falconita sia intenzionato mantenere un “vigile sguardo” sui fatti della Ventura, evitando che questi possano causare un'escalation di eventi soprannaturali come quelli occorsi un anno addietro presso la “Isla Naciente” (cf. Ventura 2018).*

Dal canto loro i vertici delle Signorie, prostrati dalle incresciose beghe interne, non hanno certo potuto opporre obiezioni a un simile invito. Così, per la prima volta dopo lunghe decadi, il fatidico appuntamento della Ventura non si svolgerà in una remota isola della Cinta bensì nel cuore stesso dei Ducati. Gli imponenti vascelli dell'Armada lasciano posto a una colorita carovana formata dai celeri palafreni delle estaciones erigasiane, dagli sfarzosi cocchi valdemariti e dai pesanti carri da carico khartasiani. Mentre gli occhi del vecchio mondo scrutano con malcelata curiosità le singolari gesta di Caponord, i protagonisti di queste si accingono a siglare un capitolo fondamentale della propria vicenda.