

# GUIDA VAGANTI

# DEAD INSIDE

<b>I VAGANTI .....</b>	<b>2</b>
<b>COMPORAMENTO .....</b>	<b>2</b>
<b>UCCIDERE I MORTI VIVENTI.....</b>	<b>4</b>
IL Combattimento disarmato.....	4
"Ce n'era un altro" .....	5
Rispetto dei cadaveri.....	5
Sicurezza e Safeword .....	6
L'orda.....	6
<b>MORSO E CONTAGIO .....</b>	<b>7</b>
La doppia stretta di Spock .....	7
Contabilità del contagio.....	7
Decorso e sintomi del contagio.....	7
Amputare mani e braccia .....	8
<b>INFORMAZIONI PRATICHE .....</b>	<b>8</b>

# I VAGANTI

**Vaganti**, Infetti, Erranti, Azzannatori, Appestati; ciascuno li chiama a proprio modo, ma la sostanza non cambia: i morti risorgono, spinti da un'insaziabile fame di carne viva. Nessuna spiegazione è plausibile. Nessuna cura o soluzione viene trovata e l'epidemia si diffonde.

---

**“SOLENNEMENTE GIURO DI AVERE CATTIVE INTENZIONI E DI FARE IL VAGANTE CON ORGOGLIO!”**

---

I **veri protagonisti** dell'apocalisse sono, chiaramente, i **Vaganti!** Infatti dopo essere passati sotto le amorevoli cure dei nostri esperti truccatori, le putride creature si aggireranno tra i boschi e in capannoni abbandonati in cerca di carne umana. Inquietanti o spaventosi, da soli o in massa, la loro presenza sarà il motore centrale della paranoia, degli scontri e delle fughe dei viventi.

Gli Erranti spuntano quando meno te lo aspetti, camminano trascinandosi silenziosi avvicinandosi alla preda e magari a pochi passi di distanza un rauco verso rompe il silenzio della foresta, un braccio che afferra carne viva. Gli Infetti sono lo spettacolo, e dalle loro orbite vuote si godono lo spettacolo del panico e del terrore che seminano. Più i Vaganti, o meglio **i loro volenterosi interpreti**, saranno carichi e credibili, maggiore sarà l'effetto scenico e il divertimento per tutti!

# COMPORTEMENTO

I Vaganti di **DEAD INSIDE** sono dichiaratamente ispirati allo stile di morti viventi mostrato in The Walking Dead. Consigliamo a tutti di guardare almeno la prima puntata della prima stagione! Le stagioni successive diventano progressivamente più noiose e più lontane dallo stile del larp, anzi, è quasi meglio evitarle.

È importante notare che i Vaganti di **DEAD INSIDE** saranno pericolosi come nelle **prime puntate** di The Walking Dead, in cui i protagonisti li conoscono poco e ne sono intimoriti e disgustati; non come nelle ultime stagioni, in cui un paio di Sopravvissuti eliminano interi gruppi di Infetti senza battere ciglio.

Per chi non conosce The Walking Dead, come si interpreta un morto vivente?

## AFFAMATI

I Vaganti hanno una sola motivazione, un solo scopo: mangiare carne. Non fanno altro che muoversi incessantemente da un luogo all'altro in cerca di prede. Tipicamente, prede umane. Gli Azzannatori mangiano anche animali, ma gli umani sono prede molto più facili di cervi e conigli...

## LENTI

I Vaganti non corrono. MAI. Sono instancabili, ma non saltano, non si muovono rapidamente, non schivano i colpi, si arrampicano solo goffamente e a fatica, magari sui corpi di altri Erranti. È importante: in **DEAD INSIDE**, i Vaganti non corrono.

## STUPIDI

Gli Infetti sono stupidi, **davvero** stupidi. In effetti, non hanno alcun genere di pensiero che non sia la fame e sembrano anche privi della semplice astuzia che mostrano tanti animali. I Vaganti non manipolano oggetti, **non aprono le maniglie** se non per caso, faticano ad aggirare gli ostacoli, non usano tattiche. Ovviamente non parlano, in compenso **rantolano incessantemente**.

## RUMORI FORTI

I Vaganti sono attirati dai **rumori forti**. Più forte il rumore, più forte l'attrazione; uno sparo isolato in una zona silenziosa può attirare Erranti che si trovano a chilometri di distanza. Per questo, sparare è rischioso. In compenso gli Appestati vengono anche distratti facilmente, da altri rumori successivi. Nota che **solo i sopravvissuti più esperti** dovrebbero conoscere questa debolezza già all'inizio della campagna.

Nota che In assenza di rumori forti, i Vaganti vengono attratti dal movimento e, quando notano qualcosa che si muove, cercano di mangiarlo. Non sembrano avere un particolare olfatto e possono essere ingannati da una persona immobile, tuttavia paiono "ricordare" la presenza di una preda, cioè non basta fermarsi sul posto per scomparire e attendere che il Vagante passi.

## TENACI

Gli Azzannatori non sentono il dolore, anzi non hanno alcun riguardo per la propria integrità fisica e non fanno nulla per evitare il pericolo. Non hanno punti vitali, non accusano i colpi ricevuti e continuano ad agire con tutte le loro forze finché non vengono massacrati da molti colpi d'arma bianca, o qualche proiettile – diremo esattamente **quanti** solo a chi interpreta i Vaganti.

## NIENTE COLPO IN TESTA

Nota sul colpo in testa: nella fiction di riferimento è tipico che i morti viventi vengano uccisi da un colpo in testa. **In DEAD INSIDE non usiamo il colpo in testa**, per non incoraggiare i Sopravvissuti a colpire i poveri Vaganti in faccia. I colpi in testa sono ammessi, con cautela e delicatezza, dall'alto verso il basso; ma non hanno alcun effetto speciale sui Vaganti. Si presume che i personaggi faranno sempre del loro meglio per colpire gli zombi dove sono più vulnerabili, ma la cosa non viene rappresentata fisicamente in alcun modo. Colpire uno zombi sul braccio o sulla testa è identico: per abbattere uno zombi è necessario colpirlo un certo numero di volte, a prescindere dalla parte del corpo.

## COSTRUIRE LA PAURA

I Vaganti sono lenti e stupidissimi, **ma tu no**.

Pur rispettando e rappresentando la lettera e lo spirito delle limitazioni tipiche degli Infetti, come giocatore puoi e devi escogitare i modi più efficaci per sorprendere, spaventare, circondare i Sopravvissuti.

Avvicinati furtivamente, rimani "per caso" in luoghi favorevoli per tendere imboscate, approfitta della distrazione delle tue vittime per avvicinarle, sfrutta il favore delle tenebre per scivolare in silenzio alle spalle di qualcuno, e poi iniziare a rantolare giusto un istante prima di afferrarlo.

Infine, cerca di mantenere la credibilità e il "mistero" dei morti viventi, evitando di mostrarti "fuori ruolo" quando porti il trucco. Anche quando devi spostarti per motivi pratici, ad esempio per prendere l'acqua o farti rifare il trucco, cerca di fare la camminata da Errante, così da mantenere l'illusione se qualche Sopravvissuto dovesse vederti (cosa che capiterà molto più facilmente di quanto immagini).

# UCCIDERE I MORTI VIVENTI

I Vaganti attaccano i vivi afferrandoli con le mani, graffiandoli, tirandoli a sè, mordendoli e infine divorandoli (in piccola parte, a meno che siano molto numerosi). Le loro vittime parzialmente mangiate diventano spesso Vaganti a loro volta...

## IL COMBATTIMENTO DISARMATO

In generale, le risse e i pestaggi (tra vivi o tra morti) vengono recitate in modo innocuo, mimando prese, simulando pugni o ginocchiate al busto (senza contatto, ovviamente) e così via. Recitare una rissa è come danzare: i giocatori coinvolti pensano a come accusare i colpi e le mosse degli avversari, devono essere pronti a farsi sconfiggere, o a lasciare agli altri la possibilità di agire oppure a prendere l'iniziativa se viene loro lasciato spazio.

Prima del larp faremo qualche prova di combattimento disarmato in modo che tutti si sentano a proprio agio e in sicurezza; è più facile di quanto sembri!

Nelle risse **tra i vivi**, l'esito dello scontro viene determinato dal buon senso e dal consenso tra i giocatori, ispirato dalla situazione: un militare batterà un civile, i molti prevarranno sui pochi e così via.

---

**I MORTI SONO PIÙ FORTI DEI VIVI**

---

Quando un Vagante afferra un vivo, invece, è sempre il giocatore che interpreta **il Vagante a condurre la danza** e decidere l'esito del confronto fisico.

Il giocatore che interpreta il Sopravvissuto può e deve **recitare** la sua resistenza, i tentativi di divincolarsi o colpire l'Infetto, ma **non deve metterci reale impegno nè forza**, in effetti deve assecondare i movimenti del Vagante e lasciare che sia l'altro giocatore a condurre lo scontro e decidere se, come e quando il Sopravvissuto riuscirà a sfuggirgli o a distruggerlo.

Nella fiction di Dead Inside **i Vaganti sono fisicamente più forti** dei vivi, più di quanto mostrato in The Walking Dead; nessun vivente, se solo e disarmato, può sopraffarli fisicamente, **né liberarsi dalla loro stretta**. Può solo cercare di resistere abbastanza a lungo da evitare gravi ferite o il contagio. Tuttavia, gli Appestati non sono affatto invincibili...

---

### I VIVI SONO PIÙ FURBI DEI MORTI

---

Il predominio illustrato nel paragrafo precedente vale quando un Vagante riesce ad afferrare un Sopravvissuto disarmato e solo. Ma nella pratica i vivi possono:

- impugnare un'arma bianca e colpire il Vagante nella speranza di strappargli il braccio o fargli mollare la presa per un istante.
- chiamare aiuto: un secondo Sopravvissuto riuscirà a distrarre o trattenere fisicamente il Vagante quanto basta per liberare il compagno.
- semplicemente, massacrare il Vagante fino a quando cadrà a terra immobile
- sparare al Vagante con un'arma da fuoco, rendendo il tutto molto più veloce.

## SOPRAVVISSUTI: NON UCCIDIAMO DAWERO I VAGANTI

Nella foga dello scontro, può capitare di dimenticare che, sotto il trucco, le lenti a contatto e gli abiti insanguinati dei Vaganti, si nascondono persone vere, che se possibile vorrebbero arrivare incolumi a lunedì ☺

Invece, è fondamentale ricordarlo sempre e rispettare sempre le norme di sicurezza, il buon senso e gli altri partecipanti, che siano vivi o morti. Usiamo sempre delicatezza e cautela negli scontri con armi bianche, quando afferriamo qualcuno, quando usiamo armi da fuoco.

**Molto importante:** se un Vagante ti sta afferrando e sei in una situazione concitata, ricorda che **non puoi sparargli a distanza ravvicinata!** Rischieresti di ustionare o assordare sia te sia lui.

Per owiare a questo problema, se vuoi sparare al Vagante che ti afferra punterai invece la pistola **nella direzione opposta**, estenderai completamente il braccio, controllerai che non ci sia un terzo giocatore troppo vicino, e sparerei **verso il basso**. Il Vagante ovviamente reagirà come se gli avessi sparato.

In ogni caso, raccomandiamo **massima cautela**: se puoi, è meglio sparare ai Vaganti prima che ti afferrino, e quando sei in corpo a corpo, usare le armi bianche. E se un Vagante cammina verso di te, fai sempre qualche passo indietro prima di sparargli!

## “CE N’ERA UN ALTRO”

In alcuni casi, i giocatori che interpretano i Vaganti, un po’ dopo essere stati sconfitti si rialzeranno e torneranno a combattere. Questo NON significa che gli zombi stanno “rigenerando”, ma semplicemente che **ce n’era un altro**, probabilmente dietro l’angolo.

In un larp non esiste il montaggio, quindi non abbiamo altro modo per “riciclare” gli Azzannatori, nè possiamo owiamente lasciare i giocatori a terra per un’ora a interpretare il cadavere di se stessi...

## RISPETTO DEI CADAVERI

Questo vale per i morti e per i vivi: quando uccidi qualcuno, ricorda che è interpretato da una persona vera. Non lasciare il cadavere al sole cocente, sotto la pioggia, o con la faccia nel fango; con una scusa, spostalo di qualche metro, ad esempio “Perché puzza” o “perché non è igienico”. O se sei un Vagante, per mangiarlo più comodamente.

Inoltre, non restare a fissare un cadavere a terra; lascialo in pace per dare modo a chi lo interpreta di andarsene discretamente in zona trucco, e ritornare interpretando il proprio personaggio divenuto un morto vivente.

## “STA RIGENERANDO! BRUCIATELO.”

**No.** Chiariamo che nella fiction di Dead Inside, semplicemente **non esiste** alcun potere simile alla rigenerazione. Quando un Vagante cade a terra, è stato Sconfitto permanentemente. Infierire su di lui, proporre di bruciare il corpo o altre iniziative difficili da rappresentare, sono sempre inutili, anzi sono proprio **vietate**.

## IMPRIGIONARE E MUTILARE I VAGANTI

Questo comportamento deve essere giocoforza molto raro e limitato, perché altrimenti i Sopravvissuti toglierebbero dalla circolazione ben presto tutti coloro che possono interpretare i Vaganti.

È assolutamente possibile ammanettare o legare un Vagante, simulare di tagliargli una mano o i denti, o qualsiasi altra perversa amenità venga in mente.

Tuttavia, è sempre **vietato imprigionare un singolo Vagante per più di 15 minuti**, o un intero gruppetto di Vaganti per **più di 5 minuti**.

Trascorso questo tempo, chi interpreta l'Infetto semplicemente se ne andrà a interpretare un nuovo Vagante da un'altra parte.

## SICUREZZA E SAFEWORD

Usa sempre il **buon senso** e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche con gli altri partecipanti. Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e devi!) usare la frase di sicurezza **"Vacci piano!"**: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che deve evitare di essere troppo realistico, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il **"Vacci piano"** e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarla ciecamente.

---

**"VACCI PIANO!" SIGNIFICA:  
LASCIAMMI SPAZIO, ABBASSA IL LIVELLO, NON MI PIACE.**

---

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin

troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza **"È tutto qui?"**: indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: **"È tutto qui"** è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

## L'ORDA

Uno dei punti di forza dei morti che camminano è il numero. Al larp avremo molti giocatori che li interpretano, e altrettanti Staff; ma ovviamente, non ne abbiamo centinaia.

Se vedi un **gruppo molto numeroso** di zombi (15 o più) accompagnato da **fumogeni gialli**, significa che nella fiction si tratta di una vera e propria **Orda** di Vaganti: molte decine, o forse centinaia, di Erranti si stanno avvicinando. L'unica salvezza contro le orde di zombi è **la fuga**, a meno di eventuali situazioni particolari, ad esempio un portone davvero robusto, una carica di dinamite o simili deus ex machina.

I Vaganti che fanno parte di un'Orda seguono regole speciali e sono effettivamente **invincibili**.

- All'inizio, l'Orda si sta ancora radunando e quindi i Vaganti si limitano a usare aggressivamente e rapidamente il **"Ce n'era un altro"** per ritornare a combattere una manciata di secondi dopo essere stati abbattuti.
- In seguito, l'Orda è ormai giunta in tutta la sua forza, e i Vaganti **ignorano** completamente i colpi dei giocatori e non è possibile abatterli. Nella fiction, questo rappresenta il fatto che ci sono ormai **troppi** morti perché faccia differenza abbatterne qualcuno. Corri!

# MORSO E CONTAGIO

Il morso **non** implica il contagio.

I Vaganti afferreranno, graffieranno e morderanno **molti** Sopravvissuti durante i vari giorni della campagna, anche rendendoli Feriti o Sconfitti (cioè bisognosi dell'intervento di un personaggio medico). Questo, però, **NON** significa che tutte le loro vittime siano contagiate e destinate a trasformarsi in morti che camminano.

Anzi, abbiamo deciso di rendere **il contagio molto più raro e difficile** di quanto sia mostrato solitamente nei film di genere. Questo perché vogliamo dare la possibilità ai giocatori di interagire molto tra loro, cioè vogliamo che chi interpreta il Sopravvissuto abbia molte occasioni di essere aggredito o ferito dai morti viventi, ma di cavarsela "per un soffio".

## LA DOPPIA STRETTA DI SPOCK

I Vaganti contagiano la loro vittima se e solo se, dopo un lungo "abbraccio" con abbondanza di graffi e di morsi, usano un gesto convenzionale, ovvero una **doppia stretta sulla spalla** con le dita; per capirci, è come la presa di Spock, ma versione "doppio click". Ovviamente non si tratta di una segreta tecnica marziale degli Infetti, ma solo di un codice che il giocatore usa per comunicare a un altro giocatore che lo ha contagiato. La vittima deve **rispondere** a sua volta con lo stesso codice, stringere due volte rapidamente con le dita la spalla del Vagante, per far intendere di aver compreso il contagio. Se non lo fa, il Vagante ripeterà il gesto convenzionale della doppia stretta finché il Sopravvissuto capisce.

## CONTABILITÀ DEL CONTAGIO

I Vaganti possono usare la "doppia stretta" **solo** dietro esplicita indicazione dello Staff, che deciderà quanti Sopravvissuti contagiare e con quale ritmo, a seconda dello sviluppo dell'evento e della campagna. Ogni gruppo di Infetti sarà guidato da uno Staff, che si occuperà di istruire i Vaganti e segnerà il nome di ciascun Sopravvissuto infettato.

## DECORSO E SINTOMI DEL CONTAGIO

- **Il contagio non è visibile** nè riconoscibile con certezza: non esiste un metodo rapido per distinguere un personaggio appena contagiato da uno che è stato semplicemente graffiato o ferito da uno zombi. Anche i morsi possono essere solo "superficiali" e non aver necessariamente contagiato la vittima.
- **Non è quindi possibile "dimostrare"** di non essere stati contagiati, né dimostrare che qualcun altro è stato contagiato. È invece possibile, e anzi incoraggiato, lasciarsi prendere dalla paranoia e uccidere un sano (il terzo giorno) perché si ha il sospetto che sia stato contagiato; come pure, di contro, essere accecati da ottimismo o distrazione e dimenticarsi o rifiutarsi di eliminare un contagiato prima che sia troppo tardi.

---

**SE TI CONTAGIANO, NEGA. NEGA SEMPRE. NEGA L'EVIDENZA**

---

- **Ci vuole tempo a morire:** circa **30-60 minuti dopo il contagio**, il

personaggio inizia a sentirsi male: stanco, dolorante, talvolta irritabile o confuso. Circa 1-4 ore dopo il contagio, il personaggio ha la febbre alta ed è costretto a letto. Circa **3-8 ore dopo il contagio, il personaggio muore** e di conseguenza si trasforma in un Vagante. I tempi esatti sono a discrezione del giocatore, che può (deve) gestirli nel modo che ritiene più inquietante, spaventoso e sorprendente per gli altri giocatori.

- **Il contagiato non sa di esserlo** fino a quando non inizia a sentirsi male. E anche allora, probabilmente non vuole accettare la verità. E anche se lo fa, non vuole dividerla. Mentire ai propri compagni sulla propria condizione per godere qualche ora di vita in più è un finale tragico ed egoista che esplora a fondo i temi tipici di The Walking Dead.

- **Il contagio non è (immediatamente) irreversibile:** quando il personaggio inizia a sentirsi male, ha ancora qualche minuto di tempo per essere, **forse**, salvato con **un'amputazione**.

## AMPUTARE MANI E BRACCIA

**Nessuno sa con certezza** se e quando l'amputazione sia davvero efficace, o se semplicemente coloro che la subiscono e poi si salvano non fossero in realtà mai stati contagiati dal principio.

Ai fini del gioco, serve un personaggio **Medico** (e non semplicemente con Primo Soccorso) per effettuare **un'amputazione**. Per praticità, amputiamo sempre la mano o il braccio, dato che è troppo scomodo rappresentare l'amputazione di gambe e piedi. Peraltro lo staff ha un prop per l'amputazione della mano che sarà messo a disposizione dei giocatori secondo necessità.

Dopo l'operazione, il personaggio si salva dal contagio solo se **sia il medico, sia il**

**contagiato** decidono che ciò accada. Infatti, il personaggio contagiato può sempre decidere che l'amputazione è stata inefficace e diventare, a sorpresa, un Vagante, anche se il medico aveva dato una diagnosi positiva. In questo modo, l'amputazione mantiene un margine di imprevedibilità

In ogni caso un personaggio che subisce **un'amputazione e sopravvive** sarà costretto a letto e gravemente debilitato per **almeno 8 ore**.

---

**È INCORAGGIATO LASCIARSI ACCECARE DA OTTIMISMO O  
DISTRAZIONE E DIMENTICARSI, O RIFIUTARSI DI ELIMINARE  
UN CONTAGIATO PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI**

---

# INFORMAZIONI PRATICHE

## DOVE E QUANDO?

**Ti preghiamo di arrivare entro l'orario in cui hai detto che saresti arrivato.** Puoi aggiornarci sulla tua ora di arrivo modificando qui: <https://goo.gl/3cu4bz>

Se arrivi venerdì, **entro le ore 17:00**, il ritrovo è in questo spiazzo ad Arborio, vicino al fiume Sesia: <https://goo.gl/maps/juv3eUCSRgG2>

**Invece**, se arrivi **dopo** le ore 17 di venerdì, o se arrivi sabato o domenica, il ritrovo è qui: <https://goo.gl/maps/HMKtDWoLpdk>

Il larp dura dalle 12 di venerdì fino alle 15-16 di domenica.

## COME DOBBIAMO VESTIRCI?

Chiediamo a ciascun partecipante di portarsi abiti vecchi e comodi, che non è un problema sporcare. Pantaloni e t-shirt vanno benissimo come base. Abbiamo poi una scorta di camicie stracciate, magliette da basket sanguinolente e altre amenità, che vi distribuiremo da indossare sopra la vostra base.

Naturalmente, se qualcuno vuole curare il proprio abbigliamento zombie, o ha in mente un morto vivente più personalizzato (es.: i classici poliziotto zombie o infermiera zombie) è incoraggiato a farlo!

## COME MANGEREMO E DORMIREMO?

Come tutti gli altri partecipanti a Dead Inside, campeggeremo all'interno dell'area di gioco, una ex-zona industriale. In particolare, saremo al riparo di un edificio che sarà anche la nostra "base operativa" per truccarci e prepararci. E' necessario portarsi materassino e sacco a pelo. Nella location ci saranno WC chimici ma non le docce; avremo a disposizione una doccia in un appartamento a due minuti di distanza, un airbnb che affittiamo per il week end. Il cibo sarà fornito dallo staff (colazione, pranzo, cena, più snack vari durante il gioco. Ovviamente non aspettarti un ristorante, ma... nutriente cucina da campeggio ^^).

## COME FUNZIONERÀ IL TRUCCO?

Se qualcuno è già appassionato di make up zombie e vuole provvedere al proprio, e/o aiutare altri a truccarsi, è ovviamente il benvenuto! In ogni caso i truccatori dello staff sono pronti a rendervi tutti degli orribili vaganti!

Vedi il trailer per un esempio del trucco zombie che faremo:

<https://www.youtube.com/watch?v=orfYt2gInoE>

## LENTI A CONTATTO

Nel trucco forniremo anche le bellissime \*lenti a contatto\* che vedete nel trailer. Stiamo infatti comprando alcune decine di lenti a contatto colorate trimestrali, ciascuna delle quali sarà assegnata a una persona e riutilizzata (solo da quella persona) nei vari giorni dell'evento e/o nei vari capitoli della campagna.

Se non sei abituato a portare lenti a contatto, non ti preoccupare, è molto facile e ci penseremo noi ad aiutarti. In ogni caso non abbiamo lenti proprio per TUTTI, e alcune persone non possono indossarle, quindi portare le lenti non è obbligatorio.

## POSSO ARRIVARE PRIMA?

ARRIVARE PRIMA: Lo staff sarà in location dal pomeriggio di giovedì. Se qualcuno volesse venire a darci una mano con i preparativi, già giovedì oppure venerdì mattina presto, è molto gradito! :) Se vieni il venerdì mattina entro le 10, ti abbuoneremo la quota di partecipazione di 10€. Se vieni il giovedì pomeriggio, per ringraziarti ti daremo noi 15€ a titolo di rimborso viaggio.