

Le Cronache della Rinascita



Guida Associativa 2022

15 luglio 2022

INDICE

1 Cronache della Rinascita	1	Elementi	8
Chi Siamo	1	Le Arti di Potere	8
Il Consiglio Direttivo	1	Elem-Iri	8
Il Gruppo Ambientazione	1	Elavia	9
Il Gruppo Regolamento	1	La nostra campagna	9
Inizia a giocare	1		
2 Basi di Gioco	2	5 PAB e PI	12
Il costume	2	PAB	12
Le armi	2	PAB Iniziali	12
IG e FG	2	PAB Evento	12
Fair Play	3	PAB Collaborazione	12
		PAB Donazioni	12
3 Eventi	4	PI	12
Iscriversi a un evento	4		
Collaborazione Eventi e Precetto	4	6 Collaborazioni	13
Missioni	5	Gruppi di Collaborazione	14
Missioni di Regno	5	Magazzino	14
Missioni di Gruppo	5	Logistica	14
		Regolamento	14
4 Ambientazione	6	Ambientazione e Narrazione	14
Introduzione	6	Cucina	14
Razze	6		
Divinità	7	7 Contatti	15

CAPITOLO 1: CRONACHE DELLA RINASCITA

LE CRONACHE DELLA RINASCITA è un'associazione di promozione sociale fondata nel 2017 che ha come scopo lo sviluppo, la promozione, l'organizzazione e la diffusione di Attività di Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV o LARP), e che opera nel territorio del centro-nord italiano.

Come ogni associazione, è un ente privato senza finalità di lucro che utilizza le proprie risorse finanziarie per promuovere i propri scopi.

CHI SIAMO

In qualità di associazione, Le Cronache della Rinascita è costituita da due organi: il primo è l'assemblea dei soci, che si riunisce almeno una volta l'anno in sessione plenaria, elegge il consiglio direttivo, discute e approva i bilanci, ed è il massimo organo deliberante dell'associazione.

Il secondo organo è il Consiglio Direttivo, di cui fanno parte il Presidente dell'associazione, il Vicepresidente, il Tesoriere, il Segretario, ed eventuali altri membri. Il consiglio direttivo, che viene eletto ogni 5 anni, ha i poteri di ordinaria e straordinaria amministrazione ad eccezione di quelli riservati al presidente e all'assemblea e tutti gli altri che l'assemblea gli destina. Il Consiglio Direttivo è stato eletto alla plenaria di quest'anno, 2022. La prossima elezione del Consiglio Direttivo è prevista durante l'Assemblea Plenaria che si terrà nei primi mesi del 2027.

Il presidente è il legale rappresentante dell'Associazione, ed ha quindi la responsabilità giuridica. La sua carica dura cinque anni come quella del resto del consiglio direttivo. Attualmente il ruolo di presidente è ricoperto da Marco Andrea Federico Lofoco, che ricopre a interim il ruolo in seguito alle elezioni del direttivo alla Plenaria 2022.

IL CONSIGLIO DIRETTIVO

Il Consiglio Direttivo decide l'indirizzo generale dell'associazione, e nomina il Gruppo Ambientazione ed il Gruppo Regolamento, nonché altri eventuali gruppi di collaborazione necessari allo svolgimento degli eventi.

Attualmente il Consiglio Direttivo è costituito da:

- **Presidente:** Marco Andrea Federico Lofoco
- **Vicepresidente:** Iacopo Olivari
- **Segretaria:** Elisabetta Pomiato
- **Tesoriera:** Sveva Valguarnera
- **Consigliere:** Luca Giardini

IL GRUPPO AMBIENTAZIONE

Il Gruppo Ambientazione decide l'indirizzo della campagna, sia in termini generali che specifici, lavorando per mantenere la coerenza narrativa, per creare storie e situazioni di gioco, e coordina e gestisce il gruppo Narratori, che si occupa di scrivere e narrare le trame degli eventi, e di gestire le narrazioni che vengono pubblicate tra un evento e l'altro.

Attualmente il Gruppo Ambientazione è costituito da:

- Luca Giardini
- Alice Ardizio
- Gabriele Macucci

IL GRUPPO REGOLAMENTO

Il Gruppo Regolamento gestisce, in collaborazione con il Gruppo Ambientazione, l'aspetto tecnico del regolamento di gioco dell'associazione. Attualmente è costituito da:

- **Responsabile:** Alessandro Bruno
- Mauro Pesenti
- Raffaele Palomba
- Andrea Rispoli
- Daniele Lazzarini

INIZIA A GIOCARE

I nostri eventi sono rivolti ai soci dell'associazione; per potere partecipare è dunque necessario presentare richiesta di ammissione all'approvazione stampando e compilando un modulo - che può essere trovato nella sezione Biblioteca del sito - e versando una quota il cui importo è fissato annualmente dal Consiglio Direttivo. Per il 2022 tale quota è fissata a 15 euro.

Per potere partecipare agli eventi è necessario essere ammessi come soci dell'associazione; non è possibile per visitatori o persone non associate all'associazione assistere o partecipare agli eventi.

L'età minima per partecipare agli eventi è di 13 anni, in caso di partecipazione insieme a un genitore o tutore legale, e di 16 anni in caso contrario. E' in ogni caso possibile, a discrezione dello staff, che un evento o determinate parti dello stesso siano interdette ai minorenni a causa dei contenuti.

È inoltre necessario, all'inizio di ogni anno, stampare e compilare la dichiarazione di scarico delle responsabilità, che andrà consegnata in segreteria al primo evento, e che può essere trovata nella sezione Documenti del sito web.

CAPITOLO 2: BASI DI GIOCO

Il gioco di ruolo dal vivo è una forma di gioco di ruolo nel quale i personaggi interpretano i loro personaggi fisicamente, vivendo le loro avventure nello spazio fisico che li circonda.

A differenza del gioco di ruolo tradizionale da tavolo, le azioni dei giocatori non devono soltanto essere descritte ma eseguite fisicamente. Per motivi di sicurezza, alcune azioni rimarranno comunque solo simulate (non sarà per esempio possibile legare fisicamente qualcuno!)

Il nostro regolamento - che trovate sul sito in versione integrale - si basa sulle chiamate, vale a dire brevi frasi, di solito in inglese, che hanno un significato specifico all'interno del gioco. Una delle chiamate più importanti è la chiamata **TIME IN**, che viene usata dal regista evento - o chi per lui - all'inizio di ogni giornata di gioco. Da quel momento, il gioco inizia!

Analogamente, alla fine dell'evento il gioco termina quando viene usata la chiamata **TIME OUT**.

IL COSTUME

Per partecipare ai nostri eventi, è necessario indossare un costume appropriato al proprio personaggio:

I'ambientazione fantasy-medievale nella quale giochiamo permette una grande varietà e libertà nei costumi, che non devono rifarsi a un periodo storico specifico ma più semplicemente al comune immaginario fantasy.

Ovviamente alcune parti del vostro abbigliamento, seppur necessarie per la vostra sicurezza ed il tempo atmosferico, difficilmente faranno parte del vostro costume, ad esempio le scarpe o eventuali magliette termiche.

Se si indossano scarpe "non da larp", dunque, è necessario assicurarsi che siano **in colori neutri**, eventualmente coperte con delle ghette. Non è necessario spendere centinaia di euro per un paio di stivali da rievocazione: un paio di stivaletti o scarpe da trekking marroni abbinati a un paio di ghette saranno perfettamente adeguati. Ovviamente assicuratevi sempre che le vostre scarpe siano impermeabili e con una suola che non vi faccia scivolare.

La stessa cosa vale per indumenti termici, leggings o altri elementi che esulino dal costume: assicuratevi che siano in colori neutri ed il meno visibili possibile.

Un costume da LARP può essere economico o costoso quanto lo si desidera, secondo le proprie possibilità e preferenze: si andrà dalle tuniche cucite in casa ai costumi realizzati su misura da

sarti professionisti. Il vostro costume si evolverà con il vostro personaggio: non è necessario comprare tutto e subito, man mano che giocherete vi renderete conto di che cosa avete davvero bisogno.

LE ARMI

Le armi utilizzabili in gioco sono esclusivamente rivestite in lattice o schiuma, senza parti sporgenti che possano potenzialmente fare del male ad altri giocatori.

Le armi da lancio (come ad esempio pugnali da lancio) devono essere prive di anima (vale a dire, non contenere alcun materiale rigido all'interno).

Le frecce devono avere una punta in schiuma **e nel caso si utilizzino frecce da tiro con l'arco modificate, la punta originale deve essere completamente rimossa**. E' possibile utilizzare archi moderni - opportunamente dipinti o camuffati - con un libbraggio massimo di 30 libbre.

Se volete essere certi che la vostra arma sia sicura e accettabile per i nostri eventi, potete chiedere prima del TIME IN a un altro membro dello staff.

IG E FG

La dicitura **IG (In Gioco)** è utilizzata per identificare luoghi, situazioni, fatti strettamente legati al continuum della Campagna di Gioco e tutto ciò che il tuo Personaggio si troverà a dover compiere (come lanciare un Sortilegio, discutere di politica, catturare un fuggiasco, etc.).

La dicitura **FG (Fuori Gioco)**, è utilizzata per identificare luoghi, situazioni e fatti non strettamente collegati al continuum di Campagna (il bar vicino alla location, le segnalazioni di Invisibilità, l'atto di parlare con un Arbitro di dubbi sul Regolamento, etc.).

In linea di principio, durante un evento si è sempre IG, e tenuti a rimanere nel personaggio, nel momento in cui ci si trova nella zona di gioco - zona che verrà delineata nel briefing pre-evento dallo staff dello stesso; ciò include anche i pasti, e qualsiasi momento in cui vi troviate nella zona di gioco.

Naturalmente riconosciamo il fatto che, durante una giornata, tutti possano avere bisogno di una pausa. A questo scopo potrete recarvi in una delle zone FG delle location (le camere da letto, i bagni) o semplicemente mettervi un attimo da parte e scambiare due parole con un amico, facendo attenzione a non rovinare il gioco di chi vi sta intorno e vorrebbe continuare a rimanere nel

personaggio. Attenzione però: se siete nella zona di gioco, anche se in quel momento state chiacchierando di affari FG, siete a tutti gli effetti in gioco e gli altri personaggi potranno venire a interpellarvi, chiamarvi o – perché no? – sfidarvi a duello.

FAIR PLAY

Il nostro stile di gioco si fonda sul concetto fondamentale del Fair-Play, o “gioco pulito”. Si esortano tutti i giocatori a evitare di imbrogliare in qualsiasi campo, dal regolamento alla narrazione. In particolare, si tengano sempre a mente i seguenti concetti:

INTERPRETA SEMPRE A TUO SVANTAGGIO

Se non ricordi di avere un'abilità, se non ricordi il suo funzionamento, se non sai come interpretare una chiamata o per quanto tempo o in altri casi simili, interpreta sempre a tuo svantaggio e mai viceversa.

NON INTERRUOMPERE IL GIOCO

In caso di motivi quali dubbi sul regolamento, percezione, constatazione di imbroglio da parte di un socio, contatta un arbitro il prima possibile, senza interrompere il gioco degli altri. Questi provvederà ad effettuare le dovute verifiche del caso. Diatribe sul regolamento che interromperanno, senza seria motivazione, il gioco di tutti, potranno essere sanzionate.

RALEOS VEDE I BARI

Tenete sempre presente che Narratori ed Arbitri sono presenti nel loro ruolo, col fine di far divertire tutti i partecipanti ad un evento. Imbrogliare sul regolamento e sulla narrazione, oltre che inutile, è dannoso per i giocatori che vi stanno attorno e per il vostro giocato stesso. Come scritto precedentemente: ogni tipo di imbroglio sarà adeguatamente segnalato e sanzionato. Piuttosto, vi esortiamo a segnalarci eventuali problematiche che potrebbero sorgere durante un evento, in modo da migliorarci tutti assieme.

CAPITOLO 3: EVENTI

INOSTRI EVENTI si svolgono all'interno di una campagna continuativa, nella quale si contribuisce a far crescere non solo il proprio personaggio ma anche tutto il mondo di gioco. La stagione degli eventi si apre a febbraio con l'annuale **Asta delle Meraviglie**, un evento da un giorno (sabato) **seguito dall'Assemblea Plenaria annuale dei soci** (domenica). Durante l'anno ci sono poi altri eventi sia da **due giorni** che da **tre giorni**, organizzati sia nel periodo estivo che invernale.

Le location dove giochiamo sono tendenzialmente case scout, conventi e luoghi simili, in cui è possibile dormire in modo spartano (ma ci sono sempre b&b e altre soluzioni nei dintorni per chi desidera alloggiare in modo autonomo).

L'associazione provvede inoltre a cucinare e a servire tutti i pasti, che vengono generalmente consumati in gioco, in modo da fornire un'esperienza immersiva e il più possibile "chiavi in mano": **una volta messo piede in location, dovrete preoccuparvi soltanto di giocare.**

ISCRIVERSI A UN EVENTO

Le iscrizioni ad un evento vengono aperte sul sito e pubblicizzate sulla pagina Facebook circa 2 mesi prima di ciascun evento, e chiudono di regola due settimane prima dell'evento stesso in modo da consentire allo staff evento di finalizzare trame, collaboratori ed aspetti logistici dell'evento.

È possibile iscriversi ai nostri eventi come:

- **Giocatore:** chi si iscrive come giocatore giocherà il proprio personaggio per tutto l'evento.
- **Collaboratore:** essere collaboratore significa essere a disposizione dello staff evento come PNG, ma anche all'occorrenza per necessità di natura FG come ad esempio per la cucina, o nel caso dei narratori per narrare trame. Quando ci si iscrive a un evento da collaboratore ("full staff") è comunque generalmente possibile giocare il proprio PG in tarda serata, dopo la fine delle trame e il TIME OUT, ed è garantita la possibilità di giocare una trama di regno o una missione per la quale si è speso il proprio PI (vedi "Missioni").
- **Iscrizione mista:** applicabile solo agli eventi da due giorni, e solo se espressamente consentito dal regista, permette di giocare un giorno da PG e un giorno da collaboratore.
- **Sostegno:** nel caso in cui un giocatore sia impossibilitato a venire a un evento, ma

desideri comunque sostenere l'associazione, può pagare la quota PG e ricevere i PAB come se fosse venuto da PG.

Durante **gli eventi da tre giorni**, invece, tutti i giocatori sono tenuti ad effettuare un **turno di collaborazione**: il turno viene scelto dallo staff evento tenendo in considerazione le trame, le necessità della regia e gli impedimenti effettivi dei collaboratori. A causa della lunghezza maggiore, il turno PNG del secondo giorno è normalmente diviso in due fasce, permettendo così di giocare qualche ora il proprio personaggio; conta comunque come un giorno di collaborazione piena sia in termini di PAB che in termini di precetto.

COLLABORAZIONE EVENTI E PRECETTO

Tutti gli eventi hanno bisogno, per una riuscita ottimale, di un numero bilanciato di personaggi e PNG, personaggi non giocanti; questi ultimi possono essere qualsiasi cosa, dal bandito che aggredisce gli eroi su una strada buia all'ambasciatore di un potente regno straniero. In generale, per la buona riuscita di un evento è necessario che **circa un terzo degli iscritti partecipi come collaboratore**; oltre ai PNG, infatti, i collaboratori ricoprono ruoli logistici come quelli relativi alla cucina, al magazzino e alla narrazione di trame.

Dal momento che non abbiamo certo i mezzi per ingaggiare decine di comparse, il ruolo dei png è affidato a coloro che si iscrivono al live come collaboratori: in generale sta ai giocatori organizzare il proprio anno associativo in maniera autonoma, scegliendo quando iscriversi come PG e quando come collaboratore. Tuttavia, qualora il numero di collaboratori ad un evento non fosse sufficiente per la riuscita della stessa, alcuni degli iscritti verranno precettati come PNG, venendo scelti in base al punteggio di Precetto, che funziona come segue:

- Ogni giocatore parte con un precetto pari a 0;
- Ogni giornata evento giocata da giocatore fa diminuire il precetto di 1
- Ogni giornata evento giocata da collaboratore fa aumentare il precetto di 2.

Per mantenere un adeguato rapporto giocatori-collaboratori negli eventi, dunque, è auspicabile che ogni giocatore svolga circa un terzo delle sue giornate di gioco partecipando da collaboratore. In questo senso, dunque, è possibile capire subito la propria posizione

guardando il precetto nel profilo sul sito: **idealmente, il profilo deve essere sempre vicino allo 0**, in quanto lo 0 rappresenta il rapporto ideale tra le giornate da giocatore e quelle da collaboratore.

Qualora vi sia la necessità di precettare, dunque, verrà scelto un numero di iscritti adeguato a coprire le esigenze dell'evento, partendo dai precetti più bassi.

Nel caso in cui si renda necessario precettare dopo la scadenza delle iscrizioni, i giocatori che hanno visto la propria iscrizione mutare da PG a collaboratore riceveranno un credito pari alla differenza tra la quota PG e la quota collaboratore.

Qualora un giocatore decidesse, dopo essere stato precettato, di non presentarsi all'evento senza una buona motivazione, verrà precettato anche all'evento successivo, indipendentemente dal numero di collaboratori presenti.

MISSIONI

Oltre alla trama generale dell'evento, ad ogni evento - ad eccezione dell'Asta delle Meraviglie, che è costituita da un solo giorno di gioco - sono presenti delle Missioni, ovvero delle trame specifiche per determinati gruppi di gioco, che permettono ai giocatori di portare avanti il loro gioco e arrivare a degli obiettivi.

In generale - ma vi sono delle eccezioni - le missioni non hanno luogo nella stessa località fisica (in gioco!) dell'evento, ma porteranno i vostri personaggi a viaggiare con la fantasia in zone che possono essere anche molto lontane.

Esistono due tipi di missioni: le **missioni di regno** e le **missioni di gruppo**.

MISSIONI DI REGNO

Le missioni di regno sono delle missioni alle quali possono accedere tutti e soli i PG di un determinato regno. Ad oggi, gli unici regni che hanno diritto a una missione di regno sono i regni maggiori, vale a dire:

- Repubblica Elaviana
- Regno del Grifone
- Regno del Tridente
- Regno di Tergetz

MISSIONI DI GRUPPO

Le missioni di gruppo sono invece aperte a tutti e soli quei giocatori che desiderano riunirsi in un gruppo e spendere i propri Punti Infraevento (vedi capitolo "PAB e PI") per attivare una missione.

C'è però un'eccezione: i giocatori al loro primo evento in Cronache della Rinascita possono partecipare a qualsiasi missione già attiva nella quale siano invitati a partecipare, sia essa di gruppo o di regno.

Esempio. Alcuni PG si mettono d'accordo per andare a esplorare una determinata isola deserta di cui hanno sentito parlare in taverna. Decidono dunque di organizzarsi prima per cercare la mappa che li porterà lì, e poi per esplorare propriamente l'isola. Decidono dunque di investire i loro punti infraevento per attivare una missione: se raggiungeranno il numero minimo di partecipanti e punti investiti, un narratore scriverà e narrerà loro una trama relativa a ciò che hanno chiesto. Nel caso in cui all'evento vi fossero dei nuovi giocatori, potranno invitarli a venire con loro.

CAPITOLO 4: AMBIENTAZIONE

INTRODUZIONE

L'ambientazione di Cronache della Rinascita è un'ambientazione fantasy di stampo medievale-rinascimentale, nella quale diverse razze, culture e religioni si intersecano per creare storie e avventure.

Il mondo di gioco si chiama "Elem-Iri", ma nel linguaggio comune viene definito semplicemente come "Elempos" - sebbene "Elempos" ne sia solo una parte - e l'aggettivo per riferirvisi è "Elempiano". Tuttavia, la regione nella quale si gioca prevalentemente è detta "Elavia" - aggettivo: "elaviano", e corrisponde all'Italia nella geografia del mondo reale.

Il calendario elempiano segue quello del mondo reale, con la differenza che, nel 2022, l'anno secondo il calendario elempiano è il 1122.

I mesi, che hanno lo stesso numero di giorni dei mesi reali, si chiamano:

- Mese del Corvo (gennaio)
- Mese dell'Ariete (febbraio)
- Mese dell'Albero (marzo)
- Mese del Leone (aprile)
- Mese della Rosa (maggio)
- Mese del Libro (giugno)
- Mese dell'Aquila (luglio)
- Mese del Lupo (agosto)
- Mese del Drago (settembre)
- Mese del Serpente (ottobre)
- Mese del Gufo (novembre)
- Mese dello Scorpione (dicembre)

Quando un anno è bisestile nella realtà, lo è anche in Elempos.

RAZZE

Gli umani non sono l'unica razza di Elempos; vi sono molte razze che hanno una popolazione numerosa sparsa per Elempos, facili da incontrare nella vita di tutti i giorni. Tali razze sono:

- **Elfi:** creature straordinariamente aggraziate, con una corporatura esile e slanciata e orecchie spiccatamente appuntite, vivono intorno ai 400 anni. Originari di Arelidar, oggi sono diffusi in diverse zone di Elempos; eccellono nella lavorazione del legno e degli archi, nella musica, nella poesia.
- **Mezzelfi:** gli elfi sono interfertili con gli umani, e dalla loro unione nascono i mezzelfi. Le orecchie sono appuntite, ma meno degli elfi, e a differenza degli elfi possono avere una barba. La loro cultura dipende dalla comunità in cui crescono, e può essere maggiormente legata a quella degli elfi o degli umani.
- **Elfi scuri:** gli elfi scuri nascono da una maledizione che gli dei imposero su un gruppo di elfi di Albione a causa delle loro azioni nefaste. Per questa maledizione, gli elfi scuri non sono interfertili con nessuna altra razza, rifuggono il sole e hanno la pelle nera e i capelli bianchi. Arroganti e crudeli, vivono in una società matriarcale devota alla Dea Ragno, un aspetto di Namaris. Quasi tutti gli elfi scuri sono stati decimati nel corso di un rituale compiuto in Albione; solo una piccolissima parte è sopravvissuta all'apocalisse.
- **Nani:** tarchiati, di corporatura bassa e robusta ma molto muscolosi, vivono tra i 90 e i 110 anni, ma possono arrivare fino a 160. I maschi hanno una rigogliosa barba, motivo di orgoglio e che spesso viene intrecciata o curata con estrema attenzione. Individui coriacei, introversi e ostinati, tradizionalisti e conservatori, sono divisi in clan piuttosto chiusi.
- **Amegrin:** Di statura più bassa rispetto agli umani, e per questo chiamati spesso "mezzuomini", gli amegrin hanno orecchie leggermente appuntite. Vivono circa centoventi anni, mantenendo i tratti giovanili anche in età avanzata e con una salute di ferro. Molto legati alla terra, alla famiglia e alle tradizioni, sono molto superstiziosi. Tra le altre razze, hanno un rapporto speciale con gli elfi.
- **Dalmariani:** intelligenti e molto astuti, sono simili agli umani ma con lunghi artigli, zanne pronunciate e denti da predatore. Originari della Tarassia, hanno una pelle bianca, con il contorno degli occhi, le labbra e le unghie neri come la pece. I loro sensi sono più sviluppati di quelli umani; normalmente vivono intorno ai 50 anni, età in cui impazziscono e diventano bestie prive di senno e assetate di sangue. La loro società è patriarcale e improntata al combattimento.
- **Lubian:** Hanno caratteristiche tipiche sia degli umani che dei felini, con andatura bipede e pollice opponibile. Conservano però artigli retrattili. Gli occhi hanno le pupille a fessura, e sanno sia miagolare che parlare. Sono allo stesso tempo istintivi e molto intelligenti, con sensi più sviluppati di quelli degli umani. Vi sono sia lubian stanziali che nomadi, questi ultimi sono quelli più evoluti e che interagiscono maggiormente con le società elempiane.
- **Thulfen:** Hanno caratteristiche sia degli umani

Figura 4.1: Mappa di Elempos



che dei canidi, con andatura bipede e pollice opponibile. Vivono intorno agli 80 anni. La loro società è semplice, con uno stile di vita nomade e una trasmissione delle informazioni per via orale. Pragmatici, seri e taciturni, vivono in branchi.

- **Orchi:** Sono possenti umanoidi dalla pelle verde, zanne sporgenti, fronte e sopracciglia prominenti. Vivono in media per 50-60 anni. Tradizionalisti, pragmatici ma di natura bellicosa, istintiva e poco portata al ragionamento articolato, non sono però stupidi. Hanno una cultura guerriera e basata su onore e coraggio. Nutrono una sfiducia intrinseca nella magia.
- **Goblin:** Piccoli umanoidi sgraziati dalla pelle verde, corporatura esile - socialmente rispetto agli orchi - con naso adunco e lineamenti spigolosi. La loro società è caotica e disordinata, divisa in tribù. Non sono stupidi, ma sono scaltri e dotati di un forte spirito di adattamento.

Vi sono poi delle razze più particolari e meno diffuse, con dei poteri superiori alla norma, le cosiddette "razze potenti"; per maggiori dettagli su

di esse, si rimanda al regolamento.

DIVINITÀ

In Elempos vi sono nove divinità, ciascuna delle quali corrisponde a una serie di dogmi e concetti. La rappresentazione delle divinità varia di nazione in nazione; quelli elencati sono i nomi che esse assumono in Elavia.

Non tutti i culti sono equivalenti, per gerarchie, numero di seguaci, status sociale o accettazione da parte del popolo; alcuni culti sono, ad esempio, proibiti in determinate regioni, mentre altri sono estremamente diffusi al punto da avere regioni estremamente omogenee dal punto di vista della religione.

- **Raleos**, Dio della Giustizia, della Legge, del Sole e dell'Ordine. Fiera rappresentazione della Luce, nella sua interezza stringe un forte legame con il Piano della Luce.
- **Eladiel**, Dea della Vita, della Speranza, delle Stelle e della Caccia. Madre e protettrice della Vita, cacciatrice di Oscurità, i suoi Paradisi abbracciano i Piani della Luce e della Terra.
- **Vornat**, Dio della Guerra, del Valore e della Metallurgia. Colui che cerca la competizione e

guida eserciti. I suoi campi di battaglia e le sue fucine cingono il Piano della Terra.

- **Ideran**, Dio dei Flutti, delle Tempeste, dei Terremoti e dell'Autodeterminazione. Colui che esorta alla scoperta e al viaggio, i cui occhi scrutano per mare e per terra. Le sue navi veleggiavano attorno al Piano dell'Acqua.
- **Acron**, Dio della Morte, dell'Inverno e della Malattia. Il Giudice Supremo, la cui scheletrica mano si allunga su chi sta per morire o è già morto. I suoi cancelli si posizionano tra il Piano dell'Acqua e quello del Buio.
- **Namaris**, Dea dei Segreti, dei Patti, del Commercio e della Fortuna. Essa è l'ombra nascosta, il dubbio che genera la curiosità, è la Custode dei Segreti della Realtà. I suoi oscuri domini si celano in concomitanza del Piano del Buio.
- **Galtea**, Dea della Conoscenza, del Raziocinio, della Memoria, dell'Ingegno e del Progresso. La Custode della Verità e della Magia, la portatrice del Progresso. Le sue sale si innalzano vicino al Piano dell'Aria.
- **Alenore**, Dea dell'Amore, della Bellezza, delle Arti e della Libertà. La Bellezza Incarnata e Imperitura che può scatenare la passione in qualsiasi creatura. Il suo dolce tocco cinge il Piano dell'Aria e quello del Fuoco nel suo abbraccio.
- **Khentar**, Divinità dell'Odio, del Caos, del Conflitto e del Mutamento. Abbraccia tutti i generi a seconda del momento, la sua sfaccettata natura è portatrice di caos, distruzione e rinnovamento. Le sue Spire serpeggiano attorno al Piano del Fuoco.

ELEMENTI

Oltre ai Piani Divini, vi sono sei piani elementali, formati dalla materia plasmata durante la creazione; ogni piano corrisponde a un elemento, e i sei elementi formano tre coppie in contrapposizione tra loro.

I sei elementi sono:

- **Fuoco**
- **Acqua**
- **Terra**
- **Aria**
- **Luce**
- **Buio**

con Fuoco che si contrappone ad Acqua, Terra che si contrappone ad Aria, e Luce che si contrappone a Buio.

Ogni individuo in Elempos possiede un'anima che è legata - in misura variabile - a tutti e sei gli elementi.

Un individuo può essere bilanciato, vale a dire può avere nella sua anima un equilibrio tra tutti gli

elementi, oppure è possibile che un elemento sia preponderante rispetto agli altri: in questo caso, si dice che l'individuo avrà una **affinità elementale** verso l'elemento preponderante.

L'affinità elementale permette a un individuo di richiamare il potere dell'elemento, e dunque di praticare la magia; tuttavia ha anche un'influenza sul carattere, l'atteggiamento e talvolta anche il fisico dell'individuo, in misura tanto maggiore quanto più l'elemento è preponderante, fino ad arrivare a situazioni di forte sbilanciamento in cui - ad esempio - un individuo estremamente affine alla Luce non è in grado di stare completamente al buio.

LE ARTI DI POTERE

Le Arti di Potere sono quelle capacità, derivanti dallo studio e dal talento posseduto dal singolo individuo, che permettono la manipolazione della Realtà in modo superiore a quello permesso ai comuni mortali.

Esistono diverse arti di potere, e ognuna di essa ha un approccio differente alla Realtà e la manipola in maniera diversa. Esse sono:

- **La Magia o Arte Arcana**: essa manipola la Realtà attraverso l'uso degli Elementi. L'incantatore interagisce con le vibrazioni dell'Onda della Realtà e ottiene una modifica a quest'ultima imprimendoci la propria volontà.
- **La Preghiera o Arte Divina**: essa manipola la Realtà attraverso miracoli concessi dalle Divinità. Queste ultime interagiscono direttamente con l'Onda della Realtà, facendo sì che l'incantatore ottenga quello che desidera.
- **Il Canto o Arte Bardica**: essa interagisce con l'Eco del Primo Canto che dette inizio alla Creazione stessa. In questo modo, l'incantatore può effettuare delle piccole modifiche nella Realtà che lo circonda.
- **La Guarigione o Arte dell'Anima**: essa mette in risonanza l'Anima dell'Incantatore con l'Onda della Realtà. Attraverso ciò è possibile effettuare manipolazioni alle singole strutture che compongono la Creazione stessa.
- **Il Ritualismo o Arte Ritualistica**: è l'unica arte che necessita di un luogo ove esercitare il potere. Attraverso l'uso dei **Circoli Rituali**, essa manipola l'energia stessa dell'Onda presente lungo quelle che vengono chiamate "**Linee del Drago**". Tali manipolazioni possono portare a massicce manipolazioni della Realtà.

ELEM-IRI

La geografia di Elem-Iri corrisponde in linea di massima a quella del mondo reale; tuttavia, come indicato nella mappa in figura 4.1, in realtà soltanto le zone corrispondenti a Europa, Asia

occidentale ed Africa Settentrionale sono esplorate e note, con i nomi rispettivamente di Elempos, Tarassia e Arborea. Nel linguaggio comune, però, il termine "Elempos" viene genericamente utilizzato per indicare il mondo conosciuto.

Per ulteriori informazioni sui vari territori che compongono Elem-Iri è possibile consultare la Guida Ambientazione, nell'apposita sezione del sito.

Per parlare della storia di Elem-Iri, bisogna partire da **Sabul** e **Lubas**, i Padri della Creazione, rappresentazioni di Verità e Menzogna e delle energie plasmabili di Materia e Nulla - la negazione stessa della materia.

L'attuale Elem-Iri non è la loro prima creazione, bensì l'ottava, perché per molto tempo Sabul e Lubas hanno cercato - senza riuscirci - di creare un mondo perfetto: si sono quindi susseguiti mondi con un numero minore o maggiore di divinità o di elementi rispetto a quello attuale, mondi senza divinità e così via.

In ogni loro creazione, Sabul e Lubas inserivano un "meccanismo di controllo", detto **Sine Nomine**, che si sarebbe attivato a certe condizioni, avrebbe giudicato la creazione fallace e l'avrebbe distrutta.

Per quanto concerne Elem-Iri, venne scoperto che oltre a Elem-Iri vi era anche un mondo gemello, fatto di Nulla, che prendeva il nome di **Elem-Yarg**.

Nel caso dell'ottava creazione, dunque, la condizione di attivazione del Sine Nomine era la penetrazione di un mondo con l'altro: se un mortale di Elem-Iri fosse entrato a Elem-Yarg o viceversa, il Sine Nomine si sarebbe attivato.

Il Sine Nomine venne attivato nel 1110, e avrebbe distrutto la creazione cinque anni dopo (vedi "Elavia"); tuttavia, gli eroi elaviani riuscirono a salvare il mondo dall'apocalisse e alla fine Elem-Yarg venne distrutta, lasciando definitivamente Elem-Iri come unico mondo della creazione.

L'avvento del Sine Nomine ebbe delle conseguenze sia sul piano mistico che su quello politico e sociale: dal punto di vista mistico, i piani elementali e divini - vedi "Divinità" ed "Elementi" si allontanarono, rendendo più difficile comunicare con queste entità, ed in generale l'uso della magia divenne più difficoltoso. Dal punto di vista politico e sociale, invece, vi furono dei cambiamenti nell'assetto di alcune nazioni - vedi "Elavia".

ELAVIA

Elavia corrisponde, nella geografia del mondo reale, all'Italia; l'isola posta a sud, in corrispondenza della Sicilia, prende il nome di **Treon**, mentre l'isola posta a ovest in corrispondenza della Sardegna prende il nome di **Liundaa**.

Nei secoli passati - fino all'888 secondo il calendario elempliano - Elavia era un regno frammentato e diviso in molti territori, con piccoli regnanti e governatori locali; nell'888 l'impero Teutone - vedi la guida ambientazione sul sito - decise di invadere e occupare la penisola Elaviana, riuscendo a conquistarla.

Tuttavia, gli elaviani organizzarono una resistenza e per lungo tempo combatterono l'invasore teutone, scacciando definitivamente gli occupanti intorno al 1100.

Tornata libera, Elavia si divise nuovamente in una molteplicità di piccoli regni, ma ben presto dovette unificarsi per combattere contro una nuova minaccia: ironia della sorte, la contesa per il trono viene vinta da un teutone, **Re Gunther ow Kreutz**.

Da lì fino all'apocalisse del 1115 Elavia è rimasta unita, sebbene vi siano state altre guerre con stati esteri, dalle quali comunque è uscita sempre vincitrice.

Tuttavia, a causa della sua scelta di giocare una partita a scacchi con un demone di nome **Karandras**, il Re fu estromesso dalle questioni governative e perse ben presto parte del suo potere, lasciando che a governare fossero i membri del suo concilio, vale a dire le alte cariche delle istituzioni politiche, religiosi e mercantili del paese.

La partita a scacchi con il demone Karandras ebbe conseguenze devastanti: Karandras riuscì infatti ad attivare il **Sine Nomine**, che avrebbe distrutto - dopo cinque anni - tutta Elem-Iri causando così un'apocalisse.

Ciò provocò guerre e tensioni con gli stati esteri, che ritenevano Elavia responsabile della futura apocalisse, ma alla fine Elavia riuscì a uscire vittoriosa e gli eroi elaviani impedirono l'apocalisse.

Dopo l'apocalisse, tuttavia, le tensioni interne ebbero la meglio sull'unità elaviana, e la penisola si divise nuovamente in una moltitudine di piccoli stati (vedi figura 4.2), tra i quali tre acquisirono un'importanza e un'influenza superiore agli altri: la **Repubblica Elaviana** a nord, il **Regno del Grifone** al centro e il **Regno del Tridente** a sud. Recentemente, anche il minuscolo stato di **Tergetz**, grazie alle sue grandi doti diplomatiche e militari, è diventato uno dei principali attori sulla scena politica elaviana.

LA NOSTRA CAMPAGNA

Dal 1117 i maggiori regni elaviani hanno cercato di gestire i problemi interni alla penisola e di affermare e ampliare il loro potere sul territorio elaviano. Durante gli ultimi cinque anni, gli elaviani hanno dovuto affrontare numerose prove e difficoltà:

- Gli attacchi più o meno costanti di un gruppo terroristico chiamato "**Le Fenici**" che ha causato numerosi danni nelle capitali di tutti e tre i regni maggiori
- L'avvento delle **Terre Morte**, un culto eretico di Acron dedito esclusivamente a una concezione distorta del dogma della Morte. Durante la loro ascesa hanno avuto la meglio su due baronie del Regno del Grifone che sono state distrutte durante le fasi iniziali del conflitto e rese inabilitabili per i due anni successivi.
- L'improvvisa guerra contro l'**Egemonia** che ha portato a numerosi cambiamenti nei confini politici elempossiani.
- La costante presenza del famigerato gruppo chiamato **Congrega** i cui continui attacchi da loro perpetrati sui circoli rituali di Elempos celano ancora le loro vere intenzioni.
- L'ascesa di un antico vampiro, **Victor Von Aulen**, le cui azioni stanno portando morti e distruzioni sia all'interno che all'esterno della penisola elaviana.
- L'attuale **guerra in Teutonia** che deciderà il futuro di quello che, un tempo, era il più potente impero di Elempos.

E questi sono solo alcuni dei problemi che si sono presentati dinnanzi ai regni elaviani e ai loro eroi. Problemi ai quali si è affiancata la gestione interna, la creazione di nuove rotte commerciali e di patti politici. La fondazione di un nuovo regno, il Regno di Tergetz, che ha approfittato della guerra contro l'Egemonia per ampliare i propri territori e diventare una pedina importante nella scacchiera politica della penisola.

Figura 4.2: Mappa di Elavia



- STATI ELAVIANI**
- Repubblica d'Elavia
 - Regno del Grifone
 - Regno del Tridente
 - Principato di Calenedel
 - Ducato del Drago
 - Regno di Rocciapiè
 - Regno di Tergetz
 - Regno di Angamor
 - Signoria Libera di Treon
 - Regno dei Ljun'duh
 - Baronie libere
 - Territori liberi di Raleos
 - Il santuario (Placentia)

CAPITOLO 5: PAB E PI

PAB

LAVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO è dato dai **PAB**, i Punti Abilità, che servono per acquistare le abilità che costituiranno la scheda del personaggio, ovvero l'insieme delle sue capacità e competenze.

I PAB possono essere **assegnati al giocatore oppure al personaggio**: i PAB assegnati al giocatore rimarranno sempre a sua disposizione, anche nel momento in cui cambierà PG, mentre i PAB assegnati a un personaggio potranno essere spesi solo su quello specifico personaggio, e verranno persi nel momento in cui il personaggio verrà ritirato oppure morirà.

Un giocatore può ottenere PAB partecipando a un evento, oppure con le collaborazioni extra evento (vedi capitolo "Collaborazioni").

PAB INIZIALI

Ogni personaggio parte con **100 PAB**, con i quali potrà acquisire le prime abilità; ogni socio riceve inoltre 1 PAB extra al giocatore in occasione del suo compleanno.

PAB EVENTO

I PAB relativi a ogni evento vengono caricati automaticamente alla chiusura delle iscrizioni dell'evento.

Ogni giocatore riceve:

- **3 PAB al giocatore** per ogni giornata di collaborazione
- **1 PAB al giocatore e 2 PAB al personaggio** per ogni giornata come PG o per ogni giornata di sostegno

Ciò implica anche che **il limite ultimo per richiedere un rimborso / credito totale della quota evento è la chiusura delle iscrizioni**; superato tale limite, l'iscrizione del socio che sarà impossibilitato a presenziare all'evento sarà considerata come un sostegno, e dunque il socio manterrà i PAB ottenuti.

Sarà comunque possibile, a meno che il contrario non sia esplicitamente indicato nella guida evento, ottenere un rimborso / credito limitatamente al costo del pernottato in location.

PAB COLLABORAZIONE

I PAB da collaborazione extra evento (vedi capitolo "Collaborazioni") vengono assegnati sempre al giocatore.

PAB DONAZIONI

È possibile ottenere dei PAB anche facendo una donazione materiale o all'associazione; le donazioni dovranno essere concordate con il responsabile del magazzino, che **si riserva il diritto di rifiutare qualsiasi donazione che non sia in quel momento utile all'associazione**, e potranno consistere in armi, prop, costumi o altro, purché in buone condizioni d'uso.

In casi particolari potrebbero essere sollecitate donazioni di altro tipo, ad esempio di generi alimentari per una cena IG; anche in questo caso eventuali donazioni verranno retribuite in PAB.

Non sarà invece in nessun caso possibile ottenere PAB in seguito a donazioni in denaro; analogamente, non è possibile rinunciare a un rimborso dovuto al giocatore per ottenere un numero maggiore di PAB rispetto a quelli previsti per la specifica collaborazione.

PI

I PI, o **Punti Infraevento**, rappresentano uno dei modi in cui i personaggi possono interagire con l'ambientazione tra un evento e l'altro.

Dato un evento, **ogni giocatore che si sia iscritto a uno dei tre eventi precedenti** ha diritto a spendere due PI tramite l'apposita sezione del sito. **Non è dunque necessario essere iscritti a un evento per spendere i relativi PI**: ciò consente anche a coloro che, non avendo molto tempo, non possono partecipare a tutti gli eventi di mantenere attiva la vita del loro personaggio.

La spesa dei PI corrisponde, in gioco, a quello che fa il personaggio tra un evento e il successivo.

Tra i modi con cui possono essere spesi i propri PI troviamo:

- **Prestare servizio**, svolgendo un'attività lavorativa compatibile con le sue capacità e ottiene denaro (es. guardia, bardo in taverna etc).
- **Raccolta di reagenti comuni**
- **Ricerche**

Questi sono solo alcuni esempi; sul regolamento è presente una guida completa alla spesa dei PI.

Una menzione a parte meritano le Missioni: ogni giocatore può infatti spendere uno o più PI per fare partire delle missioni; **ciascuna missione necessita di almeno 7 PI spesi da altrettanti giocatori distinti, che verranno all'evento e parteciperanno alla missione**.

CAPITOLO 6: COLLABORAZIONI

TUTTI I SOCI che prestano le proprie capacità artigianali, professionali o anche semplicemente il loro tempo ricevono dei PAB al giocatore, secondo la tabella "Retribuzione Collaborazioni".

Nel caso di collaborazioni dalla retribuzione variabile, o nel caso in cui un tipo di collaborazione possa ricadere in più categorie diverse (es. decidere se un costume sia base, medio o complesso) la decisione in tal senso va al responsabile del gruppo di collaborazione a cui fa riferimento la specifica attività. Nel caso in cui un'attività (es. produzione di un prop o di un costume) sia stata realizzata da più soci, i PAB totali andranno divisi secondo l'apporto dato da ciascuno.

Nel caso in cui si sia in disaccordo con la

decisione presa, è possibile fare appello al Presidente dell'associazione.

Di seguito, gli attuali responsabili dei vari gruppi di collaborazione:

- **Magazzino e Logistica:** Elisabetta Pomiatto
- **Regolamento:** Alessandro Bruno
- **Ambientazione:** Gruppo Ambientazione (nella sua interezza)
- **Narrazione:** il regista di ogni singolo evento
- **Cucina:** Sveva Valguarnera

Le collaborazioni che prevedono l'acquisto di materiale specifico che verrà utilizzato o lasciato all'associazione (es. produzione di prop o costumi) prevedono il **rimborso integrale di quanto speso** (entro un limite concordato con il responsabile del gruppo di collaborazione). **Non è**

RETRIBUZIONE COLLABORAZIONI

Gruppo	Tipo	Note	PAB
Magazzino	Workshop	-	1 PAB ogni 2h
Magazzino	Fratino	Costume estremamente semplice	1
Magazzino	Costume Base	Costume semplice	2
Magazzino	Costume Medio	es. arcimago panoniano	4
Magazzino	Costume Complesso	es. inquisitore Casadei	9
Magazzino	Prop Base	es. pedine colorate tavolo guerra	1-3*
Magazzino	Prop Medio	es. tentacoli dungeon	9
Magazzino	Prop Complesso	es. Faglia	18
Magazzino	Manutenzione Prop	es. armi e armature	1-6*
Magazzino	Andare per negozi	es. OBI o IKEA o similari	1
Logistica	Carico	-	1 PAB ogni 2h
Logistica	Scarico	-	1 PAB ogni 2h
Logistica	Montaggio*	-	1 PAB ogni 2h
Logistica	Smontaggio*	-	1 PAB ogni 2h
Logistica	Pulizia	dove richiesto dalla location -	1 PAB ogni 2h
Logistica	Montaggio Extra	giornata pre-live se serve	3
Logistica	Sopralluogo location	max 4 persone	1
Logistica	Gestione Contatti Location	su base annuale	12
Logistica	Manutenzione Sito	-	24
Narrazione	Trama Base	es. riempitiva, pochi pg, semplice	1-2
Narrazione	Trama Complessa	es. con molti pg, molti testi etc	3-5
Narrazione	Bonus Narratore	bonus per ogni giornata da narratore	1
Narrazione	Regista Evento	in base all'evento	21-30
Narrazione	Viceregista Evento	in base all'evento	12-21
Ambientazione	Gestione PI Gruppi	2 se con narrazione	1
Ambientazione	Interazioni Infraevento	Narrazioni Personalizzate	1-2
Ambientazione	Testo IG	secondo lunghezza e qualità	1-6
Ambientazione	Mappe IG	-	1-3
Cucina	Spesa	es. acquisto vino, frutta	1
Regolamento	Gestione PI territori	-	0.15 PAB a PI
Regolamento	Collaborazione Bassa	su base annuale	6
Regolamento	Collaborazione Media	su base annuale	12
Regolamento	Collaborazione Alta	su base annuale	18

* LA DISPONIBILITÀ PER MONTAGGIO E SMONTAGGIO DEVE ESSERE INDICATA NELL'APPOSITA SEZIONE DELL'ISCRIZIONE ALL'EVENTO; LA DISPONIBILITÀ ALLO SMONTAGGIO IMPLICA IL RIMANERE IN LOCATION FINCHÉ IL FURGONE DEL MAGAZZINO NON È PARTITO.

possibile rinunciare al rimborso in cambio di PAB addizionali.

La tabella "Retribuzione Collaborazioni" comprende tutti i casi più comuni, ma naturalmente non può considerarsi esaustiva né comprendere tutti i casi possibili. Nel caso in cui non dovesse essere possibile applicare la tabella, la decisione verrà presa dal responsabile del gruppo collaborazione di riferimento, se necessario con l'ausilio del presidente.

GRUPPI DI COLLABORAZIONE

MAGAZZINO

Il gruppo del Magazzino si occupa di gestire, catalogare, mantenere e rinnovare il contenuto del magazzino dell'associazione, sia con lavoro individuale sia con dei workshop periodici che si tengono nel magazzino dell'associazione.

Workshop. Questo è l'unico tipo di collaborazione retribuito in base al tempo impegnato, in modo da permettere ai soci di andare e venire durante il workshop. I workshop vengono pubblicati sulla pagina Facebook dell'associazione, e tutti i soci possono partecipare.

LOGISTICA

Il gruppo Logistica si occupa del buon andamento logistico degli eventi: carico e scarico del furgone, montaggio di quanto è necessario agli eventi, pulizie della location e degli abiti del magazzino ove necessario. Chiunque può partecipare, compatibilmente con il proprio tempo e le proprie capacità, alle attività del gruppo Logistica.

Montaggio. E' possibile dare la propria disponibilità al montaggio durante l'iscrizione ad un evento. Coloro che si candidano come montatori devono essere in location il giorno precedente all'evento, e avranno offerto il pernottamento addizionale e la colazione. Il numero dei montatori necessari per ciascun evento è stabilito in anticipo dal responsabile del gruppo Logistica, e viene comunicato sulla pagina di Facebook e sul forum. Sarà poi il responsabile del gruppo montaggio a selezionare, in ordine di richiesta e secondo le necessità dell'evento, i montatori.

Smontaggio. E' possibile dare la propria disponibilità allo smontaggio durante l'iscrizione ad un evento. Coloro che si candidano come smontatori devono tassativamente rimanere in location fino alla partenza del furgone del magazzino.

Sopralluogo location. Per questo tipo di collaborazione **non è previsto un rimborso benzina, ma un credito in base al numero di chilometri effettuati.** Per il 2022, tale credito è

fissato in 0.15 euro/km + eventuali pedaggi (con scontrino). I sopralluoghi vanno concordati con Segreteria e Tesoreria, e per ottenere il credito è necessario presentare screenshot di Google Maps o similari, che indichino la distanza percorsa.

Gestione Contatti Location. Questo tipo di collaborazione è un impegno annuale che consiste nell'interfacciarsi con le varie location per informazioni, prenotazioni e vari accordi.

REGOLAMENTO

Il gruppo Regolamento si occupa della stesura, dell'aggiornamento e della correzione dei bug nel regolamento. Le collaborazioni relative al gruppo regolamento sono retribuite su base annuale in base all'impegno del singolo collaboratore, che viene valutato dal responsabile del gruppo regolamento.

AMBIENTAZIONE E NARRAZIONE

Il gruppo Narratori, coordinato dal Gruppo Ambientazione, si occupa di scrivere trame - sia di gruppo, sia relative ai vari eventi, sia riempitive - e di narrarle. In linea di principio, nella nostra associazione non è previsto che la figura del narratore e del tramista siano separate: salvo gravi impedimenti o specifiche richieste del regista evento, a narrare le trame sono sempre coloro che le scrivono.

Per entrare a far parte del gruppo Narratori, è necessario inviare una **trama di prova** al gruppo ambientazione: per farlo, è necessario contattare sul forum il Gruppo Ambientazione, mandando un messaggio privato (cliccate sul vostro nome utente in alto a destra, Messaggistica FG, e mandate il messaggio a GruppoAmbientazione), che vi invierà le specifiche e i requisiti per la trama di prova. Sarete poi chiamati a narrare la vostra trama di prova alla prima occasione utile.

Anche per proporsi per altri tipi di collaborazione - come ad esempio per la stesura di testi IG o guide FG - è necessario contattare sul forum il Gruppo Ambientazione (messaggio a GruppoAmbientazione).

Bonus Narratori. Tutti coloro che passano il loro **intero** turno di collaborazione durante un evento come narratori, in virtù del particolare impegno richiesto, ricevono un PAB extra come giocatore.

CUCINA

La collaborazione in cucina consiste principalmente nel collaborare alla spesa per gli eventi, secondo le indicazioni ed il budget forniti dal responsabile del gruppo cucina. In generale, è previsto un responsabile cucina per evento, anche se diversi cuochi possono avvicinarsi nelle varie giornate.

CAPITOLO 7: CONTATTI

MARCO ANDREA FEDERICO LOFOCO

- **Ruolo:** Presidente
- **Email:** presidente@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Marcus

IACOPO OLIVARI

- **Ruolo:** Vicepresidente
- **Email:**
vicepresidente@cronachedellarinascita.it
- **Username:** SociOlivari

ELISABETTA POMIATO

- **Ruolo:** Segretaria, gruppo Logistica e Magazzino
- **Email:** segreteria@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Sarlinna

SVEVA VALGUARNERA

- **Ruolo:** Tesoriera, Gruppo Cucina, Webmaster
- **Email:** tesoreria@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Sve

LUCA GIARDINI

- **Ruolo:** Consigliere, Gruppo Ambientazione
- **Email:**
ambientazione@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Ilur

GABRIELE MACUCCI

- **Ruolo:** Gruppo Ambientazione
- **Email:**
ambientazione@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Gibril

ALICE ARDIZIO

- **Ruolo:** Gruppo Ambientazione
- **Email:**
ambientazione@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Aalis

GRUPPO AMBIENTAZIONE

- **Ruolo:** -
- **Email:**
ambientazione@cronachedellarinascita.it
- **Username:** GruppoAmbientazione

ALESSANDRO BRUNO

- **Ruolo:** Gruppo Regolamento
- **Email:** regolamento@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Leonida

FEDERICO ROSSO CARELLA

- **Ruolo:** Responsabile Location
- **Email:** location@cronachedellarinascita.it
- **Username:** Alias