

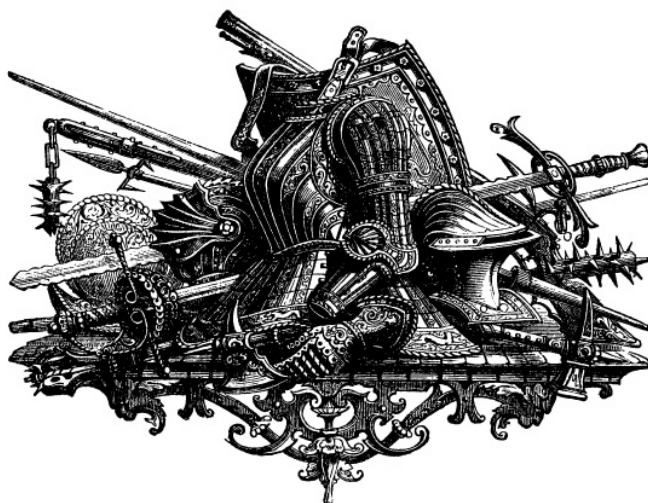
Ventura LXVI OLTREMONDO

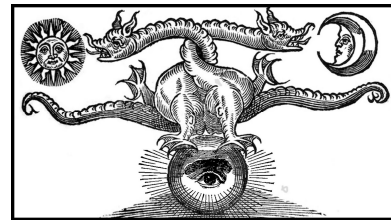


INTRODUZIONE e REGOLAMENTO

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 delle lande 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 7 Settembre fino alla tarda mattinata di domenica 10 Settembre. 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 Eremo di S.Egidio, il pittoresco giardino circostante e le suggestive selve dei monti che sovrastano l'antico borgo di Cortona.





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 7 Settembre. 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

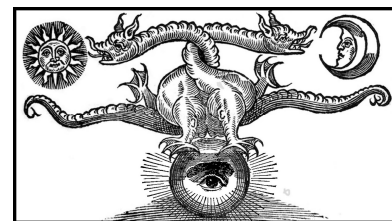
La sessione di gioco avrà inizio nella serata di giovedì. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

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, provvedendo a garantire 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. Adesione e servizi

Quote

La quota totale dell'evento è fissata a **70 €** 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 il nostro staff.



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 48 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:

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

La cena di giovedì 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 di iscrizione.



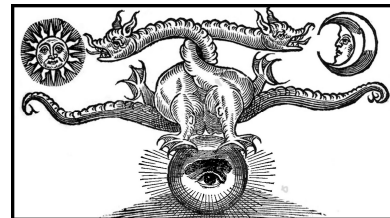
Caffè

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 giovedì 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.





4. Modalità di iscrizione

La prima fase d'iscrizione inizierà alle **7:30** di lunedì 17 Luglio e si chiuderà domenica 30 Agosto. La seconda fase inizierà invece lunedì 31 Agosto e si chiuderà mercoledì 6 Settembre.

Coloro che s'iscriveranno nella seconda fase pagheranno un sovrapprezzo di 10 €.

Il numero massimo di partecipanti è invece 65. 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 allo staff 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, cell. 339-8151626).
- Versando la quota di adesione tramite ricarica Postepay (contattare **Marco Peloni** – FB, e-mail marcopeloni@alice.it, cell. 339-8151626).

Creare/Aggiornare la scheda PG

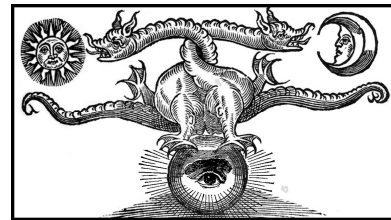
La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

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 (30 Agosto), in quel caso la quota versata sarà restituita per intero. Qualora l'iscrizione sia ritirata prima del termine della seconda fase (6 Settembre), la quota versata sarà restituita solo per metà. Oltre il 6 Settembre l'Associazione non sarà tenuta a restituire la quota.

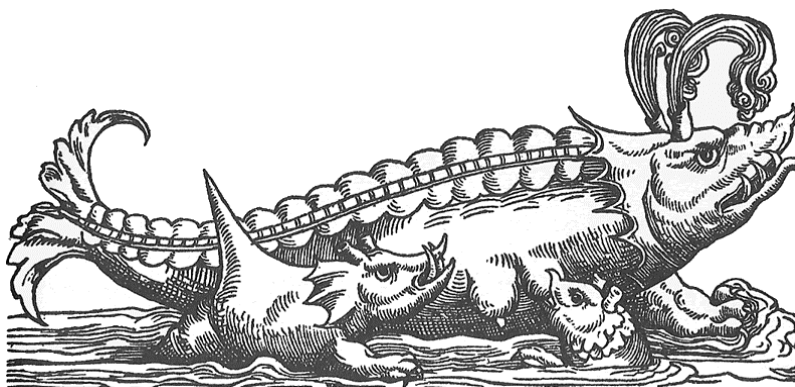


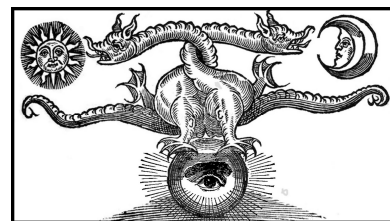


5. Regolamento interno

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 arrecare rischi o eccessivi disturbi.
- 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 cui sia stata comminata un'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 in cui 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.
- **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 all'iscrizione all'evento.

MARCO PELONI

- **Tel.** 339 – 8151626
- **FB:** Marco Piloni
- **E-mail:** 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



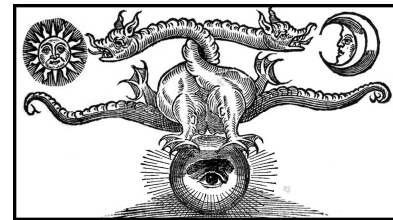
REGOLAMENTO

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

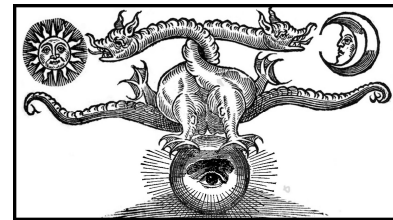
Nel corso dell'anno ogni nazione celebra le proprie origini e le proprie tradizioni con una pluralità di ricorrenze alquanto pittoresche. Vi è tuttavia un emblematico frangente in cui le nobili Corti, Frange e principali istituzioni di Caponord si riuniscono allo scopo di condividere le proprie alterne 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 obiettivi 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.

Nell'anno corrente (2966 E.Q.) sta per aver inizio una nuova *Ventura* la cui sede è, ancor una volta, un atollo che vaga senza posa nel grande Oceano e che si dice sia affiorato solo di recente dalla nebbia perenne che cinge il famigerato arcipelago di **Fantasmagoria**.

La Ventura dell'anno LXVI

Un anno alquanto turbolento divide la precedente Ventura dal nuovo fatidico appuntamento che si profila innanzi alle Signorie di Caponord.

La burrascosa successione occorsa ai vertici della **corte dell'Indomito** ha visto la novella Dinasta **Dorotea Enrica de Savas**, la “*Señora dei Vidrio*”, costretta a far fronte alle controverse sorti della propria nazione. Da un lato le agitazioni provocate dal licenziamento dei garzoni impiegati presso gli opifici della *Liga Dorada* e dall'altro le scrupolose ricerche tese a far luce sulla fosca dipartita del celebre Andres Jorge de Savas; in tutti questi frangenti Donna Dorotea ha certo dimostrato, col suo alacre impegno, di saper tener le redini dell'ordine pubblico.

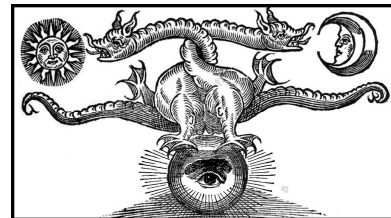
Oltre i confini di Erigas hanno invece fatto scalpore le gesta intraprese dagli spiriti più irrequieti del *pueblo*. Al timone delle navi dell'Armada, l'eccentrico Nautarca **Miguel Ramirez de Velasca** si è spesso ritrovato a dover salvaguardare tratte mercantili sulle quali gravavano cupi rischi come quelle del prelibato *ron* e della micidiale *polvo nigra*. Al medesimo tempo Don Miguel è stato suo malgrado coinvolto nella scoperta di un occulto segreto sepolto nella mente della bislacca compagna di ciurma, detta la *Pequeña*. Si fa invece sempre più sfrenata l'ambizione dello spavaldo General Brigadiere **Esteban Iñigo de Castamara**, la cui Banda dell'Astore ha conseguito rimarchevoli obbiettivi come il prestigioso gonfalone di Erigas e l'ardita presa di Fantasmagoria. Nondimeno le fortune del condottiero sono messe in ombra da un bieco complotto che, dopo aver mietuto la vita della “*Señora de Hierro*”, sembra porre una mortifera insidia sui principali esponenti del *Sangre Castamara*.

Presso l'altezzosa élite della **corte del Pentarca** si susseguono invece singolari eventi legati all'ancestrale passato delle Stirpi. Grazie all'encomiabile impegno dell'artista **Bérénice Rayantt**, le nobili casate valdemarite hanno principiato l'ardita cerca delle uova della “*Prima Progenie*”, presumibilmente celate entro le lande di Caponord dal leggendario capostipite **Legrand**. Se da un lato l'esito di questa missione è stato spesso funestato dall'intervento degli irriducibili agenti del **Rebis**, dall'altro le Stirpi hanno mostrato di sapersi difender egregiamente dalle grinfie dell'ostile setta. Numerosi attentati orditi dal Rebis a danno di facoltosi *Eredi* sono stati puntualmente sventati e ciò ha infine consentito all'aristocrazia delle Logge di conseguire una meta fondamentale.

All'interno del vetusto “*Bastion Remoto*” si è palesata l'esistenza di un passaggio mistico in grado di condurre entro il “*Coeur du Dragon*”, ossia la presunta dimora ultraterrena del nume draconico che dall'alba dei tempi è vincolato al fato di Valdemar. Lì, per la prima volta dopo intere ere, i Grand-Masters **Cécile Blanchfort**, **Artemis La Fosse** e **Nestor Cimanteau** si sono ritrovati al cospetto dell'anima stessa della propria schiatta.

I più eclatanti clamori sono altresì occorsi sul selvaggio suolo laddove ha sede la **corte del Lupo Bifronte**. Da quasi un anno a questa parte dilaga nei *Fold* di Khartas la vorace orda cannibale dei *figli della bestia*, i cui primi esemplari furono vomitati dalle nefande fauci del Leviatano. L'ignoto maleficio che si accompagna all'avvento dei *figli* dilaga come un cancro presso i sentieri del Lupo e quanti sono stati risparmiati dai mostri antropofagi hanno poi conosciuto l'ancor più terrificante sorte d'esser tramutati in loro simili. I pareri dei prodi Arconti, chiamati a contenere una calamità senza precedenti, si dividono tra la proposta sostenuta dalla Zarina **Zoya Von Khratos**, tesa a recuperare l'umanità dei figli mediante la consacrazione di un nuovo culto apocrifo, e i propositi belligeranti del Golova-Volk **Aleksej Makarov**, persuaso della necessità di annientare a ogni costo gli insaziabili predatori.





La lotta dei patrioti khartasiani è resa ancor più dura dalla recente comparsa di due aberranti esseri, le cui origini sono avvolte nel più oscuro mistero. Per prima è citata l'orripilante **Piaga** partorita dalle mura del *Serraglio* di Zari-Dom, forse a causa dell'abbietto tradimento perpetrato dal millenario *Smotrel* a cui era affidata la custodia del santuario. Non minor timore è causato dall'abominio con tratti di **vampiro**, responsabile di aver seminato una drammatica scia di sangue tra gli appartenenti delle solenni Discendenze. Invero solo alcuni tra i più implacabili cacciatori del Lupo, come l'Arconte **Vassiliji Yad-Stolock**, conoscono la reale entità di queste minacce e osano tuttavia porsi sulle orme degli incubi viventi.

Agli albori dell'estate corrente, lo spesso banco di bruma si è diradato sulla fascia orientale dell' "*arcipelago errante*" di **Fantasmagoria** e le navi di pattuglia in zona si sono imbattute in un nuovo agglomerato di isole natanti. Su molti di questi atolli sono stati rinvenuti ruderi di un'ignota civiltà e nel lembo di terra più grande, cui è stato affibbiato l'appellativo di "*isla innominada*", i pionieri sostengono d'aver rinvenuto un'imponente magione, abbandonata ma altresì serbata in perfette condizioni.

Voci indiscrete lasciano trapelare il fatto che altri 'vagabondi' possano aver calcato il suolo dell'*isla* negli ultimi dì e ciò nonostante le Signorie hanno giudicato fattibile sfruttare questa posizione come sede per la prossima **Ventura**. Ben presto un gran numero di braccianti, dotti e curiosi sbarcherà sul remoto lido onde approntar l'incontro dello Stallone, del Drago e del Lupo... per tutti loro offre un imperscrutabile monito la scritta trovata presso i cancelli della dimora:

*Varcato l'occulto confine dell'ignoto
Ogni regola sia rotta, Ogni patto sia sciolto*

