

NEW EUROPE: NUOVO POTERE

(pre-book)

Prologo:

Nel tumulto del dopo-crisi, l'Europa si trova a un bivio. Le fazioni emergono come le costellazioni su un cielo notturno, ciascuna con i propri ideali e ambizioni, ma tutte impegnate in un gioco mortale di potere e controllo. Mentre la Federazione degli Stati Europei (FSE) lotta per l'unità e la centralizzazione del potere, la Coalition of National Sovereignty (CSN) si batte per la preservazione della sovranità nazionale. Tra loro si staglia la minaccia sinistra della Fazione NEMESI, una forza oscura che fa risuonare l'eco della paura lungo i confini contesi.

Nella città di Sipestan, divisa tra il dominio della FSE nel nord e il baluardo della CSN nel sud, la tensione è palpabile. Le strade, segnate dal passaggio incessante di soldati e mercenari, diventano il campo di battaglia simbolico tra le due fazioni rivali. Ma in mezzo a questa guerra, un'ombra più oscura si insinua tra le crepe della società: l'SCP, un'organizzazione segreta con obiettivi enigmatici e risorse illimitate, che muove i suoi fili nell'ombra.

Mentre il territorio è dilaniato dalle lotte di potere e dalle guerre civili, il destino di Sipestan è appeso a un filo sottile. Le vite dei suoi abitanti sono intrappolate in un vortice di politica, violenza e inganni, mentre il futuro della regione rimane incerto e pericoloso. In questa terra di contrasti e contraddizioni, dove ogni passo può portare alla morte o alla gloria, solo il più forte sopravvivrà per scrivere la propria storia.

Nel buio avvolgente della notte, le rovine fumanti della città di Sipestan si ergono come spettri silenziosi, testimoni mutevoli di un passato di violenza e disperazione. Sono passati anni dall'esplosione dell'ordigno che ha segnato l'inizio dell'era oscura, un evento che ha cancellato ogni traccia delle potenti fazioni FSE e CSN, lasciandone dietro di sé soltanto il ricordo sbiadito.

Oggi:

Nel regime di terrore imposto dalla Nemese, i civili sopravvissuti si sono ritrovati costretti a unirsi in piccole comunità (CLAN), strette insieme dall'ostilità comune verso i loro oppressori. Ma anche all'interno di questi nuclei di resistenza, la diffidenza regna sovrana, alimentando scontri sanguinosi per le risorse rimaste.

Nel cuore di questo caos, l'SCP opera nell'ombra, determinata a riscattare il fallimento passato e a distruggere la Nemese. Da una base segreta, gli agenti dell'SCP orchestrano operazioni segrete, inviando informazioni vitali e rifornimenti alle comunità disperate, armate fino ai denti per difendere la propria libertà.

Ma non è solo la violenza degli uomini a minacciare la fragile pace: la "zona contaminata", segnata dal gas velenoso rilasciato dall'ordigno della Nemese, si espande come una piaga tossica, avvolgendo tutto ciò che incontra nel suo abbraccio letale. In questa terra di desolazione e pericolo, il destino di Sipestan è appeso a un filo sottile, mentre le forze dell'oscurità e della redenzione si preparano a un'ultima, decisiva battaglia per il controllo del territorio e la sopravvivenza dell'umanità.

Forse tra le nuove comunità si nasconde chi riuscirà a detenere *nuovamente* il potere in futuro.



NOTE: Rispetto agli eventi organizzati in precedenza abbiamo ascoltato i vostri feedback inviati sull'ultimo modulo ove ci richiedevate la possibilità di avere più possibilità di gestire la Vostra storia, avere più attività di Larp e di poter decidere del vostro evento.

NUOVO POTERE è il primo evento studiato con un nuovo format dove si lascia la libertà agli iscritti di prendere decisioni che possono in un modo o nell'altro modificare lo svolgimento della loro storia, questo sin dalle iscrizioni.

Descrizione NEMESI (40/50 posti disponibili) – Fazione VERDE

La Nemesis si staglia come una forza oscura e implacabile, emergendo dall'ombra con un'aura di mistero e terrore che avvolge la città di Sipestan. Con una motivazione insaziabile di potere e una guida segreta, questa fazione spietata ha gettato la città nell'abisso della disperazione e della paura. Per i cittadini di Sipestan, la Nemesis incarna il male stesso. Le sue azioni brutali e la sua brama di dominio hanno lasciato cicatrici profonde sulla città e nelle menti dei suoi abitanti. Sfidare la Nemesis significa affrontare le tenebre stesse, ma per molti rappresenta l'unica speranza di ristabilire la pace e la giustizia.



PRO TIP: Se siete interessati a un approccio più tradizionale al gioco, la fazione Nemesis fa al caso vostro. Sarete coordinati da un quartier generale, guidato come sempre dalla DE (Direzione Esecutiva). I vostri compiti includeranno la difesa del quartier generale, la raccolta di tributi dai vari clan, il trasporto di risorse lungo "la strada" e servizi di sicurezza nella cittadella, oltre al recupero di crediti.

SCOPO: Fare di tutto per mantenere lo status quo attuale: voi "tiranni", gli altri "sudditi".

Mimetismi:

Qualsiasi mimetismo.

Linea guida: OK mimetismi spezzati. NO abbigliamento civile, colore nero o mimetismi neri (Es: Multicam Black), no tinta solid/unita.

Buffetteria: In linea con le forze degli eserciti europei attuali/Nato, meglio se del mimetismo dell'abbigliamento. NO nero.

Descrizione SCP (15/20 posti disponibili) – Fazione GIALLA

La SCP, nota anche come Secure Contain Protect, è un'organizzazione enigmatica e potente che opera nell'ombra, al di là dei confini tradizionali della legge e dell'etica. Le sue strutture sono avvolte nel mistero e celate agli occhi del pubblico, nascoste in luoghi remoti e ben protette da sofisticate misure di sicurezza.



PRO TIP: Se cercate una via di mezzo, la SCP è la scelta ideale. Questa fazione è guidata da un comandante meno incisivo rispetto alla Nemesis, offrendo più missioni di intelligence rispetto ai clan. Tuttavia, non godrete della stessa libertà di movimento e di scelta dei clan. Il vostro compito principale sarà difendere il mercato e intraprendere missioni di LARP/Intelligence.

SCOPO: Il vostro obiettivo primario sarà individuare l'agente responsabile del gas tossico e cercare di rovesciare il regime della Nemesis.

Mimetismo:

Total Black

Buffetteria: Setup moderni, meglio se neri.

Descrizione CLAN (10 Clan da 8/12 Operatori) – Senza Colore

Questi clan sono costituiti da gruppi di civili che si sono uniti per formare comunità autonome, indipendenti dalle grandi fazioni. Ogni comunità ha le sue regole e tradizioni, e i membri sono legati da forti legami di solidarietà e mutuo sostegno. Sebbene possano sorgere tensioni tra le diverse comunità, lavorano insieme o singolarmente per difendere i propri interessi e garantire la sopravvivenza nel territorio ostile di Sipestan.



PRO TIP: Se vi sentite sicuri nel tracciare il vostro cammino, i clan sono la vostra scelta. Farete parte di un gruppo ristretto di persone e dovrete prendere tutte le decisioni autonomamente (massimo 10/12 persone per clan). Potrete creare un nome e una bandiera per il vostro clan! Avrete la libertà di stabilire alleanze con i clan vicini per creare "quartieri sicuri", o di compiere azioni di brigantaggio e assalto ai clan confinanti per rubare i loro valori o attaccare i trasporti di valori. Potrete anche cercare lavoro al mercato o direttamente dai tiranni della Nemesi, decidendo se allearvi con loro o meno.

Dovrete difendere il vostro clan dagli attacchi esterni o scegliere di intraprendere missioni più orientate al LARP. In sostanza, il destino del vostro clan sarà nelle vostre mani. All'inizio del gioco vi sarà fornita una busta contenente i principali compiti da svolgere durante la manifestazione, che vi darà una base su cui sviluppare il vostro percorso. A differenza delle fazioni Nemesi e SCP, che sono coordinate da un quartier generale, non potrete richiedere evacuazioni mediche (CASEVAC), ma avrete altre possibilità.

SCOPO: Concludere la manifestazione con il maggior numero possibile di valori in vostro possesso. Il valore sarà calcolato pro capite e non per clan. Pertanto, un clan da 8 persone sarà svantaggiato nei task per numerico, rispetto ad un clan da 12 operatori, però a pari valori raccolti avrà un valore pro capite più alto.

ES:

- A fine evento ho 5000 euro e siamo in 12 = 416 euro pro capite
- A fine evento ho 5000 euro e siamo in 8 = 625 euro pro capite

Mimetismo:

Qualsiasi abbigliamento è concesso e consentito a patto che non si utilizzi il colore total black o qualsiasi mimetismo. (Quindi NO MIMETISMI, NO NERO)

Linea guida: Essendo ogni clan una comunità autonoma richiediamo che tutti gli operatori del clan abbiano lo stesso abbigliamento, o capo d'abbigliamento uguale.

Potete spaziare dove volete: tuniche, solid, maglie da calcio, tute acetate, etc...

Nel caso ci siano più clan con lo stesso abbigliamento ricorreremo alle fasce colorate (vorremmo evitare, vi chiediamo di essere fantasiosi).

Buffetteria: Qualsiasi setup è concesso

DATA: 29-30 giugno 2024 **LUOGO:** Ex Sipe – Spilamberto

CONDIZIONI METEO:

L'evento si svolgerà in ogni condizione meteo, visto l'ultimo evento si consiglia ai partecipanti di munirsi di abbigliamento adeguato alle condizioni meteo.

ORARI:

Apertura cancelli 8:30 del 29/06/2024
Inizio evento 13:00 del 29/06/2024

Chiusura cancelli 11:00 del 29/06/2024
Fine 9:00 del 30/06/2024

ORGANIZZAZIONE:

NEW EUROPE

PAGAMENTO:

Le iscrizioni apriranno il giorno **15 maggio 2024**, tramite portale web. I pagamenti dovranno avvenire entro 7 giorni dalla avvenuta conferma della vostra iscrizione, tramite il sistema di pagamento che verrà comunicato.

MATERIALE PROIBITO:

Lanciatori TAG-IN.

PAUSA:

Pausa notturna dalle ore: 2:00 alle ore 5:00, per tutta la manifestazione.

DIVISIONE FAZIONI:

Al solo fine di poter rendere l'esperienza migliore a tutti chiediamo ai singoli partecipanti di compilare la scheda evento.

Nel caso ci fossero disparità significative nella composizione delle fazioni, la direzione si riserva di poter spostare i partecipanti, previa comunicazione, da una fazione all'altra. Si darà precedenza all'ordine di iscrizione all'evento.

COSTO:

50 euro per chi è già iscritto all'ente, 50+5 euro per chi dovrà iscriversi all'ente (tessera annuale).

MATERIALE FORNITO con l'iscrizione:

- Pallini per l'evento (I pallini per questo evento saranno forniti esclusivamente dall'organizzazione saranno di grammatura 0,25 e solo di ottima qualità; i partecipanti non potranno usare altri tipi di pallini)
- Materiale di gioco necessario alle finalità dell'evento non previsto nel capitolo MATERIALE OBBLIGATORIO

MATERIALE OBBLIGATORIO

- Abbigliamento di fazione corretto (controllare PRE-BOOK)
- Occhiali (o maschera) di protezione per gli occhi
- Drappo rosso per identificarsi come ferito/morto (anche catarifrangente)
- Torcia bianca per la fase notturna
- Luce rossa lampeggiante per identificazione del colpito durante la fase notturna (Necessario il lampeggiamento)
- Benda Israeliana
- Radio personale
- Orologio da polso con cronometro per il conteggio del tempo di "sanguinamento".

MATERIALE CONSIGLIATO

- Maschera antigas (non averla non pregiudica la buona riuscita dell'evento, ma solo la possibilità di accesso ad alcune zone del campo "contaminate")