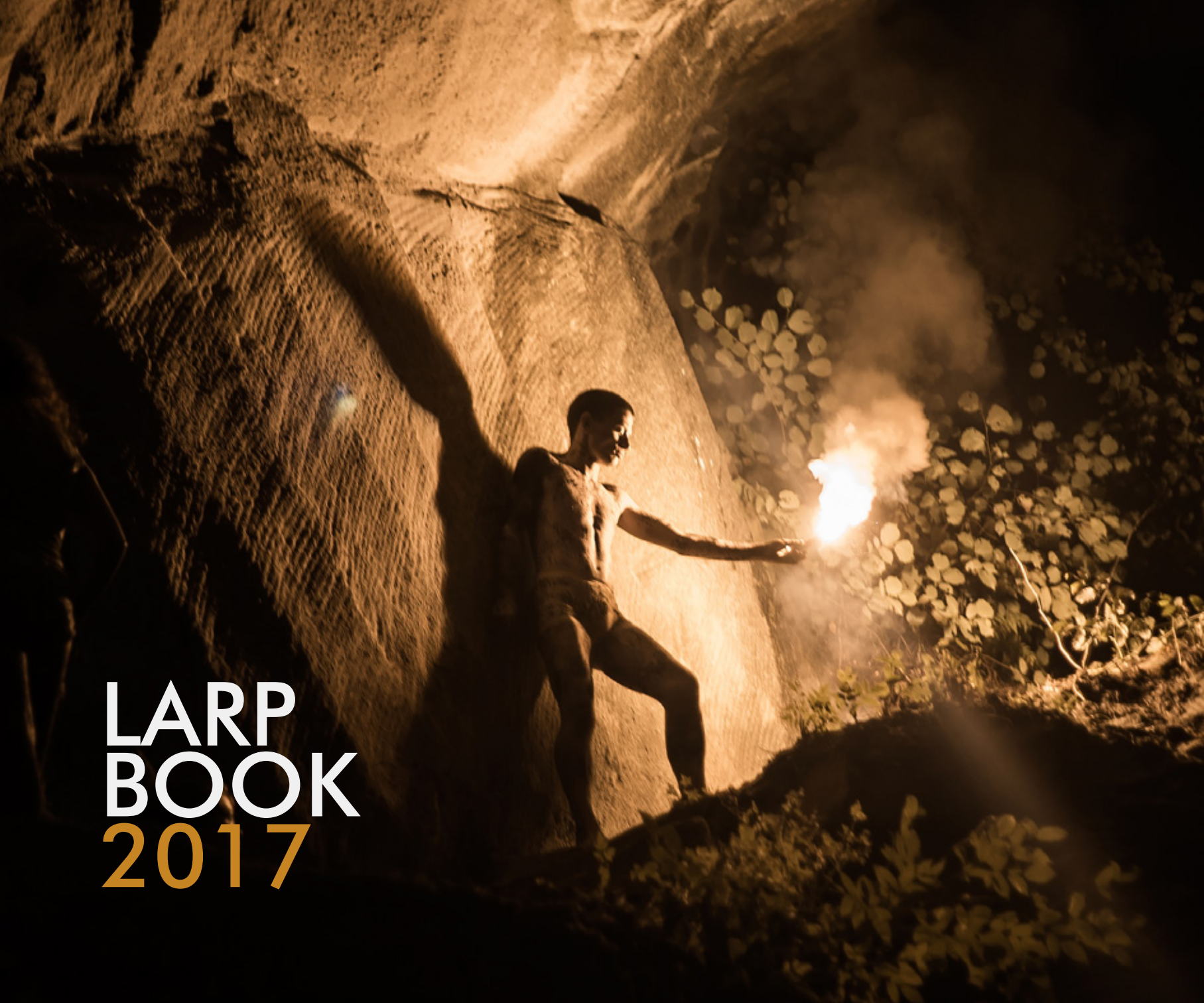


LARP BOOK 2017

LARP BOOK 2017

INDICE

INTRODUZIONE 6

1631 10
Chaos League

ARCANIVERSITAS E IL CANTO DELLA SIRENA 16
Eryados

ARCANIVERSITAS E IL PATTO DEI SERPENTI 22
Eryados

BATMAN VILLAINS 28
Montodine Live

CULTISTI 34
WHLive

DRACARYS - OLTRE LA BARRIERA 40
Terre Spezzate

FABLE 46
Terre Spezzate

FUOCO NERO - Il MALE MINORE 52
Secondi Figli

ICARUS 58
Terre Spezzate

ITALIAN LARP FESTIVAL 64
Chaos League

LA VEGLIA DEGLI O'CONNOR 70
Terre Spezzate

LA LOCANDA ALLA FINE DEI MONDI 76
Secondi Figli

NEW ATLANTIS 82
Chaos League
RISORSE UMANE 88
Terre Spezzate
ULTIMO COVO 94
Terre Spezzate
UNA NUOVA ERA - REQUIEM 100
Bardi di Sadirvan
IURE SANGUINIS 106
Secondi Figli
AVVENTURIERI DI RANDOMAR 114
Avventurieri di Randomar
BLAZING HORIZON 120
Nautylus
CREPUSCOLO 126
Artefici del Fuoco
CRONACHE DI EBERON 132
Eberon
INFERNO 138
Progetto EDEN
ETEMENANKI 144
Etemenanki, il Concilio dei Cronotecari
ORTUS POPULI 150
Cyber Masters
RAD CITY MUST FALL 156
Rust and Dust
SAVANNAH 162
Savannah larp
SEVEN SEAS 168
Nautylus
TERRA DEGLI DEI 174
Montodine Live
TERRE DI CONFINE 180
Associazione Ludica Apulia
THE ELDER SCROLLS 186
L'Alice nel Paese della Meraviglia
THE LONG GOODNIGHT 192
Those Days We Lost
WELCOME TO THE BOOTH CAMP 198
43K Live
WHLIVE FANTASY 204
WHLive

ASSOCIAZIONI 210

INTRODUZIONE

Introdurre il Larpbook del larp italiano è un onore che non mi sarei mai aspettato: vorrei fosse facile, vorrei poter esprimere il larp in più pagine e vorrei farvi provare le stesse emozioni che ho provato in questi miei dodici anni di gioco di ruolo dal vivo.
Ricordo chiaramente il 2006, mi parlarono di questo "gioco di ruolo che fai di persona" che capitò a fagiuolo con la mia passione per World of Darkness e Vampire. Non avevo la barba e non ero ancora un fotografo. E ovviamente ero scettico come molti.
Iniziai con le piccole cronache regionali, conobbi tante persone e ascoltai le narrazioni di realtà più grandi, infine mi spostai verso ambientazioni che legavano storie di migliaia di giocatori. Iniziai a giocare con tutte le paranoie del nuovo giocatore. Nel 2009 comprai la mia prima Reflex e il larp si dimostrò la palestra perfetta per affinare l'occhio al reportage. Anno dopo anno imparavo a cogliere le emozioni dal teatro interattivo, fotografavo sorrisi, amori, l'amicizia, la battaglia e le lacrime.
Iniziai a fotografare un mondo che esisteva nelle nostre teste, lo rendevo più reale.
In otto anni ho riempito due hard disk con fotografie, circa 64.000: sono i miei ricordi e i ricordi di ogni giocatore.
Grazie al larp d'altronde ho imparato a fare della fotografia un mestiere sperimentando ogni genere fotografico, da quelli più discutibili come l'hdr alla fine arte del reportage emozionale. Non ho un'esperienza decennale ma auguro ad ogni fotografo di vivere un percorso simile al mio, fatto di errori e di crescita, fatto di persone che mostrano la loro gratitudine ogni volta che scorrono i loro ricordi.
Senza ipocrisia c'è da ammettere che però non è tutto rose e fiori: nel corso degli anni ho conosciuto centinaia di larpers e ho ascoltato milioni di storie. Alcune erano belle e con una carica emotiva pazzesca, altre aveva un unico comune denominatore: la faida.
Da ogni gruppo, da qualsiasi gruppo io abbia mai incrociato, inevitabilmente prima o poi si levava una sorta di brusio di fondo: "Io lì non ci andrei a giocare", "In quell'occasione fanno questo e quest'altro: te la sconsiglio".
Ogni volta storcevo il naso: una nicchia italica, con numeri inferiori a quelli espressi dai cugini del nord Europa, che si fa la guerra per piccolezze; gente che dedica più energie alla campagna politica a scapito delle associazioni concorrente che a creare e a vivere il gioco.
Sarà banale, ma spero ogni giorno che tutto questo possa finire e che nasca un database delle associazioni italiane, tramite il quale gli organizzatori possano sponsorizzarsi a vicenda senza doppi fini. Spero anche che questo libro apra gli occhi ai larpers di tutta Italia e che dia la possibilità ai giocatori di esplorare nuovi mondi, nuove avventure, nuove ambientazioni. Infine spero di poter puntare il mio obiettivo per immortalare i drammi, la felicità e le emozioni scaturite dal larping ogni volta che vorrete. Auguro a tutti i larpers un buon gioco e la scoperta di realtà sconosciute, auguro inoltre a tutti i fotografi di regalarci foto stupende. Perché sì, alla fine di un evento rimangono solo due cose: le emozioni e i ricordi. E se le due cose vanno a fondersi il risultato sarà la meraviglia.
E che il Larp sia meraviglia.

Daniele Di Egidio

PREFACE

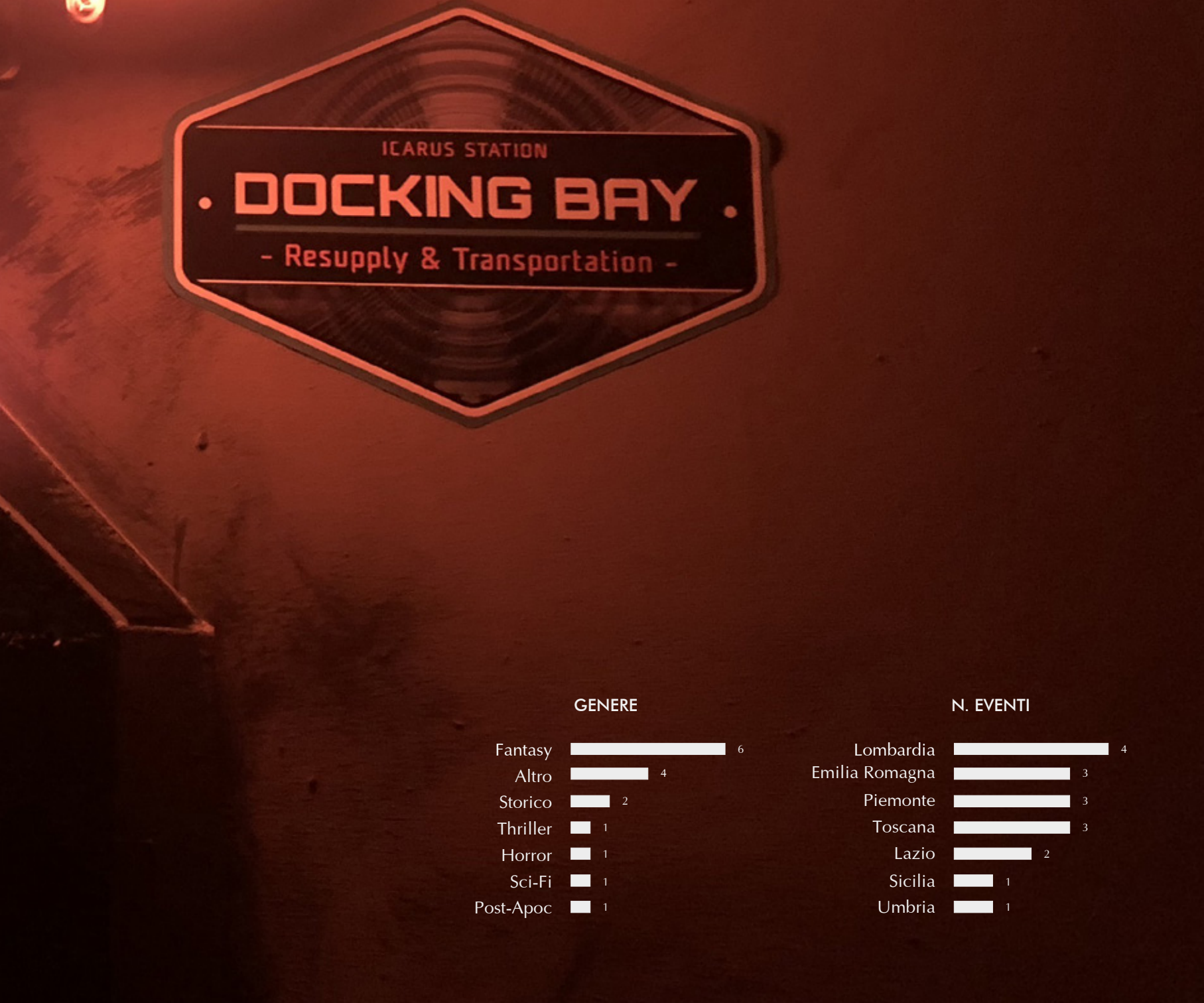
The honour of introducing the Italian Larpbook is something I never expected to have: I only wish it were easy, I wish I could take pages to express what I feel about larp and make you feel the same emotions I have felt over my twelve years in live action role play.
I can still remember 2006 when they told me about this "role play you do in person" which perfectly fit in with my love of World of Darkness and Vampire. I didn't yet have a beard and I wasn't a photographer. And, naturally, I was scepticl, like so may others before me.
I started out with small regional events, met lots of people and listened to their stories of bigger stories, until I eventually got involved in settings which brought together stories of thousands of players. I started out with all the paranoia of the novice player. In 2009 I bought my first Reflex and larp proved to be the perfect training ground for developing an eye for reportage. Year after year, I learned to capture the emotions of interactive theatre, photographing smiles, love stories, friendships, battles and tears.
I started to photograph a world that existed in our heads, and made it more real. In eight years I have filled two hard disks with photographs, about 64,000 in all: my memories and the memories of each of the players.
And thanks to larp I have managed to turn photography into a job, experimenting in every genre, from the most debatable like hdr to the fine art of emotional reportage. I haven't got decades of experience, but I wish every photographer the chance to follow a path like mine, made up of mistakes and opportunities for growth
and people who show their gratitude every time they scroll through their memories.
But if I am to be absoluttely frank, I have to admit that it isn't all roses: over the years, I have met hundreds of larpers and heard millions of stories. Some were marvellous and the emotions ran deep, but others were united by one thing and one thing only: feuding.
No matter what the group, wherever I went, sooner or later I heard it, this background grumbling: "I wouldn't go and play there" "That's when they do this or that and I advise you to steer clear of it".
Every time I would grimace: an Italian niche, with lower numbers than those of our northern European cousins, all warring among themselves over trivialities, people devoting more energy to the political campaign to spite rival associations than to creating and enjoying play.
It might sound obvious, but I keep on hoping that all of this will end and a database will be created of Italian associations through which the organisers can sponsor one another without a hidden agenda. I also hope that this book will open the eyes of larpers all over Italy and give players a chance to explore new worlds, new adventures, new settings. And finally, I hope to be able to point my lens to immortalise the dramas, happiness and excitement created by larp every time you want. I wish all larpers a good game and that they discover new worlds, and I also wish all the photographers a chance to get marvellous shots. Because when an event is over, there are only two things which remain: the feelings and the memories. And if the two things come together, then the result will be a marvel.
And let Larp be a marvel.

Daniele Di Egidio



ONESHOT

- Data evento / Event date
- Location o area di gioco / Location
- N. di partecipanti / N. of players
- Costo / Price
- Durata in giorni / Event duration in days



GENERE

Fantasy	6
Altro	4
Storico	2
Thriller	1
Horror	1
Sci-Fi	1
Post-Apoc	1

N. EVENTI

Lombardia	4
Emilia Romagna	3
Piemonte	3
Toscana	3
Lazio	2
Sicilia	1
Umbria	1

1631

Chaos League

Storico

"Sei un abitante del villaggio. Sei un profugo. Sei un lanzichenecco. Fai parte di una famiglia, di una società, di una cerchia. Hai un mestiere, delle ambizioni, degli obblighi, dei legami di sangue e d odio.
Hai i tuoi segreti.
E hai molto da perdere."

1631 è un gioco di ruolo dal vivo ad alto budget in stile Southern Way / New Italian Larp che racconta la storia di un villaggio e dei suoi abitanti. Parla di amore e di odio, di amicizia e di famiglia, di altruismo, di egoismo. Di un'umanità viscerale e sanguigna presa tra il grande morbo e l'ombra della guerra.

In 1631 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. Un villaggio in cui dietro ogni porta si celano segreti innominabili, amori, rancori e faide. 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 e la guerra fuori dalle proprie mura. A tutti i costi.

1631 nasce dall'idea di approfondire linee narrative e trame che si erano sviluppate nel corso del larp 1630 inserendo elementi nuovi che rimettono in discussione l'intero assetto del villaggio. Si tratta di due larp legati tra loro e allo stesso tempo indipendenti: possono essere giocati in qualsiasi ordine e non è necessario aver partecipato ad uno per poter giocare l'altro.
Una delle forze del successo di 1630 e 1631 è stata la partecipazione dei giocatori nella co-creazione delle relazioni del villaggio e delle famiglie, una responsabilità autoriale e narrativa che ha permesso di rendere la vita del villaggio incredibilmente reale. Attraverso una piattaforma online realizzata ad hoc, prima dell'inizio del gioco i giocatori hanno scritto alcune parti della storia del borgo, le voci e le maldicenze, le relazioni tra gli abitanti, le amicizie e le inimicizie tra famiglie e singoli.

Pur non essendo un larp storico, 1631 si basa su un'ambientazione storicamente fondata: il XVII secolo. 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. L'approccio è wysiwyg e immersivo, senza alcuna interruzione del gioco. Scenografie, location ed effetti speciali sono stati attentamente curati fin nei minimi dettagli per creare un'atmosfera davvero unica.

Quella di 1630 e 1631 è un'epopea fatta di personaggi incredibilmente reali e profondi, di storie umane e sincere, di emozioni in grado di lasciare il segno. Ma è anche una storia di forti chiaroscuri di sopraffazione, violenza ed egoismo, una storia che ci mette davanti le nostre scelte e ipocrisie.

28 Agosto

Perugia

45

180€

3 Giorni

FOTO

Daniele Bergonzi





ENGLISH ABSTRACT

1631 is a high budget larp designed according to the principles described in the "Southern Way/New Italian Larp manifesto. The setting is the same featured in 1630, and the players again take on the role of the inhabitants of a fictional village called "Poggio de'Corvi", a place still untouched by a plague that ravaged the surrounding countryside. 1631 focuses on further exploring some narrative arcs seen in 1630, and introduces new elements that unbalance the social structure of the settlement. In order to make everyone actually feel and experience a life in a secluded village who tries to be self-sufficient, a strict and immersive "what you see is what you get" approach was implemented. Players had to collect their own water, cook their own meals, sleep on straw matresses and spend time working. All this while they care for their loved ones and for the well being of the community.













www.chaosleague.org/larp/2017/

ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Chaos Armada

ARCANIVERSITAS E
IL CANTO DELLA SIRENA

Eryados

Fantasy

Arcaniversitas e il Canto della Sirena è stato il secondo episodio della serie blockbuster larp Arcaniversitas, ispirato alla saga di Harry Potter. Gli studenti e i professori dell'Arcana Università di Magia e Stregoneria di Roccantica, gli abitanti del sinistro villaggio di Borgotorvo e alcune personalità del Mondo Magico italiano sono tornati a confrontarsi con i seguaci di Porzia Tramontani, oscura signora del Seicento, i quali per risvegliarla dalla morte hanno recuperato la sua mummia dal Dipartimento Misteri e dato la caccia alla potente bacchetta della loro maestra: il Canto della Sirena.

Intanto dalle profondità degli abissi riemergeva la perduta congrega Krakenaureus, intenzionata a distruggere la Bacchetta. Tra intrighi, tradimenti e sacrifici, il Canto della Sirena, dotata di una volontà propria, è riuscita a sfuggire a chi le dava la caccia arrivando infine nelle mani di Rodolfo Birmani, fino a quel momento ritenuto un innocuo arcanologo, rivelatosi invece il leader delle Sfingi Nere e principale fautore del ritorno di Porzia. L'evento, concepito per essere fruibile singolarmente, ma in continuità con la narrazione avviata nel precedente episodio, si è servito di un regolamento brute-force design WYSIWYG testato in Arcaniversitas e la Sfinge Nera finalizzato ad evitare 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, il presidio auror, l'infermeria e tanti altri.

Per raggiungere il Dipartimento Misteri che custodiva il sarcofago di Porzia era necessario servirsi di un allestimento speciale che riproduceva un meccanismo a metà fra una passaporta e la metropolvere. Nell'episodio sono stati rappresentati due maridi - una sirena e uno ktarr, una creatura magica abissale - e sono stati introdotti i quattro fantasmi delle congreghe arcaniversitarie. La musica del ballo è stata eseguita al pianoforte dal Maestro Michele Reali e dalla band Pigro, un membro dei quali è stato l'interprete italiano del Frog Choir in Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban.

2 Marzo

Castello Orsini, Merola (RM)

81

450€

4 Giorni

FOTO

Flavio Mancinelli





ENGLISH ABSTRACT

Arcaniversitas and the Mermaid Song was the second chapter of “Arcaniversitas”, a Larp series inspired by the Wizarding World of Harry Potter. Set in the fictional “Roccantica University of Witchcraft and Wizardry”, the story revolves around a quest to find an ancient artifact named “Mermaid song”, a magic wand imbued with the power to bring an ancient dark lady from the XVII century back to life. One of the main obectives of this larp was to recreate the same atmosphere of the books, in strict accordance with the mood created by J.K. Rowling. In order to do so the whole event had a strict “What You See Is What You Get” policy and a lot of efforts were made to avoid breaking the suspension of disbelief, like employing professional scenographers, musicians and make up artists or casting important characters to specific players.













www.arcaniversitas.it

ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Luca Di Giandomenico
Emilio Fabbri
Federico Fantacone
Umberto Francia
Sara Giorgi
Guglielmo Scilla
Gianluca Torrente
Lorenza Cingoli

COLLABORATORI

Manuel Battista
Ambra Calvanese
Daniele Casotti
Daniele Coccia
Niccolò Contrino
Valentina Costanzo
Daniele Cotroneo
Laura Della Calce
Simone Di Pasqua
Enrico Eusebi
Tiziano Ippoliti
Eugenio Leonardi
Flavio Mancinelli
Piergiulio Mannocci
Riccardo Masini
Leonardo Moretti
Aurora Palermo
Roberto Papi
Gioele Pedalino
Matteo Petrella
Cristina Picuti
Michele Reali
Marco Romani
Alessia Sagnotti
Umberto Salvatori
Valentina Volpi
Pigro (Giovanni Marinelli
Michele Marinelli
Jacopo Mariotti
Valentina Prosperi)

ARCANIVERSITAS E
IL PATTO DEI SERPENTI

Eryados

Fantasy

Arcaniversitas e il Patto dei Serpenti è il terzo capitolo della serie larp ispirata alla saga di Harry Potter. L'Arcana Università di Roccantica è fra gli obiettivi degli Aspidi delle Sabbie, un'antica setta di maghi fanatici della Duat, la dottrina che vieta l'abuso della magia, soprattutto se volta a prolungare la durata della vita. Gli Aspidi si infiltrano nell'ateneo e in altre istituzioni del Mondo Magico per colpire coloro che sono venuti meno ai comandamenti della Duat, fantasmi compresi. Per far fronte al pericolo il Ministro della Magia invia i Noctor, un violento e dispotico reparto del S.O.S. (Servizi Operazioni Segrete), che presto si rivela una spina nel fianco per l'università e per il villaggio di Borgotorvo.

Nel frattempo l'Italia ha richiesto la restituzione dei propri prigionieri detenuti ad Azkaban e li ha trasferiti in carceri provvisori - uno dei quali si trova nei sotterranei di Roccantica - dove ha reintrodotto l'utilizzo dei dissennatori. Favoriti dal trambusto generale, i seguaci di Porzia Tramontani nutrono l'orrida sembianza della loro signora tornata dalla morte per rafforzarla e restituirle forma e potere. Dopo giorni di tensione, attentati e scambi di persona che hanno messo maghi e streghe gli uni contro gli altri, la minaccia degli Aspidi viene sventata, ma i Noctor decidono comunque di dichiarare la legge marziale.

A fare da palcoscenico all'evento è stato ancora il Castello Orsini di Nerola, una location maestosa di grande atmosfera grazie al restauro conservativo e ai suggestivi arredamenti d'epoca disposti in tutti gli ambienti, dalle sale comuni alle stanze private. Tra gli effetti speciali più degni di nota l'apparizione del dissennatore in grado di reagire all'incanto Patronus e di "baciare" la sua vittima e l'omuncolo vivente di Porzia Tramontani. Molto apprezzata la passerella per il Club dei Duellanti che riproduce l'originale dei film e l'introduzione del nuovo fantasma pirata Arrigo Aringo. Sempre attivo il campo di Pugna, un Quidditch italiano senza scope. Durante il Gran Ballo le musiche sono state eseguite dai Maestri del Conservatorio di Santa Cecilia.

16 Novembre

Castello Orsini, Nerola (RM)

85

450€

4 Giorni

FOTO

Flavio Mancinelli





ENGLISH ABSTRACT

Arcaniversitas and the Serpent's Oath is the third chapter of a blockbuster larp inspired by the Wizarding World of Harry Potter. The stage for this episode was still the Orsini's Castle of Nerola (Rome). A majestic location, which is now a five-star hotel and yet retains its historic atmosphere, thanks to the careful restorations and the ancient furniture decorating all the spaces, from the halls to the bedrooms. The main plot revolved around an ancient, fanatical order of wizards called "The Asps of the Sands" infiltrating the "Roccantica University of Witchcraft and Wizardry" to punish what they deemed "abuses of magic". The event had a strong conspirative touch, with a looming police situation and staged cases of mistaken identity to complicate things further (blamed on polijuice potion). SFX included representations of Dementos and Homunculi, and the Gala Ball enjoyed the performance of real musicians (piano, violin, cello and a baritone opera singer).













www.arcaniversitas.it

ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Luca Di Giandomenico
Emilio Fabbri
Federico Fantacone
Umberto Francia
Sara Giorgi
Alfio Montenegro
Gioele Pedalino
Gianluca Torrente

COLLABORATORI

Manuel Battista
Ambra Calvanese
Federica Ciocci
Valentina Costanzo
Daniele Cotroneo
Riccardo Depaoli
Pannaus Studio
Ermanno Di Berardino
Simone Di Pasqua
Gabriele D'Orazio
Enrico Eusebi
Carlotta Fagioli
Fabiola Gaudio
Francesco La Manna
Elisa Leli
Flavio Mancinelli
Piergiulio Mannocci
Antonio Micolucci
Leonardo Moretti
Micol Notarianni
Roberto Papi
Cristina Picuti
Michele Reali
Marco Simonacci
Victor Rosalini Spacek
Alessia Sagnotti
Umberto Salvatori
Giada Signorin
Alessia Trapani
Vincenzo Verdesca
Valentina Volpi
Diego Zappelli

BATMAN VILLAINS

Montodine Live

Supereroi

In Batman Villains abbiamo voluto organizzare un evento che avesse come tema gli antagonisti di Batman. I giocatori hanno vestito i panni dei carismatici nemici: Joker, Enigmista, Catwoman, Harley Quinn, Spaventapasseri, Poison Ivy e molti altri feroci criminali. I giocaotri hanno affrontato le loro paure all'interno di un vecchio manicomio abbandonato, in un universo dove Batman non è mai esistito e dove sono stati messi davanti alle loro verità, scoprendo cosa sarebbe potuto succedere se il giustiziere mascherato non fosse entrato nelle loro vite. Una notte tra enigmi, gang di mafiosi, bande di punk e mostri d'argilla li ha portati a scoprire di essere solo pedine dell'ennesimo marchingegno tecnologico dell'Uomo Pipistrello.

Come tutti i nostri eventi, anche Batman Villains è stato contraddistinto dalla nostra visione di gioco. In cosa consiste? In primis nella messa in secondo piano di ogni approccio agonistico al gioco: nei nostri live la competizione, sia essa relativa alla risoluzione di enigmi, al gioco politico e persino al combattimento, non riveste alcuna importanza. Il nostro solo interesse è rivolto alla ricerca di un gioco esteticamente elevato, avvolgente e immersivo, nonché alla capacità di creare storie, secondo una vocazione che ci sentiamo di definire autenticamente narrativa. I nostri live, in ultima analisi, si devono vivere, non vincere.

Altro elemento distintivo è il risalto conferito all'estetica di gioco. Dedichiamo sempre grande attenzione ai dettagli: per prima cosa la cura del livello della costumistica (tenuta a rispondere a dei minimi requisiti di fedeltà storica, oltre che estetici), nonché alla ricerca di location suggestive, allestite con rigore e curate in ogni minimo dettaglio. Nessun elemento anacronistico è mai presente nei nostri eventi, studiati e perfezionati per costituire un'esperienza di gioco unica nel suo genere, di grande atmosfera e suggestione.

16 Giugno

Mombello (MB)

15

15€

Meno di 1 Giorno

FOTO

Maddalena Gattoni





ENGLISH ABSTRACT

In “Batman Villains”, each player became a charismatic enemy of the Bat, such as: Joker, Riddle, Catwoman, and many more in-famous criminals. They had to face their nightmares inside of an old Asylum, in a world where Batman never existed and they discover what could happened if the Dark Knight had never entered their lives. This night-long larp, between riddles, punk gangs and clay monsters, took the players to discover the real truth: they had been just pawns in the last ploy devised by Batman. “Batman Villains” was created following Montodinelive’s larp vision. First, there is no competitive play. Competition, even for enigma resolution, political game or combat system has no importance. Montodine live’s focus, and only interest, is to achieve a mature game, engaging and aestheticaly pleasing, followed by the ability of create a real story, with a strong approach to narrative. You are expected to live Montodine’s larps, rather than to “winning” them.













www.montodinelive.it/trash/bv

ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni
Maddalena Gattoni

COLLABORATORI

Stefano Acquarulo
Jennifer Fagiani
Andrea Ferrari
Mauro Giroletti
Giulia Palazzani
Cosimo Panigoni
Elena Paparazzo
Giacomo Patrini
Marco Ravelli
Luca Ritondale
Xsenia Ritondale
Vera Rossini
Paolo Urgesi
Claudia Zecchini

CULTISTI

WHLive

Horror

Cultisti: prima dell'alba è stato un live ambientato nel 1927 nei pressi di Pisa e ha trattato i Miti di Cthulhu sullo sfondo di una tranquilla città di provincia del nostro paese, proprio durante alcuni degli accadimenti che cambiarono la storia dell'Italia all'inizio del Ventesimo secolo. In questo evento, il classico punto di vista de "il Richiamo di Cthulhu" è stato stravolto e ribaltato: invece di impersonare la consueta parte del cacciatore di demoni o dell'investigatore dell'occulto, i giocatori si sono calati nella parte dei folli adoratori dei Grandi Antichi all'apice dei loro sinistri piani e a un passo dal realizzarli, trovandosi a vivere il "dietro le quinte" dei rituali, comprendendo come un uomo possa votarsi ai mali terreni e trovando tutti gli espedienti possibili per non tradire la loro vera natura, con i non iniziati fino a che non fosse assolutamente necessario. Molti dei personaggi erano classiche figure ispirate al mondo di Lovecraft, cultisti e alti sacerdoti, particolari entità dei Miti in borghese, folli adoratori degli Dei Esterni, servi di razze aliene e altre curiose personalità. Altri erano invece comuni cittadini, poliziotti, autorità, all'oscuro di cosa avvenisse effettivamente nella penombra della suggestiva location di quello che sembrava un normale evento mondano cittadino, e che riuniva tutti i personaggi, con diverse motivazioni, per una notte in un unico luogo, il Tempio di Minerva Medica a Montefoscoli.

25 Marzo

Tempio di Minerva Medica (PI)

52

25-35€

Meno di un giorno

FOTO

Daniele di Egidio





ENGLISH ABSTRACT

"Cultists: before dawn" was a larp set in 1927 near Pisa, about the Myths of Cthulhu on the familiar background of a quiet little town, against the backdrop of history-changing events taking place in those years. Here, the classic point of view of the "Call of Cthulhu" has been upset and overturned: instead of impersonating the usual part of the demon hunter or the investigator, the players could be one of the crazy worshipers of the Great Ancients, living the rituals "behind the scenes", understanding how a man can devote himself to earthly evils and finding all the expedient not to betray their true nature with the uninitiated until absolutely necessary. Many of the characters were classic figures inspired by the world of Lovecraft, cultists and high priests, Myths in disguise, crazy worshippers, servants of alien races, but others were common citizens, all the characters, with different motivations, for a night in one place, the Temple of Minerva Medica in Montefoscoli (PI).













www.whlive.it/cultisti

ORGANIZZATORI

Carlo Baronti
Sandro Capone
Simone Meconi

COLLABORATORI

Valerio Borsò
Monica Cavanna
Federica Casotto
Bernardo Chiti
Céline Fusi
Leonardo Lapadula
Gabriele Macucci
Matteo Manzini

DRACARYS
OLTRE LA BARRIERA

Terre Spezzate

Fantasy

Oltre la Barriera nasce come spin-off di Dracarys (2016), il blockbuster fantasy di Terre Spezzate a tema Game of Thrones, con l'idea di esplorare più a fondo l'universo martiniano pur offrendo al giocatore un'esperienza di gioco molto diversa dalle precedenti. Niente castelli, draghi o scontri di eserciti, ma due piccoli gruppi di persone, sopravvissuti fin lì alle insidie del Nord, che si incontrano per caso: una spedizione di Guardiani della Notte, un manipolo di Bruti.

Le sfide organizzative a cui si voleva rispondere sono state due, una più prettamente economica e una di tipo logistico: Oltre la Barriera voleva essere un larp "di lusso" per il suo genere, ovvero un live fantasy di piccole dimensioni con una spesa pro-capite più consistente della media, che consentisse all'organizzazione di garantire un livello scenografico e costumistico sufficiente per essere degni di un colosso come Game of Thrones. Le difficoltà logistiche invece, nascevano dal trovare la giusta location che rendesse l'idea della vita Oltre la Barriera, quindi neve, freddo e il senso di avanzare nell'ignoto, tenendo a mente tutta l'attività pre-live di allestimento.

In questo tipo di live location e costumi dei giocatori sono stati fondamentali nel creare quell'illusione, quell'immersione che permettono di apprezzare un larp in cui si è camminato molto e, a causa della fatica, si è parlato poco. Nonostante questo, l'evento è piaciuto ai partecipanti e non ci sono stati reali problemi legati al freddo o alla marcia. Unica nota stonata, per cause di forza maggiori è stato il finale : i giocatori avrebbero dovuto scavare nella neve per disseppellire uno scrigno contenente armi di ossidiana, che lo staff aveva sotterrato l'autunno precedente e che avrebbe permesso loro di sconfiggere l'Estraneo. Purtroppo, il crollo degli alberi circostanti a causa della neve ha reso impossibile ritrovare il punto esatto, e lo staff ha dovuto ovviare inviando la Figlia della Foresta a consegnare un'arma di ossidiana.

19 Febbraio

Valle Argentera (TO)

25

65€

1 Giorno

FOTO

Edoardo Barbieri
Federico Barcella





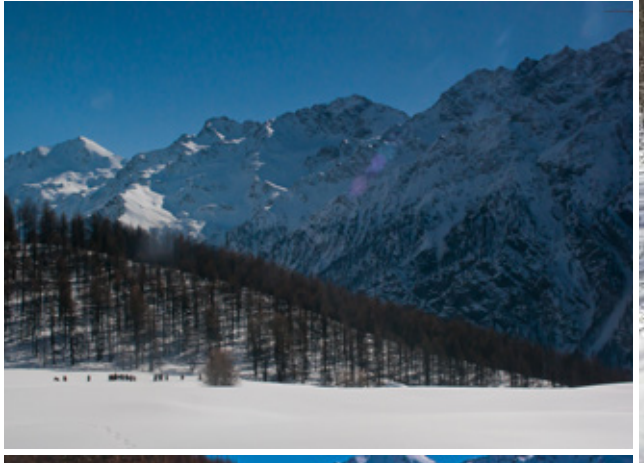
ENGLISH ABSTRACT

Beyond the Wall was set in an imaginary version of the “Game of Thrones” universe, in which Samwell Tarly discovers a map leading to an ancient area in the North, where Childrens of the Forest used to have their graveyard: buried there, a pit full of dragonglass weapons. In those same moments, a small group of Wildlings decides to split from their fellows, to take a step away from Mance Rayder and leave the rest of the Free Folk alone. While the small Night’s Watch expedition is starting, the Wildlings get overwhelmed by the creatures of the North: those who survive will meet, and somehow will be forced to stick together, to be stronger, to defeat the ice and the snow.

The larp aim was to be an high-budget fantasy event, for a small group of players, and to grant them an unique experience by playing in the snow and cold of a remote Alpine valley.













www.grv.it/news/item/538-barriera.html

ORGANIZZATORI

Federico Barcella
Alessia Boni
Bernardo Chiti
Luca Novelli
Francesco Pregliasco
Bruno Soci
Francesco Tosi
Paolo Torchitti

COLLABORATORI

Paolo Brizio
Chiara Tirabasso

FABLE

Terre Spezzate

Fantasy

Fable è un evento autoconclusivo con personaggi scritti dallo staff, ispirato liberamente alle fiabe dei fratelli Grimm, al comic Fables, ad American Gods e alla serie televisiva One Upon A Time.

Da quando quasi due secoli fa sono stati gettati inaspettatamente nel mondo dei mortali grazie all'innata capacità dei membri della famiglia Grimm, i personaggi delle fiabe hanno vissuto all'interno della società integrandosi, chi più chi meno, alle sue regole e ai suoi ritmi. Durante il tempo trascorso tra i mortali, antichi conflitti e rinnovati amori si intersecano, amicizie e parentele vengono distrutte da nuovi incontri e il limite tra la realtà delle fiabe e quella del mondo dei mortali diventa sempre più labile. I personaggi delle fiabe hanno un comune ricordo del loro passaggio in questo mondo: una profezia, quella dell'Ultima Lettura, che li ha accompagnati sin dal giorno lontano in cui si sono risvegliati nel nostro mondo. Nell'antico castello della famiglia Grimm, ora un museo dedicato a loro stessi, i personaggi delle fiabe non saranno soli e l'occasione dell'Ultima Lettura condurrà li anche Nuovi ed Antichi Dei, che lotteranno per guadagnarsi un posto nel futuro. Quale futuro attenderà eroi e malvagi delle fiabe? Quali divinità trionferanno? Sarà possibile ottenere un lieto fine come nelle fiabe di provenienza?

A livello tecnico, la particolarità principale dell'evento è stata senza dubbio la gestione dualistica dei personaggi in fase di scrittura: ognuno è stato selezionato dai giocatori come personaggio fiabesco, mentre tutti conoscevano degli altri solo il personaggio del mondo reale; anche le schede, oltre ad una sinossi della fiabe di riferimento, contenevano informazioni e legami sia del mondo delle fiabe che del mondo reale.

L'utilizzo di una blackbox, una stanza fuori dal tempo e dallo spazio di gioco in cui i personaggi potevano ottenere alcune informazioni utili al dipanarsi degli eventi, ha permesso di controllare la scansione temporale degli avvenimenti cruciali dettando il ritmo dell'evento.
La presenza in location di una struttura idonea ci ha permesso di introdurre, all'interno del gioco, il "pozzo dei desideri", una fonte di risposte, più o meno criptiche, ai quesiti dei personaggi.

26 Agosto

Castello di Gorzone (BS)

44

32€

1 Giorno

FOTO

Stefano Kewan Lee





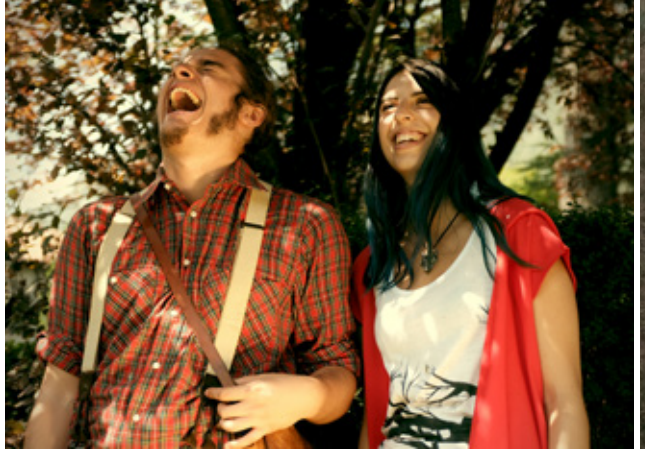
ENGLISH ABSTRACT

Fable is a one-shot event with characters written by the staff, freely inspired by the tales of the Grimm brothers, the comic Fables, American Gods and the television series Once Upon A Time.
Since almost two centuries ago, when they were thrown unexpectedly into the world of mortals thanks to the innate ability of members of the Grimm family, fairytale characters have lived within the company integrating, more or less, to their rules and rhythms. During the time spent among mortals, ancient conflicts and renewed loves intersect, friendships and kinships are destroyed by new encounters and the boundary between the reality of fairy tales and the mortal world becomes increasingly blurred. But despite their own life among ordinary mortals, they all have a common memory of their passage in this world: a prophecy, the Last Reading, that has accompanied them since the day they awoke in our world, and that will also lead there New and Ancient Gods, fighting to earn a place in the future.




2nd
STAR









www.grv.it/fable

ORGANIZZATORI

Antonio Falanga
Tommaso Nonvino
Camilla Cozzini
Francesca Medda
Michela Bernini
Ilaria Fucale
Daniela Petrosillo
Gianluca Razza
Beatrice Carraro
Tiziana Bonifatto

COLLABORATORI

Stefano Kewan Lee

FUOCO NERO
Il MALE MINORE
Secondi Figli

Fantasy

Il Male Minore è stato l'evento principale del 2017 della campagna GRV Fuoco Nero.
La campagna nasce nel 2012 ed è ambientata nel Mondo delle Cronache del Ghiaccio e del Fuoco di George R. R. Martin, circa cento anni prima degli eventi che vengono narrati nei libri e nella serie TV de "Il Trono di Spade".
L'evento nello specifico si svolge quindi in un'epoca ancora dominata dai Targaryen, nelle Terre dei Fiumi devastate dalla recente ribellione dei Blackfyre della quale i giocatori sono stati protagonisti.

A Sallydance il Protettore Roger Blackwood, fresco di nomina, convoca tutti i lord per raccogliere i frammenti della guerra e ristabilire nuovi equilibri di potere sotto lo sguardo vigile della Corona. Al concilio i personaggi sono richiamati a fare i propri interessi, spesso a discapito di altri, in un pericoloso gioco di sotterfugi e segreti. I nobili cercano di ottenere prestigio e potere, i mercanti e le corporazioni strappano privilegi e concessioni, i popolani arraffano quello che rimane e tentano di farsi un nome per entrare nelle grazie dei più forti. Nell'arco delle tre giornate non sono mancati i colpi di scena e gli stessi giocatori hanno influenzato in amniera decisiva lo svolgersi dell'evento grazie alle loro azioni. La libertà di gioco è infatti la caratteristica principale della campagna: sono i giocatori con i loro personaggi a fare la storia dato che l'evento si basa quasi esclusivamente sulla componente PvP (Player vs Player) e l'altissima mortalità è un fattore con cui tutti devono fare i conti.

Il regolamento è snello e immediato, non prevede chiamate e gli elementi fuori gioco vengono gestiti tramite una codifica a nastri colorati o biglietti camuffati. L'interpretazione ha sempre la meglio e per le situazioni ambigue si è soliti seguire la regola: "Nel dubbio, muori". L'evento adotta la meccanica del "Full Live": i giocatori rimangono sempre in ruolo, anche e soprattutto durante le ore notturne dove è ardua la scelta tra riposarsi o portare avanti i loschi piani.

I giocatori sono liberi di generare il proprio background seguendo alcune regole base ed eventualmente incorporando i suggerimenti dei narratori per garantire un immediato inserimento nelle trame di gioco.
La campagna è particolarmente adatta per i giocatori alle prime esperienze dato che il primo live è gratuito e non sono in vigore rigidi canoni di vestiario.

24 Novembre

“Il Mulino”, Ramiseto (RE)

65

40€

3 Giorni

FOTO

Lorenzo Mugna
Stefania Resti





ENGLISH ABSTRACT

"The Lesser Evil" has been the main event of the 2017 "Fuoco Nero" (Black Fire) larp campaign.It is set during the years of Targaryen rule, in the Riverlands recently devastated by the Blackfyre rebellion.
The freshly appointed Lord Protector, Roger Blackwood, summoned all the lords of the Riverlands to Sallydance. During this council the characters were expected to act on their own interests, in a dangerous game of secrets and subterfuge.
The players made their own story, as in any campaign event: the PvP component was almost exclusively the driving force behind the larp. Rulewise, we kept things simple: all offgame info are delivered through cloth stripes of various colours or by hidden notes. Roleplay is paramount: to deal with tricky situations, we resort to a 'play to lose' approach.
Players were expected to stay in character for the whole duration of the event. We trusted our players in creating their own characters' background, with discreet Staff support.













www.secondifigli.org/fuoco-nero

ORGANIZZATORI

Virginia Demi
Manuel Filippini
Sara Novelli
Lorenzo Ansuini
Ugo Bonanni
Lorenzo Baluganti
Lorenzo Cecchetti

COLLABORATORI

Giacomo Mancini
Manuela d'Orlando
Maurizio Cacciatore
Niccolò Iardella
Eleonora Ramone
Marco Bruschi
Federico Maestri
Marco Boninu

ICARUS

Terre Spezzate

Sci-Fi

"23rd century, a mining asteroid: live, work, die in The Expanse": ICARUS è stato un larp di fantascienza giocato in una ex-miniera e ambientato in una stazione mineraria. Ispirato alla serie TV The Expanse, l'evento si è svolto in due repliche, una in italiano e una in inglese, coinvolgendo larper da più di 20 paesi in tutto il mondo.

ICARUS ha cercato di proporre l'esperienza più completa e "realistica" possibile di vita su una stazione spaziale, attraverso un uso imponente di scenografie e tecnologia.

ICARUS si è svolto interamente in una vera miniera non più in attività, perfetta per far vivere ai giocatori l'isolamento di un asteroide nel remoto spazio interplanetario e cicli sonno-veglia artificiali, in cui luce e buio erano scanditi dagli orari della stazione.

ICARUS è stato un larp con regolamento minimale (senza numeri né abilità), incentrato sul creare e vivere una storia avvincente. Alcuni personaggi hanno fatto uso di armi in lattice e di repliche di fucili "stunner" fantascientifici. Qualche esempio del materiale di gioco fornito ai partecipanti: più di 15 computer collegati attraverso 400 metri di cavo LAN e 7 router, 116 costumi diversificati per le varie squadre della stazione, 8 laboratori interattivi, 40 chiavi RFID per aprire serrature elettroniche, 1 astronave "pilotabile" da 6 persone attraverso il simulatore Artemis, quasi 20 schermi e TV, 3 settori distinti della stazione spaziale, comunicanti tramite una "metropolitana" temporizzata.

Oltre, ovviamente, a più di cento personaggi scritti in dettaglio dagli autori, che hanno dato vita a un dramma corale di sopravvivenza e sacrificio.

La gestazione di un evento così ambizioso ha richiesto davvero tante energie: almeno 60 volontari hanno lavorato al larp, alcuni dei quali per molti mesi.

10 Novembre

Miniera poligono Orobico (BG)

110

200€

3 Giorni

FOTO

Stefano Kewan Lee
Lisa Muner
Alessandro Vizzarro





ENGLISH ABSTRACT

23rd century, a mining asteroid: live, work, die in The Expanse: ICARUS was a sci-fi larp that took place in a real abandoned mine. ICARUS had two runs, the first in Italian, the second one in English. It gathered players from more than 20 countries, from China to Canada. This blockbuster larp aim was to create the "realistic" experience of living in a space station, with a massive use of technology, props, and scenography (and even an artificial night/day cycle). Some keywords: pre-generated characters. Dramatist approach. Minimal ruleset, no skills no points. Some numbers: 15+ computers, 400m of ethernet cable, 7 routers, 116 costumes, 8 interactive labs, 40 RFID keys to open electronic locks, 1 spaceship equipped with the Artemis videogame, 3 separate sectors of the station joined together by a timed shuttle.
ICARUS has been our most ambitious project so far, involving more than 60 volunteers, some of whom worked for several months to bring this larp to life.








ENGINEER





www.grv.it/icarus

ORGANIZZATORI

Ascanio Viarigi
Chiara Tirabasso
Lorenzo Giannotti
Alberta Avanzi
Alessia Boni
Bruno Soci
Daniela Camba
Daniele Cristina
Diana Canzi
Elio Biffi
Esperanza Montero
Fabrizio Rapino
Federico Barcella
Francesco Beccalossi
Francesco Pregliasco
Gianmaria Giardino
Lorenzo Nicolosi
Mario Di Cintio
Marco Bielli
Massimiliano Milano
Matteo Di Domenico
Tommaso Nonvino

COLLABORATORI

A. Muntanya
A. Colombo
A. Tomasino
A. Ziffer
A. Fioravanti
A. Zardini
A. Zini
C. Menti
C. Mingardi
C. Cardea
C. Palamini
D. Strumendo
E. Basso
F. Bracciolini
F. Costa
F. Ferri
F. Romano
F. R. Cicetti
F. Virduzzo
G. Filippini
G. Capone
G. Tacchi
I. Fucale
J. Consonni
K. Ford
L. Baggio
L. Novelli
L. Sparagino
M. Ruggeri
M. Ravelli
M. Scanagatta
M. Gardella
N. Teerilahti
P. Begali
R. Carrer
R. Empiri
S. Gerelli
S. Salerno
S. K. Lee
T. Bonifatto

ITALIAN LARP FESTIVAL

Chaos League

Festival

L'Italian Larp Festival è un festival pensato per chi ama giocare larp. Un evento in cui partecipare ai giochi più emozionanti, intensi, divertenti e originali della scena nazionale e internazionale.

Con oltre cento iscritti alla sua prima edizione l'Italian Larp Festival è uno dei festival larp più partecipati al mondo ed è il più importante punto di incontro per larper veterani e nuovi giocatori di tutta italia, un luogo dove la community si incontra giocando, dove nascono nuove amicizie e dove si rincontrano vecchi compagni di avventure.

Il festival è pensato come una vera e propria esperienza immersiva. Tutti i giorni vengono proposti diversi larp (una ventina accuratamente selezionati dal comitato che organizza il festival) che possono essere giocati dai partecipanti nelle diverse fasce orarie, mentre i momenti dei pasti e il party del sabato sera sono condivisi da tutta la comunità e rendono l'esperienza unica e un pò fuori di testa.

Nel corso del Festival ai giochi più amati dalla giuria popolare vengono assegnati i Southern Way Awards. Sono gli stessi giocatori a scegliere i giochi più meritevoli tra quelli che sono presenti al festival. L'idea degli Award nasce dall'idea di gratificare i tanti autori che si impegnano per darci le storie migliori da vivere. Scrittori e game designer che si fanno in quattro per portare avanti la loro passione.

9 Dicembre

Fornovo di Taro

100

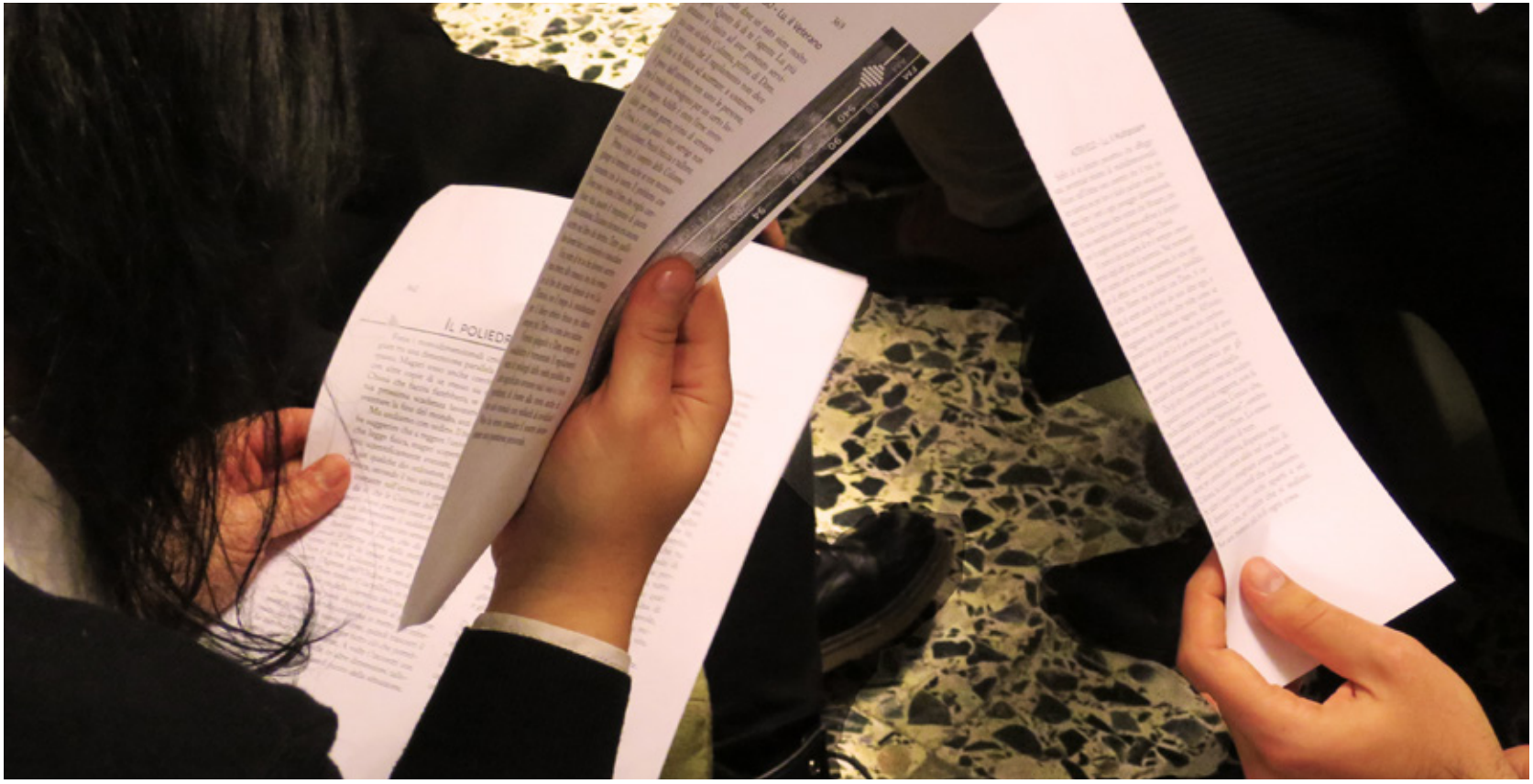
75€

2 Giorni

FOTO

Daniele Bergonzi





ENGLISH ABSTRACT

With over one hundred members in its first edition, the Italian larp Festival is one of the most participated larp festivals in the world and an important meeting point for veterans larpers and new players from all over Italy.
The festival is designed as a real immersive experience. Every day several larps are proposed (twenty altogether, carefully selected by the committee that organizes the festival) that can be played by the participants in the different time slots, while the moments of the meals and the Saturday night party are shared with the whole community.
During the Festival, the Southern Way Awards are awarded to the most popular games by the jury: the players choose the most deserving games among those present at the festival. The idea of the Award comes from the idea of gratifying all those authors who are committed to giving us the best stories to live, writers and game designers who work hard to carry on their passion.




ITALIAN
LARP
FESTIVAL
WELCOME!









www.larpfestival.it

ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Nessun Dove
Chaos Armada
Laboratorio 41

LA VEGLIA DEGLI O'CONNOR

Terre Spezzate

Gangster

larp d'ambientazione Gangster anni Trenta ispirato alla grande cinematografia di genere, per venticinque giocatori, della durata di un giorno, autoconclusivo e incentrato sull'interpretazione e l'immedesimazione, con interventi esterni dei PnG ridotti al minimo. I personaggi sono preconfezionati e scritti interamente dagli organizzatori. Un larp facile e leggero per quanto riguarda lo svolgimento e la preparazione ed al contempo intenso, drammatico, giocato sul crescendo d'intensità, i conflitti famigliari e di potere, i tradimenti, le rivalità e le passioni, i segreti e le vendette, in un'escalation di tensione che conduce inevitabilmente alla strage finale.

Una famiglia irlandese, gli O'Connor, regna incontrastata sulla malavita di Boston e ha da pochi mesi siglato la pace con la famiglia italiana rivale. Ma la notte scorsa il vecchio capo degli O'Connor è stato assassinato: il suo cadavere è stato rinvenuto crivellato di colpi lungo il fiume Mystic. Oggi si sono svolti i funerali, quindi tutta la famiglia e i loro ospiti si sono riuniti nella grande casa per celebrare degnamente Fergus O'Connor, designare il nuovo capo della famiglia, trovare l'assassino e compiere la doverosa vendetta.

La location è stata allestita in una antica casa del Pavese, con autentici arredi Anni Trenta e Inizio Novecento; a corredo del larp, è stato allestito l'immancabile pranzo della Veglia, secondo tradizione, che dà inizio al larp, con ricette della tradizione irlandese e piatti italiani per gli ospiti illustri.

9 Settembre

Linarolo (PV)

25

30-40€

1 Giorno

FOTO

Stefano Kewan Lee





ENGLISH ABSTRACT

Two families one against the other, the Irish one and the Italian one, in the old Boston of the Thirties. They have recently signed a peace treaty, but the old Boss has been murdered. Family and guests have gathered after the funeral to find out who is the traitor, to choose the new Boss and get for revenge.

This is a one-day rules-light larp for 25 players, inspired by the great gangster movies and written by Gabriella Aguzzi. Its building blocks are the characters, their inner tensions and conflicts, their secrets and passions, and the crescendo of drama. It's focused both on investigation and power struggle.













www.grv.it/news/item/580-veglia-oconnor2017.html

ORGANIZZATORI

Gabriella Aguzzi

COLLABORATORI

Fabio Spinelli
Andrea Capone
Monica Gardella
Gianluca Filippini
Federico Ferri

LA LOCANDA
ALLA FINE DEI MONDI

Secondi Figli

Multiverso

Nata dalla penna di Neil Gaiman, la Locanda alla Fine dei Mondi è un luogo fuori dal tempo e dallo spazio dove si ritrovano, per qualche arcano motivo, personaggi provenienti da ogni periodo, luogo e universo narrativo. Questi, una volta giunti nel "limbo" della Locanda, rimangono intrappolati da una tempesta. Nell'attesa che questa si plachi raccontano le loro storie. Sono proprio queste il fulcro dell'esperienza: la Locanda si nutre dei racconti degli avventori e offre loro ospitalità fintanto che hanno qualcosa di cui parlare. Chiunque può, nel corso della propria esistenza (o della propria storia), ritrovarsi a bussare alla porta di questo luogo misterioso, e non c'è da sorprendersi se all'interno troviamo un corpulento guerriero vichingo impegnato a discutere dei massimi sistemi con un impiegato incravattato e un uomo-pesce. Tutto è possibile nella Locanda, sta solo ai partecipanti farlo accadere.

In cosa consiste il gioco?

Si tratta di un gioco di contaminazioni fra larp e storytelling. L'evento incrocia l'interpretazione decontestualizzata di un personaggio con il racconto orale: è il racconto in prima persona il vero protagonista dell'evento. Mentre lo scorrere di bevande e cibarie scandisce il succedersi delle narrazioni, le storie prendono vita. Non c'è nessun regolamento da seguire, all'interno della Locanda la tecnologia e la magia non funzionano, le armi sono inefficaci, l'Oste ha l'ultima parola su ogni diatriba e il buonsenso regna sovrano.

L'evento nasce dalla ricerca di nuove sperimentazioni sulla materia malleabile del larp e viene messo in atto per la prima volta in occasione della manifestazione PisaCON, a cura della Tana del Goblin, negli spazi gentilmente concessi dal Comune di Pisa. Nel concreto, i Secondi Figli offrono cibo, bevande e personaggi precostruiti, comprensivi di abbigliamento per chi ne avesse bisogno. L'evento è gratuito e si finanzia grazie a una riffa: facendo una donazione si partecipa all'estrazione di premi tra cui opere di Neil Gaiman. Trattandosi di un evento nato dall'ibridazione di generi si rivolge a tutti, dai veterani del larp a chi non ne ha mai sentito parlare e, vedendo la Locanda aperta, si è incuriosito.

18 Marzo

Bastione Sangallo (PI)

50

Gratuito

2 Giorni

FOTO

Enrico Bertelli
Federico Maestri





ENGLISH ABSTRACT

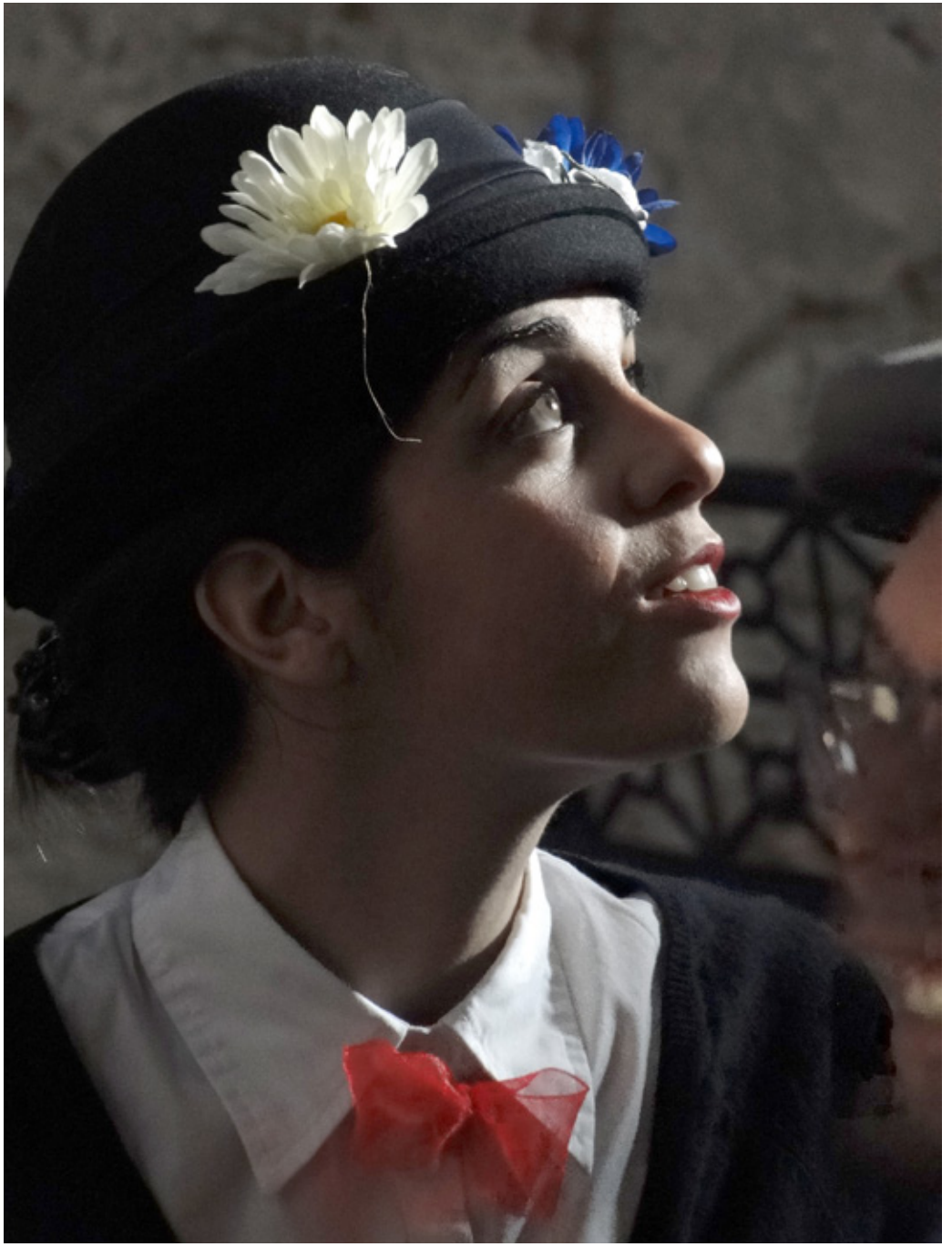
World's End was a larp heavily inspired by Neil Gaiman's work: an Inn outside space and time, at the crossing of all worlds, where characters meet to share their tales while a terrible storm rages outside, preventing them from continuing their journey. At World's End, tales are the core of the experience: the Inn allows travellers to stay, eat and sleep under condition of sharing their stories. Anyone can find themselves, either for chance or fate, at World's End: a viking warrior sharing his thoughts with a Wall Street white collar and a fish-man is not an usual view. Anything is possible, and everything is up to the players: the point is to create a hybrid experience between larp and the tradition of oral storytelling, giving space to both characters (which are forcibly put outside the "comfort zone" of their own settings) and tales. The organizers provided meals, drinks and some NPC storytellers, as well as some costumes for players who needed them.













www.secondifigli.org

ORGANIZZATORI

Elisa Tognari
Giacomo Mancini
Luca Pappalardo

COLLABORATORI

Francesco Bianco
Lorenzo Cecchetti
Isabella Tarini
Iacopo Morelli
Matteo Romani
Manuela D'Orlando
Maurizio Cacciatore
Vanessa Ciriminna
Aurora Laurenzi
Erika Bertolli
Lorenzo Ansuini
Furio Frittoli
Alessia Prosperi
Marco Boninu
Francesco Baglivo
Roberto Romano
Pierluigi di Persio
Michelle Bianchetti
Tana del Goblin Pisa

NEW ATLANTIS

Chaos League

Post-Apocalittico

New Atlantis è un gioco di ruolo dal vivo post-apocalittico in stile Southern way / New Italian Larp ad alto budget per 90 partecipanti con tecnologia realmente funzionante, veicoli, armi e un enorme spazio selvaggio da esplorare interamente a disposizione dei sopravvissuti. Una illusione a 360 gradi ispirata alle atmosfere di The road. È l'edizione internazionale di Nuova Atlantide, un live che ha riscosso un grande successo in Italia.

New Atlantis si svolge in un distopico e prossimo futuro, tre mesi dopo la scomparsa della maggior parte dell'acqua potabile. I giocatori interpretano gli appartenenti alla rete Atlantis sopravvissuti allo shutdown della nostra civiltà. Riuniti sulle montagne dell'appennino da un misterioso radiofaro i sopravvissuti trovano il necessario per cominciare a ricostruire una comunità che possa essere per tutti una nuova casa e un nuovo motivo per tornare a vivere come esseri umani e a sperare in un nuovo futuro. Ma le cose non sono semplici sin dal principio, trovare le risorse per vivere e per proteggersi, condividere con altre persone, con i loro problemi e segreti una nuova vita non è facile. E gli abitanti di New Atlantis non sono gli unici sopravvissuti...
Rinnovato nel design di gioco con nuove meccaniche per la gestione dei personaggi e potenziato da nuove scenografie e strumentazioni, New Atlantis è un larp che propone una visione del genere post-apocalittico matura e profonda. Un larp wysiwyg completamente immersivo che alterna design orientati all'interpretazione e all'immedesimazione, a scene d'azione e alla gestione dei rapporti e delle risorse. Un larp che parla di amicizia, di amore, di lotta, di umanità e della loro perdita. Parla di noi e del nostro mondo, del futuro e di quello che ci avviamo a diventare. Ci mette davanti alle nostre responsabilità. Alle scelte che ci rendono ciò che siamo. E' la storia di una caduta e di una possibile rinascita. Una storia cruda e commovente che è stata interpretata da giocatori di 14 paesi diversi. New Atlantis è anche una grande narrazione condivisa e pervasiva che ha preso corpo online, sui social e su un portale sviluppato ad hoc: una webradio talmente reale da essere scambiata per vera.

28 Aprile

Santa Sofia (FO)

90

180€

4 Giorni

FOTO

Daniele Bergonzi





ENGLISH ABSTRACT

New Atlantis is a post-apocalyptic Larp with a big budget for 90 players with real technology, vehicles and a savage landscape where survivor can explore freely.
Is the international edition of New-Atlantis, a previous larp with a big success in Italy.
In a new dystopian future, drinkable water is finished. Player are member of the Atlantis network, survivors of our society shutdown. Following a signal, they met on the Appennine, where they found the base materials for restarting a new community, a new home for everyone and a glimpse of a new bright future.
But things are not easy: they need resources, everyone have some secrets. And they are not alone.
With a new design and new mechanics, new scenography and new technical instrument, New Atlantis is a new mature definition of post-apocalyptic larp. Wysiwyg totally immersive experience who speak about friendship, love, rebellion, humanity and its loss. A larp that speak of our world, our future.
It's an history of fall and reborn.













www.chaosleague.org/new_atlantis

ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Chaos Armada

RISORSE UMANE

Terre Spezzate

Thriller

Risorse Umane è stato un evento della durata di tre giorni, che si è svolto in tre location differenti, nella provincia di Vercelli.
Si è trattato di un'esperienza intensa, che ha voluto trasmettere ai partecipanti il significato della parola "crisi": il crollo di ogni certezza e valore del mondo moderno, poi evoluto in un crescendo drammatico. Un susseguirsi di tre atmosfere di gioco differenti, scandite dal cambio di location, avvenuto durante il gioco stesso, tramite spostamenti in pullman.
I giocatori hanno vestito i panni di dipendenti di un colosso dell'editoria italiana che, per far fronte alla crisi economica, vende l'intera quota azionaria a una multinazionale straniera: la Beta Research. Individui di un mondo reale, veri, con problemi, sogni e ambizioni.
Tutti i dipendenti si sono trovati a partecipare a un fine settimana di Team Building aziendale dall'esito imprevedibile. La prima location, in cui i giocatori hanno approfondito le proprie storie, era un lussuoso albergo che ha immerso tutti in un mondo di comodità e agio, garantendo le buone intenzioni della Beta per il futuro della I&S Edizioni. Il castello di Desana è stata la seconda location, in cui sono iniziate le attività di Team Building, legate alla competizione tra squadre. Infine ci si è spostati in un'area di softair. Qui i personaggi non avevano a disposizione alcun comfort, neppure acqua corrente o elettricità, e sono stati costretti a dormire in capannoni abbandonati e ruderi. Il clima di fiducia che la Beta aveva creato ha vacillato, fino a crollare del tutto quando i dipendenti della I&S hanno scoperto di non potersi allontanare in alcun modo dall'area. E, soprattutto, di essere costretti a compiere l'omicidio di un collega.
Il climax è stato raggiunto il terzo giorno: con un'incalzante struttura narrativa, i partecipanti sono stati ingabbiati in un gioco in cui la posta era la vita stessa. Gli schemi sono crollati. Le certezze abbandonate. I sogni infranti.
Dal punto di vista tecnico ed emotivo, l'evento ha funzionato bene. L'intensità crescente è stata garantita dall'inserimento di protocolli, con le regole per le attività di team building, che segnavano il susseguirsi degli eventi. E con essi la trasformazione da persone comuni a belve assetate di sangue. Chi ha manifestato coraggio, chi altruismo, chi ha ceduto al lato bestiale e chi ha resistito. Fino ad arrivare a un tragico e terribile finale.

21 Luglio

Carisio - Greggio - Desana (VC)

70

125€

3 Giorni

FOTO

Cristian Cocchi



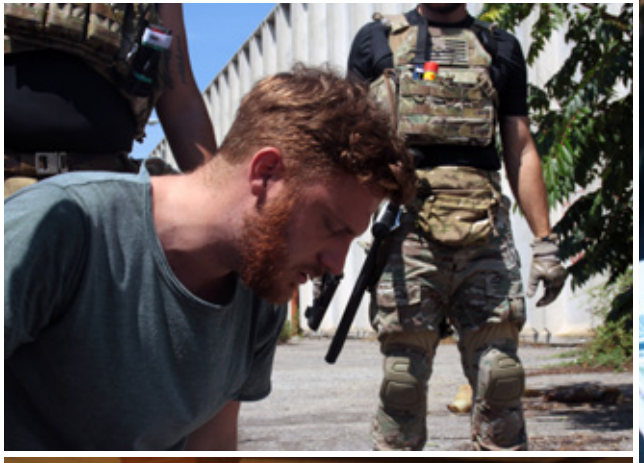


ENGLISH ABSTRACT

"Human Resources" has been a contemporary larp event lasting three days, which took place in three different locations not far from Milan. An intense experience about the real meaning of the word "crisis": the collapse of every certainty and value of the modern world. A succession of three different game moods, marked by the change of location, which took place during the game itself. The players were employees of an Italian publishing house, confronting the economic crisis and selling the entire shareholding to a foreign multinational, Beta Research. The players found themselves in a weekend of corporate teambuilding with an unpredictable outcome. A deadly, no-turning-back crescendo, until, on the third day, the participants found themselves caged in a Hunger Games-like situation, where the prize was life itself. The inclusion of protocols, with the rules for team building activities, marked the succession of events. And with them the transformation from ordinary people to wild-blooded beasts.










LA STAMPA
ORRIBILE DISASTRO, AZIENDA CANCELLATA
Morta il 90% dei dipendenti della L&S Edizioni



www.grv.it/risorseumane

ORGANIZZATORI

Andrea Capone
Fabio Spinelli
Chiara Bottone
Alice Ardizio
Cristian Cocchi
Giorgio Capone
Arianna Busti
Francesco Serra
Tommaso Nonvino
Vanessa Guazzi

COLLABORATORI

Arianna Bellinaso
Stefano Tiraboschi
Alessia Boni
Andrea Tonelli
Camilla Cozzini
ASD Gumblers Gun

ULTIMO COVO

Terre Spezzate

Storico

Ultimo Covo ha avuto l'intento di indagare alcuni eventi della storia del Paese trattati di rado, ancorando la narrazione a fatti storici e a un contesto sociale verosimile. Il larp si è ispirato al reale rapimento del generale NATO James Lee Dozier, catturato da un commando delle Brigate Rosse il 17 dicembre 1981 a Verona e liberato il 28 gennaio 1982 a Padova. L'impostazione delle dinamiche era basata principalmente sui gruppi di gioco un po' per necessità di scrittura e un po' per riflettere il senso di appartenenza a ideologie e classi sociali particolarmente sentito in quegli anni. I gruppi comprendevano comuni cittadini, operai, studenti universitari, carabinieri, polizia, servizi segreti e membri delle istituzioni. I personaggi erano ulteriormente caratterizzati a seconda dell'estrazione sociale e dell'orientamento politico, ottenendo in questo modo dinamiche di gruppo sia esterne che interne. Oltre alle indagini sul rapimento il larp ha introdotto tematiche degli anni Settanta e inizio Ottanta tipiche delle cronache di quel periodo: rivendicazioni sindacali, lotte studentesche, traffico di droga e armi, attività dei servizi segreti, malavita e pressioni internazionali. Nell'immaginario villaggio di Pindemonte, scenario delle vicende messe in scena, sono state riproposte in piccolo dinamiche e scontri che interessavano l'intera nazione, creando un microcosmo che ne riflettesse la struttura e il tessuto sociale.

Nonostante un'adesione al di sotto delle stime iniziali, Ultimo Covo è stato un evento intenso che è riuscito nell'intento di presentare le divisioni e i drammi degli anni di piombo nella loro complessità, riconducendo a una dimensione personale eventi di scala globale. Purtroppo questo non è stato recepito dai mass media, anche di livello nazionale, che successivamente all'evento hanno criticato l'iniziativa travisandone gli obiettivi. Quella che era stata a tutti gli effetti un'occasione di approfondimento storico e di riflessione sul passato è stata liquidata nella migliore dei casi come una ragazzata di cattivo gusto, nei peggiori come un'apologia del terrorismo e una speculazione sulle sue vittime. Sono stati pochi i giornalisti che si sono preoccupati di contattare gli organizzatori per chiedere qualche delucidazione.

13 Ottobre

“Le Casermette” di Bobbio (TO)

68

135€

3 Giorni

FOTO

Dario De Gasperi
Stefano Kewan Lee





ENGLISH ABSTRACT

The Last Hideout was set during the years of lead and aimed at recreating the italian social and political tensions of the late 70s. The larp was inspired by the real kidnapping of NATO general James Lee Dozier, performed by the Red Brigades (a terrorist group of far-left extremists).
Beyond the investigations to rescue the hostage many themes, typical of those years, were dealt with: union demands, student fights, drug and weapon traffic, secret services activities, mob and international pressures. In the fictional town of Pindemonte, where the events took place, the complex dynamics and conflicts of the overall country were reproduced, recreating the same divisions and social fabric on a smaller size.
The approach used to reach this goal consisted in fostering the sense of belonging to groups, such as the students, workers or law enforcement, and at the same time stressing conflicts due to different political and ideological points of view.




PINDEMONT
RIVOLUZION


POLIZIA







www.grv.it/ultimocovo

ORGANIZZATORI

Paolo D'Angelo
Paolo Righini
Aladino Amantini
Federico Barcella
Francesco Beccalossi
Elio Biffi
Gianfranca Bressan
Barbara Crivelli
Luca Novelli
Stefano Sant'Angelo
Antonio Zardini

COLLABORATORI

Roberto Amodei
Elisabetta Barbieri
Graziella Bellafemina
Andrea Capone
Gaia D'Angelo
Stefano Kewan Lee
Fabio Spinelli
Pierpaolo Vittoria

UNA NUOVA ERA
REQUIEM
Bardi di Sadirvan

Fantasy

Il main event “Requiem” ha segnato i vent’anni della campagna Bardi di Sadirvan ed ha concluso un importante ciclo narrativo intitolato “Una Nuova Era”. I tre eventi che hanno composto “Una Nuova Era” sono stati caratterizzati da atmosfere piú cupe rispetto al fantasy classico dei Bardi di Sadirvan, mentre la musica ha continuato a svolgere un ruolo importante. Nel 2017 abbiamo inserito nuove regole di base, mentre il regolamento avanzato é stato testato proprio in occasione di “Requiem. Tra i cambiamenti piú apprezzati citiamo quello che lega determinate abilità di creazione alla corrispondente struttura di campo (es. un erborista ha bisogno di un orto, un mago di una biblioteca...), cosí facendo molti giocatori si sono trovati ad essere responsabili della scenografia dell’evento. Il risultato ha soddisfatto tutti: un angolo della valle dell’Anapo (SR) si é trasformato in un accampamento medievale pieno di vita, attivo giorno e notte per quasi una settimana. I partecipanti si sono schierati a favore di uno dei Quattro Elementi, affrontando prove e risolvendo enigmi per ottenere un vantaggio contro l’ombra che avanza, cercando sempre di mantenersi in equilibrio tra collaborazione e competizione. Ad aiutarli, a loro modo, una schiera di figure spettrali ed ambigue, resti di un passato dimenticato: i Morti. Queste guide dall’oltretomba, peró hanno ancora degli scopi e degli obiettivi che non sempre hanno coinciso con quelli dei personaggi… L’epico scontro finale ha così determinato il futuro del mondo di Sadirvan.

Un servizio locanda in ruolo ha reso la permanenza più piacevole, mentre la presenza dell’ambulanza ha garantito un gioco sereno nonostante la posizione remota della location. Dei tre eventi, é probabile che “Requiem” sia stato quello piú godibile per chi si avvicina al larp per la prima volta, data la suddivisione per Elementi, che ha reso più chiare le dinamiche di gioco per i debuttanti.

14 Agosto

Valle dell'Anapo (SR)

80

40€

5 Giorni

FOTO

Leonardo Sven Ricciardi





ENGLISH ABSTRACT

The summer event “Requiem” marked the 20 yers of the Bardi di Sadirvan campaign and concluded a 3-events narrative saga called “A New Era”. A new rulebook was introduced in occasion of the event, with general satisfaction both of the organizers and the players. The participants choosed to side with one of the four Elements and dealt with riddles and ordeals in order to gain advantage over the exceeding shadow, always trying to mantain balance between cooperation and competition. A number of ethereal, ambiguos figures, called “the Deads”, helped them in their own way. Those guides of the afterlife, though, had their own hidden agenda, and it did not always coincide with the one of the characters… A very effective in-game tavern made the 5-days experience more pleasant and ensured a much needed refreshments during the hot Sicilian summer days. Of the 3 events that composed “A New Era”, Requiem was probably the most enjoyable for a new player.













asslotofiorito.wixsite.com/-lotofiorito/bardi-di-sadirvan-

ORGANIZZATORI

Vincenzo Sichera
Ylenia Macri
Filippo di Giorgio
Davide Ruscica
Stefano Barresi
Rosario Ottonelli
Paolo Bonomo

COLLABORATORI

Roberto Carella
Chiara Romano
Giorgio Carella
Marco Cassone
Andrea Iacono
Turi Conti
Sebastiano Palumbo
Giuseppe Colombo
Martina Licitra
Salvatore Puzzo

IURE SANGUINIS

Secondi Figli

Vampiri

Ispirato dalle tematiche del "Mondo di Tenebra", nella declinazione "Secoli Bui", Iure Sanguinis è stato un live ideato per enfatizzare la componente politica e di intrigo, rivolto a un numero ristretto di giocatori per facilitare l'immersione nel mondo di gioco e rispecchiarne più fedelmente le tematiche.

Ambientato nel 1209, appena cinque anni dopo il disastroso sacco di Costantinopoli ad opera della IV Crociata, Iure Sanguinis ha come ambientazione un concilio, tenuto sotto gli auspici di una delle massime autorità vampiriche dell'epoca. L'intento era stabilire le zone di influenza dei maggiorenti toscani e comporre le loro dispute "una volta e per sempre", come sempre si usa dire in questi casi.

Ciascuno dei partecipanti, in misura diversa e deliberatamente disequilibrata, ha ricevuto un background essenziale pregenerato, con degli obiettivi suggeriti da perseguire in base alla storia. I giocatori erano liberi di ignorare le linee guida che presentavano una traccia da seguire e un obiettivo concreto coerente con il background del personaggio. Esuli bizantini d'antichissima stirpe, arricchiti parvenu, sinistri necromanti e stregoni disprezzati si sono trovati a dover negoziare il loro futuro gli uni con gli altri. I giocatori, anche i neofiti, sono stati in grado di destreggiarsi in questo contesto, aiutati dai supplementi narrativi rilasciati prima dell'evento oltre che dalla loro specifica scheda personaggio.

Il principio portante del gioco è stato il mettere i partecipanti in condizione di determinare liberamente l'esito del successo ed insuccesso delle proprie azioni concertate, lasciando i narratori unicamente come testimoni dello scorrere del gioco. Tale obiettivo è stato raggiunto ricorrendo a un sistema di gestione a gettoni e abilità narrative, che ha dato immediatamente una misura concreta del proprio successo ai singoli partecipanti. Oltre a tale dinamica, funzionale a sottolineare il ruolo essenzialmente aristocratico rivestito da ciascun personaggio, il live si è appoggiato a un sistema a chiamate e segnali audio/visivi (nastri di vario colore e fischietti) per risolvere l'uso di poteri sovrannaturali nel modo più semplice e rapido, riducendo al minimo i tempi d'interruzione del flusso di gioco.

17 Giugno

Castello di Piombino (LI)

30

10€

Meno di un giorno

FOTO

George Rowsell





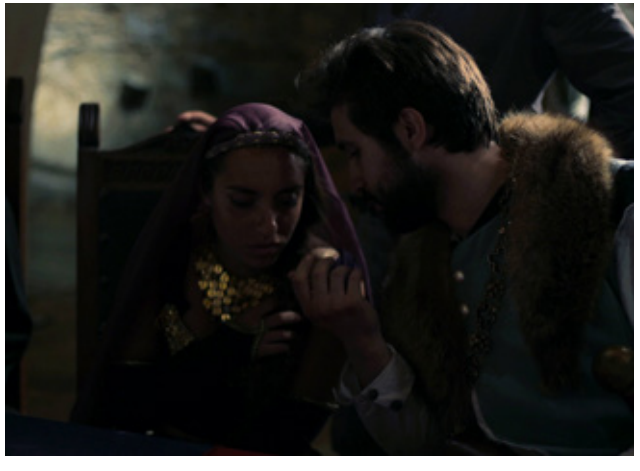
ENGLISH ABSTRACT

Iure Sanguinis was a player-driven larp, taking place in the Castle of Piombino. Inspired by Vampire: Dark Ages and set in XIII century Tuscany in the years following the ill-famed Fourth Crusade, the players pursued their hidden agendas through both roleplay and a token/favours system, which enabled great flexibility and freedom of action. Characters backgrounds and starting objectives were pre-generated, mainly to ensure both experienced and new players had intersting starting points and achievements to pursue.













www.secondifigli.org/vampiri-il-risveglio

ORGANIZZATORI

Antonio De Leo

COLLABORATORI

Furio Frittoli
Maria Mauro
Gaia Visentin
Yvonne Todorova
Matteo Romani
Olimpia Di Nella



CAMPAGNE

- Inizio Campagna - Conclusa / Start, ended campaign
- Inizio Campagna - In corso / Start, ongoing campaign
- Location o area di gioco / Location
- N. di partecipanti / N. of players
- Costo / Price
- Eventi di campagna nel 2017 / Campaign events in 2017


GENERE
Fantasy 6
Altro 6
Post-Apoc 2
Sci-Fi 1
Storico 1
N. CAMPAGNE / EVENTI
Emilia Romagna 5 / 22
Sicilia 3 / 18
Lazio 3 / 3
Lombardia 2 / 15
Veneto 2 / 6
Toscana 1 / 7
Puglia 1 / 7

AVVENTURIERI DI RANDOMAR

Avventurieri di Randomar

Fantasy

Avventurieri di Randomar nasce per ricreare le ambientazioni cupe e drammatiche di un gioco da tavolo autoprodotto, “Anime perdute”. Si tratta di un mondo oscuro dove un grande regno umano vive in perenne guerra contro i non morti, le cui terre lo circondano e le cui schiere aumentano costantemente. Da tempo immemore infatti agli uomini è stato tolto l’ultimo riposo, e quando un individuo muore si risveglia, poco dopo, come non morto senziente, seppur privo di quasi tutti i propri ricordi. I ricordi sono infatti la moneta di scambio tra i non morti: cristallizzati sotto forma di cristalli chiamati oboli, vengono ritrovati nei punti in cui un non morto viene abbattuto. Se un non morto se ne impossessa, può assorbirli, aumentando la propria umanità e impadronendosi dei ricordi che vi sono racchiusi. L’unica religione autorizzata è il Culto della Morte, basato sulla speranza che la Dea torni a garantire la grazia del riposo ai suoi fedeli, i sacerdoti, chiamati Becchini, si incaricano di proteggere i non morti all’interno del regno e i vivi al di là del confine. Gli eventi si svolgono appunto lungo il confine tra il Regno e le Terre Perdute, sullo sfondo di una taverna errante, “Il Becchino Allegro”, ritrovo per avventurieri e poco di buono, coniugando un gioco più da taverna e uno più di azione. A livello tecnico, abbiamo voluto creare un ponte tra il gioco immersivo, curando molto la scrittura dei personaggi e dei legami (vero motore del gioco). Molta importanza viene anche data alla cura dei costumi, all’allestimento e alla scelta delle location, secondo la tecnica del “what you see is what you get”. E’ anche presenta la crescita tipica delle campagne larp: i personaggi, realizzati con un semplice sistema di archetipi, hanno modo apprendere nuove infromazioni utili sia per introdurre nuovi personaggi sia per introdurre nuove “trame” e spunti di gioco.

19 Novembre 2016

Nord Italia

20

40€

2

FOTO

Denise Sarto
Giovanna Schenone





ENGLISH ABSTRACT

"Avventurieri di Radomar" organizes short campaigns with pre-generated characters, for 15-30 players. We use medieval fantasy weaponry, and black powder weapon replicas.
It's grim and dark, played mostly after dusk.
Its goal was to bring to life the setting of "Anime perdute" (Lost souls) a tabletope rpg of our own design, where a kingdom of humans is engaged in a neverending war against the undead.
Whenever a human dies, they wake up as a sentient undead without most of their memories, which become crystals called mites, the undead main currency. The only religion is the Cult of Death: its priests, the Undertakers, hope for the day when their Goddess will give again rest to the Dead, and protect the undead within the kingdom, and the living outside it.
Events take place at "The Happy Undertaker" tavern, a metting point for rogues and scoundrels right on the border. We have tried to balance a more immersive game style and the character growth typical of more traditional campaigns.











avventurieridirandomar.randomdestiny.it

ORGANIZZATORI

Riccardo Belmonte
Tommaso Nonvino
Camilla Cozzini

COLLABORATORI

Giovanna Schenone
Marcello Ruggeri

BLAZING HORIZON

Nautylus

Distopico

Blazing Horizon è una campagna attiva da tre anni. Dopo anni di dure lotte contro la tirannia di Alleister III la Ribellione del Generale Roland Hodge ha inaspettatamente riportato una serie di vittorie e colpi di mano che hanno permesso di far cadere la capitale del Centro sotto il loro controllo. Questi scontri sono stati il punto di arrivo di anni ed anni di preparazione e sotterfugi: la città si è sollevata contro Alleister, ma il temuto bagno di sangue non c'è stato. Dopo la sconfitta nella battaglia di Emidees pare che anche numerosi dissidi interni abbiano minato il potere di Alleister III.

Quello che molti si chiedono però è perché la tiranna non sia intervenuta di persona, non abbia fatto nemmeno un tentativo per schiacciare i ribelli. Quello che si sa è che Sua Grazia è fuggita con numerosi collaboratori, ma non si sa dove. Alcuni governatori, quelli della parte Sud-Ovest del Centro, alla caduta di Alleister hanno preferito passare dalla parte di Roland mentre altri, quelli della parte Nord-Est, sono rimasti fedeli al governo di Alleister. Un altro mistero però persiste, dov'è Sua Grazia? Perché non è fuggita dai suoi fedelissimi? Perché non ha mandato messaggi di sorta?
Roland Hodge, nel frattempo, sta organizzando il nuovo stato: i Liberi Stati d'America. La situazione è comunque critica, un paese da ricostruire, praticamente privo di industrie, le cui infrastrutture sono state fortemente colpite. Roland, abbandonate le vesti di Generale, ora si è nominato Presidente pro-tempore, mentre prepara democratiche elezioni. Nel frattempo ha riabilitato alcuni ex appartenenti allo stato centrale, militari e civili, che non si sono macchiati di efferati crimini e sta riorganizzando lo stato per dargli un taglio democratico. Non tutti gli ex-ribelli sono d'accordo con la linea intrapresa ma molti di più sono quelli entusiasti ed anche il popolo sembra aver preso molto bene il cambio di governo. Nel frattempo gli alti comandi dei nuovi Liberi Stati si stanno preparando ad affrontare nuove rischiose situazioni: sconfiggere i fedelissimi di Alleister e prevenire qualsiasi aggressione da parte di altri stati. Alcuni, tra i responsabili del nuovo governo, parlano addirittura di esportare le conquiste ottenute dalla Ribellione alle altre zone.

1 Dicembre 2016

Emilia Romagna

45

25€

5

FOTO

Andrea Colombara
Olga Granata
Francesca Zaccari
Enrico Comunello
Alice Giorgeschi





ENGLISH ABSTRACT

Blazing Horizon Larp is a 3 years old group. After years of war against the tyranny of Alleister the Third, General Roland Hodge's Rebellion has won the fight and conquer the capital city. The king is run away with his entourage, but no one knows where he is. Some local governor has decide to change side and approach the Rebellion of Roland, while other has been remain faithful to His Grace Alleister. But the question is only one: where is the Ruler? Why he did not sent any messages to his fellow?

Roland in the meantime conquer another state: Free States of America. A critical situation, a country in need of a restoration, without structure and factories. Known as the Temporary President, Roland Hodge is preparing democratically elections.

The war is incoming with tensions along the borders, between loyal to Alleister and new membership of the ex-Rebellion.

What will happen in this new scenario ? Only time will give us an answer.













nautylusgrv.wordpress.com/progetti/blazing-horizon

ORGANIZZATORI

Gaia Granata
Tommaso Muzzini
Gian Maria Farnelli
Silvia Turrin
Eddy Miele
Riccardo Munari
Luca Bernini

COLLABORATORI

Alice Giorgeschi
Damiano Tessarolo
Elisa Zanoli
Francesca Zaccari
Andrea Colombara
Sarah Colombara
Manuel Costenaro
Mattia Ferri
Mauro Scupilliti

CREPUSCOLO

Artefici del Fuoco

Fantasy

Crepuscolo nasce nel 2015 dopo la conclusione di "Egea", cronaca epico-mitologica durata sette anni, in cui lo straordinario era l'ordinario e gli Dei erano parte quotidiana ed importante nella vita degli uomini. Con Crepuscolo si è passati a una storia molto più cupa e dai toni più realistici, una ambientazione medievale "low fantasy" incentrata su politica e gli intrighi di corte, a cui fa da sfondo un mondo crudele che sembra destinato inesorabilmente alla fine. Il Regno del Crepuscolo sorge sulle ceneri di un passato dimenticato e misterioso, perso nelle epoche prima dell'arrivo della non-morte. La storia si sviluppa in un mondo diviso tra cinque potenti Ducati, che si mantengono costantemente in uno stato di pace armata. Qui convivono, difficilmente, i Viventi e i Ritornati, non-morti che ancora riescono a mantenere la propria coscienza. I pericolosi Spezzati, non-morti che hanno perso ogni barlume di umanità, flagellano il regno nel costante tentativo di assalire gli umani che vi abitano. Essi spesso sono guidati dalla temibili Ombre, creature terrificanti dalla diversa natura e forma, detentrici dell'antica magia. Ma forse ancor più che da questi pericolosi nemici, il Regno è minacciato dalle lotte intestine. I casati nobiliari, nel costante tentativo di ottenere potere, si scontrano e si contrastano da tempi immemori, supportati dalla casta dei Cavalieri e dallo sfruttamento del popolo che abita il proprio feudo, grazie ad una società spietata caratterizzata dal forte classismo. La precaria situazione politico-sociale, perennemente sull'orlo del collasso, fa sì che gli storici definiscano l'era attuale come "Era del Crepuscolo": una flebile presenza di luce, che potrebbe anticipare il sorgere del sole sul Regno, così come l'avvento della definitiva notte per l'umanità. I personaggi vestono i panni di nobili minori e dei rispettivi seguiti (composti da cavalieri e borghesi), che vengono inviati dai rispettivi Duchi nei diversi luoghi del regno per discutere di faccende politiche, recarsi ad occasioni mondane o indagare su problematiche di interesse per tutto lo stato.

Crepuscolo prevede 4 eventi estivi l'anno della durata di 2 giorni, e un banchetto serale nel periodo invernale; le location di gioco sono usualmente in Veneto. Il combattimento è in tempo reale con armi ed un sistema con poche chiamate per la simulazione degli effetti. La campagna avrà termine nel 2018, per poi continuare con eventi one-shot.

16 Maggio 2015

Veneto

40

25€

5

FOTO

Marco Zenere





ENGLISH ABSTRACT

"Twilight" is a medieval-themed larp campaign, run mostly during summer within the italian region of Veneto. Twilight is set in a fictional medieval realm ravaged by a mysterious menace, where five duchies try to deal with this external threat and are ate he same time locked in a cold war with all other duchies. This campaign features some of the traditional fantasy-related dynamics like a combat system with calling blows and a dark mediveal setting, together with a "low fantasy" approach and a focus on social struggles, political internecine struggles and feudal frictions. The narrative arc of this campaign will be completed by the end of 2018, as the next events will see the climax of the current storlyne. However, the larp designers plan to further explore this setting by using it as a base for future one-shot events.













www.arteficidelfuoco.com

ORGANIZZATORI

Carlo Menti
Paolo Albertini
Alessandro Grande
Damiano Fiscato
Emmanuele Basso

COLLABORATORI

Paola Nicoli
Ruzana Melkumova
Giacomo Corato
Alessio Biolcati
Indrit Lumi
Argent Lumi

CRONACHE DI EBERON

Eberon

Fantasy

Il live fantasy Eberon è nato dall'idea di proporre un evento compatibile con le necessità dei giocatori.
Per questo è stato ideato un manuale, dal doppio utilizzo: la versione sintetica per coloro che vogliono affrontare un'esperienza leggera e coinvolgente, e una versione più estesa per tutti coloro che si divertono a giocare meccaniche più complesse, ispirate liberamente al mondo di Dungeons and Dragons,
L'obiettivo dei live di Eberon è di raggiungere l'interattività per tutti i partecipanti all'interno dei propri eventi, proponendo spunti creativi e stimoli autoindotti dall'ambiente esterno, o dalle meccaniche di ruolo, da poter liberamente seguire una volta nelle vesti del proprio personaggio.
Le location sono scelte in modo da essere più aderenti possibile alla storia dell'evento che ospiteranno, tenendo conto della stagione e dei servizi da offrire per rendere l'esperienza più piacevole possibile.
Eberon è ancora alle prime fasi, ma il continuo lavoro porterà ad un gioco di ruolo dal vivo con una propria identità.

1 Ottobre 2016

Sicilia Orientale

25

15€

4

FOTO

Eberon





ENGLISH ABSTRACT

Eberon was born with the aim of accommodating the tastes of diverse players. For this reason, the rules have two versions: one is simpler, dedicated to players who want a rules-light, engaging experience. The second version, inspired by Dungeons & Dragons tabletop rules, is meant for players who enjoy more complex game mechanics. Eberon wants to grant a good level of interactivity to all players, by suggesting them ideas and plot hooks, and then allowing players a free choice on how to react to the environment. When we look for a larp venue, the first things we try to achieve is find a place who fit the story and the mood of the larp, but also its practical needs. Eberon is a new-born group, but our focus, our continuous work will bring us to achieve a new identity, totally different from italian-standard-larp.













grvsicilia.eberon.it

ORGANIZZATORI

Gabriele Puglisi
Mirko Blanco
Marika D'Antoni
Gianluca Capitani
Davide Beltrani

COLLABORATORI

Enrico Gallo
Mirko Buccheri
Salvatore Bianca
Valentina La Manna
Christian Messina
Laura Celestini
Campanari
Vittorio Garofalo

INFERNO

Progetto EDEN

Post-Apocalittico

Inferno è stato il quindicesimo evento di Progetto Eden, campagna di gioco di ruolo dal vivo post-apocalittica, con cento partecipanti tra staff e giocatori.
Progetto Eden è un gioco di ruolo dal vivo ambientato in un mondo disastrato in cui l'unica cosa che conta è come sopravvivere e fare le giuste scelte anche se questo può significare dire addio a un proprio caro. La vite si spezzano, la paura regna sovrana e solo chi è veramente determinato a sopravvivere potrà vedere l'alba di un nuovo giorno.
I costumi utilizzati possono essere anche i comuni abiti quotidiani.
Progetto Eden non è adatto a persone facilmente impressionabili e deboli di cuore e per la sua natura molto legata alla sopravvivenza è da considerarsi un evento "bollino rosso".

20 Novembre 2011

Sicilia

100

25€

7

FOTO

Progetto EDEN





ENGLISH ABSTRACT

Inferno was the fifteenth event of the post-apoc campaign “Progetto Eden” (Eden Project), involving one hundred people, between staff members and players. Eden Project is a larp set in a wasteland world where survival is what really matters, along with making the right choices... even when that means to say farewell to a loved one. Lives are easily taken, fear reigns and only the truly determined can survive to see a new dawn. Eden Project is not suitable for impressionable people and, because of its survivalist themes, it is to be considered an “adult only”event.













ORGANIZZATORI

Vincenzo Cangelosi
Nicolò Cappello
Antonio D'Angelo
Gianluca Lo Dico
Giuseppe Schirò
Antonio Morreale
Riccardo Pasqua
Marco Re

COLLABORATORI

Andrea Di Paola
Paola Saccullo
Carla Saccullo
Daniele Grasso
Mattia Colombrita
Gaetano Scarpaci
Marco Randazzo
Francesco Arena
Arianna Costanzo
Fabrizio Manno
Alessio Tramontana
Dalila Di Prima
Piergiorgio Gilioli
Salvatore Messina
Calogero Bellavia
Gessica Amore
Selenia Anastasi

ETEMENANKI

Etemenanki, il Concilio dei Cronotecari

Tecno Fantasy

Dal 1999 gli eventi dell'Associazione Etemenanki, sono basati da una forte componente teatrale e costumistica. Si cerca di coinvolgere il più possibile i giocatori nelle trame alfine di creare una storia insieme. Lo staff reagisce alle giocate dei partecipanti, muovendo la storia di riflesso, evitando qualsiasi imposizione narrativa. Infatti nei lunghi anni di campagna, poichè vantiamo una campagna di gioco ininterotta dal 1999 con almeno 6 eventi annuali, i giocatori hanno trasformato il mondo di Babilonia con le loro mani. Ogni giocatore troverà una sua possibilità di gioco data la presenza di più di 20 corporazioni che permettono altrettanti percorsi di gioco indipendenti. Numerosissime le razze giocanti con bonus relativi alla difficoltà di trucco e recitazione. Vi è inoltre la possibilità di portare personaggi da altre ambientazioni, essendo il mondo di Etemenanki in un passaggio tra i continuum temporali e spaziali, quindi attraverso i portali potrai giungere e giocare come un viandante, ignaro del mondo che ti circonda, ma pronto ad esplorarlo. Cerchiamo di offrire l'esperienza più coinvolgente possibile, legata ad una solidità di gioco quasi ventennale e di un'ambientazione che è scritta ininterrottamente dal 1987 (nata come Gdr da tavolo).
Prorpio per dare a tutti la possibilità di provare a giocare con noi, il primo evento è sempre gratuito ed il secondo costa la metà.
L'importante è giocare!

31 Ottobre 1999

Parma, Reggio Emilia, Piacenza

80

15€

6

FOTO

Antonio Galimi
Robert Skyal





ENGLISH ABSTRACT

Babylon is a larp set in a dark world which balances fantasy and technology, with more than 100 playable races, each of them with their own cult, prayers and guilds. The City of Babylon is a multi-coloured rabble of races and buildings where ancient cultures live side by side with technologies from all over the Universes. Nevertheless, technology is difficult to upkeep, so it doesn't always work properly. Wizards and Priests are the high ranks of the social ladder, but no one is to be underestimated, not even the wanderers. Merchants, Legionnaires, Free Companies and Guilds create a social environment which the players can use to climb the ranks of power.













www.etemenanki.it

ORGANIZZATORI

Antonino Galimi
Andrea Corradini
Lorenzo Bellini

COLLABORATORI

Alberto Grignaffini
Simone Bellengi
Edoardo Pastorino
Sandra Cambiè
Nadia El Meliji
Gianfranco Monfardini
Simone Franetovich
Alice Mignoli
Matteo Dongiovanni
Andrea Pedrini
Massimo Schiavetta
Emanuele Mignani
Federico Schianchi
Giacomo Ramacciotti
Fabiana Quagliotti
Marco Bolzoni
Luca Martinelli

ORTUS POPULI

Cyber Masters

Tecno Fantasy

Nella saga di Ortus Populi dopo secoli di aspre lotte, in un territorio impervio e popolato da mostri e demoni, quattro regni (Iulia, Legio Maxima, Concilio degli Otto e Bassa) hanno ottenuto con fatica un nuovo equilibrio sociale ed economico. Dopo anni di prosperità e convivenza pacifica tra essere umani e razze senzienti, adesso sta accadendo qualcosa di incredibile, che potrebbe cambiare per sempre la storia dei popoli civilizzati e spezzare gli equilibri così faticosamente raggiunti.
I giocatori saranno i protagonisti di questi avvenimenti e dovranno prendere in mano il loro destino e distinguersi dal resto della massa, da qui Ortus populi.

La campagna mescola ad un regolamento di stampo classico componenti pratiche e realistiche di grande coinvolgimento attraverso i "laboratori", vere e proprie postazioni di lavoro, dove il giocatore può creare gli oggetti necessari al gioco, in base alle proprie abilità. E' inoltre possibile estrarre gemme e manufatti da una miniera sotterranea presente presso la location di gioco, opportunamente allestita. Sempre per favorire il realismo e l'interpretazione è possibile scassinare realmente dei chiavistelli messi a disposizione dall'associazione (ad esempio per aprire un forziere) o utilizzare oggetti di scena, per simulare una reale sutura con ago e filo.

11 Febbraio 2017

Carpi, Montemolino (MO)

80

30€

5

FOTO

Vanni Monelli





ENGLISH ABSTRACT

Cyber Masters organizes many projects such as larps (campaigns and one shot games), murder parties, and other cultural events tied to the territory we operate in (Modena and Carpi). In our tecno-fantasy saga, the 4 Kingdoms of the known world, surounded by impassable mountains haunted by monsters and demons, have found a peaceful balance after centuries of war. Recently, an unexpected miracle happened, and it could change forever the history of the known world and the balance that has been reached with so much toil.

"Ortus Populi" has a traditional rules set, and more immersive and realistic mechanics, such as workshops and labs, where is the player, using his personal and character's skills, who creates potions, jewels, and machinery of ever-increasing complexity. Additionally, you can extract minerals and ancient artifacts in a real mine. Physical ingredients have to be found, strongboxes need their locks to be picked, and medical supplies are used to simulate sewing wounds shut.













www.cybermasters.it

ORGANIZZATORI

Enrico Pederzoli
Marco Della Corte
Emanuele Gennari
Angela Scacchetti
Marco Calesella
Angelo Costabile
Nicolò Russo
Deborah Mazzaschi
Simone Madon

COLLABORATORI

Davide Orlandini
Alberto Truppini

RAD CITY MUST FALL

Rust and Dust

Post-Apocalittico

Il gracchiare della radio di Washington ancora echeggiava nelle orecchie dei cittadini di RaD City, "A tutte le truppe d'assalto: Convergere sul Settore D"
Passano mesi di stallo dove la città resiste ad un assedio psicologico, l'esistenza dell' avamposto della "speranza" attrae l'attenzione dei commercianti di Port Gaunt e del Tiranno di Slaughter in persona, che comincia a muovere le sue pedine sulla scacchiera politica delle Wastelands, per instillare il suo credo nella mente dei cittadini di RaD City.
Le difese sono pronte e le alleanze strette, ma la città, dovrà fronteggiare nemici inattesi.
Mentre I Covenants of Rejects, superstiti di una forza paramilitare capeggiata dal misterioso Gentian che con le sue tattiche di guerriglia, riesce a tenere in scacco la città, I Cannibali, guidati dal possente "Chainsaw Guy" sciamano tra le vie cittadine, sferrando un duro colpo al settore D... mentre l'urlo della motosega fa eco in lontananza, un unica idea scivola velocemente tra le menti dei cittadini. "RaD City, sta per cadere!"
Ma il settore è un osso duro da mordere, e ben presto i suoi abitanti si rialzano dalla polvere, imbracciano gli shocker, rinforzano i loro scudi e preparano i medicinali per supportare le truppe d'assalto, in uno scontro all' ultimo respiro, sgominano Gentian e respingono i cannibali, non senza lasciarsi indietro qualcosa.
RaD city è salva, le alleanze sono state strette ed i nemici scacciati dai confini del settore.
Ma questo è solo l'inizio.

28 Maggio 2015

Campo Praesidium, Nettuno

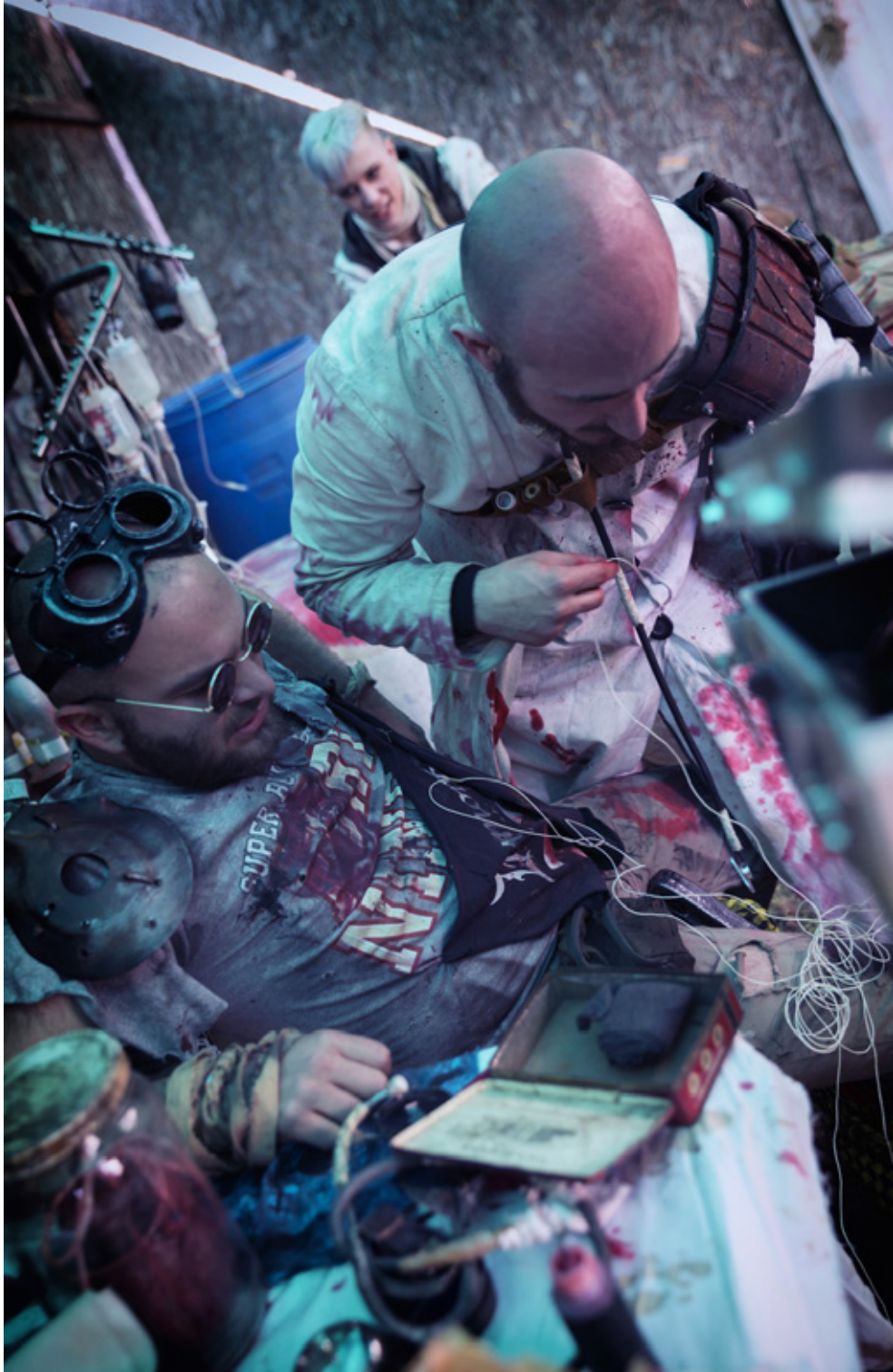
100

65-85€

1

FOTO

Roberto Zuena
Paolo Del Rocino



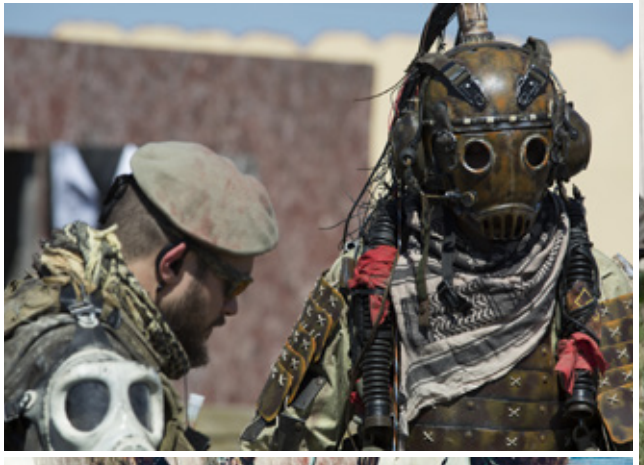


ENGLISH ABSTRACT

An event in the "Rust and Dust" post-apoc continuity, "RaD City Must Fall" staged an epic stand of the fictional outpost where the campaign is set against multiple forces of invaders. From paramilitary foes employing guerrilla tactics to gangs of brutes lead by a chainsaw-wielding boss, all tropes of post-apocaliptic fighters were called upon to present the players with a vivid, desperate struggle experience, true to the campaing's gritty, PvE spirit.


DANGER
HIGH
VOLTAGE











www.radlarp.com

ORGANIZZATORI

Alessio Peruzzi
Alessio Fondoli
Erika Santarelli
Matteo Zecca
Roberto Maugliani
Yvonne Croce
Alessio Samano
Simone Notazio

COLLABORATORI

Valerio Andreuccioli
Laura D'Astolto
Matteo Pasqualoni
Elisa Giada Tasselli
Francesco Trulli
Stefano Di Domenico
Cecilia Carnevali
Domizia Romano
Matilde Torno
Mauro Canavese
Giairo Tavani
Luca Turati
Alessandro Senzameno
Roberto Bonfantini
Simone Pimpinella
Simone Cresce
Stefan Mrdak Raznatovic
Mara Elefante

SAVANNAH

Savannah larp

Storico

Savannah è una campagna di gioco di ruolo dal vivo ambientata nell'omonima cittadina della Georgia, negli Stati Uniti d'America: è il 1923, il proibizionismo è entrato in vigore come 18° emendamento da tre anni. Il clima che si respira è vario quanto le location (dislocate nei dintorni di Roma) sempre diverse tra loro: gli aspetti più noir e cupi legati agli ambienti civili della città lasciano spazio a quelli frizzanti e leggeri degli speakeasy.
I giocatori vestono i panni degli abitanti della città, di ceto più o meno elevato, che in un modo o nell'altro saranno messi di fronte ad una scelta: sottostare ad una legge ingiusta o contrastarla con tutti i mezzi possibili.
Durante ogni evento c'è una trama principale che è il filo conduttore della storia della campagna e svariate sotto trame, che legano ulteriormente tra loro i personaggi.
Punto di forza è la presenza delle trame investigative. Gli oggetti sistemati in giro per tutto l'ambiente di gioco sono organizzati in modo tale da permettere al giocatore la massima autonomia della risoluzione degli enigmi senza dover passare per un master che osservi e approvi le sue mosse.
La scelta del personaggio è data da una lista di archetipi da cui si può attingere. Una volta effettuata la scelta, al giocatore viene inviato il background dove, oltre alla sua storia, sono presenti i legami affettivi con gli altri personaggi. Nessun punto abilità, nessuna scheda, in quanto a Savannah viene seguita la filosofia del "what you see is what you get".
Vengono inviati anche dei consigli di interpretazione: la scelta di come vivere il proprio personaggio è lasciata al giocatore, per far sì che l'esperienza di gioco personale sia la migliore possibile.
Uomini ordinari, custodi di avventure straordinarie: questo è quello che si avverte partecipando ad uno degli eventi della campagna.

14 Ottobre 2017

Lazio

50

15-30€

1

FOTO

Alessio Brinati





ENGLISH ABSTRACT

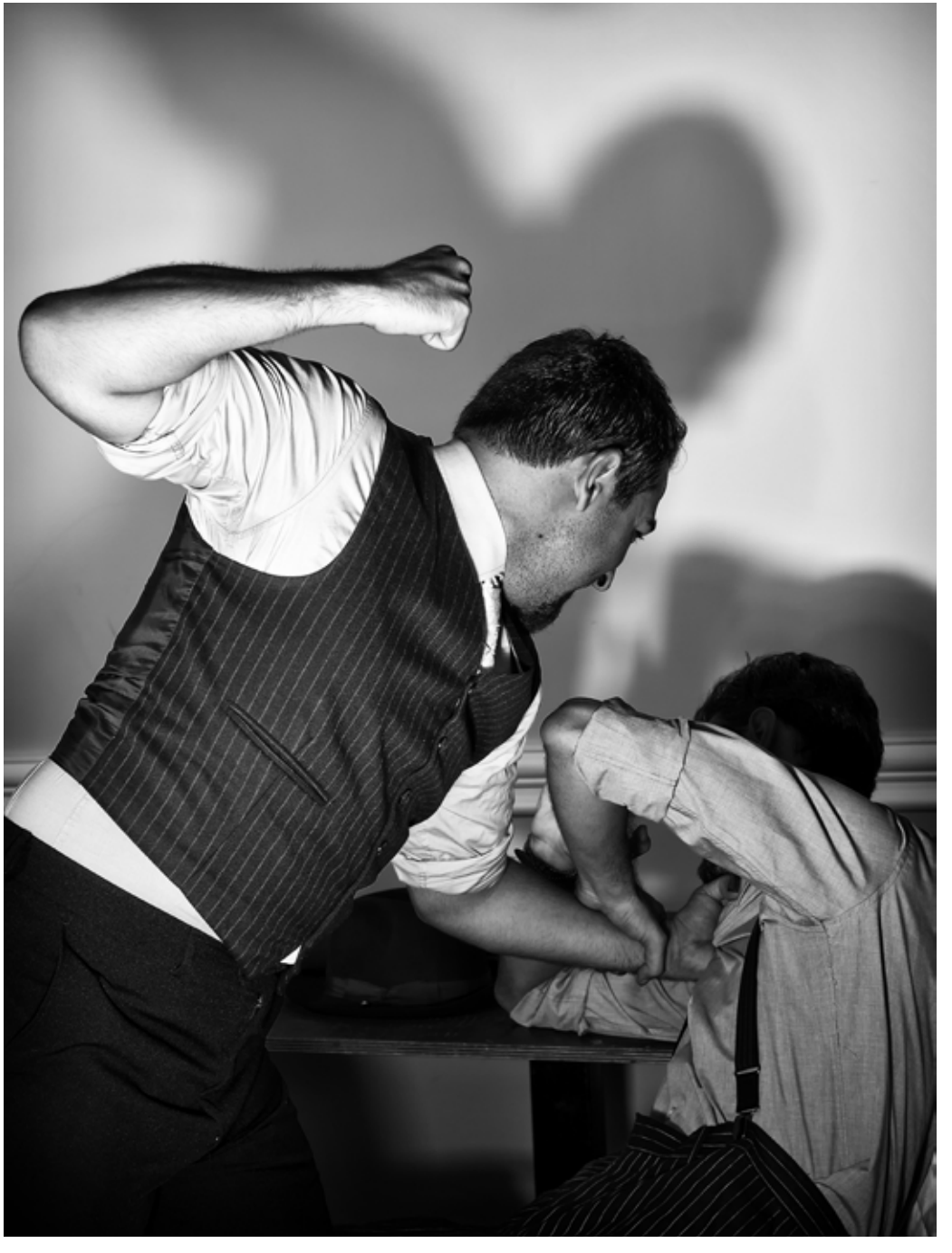
"Savannah" is a live action role-playing campaign set in 1923 in the Georgia, US city of the same name. Prohibition has entered into force three years ago and the players take up the role of city inhabitants, who in one way or another are or will be faced with a choice: to submit to an unjust law or to oppose it with all possible means. Several locations in the surroundings of Rome portray different city environments, from the most noir and gloomy alleys to the sparkling lights of the speakeasy. The campaign's strongpoint lies in its investigative plots, with lots of puzzles spread around the game area that can be solved in casual order. Characters are written by the authors: players make a partially-blind choice from a list of archetypes, and are then sent the full character sheet with background and relationships. The game has a rule-free, WYSIWYG approach driven by roleplay, aiming at making the players feel like ordinary people living extraordinary adventures.













ORGANIZZATORI

Silvia Caputo
Simone De Gasperis
Elena Fabiano
Mauro Elia Ridolfi

COLLABORATORI

Daniele Rattu

SEVEN SEAS

Nautylus

Fantasy

Era Aprile 2016 quando il progetto Seven Seas levò l'ancora per salpare nel mondo del Gioco di Ruolo dal Vivo. Ambientato tra le isole e gli arcipelaghi dei "Sette Mari", si tratta di un fantasy marinaresco, che narra le avventure di un gruppo di esploratori, nel loro viaggio verso l'Ignoto. La storia comincia quando una misteriosa nave "Senza Nome" giunge al porto, senza equipaggio a bordo, tra lo stupore generale dei presenti. Seguendo a ritroso la rotta della nave la Seconda Compagnia dei Sette Mari nell'ultimo anno ha affrontato ogni genere di avventure: si è scontrata con mostri marini, ha combattuto pirati senza scrupoli, scoperto nuovi mondi, ed è venuta a conoscenza di una terribile verità che potrebbe cambiare le sorti del suo mondo per sempre.

Il secondo anno di gioco si chiude, quindi così: con un' enorme incognita, una civiltà al giro di boa, e tante avventure che aspettano solo di essere affrontate. L'evolversi della storia non è la sola novità di quest'anno, a Seven Seas.
Il regolamento è stato semplificato nelle meccaniche di gioco, e reso più dinamico anche dall'aggiunta di nuove abilità prettamente narrative, che incentivano il roleplay. Un'aggiunta considerevole è stata quella dell'uscita di un regolamento a parte per le battaglie navali e la gestione economica e strategica di una nave. Tra un evento e l'altro della campagna (ma anche in gioco) i personaggi che posseggono un' imbarcazione hanno la possibilità di utilizzarla per commerciare, viaggiare e cacciare pirati, fino anche a compiere vere e proprie battaglie navali. L'aggiunta di questo nuovo elemento ha contribuito a rendere più reale e presente il lato marinaresco del live che, in assenza del mare, rischiava di finire in secondo piano. I punti di forza di Seven Seas restano l'ambientazione originale e dettagliata, e l'attenzione alla storia del singolo giocatore. Riteniamo che ogni personaggio debba essere il protagonista della propria avventura, padrone delle proprie azioni e in grado di fare la differenza nella narrazione; In questo modo ogni scelta di gioco è dettata dalle mosse dei personaggi, e ciò che accade intorno a loro è l'eco di ciò che hanno contribuito a costruire o a distruggere. E' questa mutua collaborazione tra chi narra la storia e chi la vive a renderla, evento dopo evento, così reale ed emozionante.

9 Aprile 2016

Emilia Romagna, Veneto

40

30€

4

FOTO

Irene Tedeschi





ENGLISH ABSTRACT

Set between the islands and the archipelagos of the "Seven Seas", this larp it is a maritime fantasy, about the adventures of a group of explorers by sea.
A day, the ship "Nameless" reaches the port, unmanned on board, in the general amazement of those present. Following the route of the ship backwards, the "Second Company of the Seven Seas" in the last year has faced every kind of adventure: it has collided with sea monsters, fought unscrupulous Pirates, discovered new worlds, and has become aware of a terrible truth that could change the fate of his world forever. Seven Seas may count on a original and detailed setting, and a particular attention to the history of the single playing character. We believe that every character should be the protagonist of his own adventure, master of his own actions and able to make the difference in the narration; in this way every choice of game is dictated by the moves of the characters, and what happens around them is the echo of what they did.













www.7seasgrv.com

ORGANIZZATORI

Claudio Tormen
Irene Tedeschi
Matteo Lorenzini
Laura Casarini

COLLABORATORI

Chiara Reggiani
Giuseppe Manfrin
Tommaso Muzzini
Eleonora Marrani
Gabriele Cardella
Lorenzo Pelagatti
Luca Sottani
Michele Anglano
Andrea Benuzzi
Marco Paon
Daniele Anglano

TERRA DEGLI DEI

Montodine Live

Pirati

Londra, anno 1717. Nelle sale di una lussuosa villa al di fuori della città ha luogo l'Adunata Sapienziale di una bizzarra società segreta chiamata "il Patto di Ippomene".

Il Patto è una fratellanza di liberi pensatori, che nasce per ispirazione e iniziativa di altolocati uomini di scienza, filantropi e mecenati. Questo consorzio di intelletti illuminati opera per una sola grande ambizione: elevare l'umana stirpe ad una più alta dignità attraverso il progresso, ottenuto con il dispiegamento delle scienze, delle arti della cultura. Nessuno dei membri più anziani può tuttavia immaginare quale rivelazione sconvolgente li attende nella fredda notte di fine gennai: Lord Talcott, Presidente e fondatore dell'Ordine, è appena rientrato dalle Indie Orientali e proclama di aver riportato in patria un tesoro di inestimabile valore. Sotto gli occhi increduli del pubblico viene fatta entrare nella grande sala una donna dall'aspetto esotico e inquietante, dai lineamenti perfetti, il corpo affusolato ricoperto di misteriosi tatuaggi. E' una schiava che Lord Talcott ha acquistato al mercato di Madras, in India, e, secondo quanto afferma il nobile patrono dell'ordine, appartiene ad una razza pre-umana, forse discendenza diretta dei primi abitanti del Paradiso Terrestre. Lord Talcott ha già predisposto ogni cosa per una seconda spedizione in Oriente, un viaggio verso l'alba e l'Origine del Mondo, alla ricerca della razza degli immortali e dell'Eden che Dio aveva creato per i suoi primogeniti. Quanto accade in seguito precipita inaspettatamente nella tragedia: la misteriosa donna scompare e Lord Tacott viene brutalmente assassinato. Sul suo corpo, in nome del suo nobile sacrificio, i membri dell'Ordine decidono di imbarcarsi tutti nella spedizione per l'Oriente. Londra, la costa degli schiavi africana, Zanzibar, le selvagge foreste dell'India, Madras e, infine, il cuore oscuro e misterioso del Borneo. Un'ambizione che assume i tratti mostruosi di un'ossessione, un viaggio che diviene un'odissea, tra corsari musulmani, pirati, antiche divinità, leggende, follia e presagi. Terra degli Dei è la cronaca di una torbida avventura nelle regioni più remote del mondo e della discesa in luoghi ancora più oscuri e spaventosi: le profondità dell'animo umano.

4 Febbraio 2017

Crema, La Spezia, Varese

30

20-120€

13

FOTO

Marta Piantanida





ENGLISH ABSTRACT

"Land of the gods" is a campaign set in 1717, focused on mystery and investigation. The characters are part of secret society known as "pact of Hippomenes", a brootherhood of intellectuals who promote evolution of mankind through scientific, artistic and cultural progress. The campaign begins whe the society members meet for the annual gathering, and takes a major twist when the founder the group is found dead. Since this important person was murdered shortly after returning from a voyage to the East Indies. After these events, the whole society embarks in an expedition to retrace the founder's step and to unravel the mistery behind a brutal and inexplicable murder. Soon the voyage turn into an adventure plagued by corsairs, eastern pirates, ancient gods, legends, omens and madness. A lot of effort was put into recreating exotic atmospheres, in order to make the concept of "expedition" credible for the players.













www.montodinelive.it

ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni
Marco Ferrari
Aurora Rossini
Vera Rossini

COLLABORATORI

Luca Carcano
Ilaria Cavalli
Matteo Cidda
Elisabetta Doria
Mauro Giroletti
Emanuele Gusmaroli
Elena Legramanti
Claudia Locatelli
Giada Mazzola
Elena Paparazzo
Nicola Pignoli
Anastasia Tomasino
Francesco Trunfio

TERRE DI CONFINE

Associazione Ludica Apulia

Fantasy

Terre di Confine è una campagna di gioco di ruolo dal vivo in stile fantasy ideata e realizzata 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 della scelta delle razze che delle abilità permettendo ai giocatori di dare forma alla loro fantasia, sia essa orientata verso stilemi più classici e medievaleggianti o verso la sperimentazione di ruoli più "moderni".

Gli eventi di campagna si svolgono con cadenza mensile in setting 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 era assolutamente impossibile. La nuova terra è vergine ma ricca tanto di pericoli quanto di tesori da conquistare 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.

23 Gennaio 2017

Puglia

100

12€

7

FOTO

Flavia Suaria





ENGLISH ABSTRACT

"Borderlands" is a fantasy larp campaign organized by ALA (Associazione Ludica Apulia), active in Bari (Apulia) since 2013. The rulebook and the setting leave a vast margin for characterization to the players, in order to cover both the medieval,"classical" roles and the more "modern" styles. Events take place monthly in castles, forests or villas with usually up to one hundred partecipants from all over Apulia. The game is set in Talsea, a sort of "New World" where the characters land in search of fame, fortune and adventure. The land is rich but full of dangers and ane can only rely on his strenght and determination. The narrative of this campaign does not follow a single main plot; the events are instead included in closed narrative units, whose duration in time may vary.













www.ala.social/terre-di-confine

ORGANIZZATORI

Alessandro Ravoni
Francesco Sebastiani
Cristina Romito
Marcella Alba
Mario Casavola
Roberto Ravoni

COLLABORATORI

Andrea Fanelli
Silvia Longo
Valentina Favia
Giacomo Carlucci
Vito Vittorio Triggiani
Nicola Sanitate

THE ELDER SCROLLS

L'Alice nel Paese della Meraviglia

Fantasy

"E il figlio di Talos l□Impero divora, in ogni regno, le sue lance ghermendo
Finché sul trono della rea stirpe, la luce ultima di Alessia splenderà ancora..."

The Elder Scrolls GRV è una campagna Larp liberamente ispirata all'analoga saga video-ludica e concepita da un manipolo di giovani appassionati. Un sogno che si è concretizzato in brevissimo tempo, reinventando il mondo di Tamriel tramite un format di gioco che mira a essere sempre più intuitivo e immersivo.
Terza Era. L'Impero Septim è all'apice del suo splendore, in una Tamriel familiare eppur di molto antecedente agli eventi narrati nei videogiochi. Lotte per il potere, intrighi e complotti sanguinari all'ombra dell'ambiziosa Regina-Lupo di Skyrim, mentre antiche forze dall'Oblivion scuotono la pace dei popoli del Nirn. Scegli liberamente chi essere e mettiti in gioco in un universo Larp fantasy tanto ampio quanto ricco di personaggi, storie e avventure di ogni calibro, dal quotidiano all'epico. La nostra sfida? Riportare in vita l'universo di Tamriel con input di trama sempre più originali e accattivanti, plasmandolo secondo le esigenze di ogni giocatore. Concepita originariamente come una campagna di one-shot, ogni evento è il filo conduttore per il successivo, un tassello nel grande schema, restando però chiuso rispetto alle trame secondarie così da agevolare l'inserimento di vecchi e nuovi giocatori. La nostra meta? Un'esperienza full-immersion a 360° di qualità nelle terre del Nirn, in un ambiente di gioco sano e coinvolgente.

Vogliamo essere una grande famiglia di amici e fan, in un rapporto serio ma giocoso, per realizzare eventi Larp di qualità. Il nostro staff crede molto nelle potenzialità educative oltreché ludiche del gioco di ruolo dal vivo, da noi inteso non solo come un hobby entusiasmante, ma come vera e propria esperienza formativa di crescita personale. Oltre agli eventi principali miriamo a mantenere viva una community di tutte le età, organizzando feste, stand e ritrovi informali. Lo scopo? Divertirsi, crescere e imparare assieme.

8 Aprile 2017

Emilia Romagna, Toscana

60

50€

2

FOTO

Letizia Marras
Lorenzo Urzia
Leonardo Lorusso





ENGLISH ABSTRACT

"The Elder Scrolls GRV" is a fan-made, non-profit fantasy larp setting inspired by "The Elder Scrolls" videogame franchise. Based in upper central Italy, a very young team of creatives gives birth to regular one-shot events, loosely tied in a continuity. Framed by the "Third Era, Tamriel" lore, the game format is geared towards an immersive and engaging, 360° illusion experience. The organizers believe in larp as a personal development opportunity and make a point of aiming at creating a friendly fandom community, in a positive and educational larp environment, open to general social activities as well, while still striving to run quality larps.













tesgrv.wordpress.com

ORGANIZZATORI

Laura Dolla
Giovanni Rossi
Filippo Santi
Alessio Santarini

COLLABORATORI

Serena Tracchi
Gaetano Dell'Ernia
Fabio Poletti
Alessandro Leo
Massimiliano Campigli
Alessandro Fresta
Andrea Demarchi
Costanza Borgognone
Giulia Sforzi
Leonardo Lorusso
Marcello Camisi
Davide Salvetti
Giordano Paoli
Ludovico Barba
Letizia Marras
Nicolò Agresta

THE LONG GOODNIGHT

Those Days We Lost

Post-Apocalittico

In un'Italia devastata dalla fine del mondo, pochi avamposti e pochi rifugi sono ancora considerati sicuri. Le città sono cadute, dalle metropolitane sono sciamati i cosiddetti Ratti, subumani nati e cresciuti nel sottosuolo con l'unico scopo di ricreare una civiltà sottorranea schiavizzando e sfruttando il più possibile gli uomini rimasti in superficie. Dopo i Ratti, i Depravati hanno terminato l'opera di annientamento del genere umano, cannibali totalmente deviati, il cui unico istinto è mangiare, anche se stessi se necessario.
I pochi sopravvissuti si nascondono e si spostano di continuo, quello che rimane degli eserciti, la Legio Centuria, cerca di offrire sicurezza quando non è impegnata nella guerra con i Benzinai, adoratori del Valhalla e dei motori.
C'è chi dice che siano passati cinquat'anni dalla fine del mondo, chi settanta. Di sicuro siamo i figli dei figli di quelli che hanno visto per l'ultima volta lo splendore di quella che una volta era l'Italia.

Valle delle Spine, sembra essere un posto sicuro, si dice che li abbiano ancora pochi di libri, reliquie ormai perdute e un ospedale funzionante con veri dottori. La maggior parte di queste storie sono vere, tranne, che Valle delle spine è un posto sicuro. Non lo è affatto, e la minaccia viene proprio dall'interno.

24 Novembre 2017

Viterbo, Centro Italia

30

70€

1

FOTO

Anna Postiferi





ENGLISH ABSTRACT

TDWL collaborates with UK's The World Went Dark and organizes nordic style inspired post-apocalyptic events inspired by Mad Max, Metro 2033, and Stalker. The end of the world came, and cities fell.
From the ancient Underground system come the Rats, aiming to enslave the surface dwellers to grow their civilization.
The Depraved Ones keep trying to annihilate humanity: hunger is their only instinct, driving them to cannibalism and self-mutilation. The few survivors hide and are constantly on the run. Legio Centuria, the last remnant of the armed forces, try to provide some safety when not at war with the Gasoline Pumpers, worshippers of Valhalla and motors.
We don't know if it has been 50 or 70 years since the world ended, we only know that it was our grandfathers the last ones who saw Italy's former glory.
Thorn Valley looks safe: they say they have some books, ancient relics, even a true hospital with true doctors. It's all true, but the "safe" part.


HIC SVNT











ORGANIZZATORI

Alessio Peruzzi
Alessio Samano

COLLABORATORI

Simone Notazio
Laura D'astolto
Valerio Andreuccioli
Mara Elefante

WELCOME TO THE BOOTH CAMP

43K Live

Sci-Fi

Welcome to the Booth Camp è stato il primo evento della nuova campagna di 43K Live, il gioco di ruolo dal vivo liberamente ispirato a Warhammer 40'000.

Le forze dell'Inquisizione, affiancate dagli Space Marines, gli Eldar esuli dalla Perdita di Ulthwé e i T'au sopravvissuti alla Quarta Sfera d'Espansione sono bloccati sul sistema di Strider da un'enorme tempesta Warp. Il Concordato che gestisce il sistema su mandato dei Mercanti Corsari chiede aiuto alle fazioni presenti contro la minaccia degli Orki, mentre un altro nemico minaccia i limiti estremi del sistema.

Siamo partiti con una nuova storia e un'ambientazione completamente rivista, come se fosse davvero da zero, dopo la conclusione, secondo noi molto bella, della prima campagna. Abbiamo ampliato le razze e le fazioni giocabili, affiancando all'Imperium dell'Uomo, che comprende tutta una serie di figure come i Tecnopreti, le Sorelle della Battaglia, la Guardia Imperiale e gli psionici, anche le razze Eldar e T'au, certamente impegnative dal punto di vista dell'interpretazione e della costumistica ma che offrono spunti ed occasioni di gioco nuovi ed originali.

Abbiamo investito ancora una volta nei costumi dei personaggi e dei personaggi non giocanti e anche negli allestimenti, che da sempre sono il nostro tallone d'Achille: grazie anche all'impegno di tutti i giocatori siamo riusciti a rendere la location molto più bella e godibile in gioco.

25 Novembre 2017

Emilia Romagna, Veneto

50

35-50€

1

FOTO

Giuseppe Guazzo





ENGLISH ABSTRACT

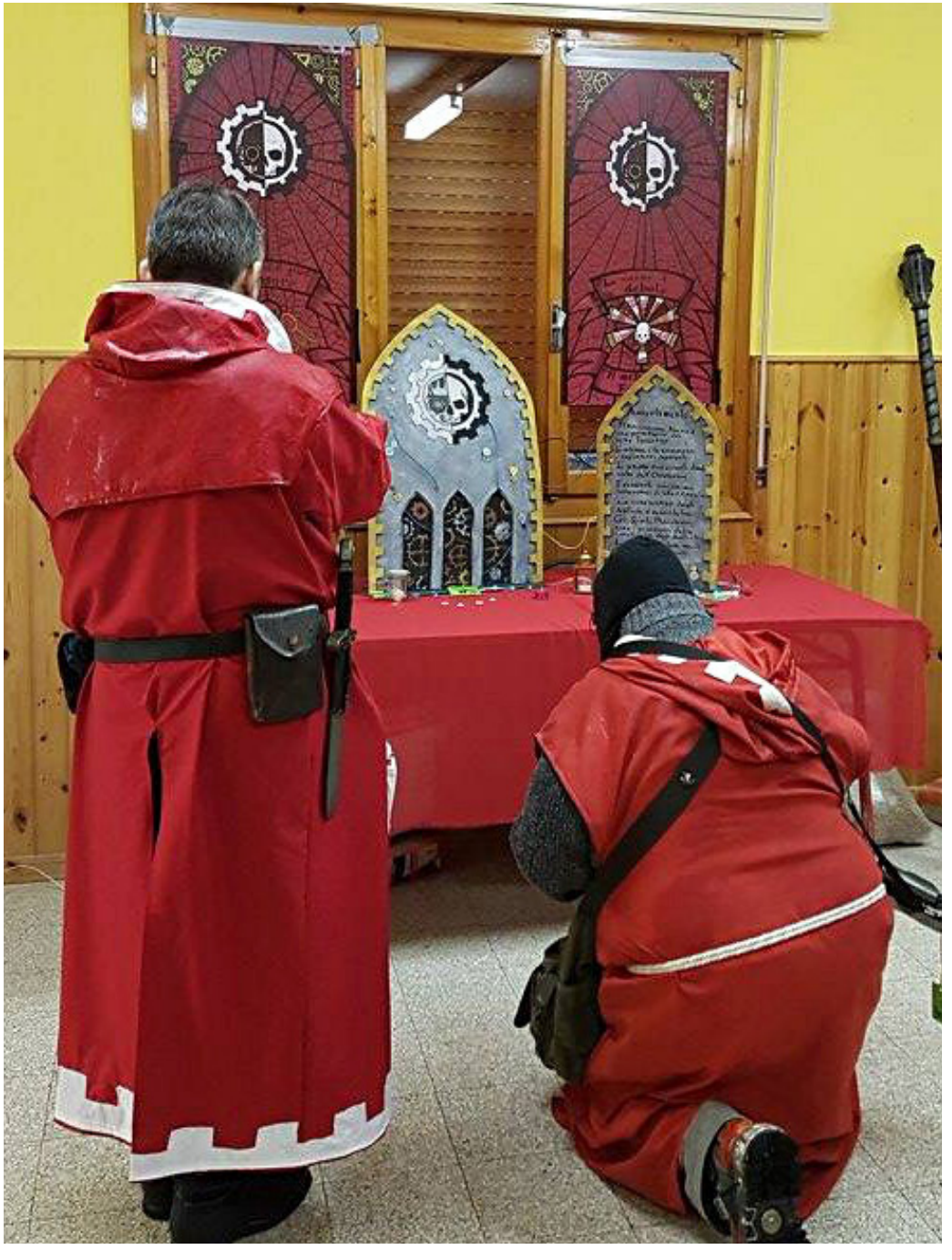
43K Live larp events are set in the Warhammer 40000 universe.
A splinter of Inquisitorial forces, with some Space Marines from the Indomitus Crusade, the Eldar exiled after the Fall of Ulthwé, and the Tau who survived the Fourth Expansion Sphere, are all blocked on the Strider System by a Warp storm. The System governors, the Concordiat, asked for the help of this forces to fight against the Orks, and a new foe who attacks the system's borders.
The latest campaign started in November 2017, with more playable races and factions. Besides the forces of the Imperium of Man: Techpriests, Sisters of Battle, Imperial Guard, the Psykers, other races such as the Eldar and the Tau, while difficult to play and represent, provide new interesting cues for game and interaction.
We have heavily invested in costumes for Pcs and NPCs, and also on our weakest point, the game locations. Thanks to all of our players' efforts we have massively improved the location: come and see for yourselves!













www.43klive.com

ORGANIZZATORI

Matteo Barzan
Alice Sella
Gianluca Guazzo

COLLABORATORI

Manuel Costenaro
Marco Prada
Dario Schiavon
Barakko
Cekka
Lothan
Adele Pusiol
Nadia Andreatta
Giuseppe Guazzo
Fabio Girotto
Gian Maria Farnelli
Silvia Turrin
Mauro Scupilliti

WHLIVE FANTASY

WHLive

Fantasy

L'idea è nata da alcuni appassionati dell'ambientazione di Warhammer e dal loro desiderio di dare vita a una campagna fantasy in quel setting, incentrata per prima cosa sull'importanza degli elementi visuali wysiwyg (What You See Is What You Get), ovvero senza l'intervento descrittivo di un narratore: quel che si vede è quello che c'è, e viceversa. Oltre a questo, era per loro fondamentale privilegiare la modalità di gioco PvP (player versus player) rispetto a quella PvE(player versus environment), ovvero ancora una volta riducendo al minimo interventi arbitrali o narrativi esterni. Infine, si voleva superare la classica trama "a scorrimento orizzontale", articolando invece le narrazioni in strutture più complesse, e disporre di un regolamento snello, improntato all'azione continua e senza interruzioni.

Nello specifico WHLive ambienta le proprie attivita' in un setting fantasy, liberamente ispirato a quello di WarHammer Fantasy Roleplay, un gioco di ruolo di proprieta' della Games Workshop Ltd.

I soci di WHLive vestiranno i panni di personaggi che verosimilmente possano "abitare" questo mondo fantastico, come nobili signori, cavalieri, armigeri, soldati, maghi, elfi e nani, e vivranno le situazioni che una parte dei soci stessi, ovvero il GA (Gruppo Ambientazione) decide e propone ai giocatori, seguendo sempre un lungo e ininterrotto filo conduttore che si risolve generalmente una volta all'anno. Il GA quindi svolge la funzione paragonabile a quella di uno sceneggiatore e di un regista che fornisce un canovaccio che tutti gli altri soci, come veri e propri attori, possono liberamente seguire, o anche dedicarsi ad altre attività a seconda della situazione contingente.

19 Luglio 2009

Toscana

65

13€

7

FOTO

Carlo Baronti





ENGLISH ABSTRACT

The idea came from some Warhammer fans amd their desire to create a fantasy campaign in that setting, focusing on WYSIWYG (What You See Is What You Get), and avoiding any description by game masters: what is seen in real life is what is there in the game, and vice versa. In addition to this, it was essential for them to favor a Player Vs Player approach, rather than Player Vs Environment, once again minimizing the intervention of organizers or referees. Finally, WHLive aimed at overcoming the typical "horizontal scrolling" plot, instead articulating narratives in more complex structures, and having a simple core of rules, allowing for continuous and uninterrupted action.













www.whlive.it

ORGANIZZATORI

Carlo Baronti
Simone Meconi
Samuele Desideri

COLLABORATORI

Céline Fusi
Giacomo Del Ministro
Paolo Capecchi
Matteo Bresci
Francesco Serra
Flavio Deri

ASSOCIAZIONI

43K LIVE

43K Live, associazione di gioco di ruolo dal vivo, nasce con lo scopo di portare avanti il live di Warhammer 40'000. La prima campagna si è conclusa dopo sei anni e la partecipazione di circa cinquanta giocatori ad evento, da novembre 2017 è iniziata la nuova campagna con la possibilità di giocare Imperium dell'Uomo, Eldar e T'au.

ARTEFICI DEL FUOCO

L'associazione vicentina Artefici del Fuoco, attiva da oltre 15 anni, è una organizzazione di promozione sociale che ha come fine l'aggregazione giovanile e la diffusione della cultura del gioco non tecnologico. Oltre al classico gioco da tavolo, negli anni abbiamo accumulato esperienze soprattutto nei giochi di ruolo dal vivo, con diverse cronache organizzate negli anni dagli associati.

ASSOCIAZIONE LUDICA APULIA

Associazione nata nel territorio barese nel febbraio del 2013 , dalle ceneri di Guerre del caos. Al momento conta 4 progetti ed è composta da più di 100 soci. I vari eventi vengono svolti su tutto il territorio pugliese e regioni limitrofe. I siti sono scelti accuratamente seguendo criteri di sicurezza e affinità con l'evento, contando attualmente più di 20 location.

AVVENTURIERI DI RANDOMAR

Avventurieri di Randomar organizza campagne brevi con personaggi scritti dallo staff in stile estremamente immersivo, supportato dall'utilizzo armamento medieval-fantasy e armi da fuoco a fulminanti. Le nostre storie sono cupe, dure, si gioca principalmente al calare del sole e si fa uso intensivo di effetti speciali e di scenografie personalizzate.

BARDI DI SADIRVAN

Attivi come gruppo dal 1997, i Bardi di Sadirvan si costituiscono in associazione nel 2012, fondando l'APS Loto Fiorito. La passione per il larp ci accomuna da sempre, ma non é la sola: Bardi di Sadirvan é anche musica, amore per la natura e condivisione degli spazi sociali. La nostra sede principale é a Modica (RG) ma i nostri eventi si svolgono in tutta la Sicilia orientale.

CHAOS LEAGUE

Scriviamo larp da oltre vent'anni. Ci siamo messi in gioco con migliaia di persone di tutto il mondo senza mai smettere di metterci alla prova, rimanendo coerenti con il nostro personale modo di interpretare il gioco di ruolo dal vivo. Qualcosa di profondo. Di visionario. Crediamo nella necessità di creare storie condivise, spazi di improvvisazione, altre esistenze. Abbiamo scritto il manifesto Southern Way / New Italian Larp.

CYBERMASTERS

Cyber Masters è una Associazione Sportiva Dilettantistica no profit che crede nel lavoro di squadra e sopratutto nella "ludica intelligenza".
L'Associazione promuove numerosi progetti tra i quali Giochi di Ruolo dal Vivo (sia cronache, sia "one shot"), cene con delitto e manifestazioni di carattere culturale legate alla nostra zona d'interesse , tra le città di Modena e Carpi.

EBERON

Eberon è un'associazione sportiva dilettantistica i cui soci hanno in comune la passione per il gioco di ruolo dal vivo, in tutte le sue sfaccettature. Gli organizzatori sono cinque ragazzi, il cui scopo è creare soluzioni di gioco intuitive e divertenti, sperando di produrre presto un numero di campagne diverse nel genere e nelle meccaniche di gioco.

ETEMENANKI, IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

L'Associazione Ludico Culturale "Etemenanki Il Concilio dei Cronotecari, attiva dal 1999, conta molti Tornei di GdR ed Eventi di Gioco di Ruolo dal Vivo a carattere nazionale. L'associazione si pone come punto d'incontro per giocatori di tutte le età e di tutti i generi, proponendo Larp con ambientazioni aperte e partecipative, in cui ogni giocatore può portare le sue idee e la sua ambientazione.

NAUTYLUS

Nasce all'inizio del 2010 nel modenese, con lo scopo di diffondere la conoscenza e la passione per i "giochi intelligenti" ed in particolare per il larp. Nel corso degli anni l'Associazione si è ingrandita coinvolgendo giocatori provenienti da molte zone del Centro e Nord Italia. Dopo la conclusione della campagna "Imago Mundi" nel 2015, l'Associazione ha attualmente attivi due progetti: il distopico "Blazing Horizon" e il fantasy marinaresco "Seven Seas", e sta sviluppando nuove attività di gdr cartaceo.

SAVANNAH LARP

Savannah è un progetto nato nel 2016 con l'obiettivo di esplorare una nuova, entusiasmante ambientazione: gli Stati Uniti dei ruggenti anni '20. Quando l'idea ha preso forma nella mente degli autori, subito è stato chiaro l'intento di proporre un live che mostrasse il clima vissuto in America nei primi del secolo, restando tuttavia lontani dagli stereotipi dei film gangster.

TERRE SPEZZATE

Siamo un gruppo di autori e appassionati di larp; la nostra missione è far vivere esperienze fuori dall'ordinario. Attivi dal 2006, negli ultimi cinque anni abbiamo organizzato eventi one-shot in ambientazioni varie, dal medioevo alla fantascienza allo storico, coinvolgendo più di 1000 persone in tutto il nord Italia. Offriamo eventi unici, curati nei dettagli: life is too short to play bad larps!

THOSE DAYS WE LOST

Those days we lost è un'associazione powered by Rust and Dust che vuole proporre eventi "hardcore" di genere postapocalittico. Abbracciando un sistema di gioco tipico del "nordic larp". TDWL collabora direttamente con The World Went Dark, live di punta del genere postapoc in Inghilterra e ne condivide l'ambientazione e lo scarno regolamento. L'evento è liberamente ispirato a Mad Max, Metro 2033 e Stalker.

RUST AND DUST

Rust and Dust è un'associazione che promuove eventi a tema post-apocalittico incentrati sulla componente Player Vs Environment, dando libera inventiva ai background e alle azioni dei giocatori in una cornice di desolazione e degrado tipica delle ambientazioni post-apocalittiche.

MONTODINE LIVE

La nostra associazione è attiva nel campo del GRV da diversi anni, e dal 2010 abbiamo deciso di investire nel nostro format più distintivo: Pirati. Il nostro desiderio è quello di potervi far respirare l'aria afosa, carica di salsedine, delle isole e dei porti caraibici, sprofondarvi nel fascino e nel mistero dei nostri mari stregati.

SECONDI FIGLI

I Secondi Figli è un'Associazione Culturale che promuove il gioco intelligente in ogni sua forma. Ha sede a Pisa ed è composta da giovani studenti provenienti da tutta Italia. Le attività associative spaziano tra il gioco di ruolo, sia dal vivo che cartaceo e da camera, le animazioni per bambini e varie esperienze di improvvisazione ludica.

THE ELDER SCROLLS

Nato nel 2016, The Elder Scrolls GRV è un progetto ambizioso, cresciuto molto in meno di un anno grazie a una stretta collaborazione web e all'impegno congiunto di master, artigiani e giocatori.
Il team vanta una media di età giovanissima, attorno ai vent'anni. Compensiamo la nostra limitata esperienza con entusiasmo e una sincera passione.

WHLIVE

Whlive è un'associazione che dal 2009 organizza eventi di gioco di ruolo dal vivo, principalmente in Toscana.
La campagna principale di Whlive è a tema Warhammer Fantasy, ma l'associazione ha organizzato anche numerose One-Shot e mini- campagne basate su diverse ambientazioni.

CREDITS

PROGETTO GRAFICO
Luca Tenaglia

REVISIONE TESTI
Alessandro Giovannucci
Clara Annarita Giannitrapani
Francesca Romana Cicetti
Paola Tigrino

TRADUZIONE
Francesco Pregliasco
Pierpaolo Vittoria
Mario Di Cintio
Andrea Gatta
Paola Tigrino
Sebastiano Palumbo

PREFAZIONE
Daniele Di Egidio
trad. di Marie Weston

FOTO DI COPERTINA
Marta Piantanida

CON IL CONTRIBUTO DI
Aladino Amantini
Alessio Fondoli
Alessio Peruzzi
Andrea Capone
Andrea Giovannucci
Antonino Galimi
Camilla Cozzini
Carlo Baronti
Elisa Tognari
Emmanuele Basso
Gabriele Puglisi
Gabriella Aguzzi
Gaia Granata
Giuseppe Bongiorno
Irene Tedeschi
Laura Dolla
Luca Novelli
Maddalena Gattoni
Marco della Corte
Matteo Barzan
Nicola Ladisa
Nicolò Cappello
Rosario Ottonelli
Silvia Caputo
Tommaso Nonvino
Umberto Francia

FOTOGRAFI
Alessandro Vizzarro
Alessio Brinati
Alice Giorgeschi
Andrea Colombara
Anna Postiferi
Antonino Galimi
Carlo Baronti
Cristian Cocchi
Daniele Bergonzi
Daniele di Egidio
Dario De Gasperi
Denise Sarto
Edoardo Barbieri
Enrico Bertelli
Enrico Comunello
Federico Barcella
Federico Maestri
Flavio Mancinelli
Francesca Zaccari
George Rowsell
Giovanna Schenone
Giuseppe Guazzo
Irene Tedeschi
Leonardo Lorusso
Leonardo Ricciardi
Letizia Marras
Lisa Muner
Lorenzo Mugna
Lorenzo Urzia
Maddalena Gattoni
Marco Zenere
Marta Piantanida
Olga Granata
Paolo del Rocino
Robert Skyal
Roberto Zuena
Stefania Resti
Stefano Kewan Lee
Vanni Monelli

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