

LARPBOOK 2015

ANNUARIO DEL LARP ITALIANO

ITALIAN LARPBOOK 2015

PREFAZIONE 4
INTRODUCTION 6

BRIGHTFIELD 10
C.I.N.R.

CAOS NEL VECCHIO MONDO 16
WHLive

CHIAVE DI VOLTA 22
Terre Spezzate

GATE OF ETERNITY 28
GRVItalia

GLI OSCURI SEGRETI DI COVEN 34
Autori Vari

I RIBELLI DELLA MONTAGNA 40
Terre Spezzate

LA BALLATA DELL'AMORE CIECO 46
WHLive

LA FORTEZZA DEI VINTI 50
Terre Spezzate

LA LEGGENDA DI PARSIFAL 56
Chaos League

LE CIME DEL BARDO 62
IVDM

NATALE AL FUNERALE 68
C.I.N.R.

NUOVA ATLANTIDE 74
Chaos League

SOGNO DI UNA NOTTE DI FINE INVERNO 80
Terre Spezzate

ULTIMO GIORNO 86
Buona LaPrima

ADUNANZA 94
GRVItalia

BATTLE FOR VILEGIS 100
The Gamers

CYBER MASTERS 106
Cyber masters

FUOCO NERO 112
Secondi Figli

GENTI DEL BUIO 118
AMBAREN GRV

LE OSCURE LANDE DELL'HURMETAL 124
IVDM

GUERRA CONTRO IL MONDO 130
Montodine Live

HOUND BACKYARD 136
Hero Factory

IMAGO MUNDI 142
Imago Mundi

INTEMPESTA NOCTIS 146
Il Borgo e la Ruota

L'EREDE DELLA VALLE 152
Loto Fiorito - Bardi di Sadirvan

L'EREDITA DEGLI ABISSI 158
Montodine Live

L'ISOLA SPEZZATA 164
ARCANA DOMINE

MEMENTO ADESSE 170
Nautylus

NUMEA 174
Bollaverde live

OUTLANDISH 180
Outlandish Live

PRAXIS LEAENA 186
Ludica Leaena

PROGETTO EDEN 190
Progetto Eden

UNA NUOVA ERA 196
Cronache del Tacco

VALLI DELL'ORIFIAMMA 202
Le Terre degli Angeli

WHLIVE 40K 208
WHLIVe

CREDITS 214

PREFAZIONE

Inizio Campagna - In corso
Inizio Campagna - Conclusa
Data evento one shot
Location o area di gioco
N. di partecipanti
Costo
Durata in giorni
Eventi di Campagna nel 2015

La natura di ogni Larp è transitoria. Quando la polvere si è posata, al termine del gioco, ciò che resta sono i ricordi dei giocatori e degli organizzatori che hanno preso parte all'evento. Le tracce tangibili che restano restituiscono poco o nulla della potenza narrativa del gioco. Potete rigirare tra le mani un prop, una lettera, un'arma, un costume, ma questi oggetti vi appariranno incapaci di raccontare compiutamente la vostra esperienza. Tutti coloro che hanno partecipato ad un evento di gioco di ruolo dal vivo hanno fatto un tentativo di trasmettere le emozioni che hanno vissuto a chi li aspettava a casa. Tentativo frustrante e destinato nel migliore dei casi a un successo molto parziale. Il larp è un mandala[1]. E' una complessa costruzione narrativa che scompare al suo termine. In questo è davvero simile agli happening degli anni Sessanta.[2] È vero, questi eventi possono essere documentati attraverso foto e filmati, ma anche questi *media* possono restituire solo un pezzo, una parte del mosaico di complessità, di transmedialità che è il gioco di ruolo dal vivo. E alle volte queste immagini sono bellissime e potenti, ma vi chiediamo di non fermarvi alle due dimensioni del foglio o del monitor. Dietro ognuna delle immagini che vedrete in questo volume c'è una storia, un mondo, un'apertura verso altre esistenze, altre narrazioni.
Si annidano scoperte inaspettate, relazioni profonde, legami e tanta passione. Quella stessa passione che è il motore invisibile e potentissimo di tutti gli eventi larp censiti in questo volume. Ma sappiate che c'è di più. C'è qualcosa di ineffabile, di silenzioso e profondo, qualcosa che scorre simile a un fiume sotterraneo che è possibile navigare solo giocando un larp. Essendone parte.

Per questo un annuario del larp italiano è uno strumento fondamentale e un'occasione importante per tutti gli organizzatori e giocatori italiani e non solo. Perchè tenta di fissare un mandala, di afferrare e trattenere per qualche istante quel fiume sotterraneo, di ricomporre il quadro storicamente frammentato di tutte le realtà che producono e consumano larp in Italia.
Ma anche di mostrare questo quadro all'esterno, verso l'Europa e oltre. Perchè il larp in Italia, e i giochi censiti in questo volume lo confermano, è ormai una tradizione con-

solidata e radicata che ha delle punte di eccellenza in grado di rappresentare lo stato dell'arte di questa forma ludica. Quella italiana è anche una scena vitale con una storia ormai più che trentennale in grado non solo di assimilare gli indirizzi più interessanti del larp europeo (e specialmente il cosiddetto *Nordic Larp*), ma anche di proporre percorsi inediti e originali che suscitano l'ammirazione e la curiosità della scena mondiale. Ne è una prova l'interesse suscitato non solo tra i giocatori, ma anche nel mondo della cultura "seria" (ma Johan Huizinga direbbe che la cultura è essa stessa un gioco)[3] dai recenti studi sul larp, così come dai nuovi manifesti che propongono nuove vie e approcci per questa forma.

Comincia ad affacciarsi tra giocatori e game designers una nuova consapevolezza del valore espressivo del larp, della sua capacità di veicolare contenuti strutturati e complessi che ha portato e sta portando a cercare progettazioni originali sia da un punto di vista narrativo (soprattutto riguardo la scelta di nuove tematiche e ambientazioni) sia da un punto di vista delle meccaniche di gioco.

Non mancano certamente alcune criticità nel panorama italiano, la grande frammentazione cui si è accennato e una sorta di campanilismo che si manifesta spesso con l'adesione a una sola realtà di gioco sono mali ancora endemici della scena larp nostrana.
Proprio per questo l'Annuario del Larp italiano, frutto della collaborazione di tante persone provenienti da diverse realtà ludiche, è una grande occasione e un grande "dono" per tutti coloro che amano il larp: lasciatevi stupire, sfogliatelo, osservate le immagini, soffermatevi su qualcosa che suscita la vostra curiosità, spiate attraverso il buco della serratura gli infiniti mondi del gioco di ruolo dal vivo. Buona lettura!



[1]Meucci, A., *Il larp: radici e prospettive di un mandala* in: *Ruoli Vivi*, A., Castellani (a cura di), 2011, Ed. Lulu

[2]Harviainen, J. T., *A Brief Introduction to Larp as an Art Form* in: *Larp Graffiti*, A., Castellani (a cura di), 2010, Ed. Lulu

[3]Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino

INTRODUCTION

Start date, ongoing campaign
Start date, ended campaign
One shot event date
Location
N. of players
Price
One shot event duration in days
N. of campaign events in 2015

The nature of larps is transient. When the dust settles at the end of each game what remains are only the memories of players and organisers who took part in the event, lingering traces that give back little or nothing at all of its powerful narrative. One may handle a prop, a letter, an arm, or a costume, but these objects appear unable to give a full account of the whole experience of a game. All those who took part in a live action role-playing game have tried to convey to friends back home the kind of emotions they felt, but this has always been a frustrating attempt or, at best, a partial success.

Larps are mandalas.[1] They are complex narrative constructions which dissolve as they end. In this they truly resemble the happenings of the Sixties.[2] Indeed, they may be documented through photos and videos, yet these media too can only evoke a piece of the elaborate transmedial puzzle which a live action role-playing game is. Although the images you are about to look at in this book are beautiful and powerful, we ask you not to stop at the two dimensions of the sheet and the monitor because behind each picture there is a story, an entire world, a breach towards other realities, other narratives. There lurk unexpected revelations, deeper connections and so much passion. That same passion which is the invisible and potent engine driving all the larp events collected in the present volume.

And yet, there is more. Something ineffable and profound; something which flows silently like an underground river one may navigate only by actually playing a larp, by being part of it. For this reason a yearbook of the Italian larp is both an essential tool and an important opportunity not only for Italian players and organisers to be known, but mainly because it tries to capture a mandala. In the attempt to recompose an historically fragmented picture of all the organisations which create and consume larps in Italy it tries to catch and hold, if only for a moment, an impetuous underground river of creation. At the same time a yearbook opens doors towards Europe and beyond because it promotes the Italian larp scene as a rooted and established tradition with peaks of excellence that may to some extent represent the

state of the art of international larping. Born around thirty years ago, the Italian larp scene not only has absorbed the most interesting orientations of the renowned European larp (i.e. the so-called *Nordic Larp*) but it has also been able to propose challenging innovations appreciated worldwide: hence the surge of interest of "high culture" establishments (Johan Huizinga would say that culture itself is a game)[3] in the genre and the publication of manifestos suggesting new approaches and paths to follow.
A different awareness about the expressive quality of larp, about its natural ability to convey complex and structured content has begun to emerge: as a result of this trend reversal, players and game designers are searching for original ideas and methods which might work in terms of narrative construction (especially regarding the choice of new themes and settings) and of game mechanics as well.

Of course there still are some ingrained issues which need to be sorted out: above all a great fragmentation and division, but also a kind of flag-waving which often expresses itself through an hard-core affiliation to only one larp society.
That's why the Italian Larp Yearbook, the outcome of the collaboration of many people from different gaming societies, is a great opportunity and a true 'gift' for all those who love to larp. So enjoy it, browse through its pages, behold the images collected, linger your gaze on whatever arouses your curiosity: peep through the keyhole and discover the infinite worlds of live action role-playing games. Enjoy the read!



[1] Meucci, A., *Il larp: radici e prospettive di un mandala* in: *Ruoli Vivi*, A., Castellani (a cura di), 2011, Ed. Lulu

[2] Harviainen, J. T., *A Brief Introduction to Larp as an Art Form*, in: *Larp Graffiti*, A., Castellani (a cura di), 2010, Ed. Lulu

[3] Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino

ONE SHOT



C.I.N.R.

BRIGHTFIELD

Horror

26/9/2014

Villaggio delle Stelle (TO)

50

60-90€

3 Giorni

Un progetto nato quasi per scherzo, dalla frangia più giovane degli organizzatori di Terre Spezzate, che da qui in poi prenderà il nome di CINR (Consorzio Indipendente Narratori Rivoluzionari).

Brightfield ha voluto portare per la prima volta la paura e il terrore all'interno della scena "rivoluzionaria" o "nordic", che dir si voglia, del nord Italia. Dal punto di vista narrativo, l'evento era fortemente ispirato all'opera di Lovecraft, con alcune citazioni più che palesi. Il design dell'evento è stato molto incentrato su alcune scene cardine dal grosso impatto scenografico (un parto cesareo che diede alla luce un feto di forma tentacolare, l'esumazione di una tomba la cui occupante si rivelò essere viva, un rito in onore dei demoni oltremondani coronato da un muro di fiamme et cetera). L'evento ha riscosso un buon successo e una buona visibilità online, le poche critiche riscontrate vertevano sull'impostazione narrativa generale dell'evento, poco interattiva e chiaramente costruita per seguire binari prestabiliti, portando i personaggi a confrontarsi obbligatoriamente con l'emergere del terrore e della follia.













English brief

Born of a team of young organizers spinned off the Terre Spezzate community, Brightfield was a project to bring the horror genre on the growing “loosely nordic” scene in Northern Italy. It drew inspiration from H. P. Lovecraft’s work (with some very obvious quotes) and portrayed an investigation in a secluded village that -very unsurprisingly- turned out to be full of mysteries.

Both investigators and villagers were impersonated by players, with little use of NPCs. The design was very railroaded, sacrificing players’ agency on the story in exchange for some very spectacular main scenes with strong FX, such as a woman delivering a monstrous baby, the opening of a tomb to find the occupant alive and a wall of fire erupting around people performing a dark ritual.

Characters were pre-written and fate play was used to steer them towards a dramatic ending, in un an upsurge of folly and mayhem.

FOTO

Luca Tenaglia





ORGANIZZATORI

Lorenzo Nicolosi, Alberta Avanzi, Giacomo Sommella
Francesco Beccalossi, Elio Biffi

COLLABORATORI

Massimiliano Milano
Vittoria Bertaglia



WHLIVE

CAOS NEL VECCHIO MONDO

Fantasy

L'idea alla base di "Caos nel Vecchio Mondo" è nata per festeggiare i 6 anni di attività dell'associazione WHLive. Il desiderio era quello di sperimentare qualcosa di differente dai temi della campagna regolare, pur non discostandoci dall'ambientazione di riferimento di Warhammer Fantasy, per offrire ai giocatori un punto di vista alternativo a quello usuale pur rimanendo fedeli ai canoni di riferimento.

Gli eventi sono ambientati nell'anno 2522, a ridosso della famigerata "Tempesta del Caos". I giocatori interpretavano cultisti e adoratori delle forza del Caos, divisi in 5 gruppi con obbiettivi contrastanti. La trama verteva sull'elezione di un Campione del Caos che potesse accompagnare Archaon, dominatore della fine dei tempi, durante la battaglia di Middenhiem, evento cruciale nella cronologia dell'ambientazione. I servi dei Poteri della Rovina (vale a dire i cinque gruppi di giocatori) si sono dunque riversati a Krudenwal, dove un potente luogo di potere, conosciuto come "L'Occhio degli Dei", ha permesso loro di effettuare blasfemi rituali.

Il gioco si basava sulla conflittualità fra i gruppi di cultisti e sulla creazione di un rituale da parte di ciascun gruppo. Il cuore dell'evento è stata la cura scenica di ciascun rituale, attraverso l'utilizzo di effetti speciali e scenografie ad hoc. L'evento si è svolto presso la Fortezza di Pozzo, una spendida tenuta privata a Santa Maria a Monte (PI).

Il regolamento era ridotto al minimo per garantire la resa scenica dei rituali. Il numero di giocatori intervenuti è stato di circa 60. L'evento occupava una intera giornata di gioco, al quale sono seguiti i festeggiamenti per il 6° anno di attività dell'associazione.

19/7/2015

Fortezza di Pozzo (PI)

42

10€

1 Giorno













English brief

"Caos nel Vecchio Mondo" ("Chaos in the Old World") was a one shot event set in the Warhammer Universe, highly focused on PvP and appealing scenographies. Characters were devout followers of the Chaos Gods during the fall of Archaron in the Old World.

Players were equally distributed between five different Faiths. Each group of players was encouraged to create and perform its own specific ritual to praise and strenghten the Chaos Gods; the said rituals were the chore element of the game.

FOTO

Carlo Baronti





ORGANIZZATORI

Simone Meconi, Samuele Desideri

COLLABORATORI

Carlo Baronti,Matteo Bresci,Daniele Maccari
Mirko Pezzali,Lorenzo Latella,Valentina Tanzi
Lorenzo Boschi,Giacomo del Ministro



TERRE SPEZZATE

CHIAVE DI VOLTA

Storico

Ambientato alla fine dell'Ottocento (1888), Chiave di Volta è nato dall'idea di offrire ai giocatori un'accurata ricostruzione degli ambienti e delle atmosfere dell'epoca, ma anche dei conflitti e dei temi che animavano il dibattito culturale: la posizione della donna nella società, la sua emancipazione, le lotte di classe che pongono su fronti opposti nobiltà, borghesia e classe lavoratrice. E' un evento singolo dai contenuti adulti, che esplora senza mezzi termini argomenti come la crudeltà, il dominio psicologico, l'ossessione, l'avidità, la miseria, l'atteggiamento autodistruttivo e la tossicodipendenza.

L'evento si è svolto in una Villa ottocentesca piemontese (Villa Avogadro) e ha avuto una durata complessiva di tre giorni, divisi in atti, con alcune pause fuori ruolo fra i blocchi di ore di gioco. Grande cura è stata dedicata alla scenografia e ai dettagli, allo scopo di ricostruire con la maggior precisione possibile l'ambiente storico di riferimento (in totale aderenza al WYSIWYG): a partire dall'ingresso in gioco a bordo di una carrozza trainata da cavalli, fino all'utilizzo di oggetti originali d'epoca e la presenza di stanze segrete. All'interno della Villa è stata allestita anche una fumeria d'oppio, pensata come una black box dotata di effetti sonori, luminosi e giochi sensoriali, all'interno della quale i personaggi potessero simulare di assumere oppio e assenzio.

Il larp include gioco politico, spionistico e investigativo in una cornice animata da momenti rievocativi e di costume.
Dal punto di vista delle meccaniche, Chiave di Volta non prevede l'uso della violenza fisica come mezzo di risoluzione dei conflitti giacché rappresenta principalmente la buona società dell'epoca. Il gioco è impostato sulle dinamiche di relazione fra personaggi, divisi fra Alta Società e Servitù e ispirati tanto alla letteratura del periodo quanto a personaggi storici realmente vissuti. Ciascun personaggio è curato sia dal punto di vista delle trame personali (fatte di segreti e tormenti privati) sia da quello delle trame sociali. Le prime si fondano sula connessione e sui rapporti di interdipendenza: ciascuno esercita un potere su qualcun altro (tramite ricatto, asservimento psicologico, amore, denaro) ed è a sua volta nelle mani di qualcuno. L'iniziale rigidità formale dei ruoli evolve così in un complesso gioco delle parti dove tutti sono a un tempo servi e padroni, nella rappresentazione di una società contraddittoria e in rapido mutamento.

L'evento ha visto la partecipazione di 160 persone (divise nel corso di due repliche) e ha riscosso un notevole apprezzamento, soprattutto per la cura dimostrata nella ricostruzione dell'ambiente dell'epoca, suscitando nei giocatori ripetute richieste di un seguito o di altri larp simili.

9/10/2015
Villa Avogadro (BI)
63-78
68-93€
3 Giorni













English brief

The year is 1888. The place, the 18th century villa of the late scientist Amedeo Avogadro. The extravagant freemason Lord Scarborough has invited the most eminent members of the European high society, along with artists, intellectuals and servants, to attend a posh and mysterious meeting.

Gorgeous visuals, sophisticated character design and accurate historical fiction were the main ingredients of this larp, centered on exploring the meaning of Power. What is it that makes a human being powerful? Knowledge, morals, money, love, deception, seduction, charisma? Or perhaps an intricate network thereof, making each character Master and Servant at the same time, Victim and Executioner?
“Chiave di Volta” (“Keystone”) was an adult larp, featuring very intense and disturbing scenes and aiming to shock, break taboos, surprise and thrill.

Tools: Act Structure, Pre-written characters, Play to Lose, Pre-larp Workshops, Fate play, a diegetic Black Box (“The Opium Den”).

FOTO

Luca Tenaglia





ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso, Daniele Cristina, Arianna Busti
Cristina Jon, Daniele Dagna, Daniele Porta, Enrico Francese
Fabio Rebecchi, Francesco Beccalossi, Francesco Pregliasco
Marco Ascanio Viarigi, Martina Codognotto, Sonia Solci

COLLABORATORI

Fabrizio Buccella, Nathalie Bernardi, Andrea Rigo



GRVITALIA

GATE OF ETERNITY

Fantasy

1/8/2015

Tenuta Santallago (LU)

205

60€

6 Giorni

Gate of Eternity è un evento di gioco di ruolo dal vivo organizzato in Toscana una volta l'anno, fortemence incentrato sul dinamiche PvP. È pensato per riunire una pluralità di generi e dare ai giocatori la possibilità di decidere autonomamente la propria ambientazione di provenienza, in modo da poterla giocare e condividere con gli altri nella creazione complessiva di un gioco autogestito.

L'evento ha una durata complessiva di 6 giorni e si svolge in Aeternum, un luogo al crocevia fra i mondi in cui si decide il destino di tutte le creazioni. Aeternum esiste solo durante la "Convergenza", ovverosia il momento in cui alcune creazioni si avvicinano fra loro e permettono l'apertura dei portali che conducono ad Aeternum. Giunte in Aeternum, le creature provenienti dai vari mondi vengono "smistate" in 4 fazioni, in base alla propria filosofia di vita e all'idea che hanno dell'Universo. Le fazioni, chiamate "Liturgie", si affrontano in varie sfide per poter agire sul Kryphaios, un misterioso artefatto che, modificato dagli esiti delle lotte, influirà sul destino delle creazioni interessate alla convergenza.

Gate of Eternity si basa sull'idea di offrire un gioco che non richieda la conoscenza di un'ambientazione dettagliata, e che abbia un regolamento leggero, semplice e immediato. Il gioco si svolge 24 ore su 24 e non prevede interruzioni o momenti OG, sebbene abbia un'area separata dove coloro che desiderano uscire momentaneamente di gioco possono farlo senza disturbare gli altri. Gli arbitri sono totalmente in gioco e contribuiscono allo sviluppo del medesimo; l'uso di parole chiave mascherate da frasi di senso comune permette di interagire con l'organizzazione senza spezzare la sospensione d'incredulità.

L'ultimo evento ha visto la partecipazione di più di 200 persone, a fronte di uno staff di circa 20. La partecipazione è stata molto sentita e priva di momenti fuori ruolo. Si sono successi momenti adrenalici, scontri armati e situazioni a carattere emotivo che hanno interessato personaggi di ogni tipo ed estrazione.













English brief

Gate of Eternity is a mainly PvP larp, lasting 6 days and set in the Aeternum, a place outside of reality, where the fate of the Universe itself is decided. Creatures from different worlds gather here during the “convergence”, dividing themselves into four factions. Those factions, called “liturgies”, confont each other in varous challenges in order to influence the Kryphaios, an ancient artifact of great power. The idea behind Gate of Eternity is that the players should be able to play with a light rulebook and not too much setting. In any case, the players can and should write their own background and the one of the world they come from, in order to create a more spontaneous and shared playflow. The game goes on 24h with no interruptions, although most players take some time out of character in a designated offgame area.

FOTO

Laura della Calce, Letizia Vaccarella





ORGANIZZATORI

Riccardo Zerbo, Sara Giorgi, Umberto Francia
Emilio Fabbri, Riccardo Lucidi, Gianluca Torrente

COLLABORATORI

Daniele Cotroneo, Valeria Cammarosano
Matteo Respino, Cristina Picuti, Guglielmo Scilla



AUTORI VARI

GLI OSCURI SEGRETI DI COVEN

Fantasy, Horror

17/10/2015

Castel Camponeschi (AQ)

22

5€

1 Giorno

"Gli oscuri segreti di Coven" nasce dall'incontro e dalla fervida fantasia di otto persone appassionate di gioco di ruolo. Volevamo puntare ad un Dark Fantasy dove i giocatori si sentissero immersi nelle situazioni proposte e riuscissero a vivere realmente quelle emozioni vissute durante gli eventi. Un regolamento leggero, semplice ed un'impostazione molto forte sul "Quello che vedi è quello che è" aiuteranno i giocatori ad affogare nella follia di Coven.

Tutto ciò è stato possibile grazie a queste linee guida:
1) Piena libertà: senza narratori tutto è stato lasciato all'intuito e all'interpretazione dei giocatori.
2) Job sistem: una scheda PG semplice e intuitiva in cui ogni ruolo dà accesso a determinate abilità uniche.
3) Sanità mentale: Coven è un posto malato e chiunque deve lottare per rimanere sano di mente, oltre che in vita.
4) Alta mortalità: ogni combattimento può essere letale. Ogni vicolo, ogni scontro, può rappresentare la morte e diventare una minaccia ben più grave per gli altri.
5) Oscuro segreto: non si arriva a Coven per caso; se si è qui è perché si è commesso qualcosa di orribile ed innominabile.

I commenti dei partecipanti:
Luca di Giandomenico: "Non c'è stato un momento morto, non è mai calata la tensione, trame interessanti e sorprendenti fino alla fine. Tutti i giocatori interessanti e particolarmente appassionati, mai un momento di fuori gioco."

Sarah Floris: "Dannatamente figo. mi avete dato zombie, streghe, sacrifici umani, bimbi morti, medicina sperimentale, malattia mentale, tesori, soldi e puttane. che altro dire? 5 pollici in su per voi!"

Adriano De Luca: "Peccato non avere foto dell'evento, ma temo che se avessimo avuto una persona non IG con macchinetta e quant'altro avrebbe rovinato, anche solo in minima parte, l'atmosfera."

Giovanni Borri: "La location ha aiutato tantissimo ma è da lodare la vostra attenzione nell'ottimizzare il suo utilizzo: dall'illuminazione a candele, agli oggetti e indizi lasciati in giro, la resa era eccellente. Molto WYSIWYG e molta immersività."

Gaia Trezza: "Cartellini, indizi, serrature, trappole: Mi è sembrato un ottimo modo di dare spessore all'ambiente con la messa in evidenza degli oggetti più interessanti per la trama. Castel Camponeschi è spettacolare e con la giocata notturna ha retto appieno l'ambientazione; PNG decisamente interattivi e di spessore ma non "dittatoriali". Non ho avuto a che fare in prima persona con magie e rituali, ma l'effetto scenico è stato sempre molto d'effetto."








IX





English brief

"Gli Oscuri Segreti di Coven" ("Coven's Dark Secrets") was a low budget, dark fantasy, one-shot event run by a group of eight larp enthusiasts near L'Aquila (Central Italy) in 2015. The game aimed at presenting players with strong emotional situations and relied on light rules and a WYSIWYG approach. Characters were developed according to a job system that associated certain skills with specific roles. The game revolved around the ideas of madness and secrecy: every character had a secret, and they all were presented with both sanity-threatening and life-threatening situations.

FOTO

Lidia Iacobacci





ORGANIZZATORI

Andrea De Bellis, Matteo De Berardinis
Lidia Iacobacci, Anthony Tullio, Stefano D'Altorio
Stefano Coccia, Martina Cittarelli, Federico Piscitelli

COLLABORATORI

Davide Donatelli
Michele D'Andreta



TERRE SPEZZATE

I RIBELLI DELLA MONTAGNA

Storico

“I ribelli della montagna” è stato il primo evento larp ad ambientazione storico-realistica organizzato dall’associazione apertamente ispirato ai drammatici fatti accaduti nella zona di Monte Sole (strage di Marzabotto) tra il 29 Settembre e il 4 Ottobre 1944. Molti dei personaggi dell’evento sono stati ispirati a figure storiche più o meno note del periodo della Resistenza. Non si è trattato di una rievocazione: gli eventi narrati, sono stati frutto della fantasia degli autori, sebbene stimolata e arricchita dal continuo confronto con la documentazione esistente; organizzato anche per celebrare il 70° Anniversario della Liberazione, è stato prodotto da un gruppo di autori di chiara impronta antifascista, antinazista e antitotalitaria. Il tema politico è stato in ogni caso esplorato in maniera per quanto possibile imparziale: è stata cura degli autori delineare personaggi che fossero, prima che comunisti, nazisti o fascisti, figure umane complesse e drammatiche in cui la dinamica relazionale di ognuno si intrecciasse agli eventi storici.

I partecipanti avevano modo di vivere in prima persona le azioni, i dialoghi, le emozioni dei loro personaggi. Giocare un evento di stampo realistico, inoltre, implica il seguire la regola del What You See Is What You Get cioè: ogni parte della storia è rappresentata da scenografie e costumi fedeli. Sono stati usati mezzi motorizzati ad uso dei giocatori ed è stato simulato, con l’uso di effetti pirici cinematografici, un bombardamento del villaggio. L’evento si è svolto nei boschi intorno al villaggio, nelle strutture dell’abitato, lungo gli sterrati che collegano le baite e in alcuni ruderi adiacenti in cui i partecipanti hanno vissuto e dormito per tre giorni.

L’evento ha funzionato bene, nonostante il faticoso orario continuativo. Il fattore umano ha avuto un ruolo determinante tanto che le due repliche hanno avuto epiloghi diversi. Se il primo è stato più assimilabile a un film d’azione, il secondo è stato un dramma concreto, forte e incisivo che ha lasciato un solco profondo nei partecipanti. Questi hanno avuto davvero modo di vivere in maniera potente la catarsi del proprio personaggio e a distanza di tempo ricordano quelle esperienze come ancora importanti e forti. Ciascun personaggio viveva un dramma, una scelta individuale, un momento di crisi da cui, in qualche modo doveva uscire. La tragedia della guerra è stata vissuta, non semplicemente percepita, e le lacrime di gioia o di dolore erano autentiche e vive.

Durante l’evento lo staff di Cinemage ha ripreso gli accadimenti di Montelupo per 72 ore di girato con le quali è stato possibile realizzare un film-documentario, testimonianza puntuale e strutturata di cosa sia un larp e, in particolar modo, dell’esperienza de ”i Ribelli della Montagna”

10/7/2015

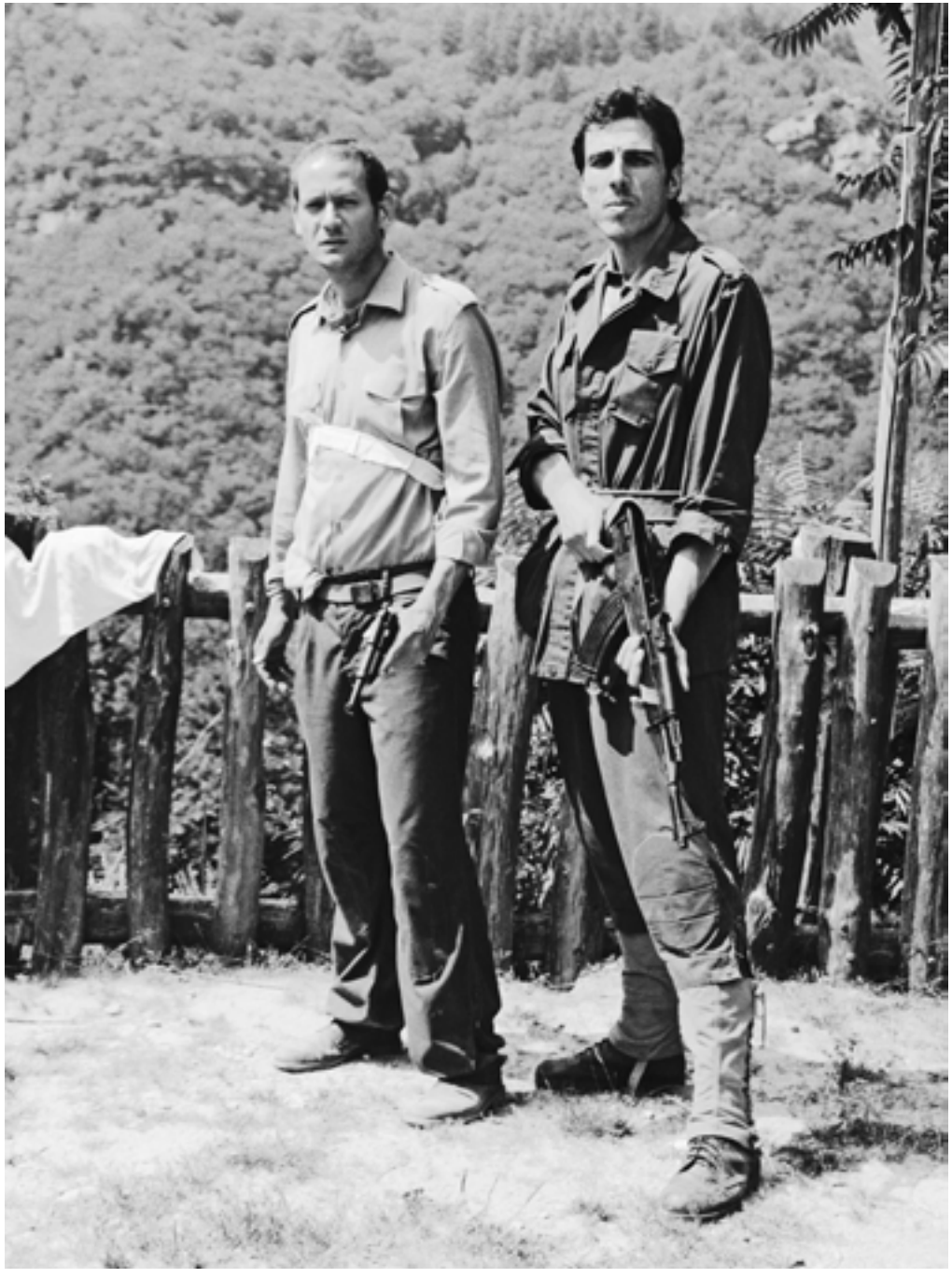
Villaggio delle Stelle (TO)

70

70-125€

3 Giorni













English brief

"The Rebels on the Mountain" was a historical fiction larp set during World War II and inspired by the Marzabotto massacre of 1944, a grievous episode of retaliation against civilians for the surging guerrilla resistance towards the end of the conflict.

The plot revolved around life in a fictitious mountain village in central Italy during the last days of Nazi occupation, where the personal stories of freedom fighters, Axis soldiers and common folk entwined towards a dramatic ending. It wasn't meant as reenactment and it lived its own story, with an open finale. Several facts and characters were inspired by actual historical ones, however, and special care was put in recreating the hardships of life in wartime, like food rationing, or rough camping in the woods for the partisans. The authors did their best to explore the obvious political theme with impartiality, showing the dark sides of all parties involved.

Tools: 360-illusion, pre-written characters, blank-firing guns (honor system)

FOTO

Cinemage Torino, Lisa Muner





ORGANIZZATORI

Andrea Capone, Elio Biffi, Aladino Amantini
Matteo Miceli, Annalisa Corbo, Federico Barcella
Mauro Vettori, Paolo Benedetti, Andreana Vigone

COLLABORATORI

Chiara Tirabasso, Francesco Pregliasco, Marco Viarigi
Francesco Beccalossi, Giorgio Capone, Matteo Verzeletti
Lo staff di Cinemage - Torino



WHLIVE

LA BALLATA DELL'AMORE CIECO

Fantasy

25/11/2014

Montefoscoli (PI)

70

5€

1 Giorno

L'evento ha costituito il punto di arrivo di una campagna biennale ispirata a Warhammer Fantasy, e puntava alla creazione di un'atmosfera di intrigo politico/massonico in cui si mescolassero elementi di gioco investigativo e mondanità.

Nella città elfica di Luccini, la più antica della penisola di Tilea, la tenuta di una nobildonna ospitava un ballo in maschera: le atmosfere dell'Italia rinascimentale venivano così trasposte all'interno di un universo fantasy.

Il gioco, caratterizzato da atmosfere di mondanità, intrigo massonico/politico ed elementi investigativi, ha visto un crescendo di conflittualità che è culminato nel furto di un prezioso artefatto, un omicidio e un patto scellerato con una misteriosa entità sovrannaturale. La location, il Tempio di Minerva Medica, è stata allestita con una particolare cura alla resa scenografica: buffet, musicisti in gioco, fumeria e l'utilizzo di oggettistica e scenografia.

Il regolamento è una versione modificata di quello utilizzato agli albori dall'associazione, a sua volta derivato dal "*Lorien Trust*". Le modifiche subite negli anni sono state funzionali a ridurre al minimo le interruzioni della continuità di gioco e rendere in maniera adeguata le atmosfere cupe di Warhammer Fantasy.



English brief

"La ballata dell'amore cieco" ("The ballad of blind love") was the one-day final event of a two years WHlive fantasy campaign. Players were invited to an exclusive masked ball in the Tilean city of Luccini. The game area was an amazing neoclassical temple, dedicated to Minerva goddess of medicine; each room was set up with different evey-day activity of the time, such as gambling or degustation of food and wines; in the meanwhile, a group of musicians pleased the presents with music.

The game mixed political intrigue with investigative elements and culminated in murder, theft and deals with supernatural entities. Rules were based on a modified version of "Lorien Trust" RPG that tried to maximize realism.

FOTO

Carlo Baronti





ORGANIZZATORI

Carlo Baronti, Samuele Desideri

COLLABORATORI

Paolo Capecchi, Daniele Maccari, Emanuele Baldacci
Leonardo Boni, Lorenzo Latella, Emilio Italiano, Mirko Pezzali
Lorenzo Tagliasacchi, Valeria Cammarosano, Letizia Maestrelli
Nicola Carnini, Riccardo Paolini



TERRE SPEZZATE

LA FORTEZZA DEI VINTI

Fantasy

“Un tranquillo fortilizio di campagna viene sconvolto dall’arrivo di un esercito straniero. Oppressi ed oppressori costretti a convivere per giorni nel castello. Mentre la guerra incombe i destini di plebei e Signori, armigeri e popolani s’incrociano inaspettatamente cambiando le sorti del conflitto e le vite degli uni e degli altri.”

La fortezza dei vinti è stata, per noi, un primato sotto molti punti di vista: il primo larp autoconclusivo e basato sul Nordic Larp, il primo tentativo di “kolossal” scenografico, il primo con personaggi creati dagli autori, il primo cui abbiamo avuto più partecipanti “nuovi” (ben 54!) che giocatori abituali. Infine è stato il primo larp che abbiamo replicato, dopo il successo della giocata del 2013.

Siamo stati ispirati a realizzare questo evento dopo aver partecipato a “Monitor Celestra”, un larp svedese ad alto budget ambientato nell’universo di Battlestar Galactica e giocato all’interno di una vera nave da guerra. Quell’esperienza ci ha aperto gli occhi sulla possibilità di realizzare eventi larp di alta qualità e ci ha fatto sentire in dovere di proporre forme di larp più evolute anche in Italia. Abbiamo formato lo staff includendo sia organizzatori storici della campagna Terre Spezzate, sia nuovi talenti, sia alcuni giocatori della prima replica che ci hanno aiutato a limarne le imperfezioni.

Il nostro errore principale è stato invitare a giocare anche i partecipanti della prima replica. Abbiamo appreso che, nonostante la loro buona fede e benché interpretassero personaggi diversi, è inevitabile che l’inconscia “preveggenza“ di alcuni renda il larp meno spontaneo.

Alcuni tratti distintivi:
- intreccio prestabilito dei personaggi, scritti dagli autori, per garantire a tutti un’avvincente “leggenda personale” e costituire comunità credibili, anche attraverso workshop introduttivi di conoscenza tra i giocatori e di approfondimento dei gruppi.
- struttura a 4 “episodi” di 6 ore, divisi da pause in cui ciascun giocatore riceveva aggiornamenti personalizzati sull’evoluzione delle vicende.
- sistema di gioco “è come lo vedi” con scenografie realistiche ed effetti speciali; accento sull’interpretazione, anche nel combattimento; assenza di abilità o “chiamate”, sostituite da codici in gioco come veleni con un sapore riconoscibile, fumogeni rossi per rappresentare gli incendi e così via.

Secondo i commenti di alcuni larper provenienti da diverse associazioni: “Con la Fortezza dei Vinti si piangono lacrime vere, si odia, si trepida, si è continuamente sorpresi.” “Epico, spettacolare, emozionante, coinvolgente, travolgente, totale.”

4/4/2014
Castello di Paderna (PC)
70
70-125€
3 Giorni













"The placid daily life of a small countryside fortress is shattered by a foreign army. A daring raid forces both oppressed and oppressors to live together side by side for days in the same castle."

"La fortezza dei vinti" ("The Stronghold of the Vanquished") represented a milestone in Terre Spezzate's history. Indeed it also had an impact on the national scene: it was greatly talked about and in the end several other organizers put forward events in a style similar to this larp over the following months. Heavily inspired by Nordic-style Larp, and specifically by "Monitor Celestra", The Stronghold has been an attempt to offer to Italian players a larp that was rules-light, focused on role-play and emotional engagement, heavy on special effects and props, and still familiar to larpers due to the fantasy-larp-in-a-castle setting.

Techniques: WYSIWYG, pre-written characters, safewords, introductory workshops, tastes and colours for potions, minimal combat system with foam weapons.

FOTO

Luca Tenaglia





ORGANIZZATORI

Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso, Luca Ghizzardi
Daniele Dagna, Francesco Rocchi, Marco Bielli
Aladino Amantini, Alessandro Atzei, Simone Ronchini

COLLABORATORI

Simone Boselli, Michele Pupo, Marco Brugnerotto Fabio Bracciolini
Alberta Avanzi, Massimiliano Milano Lorenzo Nicolosi
Paolo Benedetti, Elio Biffi, Camilla Colombo, Lorenzo Giannotti
Marco Somma, Mattia Sacchero, Andrea Gatta



CHAOS LEAGUE

LA LEGGENDA DI PARSIFAL

Essenziale, Pervasivo, Contemporaneo

Nel settembre 2015 a Roma la Chaos League ha organizzato un larp completamente pervasivo esplorando i limiti tra gioco e realtà utilizzando ambienti e persone reali ricontestualizzandoli. Un larp che ha "cannibalizzato" la realtà mettendo i giocatori per alcuni giorni nei panni di persone emarginate e sole alla ricerca di un proprio luogo fisico e psichico, una ricerca interiore e esteriore. Un larp che ha avuto come obiettivo quello di esplorare i concetti di marginalità e di moralità.

Ambientato ai nostri giorni e ispirato alle opere di T. Gilliam (*The Fisher King*, 1991), J. Jarmush (*Ghost Dog*, 1999) e A. Moore (*V for Vendetta*, 1982), ne La Leggenda di Parsifal i giocatori interpretavano persone emarginate e abbandonate nella spietata e caotica metropoli. Essi erano impegnati nella rifondazione della mitica Camelot sull'inflessibile codice morale dei cavalieri medievali, cercando di sopravvivere in totale povertà negli spazi dismessi e abbandonati, di costruire una città di diseredati assediata dalla normalità nel cuore della metropoli. Ad unirli la convinzione profonda di essere stati scelti per un destino più grande, di essere gli unici a cogliere "i segni" che sono nel mondo e che l'umanità non riesce a vedere. Segni di una desolante umanità votata al superfluo e all'inessenziale, che ha smarrito la propria identità sincera.

Un larp impegnativo, immersivo e intimo della durata di 4 giorni consecutivi che si è svolto dentro la città di Roma, tra le persone inconsapevoli, tra le vie della città tentacolare così come nei suoi luoghi dismessi. Alla ricerca dell'umanità perduta. L'evento ha ricevuto anche l'endorsment di Terry Gilliam. Lo sceneggiatore Mariano Di Nardo ha realizzato un audiodocumentario sull'evento andato in onda su RadioRai3 in 4 puntate e ascoltato da oltre 500.000 persone.

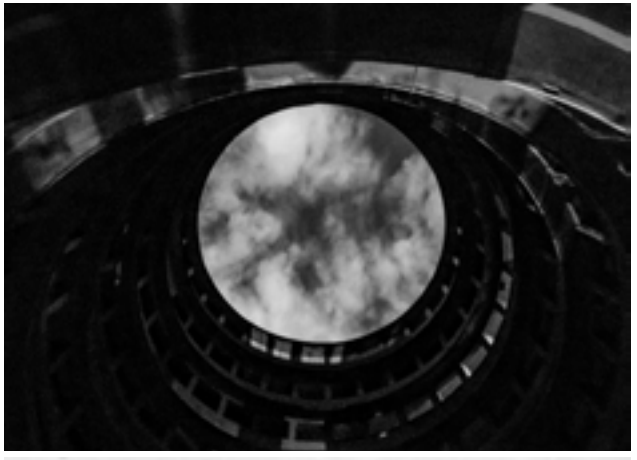
La Leggenda di Parsifal è stato anche documentato tramite le immagini di un fotografo d'eccezione: Andrea Buccella. L'evento ha suscitato inoltre un interessante dibattito nella scena larp italiana sui limiti fisici e espressivi della forma ludica. Cosa succede quando il contesto "protetto" viene scardinato? Quando si fa tracimare il mondo della finzione in un contesto reale in cui le persone sono ignare di quello che sta succedendo? Come viene percepito dal mondo esterno con cui entra a contatto?

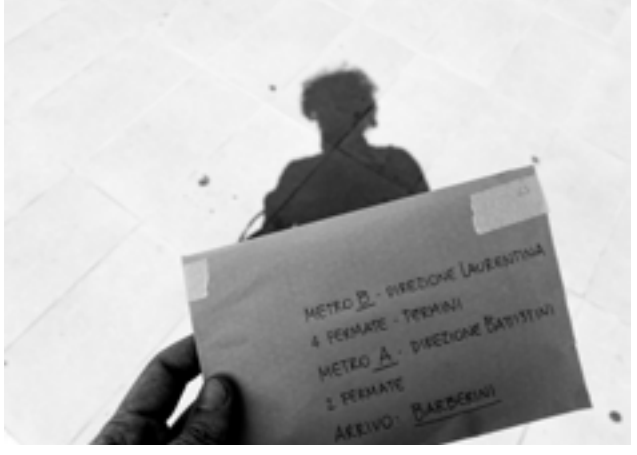
3/9/2015
Roma
75
170€
4 Giorni










METRO B - DIREZIONE UNIVERSITÀ
4 FERMATE - TERMINI
METRO A - DIREZIONE BATTISTINI
2 FERMATE
ARRIVO: BARBERINI



English brief

"Parsifal" ("Percival") was a larp produced with the aim of exploring the boundary between play and reality, delving into the themes of morality and exclusion. Set in present times and drawing inspiration from the works of T. Gilliam (*The Fisher King*, 1991), J. Jarmush (*Ghost Dog*, 1999) and A. Moore (*V for Vendetta*, 1982), "The Legend of Parsifal" pitted the players as outcasts, drowned in the chaos of a metropolis.

They got a supernatural call to band together in an abandoned building and found a new Camelot, following the strict moral code of medieval knights. They also ventured outside, looking for "signs they only could see" in the everyday landscape, and mixing with normal people unaware of what they were doing.

"Parsifal" succesfully achieved media coverage: with a documentary aired on national radio (500.000 listeners) and the endorsment of Terry Gilliam himself. Some of the design choices prompted an interesting debate within the Italian larp scene.

FOTO

Andrea Buccella





ORGANIZZATORI

Chaos League



IVDM

LE CIME DEL BARDO

Storico, Horror, Onirico

“Siamo nel 1985: affascinato da una leggenda buddhista secondo la quale le impervie vette himalayane custodiscono un tesoro in grado di donare la vita, Edward Bennett tenta di scalare la montagna sacra del Chomolonzo e di lui si perdono le tracce. Non avendo più notizie del fratello, Janet Bennett mette insieme una squadra per tentarne il recupero…”

Le cime del Bardo è un gioco di ruolo dal vivo, improntato al railroad, liberamente ispirato al survival-horror “*Cursed Mountain*”. L’idea nasce dal desiderio di sfruttare le suggestioni degli splendidi paesaggi di Campo Imperatore, il Piccolo Tibet d’Abruzzo, che si presta bene a mettere in scena la storia di un gruppo di esploratori occidentali che si addentrano fra le misteriose vette del Chomolonzo.

Il nostro Tibet non ha naturalmente quasi nulla di storico, ma piuttosto fa riferimento a tutta una serie di suggestioni new age vagamente ispirate a reali filosofie orientali che sono sempre andate tanto di moda in certi ambienti della società occidentale. Collocare la narrazione negli anni ‘80 ha permesso di rendere ancora più forte l’effetto di straniamento dei protagonisti: gli esploratori statunitensi, sicuri della propria superiorità culturale, si aspettano di trovarsi di fronte una società barbara e ci mettono parecchio a rendersi conto che quello che stanno vivendo può avere una diversa chiave di lettura. Si trovano infatti nel Bardo, lo stato in cui è la mente subito dopo la morte, uno stadio intermedio che si realizza quando la coscienza viene separata dal corpo.

“Le cime del Bardo” è un larp a basso costo da svolgersi nell’arco di una giornata; viene usato un regolamento minimo -play to flow- cercando di ottenere, per quanto possibile, un realismo a 360 gradi. Il Live è anche un esperimento nella creazione di un “pacchetto” facilmente riproducibile: il pdf prodotto, che comprende ambientazione, schede dei personaggi e dettagli per gli organizzatori, è corredato anche da file di materiale di gioco stampabile e file audio (musica d’ambiente e messaggi radio ricevuti dagli esploratori). Sono necessari circa 13/20 giocatori, fra esploratori e abitanti del Bardo. I primi sono pensati come veri e propri personaggi giocanti, con scheda pregenerata e la possibilità di sviluppare personalità e relazioni interpersonali prima dell’inizio dell’evento. Gli abitanti del Bardo sono ispirati a figure della mitologia orientale e possono essere presentati come personaggi non giocanti: per la maggior parte hanno comunque una scheda del personaggio, degli obiettivi e possono giocare tutto il larp senza interruzioni. Quella del 2014 è stata la seconda replica, dopo il primo test dell’anno precedente.

23/8/2014

Fonte Vetica (AQ)

15

10€

1 Giorno













English brief

"1985: fascinated by a Buddhist legend about a mystical Himalayan artifact, Edward Bennett tries to climb the holy mountain Chomo-Lonzo. No one hears from him again, so his sister Janet sets up a rescue expedition..."

The idea behind this larp was to make good use of the impressive scenery of Campo Imperatore in the Italian Appennines. Titled "Le Cime del Bardo" ("The Peaks, or Heights, of Bardo"), it was not based on history, but rather inspired by New Age mythology.

"Bardo" also was an experiment to create an easily re-runnable larp, intended to be played in a single day with little costs, and with all the game material available, including PDF for players and organizers, and audio files. The characters are American explorers in Tibet, highly confident in their culture's superiority; they will take a while to realize that they are actually in the "Bardo", the intermediate state between death and reincarnation…

Techinques: minimal ruleset, play to flow approach, 360° realism.

FOTO

Alessandro Vizzarro





ORGANIZZATORI

IVdM



C.I.N.R.

NATALE AL FUNERALE

Commedia

12/12/2015

Cascina Bosco Grosso (BG)

50

50€

1 Giorno

Natale al Funerale si sviluppa da un idea che ci girava in testa da parecchio tempo: proporre un evento larp dall'alto contenuto di demenza e di umorismo trash, cosa a quel che ne sappiamo unica nel panorama italiano. Da questo pitch cominciammo a lavorare, prima ragionando su una situazione multiassociativa che poi non ebbe a concretizzarsi, e infine progettando l'evento per il Dicembre 2015.

In sintesi, Natale al Funerale è stato un delirante larp di poche ore in cui nella stessa struttura ricettiva, dove veniva celebrato l'apericena commemorativo per la morte di un magnate della movida di Milano, diversi rami della sua famiglia interessati alla sua eredità si sono ritrovati e attraverso prove demenziali si sono spartiti quel che gli aveva lasciato. Abbiamo messo in scena i peggiori stereotipi di un genere sempreverde, il cinepanettone, ibridandolo con un pò di comicità trash contemporanea. Ecco quindi i coatti romani della curva sud, i peggiori camorristi napoletani, gli yuppies cocainomani milanesi, lo staff di una casa di produzione di porno, i due Marò appena tornati dall'India, il fantasma di Gianfranco Funari e molti altri pronti a scannarsi a colpi di balli di gruppo, karaoke e spogliarelli.

L'evento, per quanto caotico e incomprensibile in tanti suoi punti, ha fornito un'esperienza unica ai partecipanti, che se ne sono andati dalla location lasciandovi il ricordo di tante scene esilaranti, un paio di sextoys abbandonati nei bagni e parecchi etti di latte in polvere, il nostro surrogato ludico della cocaina, sparsi a terra.













English brief

Drawing inspiration from an Italian “tradition” of horribly trash and cheesy comedy movies coming out for Christmas (all called Christmas-something, like “Christmas in Las Vegas”), “Christmas at the Funeral” was a larp experiment with nonsense and trash humor. A fictional, super rich TV-mogul is dead and all his wake of friends, acquaintances and lackeys are invited to a grand funeral dinner, to discover that the late magnate had devised a last joke, offering his inheritance to whom would best the others in ludicrous trials and competitions (including, but not limited to, karaoke, disco dancing and strip tease).

Thin characters were pre-written and assigned to players, sacking all of the worst italian trash cultural stereotypes, like hooligans, mafia members, soccer players and starlettes. The result was a joyous mess and playes went away with loads of funny memories, leaving behind a couple of sex toys and spoonfulls of powdered milk (which in the fiction represented cocaine).

FOTO

Marco Ravelli





ORGANIZZATORI

Elio Biffi, Giacomo Sommella, Jacopo Arrigoni
Francesco Beccalossi, Federico Barcella



CHAOS LEAGUE

NUOVA ATLANTIDE

Post apocalittico

3/9/2014

Bagno di Romagna (FC)

75

165€

5

"Nuova Atlantide" è un larp ideato organizzato e prodotto dalla Chaos League. I giocatori si calavano nei panni di sopravvissuti ad una catastrofe immane: il progressivo esaurimento dell'acqua potabile, davanti alla quale la stessa esistenza del genere umano veniva messa in dubbio. Un pugno di uomini e donne sopravvissuti grazie ad una radio pirata tentava di strappare un giorno dopo l'altro la possibilità di restare vivi e umani, mentre quello che resta del mondo andava in pezzi e perfino le cose che siamo abituati a dare per scontato dovevano essere conquistate duramente. Una comunità che lotta per la sopravvivenza, per tramandare ciò che siamo e siamo stati perché l'umanità non scompaia nel nulla.

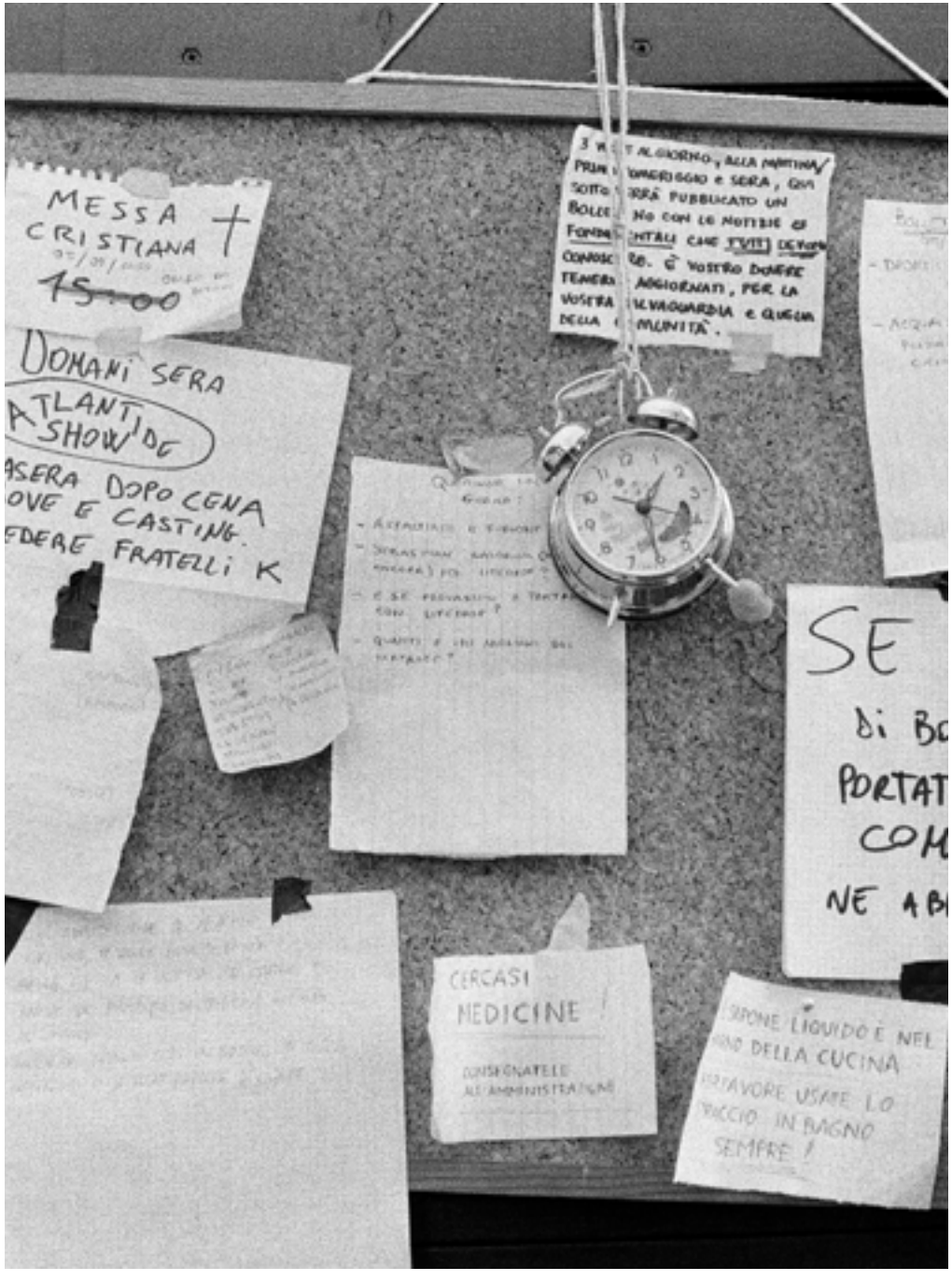
Gioco diffuso / Pervasivo:
La prima parte del larp si è svolta principalmente online ed era mirata alla definizione dei personaggi e del mondo di gioco tramite un fitto scambio di informazioni e condivisioni di esperienze. Ogni sopravvissuto indagava il proprio passato e lo intrecciava con quello degli altri uomini e donne scampati alla fine. Le esperienze venivano condivise attraverso due siti, un forum, una webradio: diversi media, scrittura, audio, video, immagini. Ogni giocatore era chiamato ad esplorare i propri ultimi istanti, le emozioni, le speranze, assistendo al crollo della nostra civiltà, all'esaurimento dell'acqua potabile. Lo scopo era quello di produrre una grande narrazione collettiva, condivisa.

Larp:
Si è svolto dal vivo e in presenza nel luogo di gioco. I giocatori erano alle prese con gli aspetti più difficili e impegnativi della sopravvivenza in condizioni di scarsità di risorse, in cui anche i beni essenziali andavano faticosamente guadagnati. Inoltre la comunità dei sopravvissuti andava organizzata e ordinata. Un grande lavoro collettivo di immaginazione, progettazione e realizzazione. Il gioco era ininterotto per 5 giorni, spietatamente immersivo e crudo.

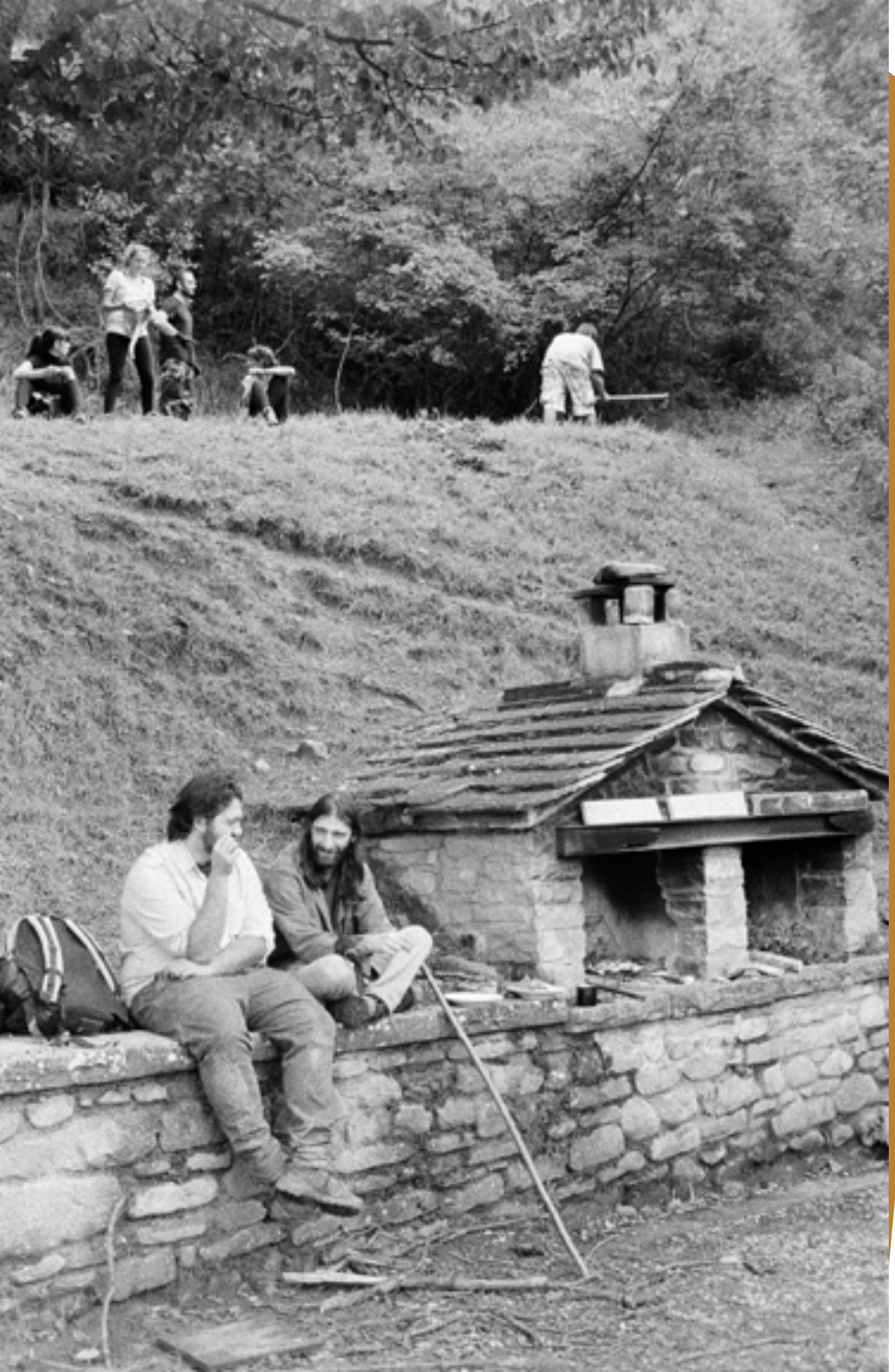

SIAMO TUTTI
ATLANTIDEI!


ANCH'IO SONO UN
ATLANTIDEO!!!


SIAMO
TUTTI
ATLANTIDEI!!!


MESSA
CRISTIANA
15.00
DOMANI SERA
ATLANTIDE
SHOW
SERA DOPO CENA
OVE E CASTING
FRATELLI K
CERCASI
MEDICINE
SE





"Nuova Atlantide" ("New Atlantis") was an apocalyptic larp, set in the early aftermath of a sudden contamination of most drinkable water sources, with the subsequent collapse of society and mass casualties.
Players pit themselves as a bunch of survivors, who have found their way through the mayhem thanks to a pirate radio and are now struggling to stay alive and preserve a trace of humanity's legacy.

For a few weeks before the larp the players have been building their alter egos and their relationships actively, by interacting in character on a forum website (the fictional pirate radio's). Through their characters' posts, audio logs, pictures etc., they collectively told the story of the last days of civilization. They then had five days of runtime, revolving around survival: they experienced scarcity of resources, having to earn every bit of comfort the hard way, and the challenge of building and organizing a community from scratch.

FOTO

Daniele Bergonzi





ORGANIZZATORI

Chaos League



TERRE SPEZZATE

SOGNO DI UNA NOTTE DI FINE INVERNO

Commedia

Sogno di una notte di fine inverno è nato dal desiderio degli autori di Terre Spezzate di creare il genere di storia "ognuno di noi vorrebbe vivere almeno una volta nella vita": una fiaba. L'evento si è posto in continuità con il cambiamento di stile sperimentato al tempo dal gruppo: si sono così abbandonate lunghe liste di regole e atmosfere fantasy medievali a favore di un gioco più interpretativo, più immersivo e meno competitivo. A una trama apparentemente semplice e fiabesca sono stati accompagnati temi profondi come: il cambiamento, la maschera, l'ipocrisia, la paura di cambiare, lo scontro tra l'esotismo e il rassicurante mondo del quotidiano e il potere suggestivo e rivelatore dei sogni.

L'evento si è svolto in un villaggio di montagna del Piemonte e ha avuto una durata complessiva di due giorni non continuativi, con quattro atti da 3-4 ore ciascuno. Witzenburg (Paese degli Scherzi, in tedesco maccheronico) è un tranquillo paesino di montagna tipico del mondo delle fiabe, abitato da persone all' apparenza abitudinarie e bigotte, mosse da amori nascosti e antipatie palesi, da buoni sentimenti e da ridicole rivalità. La perpetua consuetudine del villaggio viene sconvolta dall' arrivo inatteso di una compagnia errante di guitti, desiderosi di esibirsi in occasione del giorno di festa che sancisce l'inizio della Primavera. Il loro arrivo è accolto da alcuni con entusiasmo, da altri con diffidenza, e - fra lazzi e spettacoli - sarà destinato a seminare qualcosa di più profondo nel cuore dei paesani, mutando gli equilibri di tutto il paese.

Sogno di una notte di fine inverno è stato scritto con l'ambizione di arrivare alla pancia di tutti i giocatori con i toni della commedia e della fiaba, sfruttando meccaniche di gioco basate sul WYSIWYG (salvo alcune codifiche) e un meccanismo di combattimento comico-burlesco basato su collutazioni interpretate. Workshop preparatori hanno permesso approfondimenti ulteriori sui personaggi e le dinamiche di gioco.

I 55 giocatori dell'evento (divisi fra la compagnia dei guitti e gli abitanti del paese) hanno visto le loro storie personali sovrapporsi alla trama principale. Attraverso lo scherzo e la commedia degli equivoci ogni personaggio ha avuto l'occasione di essere messo a nudo di fronte ai proprio limiti, e di mutare e crescere durante lo svolgersi dell'evento. Mettere in discussione le credenze conservatrici di Witzenburg, sfidare il pensiero comune e sconfiggere il pregiudizio sono alcune delle più intrepide azioni che hanno spinto ogni abitante e ogni guitto a carpire una intima e personale morale. Esattamente come succede a chi queste fiabe le legge.

DATA 2013?
Villaggio delle Stelle (TO)
67
70€
2 Giorni













English brief

"Sogno di una notte di fine inverno" ("A Winter's Night Dream") was set in the fictional Witzenburg, a peaceful mountain village, with its inner dynamics, romances, rivalries, gossip and the humble everyday work. One day, it is turned upside down by the arrival of an extravagant artists' company offering to perform to celebrate the beginning of spring. The visit brings novelty and exoticness, and aferwards, like in "Babette's Feast", nothing can ever be the same.

Far from the most common larp tropes, this event was meant to be a comedy set in a fairy-tale 19th century, full of tricks and jokes. A lot of narrative space was also given to arts, and some of the players gave birth to actual performances: acting, singing, dancing, juggling...
The location was an evocative alpine hamlet, which added to the atmosphere.

Techniques: WYSIWYG, pre-written characters, introductory workshops, realistic set design, SFX, in-game artistic performances.

FOTO

Andrea Gatta





ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso, Francesco Pregliasco, Daniele Dagna
Daniele Cristina, Elio Biffi, Aladino Amantini, Enrico Francese
Francesco Rocchi, Lorenzo Nicolosi, Alberta Avanzi

COLLABORATORI

Massimiliano Milano, Andrea Capone, Luca Ghizzardi
Ilaria Fucale, Dario Ronchietto



BUONA LAPRIMA

ULTIMO GIORNO

Horror

Ultimo Giorno è stato un live immersivo mirato ad esplorare la tematica della sopravvivenza durante una ipotetica fine del mondo. Un evento live Action basato sull'azione drammatica, con personaggi pre-generati caratterizzati da tematiche molto mature e strutturati in una one shot di 24 ore. Il gioco era basato su un regolamento semplificato anche per quanto riguardava le dinamiche di combattimento con armi bianche da larp e armi a salve.

La storia prendeva in esame il luogo dove realmente si stava giocando, simulando con una serie di documenti audio/video e testuali consegnati in pre evento, una malattia che trasformava qualuque persona morente in una specie aggressiva e cannibale, oltre che insensibile al dolore. Altra dinamica peculiare dell'evento è stata la gestione del cibo in gioco: distribuzione dispari delle risorse e impossibilità di uscire dall'area di gioco hanno trasformato la fame e il sonno in una esperienza dura non solo per il personaggio ma direttamente per il giocatore.

I personaggi potevano morire direttamente dal primo minuto di gioco, non vi erano regole ad impedire l'escalation di violenza. Il sistema prevedeva che tutti i giocatori morti iniziassero una diversa fase di gioco caratterizzata dalla loro nuova natura di zombi con una forte componente tribale al fine di dare un'esperienza di gioco interessante anche ai "cacciatori". La struttura narrativa dell'evento verteva particolarmente verso il Sandbox. A livello narrativo sono stati sviluppati alcuni filoni alternativi poi sviluppati direttamente dai giocatori.

Le due principali problematiche riscontrate nell'evento sono state: La vastità della location che, oltre a prevedere un complesso centrale di 5 case giocabili in un'ampia area con in mezzo un fiume (guadabile e attraversato da un ponte), aveva tre direzioni su 4 che si estendevano per svariati chilometri verso le montagne e verso il mare. La vastità ha fatto si che, con il passare del tempo e la difficoltà a riuscire a difendersi dalla forza sempre più sovverchiante dei non morti, i personaggi siano stati spinti a scappare in sperduti boschi lontani dal centro del gioco. Questo ha aumentato altamente la componente "survival" dell'evento, non avendo i giocatori neanche l'attrezzatura adatta, ma ha limitato lo svolgimento narrativo e la fruizione di altre dinamiche. La seconda e forse più inficiante problematica è stata la gestione del gioco per chi è diventato zombi. Non si è riusciti a creare una vera vita di comunità tribale, è stato impossibile continuare a mantenere la richiesta di "gioco in charachter" per chi moriva e diventava zombi, anche per la stanchezza accumulata e la necessità di cibo. Ciò ha reso di fatto l'esperienza molto meno interessante per chi è morto nelle prime fasi di gioco.

11/4/2015

Base Scout Il Rostiolo (SV)

100

50€

1 Giorno








BIBBIA
TABOR





English brief

"Ultimo Giorno" ("The Last Day") was the first event organized by the Buonalaprima collective: a 24-hours long larp about survival a few months after a zombie apocalypse. All characters were survivors, who had formed very diverse groups: the strictly religious community, the merciless bandit gang, the good-hearted guys in an impossible situation, and others. As the game progressed, more and more characters where killed and turned into zombies. To make the experience less boring, zombies were conceived as tribal predators with some sort of intelligence.

The larp was set in a large mountain valley, with a few inhabitable houses, and played heavily on the "real" scarcity of food and the difficulty in finding a safe shelter for the night. As a consequence, it turned out to be more focused on survival and action than originally intended.

Techniques: prewritten characters, light rules, introductory workshops, foam weapons (knives, baseball bats), blank-firing guns.

FOTO

Luca Tenaglia





ORGANIZZATORI

Andrea Macario, Christian Rovida, Davide Capozza, Silene Galluzzo
Nicola Galbiati, Carlotta Innocente, Angela Lembo, Pietro Mensi
Anna Zordan, Francesca Telesio, Daniele Difalco

COLLABORATORI

Luca Belmonte, Stefano Tubolino, VIttoria Bertaglia
Jacopo Arrigoni, Luca Lusuardi, Maila Ferri

CAMPAGNE



GRVITALIA

ADUNANZA

Fantasy

La Campagna Nazionale Adunanza nasce nel 1998 dall'unione di varie associazioni di GRV italiane che creano GRVItalia e l'ambientazione Elavia/Elempos (originariamente Elavistol) in cui far confluire le loro campagne in una unica ambientazione collettiva giocata in tutta Italia. La campagna Adunanza pian piano si anima fino a far giocare più di 6000 giocatori in tutta Italia in un arco temporale di 16 anni, totalizzando più di 700 giornate di gioco con eventi di durata fino a 7 giorni.

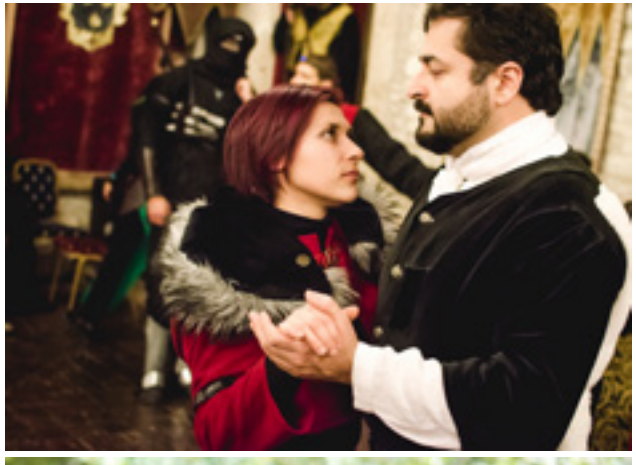
La campagna è in stile Fantasy tradizionale con trame sia di tipo Sandbox che Railroad ed un leggero PvP di tipo politico tra le istituzioni in gioco. Il regolamento parte da quello del Gathering inglese ma è poi via via stato aggiornato per essere immediato; basta conoscere le chiamate base e le abilità del proprio personaggio per poter giocare serenamente.

L'ambientazione, Elempos, è fisicamente simile all'Europa del mondo reale; Elavia è l'Italia ed è un regno governato dai rappresentanti dei 4 poteri (Economico, Politico, Culturale e Religioso), sotto i quali sono organizzate le istituzioni in cui è possibile fare carriera col proprio personaggio, rispettivamente: Leghe mercantili, Granducati, Gilde e Chiese che si danno battaglia per ottenere più prestigio politico, ma, all'occorrenza, collaborano unite contro i nemici del regno.

La campagna Adunanza è principalmente una campagna PvE per questo necessita di un numero di PNG proporzionato a quello dei PG per cui si è elaborato un sistema di collaborazioni tale per cui ogni giocatore deve offrire una giornata di collaborazione (fare il PNG) ogni 2 giornate di gioco da PG. Questo non ha solamente favorito il gioco di tutti ma ha dato ai giocatori gli strumenti per diventare a loro volta organizzatori di eventi GRV. Nel corso degli anni sono state fatte moltissime sperimentazioni di regolamento, di gestione dei gruppi di gioco, di gestione PNG, di regolazione del PvP, ecc è stato un fertilissimo terreno di idee; la bassa mortalità dei Personaggi ha inoltre permesso la creazione di una vera e propria vita sociale continuativa che, per alcuni, è durata proprio 16 anni. La campagna Adunanza è terminata nel dicembre 2015.

1/5/1999
Italia
80-400
15-105€
17













English brief

"Adunanza" was a nationwide larp campaign ran from 1999 to 2015 by GRVItalia, for a total of 6000 players and 700 days of larp. The game was based on a fantasy setting that mirrored the map of Europe ("Elempos"), with players belonging to different power groups (economical, political, religious and cultural). The game mixed sandbox approach and railroading, with a predominant PvE system and light "political" PvP. The heavy need for NPCs was solved making it mandatory for players to volunteer as NPCs at least once every three larps played. Game mechanics were inspired by Lorien Trust's "Gathering". In sixteen years of play very few characters died, thus creating deep commitment by players to their characters' lives.

FOTO

Daniele di Egidio, Laura della Calce





ORGANIZZATORI

Riccardo Zerbo, Sara Giorgi, Umberto Francia
Matteo Merialdo

COLLABORATORI

Emilio Fabbri, Riccardo Lucidi, Gianluca Anello,
Lorenzo Valli Buscherini, Giulio dal Santo
Gianluca Torrente



THE GAMERS

BATTLE FOR VILEGIS

Fantasy

Battle for Vilegis è il più grande evento larp d'Italia; nell'ultima edizione ha superato i 1200 partecipanti. Si tratta di un evento fantasy incentrato sullo scontro tra 7 Casate, che si svolge ogni anno in tarda primavera, nei pressi di Roma; dall'anno scorso utilizza la nuova location di Vetralla (VT).

All'evento principale, Battle for Vilegis, si affiancano altri 3 eventi annuali per un numero più contenuto di partecipanti, che concorrono a costituire una campagna continuativa: "Guardian Keep" a luglio, "Echoes of War" in ottobre, "Winter Keep" a dicembre. Alcuni di questi eventi si svolgono nell'incantevole cornice di Castel di Tora, in provincia di Rieti.

Le sette fazioni di gioco, o Casate (Argantis, Brandis, Laoconte, Lynxia, Martes, Radiant e Soldraconis), rappresentano ideali, temi di gioco e princìpi morali a cui possono aderire personaggi provenienti da qualsiasi ambientazione affine al fantasy. Difatti il mondo di Vilegis è descritto come un crocevia tra tutti i piani dell'esistenza, in cui convergono eroi provenienti da ciascun mondo per combattere una battaglia che determinerà quale tra i 7 ideali delle casate si imporrà su tutti i mondi conosciuti.

Le caratteristiche distintive di Battle for Vilegis sono i grandi accampamenti di fazione - dotati anche di costruzioni e strutture permanenti in legno - e l'enfasi pota sulle battaglie tra fazioni. Gli altri eventi annuali, invece, esplorano ulteriori aspetti del gioco e dell'ambientazione, concentrandosi maggiormente sul background dei gruppi e sull'interpretazione.

27/4/2012
Lazio
1200
45-80€
4













English brief

Battle for Vilegis is the largest Italian larp event. Its last edition had more than 1200 participants.
The main event is each year by the end of Spring near Rome. There are three other events for a smaller number of players, and they are part of the same campaign: Guardian Keep in July, Echoes of War in October, and Winter Keep in December.

The events revolve around the fight among seven factions, or Houses, which represent the ideals, gaming themes and moral principles to which the characters can subscribe.
Since the world of Vilegis is the crossroads among all the planes, characters can come from any setting connected with the fantasy genre, to help in the battle that will decide which House will rule over all the known worlds.

The most distinctive features of the main event are the large House encampments, which have permanent wooden buildings, and the battles among Houses.
The other smaller events are more centered on roleplay and setting exploration.

FOTO

Alessandro Vizzarro





ORGANIZZATORI

The Gamers



CYBER MASTERS

CYBER MASTERS

Sci-Fi

6/6/2009

San Martino sul Secchia (MO)

40

30€

5

Il fine associativo del Gioco di Ruolo dal Vivo "Cybermasters" era quello di:

- Creare un associazione di persone intorno ad un gioco che non è solo un "gioco intelligente" ma un modo per condividere e vivere un'esperienza simulata ed esserne parte attiva, anziché assistervi come spettatore passivo.
- Trattare temi reali con l'astrazione del gioco esplicitando contenuti e problematiche presenti nel gioco stesso (confronto fra diverse realtà sociali e politiche, soluzioni egoistiche e di forza VS soluzioni diplomatiche e comunitarie)
- Offrire al giocatore non semplici emozioni o divertimento, ma una "esperienza di gioco" anche tramite la creazione di oggetti, prototipi e progetti realmente ottenibili tramite lavorazioni di laboratorio (chimico, meccanico, informatico, elettrotecnico)

I punti di forza di Cyber Masters sono indubbiamente stati:

- La rete intranet, costituita da 500 siti internet navigabili in wireless, forum interno, chat, pagine personalizzate dei gruppi di gioco, piattaforma per gli attacchi di hacker

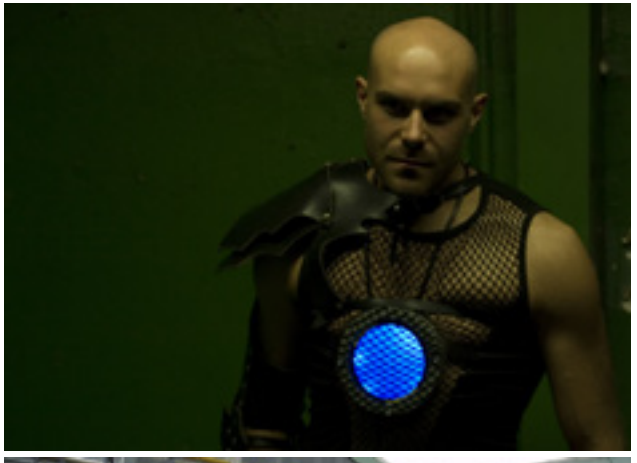
- I laboratori interattivi (chimico, meccanico, elettrotecnico, informatico), nei quali le lavorazioni per la costruzione degli oggetti di gioco avvenivano realmente, e senza l'ausilio di un arbitro che sancisse la corretta esecuzione dei processi produttivi (in quanto si dovevano eseguire le istruzioni riportate in un manuale tecnico)
- L'ambientazione originale, tutta italiana e innovativa nel parco del GRV italiano, nonchè l'utilizzo di personaggi giocanti criminali, piuttosto che eroi o autorità importanti.
- Il gioco sul riciclaggio dei materiali e dei rifiuti urbani come nuova risorsa da sfruttare

L'assenza di epicità nella trama e nella selezione dei personaggi potrebbe essere stato un "limite" per alcuni giocatori come anche la nostra scelta di vietare il live ai minori di 18 anni, a causa delle forti tematiche etiche e sociali proposte.













English brief

The “Cybermasters” campaign went on for seven years, focusing on an original dystopian setting where the main characters were criminals and lowlifes. It used the allegory of fiction to explore socially relevant themes, such as the conflict among different political groups and the tension between violence and diplomacy, selfishness and community.

Rather than just “fun”, players could have a broader experience, interacting with: an intranet comprised of 500 in-game websites; four different labs, which allowed participants to ”really” build devices, design projects, synthesize fictional drugs; waste recycling, where characters were expected to collect the off-game thrash produced by players, and “recycle” it to obtain in-game resources and energy. This cyberpunk campaign (a rare setting for Italian larp) was played from 2009 to 2016 in Carpi, not far from Bologna.

FOTO

Vanni Monelli, Paolo Ferrari





ORGANIZZATORI

Alan Mantovani, Eleonora Guanella, Enrico Pederzoli
Marco Della Corte, Daniele Gardinazzi
Alessandro Numa, Claudio Felicioli, Fabio Rebecchi

COLLABORATORI

Leonardo Nannetti, Matteo Ghidoni, Monica Grimaudo



SECONDI FIGLI

FUOCO NERO

Fantasy

Fuoco Nero nasce nel 2012 sulla scia di un grv a 5 episodi (Le Cronache Grv) basato sull'ambientazione delle "Cronache del ghiaccio e del fuoco" di G.R.R. Martin. Il successo di questi 5 episodi ci ha portati a far partire la campagna Fuoco Nero, con la benedizione dello stesso George Martin che ci ha anche fornito il nome dell'associazione, Secondi Figli.

La difficoltà principale nell'organizzare le prime fasi della campagna è stata quella di trovare uno spazio adeguato nell'ambientazione, che è molto precisa per quanto riguarda certi aspetti. Non volendo stravolgere la storia già scritta, abbiamo deciso di andare a ritroso, fino a 100 anni prima gli eventi narrati nei libri, sotto il regno di Daeron II Targaryen, pochi anni dopo il termine della ribellione Blackfyre. Il gioco si svolge nelle Terre dei Fiumi, martoriate dalla guerra civile e che, tramite decreto del Re, vanno pacificate con tutti i mezzi necessari; vengono rese, di fatto, terra di conquista.

Il gioco si basa sulle lotte di potere tra le forze leali alla Corona e le ultime sacche di resistenza Blackfyre che, sebbene sconfitte, non accettano la resa. Ma dire che il gioco sia solo questo, sarebbe riduttivo. Data la scarsità di notizie storiche (nel 2012 non era ancora uscito "Il mondo del ghiaccio e del fuoco"), abbiamo dovuto desumere le notizie direttamente dai libri. Riuscire a stabilire gli alberi genealogici delle principali casate, ma soprattutto, riuscire a stabilire chi parteggiasse per la Corona e chi per i Blackfyre durante la ribellione. Di certo, il nostro maggior pregio è l'attenzione all'ambientazione, riducendo al minimo indispensabile le modifiche.

Un altro pregio sono le location: finora raramente una location è stata usata per più di due volte, sia per la volontà di offrire sempre qualcosa di nuovo, sia perché in Toscana, ma anche in Liguria ed Emilia, dove la nostra campagna si svolge prevalentemente, ci sono moltissime location (Certaldo, Vicopisano, ma anche Pontremoli, Sarzanello, Cecciola, ecc.) e questo ci permette di avere abbondanza di location da offrire. Il prezzo degli eventi si mantiene molto basso, anche per le due giorni. I difetti di Fuoco Nero sono riscontrati per lo più dal punto di vista della gestione, poiché per i tanti partecipanti (120 giocatori in media ad evento) che abbiamo, riteniamo di essere sotto organico di staff, inoltre, essendo a basso budget, possono mancare dei dettagli di scenografia.

22/9/2012
Centro Italia
100
15-20€
4




Fire cannot harm
the Brave









"Fuoco Nero" ("Black Fire") is the first Italian campaign inspired by A Song of Ice and Fire (a.k.a. Game of Thrones). After a couple of "among friends" larps, the organizers were inspired by George R. R. Martin himself (who re-named them Second Sons, after a mercenary group in his books) to develop the game into a bigger campaign. Set one hundred years before the novels, the campaign has been running since 2012 and it now amounts to more than a hundred players.

The main plot line revolves around the fight between the Crown and the rebel faction called Blackfyre; on this background, players play the role of nobles, knights and simple laymen, pursuing their own goals and schemes in a strong PvP environment. The campaign relies on a very accurate reconstruction of the novels' world and uses a number of different locations across Tuscany and Liguria. The lack of detailed scenographies is compensated by very low players' fees, appealing locations and minimal rules for maximum realism.

FOTO

Sara Bottaro, Andrea Cesarini, Alessandro Firmalli, Alessandro Valori, Jacopo Morelli





ORGANIZZATORI

Agostino Isca, Virginia Demi, Giacomo Mancini
Jacopo Morelli, Manuel Filippini, Elisa Tognari
Ugo Bonanni, Sara Novelli, Matteo Romani



AMBAREN GRV

GENTI DEL BUIO

Fantasy

21/2/2015

Provincia di Bergamo

40

15-25€

5

Ambaren GRV propone ai larper della Lombardia orientale una campagna medieval fantasy dai toni cupi e tragici, che sfrutta un'ambientazione originale ispirata alla Terra di Mezzo e ai Forgotten Realms in cui la magia è scomparsa e il potere viene esercitato in modo sempre più brutale. Nel mondo di Ambaren, proprio come nella realtà, i confini tra bene e male sono sfumati, e ogni grande scelta condiziona il futuro della narrazione e degli eroi suoi protagonisti.

Gli organizzatori sono giovani larper Lombardi e il pubblico di riferimento è costituito tanto da neofiti quanto da giovani e giovanissimi giocatori. Gli eventi sono brevi, a prezzi contenuti e si svolgono in una molteplicità di location differenti intorno alla zona di Bergamo. L'approccio è quello del WYSIWYG, con un regolamento di gioco semplice e una particolare cura degli effetti speciali e dell'estetica degli eventi (nei limiti di un budget contenuto): l'obiettivo è produrre eventi piccoli ma molto curati dal punto di vista delle tematiche narrative e delle esperienze vissute, ponendo l'accento sulla componente narrativo-esperienziale più che su quella ludico-agonistica.

Il progetto è in continua crescita sia per quanto riguarda i numeri che la qualità delle esperienze offerte, con i fisiologici alti e bassi tipici di un gruppo giovane e in graduale formazione.













English brief

AmbarenGRV offers a medieval fantasy campaign with a dark and tragic atmosphere, set in a world inspired by the Middle Earth and the Forgotten Realms, where, nevertheless, magic has gone and power is once more in the hands of the strongest. In the Ambaren world the border between good and evil is vague, and every choice of the players influences the future of the story and its protagonists.

Ambaren is a campaign run by young larpers and targeted to young and very young larpers, featuring low prices, brief events and different locations in the area of Bergamo, not far from Milan. The approach is WYSIWYG, with light rules and great attention to SFX and aesthetics. The basic idea is to get new players to try larp, and at the same time to realize small, highly detailed events focused on narrative and experience, rather than on competition or mere fun. The project has recently been growing up in numbers and quality.

FOTO

Nicola Tassis





ORGANIZZATORI

Jacopo Arrigoni, Federico Barcella, Elio Biffi
Pietro Biffi, Francesco Bernuzzi, Luca Novelli

COLLABORATORI

Rudy Turani, Antonio Zardini



IVDM

LE OSCURE LANDE DELL'HURMETAL

Fantasy

“Le oscure lande dell’Hurmetal” è un’ambientazione low fantasy usata dal gruppo ivdm come sfondo per una serie di campagne brevi inserite nella stessa continuity. L’idea è di avere campagne della durata di circa un anno, composte da tre/quattro eventi, al termine delle quali siano esaurite le potenzialità narrative dei personaggi, che poi possono essere abbandonati. Ogni nuova campagna presenta quindi nuovi protagonisti e nuove situazioni.
L’ambientazione è in continuo mutamento e i giocatori sono liberi di suggerire agli organizzatori nuovi luoghi, nuovi dettagli ed eventi per arricchire la storia del mondo e la caratterizzazione del proprio personaggio. Il luogo fantastico dove si svolgono le nostre storie è una terra oscura e pericolosa, martoriata da malattie e guerre, popolata da briganti senza scrupoli, misteriosi druidi e sanguinari inquisitori, dove l’atmosfera fantasy si tinge spesso di sfumature horror. Sopra ogni cosa regna un male antico e potente, la cui origine è avvolta nel più fitto mistero: l’Hurmetal, la fonte di ogni male.

Per la maggior parte, i nostri protagonisti non sono grandi eroi o importanti personaggi politici, ma comuni avventurieri che si trovano a dover affrontare un mondo ostile e pieno di segreti; la magia è qualcosa di raro, subdolo e guardato con sospetto, le razze non umane sono poco diffuse e vivono ai margini del mondo civilizzato. L’ambientazione ed il tono delle storie raccontate sono anche ispirati ai luoghi che abbiamo a disposizione per metterle in scena: le montagne d’Abruzzo - innevate d’inverno e coperte da boschi rigogliosi d’estate - e i borghi e i castelli in rovina che lì si possono trovare.

Organizziamo eventi a cui è molto semplice partecipare, quindi brevi e a basso costo, ma allo stesso tempo cerchiamo di mantenere il più possibile un’immersione a 360 gradi, costruendo le nostre storie sulla base dei luoghi, del numero di giocatori e delle risorse che abbiamo a disposizione. Il regolamento è nato insieme all’ambientazione, nel 1997, ed ha subito nel tempo diversi aggiornamenti. Le regole sono pensate per essere al servizio del play to flow e dell’immersione, cercando di minimizzare l’interverto dei master e le interruzioni di gioco: poche chiamate (due principali e 5 ausiliarie), pochi punti ferita non locazionali, l’utilizzo della tecnica del fato (il giocatore riceve alcune informazioni/istruzioni prima della partita che sa di poter utilizzare solo dopo un determinato evento in gioco). Tutto si basa sulla collaborazione dei giocatori ed anche i momenti dedicati al combattimento sono sempre considerati subordinati alla narrazione. Cerchiamo di guardare a un larp non come a qualcosa di compiuto che gli organizzatori offrono ai giocatori, ma come ad un evento di narrazione corale a cui tutti i partecipanti possono e devono contribuire.

25/4/2014
Abruzzo
15-20
10€
0













"Le oscure lande dell'Hurmetal" ("Hurmetal Dark Lands") is the low fantasy setting that Gruppo IVDM, based in Abruzzo, uses for a series of short campaigns all within the same story continuity. It's a fantasy world with horror tinges, dangerous and ravaged by war and plague. Characters are usually low-born adventurers, that look at magic and non-humans with suspicion.

Events try to be low-cost and take advantage of local sights, forests, abandoned villages and castles.
The rules are as light as possible, limiting the use of masters and interruptions, and they use fates, instructions to be used or read at fixed points during the event.

The game is structured in year-long campaigns comprised of three or four events, at the end of which the narrative potential of characters has been exhausted, so they can be abandoned. Every new campaign has new protagonists and new ideas: an event is not something that is created and presented by masters, but a collaborative effort between authors and players.

FOTO

Luca Tenaglia





ORGANIZZATORI

IVDM



MONTODINE LIVE

GUERRA CONTRO IL MONDO

Fantasy, Storico

Guerra contro il Mondo, la nostra settima stagione LARP Pirati, si discosta molto dall'archetipo delle nostre campagne, principalmente per la totale mancanza di elementi fantastici. Il setting storico e improntato al realismo fa da sfondo a una vicenda umana molto forte, ricca di accenti tematici e gioco di relazione. Dover, Inghilterra, anno del signore 1715: il bastimento di trecento tonnellate 'Sea Lion', al comando del capitano Edgar T. Ward, sta per salpare dal porto cittadino alla volta della Giamaica con un ricco carico di beni di lusso e l'ambiziosa missione di istituire un emporio nella colonia. Nella taverna della Vecchia Rovere, in Regent Square, gli ufficiali dell'imbarcazione mercantile stanno reclutando marinai per la traversata atlantica.

La spedizione sembra promettere fortuna per la piccola città inglese e gli uomini dell'equipaggio, ma qualcosa di oscuro si annida nelle pieghe del destino.

I bravi marinai, vessati dal sadico primo ufficiale di coperta Edwyn Prewitt, mortificati dall'ottusità del Capitano e sobillati da alcuni pessimi elementi della ciurma, rivivono nella traversata oceanica una terribile odissea, che li porterà presto ad un punto di rottura.

Esasperati dalla prepotenza dei loro comandati, sfruttati e umiliati oltre ogni sopportazione, gli uomini della Sea Lion non avranno altra alternativa che l'ammutinamento. Guerra contro il Mondo è la drammatica cronaca della genesi di una ciurma pirata, una storia di disperazione e avidità, ma anche di profonda umanità e riscatto: da quel primo atto di violenza che fu l'ammutinamento sull'Isla Verde ne nascerà una spirale di violenza e dissoluzione che porterà gli Ammutinati della Sea Lion attraverso la libertà e gli onori della filibusta fino all'infamia del patibolo.

24/4/2015

Provincia di Cremona

25-30

20€

11













English brief

"War Against The World", was the 7th Season in Montondine Live's pirate continuity. It was strongly centered on a realistic, historical setting, devoid of supernatural elements. Loosely inspired to the mutiny of the Bounty, it tells of a group of normal people enlisting in Dover for an expedition to the Caribbean, that turn mutinous after being subject for weeks to abuses from a sadistic First Officer and the Captain's extravaganza. A few scoundrels in the lot prompt the others to rebel and the bunch, much to their very suprise, finds themselves with no better choice than being turned into pirates by their own actions.

A very humane, sad and powerful story, it portrays the genesis of a pirate crew, through desperation and greed, but not without psychological depth and a spark of redemption. Since that first rebellious act, a spiral of violence unraveled, bringing the muntineers through the height of pirate glory to a bitter end, with a moving public trial and an eventual hanging.

FOTO

Carlo Bolzoni





ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni, Marco Ferrari
Aurora Rossini, Vera Rossini

COLLABORATORI

Elisa Agosti, Giorgio Colombo, Barbara Fava
Elena Legramanti, Antonino Galimi, Mauro Giroletti
Emanuele Gusmaroli, Davide Martignoni, Mattia Montinaro
Giacomo Patrini, Francesco Trunfio



HERO FACTORY

HOUND BACKYARD

Survival, Post Apocalittico, Fantasy

Hound Backyard: Nato molti anni fa come format per eventi continuativi di softair, solo nel 2015 diventa definitivamente una campagna Larp Post Apocalittica.
Cronaca con forti tinte horror, con un'altissima componente survival, Hound Backyard è incentrata sulla collaborazione dei singoli, sulla gestione di materiali e risorse, sulla costruzione di strumenti utili al gioco. Il primo problema di ogni personaggio è trovare da mangiare.

Siamo nella Zona, landa desolata, devastata da un misterioso avvenimento denominato la Visita. Quindici anni fa un cordone militare ha stretto in una quarantena ormai permanente questo territorio, abbandonando al suo interno civili e militari rimasti coinvolti nell'incidente.
Le radiazioni dilagano, mutanti si trascinano instupiditi e ferali e inspiegabili fenomeni mutano, in alcuni punti, le leggi della fisica, generando pericolose anomalie.
Chi non fa attenzione ne rimane vittima, affrontando destini peggiori della morte.
L'ordine all' interno di questa terra di nessuno viene mantenuto dalla Duty, l'organizzazione militare che gestisce i confini, restando al di fuori della Zona e inviando i propri uomini solo quando necessario. Sono loro a decidere chi entra e esce, loro a imporre la giustizia attraverso un sistema di taglie. Loro a sancire chi vive e chi muore.
Strani esseri, definiti Insonni, intanto camminano per queste lande desolate, forti di un potere sconosciuto e temuto.
Le anomalie della Zona attirano scienziati e cacciatori di tesori. Al di fuori del cordone esiste un ricco mercato nero per ogni cosa che provenga dall'area contaminata. La ricchezza è a portata di mano, ma entrare significa rischiare la morte o peggio. Non puoi fidarti di nessuno.

In questo scenario si svolgono le crude avventure dei protagonisti di Hound Backyard: militari senza scrupoli, semplici civili, scienziati, avventurieri e molti altri vagano per questa terra dura, in una feroce lotta per la propria sopravvivenza, svelando passo passo i misteri della Zona.
O almeno, quelli di loro che sopravvivono...

4/10/2015
Lazio
25-30
8-10€
2








LA BIBBIA
DI
GERUSALEMME


Einhell
2600



English brief

Born several years before as a format for a continuity of Airsoft events, in 2015 "Hound Backyard" eventually turned into a Post-apoc Larp campaign.
The chronicle has a strong horror hue, with a significant survival component: cooperation among individuals, management of materials and resources, in-game building of tools... all are necessary to see the end of the day. The primary issue for each character is to find something to eat!

The fictional setting is a wasteland, ravaged by a mysterious event called "the visit". The place is radioactive, mutants roam free and even the laws of physics sometimes seem not to apply. Permanently quarantined since the incident, civilians and military who remained trapped inside the area have been struggling for survival for fifteen years. The protagonists of our stories are ruthless soldiers, common people, scientists, treasure hunters... or better said, those among them who survive.

FOTO

Alessandro Vizzarro





ORGANIZZATORI

Cerini Denis, Viviana De Simone, Andrea Ceravolo

COLLABORATORI

Gaetano Orizzonte, Lorenzo Folco, Valentina Garofani
Stefano Greco, Gabriel Cortina, Selene Carrella
Farncesca Federico, Alessandro Vizzarro



IMAGO MUNDI

IMAGO MUNDI

Steam Fantasy

Imago Mundi nasce nel 2010 come ambientazione steam-fantasy alternativa al fantasy tradizionale. Le avventure di Imago Mundi ruotano attorno alle vicende di un continente di piccole dimensioni; un'isola dove sorgono cinque nazioni con caratteristiche sociali e culturali molto differenti, le quali hanno raggiunto da secoli una forte collaborazione costituendo una Confederazione.
Nonostante ciò i dissidi interni sono sempre dietro l'angolo. La principale motivazione di contrasto è la differenza di religione: sul Continente esistono infatti tre pantheon differenti, dotati di caratteristiche, dottrine e dogmi propri: la Chiesa dell'Unico, la Religione degli Asi e la Fede nei Culti.

Per 5 anni la campagna ha ripercorso le gesta del Reparto del Destino, un'unità di volontari provenienti dalle cinque Nazioni, il cui compito è affrontare quelle minacce che le singole nazioni da sole non possono combattere, svelando nel mentre i misteri che ancora circondano il Continente.

La parte più interessante di Imago Mundi è sicuramente la sua storia: gli autori hanno cercato di creare un'ambientazione che desse l'idea di un mondo vivo oltre i limiti temporali dei singoli eventi, la cui storia valesse la pena di essere vissuta, prima che raccontata. Puntiamo molto sul Background del personaggio, creando situazioni di gioco ad hoc in cui esso viva realmente la propria avventura, interagendo con il racconto in prima persona e potendone modificare le sorti con le proprie azioni.

Il regolamento di Imago Mundi è basato su una crescita a livelli del personaggio, fondata sul progressivo acquisto di abilità rappresentanti le sue capacità in gioco. La parte più interessante, è quella dedicata alla Magia Rituale e alla creazione di oggetti tecnologici, che permette al personaggio di poter realizzare qualcosa di concreto, a partire da una idea.

La campagna è durata 5 anni e si è conclusa nel 2015, contando una media di 80 giocatori, provenienti da tutto il nord Italia. Gli eventi si sono svolti per lo più in Emilia Romagna e Veneto, in ville e castelli della zona.

Ciò che ha reso Imago Mundi una realtà apprezzata dai suoi partecipanti è stato l'impegno dello staff di creare una storia che toccasse le emozioni dei giocatori.

5/9/2010

Emilia Romagna, Veneto

50-100

25€

6



English brief

"Imago Mundi" has been a steam-fantasy larp campaign, running from 2010 until 2015 in castles and villas across Northeast Italy. The game setting was an island comprised of five nations, very diverse and at odds, yet united in a fragile Confederation. The main source of conflict were differences between the island's three religions.

Participants were playing members of a special unit, made up of volunteers coming from each of the five nations, and tasked to tackle threats that no single nation could face on its own.

Players liked "Imago Mundi" for its focus on characters' backgrounds and on creating an emotional, compelling story, worth to be lived. The rulebook featured character levels and a skill system, including the ability for players to create special items (magical or technological) from scratch.

FOTO

Irene Tedeschi





ORGANIZZATORI

Gian Maria Farnelli, Silvia Turrin, Irene Tedeschi

COLLABORATORI

Emmanuele Pignatti, Silvia Giorgi, Antonino Blesi
Stefano Loschi, Leonardo Marcato, Francesco Camuffo
Giulia Sala, Emanuele Gennari, Marco Paon



IL BORGO E LA RUOTA

INTEMPESTA NOCTIS

Storico, Fantasy

19/9/2009

Emilia Romagna

35-40

30€

5

Intempesta Noctis nasce da un desiderio dei primi due fondatori di dare ai propri amici un'esperienza di gioco di ruolo dal vivo. Presto la realtà di gioco prende vita e negli anni affina tutte le proprie sfaccettature, ma senza mai perdere il carattere famigliare. Oggi contiamo una comunità di giocatori che supera le 40 persone.

Il punto di forza di Intempesta Noctis è la centralità dell'interpretazione che viene premiata molto più del classico sistema ad abilità che pure è presente. Come punto di debolezza (da noi, invece, visto come caratteristica) la non eccessiva cura dei costumi, l'accettazione di tutti nelle proprie imperfezioni e difficoltà. Non ricerchiamo la perfezione a favore di una casa accogliente per tutti.

L'ambientazione è di base storica con molti aspetti sovrannaturali. Nel 2015 abbiamo ambientato il gioco nel 1824 nel Ducato di Parma, Piacenza e Guastalla in un turbine di intrigo tra due potenze ospiti e una storia che è mutata profondamente rispetto a quella ufficiale. Il seguito del Conte di Nottingham e del Marchese di La Rochelle ospiti del Ducato di Parma, si stanno per dare battaglia avendo per anni mosso pedine nello scacchiere europeo. Un ulteriore punto di forza di Intempesta Noctis sta nella libertà del giocatore. Ad ora le situazioni di gioco sono figlie delle idee dei giocatori e i personaggi che essi interpretano hanno centralità nell'ambientazione di gioco.













English brief

The two original founders of “Intempesta Noctis”, or I.N., wanted to create a larp experience for their friends. Now the group has grown, to more than 40 players, without losing its coziness.
The larp is a campaign set in 1824 in the Duchy of Parma, in an alternate history involving supernatural elements and noble houses from France and England.

I.N. prides itself for its ability to focus on role-play rather than on skill advancement, and for being friendly and welcoming to players, if necessary at the expense of perfection in costumes. Player’s freedom is very valued, and the campaign’s evolution is based on players’ input. The player characters are the story’s true protagonists and main actors, not some bossy NPC.

FOTO

Andrea Storti





ORGANIZZATORI

Massimiliano Montuschi, Filippo Ghirardi
Davide Orsi, Andrea Storti

COLLABORATORI

Tommaso Nonvino, Camilla Cozzini, Micol Stivanello



LOTO FIORITO - BARDI DI SADIRVAN

L'EREDE DELLA VALLE

Fantasy

La campagna "Bardi di Sadirvan" nasce nel 1997 a Modica da un'iniziativa di Giuseppe Colombo. Negli anni si sono succeduti vari organizzatori e moltissimi giocatori, fino alla costituzione in associazione, nel dicembre 2012. L'Associazione di Promozione Sociale "Loto Fiorito – Bardi di Sadirvan" è una grande famiglia di volontari che si impegnano e divertono ad organizzare eventi di diversa natura, i cui scopi sono la genuina aggregazione sociale, la promozione della cultura, della musica e dell'arte in tutte le sue forme, nonché la valorizzazione della natura e dell'ambiente. Promuoviamo da quasi vent'anni il Gioco di Ruolo dal Vivo perché è un'attività che accomuna teatro, letteratura, sport, storia, pittura, scenografia, musica e artigianato: passioni, queste, che legano la maggior parte dei nostri soci.

"Bardi di Sadirvan" è una campagna di stampo Fantasy classico sullo stile del Signore degli Anelli e del Trono di Spade. "L'Erede della Valle" è stato un evento molto partecipato e ben riuscito, che ha avuto luogo nella splendida cornice di Villa Minciucci (RG).
La Contea di Sadirvan è una terra mistica situata a sud di un'isola a tre punte chiamata Treon, un tempo un luogo di pace tra popoli di razze diverse. Tre lune or sono, il conte Ruggero Fuscoldo, detto il Pacifico, signore di Pietraluna, ha sacrificato la propria vita nell'epica battaglia dell'Albero e della Spada. L'intera popolazione è stata invitata a presenziare ai funerali del compianto reggente, che si sono tenuti presso Piana della Vittoria. Per l'occasione, il Cancelliere Buonaluna ha dato lettura del testamento del Conte che, con sorpresa dei nobili tutti, non nomina un successore di sangue, ma richiede una libera elezione. Lo sgomento è stato generale quando, pochi secondi dopo la lettura, il Cancelliere Buonaluna si è accasciato al suolo, morente, con chiari segni di avvelenamento… Il tempo è tiranno, poiché, mentre una terribile pestilenza miete vittime a Sud, presso Golfosmeraldo, da Est avanza un'orda famelica di morti viventi, al comando del Re senz'Anima che i vivi chiamano Disperazione.

1/3/1997
Sicilia Orientale
60-90
15-25€
4













English brief

"Bardi di Sadirvan" ("The bards of Sadirvan") is a medieval-fantasy larp campaign started in 1997 and based on a mostly PvE style, with a WYSIWYG system.
The larp here described was last summer's main event and it was called "L'erede della Valle" (The heir of the Vale"). This is its premise: recently, the Countship of Sadirvan lost its beloved Count Ruggero Fuscoldo, called "the peaceful", and the whole population was invited to his funerals. The lord Chancellor will publicly read the Count's last will on this occasion. Surprisingly, his testament didn't nominate a direct successor, but called instead for free elections, in which all the noble families shall vote. After reading this words, the Chancellor fell to the ground, with clear signs of poisoning on his face, leaving everyone bewildered. In the meanwhile, the King with no Soul, the one the living call Disperazione, advances from the East, leading an horde of undead towards Sadirvan.

FOTO

Daniele Busacca, Fabiana Scala, Riccardo Campagna





ORGANIZZATORI

Vincenzo Sichera, Simone Bonomo, Filippo di Giorgio

COLLABORATORI

Stefano Barresi, Rosario Ottonelli, Davide Ruscica
Giuseppe Colombo, Francesco Miceli



MONTODINE LIVE

L'EREDITÀ DEGLI ABISSI

Fantasy, Storico

La Campagna LARP Pirati 2014, "l'Eredità degli Abissi", riprende tutti gli stilemi e gli elmenti classici del nostro gioco: una trama articolata dal gusto esotico e romantico, caratterizzata da una forte presenza dell'elemento sovrannaturale.

Siamo a Port Royal nei Caraibi, nella primavera dell'anno 1714, e le vite degli avventori della taverna "L'Eredità degli Abissi" stanno per subire una svolta avventurosa e imprevista. Nel cuore di una fatale notte di maggio un gruppo di pirati, comandati dal sinistro Capitano Jacques Malebranche della Behemoth, lancia un sanguinosa incursione contro la città-fortezza inglese, un assalto audace e dalle misteriose finalità, durante il quale i pirati rapiscono tutte le donne della taverna. Il Capitano dei filibustieri, che si vocifera essere uno stregone voodoo, sta cercando una giovane ragazza in particolare, Mary Anne Molloy, figlia adottiva dell'oste della taverna. L'ignara fanciulla, come presto si scoprirà, è in realtà l'ultima erede di una misteriosa razza preumana, che governava il mondo agli albori della sua storia: i signori della leggendaria città di Atlantide.
I superstiti dell'attacco, privati dei loro affetti e ansiosi di vendicarsi dei crudeli pirati della Behemoth, si uniranno così alla ciurma del coraggioso corsaro inglese William Hunter, deciso a consegnare alla giustizia Malebranche e i suoi uomini. E' l'inizio di una storia esotica e meravigliosa che porterà i suoi protagonisti, tra rivalità, ambizioni e amori, ai confini estremi del nostro Mondo, sulla soglia di un passato perduto: le Porte di Atlantide si schiudano!

25/4/2014
Provincia di Cremona
30
15€
0













Montodine Live's 2014 seasonal pirate larp campaign went by the name of "The Legacy of the Depths", and it summed up all the traditional style features of our loose continuity: a thick plot, a romantic and exotic taste, a strong presence of supernatural elements. It's spring 1714 in Port Royal. One night of may, a crew of cuttroaths, led by the cursed pirate captain Jacques Malebranche, conducts a daring raid on the city, heading for a tavern called "The legacy of the Depths".

They kidnap all women there, including Mary Anne Molloy, the innkeeper's foster daughter. The girl turns out to be the last heir of a mysterious pre-human race: the legendary ihabitants of Atlantis. The campaign unravels in the quest of the pirates to find the gates to the lost city and their relentless chase by the Queen's corsairs (also players) , weaving through Spanish trading posts, British prisons and cannibal-inhabited uncharted islands, all the way to a spectacular finale.

FOTO

Carlo Bolzoni





ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni, Marco Ferrari
Aurora Rossini, Vera Rossini

COLLABORATORI

Elisa Agosti, Elena Legramanti, Mauro Giroletti
Emanuele Gusmaroli, Stefano Manini, Davide Martignoni
Francesco Trunfio, Giacomo Patrini



ARCANA DOMINE

L'ISOLA SPEZZATA

Fantasy

"La campagna si svolge nel mondo di Arcana Domine. Nello specifico ci troviamo su un'isola, soprannominata "Isola Spezzata", che nel corso degli ultimi duecento anni è stata teatro di molti sanguinosi scontri a causa della strategica posizione commerciale e della sua importanza religiosa per le popolazioni celtiche. Il sesto giorno del sesto mese del 1006 è successo qualcosa a Eliopolis, una flotta pirata, capeggiata dai terribili predoni malyani, ha scatenato un attacco massiccio sull'isola, che è stato definitivamente respinto solo dopo tre anni di guerra. Su quest'isola devastata e ora in lenta ripresa e nelle terre circostanti si svolge la nostra storia"

Questa descrizione ci ha accompagnati dal 2009 al 2015: 7 anni di avventure nel mondo fantasy, di ricordi e di spettacolari terzi tempi in pizzeria. Il gioco alla base della campagna Arcana Domine – In Sanguine nasce con l'idea di fornire un pacchetto completo a chi desidera organizzare un live; tutto il materiale che va obbligatoriamente prodotto per realizzare sia un singolo evento sia una campagna, è già a disposizione dello staff e conosciuto dai giocatori. La campagna "Isola Spezzata" è stata la seconda campagna a usare questo regolamento. É nata dal desiderio di diffondere il GDR dal Vivo nel Triveneto e per esplorare il mondo di gioco da un altro punto di vista dopo la fine della precedente campagna, "Terre di Confine". Una delle linee guida alla base della campagna è stata di consegnare il gioco in mano ai giocatori; in questo modo, gradualmente molti personaggi sono arrivati ad avere il controllo del loro regno di appartenenza. Sin dall'inizio si è pensato di realizzare una mutua collaborazione tra staff e giocatori, con lo scopo di sviluppare la storia della campagna.

Questo principio è stato uno dei più grandi pregi della campagna, ma anche la principale fonte di problemi. La parte iniziale della campagna è stata strutturata secondo schemi abbastanza classici e pilotati, per dare il tempo ai giocatori di ambientarsi, l'unica particolarità degna di nota è stata la scelta di alternare avventure dal sapore horror -ambientate verso la misteriosa Infernopoli/ Eliopoli- a eventi che potremmo definire più ordinari. Questo ha permesso di mantenere vivo il senso di meraviglia per gli avvenimenti più straordinari, che si verificavano man mano che i personaggi si avvicinavano alla città perduta. Successivamente è stato abolito il concetto di trama principale: avvenimenti, problemi e occasioni diventavano il motore della storia in base alle reazioni dei personaggi. Alcune scelte comportavano conseguenze, oppure gli spunti cadevano nell'oblio. In questo modo alcuni personaggi hanno mutato con le loro azioni la mappa politica della campagna, mentre altri hanno vissuto semplicemente la loro vita all'interno dell'ambinetazione.

22/3/2009
Veneto, Friuli
50-70
5-10€
5













English brief

"Arcana Domine – In Sanguine" was active from 2009 to 2015 in North-Eastern Italy.
It was a rather standard fantasy campaign where "normal" events alternated with events with an horror twist. Its goals were to propagate larping in the North-East, keeping alive the setting of a previous campaign, "Terre di Confine" ("Border Lands").

It was based on interaction and cooperation between organizers and players, who could control parts of the setting, both ruling it with their characters, and writing it or proposing new storylines. The influx of ideas from players has been a mixed blessing.

The very concept of main plot was gradually abandoned: events happened, and player characters could react to them or ignore them, with appropriate consequences: the actions of some characters would thus change deeply the setting while, in the background, other characters lived their lives.

FOTO

Andrea Marchiori





ORGANIZZATORI

Ivano Piva, Anna Zaldonella, Alessio Fabro

COLLABORATORI

Mattia Sappa, Stefano Schillani, Mauro Vettori
Francesco Pollio, Matteo Casagrande, Nicola Scala
Mattia Lazzarin, Marco Palamin, Riccardo Geretto
Carlo Migot, Manuel Alibrandi, Davide Imbriaco



NAUTYLUS

MEMENTO ADESSE

Fantasy

Memento Mori live nasce nel 2005 nella zona di Vicenza e presto riesce a coinvolgere anche giocatori provenienti dal resto del veneto, fino all'Emilia Romagna.
La storia comincia così: un giovane uomo sprovveduto riesce a risvegliare un antichissimo mago, e fa un patto con lui. Isefet ritorna sulla terra, riunisce i suoi figli, e richiama a sè un enorme esercito di non morti che in una notte invade e conquista, stravolgendo le certezze di un mondo ormai in frantumi.
La prima fase della campagna vede la resistenza di quello che rimane degli uomini contro il nuovo dominio "Ritornato". Sulle rovine del mondo nascono nuove città, governate dai signori Lich. Tornano fedi, culti antichi e dimenticati, insieme a spiriti degli elementi incarnati. Compare una razza "aliena" di osservatori, gli Arcani.

In un mondo ormai dominato dai non morti, anche gli uomini viventi devono arrendersi a questa nuova realtà, in una convivenza forzata e difficile. Con il passare del tempo, le minacce esterne portano le città a unirsi in una Confederazione. Oggi, dopo venti anni, l'era dei Signori Lich sembra terminata, la confederazione, ora chiamata Cydonia, vive un momento di relativa pace, ed i nostri eroi hanno raggiunto posizioni favorevoli e redditizie. Ma c'è ancora tutto un mondo da vedere e visitare, e ci sono nuove avventure da vivere, venti anni dopo.

Il progetto iniziale prevedeva una fusione di elementi fantasy e atmosfere post-apocalittiche e cupe, con una novità principale dovuta al fatto che i protagonisti della storia erano i non morti senzienti, i "Ritornati". Negli anni successivi lo staff di Memento Mori ha cercato di mettere insieme classicità e innovazione, coinvolgendo un nutrito gruppo di giocatori.

Nel 2011 Memento Mori Live sospende la sua storia, con l'intenzione però di ritornare. Nel giugno 2014, tre membri staff del vecchio progetto, riescono nell' intento di dare ai giocatori un evento che chiuda l'antica storia e ne riapra una nuova. Ritroviamo dunque, gli eroi di Memento Mori, venti anni dopo gli eventi interrotti nel 2011, alle prese con un nuovo inizio: Memento Adesse.

Il regolamento è basato sul classico avanzamento del personaggio tramite acquisto di abilità, ma con qualche innovazione.
Punto di forza del progetto è la poliedrica ambientazione, un fantasy dalle sfaccettature horror con elementi steampunk e a tratti futuristici.

2/6/2014
Veneto, Emilia Romagna
20-50
30€
4



English brief

"Memento Mori" is a dark fantasy campaign, set in a world where humans are forced to coexist with the undead armies that rule cities and kingdoms.
The campaign was played from 2005 until 2011, exploring a mix of classic fantasy and dark, post-apocalyptic themes and atmospheres, with some steampunk and high-tech elements. The player character themselves were "Revenants", that is (intelligent) undead. Then, in 2014, the campaign was "rebooted" to focus on a different story, in the same setting but 20 years later; this campaign, currently ongoing, is called "Memento Adesse".

The rules system is based on character advancement and skill acquisition, yet with some original twists. During the years this campaign, due to its multifaceted setting and style, managed to attract players across Northeast Italy, from Veneto to Emilia Romagna.

FOTO

Domenico Stragliotto





ORGANIZZATORI

Irene Buso, Antonino Blesi, Giovanni Scardellato

COLLABORATORI

Alberto Truppini



BOLLAVERDE LIVE

NUMEA

Fantasy

Bollaverde Live è un'associazione nata nel 2004 dall'idea di un gruppo di amici col desiderio di organizzare una campagna di gioco di ruolo dal vivo. Dal 2004 l'associazione vive e cresce, evolve: ha concluso nel 2012 la prima campagna e subito dopo è iniziata una nuova avventura, ricca di sorprese ed emozioni, nel fantastico mondo di Numea.

L'organizzazione e la fantasia delle trame sono i punti di forza di questa campagna in Numea, generare sorprese ed emozioni forti il desiderio dello staff. D'altra parte, organizzare eventi per più di 200 persone (una vera comunità che vive anche al di fuori degli eventi) richiede ovvia collaborazione da tutti i partecipanti, per essere sempre corretti ed educati con gli altri e con i castelli, forti e luoghi naturalistici che ci ospitano.

Questa nuova campagna è iniziata con tre realtà, tre mondi separati che entravano in contatto solo in particolari momenti: gli eventi dove i personaggi si incontravano.

Ora queste tre realtà sono collassate in un unico mondo, e rimangono vivi i testimoni di un tempo perduto, gli ultimi sopravvissuti dei mondi antichi.

Per secoli del passato Arcani, esseri allontanatosi dalle emozioni, ed Onirici, esseri ricchi di sogni, paure, vizi ed emozioni, si sono affrontati nella Guerra Eterna, per poi scoprire che le cause di quel conflitto derivavano proprio dal passato della terza razza: gli Uomini. Esuli in un mondo destinato ad altri, Arcani Onirici ed Umani seguono i Quattro Custodi hanno salvato questi sopravvissuti da morte certa. Ora i Personaggi vivono da invasori di terre ignote, con un destino del tutto incerto: se è guerra quella che li attende, combatteranno fino alla fine disposti a tutto per sopravvivere.

Un'avventura ricca di colpi di scena, sconvolgimenti, effetti speciali, costumi e creature mozzafiato per far vivere Numea ai protagonisti della storia: i giocatori.

25/8/2012
Nord Italia
200
35-55€
5













Bollaverde was born out of the dream of a group of friends who wanted to start their own larp campaign. Starting in 2004, the association concluded its first campaign in 2012 and then began a new journey full of emotion and surprises in the fantastic world of Numea. The features of the Numea campaign are the fantastic plots as well as the wish of the whole staff to provoke strong emotion and suspense in the participants. Obviously, organizing events for more than 200 people is a task that requires the cooperation of the participants themselves – with them respecting the game areas in the first place.

This new campaign started with three separate worlds that only met few times a year: now those worlds collapsed into a single one, and the few survivor of the different races that inhabited them are lost in a stranger land, their fate uncertain: an adventure full of plot twists, special effects, incredible creatures and props whose purpose is to make the player the true protagonist.

FOTO

Martina Guerra





ORGANIZZATORI

Alessandro Verga, Massimiliano Moretti, Emanuele
Lombardo Luca Randazzo, Massimiliano Scorta

COLLABORATORI

Lara Ceresa, Serena Dimauro, Gabriele Farronato, Andrea Mastriani, Matteo Piganzoli
Matteo Belloni, Danila Benecchi, Emiliano Bufano, Deborah Di Pasquale
Daniele Farè, Priscilla del Giovannino, Michele Gobbi, Luca Martinello, Luigi Melita
Emanuele Olivieri, Giulia Perrucci, Maurizio Pusceddu, Claudio Quagliano
Francesca Rovelli, Marco Strusani, Federico Vegetti, Claudio Zanaschi



OUTLANDISH LIVE

OUTLANDISH

Moderno

13/4/2013

Provincia di Modena

30

15-30€

4

La nostra storia ha inizio nel 2013, in una vecchia tenuta nei pressi di Boston. Il mondo che conosciamo è solo una facciata: mescolate alle persone normali, all'ombra dei palazzi del potere o dei luoghi di culto, si sono formate ed agiscono tre grandi organizzazioni segrete: la Confraternita degli Illuminati, che da secoli governa nell'ombra; l'Ordine della Luce, un gruppo di laici e religiosi consapevoli che esiste una sola volontà divina ed una sola missione; il Concilio dei Sette, un coacervo di praticanti di magia ed esoterismo. Tutto quello che credevamo essere solo fantasia e immaginazione, corrisponde a verità. Gli uomini non sono mai stati soli al mondo: Paradiso e Inferno sono sempre stati qui. Dietro ogni muro, dietro ogni finestra. Un mondo nascosto dietro il mondo. E noi -noi stupidi, sciocchi mortali- siamo presi nel mezzo. Angeli e demoni non possono passare autonomamente sul nostro piano, così cercano agenti che li richiamino. Dio e Satana, se ancora esistono, si sono allontanati dai loro compiti, lasciandoci soli.

Qualcosa di oscuro si è insinuato in questo mondo, qualcosa che ha il solo obiettivo di porre termine a tutto ciò che esiste.








ENERGIA
PULITA
HELP





English brief

"Outlandish" has been active in the Mantua and Modena area.
In a world where supernatural powers exists hidden within society, the players were the field agents of three secret societies bent on preventing the Demon Lord Envy from unleashing the Apocalypse on Earth.

The game had a small number of players to allow organizers to tailor for each individual character stories that could have an impact on the overall story. It had a strong competitive bend, with opposing goals and PvP aspect, mitigated by the necessity of collaborating to avoid the Apocalypse.

The campaign consisted of 16 events, and reached its conclusion with the downfall of Envy and its plan of conquest and revenge.

FOTO

Giulia Palini, Riccardo Battiliani





ORGANIZZATORI

Giordano Previdi, Simone Silvestri, Marco Bonfà
Giulia Chicconi, Andrea Gatta, Renato Infante
Marcello Bertocchi, Samuele Tosi

COLLABORATORI

Luigi Pigozzi, Monica Bertoni, Andrea Maggiolo



LUDICA LEAENA

PRAXIS LEAENA

Thriller

Ludica Leaena è una piccola associazione nata nel 2014 da appassionati di Larp decisi a creare eventi poco impegnativi e molto radicati nel territorio. Il nostro primo progetto, Praxis Leaena - Brescia Vampiri Requiem, è una campagna di Vampiri ambientata nel Mondo di Tenebra, con un setting locale e ambientato ai giorni nostri. La Cronaca cittadina e le notizie locali vengono rilette alla luce dell'ambientazione ed influenzano la trama di gioco.

Per dare continuità alla cronaca anche al di fuori degli eventi, di settimana in settimana vengono pubblicate online delle news in sezioni riservate e grazie al già sperimentato sistema dei Downtimes è possibile far interagire i personaggi anche al di fuori degli eventi. Sempre dal nostro sito è possibile gestire autonomamente la propria scheda, i messaggi tra giocatori, i downtimes e il proprio conto virtuale. La grande libertà concessa da Vampire Requiem ci ha permesso di progettare un'ambientazione che tenesse conto del territorio Bresciano reale e delle sue molteplici storie, che si intersecano mutando attraverso la lente distopica del Mondo di Tenebra.

Per garantire una maggiore immersività si è scelto di utilizzare un regolamento di poche semplici pagine e si è prediletto il dinamismo del combattimento Larp piuttosto che le canoniche risoluzioni a tavolino delle scene d'azione, cercando inoltre di limitare sempre di più l'interazione con oggetti fuori dal gioco. Essendo un Larp fortemente radicato nel territorio, cerchiamo di dare una corrispondenza reale alla location di gioco, per far ambientare meglio i giocatori e farli sentire una parte del mondo stesso.

12/4/2014

Brescia

20

10€

3



English brief

"Praxis Leaena" - Brescia Vampiri Requiem is a World of Darkness Vampires campaign run by Ludica Leaena. The organization aims at creating small realistic larps that are strongly rooted in the city's (Brescia, near Milan) geography and current affairs. Plot lines draw from real-life events, warping them through the lenses of the World of Darkness, and game locations correspond to real-life places.

The rules are reduced to a minimum, and realistic combats are encouraged. The sense of merger between reality and game is also pursued through a weekly fictional newsletter. Players can manage their characters' sheets through an online dedicated platform, which also allows them to have in-game interactions between events.

FOTO

Silvio Bettinsoli





ORGANIZZATORI

Marco Passoni, Elena Sedaboni, Andrea Bonisoli

COLLABORATORI

Max Schiavetta, Mauro Colombo



PROGETTO EDEN

Post-Apocalittico

1/7/2011

Sicilia

100

15€

3

Progetto EDEN è la campagna post-apocalittica italiana più longeva; nasce nel 2011 dal desiderio di rinnovare il panorama ludico italiano e siciliano, da sempre dominato dal medieval-fantasy.
Il punto di forza è il regolamento rapido, essenziale ed il più realistico possibile, fatto per non concedere power playing e mantenere il gioco fluido e verosimile in ogni situazione. Oltre al regolamento immediato, l'organizzazione crea storie e plot appassionanti, che catapultano il giocatore in un mondo violento pieno di infetti, predoni, neonazisti, cannibali, fanatici religiosi e signori della guerra coi quali è possibile interagire in tutti i modi. Se hai sempre sognato di fuggire da un'orda di infetti armato solo di una motosega, partecipare a un inseguimento in auto sulla fury road o diventare il signore della guerra più sanguinario e temuto del wasteland, Progetto EDEN è la campagna che fa per te.













English brief

Project EDEN is the Italian longest-running post-apoc larp campaign; it started in 2011 out of a desire to renew the Italian and Sicilian larp scene, offering something drastically different from the typical medieval-fantasy event. Its strenght resides in the quick and essential rulebook, the purpose of which is to be realistic, to guarantee a smooth flow of the game and to avoid power-playing. The plots are made to be thrilling, palpitating and full of action, while the players experience a violent, unforgiving world where cannibals, neo-nazi and warlords are the most common people to deal with. Project EDEN is aimed at players who always dreamed of running from a horde of the infected, with a chainsaw as your only weapon, or to take part in a rally on the fury road, or just to roam the wasteland with a pack of bloodthirsty companions.

FOTO

Nicolò Cappello





ORGANIZZATORI

Nicolò Cappello, Vincenzo Cangelosi, Antonio D'Angelo
Gianluca Lo Dico, Giuseppe Schirò

COLLABORATORI

Rodolfo Cincotta, Marco Re, Carla Saccullo



CRONACHE DEL TACCO

UNA NUOVA ERA

Fantasy

8/9/2015
Puglia
20-60
5-10€
40

Cronache del Tacco è una saga scritta e diretta da Giovanni Tortora. Il progetto coinvolge più di un centinaio di iscritti provenienti da tutta la regione Puglia e dalla Calabria, con svariate collaborazioni nazionali per eventi di più giorni.
La Campagna, che segue due diversi filoni narrativi, ognuno con gruppi differenti di giocatori, intrecciati uno con l'altro, è ambientata a Bari-Bat ("Apertafonte") e a Taranto (Eternaluna) e prevede diversi eventi:

2 taverne al mese per gruppo di giocatori
1 live in territorio boschivo al mese
2 Eventi Principali all'anno, il "Gran Concilio" e la "Festa del Giglio"

Le vicende del gioco si svolgono nel Regno di Novaluna, che comprende il Granducato del Tacco, le Terre di Lucanìa e il Principato di Treia. Cominciata a Gennaio 2010, la saga delle Cronache del Tacco giunge nel settembre 2015 alla sua 4ª Campagna, "L'inizio di una nuova Era".

Una campagna politica PvP, in cui ognuna delle 3 fazioni propone un contendente al titolo di Granduca per guidare il grande Feudo di Edreia. Il 4° "libro" delle Cronache probabilmente troverà il suo epilogo a luglio 2016.

Al tramonto del ventiduesimo giorno del quinto mese del 1116, una grande luce benefica si spande per la Contea Ofantina, spazzando via qualsiasi residuo di nebbia malefica, riscaldando i cuori degli increduli abitanti. E' un bagliore proveniente dalla dimora degli elfi, Quet'Rava, e che annuncia una certezza: lo scontro tra Acron e l'antica comunità si è concluso, l'assedio dei non-morti, durato più di 5 lune, è finito.













English brief

"Cronache del Tacco" is a larp saga written and directed by Giovanni Tortora. The project engages more than a hundred members from all over Apulia and Calabria and it cooperates with other Italian clubs in order to run longer events. The campaign involves two dfferent groups of players, one in Bari and the other in Taranto, whose plots are woven together. The setting is a medieval-fantasy Apulia, called "Granducato del Tacco" ("Grand Duchy of the Heel", referring to Italy's boot shape), where the player can be the hero of an epic and magical world, full of schemes, battles and plots. Started in 2010, the saga has now reached its fourth campaign, which is based on a three-factions PvP setting, where every faction fights to impose its own "Granduca" over the great Feud of Edreia.

FOTO

Giovanni Tortora, Nicola Cardanobile





ORGANIZZATORI

Giovanni Vanardi Tortora

COLLABORATORI

Daniela Abbrescia, Daniele Morisco, Domenico Piccolo
Francesco Povia, William Ventura (fu)



LE TERRE DEGLI ANGELI

VALLI DELL'ORIFIAMMA

Fantasy

La Cronaca "Valli dell'Orifiamma" è una campagna iniziata nel Settembre 2012 e che si concluderà nel Giugno 2016. Ogni anno si sono svolti 8 eventi di gioco di cui 3 articolati su più giornate. L'associazione Terre degli Angeli promuove attività ludiche dal 2002 e questa è la nostra quarta Cronaca live. L'arco narrativo della campagna corrente tratta un mondo fatto di luce ed ombre dove l'ordine, l'onore e le tradizioni sono i capisaldi delle nazioni.

Il concept dell'attuale ambientazione si distacca nettamente dalla precedente, inserita in un contesto particolarmente cinico e amorale. Il nuovo ambito ha invece fornito l'occasione per porre enfasi su intriganti dilemmi etici, oltre che coinvolgere profondamente l'emotività dei partecipanti. Per i numeri che di solito gestiamo si tratta di una campagna molto seguita, con oltre 65 giocatori nei primi due anni per arrivare fino ai 55 nel terzo. Ecco alcuni elementi che hanno animato le nostre avventure :

Nelle antiche nazioni dell'Orifiamma hanno sede i virtuosi baluardi equestri che furono fondati sotto i prodi vessilli del Leone, dell'Orsa e della Torre. Cinque serpi sorte da empie ceneri hanno dischiuso un'oscura porta che sarebbe dovuta restar sigillata per sempre… il Sire senza né Stirpe né Regno ha calato la sua mano grifagna sui Ducati, ammorbando ogni feudo e contrada col suo fiele nefando. In un suolo madido di dubbio e timore hanno quindi attecchito le contorte radici del Dogma… uno stuolo di folli luminari che fanno mercimonio dell'arbitrio dell'uomo all'ombra del gelido dio della "vera scienza". Spogliati d'ogni corazza, conforto e certezza gli uomini vagano come esuli su una via la cui meta è ignota… il riscatto del proprio destino o l'oblio che non conoscerà fine.

16/9/2012

Toscana

55

8-60€

8








Semi l'Uomo
Scevro di Paura,
giacché Egli non
conosce Sconfitta





English brief

"Valli dell'Orifiamma" ("Valleys of the Oriflame") was a larp campaign that ran from September 2012 to June 2016, with 5 one-day events and 3 multiple-days events taking place every year. It wast the fourth larp campaign organized by Terre degli Angeli. The game's setting was one of light and shadows, where order, honor and traditions were the foundations of the world. The focus was on ethical dilemmas and emotional situations, with a general dark mood and a plotline involving science and dogmatism: five "snakes" opened a Gate that should have been kept shut, allowing entrance to a creeping and malevolent power that spread "poison" throughout the lands. Players were faced with a choice: to fight for their own destiny, or to succumb to a neverending oblivion. On average the campaing involved sixty players per event.





ORGANIZZATORI

Andrea Botarelli, Cristina Bonelli, Stefano Camaiani
Chiara Leidi, Elisa Lastrucci, Luca Pecchi, Francesco Primitivi
Elena Spossati, Francesco Spossati, Giulia Spossati

COLLABORATORI

Alessandro Andreini, Matteo Bennati
Augusto Ceracchini, David Menchini, Marco Peloni
Lorenzo Testi, Sergio Valisi

WHLIVE

WHLIVE 40K

Sci-Fi

Il progetto è nato dal desiderio di riproporre le atmosfere dell'universo di Warhammer 40k, pur nei limiti derivanti dall'estrema eterogeneità e maestosità che caratterizzano il wargame. Consci di non poter realizzare una resa a tutto tondo dell'intera ambientazione, ci si è concentrati sulle atmosfere di Dark Heresy e le schermaglie di Necromunda.
Pur essendo nata sul presupposto di uno sviluppo narrativo esteso, la campagna consta per ora di soli due eventi già svolti ed è attualmente in "stasi".

L'eterogeneità dei mondi presenti in Warhammer 40k investe anche l'avanzamento tecnologico, variabile in ognuno di essi: ogni pianetà può essere tanto primitivio quanto iper-avanzato. Date queste premesse, la campagna si svolge su un pianeta di nostra invenzione, Kore, remoto e drammaticamente distante dal centro dell'Imperium. L'estetica del pianeta è analoga a quella della nostra Terra, ma il pianeta è caratterizzato dall'assenza di regimi governativi stabili. Su questo sfondo, i partecipanti possono aderire a una delle 4 fazioni o "gang" in competizione tra loro per il controllo di Kore.

Il gioco ha preso le mosse dalla "liberazione" di una discoteca in mano a una banda di predoni. Successivamente a questo evento, si è articolato intorno al consolidamento della posizione acquisita dalle gang, la spartizione delle risorse conquistate e la generale inevitabile oscillazione fra conlfittualità e mantenimento dell'equilibrio di poteri.
Entro questa cornice, si è articolata anche una dimensione di gioco "investigativo" relativamente ad alcuni eventi di trama principali. Oltre all'aspetto investigativo non sono mancati i momenti di combattimento, tensione e conflitto fra giocatori.

1/1/2014
Toscana
40
8€
1













English brief

This newborn larp campaign is inspired by Warhammer 40k: players are inhabitants of Kore, an inhospitable planet at the borders of the galaxy. Kore is very similar to our Earth but it has no stable government: thugs and bandits roam free, fighting for power and resources. Each player belongs to one of four different groups of outlaws, fighting for the control of the scarse resources available on Kore, in a constant turnover of allegiances and conflicts.

The game has both PvP and investigative elements. The rules are light and bases on a WYSIWYG approach, except for some abilities and in-game objects. A system of virtual currency with a dedicated software (based on USB flash-drives) allows players to exchange objects and learn abilities in-between events. To this day, only two events took place: the first one was about taking control of an abandoned discoteque, and the second one was about splitting up power and resources between players.

FOTO

Carlo Baronti





ORGANIZZATORI

Carlo Baronti, Monica Cavanna, Diego Comunian

COLLABORATORI

Maico Corongiu, Gianni Rossi Paccani, Samoa Landi
Astra Querci, Alessandro Serra, Francesco Rossi
Francesco Serra, Lorenzo Latella, Emilio Italiano, Boschi Lorenzo

CREDITS

PROGETTO GRAFICO

Luca Tenaglia, Letizia Vaccarella, Maddalena Gattoni

REVISIONE TESTI

Alessandro Giovannucci, Andrea Gatta, Andrea Giovannucci,
Luca Pappalardo, Mariagrazia Mosetti

TRADUZIONE

Francesco Pregliasco, Emiliano Rosas, Luca Pappalardo,
Pierpaolo Vittoria, Sebastiano Palumbo

PREFAZIONE

Andrea Giovannucci, traduzione di Wendy Columbo

FOTO DI COPERTINA

Nicola Tassis

CON IL PREZIOSO CONTRIBUTO DI:

Alessandro Vizzarro, Agostino Isca, Andrea Capone
Andrea de Bellis, Andrea Macario, Carlo Baronti
Chiara Tirabasso Cristina Bonelli, Daniele Casotti
Daniele Cristina, Denis Cerini, Elio Biffi, Elisabetta Felaco
Giovanni Vanardi Tortora, Irene Tedeschi, Irene Buso
Ivano Piva, Marco della Corte, Marco Ferrari
Marco Passoni, Massimiliano Montuschi
Massimiliano Moretti, Nicolò Cappello,
Vincenzo Sichera