Le Cronache della Rinascita

Guida Associativa 2021

30 novembre 2021

Indice

1 Cronache della Rinascita **1**
Chi Siamo 1
Il Consiglio Direttivo 1
Il Gruppo Ambientazione 1
Il Gruppo Regolamento 1
Inizia a giocare 1

2 Basi di Gioco **2**
Il costume 2
Le armi 2
IG e FG 2
Fair Play 3

3 Eventi **4**
Iscriversi a un evento 4
Collaborazione Eventi e Precetto 4
Missioni 5
Missioni di Regno 5
Missioni di Gruppo 5

4 Ambientazione **6**

5 PAB e PI **7**
PAB 7
PAB Iniziali 7
PAB Evento 7
PAB Collaborazione 7
PAB Donazioni 7
PI 7

6 Collaborazioni **8**
Gruppi di Collaborazione 9
Magazzino 9
Logistica 9
Regolamento 9
Ambientazione e Narrazione 9
Cucina 9

7 Contatti **10**

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. La prossima elezione del Consiglio Direttivo è prevista durante l'Assemblea Plenaria che si terrà nei primi mesi del 2022.

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 dimissioni del precedente presidente, nonché socio fondatore, Fabio Bottoni.

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 e 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
- Marco Andrea Federico Lofoco
- 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. A causa dell'impossibilità di organizzare eventi durante il periodo della pandemia, per il 2021 la quota è stata fissata - una tantum ed in modo straordinario - a 15 euro annui, superiore ai 10 euro annui usuali.

Per potere essere ammessi come soci è necessario avere almeno 16 anni; i soci minorenni avranno bisogno del permesso scritto del genitore o tutore legale.

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: **l'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 interrompere 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

I nostri 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) s**eguito 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 similari, 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 PG 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 PG fa diminuire il precetto di 1
- Ogni giornata evento giocata da collaboratore fa aumentare il precetto di 1.

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 tre regni maggiori, vale a dire:

- Repubblica Elaviana
- Regno del Grifone
- Regno del Tridente

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

Figura 4.1: Mappa di Elempos

Work in progress

Capitolo 5: PAB e PI

PAB

L'avanzamento 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

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 di eventuali caparre o quote già versate alla location, ottenere un rimborso / credito limitatamente al costo del pernotto 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 5 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 Pomiato
- **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**

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**
Logistica	Scarico	-	1**
Logistica	Montaggio	-	1**
Logistica	Smontaggio	-	1**
Logistica	Pulizia	dove richiesto dalla location	1**
Logistica	Lavatrici post-live	-	3
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
Logistica	Liaison Evento	per singolo evento	3
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

* in base alla quantità; ** una collaborazione di questo tipo conferisce 1 pab, due ne danno 3, tre ne danno 5, quattro ne danno 7

speso (entro un limite concordato con il responsabile del gruppo di collaborazione). **Non è 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 casi 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 extra. Qualora sia necessario un tempo più lungo del solito per allestire la location - ad esempio per la presenza di un dungeon - potrà essere richiesto a un gruppo di montatori di collaborare il giorno precedente all'inizio dell'evento per allestire la location. Tale montaggio extra sarà retribuito come una giornata di collaborazione evento - 3 pab al giocatore - ed inoltre verrà offerto il pernotto in location. Il numero di montatori necessari verrà stabilito dal responsabile del gruppo Logistica e 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.

Sopralluogo location. Per questo tipo di collaborazione **non è previsto un rimborso benzina**. Verranno pertanto selezionati, di volta in volta, i soci più vicini alla location da controllare.

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.

Capitolo 7: Contatti

Marco Andrea Federico Lofoco
- **Ruolo**: Presidente, Gruppo Ambientazione
- **Email**: presidente@cronachedellarinascita.it, ambientazione@cronachedellarinascita.it
- **Username**: Marcus

Elisabetta Pomiato
- **Ruolo**: Vicepresidente, 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**: Gibral

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

Sara Chiaretti
- **Ruolo**: Liaison Eventi
- **Email**: liaisoneventi@cronachedellarinascita.it
- **Username**: Therese