

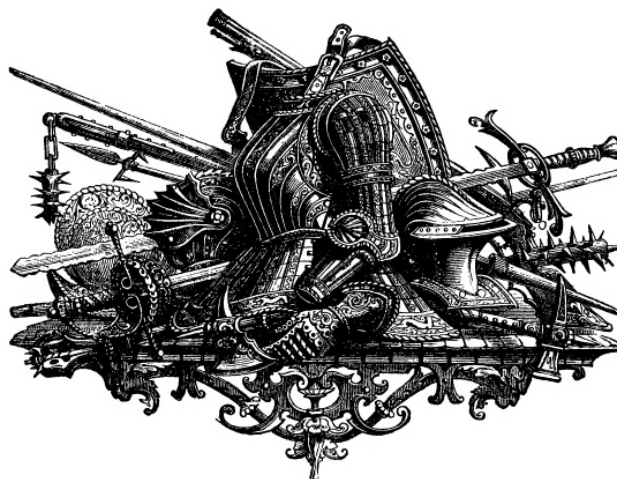
Ventura LXVII OLTREMORFO

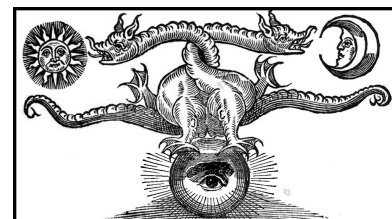
INTRODUZIONE e REGOLAMENTO



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 6 Settembre fino alla tarda mattinata di domenica 9 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 la suggestiva **Pieve di Molli**, i selvaggi tratti di selva circostanti e le pittoresche cave di marmo che si aprono al loro interno.





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 6 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 necessarie per raggiungere la sede.

Sistemazione negli alloggi

Una volta arrivati i partecipanti potranno occupare i posti-letto interni, prenotati in fase d'iscrizione. 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 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

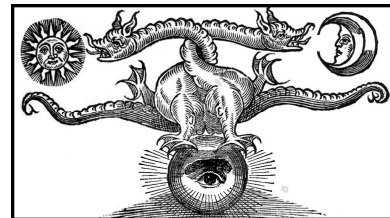
La sessione di gioco avrà inizio nella serata di giovedì. Nel corso di ogni giorno l'inizio del gioco (**AZIONE**) sarà dato alle ore 10:00 e la sospensione di questo (**SCIOGLI**) alle 2:00. La sessione di gioco avrà termine nel primo pomeriggio di domenica.

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, 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. Servizi



Alloggi

L'Associazione mette a disposizione 33 posti-letto in camerate comuni. Posti aggiuntivi potranno essere resi disponibili solo a discrezione dello staff TdA.

Gli ospiti che pernoveranno all'esterno sono invitati a segnalarlo al momento dell'iscrizione. Consigliamo come possibile sistemazione il **camping "La Montagnola"** (<https://www.campinglamontagnola.it/>).



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 non è potabile e pertanto l'Associazione metterà a disposizione le bevande nel corso dell'evento. Segnaliamo inoltre i seguenti punti:

- I partecipanti sono invitati a portare una piccola scorta d'acqua per il consumo personale da tenere all'interno degli alloggi.
- I partecipanti dovranno portare con sé un recipiente a tema (es. boccale, calice, coppa, corno, etc.) da usare nel corso dei pasti in gioco.

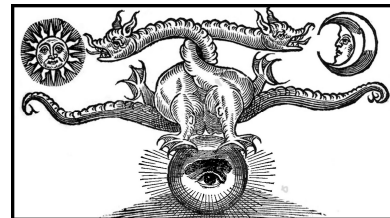


Caffè

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 € ciascuna** 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 **60 €** 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.

L'unica eccezione è costituita dal pernottamento all'esterno della struttura, per il quale sarà applicata una quota ridotta di **30 €**.

La prima fase d'iscrizione inizierà alle **7:30** di lunedì 9 Luglio e si chiuderà domenica 29 Agosto. La seconda fase inizierà invece lunedì 30 Agosto e si chiuderà mercoledì 5 Settembre.

Coloro che s'iscriveranno nella seconda fase pagheranno un sovrapprezzo 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 Piloni** – FB, e-mail marcopiloni@alice.it, cell. 339-8151626).
- o **Tramite ricarica Postepay:** (contattare **Marco Piloni** – FB, e-mail marcopiloni@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

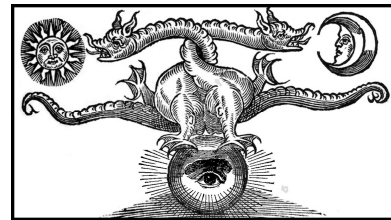
La **scheda PG** riporta il profilo di gioco di un personaggio e deve essere stampata dal giocatore e serbata nel corso dell'evento.

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

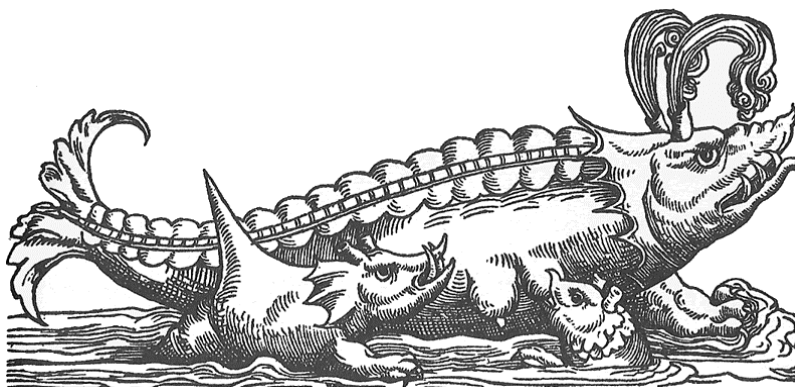


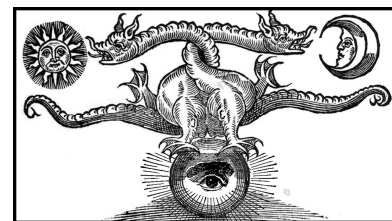


5. Regolamento interno

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 Piloni
- **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



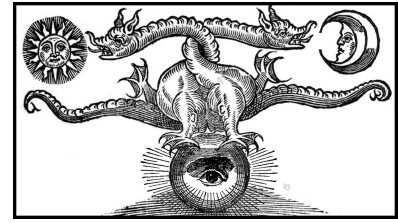
REGOLAMENTO

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

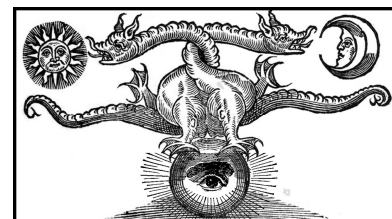
Nel corso dell'anno ogni nazione celebra le proprie origini e le proprie tradizioni con una pluralità di ricorrenze alquanto pittoresche. Vi è tuttavia un emblematico frangente in cui le nobili Corti, Frange e principali istituzioni di Caponord si riuniscono allo scopo di condividere le proprie alterne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

Nell'anno corrente (2967 E.Q.) sta per aver inizio una nuova *Ventura* la cui sede è, ancor una volta, un lembo di terra comparso dall'ignoto che risponde al nome di **"isla naciente"**.

La Ventura dell'anno LXVII

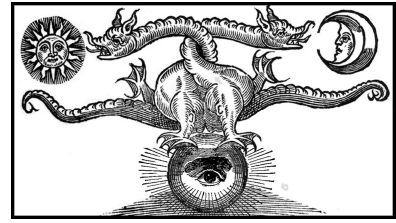
Anno sessantesimo settimo dell'ultimo secolo del terzo millennio imperiale: i tenebrosi fatti occorsi presso la vetusta fortezza di Gigaspasch ancora echeggiano nelle contrade di Caponord e il cuore delle Signorie si fa di giorno in giorno più pervaso di timore.

*Nelle assolate lune di Talon gli imponenti vascelli dell'Armada si spingono ancor una volta al largo delle scure acque nord-orientali onde verificar la presenza dell'abominio dormiente, altresì noto come **Leviatano**. Non v'è tuttavia traccia alcuna del colossale mostro e i burrascosi venti che in precedenza impedivano d'accostarlo hanno lasciato spazio a una mite bonaccia... nondimeno innanzi agli sguardi attoniti degli equipaggi si staglia una piccola isola, lunga non più di sei miglia, la cui presenza non figura nelle carte.*

*Gli esperti nocchieri azzardano che possa trattarsi di uno degli atolli scevri di radici che vanno alla deriva nelle perigliose rotte della Cinta; questo tratto di mare è tuttavia assai distante da tale zona e dopo qualche dì le vedette confermano che l'isola non si è spostata di una sola spanna dalla sua posizione originale. Il mistero s'infittisce quando i primi drappelli d'esploratori approdano in quel lembo di terra... si vocifera di un edificio avvistato sui colli al centro dell'isola e quando ne viene descritta la foggia, i marinai più anziani strabuzzano gli occhi per poi borbottar: **"Adelante..."**.*

Mentre le navi dell'Armada gettano l'ancora presso le vicine colonie, ecco che i moli sono già gremiti da uno stuolo di sfaccendati avventurieri giunti da Erigas, dotti naturalisti provenienti dalle accademie di Valdemar e prodi cacciatori fuoriusciti dalle selve di Khartas. Ogni nazione attende di poter metter piede sulla neonata isola e darne menzione al proprio governo.

Nei volti di quelli che tornano, affiora la stessa sorpresa dei vecchi lupi di mare e, a giudicar dal fermento che di lì a poco scaturisce in ogni reame, le notizie riportate in breve catturano l'interesse dei vertici. Un fitto carteggio unisce quindi i reggenti dell'indomito, del Pentarca e del Lupo Bicefalo; i frequenti spostamenti di diplomatici o araldi fanno la fortuna delle "frasche" di crocevia... qualcosa di grosso bolle in pentola e il solenne bando che infine è proclamato ai quattro venti ne dà la conferma:



Per volontà delle Signorie di Erigas, Valdemar e Khartas, nonché col beneplacito dell'Impero dei Quattro, sia resa nota la sede della terza Ventura di Caponord.

Seguite le rotte che menano presso le più remote colonie d'oriente e poscia unitevi ai navigli che battono il vessillo delle Sei Croci. Nei porti in cui discenderete, vi saranno probi funzionari pronti a registrar i nomi di quanti ardiranno accompagnar siffatta impresa.

Alfine giungerete presso l'ignoto lido cui i figli del pueblo attribuirono il nome d'Isla Naciente. Laddove gli abissi occultarono l'immane incubo del Leviatano, oggidì s'erge una landa il cui mistero molto ha scosso l'attenzione delle Eminentissime Corti.

Procurate dunque di non disertar il presente appello giacché qui invero si fa il fato d'ogni uomo ch'ambisce a popolar le gloriose pagine dell'odierna historia.

