
LARPBOOK
2016

ITALIAN LARPBOOK 2016

INTRODUZIONE 4
PREFACE 6

1630 10
Chaos League

ARCANIVERSITAS E LA SFINGE NERA 16
Eryados

BAEL SUL-RACK E IL TORNEO DI PIETRALUNA 22
Bardi di Sadirvan

BLACK FRIDAY 28
Terre Spezzate, Chaos League, CINR, Cronosfera, IVdM

DRACARYS 34
Terre Spezzate

EDITH'S PARTY 40
Compagnia Serra/Cardea

FUOCO NERO PER UN PUGNO DI DRAGONI 50
Secondi Figli

INSOMNIA 56
Terre Spezzate

LA LUNGA NOTTE 62
WHLive

OLTRE - LA MORTE È L'UNICA LIBERTÀ 68
Buonalaprima

LA SPADA DI DAMOCLE 74
Progetto Eden

SINE REQUIE (A)LIVE - IL SEPOLCRO DI FUOCO 80
Nox Games

SORTILEGIO 86
Terre Spezzate

TERRA7 92
L@Rete

THE SCAR 98
Cyber Masters

ULTIMA SFIDA A OAK VALLEY 104
Terre Spezzate

43K LIVE 112
43k Live

BLAZING HORIZON 118
Nautylus

CAPUT MUNDI 122
Le Terre degli Angeli

EDUR 128
EDUR GRV

HEDREJA - IL CONFINE TRA I MONDI 132
La Terza Corona

BENVENUTI A RAD CITY 138
Rust and Dust

ISOLE SENZA MARE 144
Artefici del Fuoco

KYMERA 150
Federazione Ludica Siciliana

L'INSEDIAMENTO 156
Squadra dei Falchi

NUMEN 162
La Forgia Del Tempo

PATRONUS 168
GRV Patronus

QUINDICI SENZA RITORNO 174
Montodine Live

ROCCA RIOLA 180
Italica Scuola di Magia

SEVEN SEAS 186
Nautylus

TERRE DI CONFINE 192
Associazione Ludica Apulia

VAMPIRI REQUIEM 198
Interamnia Ludica

VANIRIA 204
GRVItalia

WHLIVE FANTASY 210
Whlive

HARRY POTTER LARP 216
Wicked

INTRODUZIONE

- 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 2016

Il progetto di realizzare un "libro fotografico del larp italiano" è nato quasi per scherzo, ad opera di una piccola ed eterogenea squadra di larper che, nella maggior parte dei casi, non avevano mai collaborato prima. L'iniziativa è sorta all'inizio del 2016 su un gruppo Facebook ("Confronto costruttivo tra larpers italiani") ed è stata motivata, almeno all'inizio, da sentimenti non particolarmente nobili: invidia, arroganza e vanità.

Invidia nel senso che, vedendo quanti altri Paesi avevano già realizzato iniziative simili, risultava quasi ridicolo che l'Italia non fosse in grado di produrre un proprio annuario fotografico. Specialmente considerando che i larp italiani sono numerosi e non pochi sono, da diversi anni, documentati da bravi fotografi, talvolta professionisti.

Arroganza nel senso che, sullo stesso gruppo Facebook in cui si cominciò a parlare del progetto, ci furono molte perplessità e vere e proprie profezie di sventura: "è troppo difficile", "nessuno vi manderà le foto", "vi manderanno foto troppo brutte", "serve una casa editrice per mettere insieme un PDF ben fatto". La volontà di smentire queste oscure (e ingenue!) profezie è stata forte ci ha spinto a impegnarci nella produzione del larpbook.

Vanità nel senso che... non sono richieste spiegazioni qui: il desiderio di immortalare il proprio passatempo in una raccolta fotografica è innegabilmente un esercizio vanesio.

Tuttavia, non è solo questo. Ci piace pensare che documentare e presentare quanto viene creato ogni anno dai larper italiani abbia un valore: un valore storico, di archiviazione e approfondimento; ma anche, o soprattutto, un valore pratico. Poter ammirare i larp che hanno giocato e organizzato altre persone spinge alla curiosità, al confronto, al miglioramento reciproco. Se c'è stata anche solo una giocatrice o giocatore che, dopo essere corsa

a cercare le “proprie” foto e gli eventi che già conosceva, sfogliando l’annuario sia stata affascinata da un larp di cui non aveva mai sentito parlare prima e abbia deciso di parteciparvi, possiamo dire di aver raggiunto il nostro obiettivo.

Cosa ci rende felici di questa seconda edizione dell’Annuario del larp Italiano?
Più eventi: rispetto allo scorso annuario, contiene una manciata di larp in più, cosa non affatto scontata considerando che l’edizione precedente includeva eventi sia del 2014, sia del 2015, mentre questo libro è dedicato ai larp giocati in un solo anno, il 2016.
Eventi più vari: Il gioco di ruolo dal vivo è un’attività multiforme e siamo lieti di poterne testimoniare tutte le sfaccettature possibili.
Nessun doppione: abbiamo deciso di non riproporre su due edizioni consecutive le stesse identiche *campagne*.
Abbiamo fatto una seconda edizione! Aver dato il via a una sorta di “tradizione”, che speriamo possa perpetuarsi anche negli anni a venire, è senz’altro la soddisfazione più grande.

Buon gioco e buona lettura a tutti!

PREFACE

Start, ongoing campaign
Start, ended campaign
One shot event date
Location
N. of players
Price
Event duration in days
Campaign events in 2016

The idea of a "book of photos of Italian Larps" came about almost as a joke, and involved a small heterogeneous group of Larpers, most of whom had never worked together before. It all started at the beginning of 2016 on a Facebook group ("Constructive comparison among Italian Larpers") and, at least at the start, was motivated by less than noble sentiments: envy, arrogance and vanity.

Envy in the sense that, seeing how other countries had managed produced yearbooks, it seemed almost ridiculous that Italy was not able to come up with a photographic yearbook of our own. Especially considering the number of Italian Larps and the fact that many of these have been recorded by excellent, even professional photographers, for years now.

Arrogance in the sense that in the Facebook group where the project was first discussed, there was a lot of confusion and prophecies of doom: "it's too hard", "nobody will send you the photos", "the photos they do send you will be absolutely awful", "you need a publisher to put together a PDF done properly". So it was the dogged determination to disprove these dire (and foolish!) prophecies that drove us to get down to work and produce the larpbook.

Vanity in the sense that... well, it's kind of self-explanatory really... nobody can argue with the fact that the desire to immortalise our pass-time in a photographic collection is a vain gesture.

But it is more than this. We like to think that by documenting and presenting what has been created by Italian Larpers every year has a value in itself: a historic value, an archive, a closer look at what really was achieved, but also, and perhaps above all, a practical value. The fact that we can admire the Larps that others organised or took part in stirs our

curiosity, and leads to mutual improvement and dialogue.

If there has been even just one player who, leafing through the yearbook to see their own photos and events with which they were already familiar, was drawn to some Larp they had never heard about before and decided to take part in it, then we can say that we have achieved our goal.

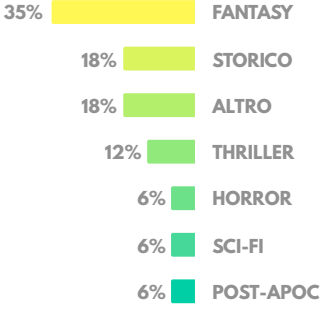
What makes us particularly proud about this second edition of the Italian Larp Yearbook?
More events: compared with the last larpbook, there are a bunch of new Larps, something which could not have been foreseen considering that the last yearbook included events from 2015 and 2015 and this one deals exclusively with Larps played in 2016.
More varied events: live action role play is a multi-faceted activity and we are proud to be able to present all its many and varied faces.
No repeats: we decided not to present the exact same "campaigns" in two consecutive editions.
We have come out with a second edition! We have started a sort of tradition which we hope can continue in future years, and this perhaps, is the greatest satisfaction of all.

Enjoy the Larps and enjoy the read!



ONE SHOT

GENERE



N. EVENTI







1630

Chaos League

Storico

26 Agosto 2016

Provincia di Perugia

45 (per run)

180€

3 Giorni

www.chaosleague.org/2016

Mentre la peste decima l'Europa.
Un villaggio scompare per sfuggire all'apocalisse.
Un villaggio con i suoi amori, i suoi odi, i suoi segreti.
Un villaggio dove non tutto è ciò che sembra.

L'idea di 1630 è nata dalla volontà di raccontare un periodo cupo della storia europea che si trova sul margine tra il passato e il contemporaneo. Il XVII secolo è il tempo delle grandi scoperte, l'inizio del grande cammino della scienza, ma anche un periodo di enormi difficoltà: carestie, questioni religiose, guerre e la terribile pestilenza. Un tempo di cambiamenti e di passaggi di forti chiaroscuri che offre uno scenario perfetto per un gioco di ruolo dal vivo in stile Southern Way / New Italian larp. L'approccio è wysiwyg e immersivo, senza alcuna interruzione del gioco.

In 1630 i giocatori interpretano gli abitanti di Poggio de' Corvi, un villaggio che è riuscito a diventare invisibile, che si è nascosto dietro le proprie mura fortificate per tenere lontani i profughi delle contrade vicine in fuga dalla peste e dalla carestia. La vita quotidiana, le tradizioni e le consuetudini da una parte, dall'altra i venti di cambiamento dell'emergenza. E tutte le sfumature della vita quotidiana di quattro secoli fa: l'acqua da andare a prendere alla fonte, i commerci, i mestieri, il pagliericcio su cui dormire. E poi il lavoro, la famiglia, la cerchia di amici e di avversari. Un villaggio vero e autosufficiente con contadini, mercanti, artigiani, notabili, che cerca disperatamente di tenere la peste fuori dalle proprie mura. A tutti i costi. A Poggio de' Corvi ci sono famiglie ricche e povere, contrade, un palio da vincere, odi e segreti e su tutto aleggia il "peccato originale" un omicidio commesso a sangue freddo dall'intero paese per tenere lontano il morbo. Un gesto che unisce tutti sotto la bandiera dell'egoismo e della xenofobia.

1630 è anche una grande narrazione condivisa cominciata due mesi prima del gioco vero e proprio su una piattaforma online su cui i giocatori hanno contribuito a creare una ambientazione condivisa inventando la storia del villaggio, le voci e le maldicenze, le relazioni tra gli abitanti, le amicizie e le inimicizie. Il gioco è stato ripreso da una telecamera nascosta e ne è nato un larp movie che è il primo del suo genere e racconta la storia del villaggio vista da dentro.



ENGLISH ABSTRACT

1 6 3 0 is an historical larp set in the XVII century, dealing with a dark period of European history as well as with topics that recall our contemporary reality. Through a full WYSIWYG approach (in compliance with the Southern Way / New Italian larp style), the game takes place in a century of discoveries and enthusiasm, but also famine, war and plagues. Characters are the inhabitants of Poggio de' Corvi, a small village that managed to hide from the rest of the world, where daily life and traditions will be disturbed by a wind of change. The plague is knocking on their doors, and the villagers want to defend themselves: whatever the cost.

1 6 3 0 also featured the shared creation of the village history, relationships and rumors: for two months before the larp, using an online platform, players were allowed to detail the gameworld and their characters themselves.













FOTO
Daniele Bergonzi

ORGANIZZATORI
Chaos League



ARCANIVERSITAS E

LA SFINGE NERA

Eryados

Fantasy

23 Giugno 2016

Castello Orsini di Nerola (RM)

70

300-550€

4 Giorni

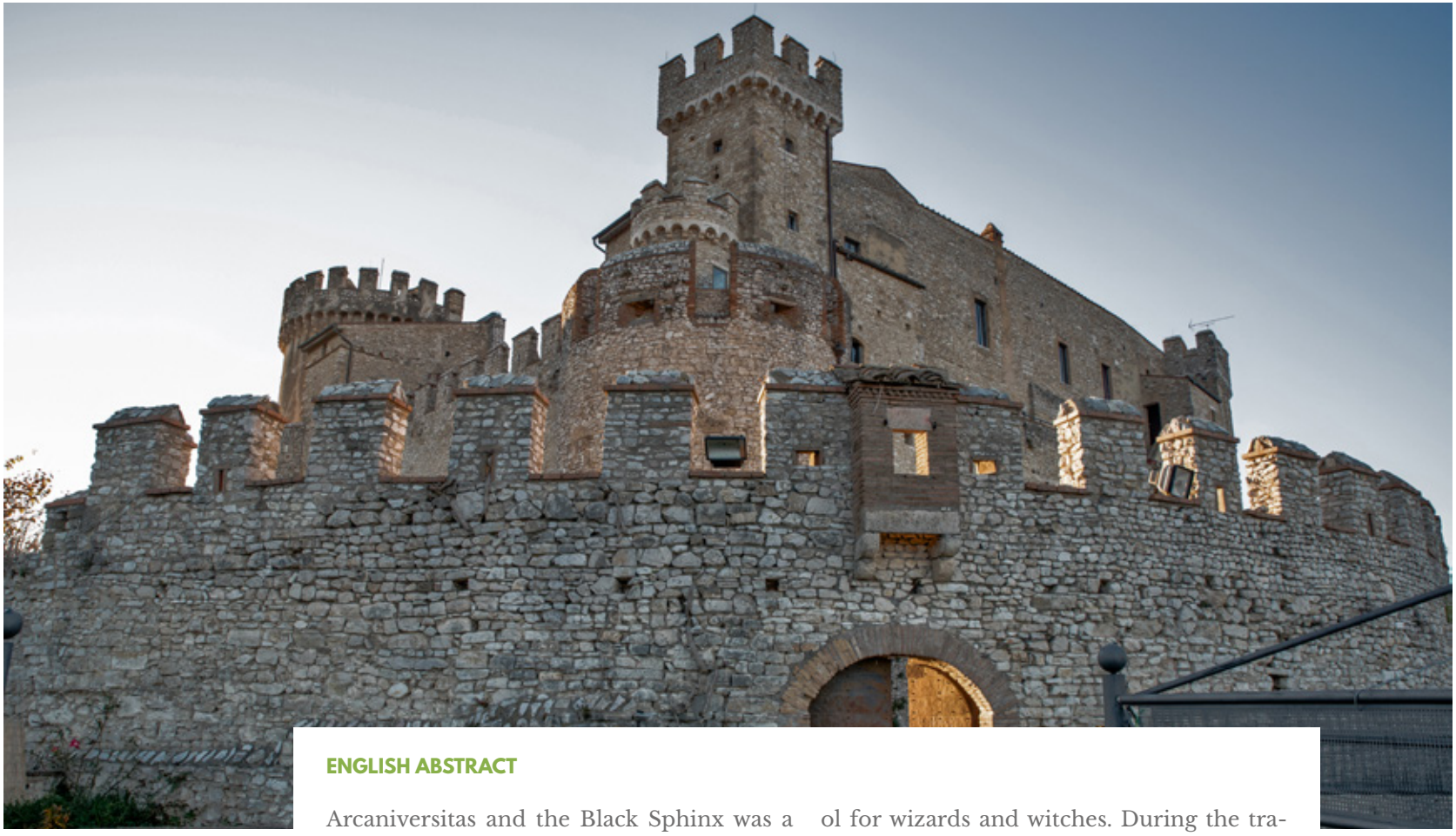
www.arcaniversitas.it

Arcaniversitas e la Sfinge Nera è stato un blockbuster LARP ispirato al Mondo Magico di Harry Potter creato da J.K. Rowling. L'intento degli organizzatori era ricreare le atmosfere di quell'universo narrativo attraverso un processo creativo di localizzazione e nel rispetto dello spirito e delle tematiche care all'autrice.
L'Arcana Università di Magia e Stregoneria di Roccantica è la scuola di specializzazione dei maghi e delle streghe italiani. Fuori dalle mura del castello sorge il villaggio di Borgotorvo, un luogo sinistro quanto i suoi abitanti e governato da due famiglie rivali. In occasione dell'apertura dell'anno accademico e del tradizionale Ballo della Sfinge erano inoltre presenti numerosi ospiti. Ma la fortezza nascondeva un segreto e il risveglio di Porzia Tramontani, una signora oscura del Seicento, ha rivelato l'esistenza di fazioni contrapposte che hanno finito per scontrarsi in una sanguinosa battaglia a colpi di incantesimi.

Il regolamento era un brute-force design WYSIWYG, concepito per i neofiti del LARP (il 90% dei partecipanti) e finalizzato ad evitare per quanto possibile la compromissione della sospensione dell'incredulità. Un workshop pratico ha agevolato l'ingresso dei partecipanti nelle dinamiche di scena. I personaggi erano tutti pregenerati e suddivisi nelle categorie Studenti, Professori e Personale della Scuola, Abitanti di Borgotorvo e Personalità del Mondo Magico, scelti con il meccanismo del Click Day. Alcuni personaggi, definiti Ruoli Speciali, hanno richiesto un casting.

Scenografi professionisti hanno curato gli allestimenti degli ambienti interni ed esterni: la Sala Grande (con la sfinge del film Cleopatra del 1963), l'aula di Pozioni, la serra, l'infermeria, il cimitero, il campo di Pugna (il Quidditch italiano senza scope), ecc. Fra gli effetti speciali il risveglio di Porzia dalla statua del monumento funerario Tramontani e la riproduzione degli incantesimi Expecto Patronum (animali traslucidi evocati dai partecipanti) e Protego Maxima (barriera di energia sulle mura del castello). La musica del ballo è stata eseguita da maestri del Conservatorio di Santa Cecilia e dalla band STAG (Sanremo Giovani). Lo staff di supporto ha realizzato undici manuali delle materie canoniche e numerose lezioni teoriche e pratiche.

L'evento, in cantiere da diversi anni, è nato come autoconclusivo, ma l'entusiasmo dei partecipanti e le numerose richieste hanno gettato le basi per un secondo episodio.



ENGLISH ABSTRACT

Arcaniversitas and the Black Sphinx was a Blockbuster, brute-force design, 360° illusion larp event, inspired by the Wizarding World of Harry Potter. At the heart of the project was the desire to recreate the same atmosphere of the books, in strict accordance with the mood created by J.K. Rowling. Set in a fascinating location, half an hour north of Rome, the engaging experience was filled with spectacular SFX. This was the story. Roccantica University of Witchcraft and Wizardry is the Italian graduate school for wizards and witches. During the traditional Grand Ball of the Sphinx, students, professors and guests at the castle had to witness the return of a dark lady from the XVI century. The witch came back to life with the help of her devoted followers, subjecting the whole school to a terrible bloodbath. The event was conceived as a one-shot but the amount of requests laid the foundation for a second episode, Arcaniversitas and the Mermaid's Song.


MATILDA BELLOCCHIO
1970 - 2016











FOTO

Flavio Mancinelli

ORGANIZZATORI

Serena Bonanno, Luca Di Giandomenico, Emilio Fabbri, Federico Fantacone, Umberto Francia, Olga Luce, Cristina Picuti, Annamaria Rontani, Matteo Tanganelli

COLLABORATORI

Manuel Battista, Massimiliano Brunno, Daniela Ceravolo, Edoardo Cicchinelli, Francesco Ciccimarra, Federica Ciocci, Daniele Coccia, Stefano Costantini, Daniele Cotroneo, Barbara Cusenza, Maria Benedetta Errigo, Sara Giorgi, GRVItalia, Marco Guazzone, Piergiulio Mannocci, Alfredo Marini, Riccardo Masini, Flavio Mancinelli, Antonio Micolucci, Gioele Pedalino, Matteo Petrella, Luca Ragusi, Michele Reali, Jole Rotello, Alessia Sagnotti, Guglielmo Scilla, Guglielmo Sgrulletti, Rosanna Spinazzola, Chiara Todaro, Valentina Volpi, Riccardo Zerbo, Vito G. Zito



BAEL SUL-RACK

E IL TORNEO DI PIETRALUNA

Bardi di Sadirvan

Fantasy

18 Agosto 2016

Cava d'Ispica (RG)

150

25€

4 Giorni

asslotofiorito.wixsite.com/-lotofiorito

All'interno della campagna Bardi di Sadirvan, organizzata dall'APS Loto Fiorito, si è svolto "Bael sul Rack e il grande Torneo di Pietraluna", ad oggi l'evento più partecipato della nostra ventennale storia, con circa 140 giocatori presenti per i quattro giorni di gioco. La location era la stupenda Cava d'Ispica, una rigogliosa valle che serpeggia tra le colline iblee,: luogo che, per le centinaia di giocatori che dal '97 hanno preso parte a questa narrazione collettiva, è semplicemente la Verde Vallata di Sadirvan.

La geografia umana ci insegna che i luoghi acquistano importanza in base alle emozioni che suscitano in coloro che li esperiscono, e che questi associano indissolubilmente a quel determinato posto. Generazioni di personaggi hanno riscritto Cava d'Ispica attraverso il LARP, investendola di un vissuto emozionale che la avvicina ad un'eterotopia foucaultiana, cioè un'utopia localizzata in quello spazio che siamo soliti definire "reale". Le cinque Antiche Casate degli Uomini di Sadirvan si sono affrontate in prove di Forza, Abilità ed Intelletto per designare gli Alti Membri del Gran Concilio, destinato a governare la Contea nei tempi a venire. Come avviene ad ogni evento dei Bardi, ai partecipanti è stato chiesto di collaborare in vari modi alla buona riuscita del live. Quasi tutti i giocatori hanno preso parte all'allestimento dell'accampamento della propria Famiglia, in maniera co-creativa, con risultati che hanno lasciato tutti soddisfatti. La divisione in Casate non punta ad alimentare un gioco di tipo PvP; al contrario, è stata implementata, oltre che per semplificare l'organizzazione pratica, con lo scopo di dare un peso maggiore alle manovre politiche dei PG. Ha inoltre dettato delle linee guida che sono state d'aiuto ai nuovi giocatori: ogni Casata ha infatti degli ideali identitari ed un suo credo, che i personaggi possono fare proprio o abbandonare.

Lo stile di gioco è prevalentemente di tipo PvE, con un sistema WYSIWYG. Al centro dell'esperienza poniamo l'interpretazione e all'immedesimazione nel personaggio, con lo scopo, peraltro egregiamente raggiunto in occasione del Grande Torneo, di ricreare un'ambientazione che rispecchi il melting pot della Sicilia medievale, immergendola però in un "realismo magico" che ne esalta le componenti fantastiche. Il regolamento è stato ampiamente rimaneggiato e adattato alle esigenze di gioco della campagna.



ENGLISH ABSTRACT

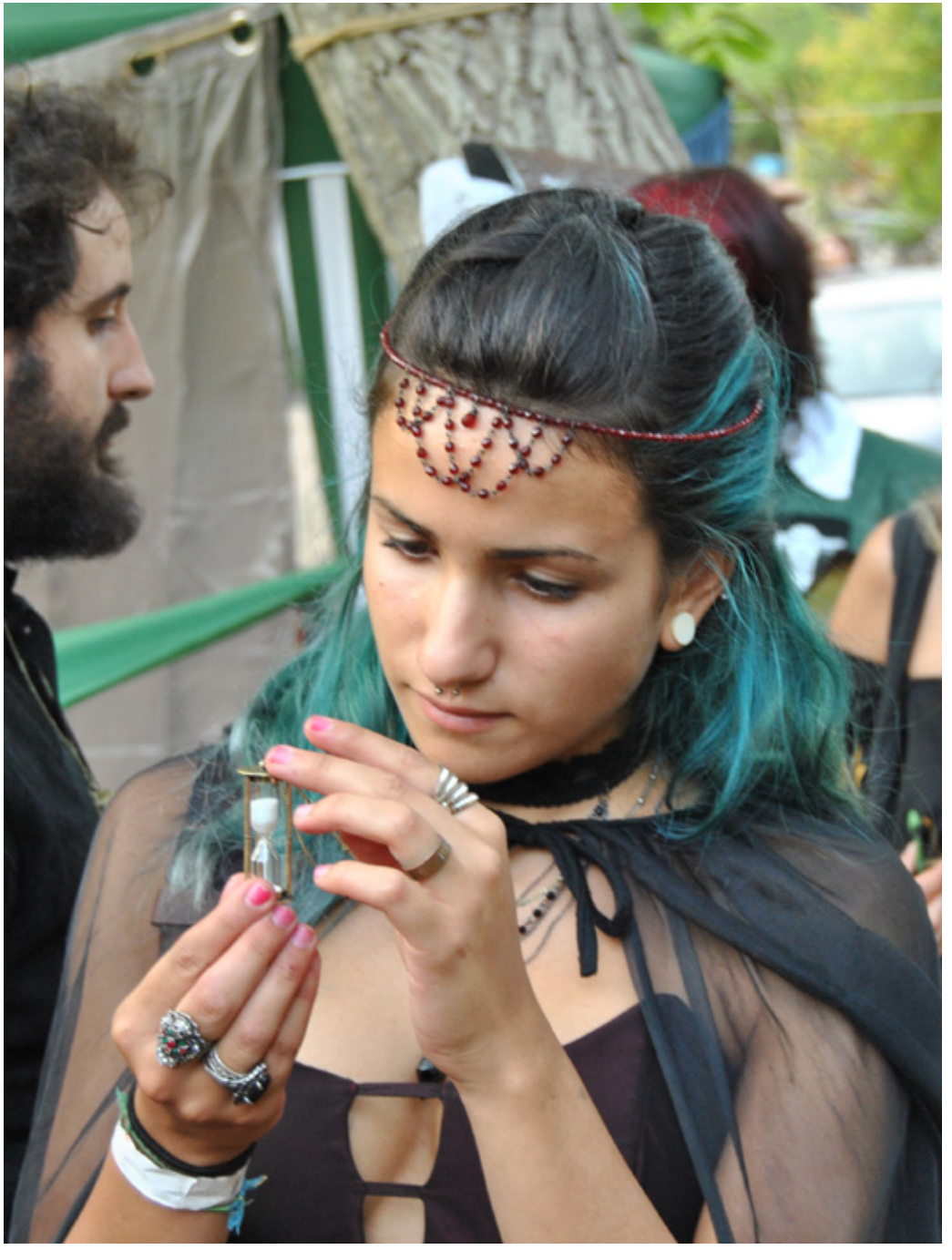
The 2016 summer event of the "Bardi di Sadirvan" fantasy campaign lasted for 4 days and featured about 140 players. It was played in a beautiful Sicilian valley called Cava d'Ispica: for the hundreds of players who took part in this campaign, starting in 1997, it is known just as "the Green Valley of Sadirvan". The five ancient Houses of Men faced each other in various challenges of strength, skill and wits in order to determine the members of the High Council who will rule the Shire. Despite the division in Houses, the game is mainly PvE with a WYSIWYG system, and everyone is asked to cooperate with organizers in order to achieve as good as an experience as possible. We ask players to focus on immersion, aiming to reenact the diverse peoples of medieval Sicily, with the addiction of a touch of magic.













FOTO

Dario D'Arpa
Maurizio Florida

ORGANIZZATORI

Vincenzo Sichera, Rosario Ottonelli, Davide Ruscica

COLLABORATORI

Filippo di Giorgio, Paolone Bonomo, Martina Licitra, Vincenzo Sarta, Giorgio Carella, Sebastiano Palumbo, Mattia Pasqua, Giuseppe Colombo, Luana Ricca



BLACK FRIDAY

Terre Spezzate
Chaos League, CINR
Cronosfera, IVdM

Thriller

10 Novembre 2016

Villaggio delle Stelle (TO)

70 (per run)

128€

3 Giorni

www.theblackfriday.it

Black Friday nasce nel 2014, come collaborazione tra autori provenienti da diverse realtà larp italiane. Negli anni successivi Terre Spezzate esplora la partecipazione di giocatori stranieri, in piccoli gruppi all'interno di eventi giocati in italiano, ma l'ambizione è quella di organizzare il primo larp internazionale in Italia. Parte così il progetto BF International. Lo scenario è perfetto per lo scopo: è ambientato negli USA di oggi, la narrazione ha un taglio cinematografico, la produzione è curatissima, ricca, interattiva. La location è enorme e varia, ci sono apparecchiature scientifiche funzionanti, computer con database e documenti consultabili, jeep e furgoni da guidare, radio, telefoni, armi da fuoco (scacciacani), costumi ed equipaggiamento forniti dall'organizzazione. Anche il design dell'evento è in linea con i larp internazionali: personaggi scritti dagli autori, regolamento semplice e basato sul concetto di "play to lose", safewords per regolare l'intensità del gioco fisico ed emotivo. Di contro, è un larp basato sui segreti, in cui i gruppi di personaggi conoscono solo la loro parziale visione della storia, e sono all'oscuro di quello che riguarda gli altri. Questo aspetto (non comune all'estero), unito all'eterogeneo stile di interpretazione di giocatori provenienti da 22 nazioni e 3 continenti diversi (dagli USA alla Malesia), ha reso la gestione drammatica dell'evento più complessa e sfidante rispetto alle run italiane.

Il larp vuole rappresentare il mondo contraddittorio in cui viviamo. E' ambientato in un'isolata company town e coinvolge tre gruppi di personaggi: Forze dell'Ordine, Scienziati e il Personale della compagnia mineraria residenti nel villaggio. L'evento esplora cosa succede ai comuni cittadini quando qualcosa di molto pericoloso minaccia il benessere della nazione e forse del mondo; affronta i temi dell'oppressione e della privazione dei diritti civili, la difficile scelta tra bene comune e libertà personale, etica e progresso, violenza e pacifismo. BF è una pagina nera della storia americana che non è mai realmente avvenuta, ma che potrebbe accadere.

"Abbiamo avvertito il disagio, anche fisico, della situazione, il sonno, il freddo, e, di conseguenza, l'incertezza, la paura, l'angoscia. Black Friday ha visto ore di piantonamento notturno, analisi di laboratorio, il tutto con un realismo sorprendente. E intanto c'era chi riviveva amori perduti, chi inseguiva interessi spietati, chi guardava in faccia la morte" (G. Aguzzi)



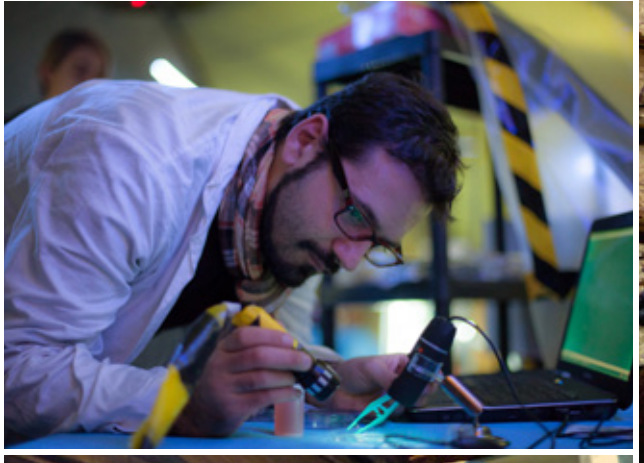
ENGLISH ABSTRACT

Black Friday is a technology enhanced thriller, with very high production values, set in the contemporary USA. It focuses on the deprivation of civil liberties and forces the characters to struggle with the great fears of the modern world and to decide between ethics and progress, individualism and common good, freedom and security. After being played in Italian in 2014, Black Friday was translated into English in order to produce the first international larp in Italy. The project resulted in two runs of the larp, played in November 2016 by people coming from 22 countries and 3 continents.

Black Friday is set in an isolated company town and involves three groups of characters: Scientists, Law Enforcement and the Mining Company personnel. This larp focuses on what happens to common citizens when something potentially dangerous threatens the wealth of the US and possibly the planet. Black Friday is a dark page of American history that never happened, but could happen anytime soon.

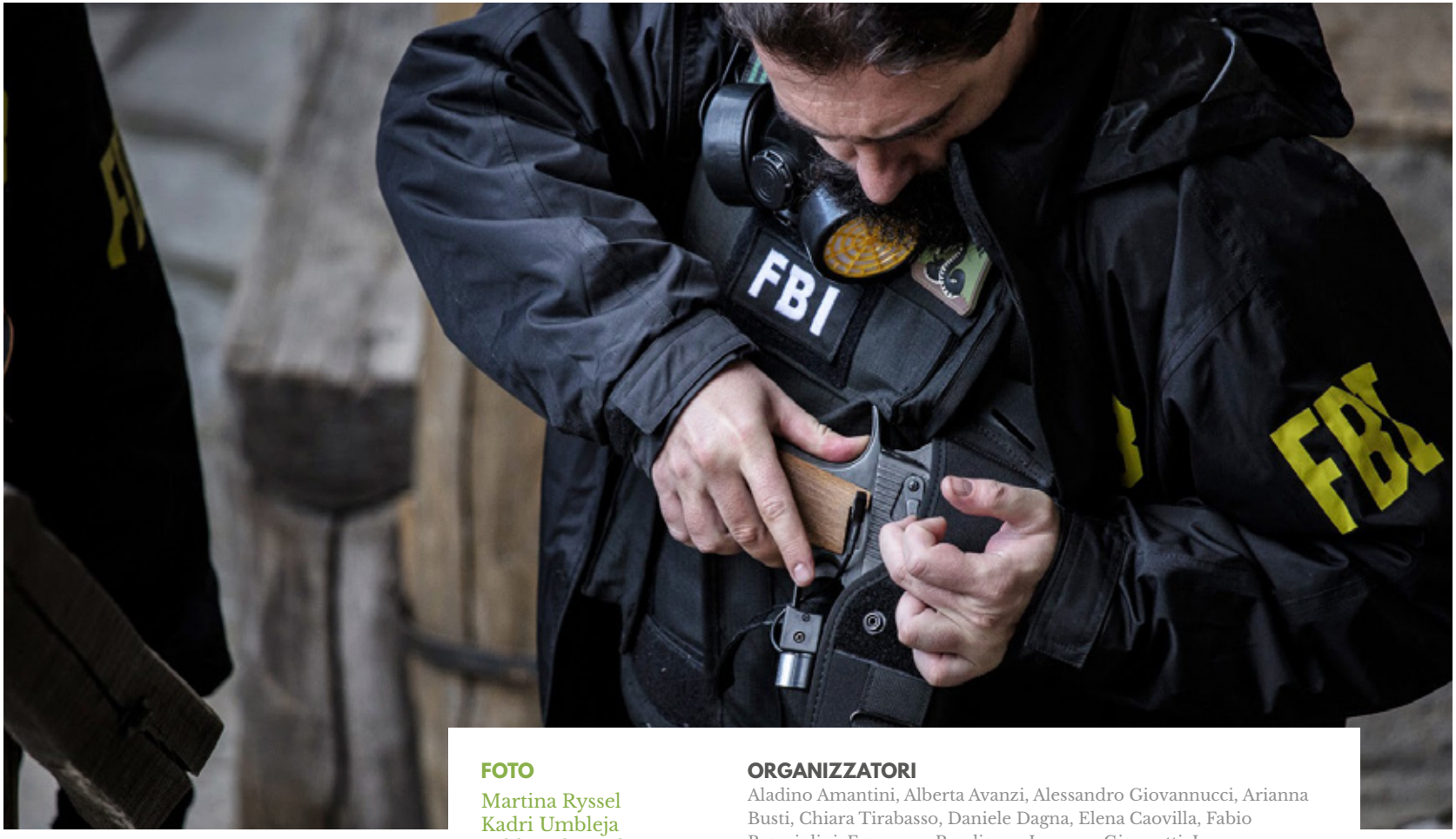









DMV CALIFORNIA
JEREMY WADE



FOTO

Martina Ryssel
Kadri Umbleja
Pablo Valcárcel
Kristýna Obrdlíková
Mathilde Bartolin
Alessandro Vizzarro
Luca Tenaglia

ORGANIZZATORI

Aladino Amantini, Alberta Avanzi, Alessandro Giovannucci, Arianna Busti, Chiara Tirabasso, Daniele Dagna, Elena Caovilla, Fabio Bracciolini, Francesco Pregliasco, Lorenzo Giannotti, Lorenzo Nicolosi, Marco Bielli, Luca Tenaglia, Marco Ascanio Viarigi, Mario di Cintio, Michele Pupo, Simone Ronchini, Pierpaolo Vittoria

COLLABORATORI

A. Boni, A. Di Domenico , A. Marenchino, A. Rosacenere, A. Schiavi, A. Zanini, B. Chiti, B. Soci, C. Mingardi, C. Palamini, C. Schmidt, D. Camba, D. Cristina, D. Simkins, D.Bua, E. Biffi, E. Esturillo , E. Larsson, E. Menietti, E. Oyzon, F. Barcella, F. De Gasperin, F. Ferri, G. Capone, G. Filippini, J. Shockley, JC Hoogendorn, K. Sjorgen, L. Novelli, L. Sparagino, M. Codognotto, M. Di Domentico, M. Gardella, M. Giannangeli, M. Holkar, M. Milano, M. Ruggeri, M. Verzeletti, M. Weston, O. Vorobyeva, P. Begali, P. Tigrino, R. Musso, S. Brunati, S. Kewan Lee, S. Riolo, S. Solci, T. Nonvino.



DRACARYS

Terre Spezzate

con Ambaren, Ossidia Buonalaprima, WHLive

Fantasy

12 Agosto 2016

Castello di Rezzanello (PC)

330

78€

3 Giorni

www.dracarys.it

Dracarys è stato il tentativo, riuscito, di coniugare il larp di qualità con i grandi numeri degli eventi fantasy massivi. Abbiamo progettato Dracarys con l'intenzione di creare un larp spettacolare e popolare: un'ambientazione famosa e di richiamo; un castello grande e lussuoso, con ampio parco; un impegno senza precedenti in scenografie ed effetti speciali; una formula di gioco efficace e accessibile, con personaggi creati dagli autori; un video promozionale per spiegare l'evento anche a chi non conosceva il larp.

Per realizzare tutto questo abbiamo cercato la collaborazione di diverse associazioni e radunato uno staff di circa trentacinque persone, che ha lavorato per più di un anno. I nostri sforzi sono stati ripagati da un successo anche superiore alle nostre aspettative, che ci ha costretto a ritoccare verso l'alto il tetto massimo di partecipanti. Alla fine abbiamo avuto il piacere di far giocare circa 330 persone, tra cui più di 120 non avevano mai partecipato a un larp. Dracarys includeva anche un gruppo di gioco in inglese (gli esotici mercanti stranieri, provenienti dalle Città Libere e dal resto del continente di Essos) e ha quindi coinvolto una ventina di giocatori provenienti da Russia, Israele, Danimarca, Austria e altre nazioni. Tra i punti di forza dell'evento ricordiamo: un lussuoso castello con più di trenta sale e camere giocabili; quattro distinte taverne: dall'elegante locanda alla bettola malfamata, in cui partecipanti potevano in qualsiasi momento comprare cibi e bevande usando denaro di gioco; un dungeon scenografato, con cunicoli, enigmi e trappole, costruito nei sotterranei del castello; un teschio di drago in polistirolo lungo più di due metri, il cui spirito comunicava con i giocatori attraverso un distorsore vocale ed effetti di luce; un vasto accampamento medievale nel giardino del castello, dotato di tende storiche fornite da noi che hanno permesso a circa sessanta giocatori di vivere l'esperienza ventiquattr'ore su ventiquattro.

"Dracarys è stato un evento immenso, impossibile da rendere a parole, così epico, duro, ma soprattutto vero, da rendere quasi ogni evento da me giocato in passato una carnevalata" (commento di un partecipante, organizzatore di lungo corso di larp fantasy).



ENGLISH ABSTRACT

With Dracarys we wanted to create a good quality, large scale fantasy larp, that could involve non-larpers and old-school Italian fantasy players, without disappointing our typical player base, which has grown to be quite demanding.
We worked for nearly a year with a team of more than thirty writers, producers and set designers, to give life to this ambitious, unprecedented larp for the Italian scene.
We wrote 330 full characters and their plots. We had four different in-game taverns, where players could buy food and drinks using in-game coins. We built a playable dungeon with tunnels, traps and riddles; a life-sized dragon skull (2 meters long) whose ghost talked to players using voice distortion and light effects; a large medieval encampment, with period-appropriate tents.
All our hard work paid off in the end: we got more players than anticipated (about 330, including 15 internationals), and an enthusiastic response from both new and old players.













FOTO

Alessandro Vizzarro
Luca Tenaglia

ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso, Elio Biffi, Francesco Pregliasco, Lorenzo Nicolosi, Luca Ghizzardi. Con Aladino Amantini, Alberta Avanzi, Alessia Boni, Andrea Capone, Anna Zordan, Bernardo Chiti, Bruno Soci, Cristian Cricco, Daniele Cristina, Diego Martelli, Emiliano Rosas, Federico Barcella, Francesco Beccalossi, Francesco Serra, Gabriella Aguzzi, Ilaria Fucale, Marco Ascanio Viarigi, Marco Bielli, Martina Codognotto, Matteo Di Domenico.

COLLABORATORI

Alessandro Ballacci, Alessandro Colombo, Daniele Anglano, Irene Caldi, Isabella Raffo, Giorgio Capone, Luca Novelli, Monica Gardella, Paolo Brizio



EDITH'S PARTY

Compagnia Serra/Cardea con Terre Spezzate

Storico

5 Novembre 2016

Circolo dei Lettori di Torino

130

Offerta libera

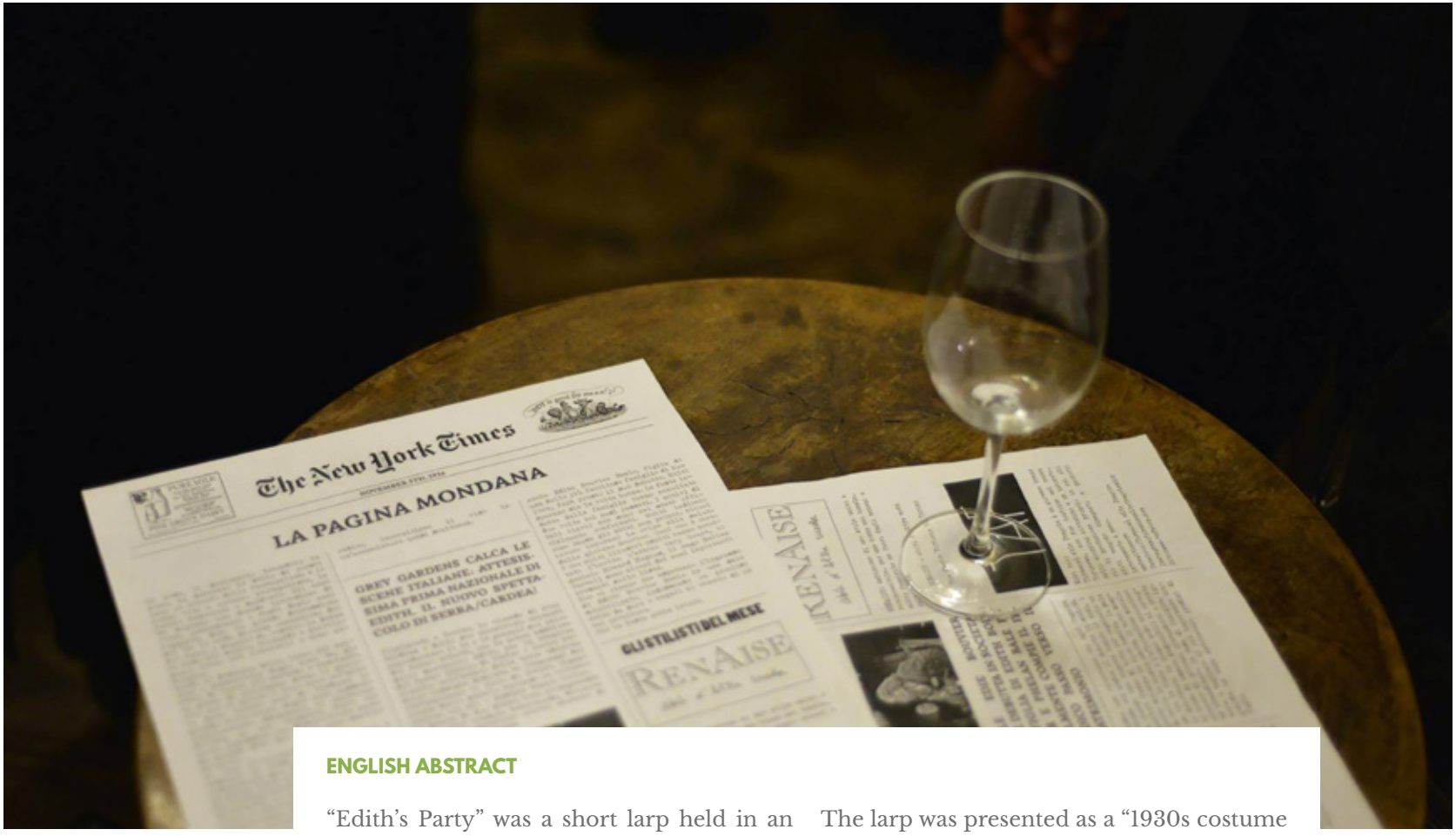
Meno di 1 giorno

www.grv.it/news/item/531-edith.html

“Edith” è un progetto di Chiara Cardea e Elena Serra, ispirato al documentario “Grey Gardens”, incentrato su Edith Ewing Bouvier Beale e Edith Bouvier Beale: due donne che animarono la vita mondana newyorkese, producendo uno scandalo dietro l’altro.

Tra le iniziative di promozione dello spettacolo teatrale, la più originale è stata l’idea di invitare i potenziali spettatori ad una “serata a tema anni ‘30” in cui conoscere di persona le protagoniste della storia e scoprire i retroscena della loro vita. La festa di lancio dello spettacolo, che in realtà era un larp, prevedeva che ogni partecipante venisse vestito a tema e accettasse di immergersi nella vita delle protagoniste, facendo finta di essere uno degli invitati alla festa di debutto in società della giovane Edith.
Il larp è scritto per tre tipologie di personaggio: i protagonisti dello spettacolo teatrale, interpretati dagli attori della compagnia; i personaggi di contorno, pensati per essere interpretati da larper e scritti di conseguenza; e infine gli invitati alla festa, personaggi “leggeri” rivolti a coloro che non conoscevano il larp, ma che comunque si sono messi in gioco. Prima di accedere alla festa, ai partecipanti venivano fornite le istruzioni essenziali per giocare al meglio: contesto storico, il carattere del personaggio da interpretare, le sue aspirazioni e i suoi desideri, ma anche informazioni da scambiare e azioni da compiere.

Il larp “Edith’s Party” ha attirato un gran numero di partecipanti per nulla avvezzi al mondo del GrV, e beneficiato di articoli e approfondimenti sulla stampa cittadina e sul web, dai quali citiamo questa frase:
“Il progetto Edith mostra come sia possibile realizzare campagne promozionali e di crowdfunding di grande effetto puntando sulla partecipazione del pubblico... Il segreto? Pare che risieda nel coinvolgimento delle persone; trascinandole lentamente all’interno di una vicenda suggestiva e tentandole con una particolare atmosfera esse ne saranno irrimediabilmente attratte. Il potere della narrazione farà il resto.”



ENGLISH ABSTRACT

"Edith's Party" was a short larp held in an historic café in downtown Turin, and meant as a promotional event for the theater play "Edith". This play, written and directed by Chiara Cardea and Elena Serra, was inspired by the "Grey Gardens" documentary and tells the story of Edith Ewing Bouvier Beale and Edith Bouvier Beale, two American socialites and close relatives of Jacqueline Kennedy, whose eccentric lifestyle caused a scandal on both sides of the Atlantic.

The larp was presented as a "1930s costume party", where would-be theatergoers were invited to meet the play's protagonists, pretending to be guests at the debut party of the young Edith. The majority of participants had never larped before, and in fact, they received very simple and almost "optional" characters and instructions. Still, their willingness to dress up in 1930s attire, and to participate and play actively, was surprising.













FOTO

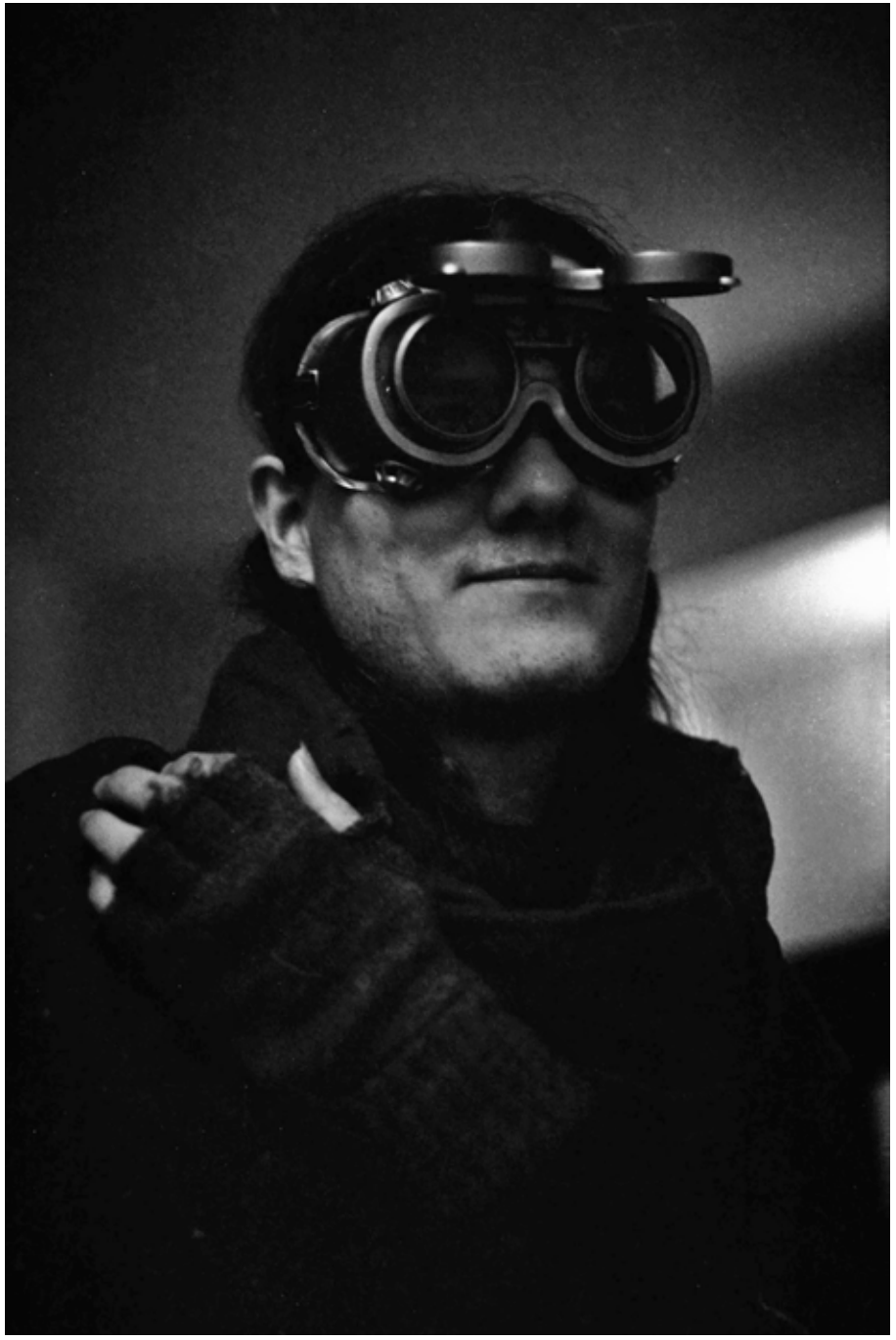
Stefano Kewan Lee
Marco Iacuniello
Paolo Chiambretto

ORGANIZZATORI

Chiara Cardea, Elena Serra, Davide Barbato, Daniele Cristina, Martina Codognotto, Cristina Jon, Stefano Kewan Lee

COLLABORATORI

Anna Filosa, Alessio Foglia, Jacopo Valsania, Donato Sansone, Giulia Taglienti



FREEFORM & CHAMBERCON

Laiv.it

Convention - larp da camera

27 Maggio / Ottobre 2016

Lecco - Modena

20-25

60€

3 Giorni

www.laiv.it

Nel 2016 Freeform e Chambercon, le più grandi convention italiane dei più piccoli giochi di ruolo dal vivo, sembrano aver finalmente messo radici. Gemelle e autogestite, dopo anni a girovagare per Lombardia ed Emilia, hanno trovato nella Casa Scout del Piano dei Resinelli (Lc) e nell'Oratorio Vecchio di Samone di Guiglia (Mo) due tele bianche ideali per essere riempite di mondi e personaggi.

Tuttavia, anche se sembra facile riconoscere i cosiddetti scenari "da camera", proprio per i pochi partecipanti, la durata limitata e le stanze vuote, con l'immaginazione a farla da padrone, lo scopo di questi due appuntamenti è tenere viva la fiamma di un modo d'intendere il gioco solo apparentemente omogeneo. L'unico filo rosso in realtà è quello dell'improvvisazione: come canovacci di antica memoria, gli scenari possono essere allestiti e riproposti a piacere, senza che una partita sia mai uguale all'altra. Tutto il resto, però, è un inno alla varietà. Basta dare un'occhiata ai vincitori di FreaKform, la sfida che anche quest'anno ha preceduto Freeform, invitando a scrivere uno scenario in un mese. "Qualcosa che ci riguarda", di Barbara Fini e Raffaele Manzo, delinea l'ambientazione realistica di una riunione di condominio, mentre "Ma la Tavola Rotonda sogni angoli retti?" di Lorenzo Martinelli ripropone il mito arturiano in salsa comica; "Martingala" di Oscar Biffi si basa su schede dei personaggi divise in sezioni componibili casualmente, laddove "Il giorno del capibara" di Simone Bonetti ha il suo metodo di scrittura dei ruoli sul momento; "L'esperimento" di Silvia Brunati ha giovato della sapiente regia di Patrizia Frosi, quando invece altri scenari si presentano come istruzioni da seguire in autogestione. Allo stesso modo a Chambercon, dove non ci si concentra sui soli giochi italiani ancora da testare, sono stati allestiti tra gli altri "Cat's Cradle", introdotto da workshop oltre che scandito in scene dalle autrici polacche Karolina Fedyk ed Ela Glowacka, e "Il Corvo e altre poesie" di Susi Ansaloni, fondato su un'immedesimazione coinvolgente, senza interruzioni. E tanti altri esempi aspettano nell'archivio online di Canovacci, aperto a chiunque voglia condividere le proprie creazioni.

Anche quest'anno la disponibilità a mettersi in gioco e sperimentare qualcosa di nuovo è stata cruciale, per l'approccio agli scenari così come per la convivenza nei fine settimana. Autori diversi con gusti e concezioni diverse, per un'autogestione creativa fondata sul rispetto.







ENGLISH ABSTRACT

Freeform and Chambercon, the "largest Italian conventions on the smallest larp" are based on the so-called "chamber" scenarios: few participants, limited duration and just an empty room as a location, with imagination to lead the way. The common thread of these particular ways of larping is acually improvisation: scenarios can be freely replicated, as a game session is never the same as another. A big online scenarios archive is open to anyone who wants to share their creations. The realistic setting of a condominium meeting, or the Arthurian legend in a comic key; character sheets randomly divided into modular sections, or writing roles on the spot; wise directors, or self-management: the willingness to get involved and experience something new is always crucial for the approach to these particular scenarios. Different authors, different tastes, different ideas, all in the name of imagination.





FOTO

Maria Guarnieri
Arianna Zanini
Chiara Tirabasso
Vittorio Colarossi

ORGANIZZATORI

Susi Ansaloni, Maria Guarneri, Oscar Biffi e Lorenzo Martinelli

COLLABORATORI

Tutti i partecipanti in autogestione



FUOCO NERO

PER UN PUGNO DI DRAGONI

Secondi Figli

Fantasy

6 Marzo 2016

Bastione San Gallo (PI)

100

Gratuito

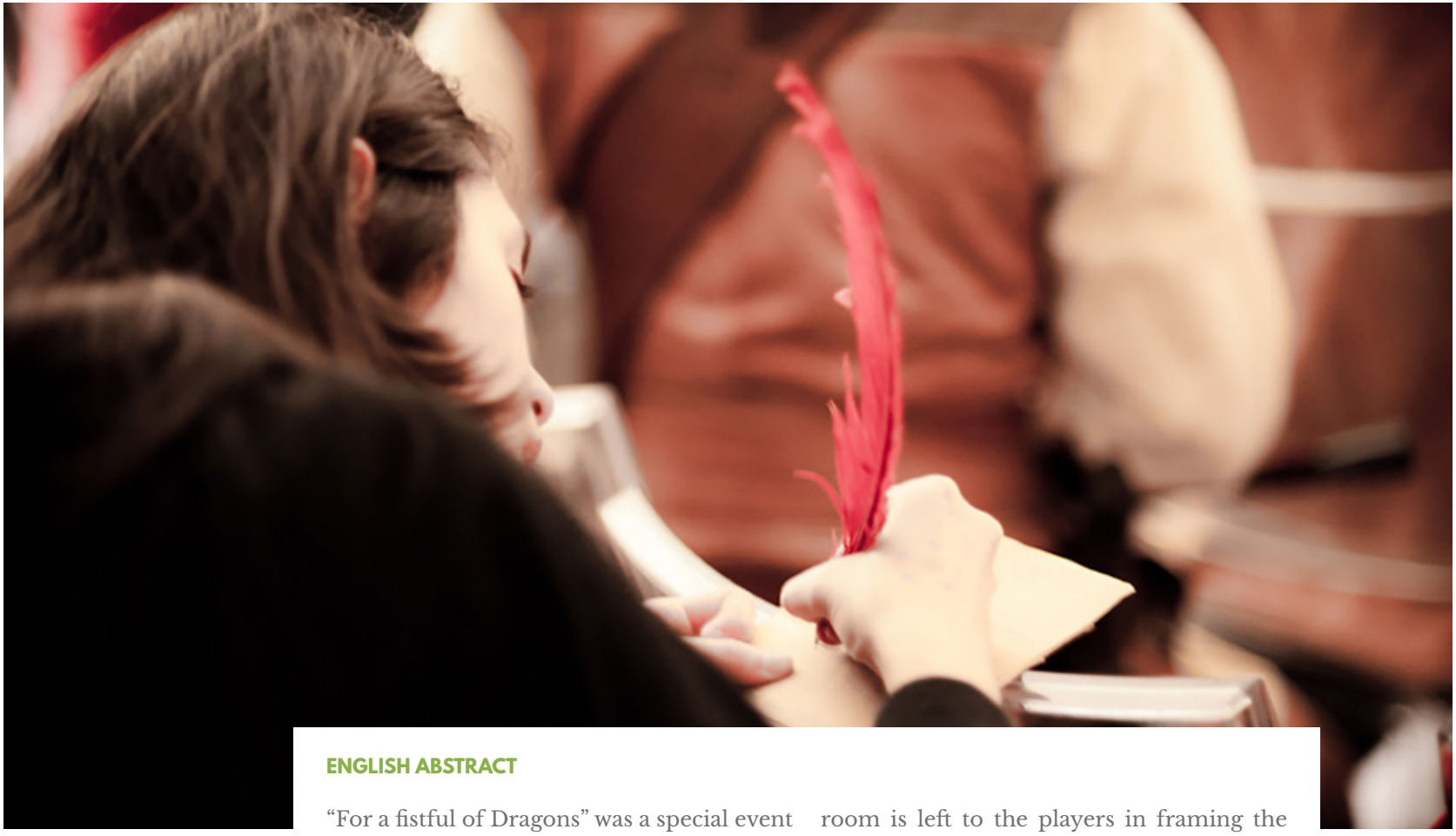
1 Giorno

www.secondifigli.org

“Per un pugno di dragoni” è un live “special” della campagna “Fuoco Nero”, ad ambientazione Cronache del Ghiaccio e del Fuoco, organizzata dai Secondi Figli, associazione culturale di Pisa.

Ma cos’è uno “special”?
E’ un evento nel quale viene lasciato più spazio ai giocatori. L’atmosfera è più leggera, i Master ne approfittano per allentare il controllo sulle trame e per sperimentare nuovi approcci di gioco. I giocatori sfruttano l’occasione per interagire con personaggi con i quali normalmente non hanno tempo di relazionarsi e possono, con iniziative personali, creare gioco senza bisogno dell’ausilio dei Master. Prima degli special viene inviata al giocatore una breve introduzione che spiega la motivazione che porta il suo personaggio a trovarsi in quel determinato posto.
In “Per un pugno di dragoni” i giocatori sapevano di partecipare ad un’asta all’interno del parco di Acorn Hall, dove i Leoni d’Oro di Lannisport avrebbero venduto alcune merci pregiatissime. Su questo incipit i personaggi hanno intrecciato trame realizzate al momento durante il gioco.

Il giardino di Acorn Hall è stato ricreato negli spazi del Bastione San Gallo di Pisa, all’interno del Giardino Scotto, spazio concesso dal Comune di Pisa, in occasione della convention PisaCon2016. Gli “special” realizzati dai Secondi Figli sono eventi gratuiti, dove giocare, divertirsi e provare cose nuove con leggerezza.



ENGLISH ABSTRACT

"For a fistful of Dragons" was a special event in the "Black Fire" larp campaign, set in the world imagined by George R. R. Martin in his "A Song of Ice and Fire" book saga. Promoted by Secondi Figli ("Second Sons"), a Tuscany-homed larp club, "Black Fire" has been going on for five years now and its gameplay has grown quite thick in plot and stakes. Therefore, so called "special events" were introduced, to explore side stories and allow for a lighter, more casual play. Larpwriting is less dense and a lot more room is left to the players in framing the story. Staff member seize the opportunity to experiment and engage in less plot-centric role-play. Also, aiming at maximum inclusion, these special events are offered for free, tapping the club's savings. On top of that, "For a fistful of Dragons" was staged during a local game convention ("PisaCon2016") and enjoyed access to a premium location, the renaissance Sangallo bastion, courtesy of Pisa's city council.

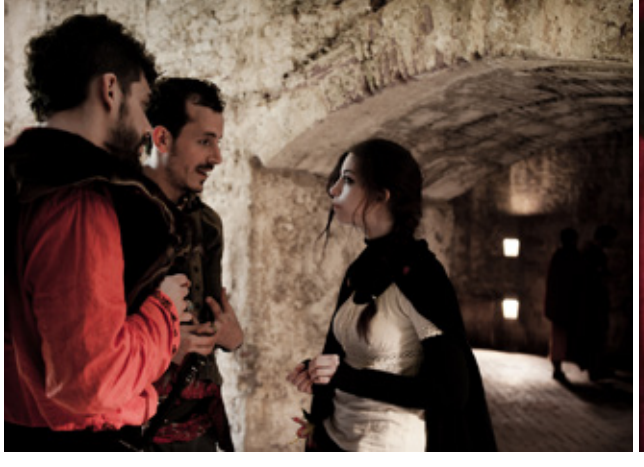














FOTO

Sara Bottaro
Lorenzo Mugna

ORGANIZZATORI

Agostino Isca, Virginia Demi, Manuel Filippini, Clara Annarita Giannitrapani, Lorenzo Ansuini, Sara Novelli, Ugo Bonanni

COLLABORATORI

Giacomo Mancini, Elisa Tognari, Jacopo Morelli



INSOMNIA

Terre Spezzate

Thriller

23 Settembre 2016

Ex Cartiera di Vas (BL)

81

85€

3 Giorni

www.grv.it/insomnia

Ambientato nell'America di oggi, INSOMNIA nasce dal desiderio di creare un evento psicologicamente e fisicamente d'impatto, trattando tematiche controverse e legate ai soprusi della società moderna. L'evento si è svolto nella ex-cartiera di Quero Vas, durando tre giorni con orari continuati e secondo lo stile "What You See Is What You Get".

È un larp dai contenuti adulti, in cui la natura umana è messa alla prova da situazioni di pressione psicologica, stressata da continue scelte che sono in grado di modificare la moralità e la vita di ciascun individuo. La trama si dipana in un gioco investigativo, un thriller d'azione drammatica ed estremamente umana: la presentazione di un progetto scientifico ha condotto a lotte di potere intestine, raggiungendo exploit di egoismo, pregiudizio e pura violenza, come avvenuto durante l'Esperimento di Stanford, principale ispirazione dell'evento.

Aspetto particolare è stato il colloquio in gioco, tenutosi qualche mese prima dell'evento, durante il quale i partecipanti hanno dovuto presentarsi e rispondere a delle specifiche domande poste loro dagli organizzatori del Progetto INSOMNIA. Questo ha consentito allo staff di capire più approfonditamente il tipo di interpretazione che i giocatori intendevano dare ai propri personaggi e di inserire in gioco in maniera più credibile i loro segreti. I giocatori sono stati suddivisi in gruppi: scienziati e medici, gruppo di controllo e coercizione e soggetti, controllati 24 ore su 24 con specifiche regole. Il larp è stato supportato da una scenografia semplice, ma di grande efficacia, con una grande attenzione all'allestimento del comparto medico/farmacologico.

Particolarità dell'evento è stata la presenza di speciali stanze numerate, simili in funzione a delle black box, accessibili da gruppi di giocatori secondo un sistema numerico basato su di un codice assegnato al proprio personaggio. Questa meta-tecnica, ha consentito a personaggi che non avevano tra loro legami di interagire e sviluppare insieme nuove trame alla portata di tutti, formando quindi gruppi del tutto casuali e non decisi a priori dall'organizzativo. Il climax emotivo raggiunto, unitamente alla costante immedesimazione dei partecipanti, ha soddisfatto le aspettative del gruppo organizzativo, composto quasi per intero da neofiti.



ENGLISH ABSTRACT

"INSOMNIA" is a larp event set in contemporary America that deals with topics like coercion and morality, inspired by the famouslife Stanford Experiment. The larp wanted to have a strong impact on players, both physically and psychologically, and to this end developed through an action-thriller plot (centered around a scientific project) that was deeply intertwined with human drama. High-pressure situations put characters under continuous stress, presenting them with choices that would eventually lead to a change of their own sense of morality. Players were divided in different groups, each of them constantly put against the others. Pre-game interviews and an investigative element inside the larp (closed room with puzzles to be solved by group of players) further enhanced the overall experience.













FOTO

Ilaria Fucale
Tiziana Bonifatto

ORGANIZZATORI

Falanga Antonio, Giardino Gianmaria, Petrosillo Daniela, Amantini Aladino, Bonifatto Tiziana, Camba Daniela, Chiti Bernardo, Fucale Ilaria

COLLABORATORI

Tirabasso Chiara, Pregliasco Francesco, Bonomi Luca, Cricco Christian, Ferrari Mattia, Beccalossi Francesco, Bellinaso Arianna, Fagiani Jennifer, Brizio Paolo, Lizzani Davide, Ruggeri Marcello, Capone Andrea, Spinelli Fabio, Capone Giorgio



LA LUNGA NOTTE

WHLive

Fantasy

9 Luglio 2016

Fortezza di Sarzanello (SP)

60

20

Meno di 1 giorno

www.whlive.it/la-lunga-notte

“La Lunga Notte” si ispira a “Vampire: The Dark Ages”. Le vicissitudini affrontate dai Personaggi, Vampiri provenienti da diversi Clan, si sono svolte all’interno dell’antica fortezza di Sarzanello, una cornice stupenda arricchita da arredamenti ed effetti speciali realizzati appositamente. Nell’arco della notte di gioco, l’evento ha cercato di offrire un’esperienza totalizzante, grazie ad un’alta resa scenografica e un regolamento semplificato ma verosimile, riuscendo a conseguire l’obiettivo di coniugare le tematiche ludiche tipiche delle atmosfere di Vampire: The Dark Ages™, legate all’interazione sociale ed all’intrigo, con un’impostazione larp fisica, attiva e priva dell’intervento di arbitri e narratori. Il mondo in cui si sono svolte le avventure narrate ne La Lunga Notte, pur presentando tratti chiaramente fantastici come la presenza di Vampiri e l’impiego di oscuri poteri, ha mantenuto una base fortemente realistica: il medioevo italiano, e per la precisione l’anno 1188 nella cupa Diocesi di Luni, presso la cui capitale amministrativa Sarzana sorge la Fortezza di Sarzanello, principale castro diocesano.

Ne La Lunga Notte il numero di personaggi ed il loro ruolo all’interno dell’evento sono stati stabiliti in anticipo dallo staff, ma è stato compito dei giocatori deciderne capacità, ambizioni e storia, in un processo di creazione condivisa attiva e fiorenti che ha dato grandi risultati. La qualità visiva e scenografica è stato uno dei punti di forza de La Lunga Notte.



ENGLISH ABSTRACT

La Lunga Notte ("The Long Night"), a one-shot, one-day larp, takes its inspiration from the dark atmospheres of Vampire: The Dark Ages. A night of intense play and drama, set in the gorgeous Sarzanello fortress, in the middle of a group of representatives of different vampire clans, gathered there for an important meeting. An event in which all fantastic features such as magical creatures and dark powers are well mixed with the fascinating historical setting of the Italian Middle Ages.

The event offered an overwhelming experience, thanks to a remarkable location and a strict costume guideline, a great attention to details and simple rules, successfully combining the typical game mechanics of Vampire: the Dark Ages, based on social skills and intrigue, with action and fighting sessions. The characters, pre-generated in their roles but co-created with the players, were rich in background and game clues, to encourage interactions to develop spontaneously during the game.













FOTO
Carlo Baronti

ORGANIZZATORI
Alessandro Chimenti, Carlo Baronti, Céline Fusi, Davide Luciani, Emilio Fabbri, Simone Meconi

COLLABORATORI
Flavio Deri, Francesco Serra, Lorenzo Mattonai, Matteo Manzini, Samoa Landi, Sara Guarguaglini, Silvia Guarguaglini



OLTRE

LA MORTE È L'UNICA LIBERTÀ

Buonalaprima

Sci-Fi

17 Giugno 2016

Dynamic Field (NO)

120

85

3 Giorni

www.buonalaprimaasd.it

OLTRE è stato un evento ad post- apocalittico che ha portato in scena l'interazione tra le due principali visioni della Sci-fi distopica e ha preso vita per due giorni ininterrotti, all'interno di una fabbrica di mattoni abbandonata in località Cameri (Novara), costruita ai primi del '900, dove si è consumato l'incontro tra bande di predoni con un gruppo di "cittadini" usciti da una città tecnologica e sottoposta al più rigido controllo sociale e psicologico. La scrittura dell'evento è stata centrata sulle distonie e sulle vicinanze tra le situazioni anarchiche e quelle di maggior repressione e controllo. I punti più innovativi dell'esperienza sono stati:

- La creazione di una apposita APP per cellulari e tablet che ha permesso interazioni con l'Intelligenza Artificiale gestita dai master, con anche possibilità di percorsi guidati di hacking all'applicazione stessa.
- L'estremo realismo dato dall'utilizzo di veicoli nell'area di gioco, in mano ai giocatori (un furgone scoperto, una apecar e svariate biciclette), un'arena di combattimento a mani nude (basata su di una scelta casuale del vincitore, nota solo ai due sfidanti e dove anche tutto il cibo era servito in scatole con un sistema di etichettatura codificato in gioco.

I punti deboli dell'evento sono stati una certa difficoltà nel rendere continuativa l'esperienza anche nei momenti più conviviali quali i pasti e una struttura che alternava elementi di trama forti (come l'interazione con l'Intelligenza Artificiale) ad una struttura molto sandbox nella costruzione dello sviluppo delle interazioni tra i gruppi di gioco. Le molte distonie che sono state ricercate durante l'evento l'hanno reso a volte troppo confuso. Sicuramente il livello scenografico, la cura dei costumi di gioco e la location hanno creato un ambiente coinvolgente. Le riflessioni sulla libertà personale e collettiva di una società, unite ad un'esperienza estremamente particolare di vita di campo, tra scenografie di grande effetto e gadget tecnologici non usuali (droni, veicoli, cellulari, tablet e APP dedicata), lo hanno reso un'esperienza di larp che possiamo dire riuscita al netto delle criticità.



ENGLISH ABSTRACT

"OLTRE - la morte è l'unica libertà" (BEYOND - Death is the Only Freedom) was a post-apo larp about the meeting of two groups of characters typical of dystopian SF: a gang of raiders from the wasteland, and a team of officials from a totalitarian city-state ran by an artificial intelligence. The larp took place in an abandoned brick factory in the Novara countryside (not far from Milan). The game explored the tensions between anarchy and social control.
OLTRE featured several solutions deemed to be quite innovative in the Italian larp scene, including:
- a custom-made app for smartphones and tablets, that allowed citizens to communicate with each other and with the Artificial Intelligence NPC
- an abudance of in-game vehicles, including a flatbed truck, a three-wheeled light pickup van, and several bycicles; players used all those to roam the 400 meters-wide game area
- a Thunderdome-style arena for bare handed fights










3312



FOTO

Letizia Vaccarella
Samira Spinelli

ORGANIZZATORI

Andrea Macario, Christian Rovida, Letizia Vaccarella, Diego Martelli, Anna Zordan, Fabio Parodi, Angela Lembo, Davide Capozza, Nicola Galbiati, Silene Galluzzo, Carlotta Innocente, Federico Rigoni, Alessandra Cavedon, Sara Ivaldi, Francesca Telesio, Vittorio Muià, Luca Imperatore Antonucci

COLLABORATORI

Alessia Nosada, Alberto Barbieri, Riccardo Rossi, Filippo Rebora, Fabrizio Scaglione



LA SPADA DI DAMOCLE

Progetto Eden

Post Apocalittico

17 Settembre 2016

Borgo di Schisina (ME)

80

15€

2 Giorni

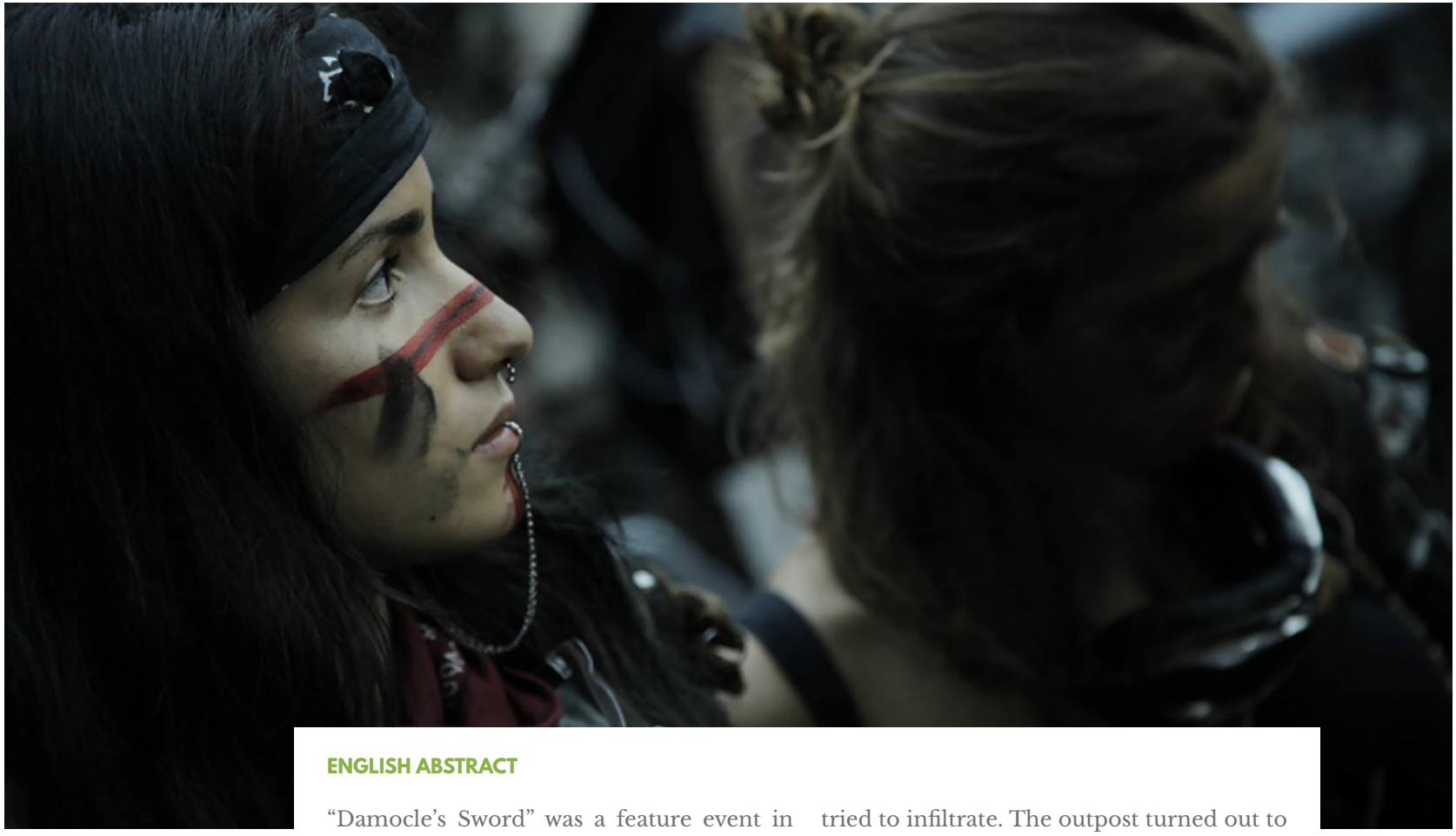
www.facebook.com/progettoedenlive

La Spada di Damocle è stato il quattordicesimo grande evento di Progetto Eden, la prima campagna di gioco di ruolo dal vivo post-apocalittica italiana, attiva dal 2011. In questo episodio i sopravvissuti, guidati dal Colonnello Mirage della ribellione, avevano un importantissimo compito: utilizzare l'oggetto noto come Tetraktis per hackerare il database dell'A.R.C.A. ed ottenere così la loro prima vittoria contro questo nemico troppo al di fuori della loro portata.

Ma per farlo hanno dovuto assalire il borgo che altri loro mortali avversari, i komoriti, utilizzavano per la ricerca scientifica. Dopo un'estenuante battaglia infine i sopravvissuti sono riusciti a mettere le mani sul più prezioso tesoro di quel luogo: un computer ancora funzionante, ma che i komoriti avevano scaltramente collegato ad una bomba della quale solo loro conoscevano il disinnesco. Come se non bastasse, in quel luogo scomparvero diverse squadre komorite, un terrore senza nome infestava quella zona che un tempo era un centro ricerche contro l'infezione gestito dal famigerato Dottor Gregor Cadence. I troppo audaci esperimenti del dottore su uno dei rarissimi portatori sani dell'infezione diedero vita all'essere conosciuto come Genesis: un enorme infetto alpha che sfuggì al controllo del proprio creatore e distrusse il borgo costringendo i dottori sopravvissuti alla fuga. Come se non bastasse, l'A.R.C.A. stessa non potendo permettere che i propri segreti siano rivelati impunemente ha inviato le sue squadre di Protettori per recuperare il Tetraktis ed eliminare ogni minaccia al proprio Progetto finale.

La Spada di Damocle ha avuto luogo in Sicilia, a Borgo Schisina (ME) ed ha avuto più di 80 partecipanti. Progetto Eden è un'associazione siciliana attiva dal 2011 che organizza due grossi eventi annuali ed un numero variabile di eventi minori in tutta l'isola, caratterizzati da un estremo realismo, un'elevata mortalità in-game ed un regolamento veloce e intuitivo.

Alla fine del 2016 è entrata a far parte di Progetto Eden la realtà dark-fantasy di Cavalieri di Ventura GRV, anch'essa con gli stessi principi, un regolamento assai simile incentrato sul realismo ma senza andare a scapito della componente fantasy. Progetto Eden è inoltre presente nelle maggiori fiere di Comics & Games siciliane con le proprie attività fieristiche come Infect Inferno, l'Eden Arena e l'Eden Asylum.



ENGLISH ABSTRACT

"Damocle's Sword" was a feature event in the"Project Eden" post-apoc larp campaign, centered on survival in a world struck by a biblical Deluge that flooded most land masses and drove humans into animal instinct and cannibalism. Held in the ruined village of Borgo Schisina, in Sicily, the event had 80 players. Relying on a simple ruleset and believable props, it pitted players against an ominous organization, a base of which they tried to infiltrate. The outpost turned out to be a reaserch centre and the narrative didn't refrain from a touch of "Resident Evil". Physical conflicts were simulated and left to the self-judgement of players, anyway, in order to keep away from a videogame feeling and promote suspension of disbelief. True to the club's motto, "There are no heroes in a corrupted world".









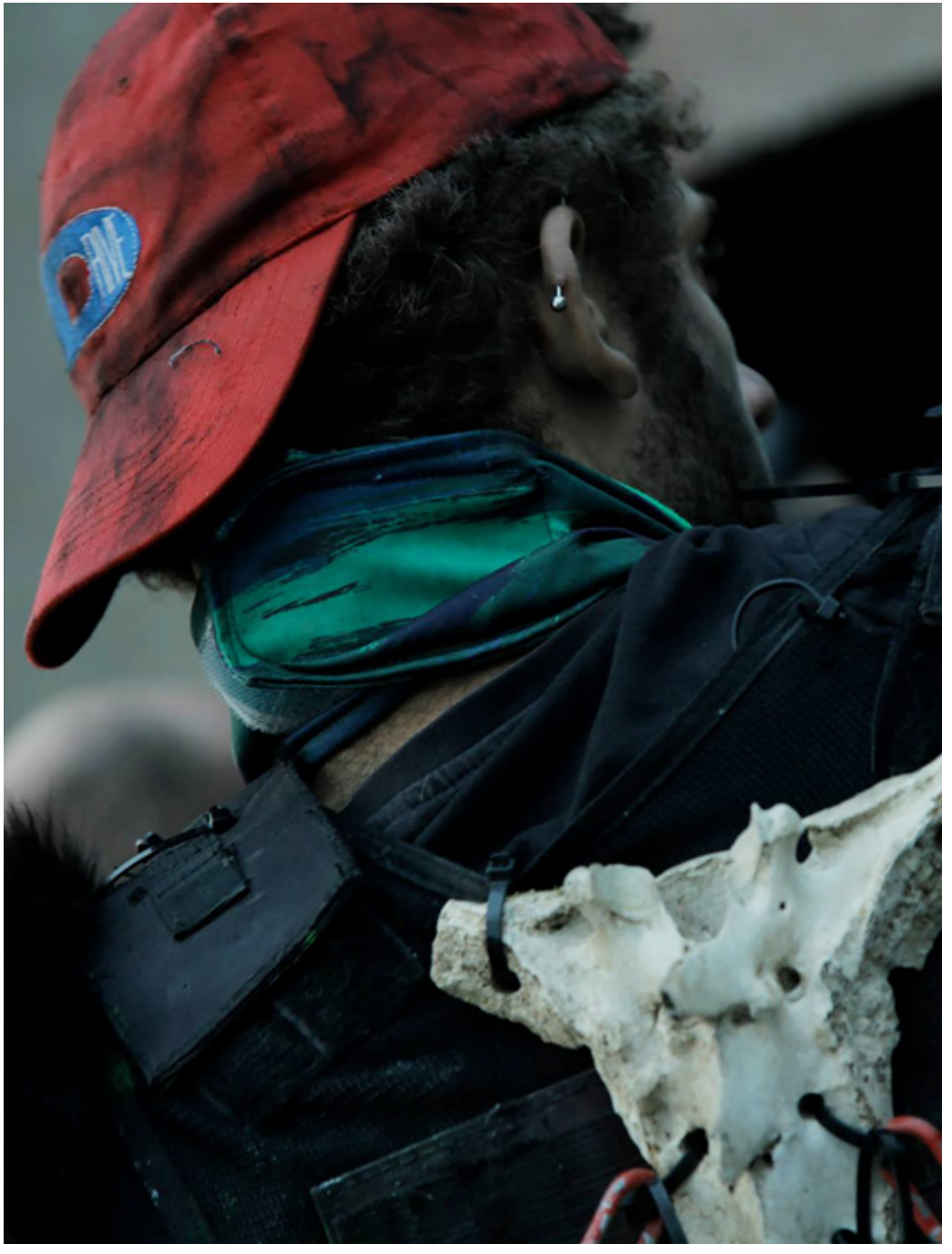




FOTO
Progetto EDEN

ORGANIZZATORI
Vincenzo Cangelosi, Giuseppe Schirò, Antonio D'Angelo, Antonio Morreale, Gianluca Barracuda, Marco Re, Nicolò Cappello

COLLABORATORI
Daniele Grasso, Carla Saccullo, Rodolfo Cincotta, Giovanni Manconi, Mattia Colombrita, Francesco Arena, Riccardo Pasqua, Piergiorgio Gilioli, Sergio Panzerella, Selenia Anastasi e molti altri



SINE REQUIE (A)LIVE

IL SEPOLCRO DI FUOCO

Nox Games

Horror

25 Giugno 2016

Rifugio di Castellonchio (FI)

24

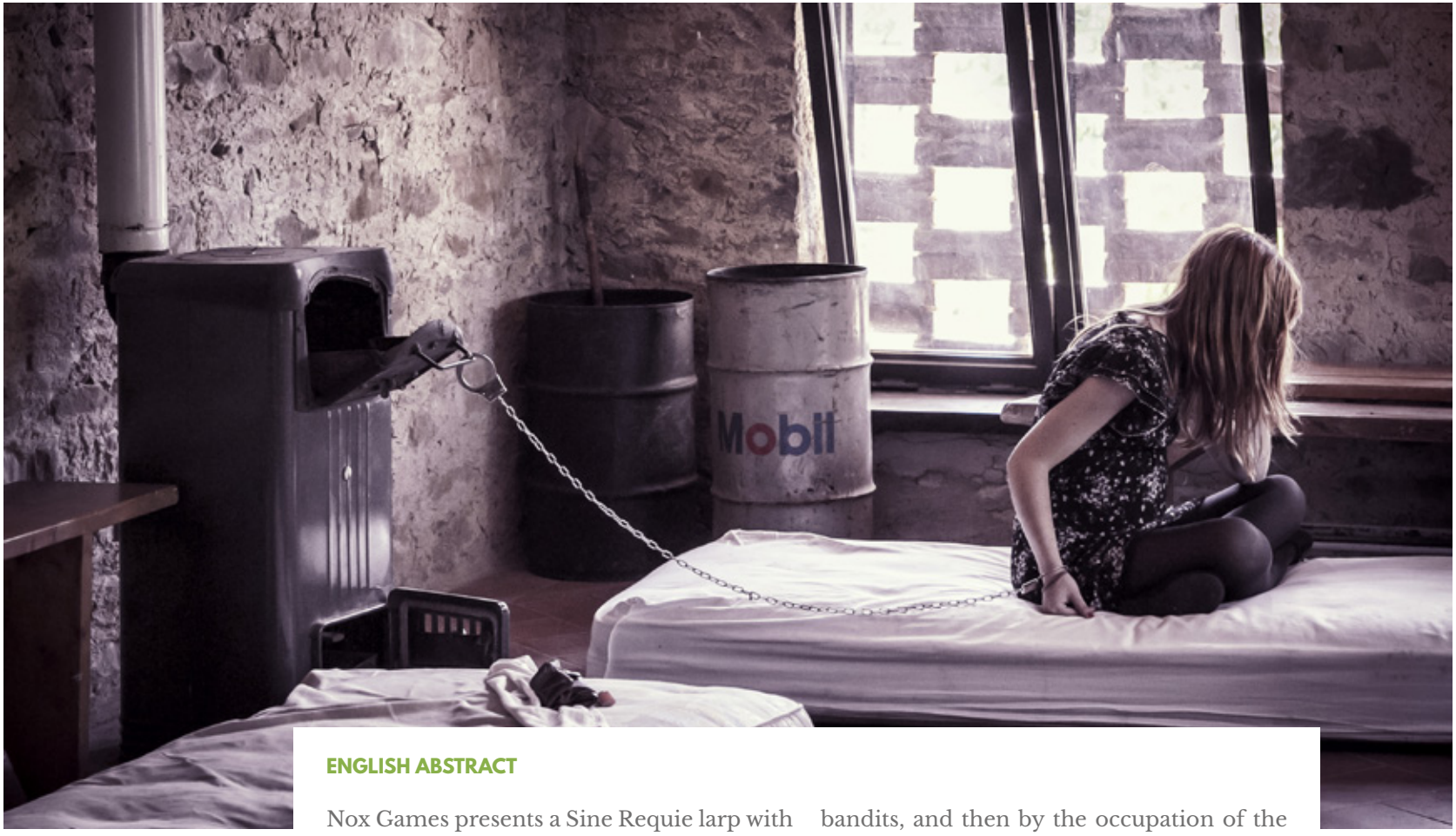
40

2 Giorni

www.sinerequiealive.altervista.org

Nox Games presenta un live di Sine Requie dalla dimensione più intima e angosciante, un gioco ben pianificato e ricco di colpi di scena.

L'evento proponeva uno spaccato di vita di una piccola comunità, fondata da poco nei territori dell'Italia del Sanctum Imperium.
La quiete di questa comunità è stata minacciata prima dall'attacco di misteriosi briganti mascherati, dopo dall'occupazione da parte di esponenti del Santo Uffizio e l'istituzione di un tribunale inquisitorio.
L'obiettivo dell'evento era far vivere a i giocatori gli orrori di un regime totalitario, far capire il confine fra protezione e oppressione, il bisogno di essere difesi dal male in contrasto con la crudeltà dei propri protettori.



ENGLISH ABSTRACT

Nox Games presents a Sine Requie larp with a more intimate and unnerving feel, carefully planned and with many plot twists.
The event took place in a small village, recently founded within the Italian territories of the Sanctum Imperium, whose peace is first menaced by the attack of some masked bandits, and then by the occupation of the Holy Inquisition and its tribunal. The goal was showing the players the horrors of a totalitarian regime, the thin line between protection and oppression, the need of being protected from evil as opposed to your protectors' own cruelty.













FOTO
Simona Fossi

ORGANIZZATORI
Alessio Neri, Martina Grosso, Gabriele Ghilarducci, Gianluca Mascalchi

COLLABORATORI
Andrea Marmugi, Eleonora Sani, Leonardo Tomberli



SORTILEGIO

Terre Spezzate

Fantasy

8 Ottobre 2016

Brich di Zumaglia (BI)

110

15-35

1 Giorno

www.grv.it/sortilegio

“Sortilegio” è stato un Larp di stampo fantastico prodotto dal collettivo Terre Spezzate. L’evento nasce dalla voglia di raccontare e vivere un’esperienza di leggenda arturiana, un medioevo fantasy e poetico in cui il pericolo e il coraggio si accavallano, creando un potente impianto narrativo. Un luogo in cui ideali e virtù affrontano oblio e vizi, grazie a duelli eroici tra cavalieri e scontri mistici tra streghe e druidi. L’evento, ispirato al Ciclo Bretone, ha visto Uther in lotta per unificare la Britannia. Giuramenti e ribellioni, mentre una triade di streghe Morgane tramava con incantesimi e maledizioni contro un Regno unificato. Un torneo cavalleresco per designare il campione, un matrimonio per stringere alleanze, Merlino alla ricerca di un successore, una fata del lago da destare, un mostro gigante da combattere.

Il budget è stato speso per la realizzazione di effetti speciali e scenografie di alto livello: stendardi colorati dalle araldiche dei cavalieri, bandiere, torce e bracieri davano un aspetto fiabesco all’intero castello, le cui sale interne ospitavano un succulento banchetto di pietanze medievali. Nei sotterranei, la fata del lago attendeva il suo risveglio, immersa nell’acqua di una cisterna ipogea: una luce pallida in arrivo dall’alto faceva breccia nella nebbia bianca creata appositamente, rendendo mistico l’atto dell’evocazione. A completamento del grande impatto estetico, vi erano i curatissimi costumi: armature di piastre, tuniche nobiliari, ricercati abiti femminili, sai da monaco e kilt scozzesi.

La linea temporale è stata di tre episodi. Il primo ha visto duelli di un torneo a colpi di spada, che hanno dato vita a combattimenti davvero spettacolari. Il secondo episodio ha portato un crescendo di tensione, che ha condotto il climax a uno scontro armato tra paladini e ribelli. L’elemento della magia era fortemente presente: druidi e streghe possedevano un grimorio personale di incantesimi, legati alle doti e alla natura del loro incanto.

L’epilogo ha chiuso la fiaba, con Excalibur ritrovata e piantata nella roccia. I passaggi tra un episodio e l’altro sono stati scanditi dalla musica, con l’azione di fumogeni bianchi, a richiamo delle Nebbie di Avalon: i giocatori esaurendo l’azione, rimanevano immobili come statue sospese nel tempo. Il numero enorme di citazioni e riferimenti ha dato modo al giocatore di calarsi nella leggenda, vivendo in un giorno mille anni di avventure.



ENGLISH ABSTRACT

"Sortilegio" was a fantasy larp by Terre Spezzate, inspired by the Arthurian cycle.
Uther is fighting to unite Britain while a triad of witches scheme against him. Meanwhile: a tournament to crown a Champion, a political marriage, Merlin in search of an apprentice, the Lady of the Lake needs to be awoken, a monster has to be fought.
Budget allowed for high-quality special effects and props, like standards and banners, torches and braziers, to decorate the castle and its medieval banquet. Down in the dungeons the Lady awaited in an underground pool, surrounded by mystic fog. A high level of care was devoted to costumes too, including armors.
The event was divided in three episodes: the first one was the tournament and its spectacular duels. The second had its climax in a fight between paladins and rebels. The third concluded the fairy tale: Excalibur was found and placed again within the rock. Music and white smoke marked the passage between an episode and the next one.













FOTO

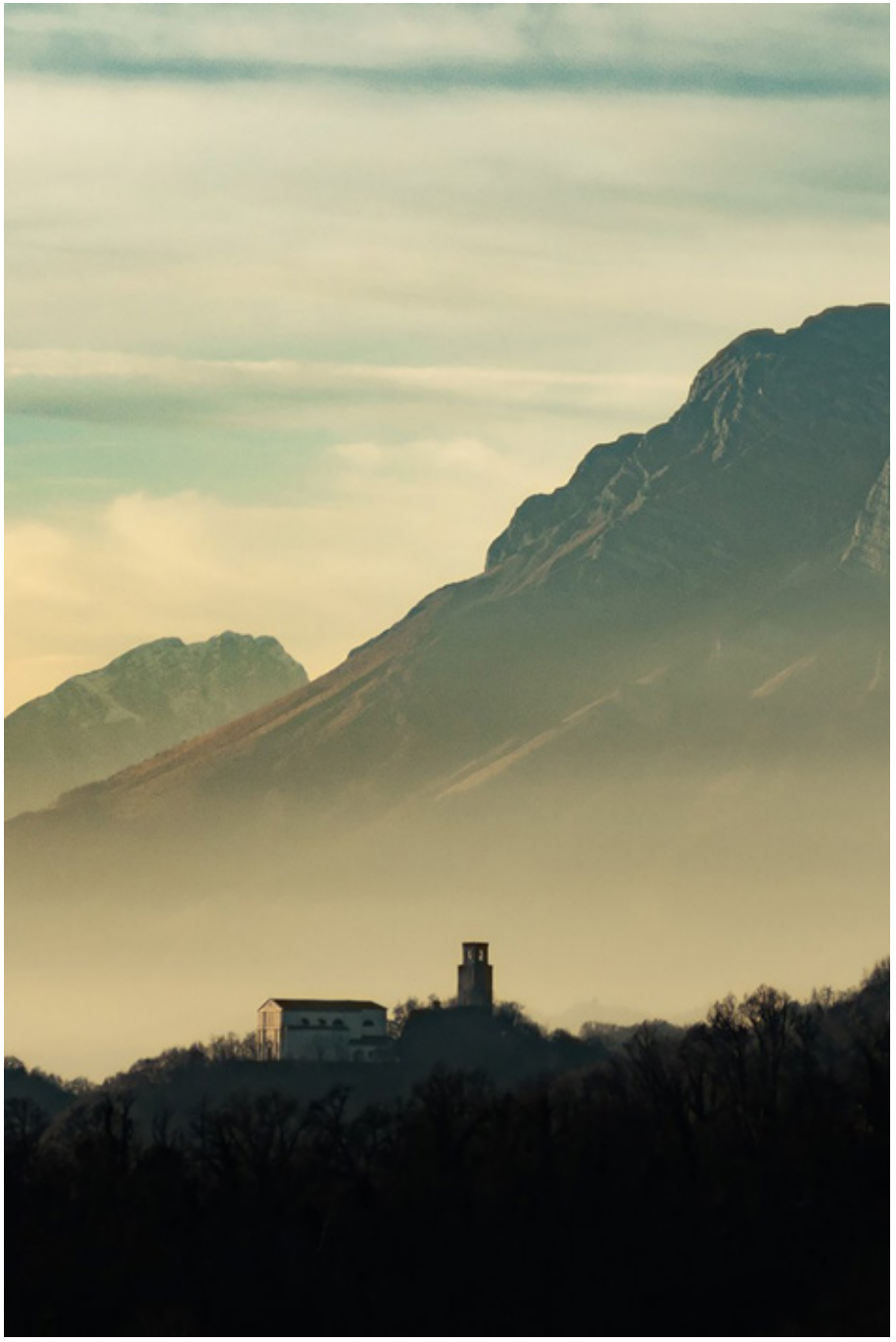
Paola Tigrino
Cristina Jon

ORGANIZZATORI

Arianna Busti, Andrea Capone, Fabio Spinelli, Gabriella Aguzzi, Alessia Boni, Chiara Tirabasso, Michela Bernini, Daniele Cristina, Massimiliano Milano, Vittoria Bergaglia, Alex Di Domenico, Pierpaolo Vittoria.

COLLABORATORI

Giorgio Capone, Andrea Tonelli, Cesare Strazzacappa, Fabio Bracciolini, Marco Viarigi, Simonluca Riolo, Marco Brugnerotto, Dario De Gasperi, Stefano Tiraboschi.



TERRA7

L@Rete

Steampunk - Fantasy - Sci-Fi

1 Ottobre 2016

Castello di Ragogna (UD)

30

15€

1 Giorno

www.terra7.apslarete.it

"L'esplorazione è l'essenza dello spirito umano e l'inizio di ogni grande avventura."

"Terra 7" è stato l'inizio di una grande avventura di atmosfera futuristica surreale. Per l'ambientazione, frutto di un connubio di vari stili, si è faticosamente trovato un equilibrio tra elementi sci-fi, steampunk e fantasy.

In un remoto avamposto di Terra7, l'Arciduca della Galassia di Artesia, Geremy William Carlton III, ha ospitato uno degli eventi più prestigiosi della sua epoca: la convention della Lega degli Avventurieri. Gli avventurieri più famosi si sono radunati per condividere in anteprima le loro più straordinarie scoperte sui mondi più remoti e le nuove invenzioni ideate per il progresso dell'umanità nell'universo. Tuttavia, non tutto è filato liscio: antichi rancori, rivalità e interessi politici ed economici sono sfociati nell'omicidio di un Avventuriero, nel ferimento di più ospiti e in un attentato alla vita dell'Arciduca stesso, che ha lasciato tutti con il fiato sospeso. L'interpretazione libera dei personaggi è stata privilegiata. Essa è stata messa in risalto anche grazie alla presenza minima di eventi prestabiliti dai narratori durante l'arco della giornata e soprattutto durante il finale, scelta che è risultata poco adatta ai gusti dei giocatori che apprezzano muoversi e agire in contesti più strutturati. In gioco, riferimenti a tecniche scientifiche avanzate, astronavi, clonazioni e magia aliena sono stati importanti per l'avanzamento della storia, ma non hanno potuto avere un grande riscontro in oggetti di scena per questioni di budget.

Le esplorazioni e i viaggi nello spazio curvo, la mescolanza di creature in gioco e la presenza di un sistema neo feudale corrotto hanno trascinato le menti dei giocatori a provare esperienze al di là dei confini dello spazio e del tempo. Nonostante uno staff organizzativo ridotto all'osso, una trentina di personaggi umani, alieni, cloni e cyborg sono riusciti a interagire intimamente in un tempo conosciuto come l'Età dell'Oro della Lega degli Avventurieri.



ENGLISH ABSTRACT

"*Exploration is the essence of the human spirit and the beginning of a great adventure.*"

"Terra 7" was a futuristic larp that dealt with a surreal and dynamic environment forged by humans, aliens and cyborgs. This setting was the result of a combination of various styles, such as sci-fi, steampunk and fantasy. On a remote space outpost, the Archduke of the Galaxy of Artesia hosted a rare event: the Adventurer's League convention. Universe-wide famous adventurers gathered here to share the most recent discoveries and inventions. Nevertheless, ancient resentments, political interests and grudge will lead to unexpected outcomes. The free and spontaneous interpretation of the characters was privileged. Exploration and travel in curved space dragged the minds of the players beyond the limits of space and time, although props were not so detailed due to budget reasons. Despite a small organizational staff, thirty characters were able to interact closely in a unexplored setting.





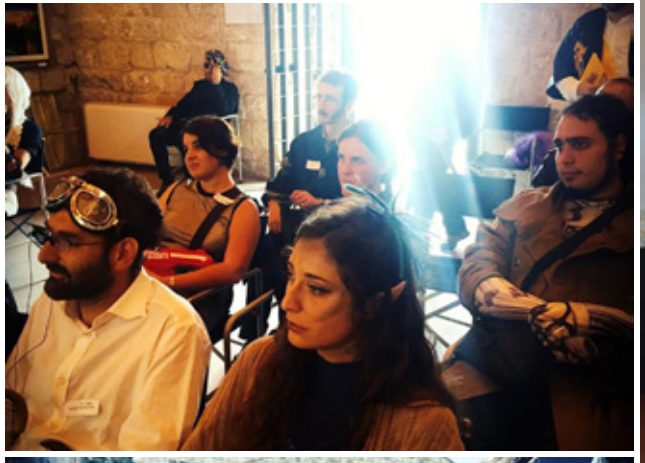








FOTO
Giordano Sala
Azzurra Urna

ORGANIZZATORI
Martina Menis, Alessandro Romanzin

COLLABORATORI
Custode del castello



THE SCAR

Cyber Masters

Contemporaneo - Distopico

15 Ottobre 2016

Associazione Ekidna (MO)

35

40€

2 Giorni

www.cybermasters.it

A causa di un evento senza spiegazione, tutti gli uomini della Terra muoiono nel giro di un minuto, il 12 Maggio 1986. Oltre alla catastrofe sociale, la "femminità" è costretta a sopravvivere tramite immensi sacrifici e drastiche soluzioni. La ferita di quel giorno ha lasciato una cicatrice profonda, stravolgendo il concetto di società e identità di genere. Il crollo demografico sta rallentando, ma per cause non note, nasce solo 1 maschio ogni 10.000 femmine. Anno 2016. Sono passati trent'anni, la società ha ritrovato nuovi equilibri sociali e affettivi, grazie a rigide procedure di selezione e ripopolamento, la femminità ha creato una nuova generazione di donne "post 86" nate grazie alla inseminazione artificiale. L'evento si svolge durante una procedura di selezione ordinaria fra le possibili candidate alla maternità, tenuta da una commissione tecnica, con la contestuale presenza di consulenti e parti sociali. Saranno anche smistati alcuni maschi Y. In questo luogo, per una serie di circostanze, sarà scritta una nuova pagina della femminità.

"The Scar" è stato un GRV sulla identità di genere, sulla maternità e sulla sessualità, ed è in questa distopia che sono emersi gli interrogativi più interessanti: Fino a che punto è determinante l'identità di genere? Come può influenzare la società e l'ambiente?I pregiudizi legati al sesso biologico e alle coppie omogenitoriali (inevitabili in una società di sole donne) e al transessualismo FTM (da femmina a maschio) sparirebbero o rimarrebbero? Dov'è il confine tra il "diritto" di essere una madre e il "dovere" di esserlo, in una società nella quale la gravidanza è un obbligo e un aborto è un reato penale ? Fino a che punto si può spersonalizzare un genere (il "maschio Y") ghettizzandolo fino alla completa perdita di ogni diritto?

"The Scar" ha prodotto una profonda riflessione sull'identità di genere (troppo spesso vittima di disinformazione e assolutismi), soprattutto tramite l'apporto dato dai giocatori. Lo sfruttamento della persona, l'amore come valore unitario, rassegnazione, idealismo, impotenza, desiderio di sopravvivere e di costituire una famiglia … tutti sentimenti e ambizioni umane che al forzato annullamento di una identità, di genere "sesso correlata", sono emersi nella loro accezione più pura, slegandosi dagli stereotipi sessuali. "The Scar" non è stato quindi un inno al femminismo o una lotta per la libertà dell'uomo, ma è stato uno strumento di istruzione sulla identità di genere.



ENGLISH ABSTRACT

"The Scar", inspired by the famous "Mad about the boy" larp, is set in a dystopian world where, due to an inexplicable event, thirty years ago all male human population was completely wiped out. The remaining human females had to go enforce drastic measures to ensure the survival of civilization, and even though the world slowly recovered from the demographic plummet that followed the event, now just about one in ten thousand babies born is a male. The larp takes place in a dystopic 2016, during a standard screening designed to select possible candidates to maternity and sort the available males. During this process, a new page of humanity's future will be written. "The Scar" is a larp about gender identity, maternity and sexuality, and includes interesting ramifications such as prejudices connected to biological gender, same-sex parenting and boundaries between motherhood as a "right" and motherhood as a "duty", in a society where pregnancy is mandatory and abortion is a crime.













FOTO
Daniele Gardinazzi

ORGANIZZATORI
Alan Mantovani, Francesco Vignali, Marco Della Corte, Eleonora Guanella, Enrico Pederzoli, Daniele Gardinazzi

COLLABORATORI
Monica Grimaudo, Gabriella Bortoli
Angela Scacchetti



ULTIMA SFIDA A OAK VALLEY

Terre Spezzate

Storico

21 Maggio 2016

Villaggio delle Stelle (TO)

34

30-40€

1 Giorno

www.grv.it/news/item/470-oak-valley.html

Montana, 1879: a Oak Valley dominano due famiglie potenti: i Dunbar e i McCoy. Vivono in un tacito accordo di reciproco rispetto, pur detestandosi da sempre.
Negli ultimi mesi sono iniziate le tensioni. Tutto prelude ad una guerra tra famiglie.
Oggi è il giorno della festa del villaggio tuttavia l'atmosfera è turbata non solo dalla rivalità tra i possidenti, ma anche dall'arrivo di alcuni Stranieri misteriosi e dall'arresto del leggendario bandito Cord McNally. Lo Sceriffo e i suoi uomini sono in fermento. Prima che la giornata si chiuda molti conti dovranno essere regolati.
Questo è l'incipit della one shot da un giorno di ambientazione western ispirata ai grandi classici cinematografici. Un larp di pura interpretazione, basato sulla trama e sugli intrecci e i conflitti tra i personaggi. I giocatori sono invitati a sviluppare le tensioni, in un crescendo di tragedia, in base al loro background, con pochissimi eventi esterni.
Il Larp nasce da una forte passione per il genere western e le sue grandi storie, sono infatti volutamente presenti tutti gli elementi dell'immaginario cinematografico. Scontri tra pistoleri e duelli sono controllati da un regolamento minimo ed essenziale, facile anche per i principianti.

Scritto da Gabriella Aguzzi è stato organizzato con Terre Spezzate al Villaggio delle Stelle, scenografia ideale per un "western di montagna".



ENGLISH ABSTRACT

Oak Valley, Montana, 1879. Two families, the Dunbars and the McCoys, live in peace, thanks to a silent agreement of mutual respect, although they hate each other.
Recently, some tension has arisen, leading these families on the brink of war.
Today is a day of celebration. But the Sheriff and his men are in turmoil: some mysterious foreigners came to town, following the arrest of the legendary bandit Cord McNally. Before the end of the day a lot of threads have to be knotted... or cut.

This is the beginning of a one shot, one day larp of pure role-play. Players are invited to develop the conflicts seeded in their (pre-written) characters, in a crescendo of tragedy. Fights and duels are easily engaged and controlled by few, simple rules, easy for beginners too.
Written by Gabriella Aguzzi, as a tribute to her passion for classical Western sagas, it took place at Villaggio delle Stelle, a charming venue among mountains, ideal background for an Old West tale.








WELCOME
TO
OAK
VALLEY
OPULATION 9794


SALOON



FOTO

Paolo D'Angelo
Barbara Crivelli

ORGANIZZATORI

Gabriella Aguzzi

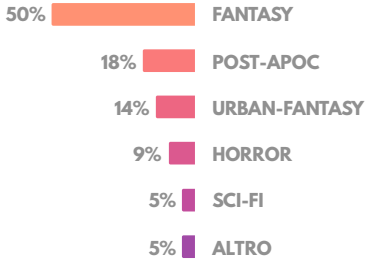
COLLABORATORI

Bernardo Chiti, Alessia Boni, Federico Carrà, Andrea Capone, Massimiliano Milano, Elio Biffi, Francesca Malfatti, Chiara Tirabasso



CAMPAGNE

GENERE



N. CAMPAGNE







43K LIVE

43k Live

Fantasy

24 Febbraio 2012

Provincia di Vicenza

60

40 €

4

www.43klive.com

43k Live è un gioco di ruolo dal vivo ispirato a Warhammer 40'000.
I nostri giocatori vestono i panni di combattenti dell'Imperium dell'uomo: Space Marine, Guardia Imperiale, Tecnopreti, Psionici Sanzionati, membri dell'Ecclesiarchia, Sorelle della Battaglia, seguaci dell'Inquisizione, Mercanti Corsari. Viaggiano tra le stelle, lottano per portare a termine la loro missione, affrontando nemici terribili come orki, necron, criminali, ribelli, eretici e caotici, anche infiltrati sotto mentite spoglie di fedeli imperiali.

Nei nostri eventi portiamo in gioco battaglie epiche, lotte politiche, crisi intestine, attacchi di xeno, traditori, corrotti, missioni tattiche, trattative con i governi, ricerca scientifica, rituali di fede e riti dell'Adeptus Mechanicus, ma anche storie antiche, familiari e personali, dando spazio ad ogni tipo di personaggio.
I nostri eventi vedono la partecipazione di 50/60 giocatori, e si svolgono nel periodo invernale in provincia di Vicenza.

Per il nostro prossimo progetto, amplieremo le possibilità rendendo giocabili, oltre ai membri dell'Imperium, anche Eldar e Tau. Vorremmo espanderci e poter raccontare e far vivere storie ancora più grandiose ed epiche. Da che parte sceglierai di combattere?



ENGLISH ABSTRACT

"43k Live" larp campaign takes loose inspiration from Game Workshop's "Warhammer 40'000" universe.
Players portray the iconic human specialties in the setting, from Space Marines (with their imposing, carefully constructed foam armors) to Imperial Guards and rogue traders. In a typical competitive game system with foam weapons and Nerf guns, the players set off on a variety of missions, tactical as well as diplomatic, frequently engaging foes like warring alien races, opposing human factions, traitors and so on. Events involve 50-60 players and are held in scout bases and chalets in the province of Vicenza, in northeastern Italy, during the cold season (to allow more thermal comfort with the thick costumes). In the authors' plans, the current storyline will reach its closure in the next few months and be rebooted in late 2017, carving a sweet spot for entering next autumn. The new narrative will also allow players to portray Eldar and Tau character races from the setting.

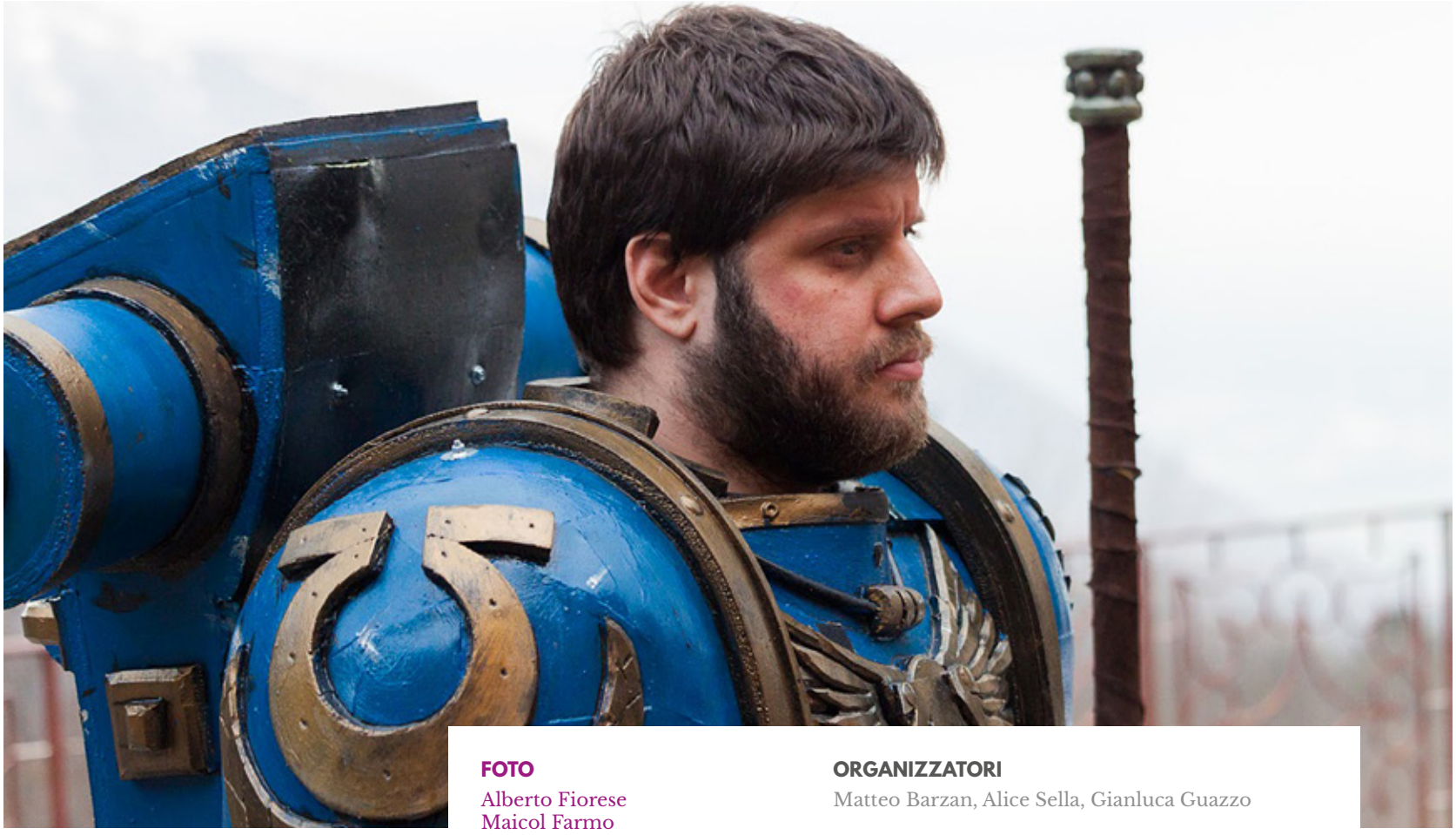





VINDICTA







FOTO

Alberto Fiorese
Maicol Farmo
Domenico Stragliotto
Nicola Pedron

ORGANIZZATORI

Matteo Barzan, Alice Sella, Gianluca Guazzo

COLLABORATORI

Barakko, Lothan, Manuel Costenaro, Fabio Girotto, Nadia Andreatta, Adele Pusiol, Marco Alessio, Elisa Prandina, Leonardo Marcato, Giuseppe Guazzo, Francesco Camuffo, Dario Schiavon



BLAZING HORIZON

Nautylus

Distopico - Post Apocalittico

In corso

Emilia Romagna

35-40

30 €

5

blazinghorizon.forumattivo.it

Blazing Horizon comincia nel 2016, con l'obiettivo di creare un live che coniugasse genere distopico e quello post-apocalittico. La campagna è ambientata in quelli che una volta erano gli USA. Dopo un fenomeno chiamato "Brillamento" la quasi totalità di tutto ciò che è elettrico ha smesso di funzionare ed il conseguente crollo della civiltà ha spinto gli uomini in un mondo selvaggio. Nei territori del Nord gli uomini si sono divisi in tribù di cannibali dove si venerano gli spiriti di antichi dei. All'Est dei fanatici religiosi predicano la distruzione dell'Umanità, colpevole di aver deluso Dio. Al Sud la ricchezza di opulenti padroni schiaccia la maggior parte delle altre perso nella schiavitù. Ad Ovest ogni barlume di civiltà è stato spazzato via da una terribile pestilenza. Nei territori del Centro le persone hanno barattato la libertà per pochi lussi come l'acqua corrente ed una scarsissima elettricità.

I nostri eroi sono proprio coloro che, provenienti dai più disparati angoli del Nord America hanno deciso di costruire un mondo migliore o morire provandoci: sono membri della Ribellione, guerriglieri con l'obiettivo di far cadere la Tiranna del Centro, Alleister III. Le sfide che si trovano ad affrontare sono diverse, a partire da quelle rappresentate dal territorio o dalla diversità delle diverse usanze, a quelle tecnologiche o soprannaturali, in modo da spingere il giocatore ad uscire dagli schemi consueti.

Blazing Horizon si svolge principalmente tra Veneto ed Emilia Romagna, l'obiettivo è creare un ambiente adatto a tutti: nuovi e veterani. Il nostro punto di forza è un'ambientazione originale che coniuga i temi forti tipici del distopico ed il trash vivace e grottesco del post-apoc. La parte più difficile nell'organizzare questa campagna è ricreare un ambiente il più possibile verosimile, pur non essendo effettivamente nel Nord America, mentre un'altra sfida è quella di rendere gli eventi interattivi, coniugando le esigenze di gioco ed il realismo. Il nostro più grande obiettivo è quindi dare sempre un gioco nuovo ed originale spingendo i giocatori ad approfondire la loro esperienza e ad emozionarsi insieme a noi.

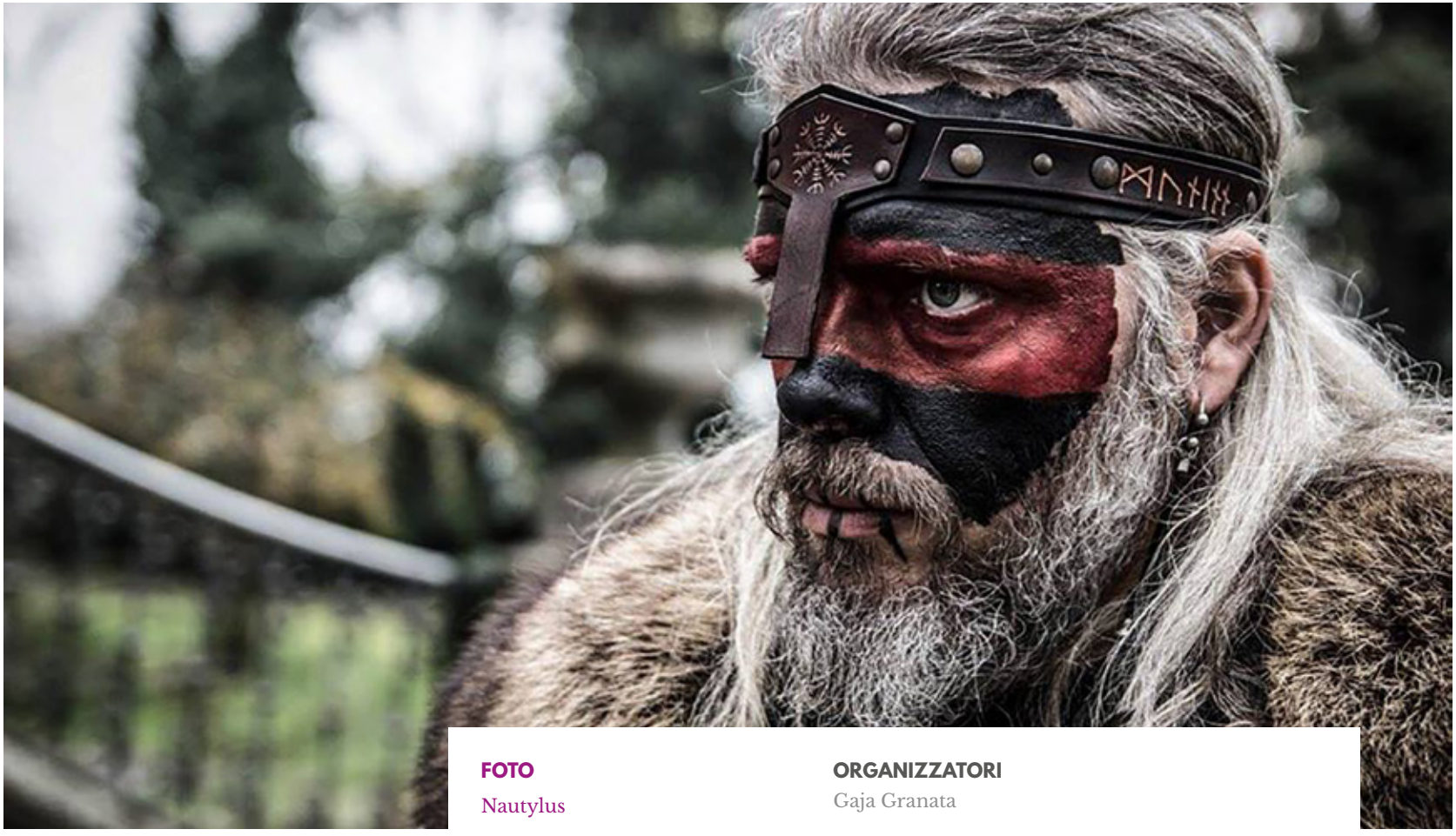






ENGLISH ABSTRACT

Blazing Horizon is our dystopian / post-apo larp project: a campaign set in what used to be the United States, and now are fragmented into several territories, including peoples as diverse as cannibals, religious zealots, slavers and a totalitarian dictatorship which provides its subjects with water and electricity in exchange for their freedom.
Player characters belong to the Rebellion: they are guerrilla fighters determined to topple the dictatorship.
Blazing Horizon takes place in North-eastern Italy; its strong point is the peculiar setting, able to marry the mature themes typical of the dystopian genre, with the lively, over-the-top, grotesque elements of post-apo.



FOTO

Nautylus

ORGANIZZATORI

Gaja Granata

COLLABORATORI

Tommaso Muzzini, Gian Maria Farnelli, Luca Bernini, Eddy Miele, Alice Giorgieschi, Mauro Scupilliti, Sarah Colombara, Andrea Colombara, Riccardo Munari, Elisa Zanoli, Aurora Torchia



CAPUT MUNDI

Le Terre degli Angeli

Fantasy

In corso

Siena - Arezzo

55

8-50 €

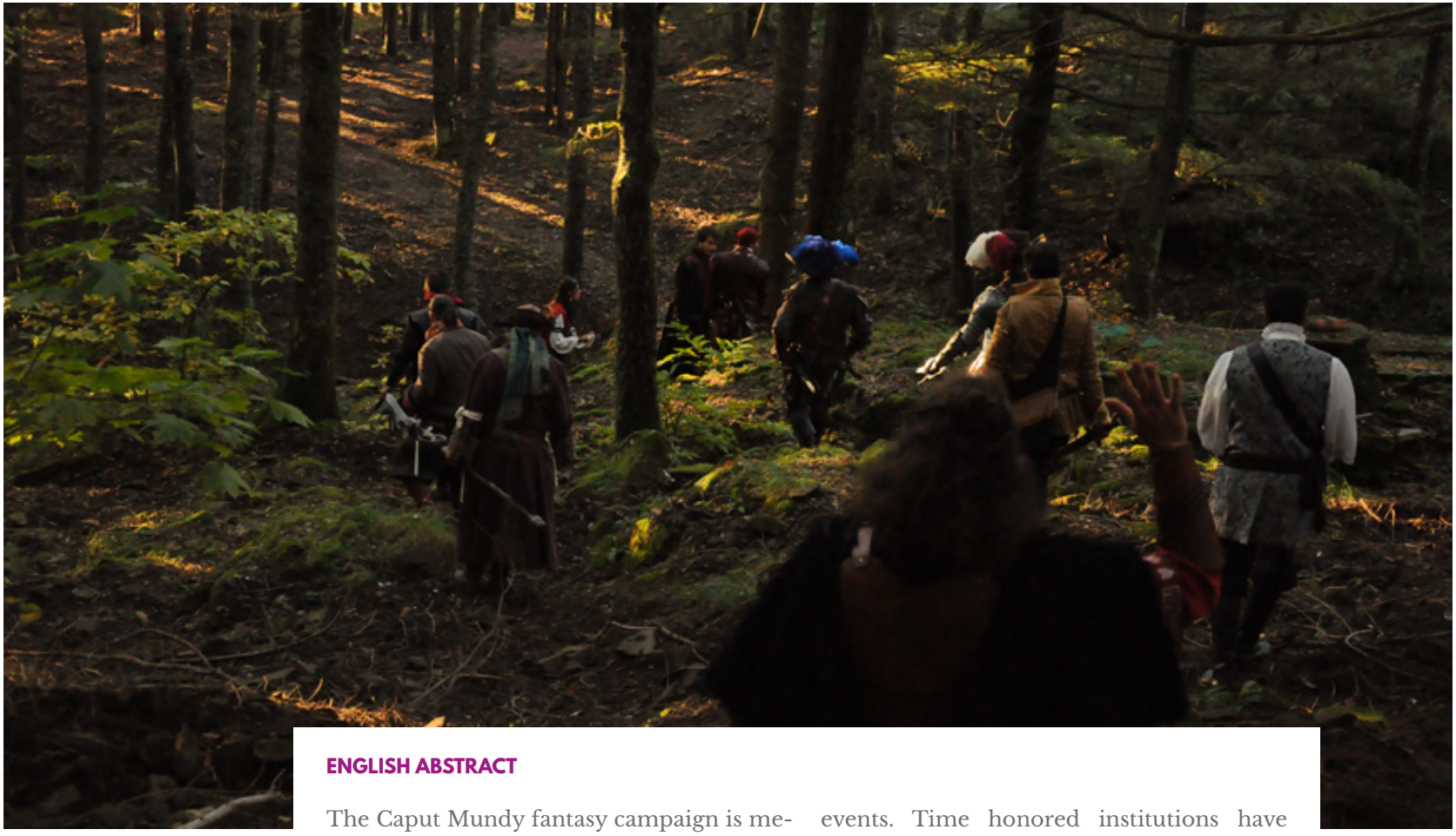
7

www.terredegliangeli.com

“Orsù, narrami del novello sole sorto sulle Lande di Caponord... il lume fugace che sprona la fiera corsa dell’Indomito... la mistica scintilla che infiamma gli algidi occhi del Pentarca... il pallido astro che ispira il selvaggio canto del Krovi-Mest.”

La cronaca fantasy “Caput Mundi” si svolge nell’arco di quattro anni, dal 2016 al 2020. A far da sfondo alla pittoresca saga attuale vi sono le tre controverse Signorie di Caponord, il più remoto reame del vasto mondo di Whanel. All’ombra di un decadente impero e sulle ceneri dell’antica gloria equestre, sorge una contorta società che ogni giorno è dominata da un chiaroscuro d’ambizione e miseria. A oriente risiedono gli aspri Fold del Lupo Bicefalo di Khartas, laddove le secolari tradizioni del sangue sono serbate in solitari baluardi sempre insidiati dalla ferocia dei predatori. Al centro si erge la florida terra del Drago Pentarca di Valdemar, la cui opulenza è detenuta dalle grifagne mani delle Logge. A occidente si stagliano le aride Castillas dell’Indomito Stallone di Erigas, dimora di un popolo senza radici che il vento della libertà mena verso gli orizzonti più ignoti. In ogni epoca i destini e gli interessi delle Signorie si sono intrecciati in una fitta trama che oggi abbraccia i foschi intrighi delle frange cortesi così come gli esotici scorci delle colonie. Le ultime decadi sono state segnate da una frenetica sequela di ardite imprese, mirabili scoperte e occulti misteri. Le più solide tradizioni e istituzioni hanno ceduto il passo a nuove correnti che mettono al bando ogni dogma e pregiudizio in favore del progresso umano. Così l’ascesa e la caduta di molti si lega al “fuoco segreto” degli artificieri, alle complesse discipline esoteriche della cabala e al bislacco pantheon dei numi apocrifi.

L’autentica forza motrice della storia odierna sono gli Ordini, Gilde e Sette che foraggiano la propria visione e le proprie brame grazie al talento dell’uomo. Adesso,un dio senza nome ha deposto il suo uovo nel grembo di Caponord e le genti stanno per assistere alla genesi di un fatidico tempo.



ENGLISH ABSTRACT

The Caput Mundy fantasy campaign is meant to last from 2016 to 2020, with seven events each year, including one-day, two-days and three-days long larps. It is ran by the "Terre degli Angeli" larp club, active mostly in Tuscany.
In a setting characterized by diverse factions and kingdoms, in recent times there have been many wondrous and world-shaking events. Time honored institutions have been repaced by new schools that refuse old dogma in favour of progress. Many rose and fell because of the artificers' "Secret Fire", the esoteric disciplines of Kabbalah, and the apocryphal numens weird pantheon.
The real force that moves history are the Orders, Guilds and Cults that try to put forward their own vision.

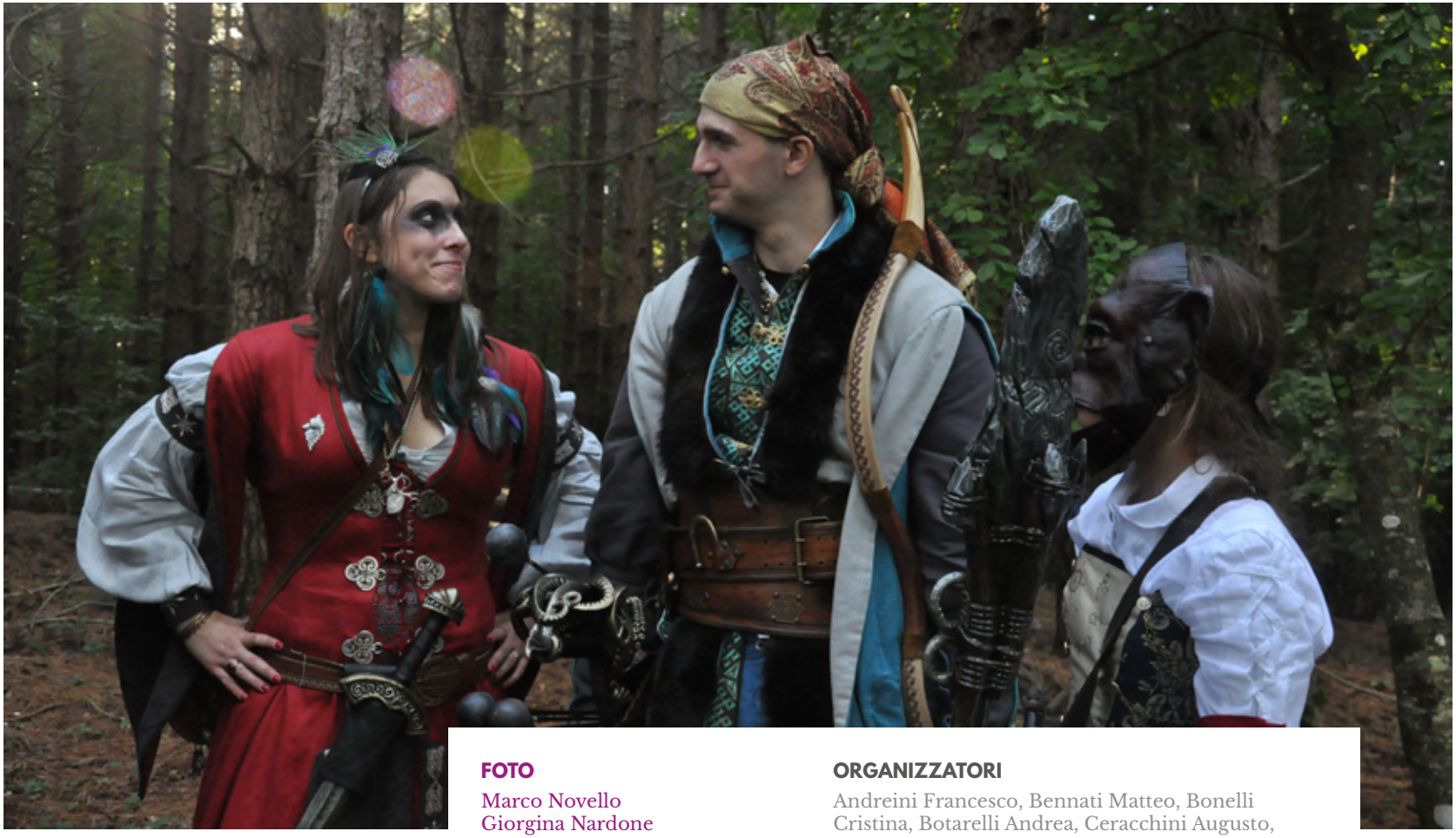












FOTO

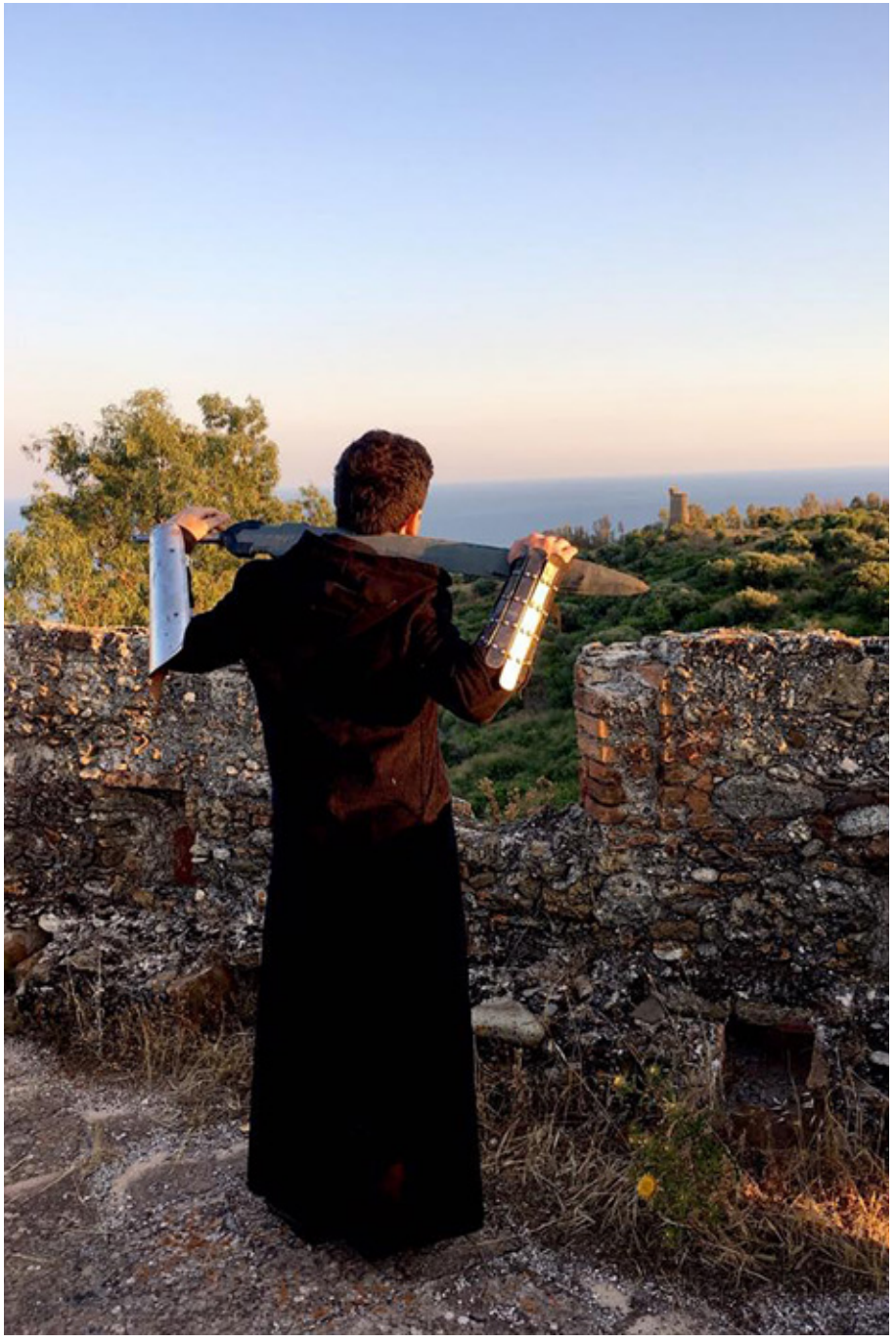
Marco Novello
Giorgina Nardone

ORGANIZZATORI

Andreini Francesco, Bennati Matteo, Bonelli Cristina, Botarelli Andrea, Ceracchini Augusto, Leidi Chiara, Spossati Elena, Spossati Giulia, Testi Lorenzo

COLLABORATORI

Bondi Claudio, Lastrucci Elisa, Menchini David, Peloni Marco, Pecchi Luca, Primitivi Francesco, Spossati Francesco, Turchetti Simona, special sito e schede: Bianchi Michael



EDUR

EDUR GRV

Fantasy

28 Dicembre 2015

Provincia di Reggio Calabria

20

15-30 €

1

www.facebook.com/EdurGrv

Edur Grv nasce con l'aspirazione di radunare tutti i giocatori sparsi per la Calabria e magari un giorno di tutto il Sud Italia, in un'unica grande avventura.
Uno dei punti di forza della nostra campagna è la possibilità di giocare personaggi provenienti da altre campagne. Infatti l'ambientazione è costituita da un mondo nel quale si arriva solo dopo la morte, questo permette ai giocatori di interpretare vecchi personaggi utilizzati in altri larp e lanciarsi in nuove avventure. Un nostro evento dura in media 3-4 giorni, durante il quale i giocatori hanno la possibilità di schierarsi con una delle tre fazioni della nostra ambientazione: l'impero, i barbari e i maghi. Queste tre fazioni sono in guerra tra loro e tutte mirano ad emergere e trionfare.

I live di Edur Grv mirano a far immergere i giocatori nell'atmosfera il più possibile, con scontri sempre più epici.
Per far vivere pienamente l'ambientazione, noi organizzatori incoraggiamo sia lo scontro tra i giocatori e Png (PvE), attraverso una trama di base, sia lo scontro tra gli stessi giocatori (PvP), che può intrecciarsi alla trama di base, creando una storia unica, un'avventura tutta da vivere, una di quelle esperienze che ti fanno esclamare: "io c'ero, io ero presente"!



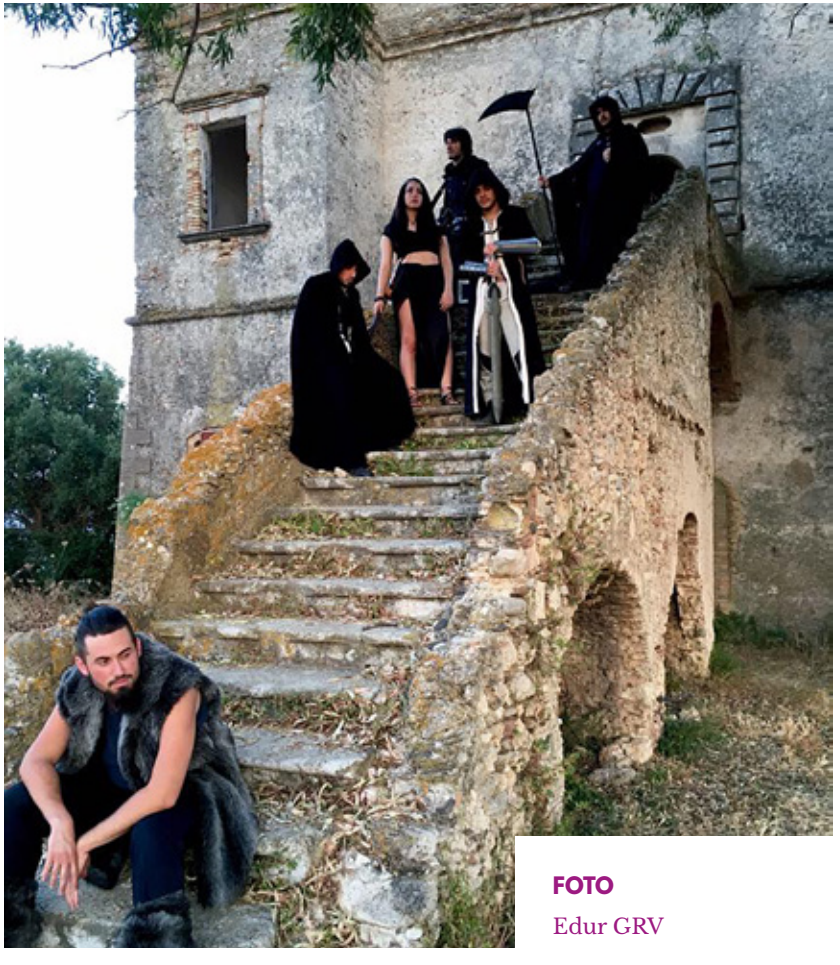




ENGLISH ABSTRACT

The Edur larp group aspires to become the meeting point for larpers in the Italian region of Calabria, if not for the whole southern part of the country. A key design choice to support this goal is a "netherworld" setting without restrictions on character choice, offering players to go on playing dead characters from other campaigns in this world.

We encourage both conflict against the environment (PvE) and between player's characters, in a framework including three warring factions ("Empire", "Barbarians", "Sorcerers"). Events usually last three or four days, striving to promote competitive tension and plot twists.



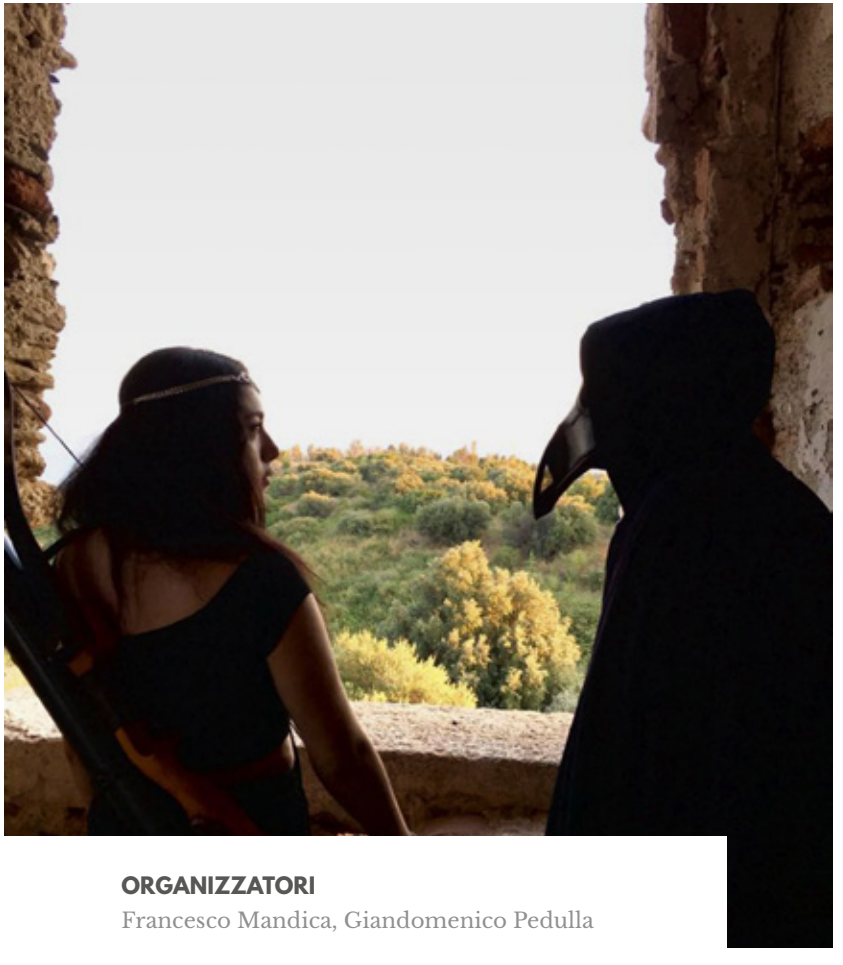


FOTO
Edur GRV

ORGANIZZATORI
Francesco Mandica, Giandomenico Pedulla

COLLABORATORI
Vincenzo Belcastro, Giandomenico Agostino



HEDREJA
IL CONFINE TRA I MONDI

La Terza Corona

Fantasy

18 Ottobre 2014

Sicilia Occidentale - Calabria - Lazio

75

10-60 €

24

www.facebook.com/groups/hedreja

La campagna Hedreja, il Confine tra i Mondi è organizzato dall'associazione "La Terza Corona", che offre mensilmente eventi di GRV fantasy medievale in alcune zone della Sicilia occidentale, del Lazio e della Calabria. Durante l'anno organizziamo due grandi eventi definiti "Conclave degli Eroi"; il primo saluta l'anno nuovo e viene organizzato nel mese di Gennaio, con una durata di tre giorni. Il secondo, quello che tutti noi reputiamo l'evento principale dura cinque giorni di gioco no stop e viene organizzato nel mese di Agosto in Sicilia.
Il fulcro principale dell'associazione è situato a Trapani in Sicilia, luogo in cui è presente il Consiglio Direttivo, e con l'ausilio di collaboratori a Roma e Cosenza si è creato un intreccio di trame ambientate in diverse location che hanno delle caratteristiche proprie ma legate a carattere nazionale. Nel mondo di Hedreja esistono quattro ordini che rappresentano lo stile della nostra campagna:

1) L'ordine dei Custodi: ordine legato alla magia e alla conoscenza, istruisce maghi, alchimisti e ritualisti;
2) L'ordine della Legione: ordine di carattere militare, addestra guerrieri e forgiatori;
3) Il Sacro Ordine: ordine legato agli ideali degli Dei, addestra paladini e chierici:
4) L'Ordine dei Mercanti: ordine legato al commercio e allo spionaggio. Il gioco si sviluppa anche attraverso la sfera politica-nobiliare, economica e teologica.

La campagna comincia nel 2014, dal desiderio di continuare un progetto iniziato nel lontano 1998 in Sicilia e proseguito finora; un progetto che per noi organizzatori non poteva finire nel baratro dei ricordi. Le emozioni, il divertimento provate durante i vari anni da giocatori, hanno spinto i fondatori a proseguire questo lavoro per continuare a far esistere questo grande hobby che accomuna molti di noi.



ENGLISH ABSTRACT

The campaign Hedreja is organized by the no-profit association “La terza corona” (The third crown) and it features medieval-fantasy events in western Sicily, Calabria and in the Rome area. It started in 2014 following a project who dates back to 1998, and the desire of players to feel that long lost thrill of emotion and fun that larpers know very well and love as much. Every year, Hedreja holds two main events, one in January, the other in August. The Board of Directors of the Association is in Trapani, but there are Game Masters in Rome and Cosenza as well, each of whom holds local events, connected to the main plot. During the key events, players from Rome and Cosenza come to Sicily to play a 5-days immersive summer event. Our rulebook is new players-friendly and features almost no “calls”, in order to minimize immersion-breaking.




Trattato di Pace
Firmato









FOTO
Alessandro Perri

ORGANIZZATORI
Sabrina Bannino, Fabio Mazzonello, Dario Stagno. Manilo Terrin

COLLABORATORI
Giuseppe Miceli, Nicola Bannino, Alfredo Arturi, Alessandro Perri



BENVENUTI A RAD CITY

Rust and Dust

Post-apocalittico

1 Luglio 2016

Campo Praesidium, Nettuno (RM)

100

60 €

1

www.radlarp.com

Rust and Dust nasce con lo scopo di realizzare larp postapocalittici di qualità e con alto numero di giocatori.
In un mondo devastato dall'apocalisse atomica, Rad City è l'ultima città a cercare di mantenere una parvenza di ordine e civiltà: da tutto il Dopomondo giungono uomini e mutanti per provare a diventare Cittadini e iniziare una nuova vita sotto l'egida dei terribili e misteriosi Trauma Korps, ma l'avamposto tanto agognato non è privo di pericoli. Un Cittadino deve dimostrare astuzia, buonsenso e abilità se vuole sopravvivere e scoprire i segreti che si nascondono sotto questa sedicente utopia.

Rust and Dust presenta alcune differenze importanti dalla maggioranza delle realtà nazionali: ha una formula PvE, concentrandosi meno sullo scontro fra giocatori e più su una collaborazione contro un nemico comune interpretato dai PNG. Inoltre è presente il concetto di morte ultima: se un personaggio commette abbastanza errori, verrà ucciso in maniera definitiva senza possibilità di tornare in gioco.

Le abilità di ogni Cittadino sono presenti sulla sua scheda personaggio, che rappresenta il documento di autorizzazione rilasciato dai Trauma Korps a chi ha superato i Sanguinamenti, le terribili prove per entrare in città. Sfruttando il supporto della struttura di Campo Praesidium, uno dei campi di softair più grandi d'Europa, Rust and Dust può avvalersi di una location unica dotata di mezzi militari funzionanti e svariate strutture in disuso fra cui svariate automobili, la ricostruzione di un enorme mercato aperto, una base militare, un labirinto chiuso a rappresentare i cunicoli sotto la città e un vero e proprio aereo abbattuto.
Il primo live si è svolto a luglio 2016 e ha visto più di 100 partecipanti, riscuotendo ottimi pareri. Il secondo evento avrà un giorno extra, dal 28 aprile al primo maggio 2017.



ENGLISH ABSTRACT

Rust and Dust aims to bring the post-apocalyptic Italian larp scene to the next level. In a post-nuclear world, Rad City is the last place on Earth that still values order and civility, at least in the appearance. People and mutants come here to (try to) start a new life as Citizens, under the authority of the mysterious and terrible Trauma Korps. Citizens will need to prove their wits and skills in order to uncover the secrets lying underneath the surface of this so-called "utopia". Rust and Dust uses a PVE formula (Player versus Environment), with the players cooperating against the common enemy represented by NPCs; it also features a "final death" system, i.e. if your character makes enough mistakes, they will die with no chance to come back to life. Rust and Dust uses as a game location the Praesidium soft-air camp, which includes actual military vehicles, an open market, a labyrinth representing the tunnels under the city and even a real airplane wreck.













FOTO

Paolo Del Rocino
Valerio Marrucci

ORGANIZZATORI

Mauro Canavese, Alessio Peruzzi, Alessio Fondoli, Erika Santarelli, Matteo Zecca, Roberto Maugliani, Yvonne Croce

COLLABORATORI

Alessio Samano, Valerio Andreuccioli, Simone Notazio, Laura D'Astolto, Matteo Pasqualoni, Elisa Giada Tasselli, Francesco Trulli, Stefano Di Domenico, Cecilia Carnevali, Domizia Romano, Fabio Bradanini, Marco Mezzagatti, Andrea Canavese, Matilde Torno



ISOLE SENZA MARE

Artefici del Fuoco

Fantasy

21 Marzo 2015

Provincia di Vicenza e Padova

25

10 €

5

www.arteficidelfuoco.com

Isole senza Mare è un live di Changeling: i Perduti, parte del Mondo di Tenebra che narra le gesta dei Changeling, umani rapiti da crudeli esseri fatati, sottoposti a torture fisiche e psicologiche. Una volta fuggiti dal loro mondo irrazionale, si accorgono di non essere più quelli che erano: la loro anima è stata fatta a brandelli, i loro ricordi corrotti. Al posto di ciò che li rendeva umani compare il Wyrd, la forza magica di Arcadia, il regno delle Fate, che li ha trasformati in una grottesca immagine delle sofferenze patite.
Sebbene gli umani continuino a vederli come membri della loro specie, i Perduti sono esseri sospesi tra due realtà: il bisogno di una vita normale e la certezza di essere mostri che hanno bisogno di emozioni per vivere. Restano indissolubilmente legati ai loro carcerieri da una catena invisibile, sospesi tra libertà e costante paura di essere ripresi da chi già una volta li ha reclamati.
Proprio per questo nascono le grandi Corti Stagionali, organi retti da antichi impegni magici che proteggono i Perduti e amministrano le loro vite nascoste, alternandosi nella reggenza di un Libero Dominio.
Isole senza Mare è un Libero Dominio, un territorio divenuto rifugio e casa di una comunità di Changeling, uno scenario in cui i giocatori e i loro personaggi si fanno largo tra intrighi politici, minacce soprannaturali e le loro personali, vivissime miserie.

Gli autori hanno scelto per questa campagna di abbandonare la classica trasposizione live del Mondo di Tenebra, ossia il Mind's Eye Theatre, in favore di un regolamento più snello e funzionale e una narrazione senza interruzioni, anche se nel rispetto della struttura e dello spirito dei manuali originali del gioco.

Isole senza Mare è un live serale a cadenza bimestrale che ha scelto un taglio unico e distintivo, tematiche disturbanti, una narrazione flessibile fortemente in mano ai giocatori e location esclusive per costruire coralmente una storia complessa, fatta di rimandi e lezioni morali nascoste, proprio come in una fiaba.



ENGLISH ABSTRACT

Isole senza Mare (“Islands Without a Sea”) is a larp campaign inspired by White Wolf’s “Changeling: the lost” tabletop setting. It tells the ongoing story of the enclosed life in a Freehold, rich in politics, supernatural challenges and personal misery. Distancing themselves from the widespread “Mind’s Eye Theatre” play style, the organizers wrote a light ruleset, aimed at allowing fluid, uninterrupted storytelling, while keeping with the spirit of the original books. By design, the game world’s story building is largely in the hands of the players. Events usually take place every other month, with a special care in finding cool locations for the fable to unfold.













FOTO
Alessia Montini
Marco Zenere

ORGANIZZATORI
Alessandro Saggiorato, Andrea Giaretta.

COLLABORATORI
Alessio Biolcati, Paola Nicoli.



KYMERA

Federazione Ludica Siciliana

Horror

2 Maggio 2015

Sicilia orientale

25

12 €

6

www.facebook.com/Kymeragrv

Kymera è una campagna di gioco di ruolo dal vivo ambientata nella Sicilia contemporanea con elementi survival horror, Sci-fi e apocalittici. La storia ha inizio quando una piaga sconosciuta riduce il novanta percento della popolazione ad uno stato aggressivo e irragionevole. La restante parte dell'umanità prova a sopravvivere a questi inumani e ad altri numerosi pericoli. Lottare, inventare e collaborare tutti insieme è l'unico modo per vedere un'altra alba.
Il progetto è nato dalla nostra voglia di metterci in gioco come organizzatori e di vivere l'esperienza LARP da un altro punto di vista. L'ambientazione offre diverse fazioni a cui affiliarsi o con cui entrare in contrasto: alcune promuovono i valori di umanità e lealtà nel tentativo di ricostruire la società, mentre altre promuovono la propria sopravvivenza con una vita dedita al caos. Tutto questo rende l'esperienza dei giocatori molto intensa: le decisioni difficili e sofferte della sopravvivenza offrono molti spunti di gioco e la moralità dei personaggi interpretati viene messa in discussione dando grande libertà interpretativa. Gli enigmi, i codici da decifrare e il mistero rendono questo GRV molto interessante anche per i giocatori non combattenti.
Il sistema di gioco offre un aumento delle capacità del personaggio: ad ogni giocata il giocatore viene valutato secondo i parametri di lealtà e interpretazione , ricevendo dei punti esperienza con cui può acquistare le abilità di una delle nostre sei classi; queste classi si sviluppano con un andamento ad albero in cui un'abilità si ramifica in una o due abilità più potenti. Questo sistema offre la possibilità ai partecipanti di creare una grande varietà di personaggi da interpretare.

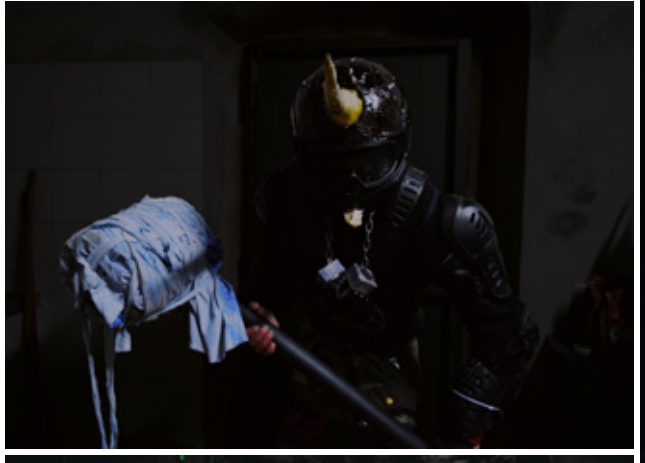


ENGLISH ABSTRACT

Kymera is a post-apoc campaign, set in contemporary Sicily, with survival horror and sci-fi features. The history begins when an unknown plague turns 90% of the population into aggressive and irrational creatures, while the other 10% tries to engage in a fight for survival and the only way to survive is by cooperating with each other.
This project was born from a desire to take the larp experience to another level, and, therefore, this campaign is open to everyone, both expert and new players. Equipment and outfit costs are greatly reduced and the setting offers various elements to come into contact for a more complete game experience.
The Kymera experience aims for intensity and offers diverse play opportunities. It includes fun fights but also codes and puzzles to solve, in order to make the game interesting also for players who don't care about combat.













FOTO

Rachele Dantoni
Emanuele Musumeci
Valerio Votadoro

ORGANIZZATORI

Valerio Votadoro, Marco Muratore, Antonio Lombardo

COLLABORATORI

Antonio Adamo, Shana Buonerba, Lena D'Antonio, Stefania Distefano, Giuseppe Platania, Domenico Spina



L'INSEDIAMENTO

Squadra dei Falchi

Fantasy

In corso

Centro Italia

70

10-30 €

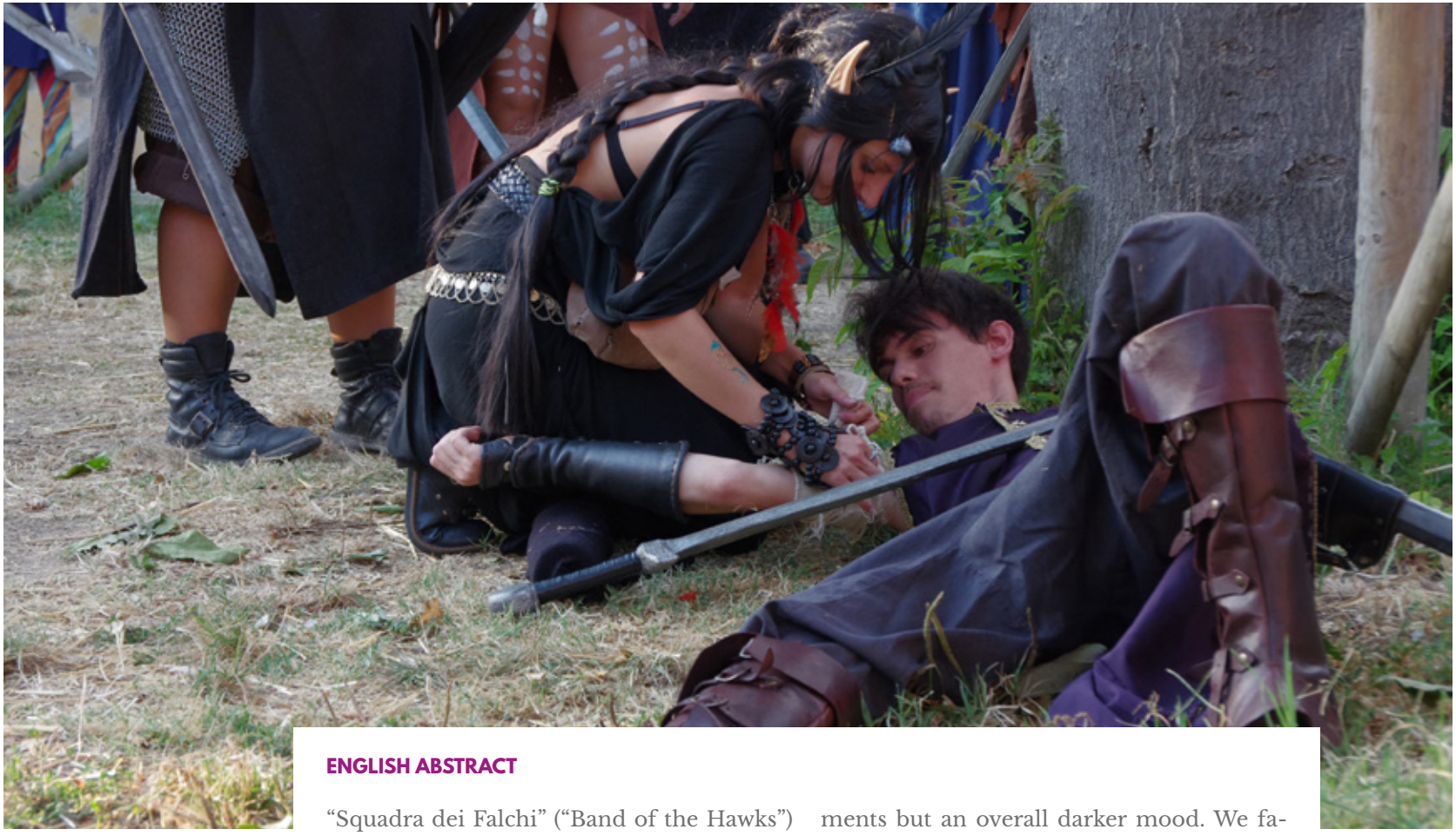
10

www.squadrafalchi.it

L'associazione di gioco di ruolo dal vivo "Squadra dei Falchi" è attiva dal 2001 all'interno del borgo medievale di Gradara. Ci siamo sempre attenuti ad un contesto fantasy-medievale abbastanza classico che negli ultimi anni aveva visto l'inserimento di elementi più vicini allo steampunk. La svolta avviene nel 2016, anno in cui abbiamo deciso, pur con una punta di rammarico, di dare un taglio netto al mondo che ci aveva accompagnato per tutti questi anni. Nell'intento di portare una ventata d'aria fresca al gioco, si è presentata la necessità di ridimensionare un'ambientazione diventata troppo vasta e nota; abbiamo così salutato Anairon per dare il benvenuto al nuovo mondo.

La nuova ambientazione si presenta più cupa ed essenziale, ha forti rimandi al fantasy pur distaccandosi dai suoi canoni abituali. Ci sono pochi ma importanti elementi di caratterizzazione che aprono comunque un ventaglio di possibilità molto ampio ai giocatori. Trattandosi di un nuovo inizio, abbiamo scelto di mettere in ballo il minimo indispensabile, per lasciare il piacere della scoperta ai giocatori, sia quelli di vecchia data, sia ai tanti nuovi associati che si sono approcciati per la prima volta al gdr nel corso dell'anno passato.

Dopo un anno di gioco con la nuova ambientazione, siamo stati lieti di aver avuto dai giocatori il riscontro positivo che auspicavamo, constatando l'efficacia dell'atmosfera creata e il piacere nell'immergervisi; altrettanto positivi sono stati i riscontri relativi all'efficacia del regolamento, nel suo essere facilmente fruibile e soddisfacente a livello di gioco. Nonostante ciò non abbiamo intenzione di interrompere il costante lavoro di miglioramento che ci ha sempre contraddistinto come associazione, lasciando spazio alle proposte e all'inventiva dei giocatori, unite all'esperienza dei veterani, per proporre eventi live che siano sempre all'altezza dei sogni di chi vi partecipa.



ENGLISH ABSTRACT

"Squadra dei Falchi" ("Band of the Hawks") is a larp association existing in Gradara and created in 2001, initially specialized in medieval-fantasy events (with some steampunk influences). During the years our game setting (Anairon) became increasingly big and hard to manage and we ultimately decided to discard it. In 2016 we created a new simpler setting, which has strong fantasy elements but an overall darker mood. We favored an essential characterization of the game world in order to allow players to fill in the blanks and center the game around them. In light of our efforts we are satisfied with the outcome and we plan on building from this new experience, in order to develop our setting and constantly enhance the play experience.

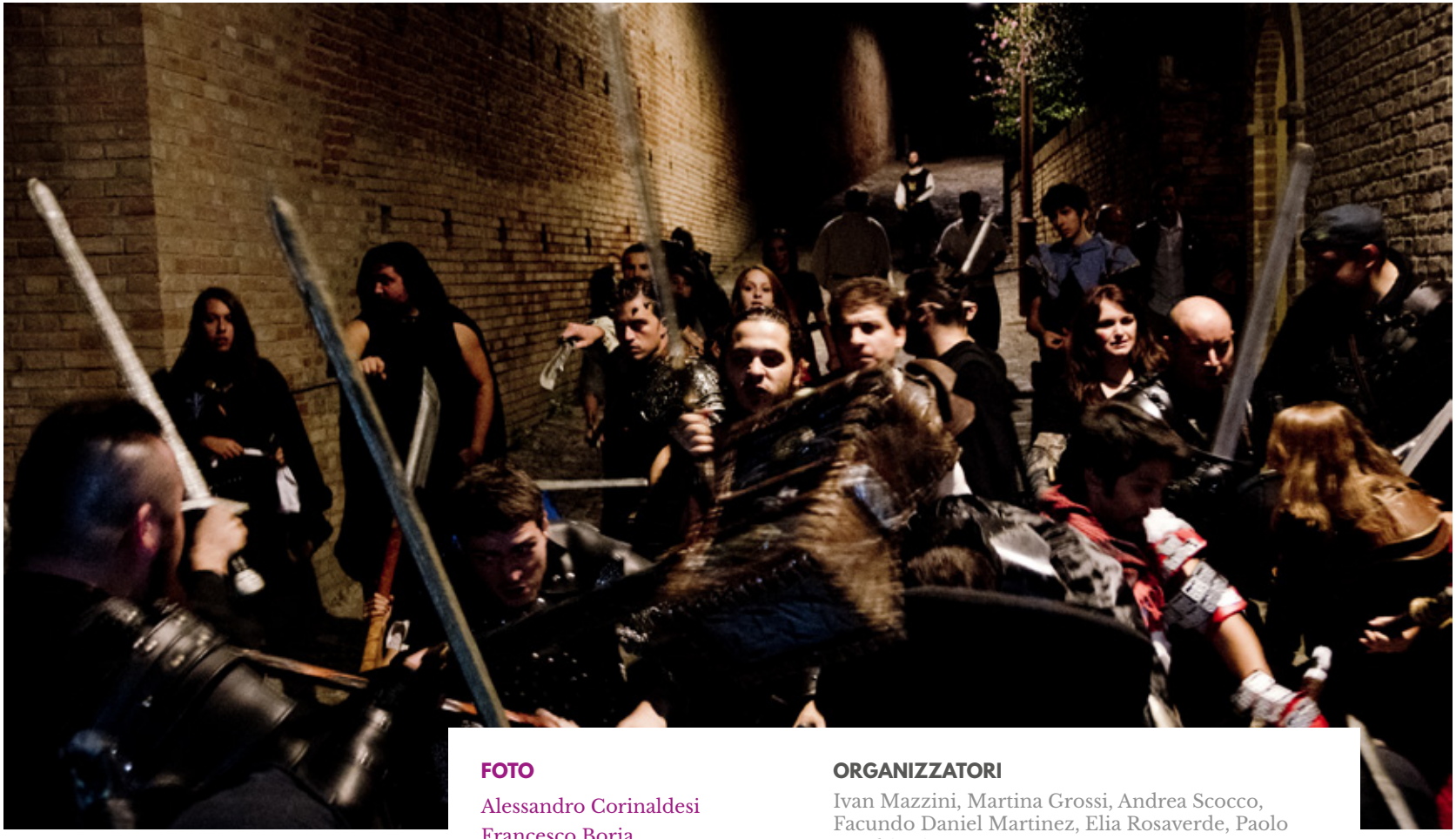












FOTO

Alessandro Corinaldesi
Francesco Boria
Riccardo Cicetti

ORGANIZZATORI

Ivan Mazzini, Martina Grossi, Andrea Scocco, Facundo Daniel Martinez, Elia Rosaverde, Paolo Vecchiotti

COLLABORATORI

Alex Del Monte, Nicolò Rossi, Marco Geminiani, Elisa Paolini, Alice Artusio



NUMEN

La Forgia Del Tempo

Meta-fantasy - steampunk

In corso

Liguria, Emilia, Toscana

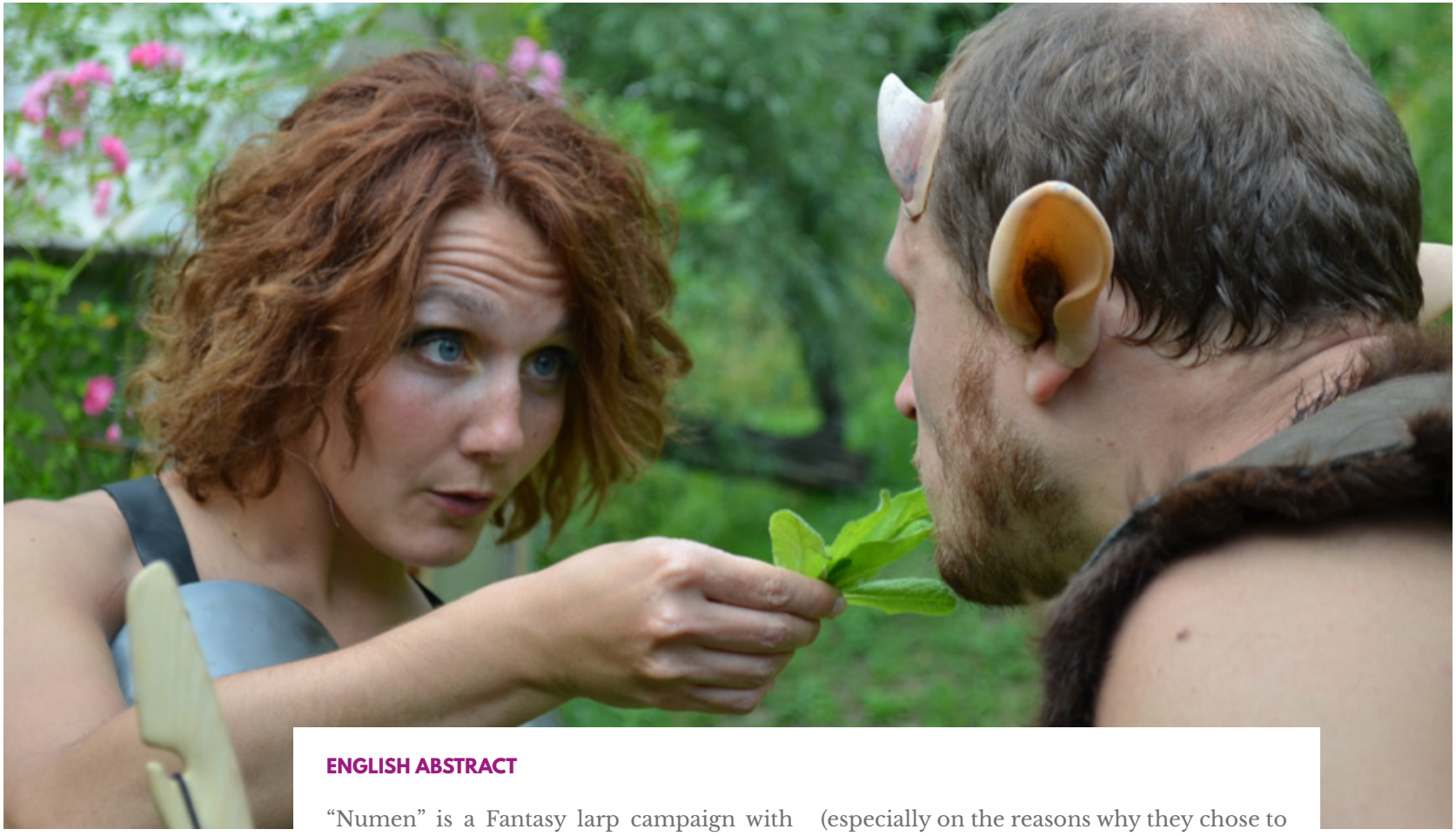
25

35 €

3

www.laforgiadeltempo.com

“Numen” è una campagna fantasy con forti influenze steampunk nata nel 2012 e giocata in diverse location nel bacino dello Spezzino e Parmense. Lo scopo era simulare la vita di una comunità di frontiera, lontana dagli agi della magia e a contatto con un mondo selvaggio ed inospitale. Per questo gli organizzatori si sono concentrati sulla stesura di un regolamento e di un’ambientazione ad hoc, e sulla scelta di opportune location. I personaggi sono interamente creati dai giocatori sia per quanto riguarda il loro background che i parametri di gioco che li definiscono (abilità e mestieri appresi nella civiltà). Agli organizzatori spetta il compito di sfruttare questi elementi per integrare i personaggi e le loro storie con gli eventi di trama, così da creare un clima a volte empatico a volte di conflitto tra i vari componenti della comunità. Questo clima è riflesso nel regolamento che propone un sistema di apprendimento delle abilità tramite l’insegnamento tra giocatori. I giocatori possono quindi aiutarsi a vicenda per affrontare problemi comuni oppure ostacolarsi quando i loro fini non coincidono. Per accentuare questo aspetto il regolamento punta su una rigida suddivisione dei ruoli: combattenti, medici, alchimisti, fabbri, ingegneri e così via. Fin dalle prime sessioni di “Numen” abbiamo voluto integrare le attività di mestiere con una forte componente di simulazione: ad esempio, le operazioni sono svolte su un tavolo chirurgico con veri strumenti e l’impiego di organi finti, apparecchi ingegneristici costruiti a partire dall’interazione di componenti fisici. Grazie a questi elementi “Numen” è stato in grado di dare spazio e dignità ai piccoli-grandi problemi di uomini comuni in un mondo ostile e spietato, in contrapposizione alle troppo diffuse figure dei grandi eroi tipiche dell’immaginario fantasy.



ENGLISH ABSTRACT

"Numen" is a Fantasy larp campaign with strong steampunk influences, started in 2012. A key theme of the campaign revolves around a frontier community located in a hostile and wild environment, far from the comforts provided by magic. Rather than telling stories of heroes, the campaign focuses on people who chose to leave civilization and endure all hardships and dangers of a ruthless environment. The characters are created directly by the players, who are encouraged to focus on character background (especially on the reasons why they chose to leave civilization behind) as well as on a specific trade. A "realistic" approach on working activities was chosen in order to help the players experience what it means to actually be part of a community. During the years, this campaign evolved and created a thriving and multi-faceted environment, where different players had the chance to work together towards a common goal or develop deep and interesting personal contrasts.











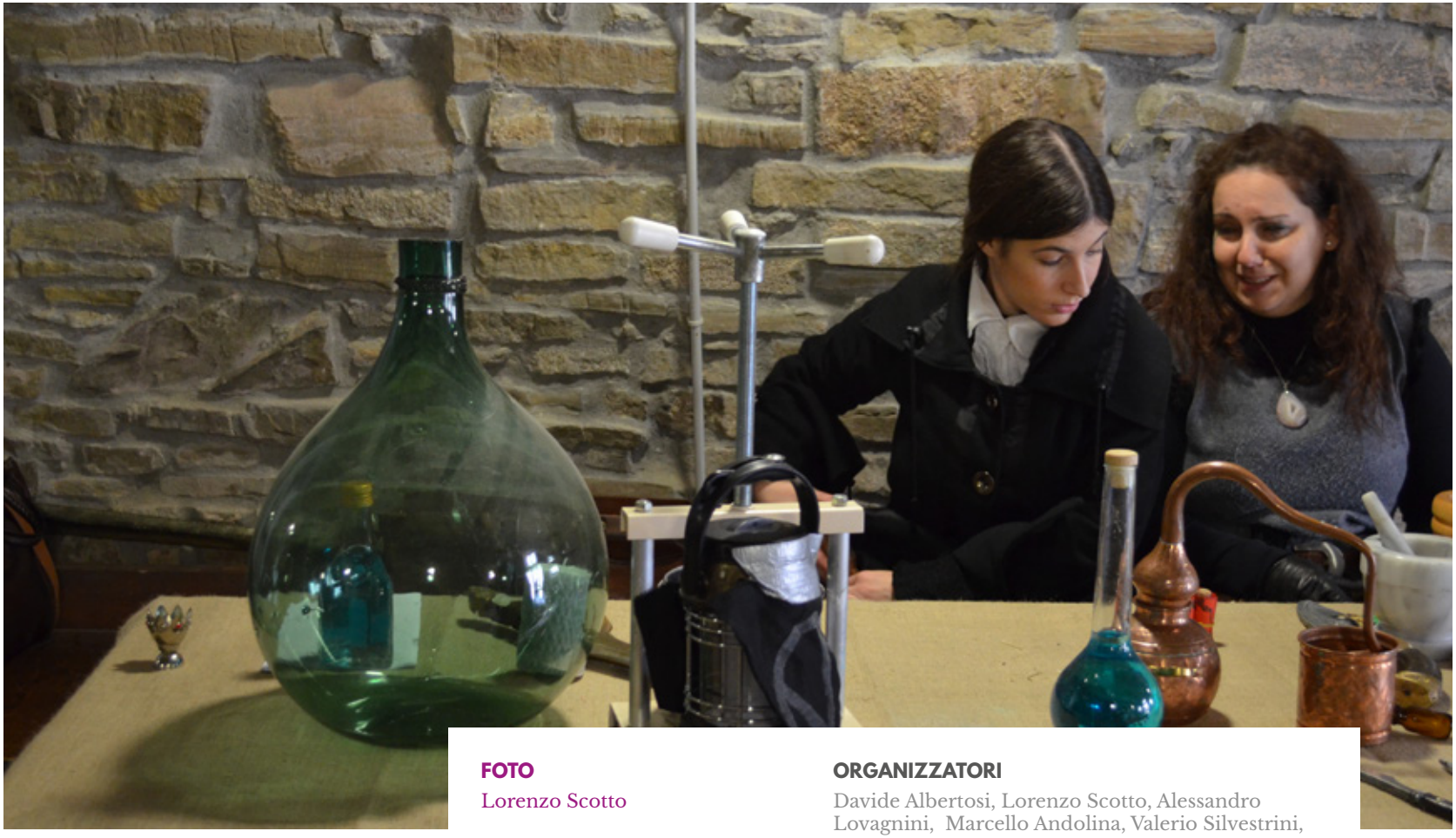


FOTO
Lorenzo Scotto

ORGANIZZATORI
Davide Albertosi, Lorenzo Scotto, Alessandro Lovagnini, Marcello Andolina, Valerio Silvestrini, Giacomo Corsi, Marco Briata, Roberto Pecorari, Emanuele Pesce

COLLABORATORI
Matteo Lelli, Alessio Brunetti, Sara Rollero



PATRONUS

GRV Patronus

Fantasy

24 Gennaio 2016

Provincia di Brescia

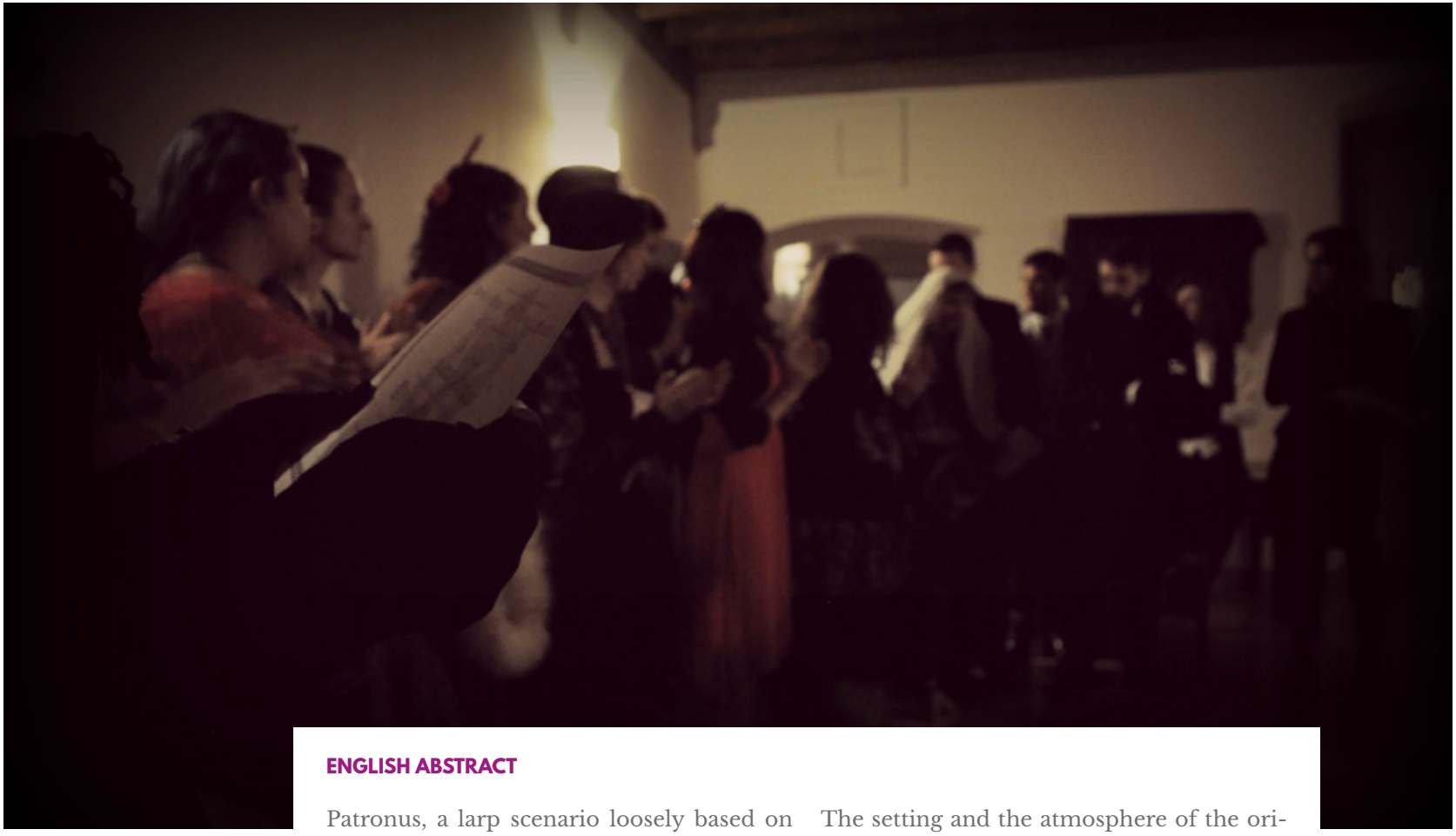
30

10-20 €

1

patronusgrv.forumfree.it

Patronus, gioco di ruolo dal vivo liberamente ispirato alla saga di “Harry Potter” di J.K. Rowling, nasce nel 2015 con l’obiettivo di unire il gioco di ruolo dal vivo a un’ottica ludico-educativa che potesse avvicinare anche i più giovani, realizzando il sogno di chiunque abbia letto “ Harry Potter”: ricevere la lettera di ammissione per una scuola di magia e vivere incredibili avventure.
Fulcro delle vicende di Patronus è la Scuola di Magia e Stregoneria di Acqualunga che, dopo essere rimasta per un secolo nelle mani di un potente mago oscuro, è stata liberata e si prepara ad accogliere nuovi studenti.
Ogni giocatore interpreta uno studente: potrà seguire le lezioni, imparare nuovi incantesimi, mescere pozioni, giocare a Quidditch e concorrere alla sfida della Coppa delle Case. Ma la vita degli aspiranti maghi e streghe non è tutta rose e fiori, perché un’oscura minaccia è tornata a sconvolgere il Mondo Magico... e toccherà anche a loro combattere per scongiurarla. L’ambientazione e il clima della saga originale sono stati interamente rivisitati, basandosi su avvenimenti e fatti storici realmente accaduti, dando origine ad una “storia della magia italiana”, legata al territorio ma connessa con gli eventi narrati da J.K. Rowling.
Puntiamo soprattutto sull’interpretazione e sul coinvolgimento emotivo dei partecipanti, offrendo spunti per indagare e approfondire il proprio background e l’ambientazione stessa. Le uniche “armi” a disposizione dei personaggi sono la bacchetta magica e gli incantesimi che possono essere lanciati con essa.
La caratteristica principale di Patronus è ricreare in modo fedele ma divertente il clima scolastico, con il suo contorno di amicizie e rivalità. Questo ha creato un gruppo molto coeso e accogliente anche fuori gioco, che aiuta i nuovi arrivati a non sentirsi fuori posto.
Gli eventi sono a numero chiuso, con un massimo di 40 iscritti ciascuno. Si svolgono nel nord Italia, principalmente nella provincia di Brescia.



ENGLISH ABSTRACT

Patronus, a larp scenario loosely based on the Harry Potter saga by J.K. Rowling, started with the aim of giving larp an educational perspective to encourage even the youngest to play and live their dream of being a student in a school of magic.
The events of Patronus take place at the Acqualunga School of Witchcraft and Wizardry, previously ruled by a powerful dark wizard, now free and ready to welcome new students, but with the shadow of dark arts always hanging above them.
The setting and the atmosphere of the original saga has been completely revisited, based on Italian historical events, creating thus a "history of Italian magic", linked to the local territory but still connected with the events narrated by J.K. Rowling.
We primarily focus on interpretation and emotional involvement of participants, giving hints to investigate and ideas to evolve their characters, putting apart rivalry and fighting, the only weapons allowed being magic wands.





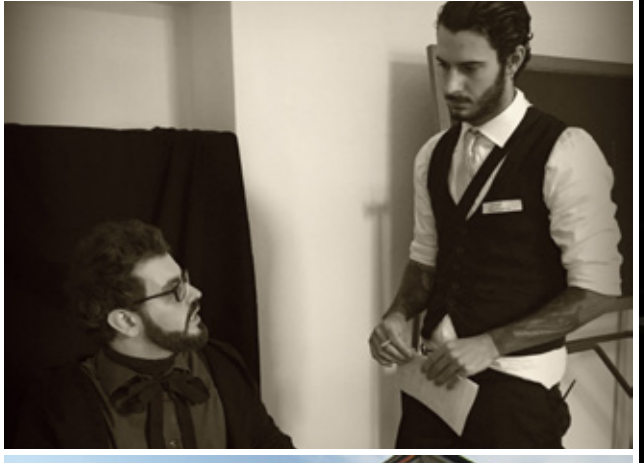








FOTO
Katia Fappani

ORGANIZZATORI
Flavio Zacchini, Monica Frongia Lanzanova, Andrea Belleri, Marika Berni

COLLABORATORI
Giorgio Cusimano, Katia Fappani, Roberto Andreoli, Nicola Fasanini, Nataša Blagojević, Pietro Zubani, Jasmine Marzullo



QUINDICI SENZA RITORNO

Montodine Live

Pirati

7 Maggio 2016

Provincia di Cremona

30

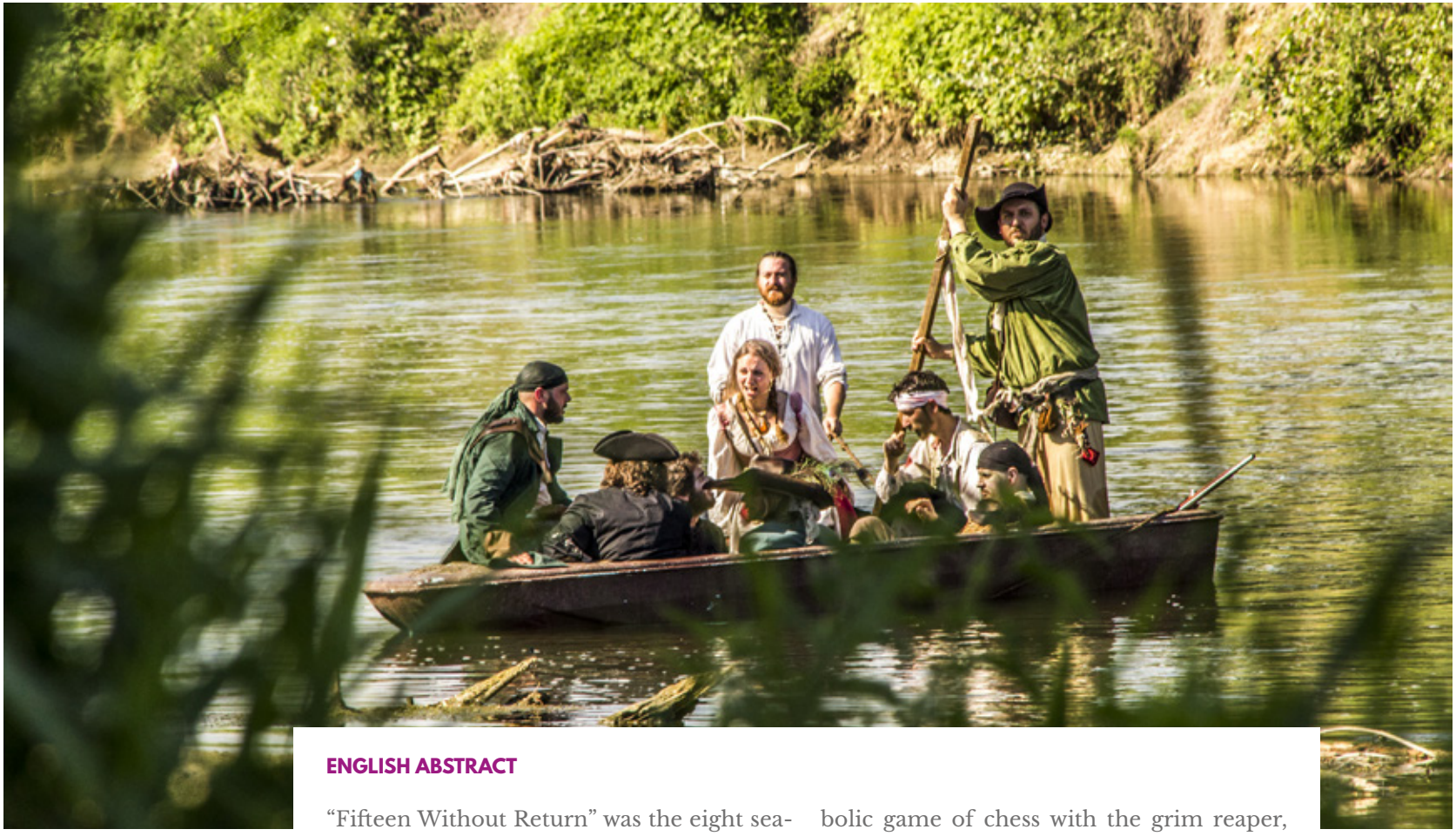
20-100 €

10

www.montodinelive.it

“Non mi capita spesso di dover raccontare delle storie; in genere io non scrivo nulla perché di nulla sento il dovere di avere memoria. Non c’è musica o poesia, non c’è opera umana che non parli di me; non c’è uomo e non c’è donna che non mi abbia nei pensieri o non mi carezzi con timore, nel buio della notte, in quei pochi istanti di verità che separano la veglia dal sonno. Sono conosciuta con molti nomi, tanti se ne ricordano in ogni parte del mondo e più ancora sono quelli di cui si è persa ogni memoria: il Tristo Mietitore, la Falce, la Nera Signora, Thanatos, Yama, Azrael o, più prosaicamente, la Morte.” Quindici senza Ritorno, ottava campagna stagionale dell’Associazione Culturale Montodine Live è una storia di infamia e avidità. Guidata dallo spietato Capitano Vargas, la ciurma pirata della famigerata nave Dead Man’s Chest stringe un tremendo patto con la Morte: i nostri protagonisti, costretti in un limbo senza coscienza per la colpa di aver versato sangue innocente, potranno sfuggire alla loro maledizione solo vincendo una sfida a scacchi contro la Trista Signora.
Ciascun membro della ciurma è un pezzo dello schieramento bianco, ignoti avversari i pezzi neri che la Morte ordina pazientemente sul tavolo da gioco. La scacchiera sulla quale si combatterà questa bizzarra battaglia sono i Caraibi dell’anno 1716. Le dita adunche della signora artigliano il primo pedone di legno nero; sta per fare la sua mossa: “Io Trionfo, su ogni cosa.”
La sua voce rotta risuona come il crepitio di foglie secche.

“Quando arriva il mio momento tutto finisce, semplicemente; si può forse temporeggiare, il tempo di un pensiero estremo, di un ultimo rimorso o di un sospiro... ma sono attimi già viziati dal sapore amaro della Fine.
Tutto è destinato a compiersi e a sbiadire, nella notte del passato, proprio come questa storia.”



ENGLISH ABSTRACT

"Fifteen Without Return" was the eight season in Montodine Live's pirate larp continuity. Around thirty players were admitted and wrote fresh characters along the designers' loose guidelines. It was a story of greed and disgrace: led by the ruthless Captain Vargas, the crew of the pirate vessel "Dead Man's Chest" entered a pact with death herself to try to escape their fate, doomed by having spilled innocent blood. In the revival of an evergreen trope, they played a symbolic game of chess with the grim reaper, where they represented the white pieces on a board that was the fictional Caribbean in the year 1716. Every mysterious foe on their desperate race against the end was a black piece silently placed by the dark lady. Notably, one of the episodes took place on a reconstructed wooden schooner, delivering the rare experience of playing pirates on a boat sailing at sea.













FOTO

Carlo Bolzoni
Marta Piantanida

ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni, Marco Ferrari, Aurora Rossini, Vera Rossini

COLLABORATORI

Luca Carcano, Elisabetta Doria, Mauro Giroletti, Emanuele Gusmaroli, Elena Legramanti, Mattia Paone, Giacomo Patrini, Francesco Trunfio, Riccardo Zucchetti



ROCCA RIOLA

Italica Scuola di Magia

Fantasy - Potteriano

In corso

Nord Italia

20-30

5-9 €

2

www.roccariola.it

L'idea di Rocca Riola nasce nel 2010, quando Andrea Castellani e Michele Pupo stendono un progetto per una serie di live destinati soprattutto ai teenager e ai non larper. Gli obiettivi sono ambiziosi: "Usare l'esperienza maturata in anni di gioco e design per realizzare prodotti di qualità. Far vivere ai partecipanti un'esperienza intensa, in cui ognuno può essere protagonista della storia. Far conoscere al grande pubblico il potenziale del larp e contribuire così alla sua diffusione in Italia." Il progetto consta di quattro eventi tra il 2015 e il 2016, ognuno dei quali sperimenta con formule e stili diversi. "Rocca Riola e la Torre Senza Perdono" trascina i personaggi in un'esplorazione del carcere magico italiano, nell'eccezionale location della Torre Ghirlandina di Modena. "Rocca Riola e il Bezoar di Pavonessa" a Bologna e poi "Rocca Riola e il richiamo del drago" a Milano sono eventi in due parti ispirati al classico formato della cena con delitto. Infine "Rocca Riola e la scoperta del Sinodo" è un live pervasivo, in cui maghi e streghe cercano di districare un'intricata vicenda mischiati tra i normali avventori del mercato coperto di Modena. Rimangono costanti in tutti gli eventi il sistema di gioco per la magia molto minimale, la durata limitata (dalle 4 alle 12 ore) e i personaggi creati dagli organizzatori, in modo non solo da ottimizzare gli intrecci, ma anche da abbassare la soglia di partecipazione.
Il progetto Rocca Riola ha avuto un certo successo nel coinvolgimento del target di riferimento, anche se in proporzione minore rispetto a quanto sperato.

Le difficoltà maggiori si sono riscontrate nella commistione tra esordienti totali e giocatori esperti e tra giovanissimi e adulti: non solo per quanto riguarda le interazioni di gioco che a volte sono state problematiche, ma anche per le grosse differenze di aspettative sull'evento da parte dell'una e dell'altra categoria.



ENGLISH ABSTRACT

Rocca Riola's goal was to run larp events aimed at teenagers and non-larpers, to present larp's potential to a mass audience, and was thus set in a Harry Potter inspired world. Four events took place across 2015 and 2016, experimenting with different styles. "The Unforgiving Tower" was an exploration of Italy's Magical prison, set in Modena's Torre Ghirlandina, an Unesco World Heritage Site. "the she-Peacock Bezoar" in Bolonia and "The Dragon's Call" in Milan were events partially inspired by classic murder parties, with the latter more action-oriented. And at last in "The Synod discovery" wizard and witches tried to unravel a mystery in Modena's market. Rules for magic were minimal, not written but simply presented in pre-event workshops, and the organizers wrote all characters.

The project was rather successful, but there were difficulties in mixing totally green and experienced players, with a wide age gap.


potasso carbonate



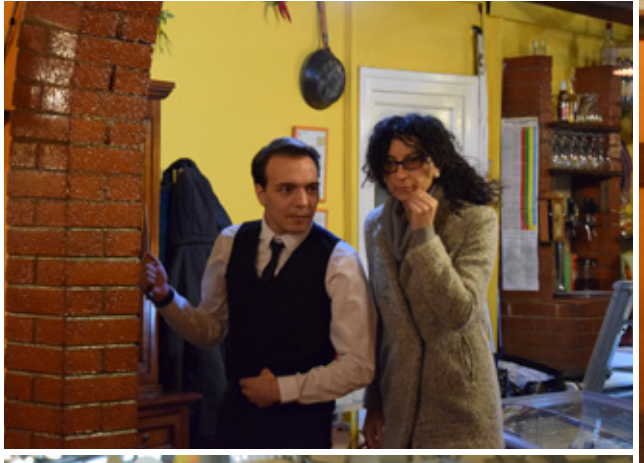








FOTO
Qin Yang

ORGANIZZATORI
Andrea Castellani, Michele Pupo, Gabriella Aguzzi, Angela Caputo

COLLABORATORI
Luca Giuliano, Teo Mora, Federico Misirocchi, Mauro Vettori, Qin Yang, Elena Zanzi, Francesco Drigo, Simone Paci, Marco Castellani, Lorenzo Visintin



SEVEN SEAS

Nautylus

Fantasy

In corso

Emilia Romagna

35-40

30 €

5

www.7seasgrv.com

Seven Seas nasce nel 2016 dall'idea di proporre un LARP di stampo Fantasy esplorativo dal sapore "marinaresco".
La Campagna racconta le vite e le avventure delle genti dei Sette Mari, abitanti di un mondo prevalentemente ricoperto da acqua, in cui vi sono soltanto quattro principali terre emerse.
Nei secoli queste terre hanno visto guerre, invasioni, lotte intestine, fino al raggiungimento dell'agognata pace. Tuttavia i problemi che affliggono il mondo sono ben lungi dall'essere risolti.
La storia ruota attorno alle gesta di una spedizione di avventurieri, inviati dalle quattro nazioni nel tentativo di risolvere il mistero legato alla comparsa di una nave misteriosa, attraccata in un porto senza equipaggio a bordo.

Seven Seas è adatto sia a giocatori esperti, sia ai neofiti. La parte più complicata del gestire una campagna ambientata nei sette mari è trovare uno scenario adatto allo scopo. Non essendo possibile giocare realmente sul mare, la scelta delle location viene compiuta con molta attenzione, prediligendo ville e castelli che si adattino bene all'ambientazione fantasy-storica che gli eventi tentano di ricreare.

Il giocatore di Seven Seas può scegliere tra una vasta gamma di razze originali e l'appartenenza a quattro diverse nazioni, ognuna con le sue caratteristiche culturali, sociali e storiche. Particolare attenzione è posta sulla ricercatezza delle scenografie e dei costumi. Inoltre, acquista straordinaria rilevanza l'immedesimazione all'interno del gioco: tutti i personaggi hanno un loro spazio nella storia, e per questo è molto importante il background del PG, a partire dal quale si snodano eventi e trame.
Le scelte dei personaggi incidono moltissimo sugli eventi, così come le loro storie passate si sviluppano all'interno della narrazione generale e si intrecciano alle vicissitudini degli altri compagni d'avventura, per creare una storia corale in cui ognuno è a suo modo protagonista.



ENGLISH ABSTRACT

"Seven Seas" is a fantasy larp campaign focused on exploration and "seafaring life", set in a word almost completely covered by oceans, where there are just four continents above sea level. The key components of this campaign are character immersion and aesthetic consistency. About character immersion, we put a lot of effort into getting the characters under the spotlight. Elements of character background are actively used within the story and present and past choices have a direct impact on the story.
Visual consistency is a necessary element in this kind of campaign, since it is impossible for us to actually play on ships at sea. Therefore, there is an extra care for costumes and locations that feel appropriate to the setting.

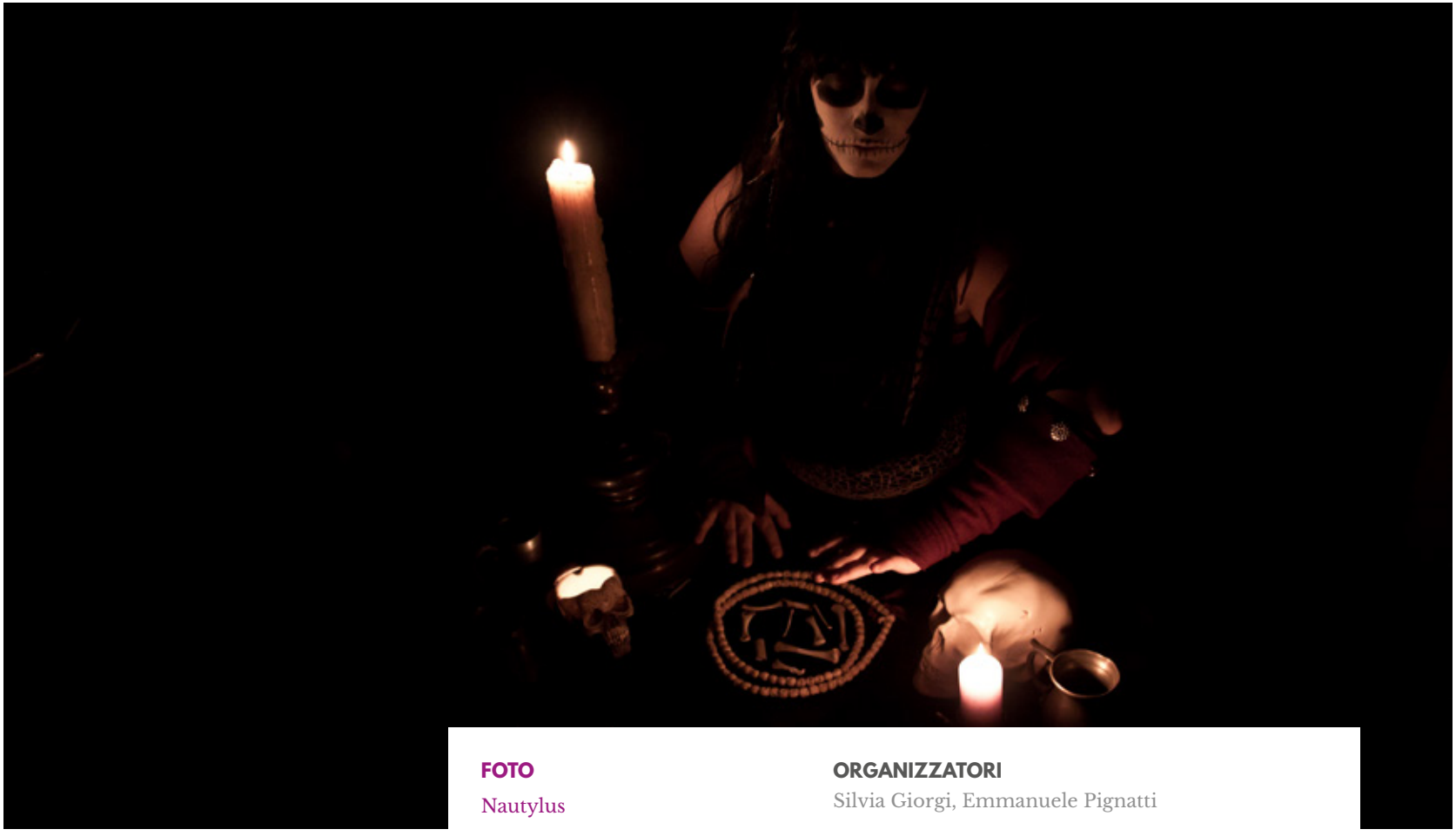












FOTO

Nautylus

ORGANIZZATORI

Silvia Giorgi, Emmanuele Pignatti

COLLABORATORI

Claudio Tormen, Laura Casarini, Matteo Lorenzini, Irene Tedeschi, Chiara Reggiani, Giuseppe Manfrin, Tommaso Muzzini, Eleonora Marrani, Gabriele Cardella, Lorenzo Pelagatti, Luca Sottani, Michele Anglano.



TERRE DI CONFINE

Associazione Ludica Apulia

Fantasy

In corso

Puglia

80-100

5-15 €

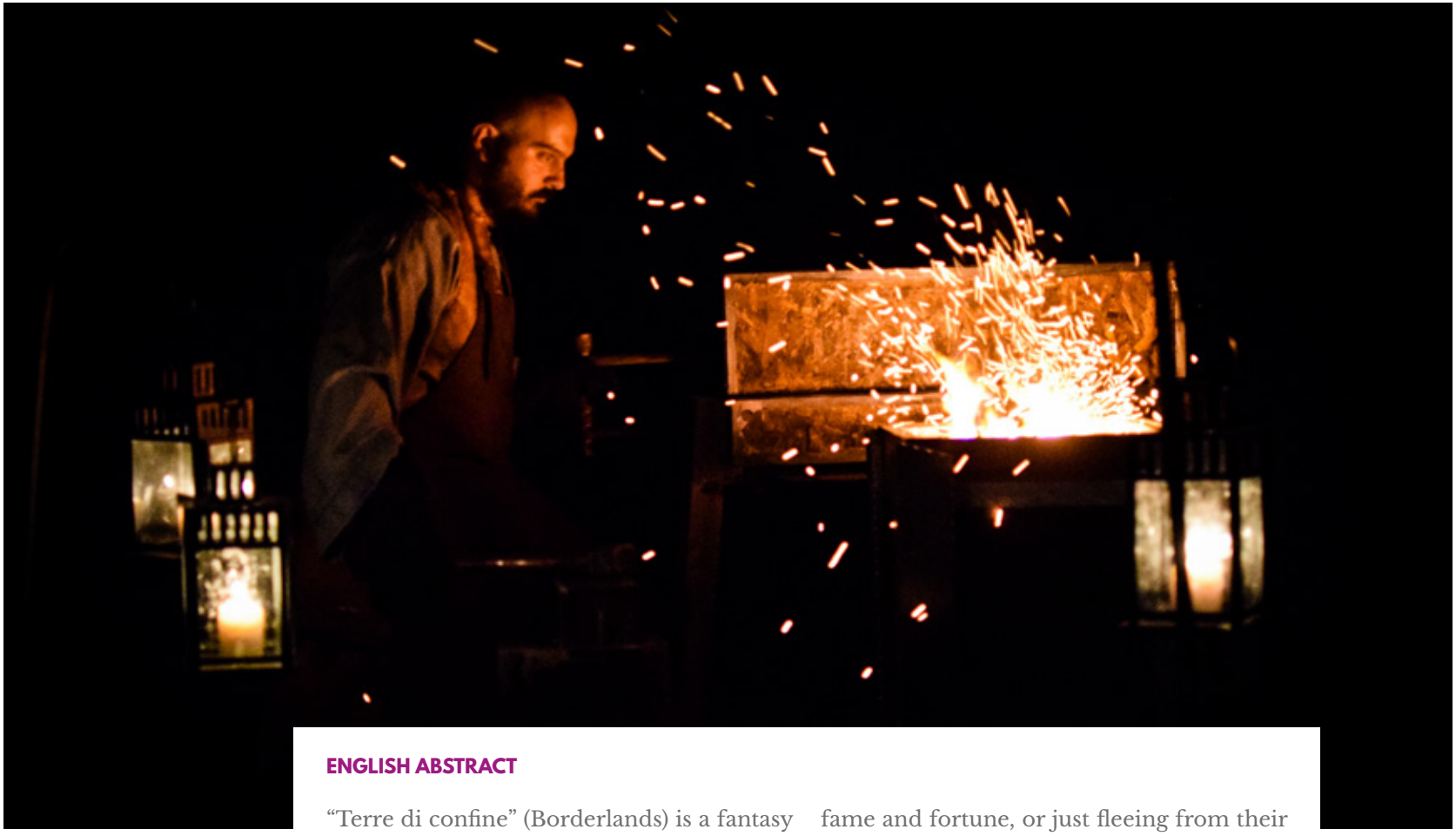
1

www.terrediconfine.info

“Terre di Confine” è una campagna in stile fantasy interamente ideata e realizzata da un team specifico, sotto l’egida dell’ALA (Associazione Ludica Apulia), associazione nata a Bari nel 2013 allo scopo di promuovere il LARP nella regione. Regolamento e ambientazione di gioco lasciano ampio spazio alla caratterizzazione del personaggio, sia dal punto di vista razziale che delle abilità permettendo ai giocatori di dare forma alla loro fantasia, sia essa orientata verso stilemi più classici e medievaleggianti, sia verso la sperimentazione di ruoli più moderni.

Gli eventi di Campagna si svolgono con cadenza mensile in location coerenti alla trama di gioco come foreste, masserie fortificate e castelli, arrivando a raccogliere un centinaio di partecipanti provenienti da tutta la regione Puglia. La trama di gioco si dipana sul continente di Talsea, una sorta di “Nuovo mondo” che i Personaggi raggiungono in cerca di fortuna e avventure, mossi dal desiderio di fuggire ad un passato oppressivo nel quale realizzarsi non era possibile. La nuova terra è vergine, ricca di tesori da conquistare e pericoli da superare, contando unicamente sulle proprie forze e sulla propria determinazione.

La narrazione non segue un filone unico ma è composta da vari cicli narrativi di durata variabile, il cui sviluppo e il cui finale sono sempre lasciati in mano ai protagonisti degli eventi. Gli intrecci generati da questa trama “fluida” portano i giocatori ad affrontare situazioni sempre nuove e mai scontate dove l’alleato può trasformarsi in nemesi e dove l’unica certezza è quella cui si decide di credere, in un luogo che è all’estremo margine, ed anche un po’ oltre, del mondo conosciuto.



ENGLISH ABSTRACT

"Terre di confine" (Borderlands) is a fantasy larp by Associazione Ludica Apulia.
Rules and setting leave ample space to players to personalize their characters, allowing both the more classical medieval archetypes and more modern roles. Events take place monthly, with up to a hundred players from all of Apulia.
Stories are set on the Talsea continent, a New World that characters reach looking for fame and fortune, or just fleeing from their past. There is no single overarching plot, but many shorter storylines, whose duration may vary and whose evolution and finale are always determined by the players actions. This approach creates ever-changing situation and stories, where a friend can quickly become an enemy, and where the only truth is the one you choose to believe in, beyond the borders of the known world.













FOTO

Domenico Andriola
Daniele Notaristefano

ORGANIZZATORI

Roberto Ravoni, Alessandro Ravoni, Francesco Sebastiani, Mario Casavola, Ileana Dassira, Marcella Alba, Cristina Romito

COLLABORATORI

Nicola Sanitate, Rosa Tarricone, Valentina Favia, Giovanni Piccolo, Giacomo Carlucci, Andrea Fanelli, Vito Triggiani



VAMPIRI REQUIEM

Interamnia Ludica

Horror

15 Gennaio 2014

Provincia di Teramo

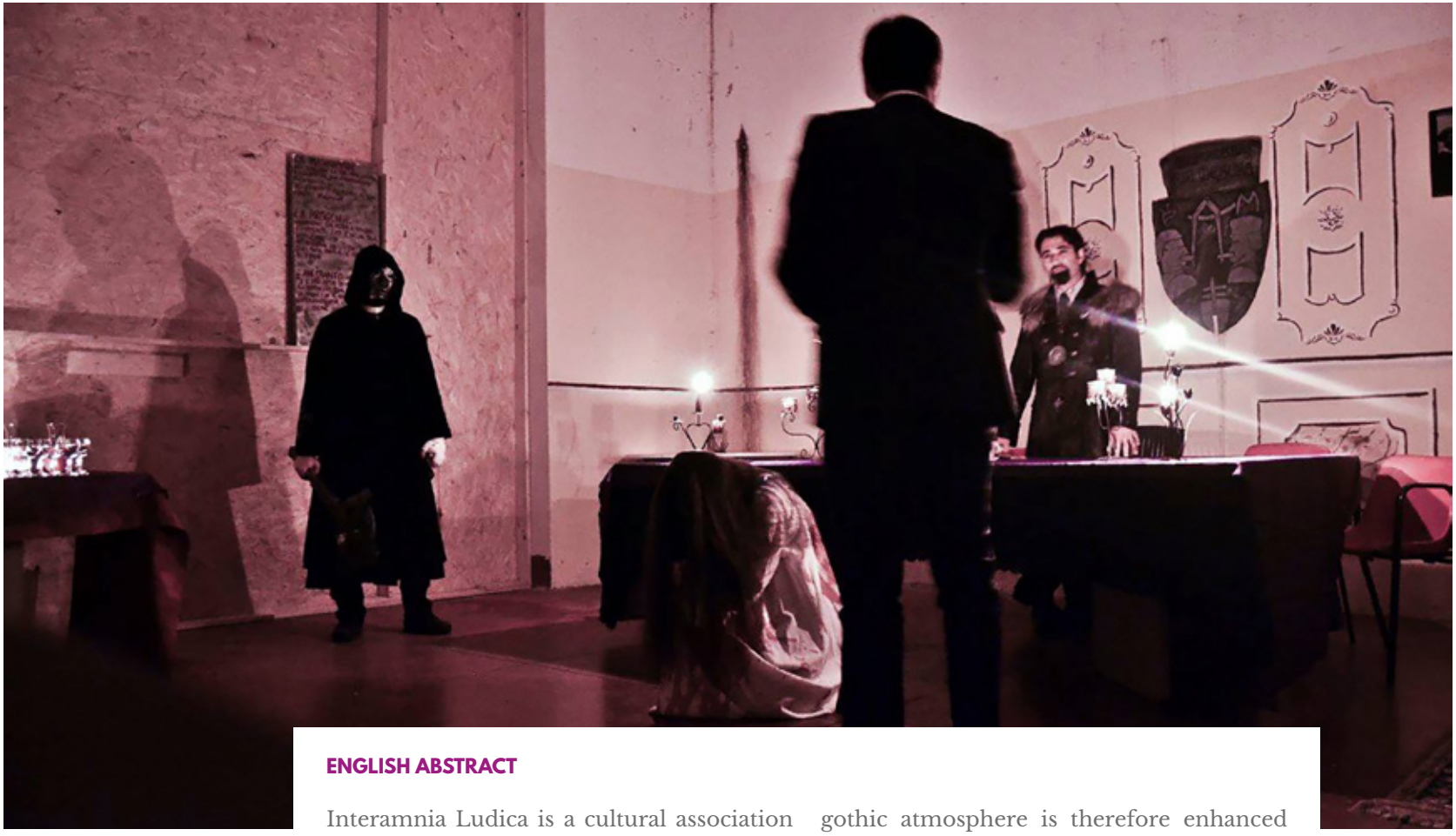
25

5 €

11

www.facebook.com/InteramniaLudica

Interamnia Ludica è un'associazione che si dedica all'organizzazione di attività ludiche di diverso genere, tra cui attività Larp principalmente ispirate al Mondo di Tenebra.
L'associazione da tre anni ha sviluppato una Cronaca ad ambientazione Vampiri The Requiem, realizzata dai narratori sulla storia medievale e moderna della città di Teramo.
La campagna affonda le sue radici nella realtà delle famiglie di Teramo, dal Quattrocento, fino ad oggi.
L'arco temporale scelto per il Live, permette di giocare in un'atmosfera gotico-misteriosa con richiami continui a luoghi reali, monumenti, personaggi legati al background della Provincia di Teramo e del folklore locale.
I giocatori hanno imparato a legare famiglie storiche locali, ai clan e ai tipi di vampiri, oltre ad intrecciare trame personali che sviluppano un forte PVP, classico di eventi di questo genere.
La campagna ha suscitato molto interesse nei giocatori e grazie al contributo dei soci è stato autoprodotto e distribuito un manuale cartaceo.
Oltre alla Cronaca di Vampiri Live, l'associazione Interamnia propone serate di gioco di ruolo da tavolo, una Cronaca live di Changeling, Live Zombie survival e tanto altro.



ENGLISH ABSTRACT

Interamnia Ludica is a cultural association which promotes, among other initiatives, a White Wolf's "Vampire: the Requiem" inspired larp campaign. Meeting monthly, the players explore a novelized history of their real-world city of Teramo, from the XV century onwards. The typical vampire game's gothic atmosphere is therefore enhanced with frequent references to actual places and historic characters. The collective world building in three years of campaigning has been so significant that it now fills a full-size game manual, edited by the club.













FOTO
Eleonora Caprara

ORGANIZZATORI
Andrea Caprara , Claudio Giulio Catena

COLLABORATORI
Giordano Arnoni, Marco di Marcantonio, Matteo Petrella, Silvia Cieri



VANIRIA

GRVItalia

Fantasy

In corso

Centro-Nord Italia

150

Variabile

3

www.facebook.com/GRVItalia

La Campagna Vaniria, iniziata nel 2016, è nata dall'esigenza di staccare da quella precedente, durata più di 15 anni: volevamo creare qualcosa di diverso, sia in termini di ambientazione che di modello di gioco. Vaniria è un mondo in cui le particolari condizioni fisiche e mistiche hanno determinato la creazione di regioni molto isolate tra loro e dunque molto differenti in termini di usanze. I giocatori possono quindi scegliere la loro "fazione" tra le 4 regioni che sono state aperte ai personaggi giocanti, ciascuna con una diversa ispirazione storica e culturale. I giocatori possono costruire il loro personaggio autonomamente, all'interno dei paletti che ambientazione e regolamento impongono a seconda della fazione prescelta. Infatti, ad ogni regione corrisponde un certo numero di "archetipi", ossia di pacchetti di abilità: non in tutte le regioni si possono trovare tutti gli archetipi, ogni fazione ha punti di forza e di debolezza in termini di regolamento. Abbiamo tentato, senza mai togliere l'opzione dei personaggi autonomi, l'introduzione di "personaggi concordati", ossia proposti dallo staff e scelti dai giocatori tra una rosa di possibilità, rigorosamente giocabili solo all'evento per il quale erano stati pensati.
La nostra intenzione è stata immergere i giocatori nell'ambientazione, per questo motivo abbiamo preferito connotare le trame maggiori, su un piano non di quotidianità ma nemmeno di estremo eroismo: i giocatori su questo punto hanno dato delle grandi soddisfazioni, ricreando perfettamente quelle particolarità culturali delle varie regioni. Il modello di gioco è stato di PvP leggero, ossia prevalentemente ad obiettivi e non incentrato su un'ostilità aperta tra fazioni, anche se non sono mancati momenti di PvE



ENGLISH ABSTRACT

Vaniria is a Fantasy campaign that features a world where mystical and physical conditions generated four very different and isolated regions, each of them inspired by different historical and cultural settings.
Players can build their character within the boundaries of the region they choose to come from. Larp latex weapons are used, as well as ancient firearms props and "calls" that simulate magic spells. Our aim for this first year of campaign was to immerse the characters into the setting, keeping the most relevant plots on a distant level, so they can be explored in future events. In this way, players got the chance to fully role-play those cultural and regional peculiarities that we imagined on paper, with vivid personal interpretations. The gameplay was lightly PvP, with some PvE moments.









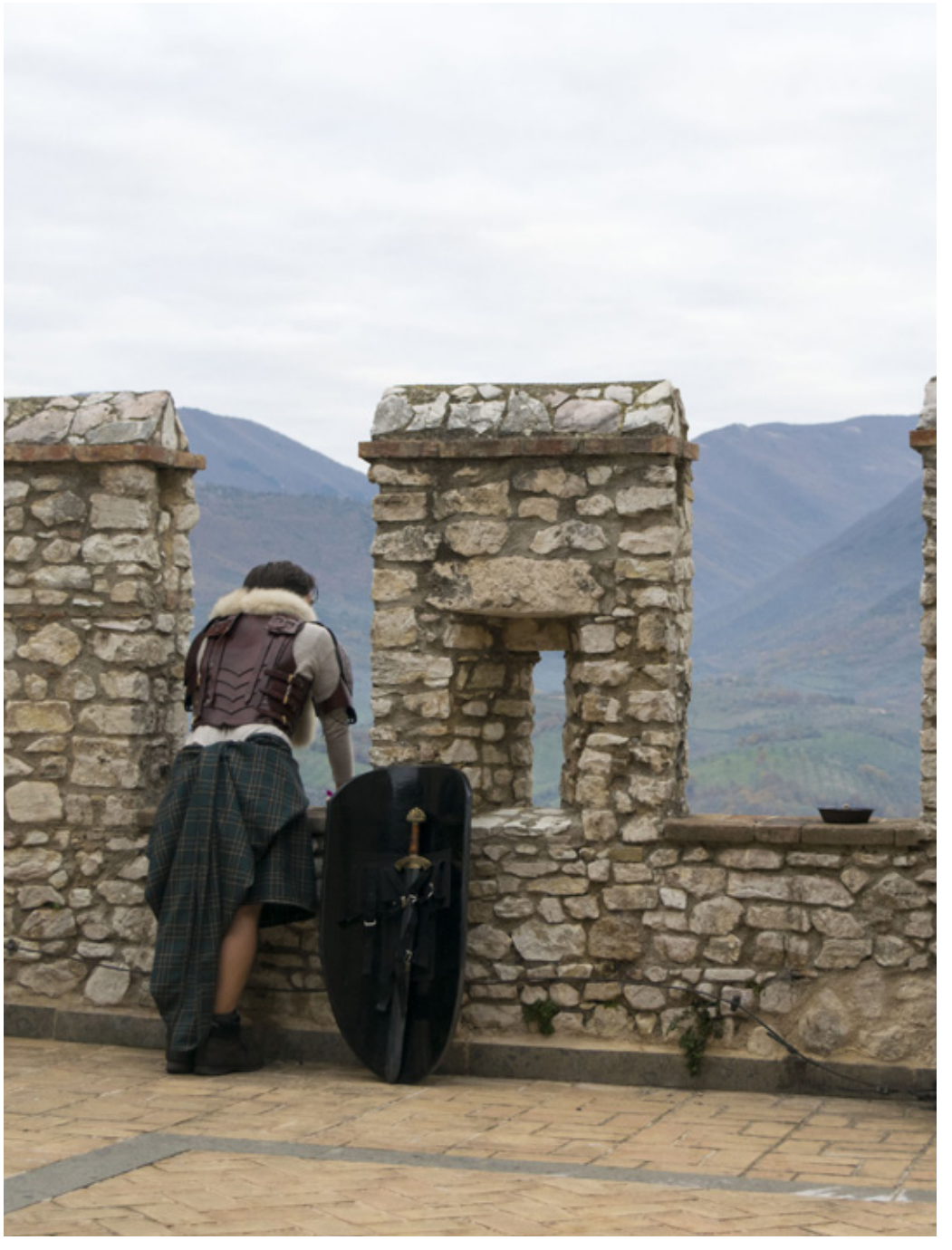




FOTO
Laura Della Calce

ORGANIZZATORI
Gianluca Anello, Giulio Dal Santo, Viviana Ducci, Emilio Fabbri, Sara Giorgi

COLLABORATORI
Quasi tutti i giocatori collaborano in varie forme a seconda dell'evento



WHLIVE FANTASY

Whlive

Fantasy

19 Luglio 2009

Toscana

75

5-30 €

7

www.whlive.it

L'associazione Whlive dal 2009 porta avanti una campagna liberamente ispirata all'ambientazione Warhammer Fantasy della Games Workshop. Attualmente vanta più di sessanta eventi giocati di ogni genere, da quelli di più giorni fino a quelli sviluppati nella durata di una sola cena.
Lo scopo della campagna è stato fin da subito quello di realizzare degli eventi economici, con buon livello scenografico, ottimo livello di roleplay e senza interruzione della scena.

Il regolamento è "a chiamate" e ha una progressione del personaggio classica, ma non presenta abilità o effetti che interrompano il gioco o che lo rendano macchinoso e poco verosimile, cercando invece di enfatizzare il realismo delle scene giocate.
La creazione del personaggio è totalmente libera ma i personaggi devono essere approvati dallo Staff, che controlla così la coerenza di ambientazione, di costumi e di bilanciamento tra le fazioni.
Il gioco è prevalentemente di tipo pvp competitivo e le zone di gioco sono sempre liberamente esplorabili.



ENGLISH ABSTRACT

The Whlive club has been playing a Games Workshop's Warhammer Fantasy inspired campaign since 2009. The campaign, whose main purpose is to realize affordable events with a focus on role-play and good level of costumes and props, counts more than 60 larps to this day. The rulebook uses the "calls" system, with a traditional character progression. However, abilities and effects are designed not to interrupt the game, nor make it complex, since Whlive tries to promote a realistic, immersive play style. Players can develop all sorts of characters, but they need approval by the Staff first, who will check their consistency with the Warhammer setting and costumes. The game is mainly based on competitive PvP.













FOTO
Carlo Baronti

ORGANIZZATORI
Carlo Baronti, Samuele Desideri, Simone Meconi

COLLABORATORI
Céline Fusi, Flavio Deri, Francesco Serra, Giacomo del Ministro, Matteo Bresci, Paolo Capecchi



HARRY POTTER LARP

Wicked

Fantasy

31 Gennaio 2016

Sicilia

20-30

5 €

5

www.facebook.com/wickedharrypotterlarp

Wicked è una campagna larp urban fantasy investigativa, ambientata nel mondo di Harry Potter attiva in Sicilia principalmente nella provincia di Palermo.
I giocatori interpretano dei maestri di magia. Il live è improntato sull'interpretazione e sulle trame intricate da risolvere, grazie all'utilizzo di abilità, il cui apprendimento spinge i partecipanti ad adoperare le loro capacità innate: ingegno, astuzia e capacità deduttive.

Gli eventi si incentrano sullo svolgimento di un'intricata trama principale: una creatura misteriosa è apparsa suscitando il panico tra i maghi siciliani, questo essere, chiamato il "Divoratore", riesce attraverso doti sconosciute a privare i maghi della propria magia. Il compito dei personaggi è raccogliere degli indizi, che permettono di arrivare a comprendere il quadro generale della storia, salvare la propria magia e la comunità magica.
In un mondo come quello di Harry Potter, l'ambientazione è tutto, e su questo aspetto si è concentrata l'attenzione dello staff, che per rendere tutto più credibile e sfaccettato, si è rifatto al clima più cupo degli ultimi libri della Saga. Questa fedeltà all'impronta originale dei libri ha trovato una commistione armonica con la storia, il folklore e la mitologia locale, in uno sforzo non indifferente per rendere il tutto più autentico.
La comunità magica è strutturata in: Scuola di Magia e Stregoneria, sede del Ministero della Magia, fabbricanti di Scope e Bacchette e i laboratori di Pozioni.
Prima di iniziare, lo staff richiede al giocatore un background del loro personaggio, di modo che la storia possa comprendere le trame personali e riferimenti al loro passato, poi sta solo ai giocatori scegliere chi essere e da che parte stare, sia nella comunità magica, sia rispetto agli accadimenti che si troveranno ad affrontare.
Wicked prova ad immergere il giocatore nel magico mondo di Harry Potter, provando a farlo nel miglior modo possibile, con i dovuti limiti che un live incentrato sulla magia può avere.



ENGLISH ABSTRACT

"Wicked" is a Sicilian larp campaign inspired by the Harry Potter saga by J.K. Rowling. The rulebook is inspired by the Lorien Trust fantasy skills & powers system and the storytelling is strongly investigative. In the "Wicked" fiction, the local magic community lives in peace, ignoring the danger that is yet to come. Aurors, potion masters, wand makers, Minister of Magic employees, even students from the local school of Witchcraft and Wizardry will be involved in a quest to save the only thing that keeps them together: magic. Someone has found a way to steal it from the world, and for every witch and wizard it is time to act.













FOTO

Simona Candia
Francesco Giannusa
Alba Virzì

ORGANIZZATORI

Simona Candia, Manfredi Nicotra, Chiara Marinelli, Nicola Ferrantello, Federica Terranova, Francesco Mascellino

COLLABORATORI

Fabrizio Pisciotta, Amadeus Tullio, Martina Buccheri, Ludovica Lanza, Simone Oddo, Antonino Morreale, Nino Candia, Francesco Giannusa

CREDITS

PROGETTO GRAFICO

Luca Tenaglia
Letizia Vaccarella
Maddalena Gattoni

REVISIONE TESTI

Alessandro Giovannucci
Andrea Gatta
Clara Annarita Giannitrapani
Costantino Pompa
Francesca Romana Cicetti

TRADUZIONE

Francesco Pregliasco
Emiliano Rosas
Luca Pappa
Mario di Cintio
Paola Tigrino
Pierpaolo Vittoria
Sebastiano Palumbo

PREFAZIONE

Francesco Pregliasco
traduzione di Marie Weston

FOTO DI COPERTINA

Paolo del Rocino

CON IL PREZIOSO CONTRIBUTO DI

Alessandro Vizzarro
Agostino Isca
Alessandro Saggiorato
Alessio Neri
Andrea Capone
Andrea Caprara
Andrea Castellani
Andrea Giovannucci
Andrea Macario
Andrea Scocco
Antonio Falanga
Antonio Lombardo
Carla Saccullo
Carlo Baronti
Chiara Tirabasso
Cristina Bonelli
Gabriella Aguzzi
Irene Tedeschi
Lorenzo Scotto
Marco della Corte
Marco Ferrari
Marika Berni
Mario Casavola
Martina Menis
Matteo Barzan
Mauro Canavese
Nicodemo Belcastro
Oscar Biffi
Rosario Ottonelli
Sabrina Bennino
Sara Giorgi
Simona Candia
Umberto Francia

www,larpbook.it - www.facebook.com/larpbook.it