



Associazione del Gioco Barese

Con i cuori traboccanti di orgoglio vi presentiamo la guida alla

IV Fiera Di Eledia



Accadia (Foggia)

31 maggio/3Giugno 2007

Prologo

Il sole sorse pigramente oltre le colline, donando riflessi dorati al bianco mantello invernale della valle. Cerulei crochi e gialle bocche di leone punteggiavano il candido vello di neve rivendicando il loro diritto alla vita, il pallore dell'inverno stava cedendo di fronte ai colori della primavera.

Lord Leone II, signore delle terre di Edoardum, osservava meditabondo dalle alte terrazze del castello le sue terre, nelle giornate più limpide verso nord potevano addirittura scorgersi le eterne coltri dei Colli Nebbiosi.

Il nuovo sole rammolliva la neve e intiepidiva le sue stanche membra, solo il garrire degli stendardi sui bastioni lo distoglieva dai suoi pensieri.

Rumore di un leggero bussare e cardini che vengono richiusi. Leone distolse la sua attenzione dall'orizzonte per osservare l'interno delle sue stanze, un uomo anziano lo salutò seguito da un giovane paggio che spingeva un elegante carrello di legno rosso all'interno della camera.

L'aroma del pane tostato col burro spinse il Lord ad accomodarsi sullo scranno di fronte al focolare ove ancora ardevano sotto un velo di cenere le rosse braci della notte.

"Mio Signore..." iniziò il capo della Congrega dei Saggi.

A quelle improvvisate parole Leone trasalì e guardò l'anziano quasi scosso, questi di rimando si zittì.

"Dimmi... è tutto pronto?" facendo intendere al saggio di proseguire con un eloquente gesto della mano.

"Certo, mio Signore. Ormai quasi tutti i territori del Sud di Eledia sono stati annessi alla città di Edoardum e il Sommo sacerdote di Akos mi ha riferito che i tempi per l'incoronazione sono maturi".

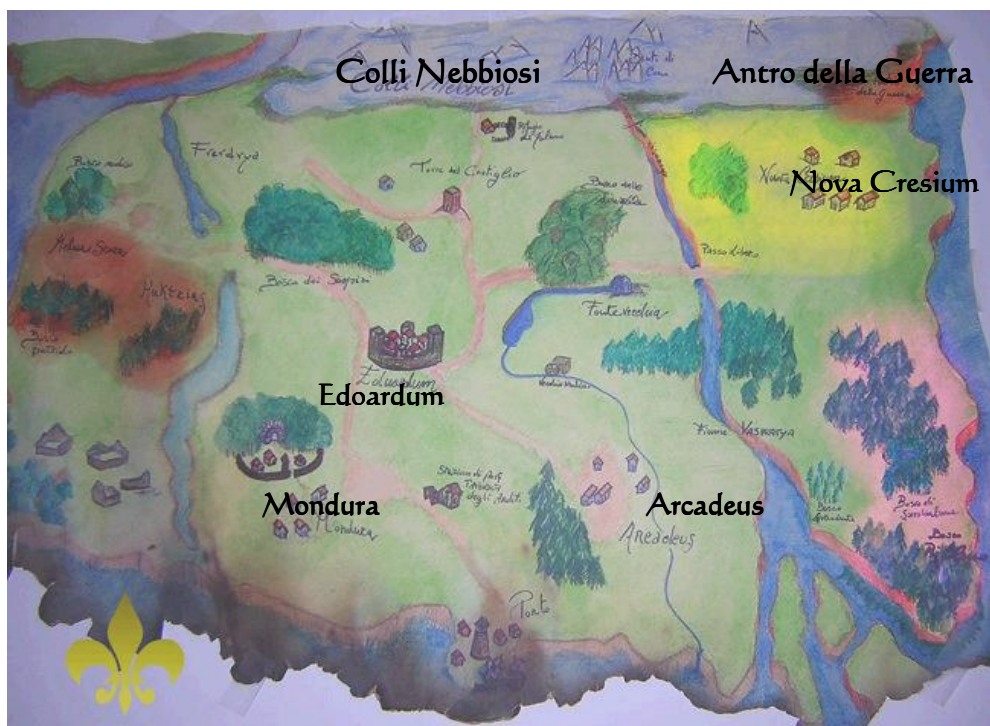
"Bene bene, molto bene" lo interruppe Leone preso da un momento di euforia, ma poi rivolse lo sguardo verso l'anziano uomo "Vedo la stanchezza sul tuo volto, cosa ti preoccupa?"

"Signore, quello che mi preoccupa sono le ombre che si annidano sul lato nord del passo dei Colli Nebbiosi".

"Questo adesso non ha importanza. Se qualcuno o qualcosa dovesse attaccarci troverà un potente regno a sbarrargli la strada. Adesso va... manda tutti i miei messi per le terre di Eledia. Che tutti sappiano che l'incoronazione avverrà ad Arcadeus durante l'annuale Fiera di Eledia. Fa salpare anche le mie navi, affinché la notizia raggiunga anche i regni lontani."

L'anziano uomo si allontanò inchinandosi, chiudendo la porta alle sue spalle.

"Presto sarò Re" pensò tra se Leone, sfregandosi le mani.



Quello che i bardi raccontano di Eledia

Nascosto in uno sconfinato oceano, popolato da delfini, sirene e creature misteriose, un immenso muro di nebbia si ergeva impenetrabile come sprezzante sfida ai più valorosi marinai. In tanti si avventurarono senza mai più fare ritorno a casa, ma grazie alla magia di un antico astrolabio un giorno il muro fu superato, rivelando all'orizzonte il profilo di una ricca isola.

L'isola fu chiamata Eledia e in molti spinti dall'opportunità di poter colonizzare nuove e fertili terre, lasciarono Desia, la madre patria, in cerca di fortuna.

L'isola però si rivelò tutt'altro che disabitata e selvaggia, infatti a nord, oltre una catena montuosa si stendeva il colto Regno della Corte del Giglio di Karmash i cui signori, Lord Voughan e sua madre, la regina Isabeau De le Liss, accettarono di buon grado la venuta dei coloni permettendo loro di stanziarsi e vivere nella parte sud dell'isola.

Così i nuovi giunti prosperarono sotto il benevolo occhio del Giglio, fondando nuove città e bonificando zone pericolose, ma purtroppo il sogno di vivere in una terra di pace fu infranto con la rivelazione di una terribile verità. Da anni il regno di Karmash era chiuso nella morsa di una guerra incessante contro le Terre Nere incarnate nell'orrida figura di AdanCaver, che da nord attaccava senza sosta il regno del Giglio. L'unico motivo per cui i popolani delle terre del sud non avevano ancora assaporato il triste vento di guerra è perché le armate Karmash riuscivano a tenere la linea contro le tetre orde.

Questo fino a un anno fa...

Karmash è caduta e solamente un valico montano si contrappone al nero spandersi delle orde. La città di Edoardum governata dall'audace Leone II, capitale delle terre del sud e nuovo baluardo per la difesa dell'isola, chiama a raccolta tutte le forze di Eledia nella speranza di organizzare una controffensiva. Con il caldo dell'estate la neve, vista come una bianca coltre protettiva, si sta sciogliendo e i territori a ridosso dei colli vengono progressivamente abbandonati. La gente si rifugia sempre più a sud, nella speranza che l'esercito di Eledia compia un miracolo, e sventi la minaccia... poiché ognuno di noi vuole sempre tornare alla propria casa e fino a quando avremo un luogo a cui dare questo nome nel nostro cuore, la speranza vivrà!

Questo piccolo manuale servirà a spiegare come e dove si svolgerà la IV Fiera di Eledia, in modo che ognuno di voi sappia cosa fare e dove andare.

Buon divertimento!

L'organizzazione

INFORMAZIONI GENERALI

PROGRAMMA:

La Fiera si svolgerà nell'arco di quattro giorni, con un'interruzione giornaliera dalle 02:00 alle 10:00 del mattino ad eccezione della notte fra sabato 2 Giugno e domenica 3 Giugno ove non ci sarà interruzione, ma il gioco continuerà, questo non costringe nessuno naturalmente a rimanere sveglio, anche se è vivamente consigliato arrivare in condizione di affrontare la notte (riposarsi di pomeriggio, armarsi di tanto caffè e simili). Il live inizierà giovedì 31 Maggio alle ore 13:00, e terminerà domenica 3 Giugno alle ore 16:00.

E' possibile, anzi auspicabile, arrivare e pernottare sin da mercoledì 30 Maggio. L'area di gioco dovrà essere lasciata libera non oltre lunedì 4 Giugno alle 10:00.

REGOLAMENTO E PANTHEON:

Durante il live verranno utilizzati il Regolamento e il Pantheon di Eledia scaricabili dal sito: <http://www.agbo.it> nella sezione download.

Nota: Per sveltire le procedure d'iscrizione alla Fiera, è possibile e consigliabile inviare entro il 10 Maggio la scheda del proprio personaggio. Questo è, inoltre, l'unico modo per ottenere la scheda prestampata con le caratteristiche del proprio personaggio. Tale scheda potrà essere ritirata nella zona dell'Organizzazione al momento dell'arrivo.

Inviare le schede all'indirizzo e-mail:

ennioden@hotmail.com (Ennio De Nucci)

COSA FARE ALL'ARRIVO:

Innanzitutto, dirigetevi nella zona dell'organizzazione. Vi preghiamo di disporvi ordinatamente in fila, in caso di necessità, per evitare inutili perdite di tempo. Arrivato il vostro turno potrete ritirare il tagliando comprovante la vostra iscrizione, la vostra scheda (se ancora ne siete sprovvisti) e le monete di gioco (gratuite per i soci AGB, del costo di 5 euro per tutti i non soci).

Insieme ad un membro dello staff potrete scegliere a questo punto il luogo più idoneo ove montare il vostro accampamento. Scaricate i vostri mezzi nel più breve tempo possibile, in modo da poter allontanare le automobili senza congestionare troppo la via.

Una volta vestiti in ruolo, tornate nella zona dell'organizzazione, ove potrete fare controllare e approvare dai *Weapon/Armor Checker* le armature e le armi in lattice o gaffa-tape che vorrete utilizzare alla Fiera.

Utilizzare in gioco armi non approvate dagli Arbitri comporta l'immediata e permanente espulsione dalla Fiera di Eledia.

OGGETTI SPECIALI

Tutti gli oggetti particolari del gioco, saranno forniti di un apposito cartellino plastificato "Oggetto Speciale" indicante le caratteristiche peculiari dello stesso (Pozione, pergamena, gemma, spada etc.). Oggetti senza cartellino non godono di nessun particolare potere o valore. Per poter ricevere all'evento il cartellino di "Oggetto speciale" è necessario contattare almeno tre settimane prima lo staff di Eledia.

FURTI (IN RUOLO)

E' permesso rubare solo ed esclusivamente monete di gioco e cartellini "Oggetto Speciale". In quest'ultimo caso, il cartellino dovrà essere apposto a un oggetto corrispondente all'originale per potere essere usato.

E' assolutamente vietato entrare all'interno delle tende dei giocatori, è assolutamente vietato sottrarre ad un giocatore un oggetto di sua appartenenza anche solo per scherzo. Togliamoci la vecchia e brutta abitudine di sottrarre oggetti ad un giocatore e portarli al master dicendogli che l'ha rubato IC, ciò non è assolutamente permesso!

Ogni forma di furto reale non è autorizzata ed i trasgressori saranno denunciati alle autorità competenti.

CIBO E BEVANDE

E' previsto un servizio serale (e solo serale) di taverna in ruolo. Sarà possibile acquistare da bere e da mangiare cibi semplici, secondo la disponibilità, non è necessaria la prenotazione ma si basa sul principio "chi c'è c'è".

Per rendere la taverna un luogo più credibile ruolisticamente, i pagamenti non saranno in euro ma si userà una moneta alternativa (anche bruttina...) acquistabile prima dell'evento stesso. Questa moneta, definita 'Punzo', ha valore unicamente nella taverna e non verrà accettata in altri ambiti di gioco. Avendo un valore monetario noto alle spalle non è accettato fra PG il furto dei punzi, considerabile come vera e propria sottrazione di denaro.

E' in ogni modo possibile organizzarsi autonomamente, portandosi un fornellino da campo e cibo da cuocere. E' assolutamente vietato accendere fuochi liberi in tutta la zona del parco.

PERNOTTAMENTO

Tutti gli iscritti potranno dormire in un'ampia radura. E' importante quindi portarsi tenda e sacco a pelo. Poiché l'accampamento si troverà all'interno della zona di gioco, è estremamente gradita la ricostruzione di tende e accampamenti in stile medievale. Anche il semplice ricoprire la propria tenda con pelli e stoffe grezze sarà fortemente apprezzato.

Nota sulla zona: Accadia (Monti Dauni Meridionali, mt. 650 slm) è una località spesso caratterizzata da forte vento, quindi è consigliato picchettare saldamente le proprie tende. Il bosco in cui giocheremo è situato a 5 min. dal centro abitato che è quindi facilmente raggiungibile in auto.

COSA SERVE

Un costume medievale-fantastico; un'arma per GRV in gaffa-tape o lattice; un cucchiaio, una ciotola e una coppa (o un corno) per bere (utile portarsi anche la cosiddetta 'pezzata' uno strofinaccio/tovagliolo multiuso!). E' consigliato portarsi un pesante mantello, stivali robusti e magari qualcosa d'impermeabile (non si sa mai!). Inoltre, sarà necessario avere una tenda e un caldo sacco a pelo, per dormire durante la notte. Infine, potrebbe risultare quasi indispensabile portare lanterne per l'illuminazione notturna.

SERVIZI

Il costo d'iscrizione comprende la possibilità di pernottare nell'area del parco e l'uso di bagni e dell'acqua corrente... e naturalmente la possibilità di giocare!

COMPORTAMENTO IN RUOLO e FUORI RUOLO

I giocatori sono pregati di non gettare rifiuti di qualunque tipo nella foresta ma di usare gli appositi cestini (vale anche per le cicche di sigaretta), sono anche pregati di non disturbare gli animali al pascolo. E' assolutamente vietato cercare di arrampicarsi su rupi o alberi per ottenere una migliore visuale o difesa.

E' assolutamente vietato introdurre alla Fiera qualsiasi tipo di sostanza illecita inoltre, nel caso in cui lo staff masterale dovesse individuare persone in stato di ebbrezza o con sensorio obnubilato, provvederà al loro immediato allontanamento dall'evento.

Non saranno tollerati comportamenti offensivi o aggressivi, fuori ruolo, di nessuna forma o comportamenti che possano mettere in pericolo se stessi o gli altri.

CHIAMATE PNG

Durante l'evento occasionalmente si potrà udire il cupo suono di una tromba provenire dalla zona staff. Questo il segnale che lo staff ha bisogno di alcuni PNG ed avvisa così i giocatori che sono aperti gli arruolamenti.

Per fare il PNG non bisogna fare altro che presentarsi nella zona staff nei momenti successivi allo squillo, gli organizzatori si riservano il diritto di poter scartare giocatori per vari motivi, come il numero eccessivo o la mancanza di fisicità (tipo, si presenta Carmelo quando i master cercano la scorta di dame per la regina).

Questo aiuto da parte dei giocatori sarà proficuamente retribuito dai master, infatti il servizio da PNG viene pagato con 1 moneta di bronzo proprio come se il PG si fosse allontanato dal campo di gioco per svolgere un lavoro. Per questo motivo i PG dotati dell'abilità Alchimia potranno chiedere di essere ricompensati in erbe piuttosto che con la moneta.

Tornei

Sono previsti durante l'evento diverse competizioni. Lasciamo alla libera fantasia del giocatore poter proporre varie sfide se riescono ad ottenere una buona adesione da parte degli altri partecipanti, comunque lo staff si propone di organizzare:

- ❖ La Sfida di Lama: duello cortese al meglio delle 5 stoccate, nessuna abilità o armatura può modificare questa condizione.
Costo d'iscrizione: 1 moneta di bronzo.
Vincita: un "Oggetto Speciale"
- ❖ La Sfida di Parola: dimostrazione coreografica dell'effetto che un sortilegio o un miracolo può ottenere (si può partecipare anche in squadra, osservate quanto scritto nel 'regolamento e liberatoria' al punto 7).
Costo d'iscrizione: 1 moneta di bronzo.
Vincita: un "Oggetto Speciale"
- ❖ La Sfida di Squadra: alias torneo di Juggerball.
Costo d'iscrizione: 1 moneta di bronzo per squadra.
Vincita: 5 pezzi d'argento più il trofeo di Campioni.

Regolamento di juggerball:

Scopo del gioco: ... Vincere...

Come si vince: Porre la palla nella zona di meta avversaria fa ottenere un punto. La palla non può essere in alcun modo lanciata o calciata, ma va depositata manualmente nella zona di meta. Per vincere la squadra deve totalizzare un punteggio maggiore della squadra avversaria nel tempo di due clessidre (clessidra = 10 minuti).

Come è formata la squadra:

Ogni squadra è formata da 5 componenti a scelta tra i seguenti ruoli (massimo 2 per ogni ruolo):

Sventratore: può portare in campo solo un'arma a due mani (dichiara danno **Doppio**) non può toccare la palla, può subire fino a tre botte.

Picchiatore: può portare in campo due armi ad una mano (dichiara a tocco **Uno**), non può toccare la palla, può subire fino a tre botte.

Difensore: può portare in campo solo lo scudo (normale o a torre, se ha l'abilità) non può toccare la palla, può subire fino a tre botte.

Ardito: può portare in campo un'arma ad una mano (dichiara a tocco **Uno**), può toccare la palla ma non può fare meta, può subire fino a due botte.

Corridore: non può portare alcuna arma, può toccare la palla e può fare meta, può subire fino a due botte.

Ricordo che la palla non può essere lanciata, ma può essere al massimo passata tra due giocatori adiacenti che la possono toccare.

I danni e la caduta:

In questo gioco è lecito colpirsi per eliminare gli avversari, naturalmente si presuppone che si sferrino danni a tocco, senza effettiva perdita di sangue, per questo le chiamate sono **Uno** e **Doppio**. Ne caso si dichiari **Mono** o **Duplum** (bisogna sempre dichiarare), vuol dire che il colpo è stato dato con l'intenzione di ferire, il giocatore che lo riceve deve scalare il danno dai suoi punti ferita reali (considerando l'armatura, se l'indossa). Chi sferra attacchi reali viene immediatamente espulso (se visto dagli arbitri!) e la sua squadra continuerà con uno in meno.

Quando un componente della squadra subisce il numero di botte necessarie a cadere (non importa se ne ha subite di più), questo deve gettarsi a terra e contare mentalmente fino a trenta molto lentamente. A quel punto può rialzarsi ed entrare in partita, qualsiasi botta subita viene annullata. Un giocatore può bloccare questa procedura puntando costantemente contro l'avversario un'arma. Un giocatore a terra blocca il suo conteggio o (nel caso abbia finito di contare) non si rialza fino a che ha un arma puntata contro.

Situazione di stallo:

Se tutti i corridori presenti in campo sono a terra bloccati, e la situazione così permane per trenta secondi, la palla verrà rimessa a centrocampo e si ripartirà con l'azione di gioco.

I falli:

L'arbitro fischiando annuncia una scorrettezza avvenuta, al fischio dell'arbitro il gioco si ferma. Esempi di falli sono l'aver preso la palla senza averne la possibilità, far uscire la palla dal campo di gioco, colpire realmente un avversario.

Iniziare l'azione di gioco:

Per iniziare l'azione di gioco si pone la palla a centrocampo e le squadre partono dalla linea di fondocampo dopo il comando arbitrale. Ciò avviene all'inizio partita, in caso scorrettezza o in seguito ad una situazione di stallo.

Il campo:

Il campo è di forma rettangolare delimitato dalle linee di fondocampo (lati corti) e linee laterali (lati lunghi). Esso è diviso sul lato lungo da una linea detta di centrocampo, al cui centro si pone la palla quando inizia un'azione di gioco. Esternamente al campo, attaccata alle linee di fondocampo nella zona centrale, c'è la zona di meta, questo da entrambi i lati. La palla non può uscire dalla zona di campo, i giocatori sono liberi di andare dove vogliono.

Rituali

Sarà presente nella zona di gioco un circolo rituale per poter officiare rituali secondo necessità. Qualsiasi gruppo abbia intenzione di operare un rituale durante la Fiera, deve mandare copia del rituale stesso (compreso anche di spiegazioni di eventuali simbolismi e richiesta finale del rito) entro il 15 Maggio ad un membro dello staff. E' possibile officiare rituali anche con breve preavviso (minimo 1 ora), ma ciò potrebbe influire negativamente sulla valutazione dello stesso. Potete inviare i rituali all'indirizzo:

ennioden@hotmail.com (Ennio De Nucci)

Come eseguire un Rituale

Tutti i maghi sono capaci di effettuare dei rituali. I rituali sono lunghi e complessi incantesimi non codificati, realizzati sfruttando e incanalando opportunamente i flussi mistici. Se un rituale riesce, può quindi creare un effetto qualunque, anche estremamente potente.

Un rituale ha una durata minima di 5 minuti, durante i quali il mago (o i maghi) officiante dovrà eseguire una cerimonia il più possibile attinente con l'effetto che desidera ottenere.

Ecco in sequenza cosa si deve fare:

- 1) I ritualisti devono far sapere al Master quanti punti magia intendono usare nel rituale questo costituirà la base di potere per tutti i calcoli successivi;
- 2) I ritualisti devono entrare dentro un Circolo di Potere e sigillare il circolo con le parole "**Saepio Circulum!**" ("Chiudo il circolo!")

- 3) I ritualisti devono eseguire il rituale: l'uso di particolari materiali, danze, musiche, nenie, movimenti del corpo, il sacrificio di oggetti preziosi e rari, e tutto ciò che rende il rituale particolarmente suggestivo sarà considerato parametro di valutazione per la sua riuscita.
- 4) I ritualisti dovranno attendere all'interno del circolo fino a quando i master non avranno chiarito se il rituale è riuscito, e, se fallito, cosa succede. I ritualisti possono rimanere immobili, o salmodiare, ma devono comunque interpretare questa loro attesa.
- 5) I ritualisti, avuto il responso del master, potranno aprire il circolo con le parole "**Pate facio circulum!**" ("Rendo accessibile il circolo!")

Il Master a questo punto darà un valore compreso tra 0 e 10 a ciascuno dei seguenti parametri: Armonia, Spettacolarità, Senso Logico.

L'**Armonia** indica quanto il live è stato ordinato ed equilibrato; valuta, ad esempio, la sincronia dei personaggi (nei cori, nei movimenti, ecc.), se un personaggio interrompe una frase a metà o lascia vuoti nel rituale.

La **Spettacolarità** indica quanto il rituale è stato suggestivo, affascinante ed emozionante; valuta, ad esempio, gli oggetti utilizzati, i cori e le danze dal punto di vista estetico, nonché gli eventuali effetti speciali.

Il **Senso Logico** valuta la ragionevolezza e la coerenza narrativa, nonché le motivazioni che i giocatori hanno addotto per ogni singola parte del rituale.

Un valore di 0 (zero) in uno qualsiasi di questi tre parametri farà fallire in maniera catastrofica il rituale.

Se nessuno dei tre voti è uguale a zero, questi vengono sommati e il risultato diviso per tre, dando così un numero compreso tra 1 e 10: questo valore andrà confrontato con la seguente tabella per vedere il moltiplicatore da dare ai punti inizialmente spesi dai ritualisti

Punteggio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Moltiplicatore	$\times 1/5$	$\times 1/4$	$\times 1/3$	$\times 1/2$	$\times 1$	$\times 1$	$\times 2$	$\times 3$	$\times 4$	$\times 5$

Se il risultato finale sarà uguale o superiore al valore necessario per il funzionamento del rituale, questo avrà successo.

Se il risultato finale dovesse essere inferiore del valore necessario, ma maggiore della metà di questo, il rituale sarà fallito, ma non si avranno ulteriori conseguenze.

Se il risultato finale dovesse essere inferiore alla metà del valore necessario, si avranno imprevisti effetti collaterali, decisi dal Master (dolore, ferite o anche la morte dei ritualisti, sparizione di uno o più di essi, metamorfosi e mutazioni, evocazioni di creature indesiderate, ecc.)

Esempi

Es I: Ogrog l'elementalista intende eseguire un rituale per evocare lo spirito più anziano del bosco in cui si trova. Consegna al master 8 cartellini magia rappresentanti le energie che Ogrog infonderà nel rituale. Il mago traccia quindi con della sabbia un circolo e, utilizzando parte delle proprie energie, lo trasforma in un Circolo di Potere. Comincia a gesticolare e a salmodiare per diversi minuti. Quindi estrae il corno di unicorno che ha difficilmente recuperato nelle sue avventure precedenti, e lo conficca nel terreno con gesti plateali. Infine, esausto, aspetta salmodiando il responso dei master.

Questi valutano la sua Armonia con 6 (essendo solo, difficilmente il rituale sarebbe potuto essere disarmonico, tuttavia di certo non di particolare pregio), la sua Spettacolarità con 6 (il rituale non era eccezionalmente suggestivo, ma neanche noioso) e il suo Senso Logico con 8 (il Senso Logico ha un valore particolarmente alto anche a causa della precedente *cerca* che il personaggio aveva fatto per trovare un corno d'unicorno), per un totale di 20, che diviso per 3 da un valore di 6.66.

Dalla tabella si trova che il moltiplicatore da utilizzare è $\times 2$, quindi moltiplicando per il numero di punti magia inizialmente spesi (8) si ottiene il valore di 16 punti.

Il Master aveva precedentemente stabilito che per l'evocazione dello spirito più anziano del bosco fossero necessari 30 punti, per cui il rituale non riesce. Comunque, avendo superato la metà dei punti necessari alla riuscita del rituale, non accade alcun effetto collaterale.

Ogrog esce quindi dal cerchio, stordito e stanco, senza essere riuscito a ottenere nessun effetto...

Es 2: L'Ordine del Grifone, una congrega di maghi, decide di fare un rituale per incantare la lama di una spada in modo che questa possa colpire gli spiriti. I ritualisti consegnano al master i cartellini che intendono consumare (in totale, 30 cartellini), entrano nel cerchio e lo sigillano. Ognuno dei ritualisti rappresenta con gesti e movenze l'evocazione del potere dei quattro Elementi Primi, e infine la congrega conclude con un canto polifonico mentre uno di loro, da solo, conficca la spada al centro del cerchio. Un'esplosione di fumo incornicia il termine del rituale, e i ritualisti aspettano salmodiando il responso del master.

Questi valutano l'Armonia con 8 (i ritualisti sono stati ben coordinati, i movimenti definiti, e i cori apprezzabili), la Spettacolarità con 8 (la complessità del rituale lo rendeva molto suggestivo e piacevole a vedersi, e inoltre la spada utilizzata nel rituale contribuiva nel creare la giusta idea di cosa volessero ottenere) e il Senso Logico con 7, per un totale di 23, che diviso per 3 dà un valore di 7.66. Moltiplicando il numero di punti magia inizialmente spesi (30) per il moltiplicatore corrispondente ($\times 3$) si ottiene il valore di 90 punti.

Il Master aveva stabilito che per la creazione della spada incantata sarebbero stati necessari 80 punti, così il rituale è perfettamente riuscito.

Dungeon

Anche quest'anno (visto che siamo masochisti) sarà presente alla fiera un fantastico Dungeon coperto. Per la nostra e la vostra tranquillità, lo staff vi informa che il master che accompagnerà le azioni di gioco all'interno della struttura, sarà provvisto di estintore, ma comunque per poter accedervi bisognerà rispettare alcune semplici regole:

- Prima di entrare nel Dungeon è necessario avvisare un membro dello staff. Qualora non ci sia alcun organizzatore nei pressi della struttura andate nella zona master ed avvisate delle vostre intenzioni.
- E' severamente vietato introdurre fiamme libere nel Dungeon, le uniche fonti di luci permesse saranno le piccole lanterne completamente schermate da vetri che al massimo possono alloggiare una piccola candela (oppure l'incantesimo 'luce'). Non sono permesse le lanterne schermate con serbatoio per la paraffina.
- Non si fuma nel Dungeon.

Regolamento e liberatoria

Chiunque si iscriva alle partite del gioco Eledia dichiara di avere letto, compreso e accettato in tutti i suoi punti il seguente regolamento:

- 1) Le decisioni degli Organizzatori sono le uniche valide in caso di dispute.
- 2) Gli Organizzatori si riservano il diritto di negare l'entrata o di espellere persone considerate non desiderabili per il buon nome del GRV e/o dell'Organizzazione. Gli organizzatori non sono obbligati a fornire spiegazioni per tali decisioni.
- 3) Armi e oggetti affilati in metallo non possono essere portati alle partite.
- 4) Gli Organizzatori informeranno le autorità competenti se qualcuno fosse colto nell'atto di infrangere la legge.
- 5) Gli Organizzatori espelleranno chiunque sia colto a svolgere azioni potenzialmente pericolose per se stesso o per gli altri, o le cui attività siano dannose all'evento, al buon nome del GRV o all'Organizzazione.
- 6) Gli Organizzatori possono richiedere un rimborso economico per qualsiasi riparazione o per il costo del rimpiazzo di qualsiasi proprietà dell'Organizzazione che sia stato perso, vandalizzato o distrutto durante le partite.
- 7) Non è consentito portare alle partite alcun tipo di fuochi d'artificio, di libera vendita o meno (candele romane, fumogeni, petardi, ecc.), ad eccezione di quelli di cui sia stato dato permesso scritto dall'Arbitro di partita PRIMA della partita stessa. Tali autorizzazioni saranno comunque normalmente circostanziate a un particolare evento (ad esempio uno spettacolo). Chiunque venga trovato in possesso di questo tipo d'oggetti senza autorizzazione sarà espulso ed allontanato dall'evento.
- 8) Gli Organizzatori si riservano il diritto di confiscare qualsiasi arma, propria o impropria, o qualunque altro oggetto considerato offensivo, inappropriato o dannoso per la manifestazione. Eventuali oggetti confiscati saranno riconsegnati ai rispettivi proprietari alla conclusione della manifestazione.
- 9) Nessun equipaggiamento di radio trasmissione, scanner di frequenza o equipaggiamento elettrico che possa causare disturbi potrà essere utilizzato senza un precedente consenso scritto degli Organizzatori.
- 10) Il GRV (Gioco di Ruolo dal Vivo) implica l'utilizzo di armi prodotte solo ed esclusivamente per il GRV. Tutti i partecipanti alla partita accettano che tali armi possano essere usate su di loro.
- 11) Nessun bambino al di sotto dei 14 anni avrà il permesso di partecipare alla partita, se non accompagnato da un genitore o da chi ne fa le veci.
- 12) Se il genitore o il tutore di un minore d'età compresa tra i 14 e i 18 anni non partecipa personalmente alla partita, dovrà fornire una dichiarazione firmata del proprio consenso alla partecipazione del minore. Questa dichiarazione dovrà essere allegata al modulo d'iscrizione del bambino, includendo i dettagli riguardanti un adulto responsabile partecipante (amico, capo-gruppo, ecc.)
- 13) E' severamente vietato accendere fuochi da campo durante tutta la partita.
- 14) L'Organizzazione deve essere preventivamente informata dal giocatore qualora dovesse fare uso di una qualsiasi sostanza che possa compromettere in qualunque modo la normale vita di relazione o sociale dell'individuo.
- 15) Il partecipante dichiara sotto la propria responsabilità di essere in condizioni di salute atte alla normale attività all'aria aperta e di essere in grado di affrontare gli sforzi che intende intraprendere durante la partita.
- 16) Il partecipante esonera l'Organizzazione da ogni responsabilità per danni a cose o persone per tutta la durata della manifestazione.

_____ li _____ in fede _____

MINORENNI: Come descritto nei punti 11) e 12) del Regolamento Generale, non verranno accettati alla partita minori di anni 14, se non accompagnati da un genitore o da chi ne fa le veci. Minori di età compresa fra 14 e i 18 anni dovranno copiare e fare firmare la seguente liberatoria da un genitore o da chi ne fa le veci.

LIBERATORIA PER I MINORENNI:

Io sottoscritto _____ Nato a _____ il ___/___/___
Residente in _____ via _____ Telefono ___/___/___
Genitore di _____ Nato a _____ il ___/___/___
residente in _____ via _____ Telefono ___/___/___

Autorizzo

Mio/a figlio/a a partecipare alla manifestazione di Gioco di Ruolo dal Vivo denominata "Fiera di Eledia", avente luogo ad Accadiao (FG) dal 31 Maggio al 3 Giugno 2007. Dichiaro inoltre di aver ben letto e compreso il Regolamento Generale e di sottoscriverlo in ogni parte.

_____ li, _____ In fede _____

Indicazioni stradali:

● Da Bari:

Partenza Bari
Arrivo Accadia – Bosco Paduli

Tipo di auto: Automobile, Utilitaria

Tempo e Distanza

Tempo: **01h45** - 01h06 su strade a scorrimento veloce
Distanza: **145km** - 117km su strade a scorrimento veloce

Costo

- Costo pedaggio: 4.90 EUR
- Costo carburante: 14.23 EUR
Costo totale: 19.13 EUR



		Partenza: Bari, centro	<i>Percorrenza parziale</i>	<i>Percorrenza totale</i>	<i>tempo</i>
1		Uscire da Bari	3km	3km	00h06
2		Continuare su: SS96	5.5km	9km	00h13
3		Girare a destra: A14 / E55 in direzione di: PESCARA A16 NAPOLI	70km		
		Seguire la direzione: PESCARA A16 NAPOLI		9.5km	00h14
		Bari Nord: Ritirare il biglietto		9.5km	00h15
		Passaggio in prossimità di Molfetta		29km	00h24
		Passaggio in prossimità di Andria		55km	00h37
		Passaggio in prossimità di Canosa di Puglia		71km	00h45
		Prendere l'uscita in direzione: NAPOLI		78km	00h49
		78km		00h49	
4		Girare a sinistra: A16 / E842	45km		
		Prendere l'uscita in direzione: CANDELA		123km	01h18
		Candela: Pedaggio: 4.90 EUR		123km	01h19
		Seguire la direzione: CANDELA ACCADIA ROCCHETTA SANT'ANTONIO SANT'AGATA DI PUGLIA DELICETO		123km	01h19
123km	01h19				
5		Continuare su: SP95	0.8km	124km	01h20
6		Alla rotonda, prendere la 3° uscita Continuare su: SP101	11km	135km	01h32
7		Prendere SP137	7km	142km	01h40
8		Girare a destra inerpicandovi sul monte (a sinistra entrereste ad Accadia dalla SP136) verso Bosco Paduli	0.6km	143km	01h41
9		Seguire i cartelli indicanti la scritta GRV	2km circa	145km	01h45
		Arrivo: Bosco Paduli.		145km	01h45

● Da Roma:

Partenza Roma
Arrivo Accadia

Tipo di auto: Automobile, Utilitaria

Tempo e Distanza

Tempo: **03h36** - 02h11 su strade a scorrimento veloce
Distanza: **303km** - 224km su strade a scorrimento veloce

Costo

- Costo pedaggio: 11.20 EUR
- Costo carburante: 30.44 EUR
Costo totale: 41.64 EUR



		Partenza: Roma, centro	<i>Percorrenza parziale</i>	<i>Percorrenza totale</i>	<i>tempo</i>
1		Uscire da Roma	6km	6km	00h15
2	 A24	Girare a destra: A24	19km		
		Seguire la direzione: GRANDE RACCORDO ANULARE AUTOSTRADE		6.5km	00h16
		 Roma est: Ritirare il biglietto		22km	00h25
		Seguire la direzione: FIRENZE NAPOLI		24km	00h26
		Seguire la direzione: NAPOLI		25km	00h26
3	 A1 E45	Continuare su: A1 / E45	139km		
 Prendere l'uscita in direzione: CAIANELLO	164km	01h38			
 Caianello: Pedaggio: 8.60 EUR	164km	01h39			
4	SS372	In prossimità di Caianello , girare a destra: SS372 Stai guidando da oltre 2 ore.. fai una pausa	61km	226km	02h33
5	 SS88	Continuare su: SS88	5km	231km	02h37
6	 RA9	Continuare su: RA9	18km		
		Seguire la direzione: NAPOLI BARI		248km	02h51
		 Benevento: Ritirare il biglietto		248km	02h52
		Seguire la direzione: BARI		248km	02h52
7	 A16 E842	Continuare su: A16 / E842	42km		
 Prendere l'uscita in direzione: LACEDONIA	291km	03h19			
8	SP284	Continuare su: SP284	0.3km		
 Lacedonia: Pedaggio: 2.60 EUR	291km	03h20			
9	SP100	Girare a sinistra: SP100	9.5km		
		Attraversamento di Santa Maria d'Olivola		295km	03h24
10	SP101	Girare a sinistra: SP101	1km	301km	03h31
11		Girare a destra	1.1km	302km	03h32
12		Entrare in Accadia	0.7km		
		Arrivo: Accadia, centro.		303km	03h36

In questo modo entrate ad Accadia dalla SP101, per raggiungere bosco paduli dovrete portarvi sulla SP136 (vedi mappa a fine sezione).

● Da Messina:

Partenza	Messina
Arrivo	Accadia

Tipo di auto: Automobile, Utilitaria

Tempo e Distanza

Tempo: **06h56** - 04h57 su strade a scorrimento veloce
 Distanza: **488km** - 395km su strade a scorrimento veloce

Costo

- Costo pedaggio: 0.60 EUR
 - Costo carburante: 61.62 EUR

Costo totale: 62.22 EUR



		Partenza: Messina, centro	<i>Percorrenza parziale</i>	<i>Percorrenza totale</i>	<i>tempo</i>
1		Uscire da Messina	0.8km	0.8km	00h01
2	E45	Girare a destra: E45 / E90 / Via Campo delle Vettovaglie	<0.1km	0.8km	00h01
3	E45	Girare a sinistra: E45 / Piazzale Campo delle Vettovaglie	0.2km	1km	00h01
4	E45	Continuare su: E45 / Piazzale Don Blasco	0.4km	1.3km	00h02
5		Continuare su: Collegamento via nave		1.3km	00h25
6	E45	Continuare su: E45 / Banchina di Levante	0.3km	1.7km	00h26
7	E45	Continuare su: E45 Attraversamento di Villa San Giovanni	1.3km	2km	00h26
8		In prossimità di Reggio di Calabria , continuare su: A3 / E45 Seguire la direzione: SALERNO Stai guidando da oltre 2 ore..fai una pausa! Prendere l'uscita in direzione: CONTURSI TERME	388km	3km	00h28
9	SS91	Girare a sinistra: SS91	19km	390km	05h20
10		Prendere SPEXSS91	10km	391km	05h21
11	SS7	Continuare su: SS7 Passaggio in prossimità di Lioni	2.5km	410km	05h34
12		Continuare su: SPEXSS7DIR	7km	420km	05h41
13		Girare a sinistra: Contrada Selvapiana	4.5km	421km	05h44
14		Continuare su: SPEXSS91 Attraversamento di Andretta	29km	422km	05h44
15		In prossimità di Vallata , girare a destra: SPEXSS91BI	5km	443km	06h06
16		Girare a destra: A16 / E842 Vallata: Ritirare il biglietto Prendere l'uscita in direzione: LACEDONIA	9km	462km	06h29
17	SP284	Continuare su: SP284 Lacedonia: Pedaggio: 0.60 EUR	0.3km	467km	06h33
18	SP100	Girare a sinistra: SP100 Attraversamento di Santa Maria d'Olivola	9.5km	468km	06h35
19	SP101	Girare a sinistra: SP101	1km	476km	06h39
20		Girare a destra	1.1km	476km	06h40
21		Entrare in Accadia	0.7km	480km	06h44
		Arrivo: Accadia, centro		487km	06h52
				488km	06h56
				488km	06h56

Arrivando ad Accadia dalla SP101, per raggiungere bosco paduli dovrete portarvi sulla SP136 come segnato sulla mappa:

