

Benvenuto!
Quella che ti appresti a leggere è la Guida all'evento di 3gg Il Trono di Pietra, che si svolgerà nell'area naturalistica Pianezze di Vialfré dal 31 maggio al 2 giugno. Le informazioni essenziali sono descritte nella **Guida in Pillole**, *segue poi una descrizione più precisa di ciascun argomento nella* **Guida Generale**.

Per sapere come iscriverti al live e come pagare la quota evento, vedi http://www.grv.it/news/item/93-trono.html

Guida in Pillole

Un breve riassunto degli argomenti principali.

Dormire fuori gioco - Il campeggio per dormire "fuori gioco", con le tende moderne e gli igloo, sarà uno solo e sarà OOC, vicino ai bagni in muratura e al parcheggio delle auto, è infatti possibile arrivare all'area tende direttamente con la macchina per scaricare tutto con comodo. Segnaleremo con un cartello la zona notte e tutte le tende OOC del live andranno montate in quell'area. Nel campeggio fuori gioco vige il silenzio dalle 24:00 alle 08:00 del mattino. Per chi non ama il campeggio, ci sono numerosi B&B e agriturismi nei paraggi.

Bagni e docce - L'area è attrezzata con bagni in muratura, lavandini e docce forniti di acqua calda e fredda. I bagni sono inoltre illuminati e forniti di alcune (non molte) prese di corrente per rasoi, asciugacapelli e rapida ricarica di cellulari e altro, le prese multiple sono comode in queste situazioni.

Gioco Notturno - Negli eventi di 3gg, il gioco dura ininterrottamente dal time-in di venerdi al time-out di domenica pomeriggio. Chi lo desidera può rimanere IC anche di notte, stare sveglio fino al mattino, fare vita da campo, dormire autenticamente in gioco... Nell'area ci saranno anche alcuni PNG notturni (ma non troppi!) a tenere compagnia ai personaggi.

Campo di Principato - Nell'area di gioco è situato l'accampamento IC, in cui trovano posto i 7 campi di principato, composti da alcune scenografie dello staff e da tutto il manteriale in più che i giocatori vorranno portare per contribuire alla bellezza del loro campo e alla comodità della loro permanenza in gioco.

Borgomastro (responsabile di Campo) - allestire il campo è importante, ma riordinare tutto lo è ancora di più! Visto che in passato abbiamo avuto grossi problemi con le condizioni in cui sono stati lasciati i campi, è necessario che ogni Principato abbia un "Borgomastro" che si occupi di coordinare il montaggio, la pulizia e il riordino dei campi.
Il Borgomastro riceve 2 punti precetto e 10 monete d'argento, se e solo se il campo sarà stato lasciato pulito e ordinato.

Gara per i Migliori Campi - per incentivare la realizzazione di campi di Principato sempre più belli e ricchi, abbiamo deciso di proseguire l'onorata usanza di dare un premio in gioco ai Principati che prepareranno il campo più bello. Le strutture migliori a giudizio dello staff riceveranno bonus temporanei validi solo per l'evento, e la bellezza dei campi concorrerà per la scelta delle baite alla 3gg estiva, La città proibita.

Mangiare IC, le taverne dei Principati - La gara di cucina è ormai una tradizione per i giocatori delle Terre Spezzate e tutte le precedenti edizioni sono state un grande successo, grazie alla bravura e alla creatività dei giocatori. Al live verranno allestite 2 taverne, ad ogni pasto ciascuna taverna sarà gestita in gioco da un principato che dovrà preparare e allestire un pasto IC con l'aiuto di uno staff. Tre giocatori di ciascun principato collaborano all'evento come osti e sguatteri e prendono punti precetto. Inoltre l'abilità nel gestire la taverna concorrerà per la scelta delle baite alla 3gg estiva, La città proibita.

La competizione: "Chi primo arriva meglio alloggia" - L'esito della competizione per i migliori campi e delle taverne verrà deciso interamente da voi. Tramite l'impegno che ogni principato metterà nell'allestire il più bel campo di principato e nel gestire la taverna durante il proprio turno. Ma anche in base allo stesso giudizio dei partecipanti al live. Durante il debriefing dell'evento, si voteranno i principati migliori, che potranno scegliere l'alloggiamento nella città dei coloni secondo l'ordine di acclamazione nella votazione finale.

Guida Generale

Parcheggio auto, Segreteria, Workshop ed Ingresso in gioco

Coloro che hanno partecipato allo scorso live hanno avuto il privilegio di sperimentare i nuovi Workshop pre-live che si concludono con l'ingresso "sfumato" nel gioco, ovvero con un master/staff/pg esperto e istruito a riguardo che guida un gruppo di PG nell'area introducendo una scena IC (diciamo che questa è proprio l'ultima attività del Workshop).

Segreteria: sarà possibile fare segreteria ed entrare in gioco ad alcuni orari prestabiliti (venerdì mattina, venerdì sera, sabato mattina, sabato sera, domenica mattina) quindi vi consigliamo di organizzarvi in modo da arrivare in corrispondenza di uno di questi orari, per non dover attendere troppo!

Auto, carico e scarico: si può entrare con l'auto solo fino a giovedì notte. Venerdì la sbarra sarà chiusa e nessuno potrà entrare con l'auto fino all'area di gioco (ma potrà raggiungere il campeggio OOC); dunque le auto devono essere portate al parcheggio "esterno" entro giovedì notte (eventuali trasgressori saranno sanzionati). Per chi arriva venerdì e ha materiali da trasportare, ci sarà a disposizione un servizio navetta con il furgone dalle ore 10 alle ore 12. Chi arriva dopo le ore 12 di venerdì dovrà trasportare i materiali di gioco a mano (sono poche centinaia di metri, nel caso di oggetti pesanti, fatevi aiutare dai compagni di principato: l'unione fa la forza).
Il divieto di entrare nell'area di gioco in macchina dopo che il live ha avuto inizio serve a non rompere l'atmosfera siamo sicuri che capirete che con un piccolo sforzo fisico, contribuirete a rispettare il gioco altrui e lo sforzo che i master compiono per creare un ambiente in cui sia sempre più facile immedesimarsi nel proprio personaggio (in cui elementi OOC ovviamente stonerebbero molto).

ORARI DELL'EVENTO - VENERDI' 31.05

Ritrovo dalle ore 9: i giocatori devono lasciare la macchina al parcheggio "esterno" vestirsi IC e recarsi nei pressi della regia dove potranno effettuare le pratiche di segreteria.
Segreteria dalle 11:30 alle 13:30
Workshop dalle 13:30 alle 15: al temine del workshop i PG vengono guidati all'interno dell'area di gioco e il live ha inizio
Sessione di segreteria serale dalle 21 alle 21:30: tutti coloro che arrivano in ritardo ai workshop e che non riescono ad entrare in gioco entro le 15, si recano in regia vengono accolti dal regista/master che "se necessario/possibile" gli affida dei png. Entro le 21 i PG si devono trovare nuovamente in regia per espletare le pratiche di segreteria.
Workshop Serale dalle 21:30 alle 22:30 i PG "ritardatari" di venerdì svolgono il workshop che si conclude con l'ingresso in gioco. Per coloro che non possono arrivare entro le 21:30 di venerdì non sarà possibile giocare come PG, ma ad insindacabile giudizio del regista potranno (se necessario) entrare in gioco come PNG.

ORARI DELL'EVENTO - SABATO 1.06

Segreteria dalle 10 alle 11: i giocatori che non possono venire venerdì, devono lasciare la macchina al parcheggio "esterno" vestirsi IC e recarsi nei pressi della regia dove potranno effettuare le pratiche di segreteria.
Workshop dalle 11 alle 12:30: al temine del workshop i PG vengono guidati all'interno dell'area di gioco e il live ha inizio
Sessione di segreteria serale dalle 16:30 alle 17: tutti coloro che arrivano in ritardo ai workshop del sabato e che non riescono ad entrare in gioco entro le 12:30, si recano in regia vengono accolti dal regista/master che "se necessario/possibile" gli affida dei png. Entro le 16:30 i PG si devono trovare nuovamente in regia per espletare le pratiche di segreteria.
Workshop Serale dalle 17 alle 18: i PG "ritardatari" di sabato svolgono il workshop che si conclude con l'ingresso in gioco.
Per coloro che non possono arrivare entro le 17:00 di Sabato non sarà possibile giocare come PG, ma ad insindacabile giudizio del regista potranno (se necessario) entrare in gioco come PNG.

ORARI DELL'EVENTO - DOMENICA 02.06

Segreteria dalle 10 alle 11: i giocatori che riescono a venire solo domenica, devono lasciare la macchina al parcheggio "esterno" vestirsi IC e recarsi nei pressi della regia dove potranno effettuare le pratiche di segreteria.
Workshop dalle 11 alle 12:30: al temine del workshop i PG vengono guidati all'interno dell'area di gioco e il live ha inizio.



Per coloro che non possono arrivare entro le 11:00 di Domenica non sarà possibile giocare come PG, ma ad insindacabile giudizio del regista potranno (se necessario) entrare in gioco come PNG.
Time Out alle 16 seguito da breve debriefing post-live.

Gli *accampamenti in gioco*

Come spiegato, il campo per dormire "fuori gioco", con le tende e gli igloo, sarà uno solo e sarà OOC, vicino alla zona docce. Tutte le tende OOC del live andranno montate dentro quest'area.

Ogni principato avrà però un "**campo IC**", per radunarsi, avere un luogo da difendere dai mostri, grigliare e riscaldarsi la sera e, perché no, dormire.
I 7 campi IC saranno riuniti nel bosco nel raggio di poche decine di metri, ad un passo dalle due taverne e dall'acqua corrente. Ogni Principato avrà comunque il proprio campo singolo da allestire, semplicemente saranno in linea di vista l'uno dall'altro.

Allestimento e Gara per i Migliori Campi di Principato

Lo staff valuterà caso per caso la bellezza dei campi di principato assegnando bonus e premi in gioco specifici ed "in tema" con gli allestimenti preparati dai giocatori. Un magnifico laboratorio alchemico otterrà dunque dei "poteri" bonus diversi da un marziale campo di addestramento per armigeri, o da una cucina medievale perfettamente allestita, o ancora da una zona di preghiera sciamanica o tetradica, e così via... In questo modo contiamo di premiare in modo equo e appropriato le belle idee di allestimento che vorrete realizzare.
Se ambite a ricevere un "bonus" specifico per il vostro campo, potete comunicarci il vostro desiderio, ricordate tuttavia che i bonus effettivi saranno stabiliti a totale discrezione dello Staff.

Infine, eventuali Campi sporchi o disordinati verranno, a discrezione dello Staff, colpiti da malattie e disgrazie indicibili... fate attenzione! ^_*

Ne approfittiamo anche per ricordare che è fondamentale montare bene la tenda e che le 'pareti' di stoffa devono essere tese al suolo in modo che spiovano verso l'esterno; non devono cadere mollemente né essere tese verticalmente, per evitare l'effetto cabina telefonica. I campi la cui tenda è montata storta o in modo approssimativo non verranno neanche presi in considerazione per l'attribuzione dei premi.

Potete contribuire alla buona riuscita del vostro campo di Principato in 3 modi:
1) MONTAGGIO: Questo è indispensabile: noi porteremo il materiale in loco ma il campo deve essere allestito, la tenda montata, le pietre radunate per fare il cerchio ecc. ecc.

2) ALLESTIMENTO: Questo è del tutto facoltativo, anzi è puramente decorativo. I "campi IC" come avete letto avranno un discreto equipaggiamento di base, ma naturalmente si può sempre aggiungere e migliorare.
Chi ne ha voglia, potrà portare un tavolo extra (purchè sia ricoperto da una tovaglia per sembrare IC), suppellettili e cianfrusaglie IC di ogni genere, bocce di vino, narghilè, griglie aggiuntive per il fuoco, tappeti, cuscini, pellicce, sdraio pieghevoli rivestite di stoffa, libri IC e qualunque altra cosa vi venga in mente. Nel bosco ci sono molti rami, che potranno essere raccolti per fare legna o anche per costruire scenografie temporanee (rastrelliera per le armi, treppiede che regge qualcosa, ecc.)

3) TENDE EXTRA: chi vuole può portare la propria tenda medievale o gazebo "truccato" per semprare tale. Le tende extra potranno essere montate vicino alla tenda principale o, se preferite, in altro luogo da concordare all'interno del Grande Campo delle Corti. Infine, per chi volesse avere una tendina in più per il campo, o per dormirci, sono a disposizione tendine medievali in affitto a prezzi modici!

Come già negli eventi passati daremo a disposizione di ogni campo qualche scenografia e arredo, ma sappiate che non saranno sufficienti, né importanti, per vincere un premio... datevi da fare quindi e che vincano i migliori!



Arredamenti per i Campi di principato forniti dallo staff.
Per valorizzare e rendere piu' facile la vita ai giocatori abbiamo deciso di aiutarli a scenografare meglio i campi, fornendo loro scenografie specifiche che potranno usare per abbellire ulteriormente il loro campo .
Nella fattispecie, abbiamo creato 7 casse contenenti il materiale necessario per scenografare ogni campo di principato. Queste casse possiedono un inventario specifico di "proprietà" del Principato e conterranno tutto cio' che serve alla vita del campo: una piccola cucina da campo: un cestino copribile, un tagliere, un coltello, due cucchiai, sale, pepe, aromi per grigliata, una bottiglia / caraffa,una griglia in ghisa con una pinza, una bottiglia di aceto con uno straccio; luminarie sufficienti per due notti di gioco (torcie e candele) con relative lanterne, una scatola di zampironi e/o candele alla citronella in caso di stagione estiva.

Come Funziona:
Ad ogni evento verranno consegnate ad ogni principato, in Regia o direttamente in loco quando possibile, le casse di principato e la tenda di principato.
Le casse vanno riconsegnate chiuse in Regia o nel loco ove sono state lasciate inizialmente, nello stesso stato in cui sono state consegnate: le stoviglie pulite, la griglia -ragionevolmente- pulita con l'aceto. Gli oggetti smarriti / danneggiati vanno segnalati sull'apposito inventario, ogni mancanza di segnalazione sara' ritenuta colpevolezza.
Il luogo prescelto dove montare il campo dovrà essere lasciato nello stesso stato in cui gli viene assegnato.

Il Borgomastro

Il Borgomastro e' l'uomo di fiducia del Principe. E' il reponsabile ultimo del decoro del campo e di tutti gli oggetti di principato a lui affidati; ha diversi doveri legati alla sua carica:

- *scriverà al Principe una relazione sulla vita di campo: sciatteria, pigrizia, indolenza non sono qualita' apprezzate dai Principi.*
- *stabilirà con i membri del principato quali ricompense chiedere per le scenografie allestite dai giocatori e per il campo e si relazionerà con il Principe*
- *ricevera' dal principe una ricompensa per il suo duro lavoro, pari a 2 Nobil1 d'Argento (a vostra scelta potrete ricevere la ricompensa in monete di gioco, oppure in oggetti artigiani di valore pari a 10 reagenti raffinati, scelti tra gli oggetti riportati sul Regolamento Avanzato).*
  La ricompensa potrà essere ritirata in Taverna durante l'evento successivo a quello in cui il giocatore ha ricoperto il suo incarico, per dare il modo al Principe di valutare il suo operato.
- *dovra' segnalare membri del suo principato che hanno trattato con incuria gli oggetti a loro affidati, sporcato eccessivamente il campo o non contribuito all'allestimento o pulizia del campo. Alle sue segnalazioni seguiranno rappresaglie sui giocatori segnalati in funzione della gravità dei gesti.*
- *Sarà il responsabile della riconsegna in Regia o nel luogo designato delle casse ricevute all'inizio dell'evento, della tenda e di eventuali oggetti smarriti o rotti.*
- *Sarà il responsabile dell'area di gioco a lui affidata, della sua pulizia finale, del trasporto spazzatura ai cassonetti e dello smantellamento delle scenografie che non potranno essere lasciate nell'area.*
- *Ricevera' due punti precetto*

I compiti di un Borgomastro sono impegnativi ma i Principi sono sempre munifici con i sudditi che li servono fedelmente e laboriosamente; inoltre la sua parola sarà sempre tenuta in grande considerazione dal Principe stesso, perche' occuparsi di un campo e' come governare un piccolo Principato.

Potete offrirvi come Borgomastro tra le Collaborazioni del live. Vi consigliamo di organizzarvi sui forum di Principato in modo che nessuno rimanga privo del Borgomastro. Chi rimane senza Borgomastro non riceverà la tenda di Principato o i materiali del campo.



Gioco Notturno

Ogni giocatore potrà andare nella sua tenda OOC (sita fuori dall'area di gioco) tutte le volte che desidera, per tutto il tempo che desidera, e rientrare poi a suo piacimento nell'area di gioco, seguendo le regole per uscire: ovvero attendere 120" al limite dell'area di gioco e non portare fuori alcun oggetto fino alla fine dell'evento di 3 giorni.
Di notte il gioco rallenta e diminuisce, lasciando spazio alla vita da campo e alle libere iniziative, ma l'area di gioco è SEMPRE IC ed è sempre viva.
Lo Staff garantisce una presenza minimale 24h su 24 in Regia o in Taverna, ma NON garantisce che la notte venga sempre animata da trame e PNG (soprattutto tra le 5 e le 9 del mattino!). Alcuni eventi di gioco potranno però protrarsi dopo le 2 di notte o iniziare prima delle 11.
Ciascuno sceglie come e quando giocare. Potete ad esempio giocare fino alle 4 del mattino e poi andare a dormire fino a tardi in tenda OOC. Oppure stare al campo fino a mezzanotte, poi andare a dormire e tornare in gioco alle 9. Oppure stare tutta la notte al campo IC, dormendo in gioco e fare poi una doccia e una siesta nel pomeriggio...
Considerate comunque che la maggior parte degli eventi di gioco avranno luogo tra le 11 del mattino e le 2 di notte.
Nota che, per quanto riguarda i poteri giornalieri (le carte magia o sacerdozio, gli oggetti che durano 1 giorno, eccetera) si considera che le giornate di gioco iniziano alle 6 del mattino. Es. il "venerdì" dura dal Time In fino alle 06:00 di sabato mattina. Il "sabato" dura 24 ore, fino alle 6 di domenica mattina. La "domenica" dura dalle 6 di mattina fino al Time Out. Quindi un personaggio mago può utilizzare le carte magia del 'venerdì' fino alle 5:59 di sabato mattina; non appena scattano le 6, può iniziare ad utilizzare le sue carte magia del 'sabato'.

Chi vuole dormire IC potrà farlo nella tenda di Principato o, se possibile, in una delle tende 'accessorie' che lo Staff e i giocatori monteranno.
Potete portarvi normali materassini, brandine, sacchi a pelo, ma deve essere tutto 'coperto' per sembrare IC (suggerimento: basta infilare materassino e sacco a pelo nei normali lenzuoli di cotone bianchi da casa, l'ideale sono le federe da piumone perchè si "chiudono" nascondendo sempre completamente tutto).
Tenere tutti gli zaini e i bagagli mascherati nel campo IC può essere difficile, se non impossibile, senza un baule. Può essere più comodo tenere comunque alcuni bagagli in una tenda OOC o in auto. Per tenere un po' di bagagli nel campo IC, potete metterne un po' sotto il tavolo o coprirli con dei teli. Potete portarvi una grossa scatola di cartone e coprirla con un drappo perchè funga da tavolino e da nascondiglio per gli zaini. Insomma, regolatevi voi.
I campi di Principato che durante il gioco saranno "decorati" con zainetti di plastica, ciabatte da mare e lattine di coca cola riceveranno dei malus IC, tra cui la revoca immediata dei premi di Miglior Campo, ma non solo.

Fuochi e Cucina

Al campo IC si potranno fare tutti i fuochi che si vuole, purchè dentro un cerchio di pietre; potete usare griglie a mano (oltre alla comoda piastra fornita dallo staff) come pure, se necessario, piccoli fornelli a gas. Vi raccomandiamo però, se utilizzate cose moderne, di tenerle sempre nascoste, utilizzarle nel modo più discreto possibile, e non eccedere con le dimensioni. La vita da campo deve essere IC, non vogliamo fare camping.
Esempio: mettersi dietro al tavolo nella tenda di Principato, col fornelletto, e preparare un caffè col fornelletto va benissimo. Cucinare pastasciutta e sofficini con un bombolone di gas al centro del campo, NON va bene. Se portate una vecchia pentola potete metterla sul fuoco e preparare una zuppa perfettamente IC (benchè un po' più scomodamente che a casa ^^)
Potete portarvi carbonella o raccogliere legna da terra, il bosco ne abbonda.
Ogni campo riceverà dei sacchi di spazzatura con un cerchio per reggerli e coperchio in plastica, cambiate i sacchi prima che esplodano e se se ne accumulano troppi portateli ai cassonetti (vicino alle docce). Non esiste un servizio 'raccolta spazzatura', deve essere ogni campo a provvedere a trasportare la propria!

Oggetti in gioco all'evento

Tutti gli oggetti e monete di gioco dovranno rimanere nell'area di gioco ininterrottamente per la durata dell'evento, da venerdì al time-in fino al time-out di domenica. Non essendoci il time out notturno, non potranno essere portati fuori

---



neanche di notte. Se andate a dormire al campo tende OOC, gli oggetti di gioco possono essere lasciati e custoditi al campo di Principato, oppure nascosti in un cespuglio, seppelliti eccetera.

Morire di notte

Durante la notte vigono le normali regole del gioco, ed è quindi possibile derubare, combattere, assassinare, eccetera.
Tuttavia, per evitare le morti accidentali, tra le 2 e le 11 non è possibile morire in modo casuale: abbattuti da un mostro e lasciati a terra, dimenticati dal cerusico che non vi vede perchè è buio, dissanguati con una locazione da fasciare. In tutti questi casi, il personaggio sanguina normalmente, ma trascorsi i 6 minuti, si ritrova invece malconcio ma vivo, come se fosse stato Fasciato e Trattato. Dovrà comunque farsi medicare le ferite da qualcuno prima di poter agire in gioco, combattere, correre ecc., ma potrà trascinarsi fino alla sua tenda (IC o OOC) per fare ritorno il mattino successivo, oppure lamentarsi per invocare aiuto.
E' possibile morire solo se un PG o PNG vi assassina intenzionalmente e sorveglia il vostro corpo fino allo scadere del tempo di sanguinamento, con l'esplicita intenzione di uccidervi.
Inoltre, svegliare un giocatore che cerca di dormire nel campo IC per costringerlo a combattere o subire colpi è incivile e antisportivo. Chi assale un campo di notte può benissimo saccheggiarlo e attaccare i personaggi che sono svegli intorno al fuoco o che si alzano dal letto per agire, ma NON PUO' costringere un altro giocatore che sta a letto ad alzarsi se non ne ha voglia. Il giocatore che dormiva (o cercava di dormire) nel campo IC può rimanere nel suo giaciglio e il personaggio è "salvo" finchè lui non decide di farlo agire (alzare, parlare, eccetera). Nota che per questo motivo è vietato conservare oggetti o monete di gioco sotto le coperte. Chi vuole coricarsi deve lasciare tutti i suoi oggetti fuori dal proprio letto, in modo che possano essere sorvegliati o derubati In Gioco.

Il Campo della Spedizione Palladiana

Accampamenti e taverna

Gli uomini e le donne delle Terre Spezzate, da che sono sbarcati nell'Oltremare, hanno lottato per la sopravvivenza e per il cibo, ora finalmente la spedizione Palladiana è giunta nelle più ospitali e ricche terre degli Orchi nativi, e c'è stato il tempo e la pace per organizzarsi, lasciandosi alle spalle il caos del naufragio e della lunga traversata dell'impervia Mirmidia. Ma il cibo, in un mondo ostile e nuovo, rimane comunque una questione impostante, una sfida da affrontare ogni giorno. Le gerarchie rimangono, di rango e di status, ma ci si aspetta che i membri della spedizione Palladiana tutta si adoperino al meglio delle loro capacità per tornare a vivere nel modo più organizzato e civile possibile. Nell'accampamento dei coloni, ciascun principato è chiamato a fare la sua parte, e a turno ci si occupa di tutto: il proprio campo di principato, ma anche la taverna, anzi, le due taverne!

Come annunciato dal Bando del Viceré sul primo insediamento della spedizione Palladiana, le rovine di un'antica città sono state scoperte sulle alture a sud della Mirmidia e lì un primo insediamento in pietra verrà fondato. Ma per stabilire come la nuova cittadina verrà divisa tra i sette principati, il Viceré ha stabilito che valuterà le capacità di ciascuno di allestire un campo bello ed efficiente, e di saper gestire la gestione del cibo dell'intera spedizione palladiana, ciascuno contribuendo alla grandezza dell'insediamento. Chi si dimostrerà più capace di mettere a frutto ciò che ha, riceverà maggiori possedimenti nella nuova città che sorgerà.

Spesso agli eventi di più giorni negli accampamenti di principato si organizzano feste, cene, aperitivi e altre occasioni di convivialità e ristoro. Inoltre, ormai da diversi anni, le competizioni culinarie di vario tipo hanno sempre animato le nostre 3gg, contribuendo tutti insieme ad allestire banchetti degni delle corti dei Principi. Volendo continuare con queste tradizioni, ma rimanendo in tema con la sopravvivenza nel nuovo mondo, ostile ed inesplorato, la gestione dei pasti completamente IC e in mano ai personaggi ci è parso un modo adeguato per creare molti momenti di vera convivialità. Questa vuole essere l'occasione per trasformare ogni pasto della 3gg in qualcosa di memorabile, totalmente

partecipato, che mantenga la sensazione di essere "soli" in terre lontane (senza agi e con pochi servi), ma al contempo trasmetta il senso di vivere tutti insieme in un accampamento totalmente gestito in ogni suo aspetto: l'amministrazione della legge, delle ronde, e anche del cibo!

Mangiare IC Taverne autogestite. Come funziona.

Al live verranno allestite 2 taverne, ad ogni pasto ciascuna taverna sarà in gestione ad un principato che in autonomia dovrà: procurarsi gli ingredienti, preparare e allestire un pasto per circa 40 persone. Gli ingredienti saranno messi a disposizione dallo staff durante il gioco con modalità che scoprirete all'evento, ma una parte della buona riuscita consisterà nell'accaparrarsi i cibi più prelibati o rari.

In taverna, ad ogni pasto, sarà presente uno staff che interpreterà un personaggio di supporto per aiutare i personaggi ad organizzarsi e in generale dare una mano.
Ogni Oste di Principato avrà a disposizione tutto l'occorrente per la preparazione di cibi e bevande.

Ognuno dei sette principati dovrà individuare tra i suoi componenti un oste di principato e due sguatteri.
L'oste avrà il compito di supervisionare la preparazione del pasto e la pulizia della taverna alla fine del banchetto.
I due sguatteri saranno l'aiuto dell'oste, e lo affiancheranno in ogni fase della preparazione.
Queste sono vere e proprie collaborazioni, a cui ci si iscrive tramite il gestionale. L'oste prende 1,5 punti precetto, gli sguatteri 1 punto precetto l'uno.

Ma poiché vogliamo che tutti i membri del principato partecipino, il principato che preparerà il banchetto migliore, per varietà quantità ed allestimento avrà la possibilità di accaparrarsi la sistemazione migliore nelle baite per la tre giorni di agosto. A questo proposito, leggi il bando IC del Viceré sul primo insediamento della spedizione Palladiana.

La scelta del pasto da gestire la lasciamo a voi, secondo il principio del "chi meglio arriva prima alloggia", il principato che, dopo essersi messo d'accordo, per primo occuperà le tre collaborazioni per lo stesso pasto avrà il pasto assegnato.

I pasti dell'evento sono così divisi:
1 cena del venerdì, l'altra verrà gestita dallo staff
2 colazioni del sabato, ognuna per circa 40 persone
2 cene del sabato, ognuna per circa 40 persone
2 colazioni della domenica, ognuna per circa 40 persone

La competizione: "Chi primo arriva meglio alloggia"
L'esito della competizione per i migliori campi e delle taverne verrà deciso interamente da voi. Tramite l'impegno che ogni principato metterà nell'allestire il più bel campo di principato e nel gestire la taverna durante il proprio turno. Ma anche in base allo stesso giudizio dei partecipanti al live. Durante il debriefing dell'evento, si voteranno i principati migliori, che potranno scegliere l'alloggiamento nella città dei coloni secondo l'ordine di acclamazione nella votazione finale.



Introduzione In Gioco – Il Trono di Pietra

Sotto la luce di un tiepido sole, giunto infine a lavar via mesi di pioggia, le impronte di pesanti stivali seccano nel fango. Solchi profondi come dell'eco dei passi, colmi del dolore e degli stenti di quei conquistatori giunti dal mare. Ora che un vento di primavera soffia gentile, la terribile marcia stretta tra fame e malattia sembra un pallido ricordo d'inverno.
Danza, lo stendardo di Bruma, nell'aria limpida di una Mirmidia sconfitta. Sovrasta una piana di lance spezzate e di promesse infrante, gettando la sua ombra sul giusto riposo dei guerrieri e sul freddo silenzio dei morti.
Danzano, le corti dei principi, strappando qualche notte di festa a questa terra dannata, ora che possono accamparsi in un luogo sicuro, ospiti del Duca Enrico Manfredi, Signore dell'Est, e del suo Alfiere, il giovane Taldo d'Altorivo.

La settima alba arriva troppo presto ma l'ordine del Viceré vince qualunque lamentela. Il cammino riprende, verso Nord, verso quelle remote Terre Alte in cui dimora il popolo degli Orchi. Mostri, si dice. Dalla pelle di un verde malsano, come di muschio e legno marcio, violenti e traditori, feroci abitanti degli incubi di ogni bambino delle Terre Spezzate. Eppure diversi. C'è chi giura di averli sentiti invocare i Quattro Dei, non con versi bestiali ma nel Vernacolare dei sapienti. I conquistatori continuano a marciare, incuranti del grande mistero. Nei loro sogni riecheggiano solo le parole di Morgante dei Castamanti : chi domerà i selvaggi Orchi e siederà sul Trono di Pietra verrà nominato Signore del Nord.

Il viaggio continua. E con esso furti e disordini, il breve ristoro nelle terre dell'Est non ha sfamato tutte le bocche della lunga colonna. Un gruppo di umili garzoni, giovani del popolo senza più speranza, ruba le scorte di cibo a un grade barone. Il Viceré parla con voce di tuono, comanda ai guerrieri di portare corde e giustizia. Gli armati guardano il volto dei condannati, forse per un momento di troppo, e la decisione fatale è presa. Sfoderano le spade e si rivoltano al loro signore. Assieme ai prigionieri fuggono nel bosco. Nell'aria risuona il grido. "Morte ai nobili. Morte ai nobili."
Chi impugna un'arma e ancora è fedele cerca di riportare ordine tra le schiere impazzite, un silenzio pagato con acciaio e con sangue.

Il viaggio continua, con un nuovo compagno. Un malcontento che serpeggia insidioso, fatto di sussurri e piccoli gesti. I servi di un Duca si rifiutano di trasportare i pesanti bauli del loro signore, la tenda di un Arconte crolla d'improvviso una notte, un Vescovo sviene nel fango e nessuna mano si tende a rialzarlo.

Il viaggio continua, tra il sospetto e le voci. Parole corsare, parole di ribellione. Sono tanti, quelli nei boschi, si sente affermare, si stanno preparando, si dice con timore.

OOC : *La marcia della Spedizione Palladiana prosegue ma in queste strane terre così lontane da casa, l'ordine sociale inizia a sgretolarsi. Molti plebei si domandano che senso abbia continuare a servire i nobili, ora che essi non hanno armati a proteggerli e a far valere il loro potere. Secondo quello che si sussurra intorno al fuoco, da qualche parte nei boschi il popolo starebbe preparando una rivolta. Le conseguenze di questi eventi si vedranno durante il live Il Trono di Pietra, tuttavia crediamo che il gioco sarebbe più interessante e profondo se qualche personaggio fosse già favorevole alla ribellione e, forse, compromesso con essa. Se giocate un personaggio plebeo e siete desiderosi di provare l'esperienza di far parte di una rivolta, inviate un messaggio al* **Bardo**: 1lb4rd0@gmail.com *e concorderete insieme quello che vi è successo durante l'ultimo mese di marcia.*

Appendice - fuori dal gioco, dopo il gioco

TERZO TEMPO. Pizzata tutti insieme domenica sera!

Domenica 2 giugno, l'ultimo giorno del Trono di Pietra, il time out sarà come sempre alle 16:00. Tra le 16 e le 19 potrete smontare le vostre tende In gioco e Fuori gioco, quindi alle 19:30 partiremo tutti insieme per una magica...
Serata in Pizzeria per cazzeggiare e riprenderci tutti insieme dal live!

Il menù prevede:
Pizza a scelta (tranne frutti di mare o bufala),
dolce(bunet, panna cotta, creme caramel)
bibita o birra media, + caffé, il tutto a **15 euro**.

Alle 19:30 di domenica partiremo con le auto per andare in pizzeria (che dista meno di 3 km dall'area di gioco). L'idea è di andare abbastanza preso così che chi deve viaggiare (o scaricare furgoni in magazzino!) possa aver finito e ripartire per le 21:30-22:00.

Chi vuole partecipare può comunicarcelo semplicemente cliccando sulla apposita "Collaborazione" chiamata PIZZA e BIRRA sul gestionale.

Potrete prenotarvi sul gestionale fino a martedì 28 maggio. Oppure potete anche presentarvi direttamente in pizzeria! Naturalmente se ci prenotiamo tutti in anticipo, sarà più comodo contarci e la pizzeria sarà felice (e più efficiente) se sa prima quanti saremo. Quindi iscrivetevi "offrendovi" per la collaborazione sul gestionale! E se poi cambiate idea, annullate l'iscrizione.

Pizzeria "La Collina", Via Roma 5 - San Martino Canavese - tel. 0125 739143

Pernottare nelle vicinanze dell'evento

E' possibile campeggiare con le proprie tende fuori gioco nel parco. Il campeggio è compreso nella quota evento. L'area ha a disposizione bagni, lavandini, acqua corrente potabile, docce calde e corrente elettrica. Nella zona in cui giocheremo sarà inoltre possibile montare tende IC per dormire in gioco durante l'evento. Oltre a queste opzioni ci siamo preoccupati di contattare alcuni alberghi e ostelli poco distanti i quali ci faranno un prezzo di favore.

B&B Bed & Ride - via Roma 24, Vialfrè - Tel. 0125-640242 - cellulare 3339003779 - info@bed-and-ride.it
Prezzi: da 25 a 30 euro a persona comprensivi di colazione.

Hotel Ristorante Stella Bianca - Via Scarmagno, 7 - 10010 Scarmagno Torino - Tel. 0125 712875
Prezzi: 25 euro a persona comprensivi di colazione

Casa Passito - Via meana 8A, Pavone Canavese (TO) - Tel. 0125 610268 - Cell: 340 9129951 - Cell: 349 5149113
Prezzi: 25 euro a persona comprensivi di colazione (per ogni letto in aggiunta il costo è di 20 euro)

Hotel Gardenia di Lavezzo Adolfo & C snc Regione Poarello, 11 - 10090 Romano Canavese Torino - Tel. 0125 631095
Prezzi: da 27 a 32 euro a persona comprensivi di colazione.

Contatti

Per qualsiasi dubbio o esigenza potete contattarci sul sito e sul forum, oppure direttamente a info@grv.it
Per qualsiasi **emergenza durante l'evento**, potete telefonare a Francesco / Lupo al 338 6227061. Nota: *"non so arrivare a Vialfrè" non è un'emergenza. Controllate bene le indicazioni prima di partire, e se non trovate l'area fermatevi a un bar e chiedete. Telefonateci solo se vi siete davvero persi!*