

LARP BOOK 2018

LARP BOOK 2018

INDICE

PREFAZIONE 7

ANTICHE ARTI ALLA ZISA 10
La Fianna

ARCANIVERSITAS E IL RISVEGLIO DEL MAESTRO 16
Eryados

BILLY - UNA STANZA PIENA DI GENTE 22
Ikebana

BUNKER 101 28
Chaos League

CLOSING TIME 34
WHLive

DI RAZZA EBRAICA 40
Secondi Figli

DISPOSABLES 46
Chaos League - Cyber Masters

ITALIAN LARP FESTIVAL 52
Chaos League

LA VEGLIA DEGLI O'CONNOR 58
WHLive

MAGICAMPUS E IL FUOCO DI PROMETEO 64
Eryados

MATTATOIO 68 70
Chaos League

OUIJA 76
Terre Spezzate

PULP 82
Terre Spezzate

RAVEN CREW 88
Terre Spezzate

SALT - L'ALTRA GUERRA 94
Terre Spezzate

SORTILEGIO 100
Terre Spezzate
SUBLUMINAL 106
Terre Spezzate
TEAR ASUNDER 112
Fulcron GRV - Elder Scroll GRV
THE BRIDGE 118
Montodine Live
WILLOW TREE 124
Terre Spezzate
BATTLE FOR VILEGIS 132
Battle for Vilegis
BLAZING HORIZON 138
Nautylus
LAND OF ANCIENT 144
L'Ordine degli Elementi
I FIGLI DELL'ARPA 150
Bardi di Sadirvan
DEAD INSIDE 156
Terre Spezzate
DEUS EX MACHINA 162
Progetto EDEN
DIES IRAE 168
Elysium
IL LAMENTO DEL GRIFONE 174
Associazione Culturale Aegis Ludi
FUOCO NERO 180
Secondi Figli
GEA PROXY 186
Alma Ludica
GOTHIC 192
Progetto Eden
I RAMI DI YGGDRASIL 198
The Living Theater
IL SANGUE DEGLI UOMINI 204
Montodine Live
INTEMPESTA NOCTIS 210
Il Borgo e la Ruota
KYMERA 216
Federazione Ludica Siciliana
LA SINFONIA DEI SETTE 222
Fulcron
OUT OF THE COMFORT ZONE 228
Rust And Dust
SAVANNAH 234
Savannah Larp
SECOLI BUI 240
MAD2 Factory
SEVEN SEAS 246
Nautylus
SINE REQUIE - EPIFANIA 252
Nox Games
VANIRIA 258
GRVItalia
WARHAMMER FANTASY 264
WHLive

ASSOCIAZIONI 270



PREFAZIONE

L'Annuario del larp italiano compie quattro anni. È un bel traguardo, per il quale credo sia doveroso ringraziare tutti i volontari che hanno ideato questa bella iniziativa e che negli anni l'hanno curata e l'hanno fatta crescere.

Oltre alla riconoscenza e ai complimenti per il successo dell'annuario, vorrei approfittare di questa prefazione per estendere il mio apprezzamento e le mie congratulazioni a tutta la comunità larp italiana; ogni anno scorrendo le pagine di questo libro mi sorprendo di quanti progetti interessanti e ben curati stiano fiorendo nel nostro paese. Stiamo crescendo, stiamo migliorando e stiamo esplorando tutti insieme le potenzialità del larp con entusiasmo, dedizione e originalità.
Una collettiva pacca sulle spalle è d'uopo, ma anche l'incoraggiamento a continuare così.

Prendendo spunto dal larpbook e dai suoi quattro anni di vita, dopo aver visto la luce questo progetto ha mosso i suoi primi passi, è cresciuto e si è rafforzato, e con esso anche la comunità larp italiana ha seguito una strada simile. Questo quarto anno, proprio come avviene nella crescita di un bambino, è il momento in cui si impara a comunicare e socializzare, ed è esattamente quello che sta avvenendo, finalmente, anche a gruppi, associazioni e singoli organizzatori.

Ricordo bene la bella e puntuale introduzione al larpbook dell'anno scorso, in cui senza false ipocrisie si fotografavano non solo le eccellenze di questo media straordinario, ma anche le

Ph. Luca Tenaglia

inimicizie, le diffidenze reciproche, le difficoltà di confronto. Non di meno ci si augurava che, sul solco ecumenico tracciato dall'annuario fotografico, la divisione della comunità si potesse superare.
Quell'augurio che aveva anche il senso di una sfida non è rimasto lettera morta, anzi, è stato profezia di un cambiamento reale e sensibile: l'ambiente larp ha iniziato ad aprirsi, dialogare e collaborare.

Nel luglio 2018 è nata Larp Italia, un coordinamento che si propone di riunire tutti coloro che organizzano gioco di ruolo dal vivo in Italia. In meno di un anno ha raccolto l'adesione di quasi 70 associazioni e, grazie al lavoro di volontari provenienti da gruppi dell'intera penisola, ora vanta una pagina Facebook molto attiva, un calendario eventi condiviso e la mappa dei larp italiani. Finalmente esiste uno spazio di discussione, confronto e cooperazione, in cui conoscersi, condividere buone pratiche, supportarsi a vicenda, collaborare per la diffusione del gioco di ruolo dal vivo in Italia.

Un altro esempio tangibile di come le cose stiano cambiando è stata la reazione, compatta ed efficace, a certa stampa che ha scritto di larp con ignoranza e superficialità tali da destare lo sdegno dell'intera comunità. Attirare l'attenzione dei media tradizionali è in teoria un'ottima cosa, ma se quel che ne emerge è il trionfo della disinformazione, allora la levata di scudi collettiva dell'intera comunità è doverosa e necessaria.
Come larp designer e donna, ci tengo a citare anche un ulteriore segnale positivo di crescita e apertura registrato quest'anno, ovvero la nascita del gruppo Facebook Larpers Italiane. Si tratta di una pagina di discussione, incontro e confronto "al femminile" che nel giro di pochi mesi ha raccolto oltre 600 adesioni. La maturità delle discussioni, la varietà degli argomenti trattati e il rispetto reciproco nell'esporre idee e opinioni anche molto diverse sono state per me sorprendenti. È inutile fingere che le voci delle giocatrici e delle larp designer negli anni scorsi non fossero davvero poche e isolate; il fatto che siano emerse fondando una comunità sana e partecipe mi riempie di orgoglio e di buone speranze per il futuro.
Ci stiamo allontanando dai vecchi pregiudizi che avvelenavano la comunità larp, e lo stiamo facendo ad ampie falcate!

Mi auguro, nel celebrare tutte queste buone notizie, di non apparire come la Pangloss del larp in Italia: irragionevolmente ottimista e speranzosa; ma in realtà sono davvero convinta di trovarmi nel "migliore dei mondi possibili", o quantomeno nel migliore mondo larp che io ricordi nei miei 20 anni da larp designer in Italia.

Ringraziando la redazione dell'Annuario del Larp Italiano per questa opportunità, mi accomiato con una citazione incoraggiante: "Tutto è bene, tutto va bene, tutto va per il meglio possibile", e con l'invito a sfogliare queste pagine con spirito di meraviglia e orgoglio, ma anche con spirito di sfida, affinché, tutti insieme, si continui a crescere, confrontarsi e migliorare.

Quattro anni fa, prima della nascita di questo annuario, il livello di cooperazione amichevole che la comunità larp ha raggiunto sarebbe sembrato più improbabile e fantascientifico di un elicottero che atterra ad un evento larp. Sfogliando le pagine di questo libro scoprirete che l'elicottero c'è stato davvero, prova tangibile che gli unici limiti di questa nostra passione condivisa sono le barriere che noi stessi ci poniamo, e che per fortuna sono sempre più sottili.

Chiara Tirabasso



ONE SHOT

- 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
- Sito / Website
- Fotografo / Photographer



Ph. Stefano Kawen Lee

ANTICHE ARTI ALLA ZISA

La Fianna

Storico

Per la prima volta un bene monumentale dell'Unesco ha ospitato un evento in cui la storia era la protagonista. Lo staff ha istruito una classe di studenti di scuola superiore insegnando loro le nozioni base del gioco di ruolo, del combattimento larp, unitamente al contesto storico in cui si svolgeva l'evento.
I re normanni hanno invitato i loro sudditi a partecipare a una giornata in loro onore, per mostrare le arti che nel palazzo di svolgono e si riproducono. Così i partecipanti hanno avuto modo di ammirare l'erbario medievale riprodotto dagli studenti del Liceo De Cosmi nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro promosso da La Fianna.
Personaggi d'altri tempi, formati per l'occasione, hanno narrato la storia del castello della Zisa, gioiello arabo-normanno inserito nel patrimonio mondiale dell'umanità.
Sono stati riscoperti i benefici di piante e spezie, mentre all'esterno i guerrieri combattevano nell'arena, gli arcieri si allenavano a tirare con arco e frecce, e nello scriptorium si potevano provare le tecniche della calligrafia medievale e dell'artigianato.
Il tutto accompagnato da musica e canti medievali, scelti appositamente dal repertorio antico, accompagnati dal suono dell'arpa di altri strumenti dell'epoca.
L'evento ha avuto una buona risonanza, grazie anche ai patrocini della Regione Siciliana, dell'Assessorato dei Beni Culturali e dell'Unesco. La cittadinanza ha risposto bene e ci auguriamo lo stesso per il futuro.
Purtroppo gli spazi del palazzo non erano adeguati a contenere un gran numero di partecipanti, e noi certo non potevamo aspettarci un così grande afflusso di persone. Questo ci è servito per sapere come aumentare ancora il livello di qualità dei nostri eventi.

Antudo!

4 Marzo

Castello della Zisa (PA)

1009

Gratuito

1 Giorno

www.facebook.com/Cultura.Intrattenimento

Donatella Inzerillo





ENGLISH ABSTRACT

For the first time a world heritage site of UNESCO hosted an event in which history was the protagonist. The staff showed a class of high school students the basics of role playing, larp fighting, together with the historical context in which the event took place. The Norman kings invited their people to a celebration in their honor. The participants had also the opportunity to admire the medieval herbarium reproduced by the students of the De Cosmi high school. Characters of other times, trained for the occasion, described the history of the Zisa castle, an Arab-Norman jewel placed in in the world heritage of humanity.
The benefits of plants and spices were rediscovered, while on the outside the warriors fought in the arena, the archers trained to shoot with bow and arrow, and in the scriptorium anyone could try the techniques of medieval calligraphy and craftsmanship.













ORGANIZZATORI

Andrea Vannelli

COLLABORATORI

Anna Antonia Blando
Alessandro Consiglio
Emanuel Lombino
Gaia Speciale
Giorgia Passannanti
Salvatore Lupo
Ivan Saltaformaggio
Vincenzo Finocchio
Francesco Sanfilippo
Tiziana Fedele
Silvia Casamento
Nicolò Lombino

ARCANIVERSITAS E
IL RISVEGLIO DEL MAESTRO

Eryados

Fantasy

Arcaniversitas e il Risveglio del Maestro è il quarto episodio di una serie LARP ispirata alla saga di Harry Potter.
La sede centrale dell'Arcana Università di Magia e Stregoneria di Roccantica viene evacuata a causa del cataclisma causato da una misteriosa creatura magica, il Leviatano. Approfittando della crisi, i S.O.S., gli inquietanti agenti del dipartimento per i Servizi Operazioni Segrete, forti dell'avallo del Ministro della Magia, rafforzano la loro autorità. Nel mentre, un famigerato personaggio, la Marchesa Oscura, Porzia Tramontani, prepara il suo ritorno: grazie alle eccezionali caratteristiche del Sangue dell'Idra, una leggendaria sostanza capace di allungare la vita di chi la assume, custodita da un antico mago conosciuto come il Maestro, la Marchesa riesce a recuperare le forze perdute nei secoli, e, dopo aver ucciso il Ministro della Magia, accusato di aver attentato alla stabilità del Mondo Magico, inizia la sua ascesa verso il potere.
A fare da palcoscenico all'evento, nel corso di questo episodio, è stato il borgo incastellato di Gargonza che con le sue atmosfere suggestive si è ben prestato a rappresentare Collescuro e celare nei suoi vicoli gli agguati di mostruosi inferi e altri misteriose creature. Oltre alla partecipazione di maestri di violino, violoncello e pianoforte, il Gran Ballo d'Inverno ha visto l'esibizione della rock band The Citizen.

22 Novembre

Castello di Gargonza (AR)

97

500–550€

4 Giorni

www.arcaniversitas.it

Flavio Mancinelli





ENGLISH ABSTRACT

Arcaniversitas and the Master's Awakening is the fourth episode of a blockbuster LARP inspired by the Wizarding World of Harry Potter.The setting for this episode was the Gargonza's Castle (Arezzo).
A mysterious magical being called Leviathan made his appearance and the Roccantica University of Witchcraft and Wizardry got evacuated. Thanks to the crisis a despotic order of ministerial forces called Secret Operation Services extended their authority. Meanwhile, thanks to a legendary potion kept by an ancient wizard, the Dark Marchioness Porzia Tramontani recovered all her power and, after killing the italian Minister of Magic, began her rise to dominance.













ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Valentina Costanzo
Franca De Angelis
Luca Di Giandomenico
Sara Giorgi
Emilio Fabbri
Federico Fantacone
Carlotta Fagioli
Umberto Francia
Alfio Montenegro
Martina Montenegro
Cristina Picuti
Stasic Rotaru
Gianluca Torrente

COLLABORATORI

Cristiana Amicozzi
Sharon Badia
Manuel Battista
Ambra Calvanese
Giovanni Calvario
Davide Capozza
Nicolò Carollo
Barbara Cestoni
Alessandro Chimenti
Daniele Cotroneo
Bianca Crismaru
Carlo Gemminni
Giacomo Giusti
Alexandru Guga
Federico La China
Francesco La Manna
Flavio Mancinelli
Federico Yang Maoloni
Carlotta Marasini
Giulio Mazzitelli
Leonardo Moretti
Monia Nava
Giuliano Niculescu
Antonio Micolucci
Micol Notarianni
Fulvio Pagano
Lorenzo Palombo
Marco Lucio Papaleo
Alessia Pelonzi
Valentina Volpi
Diego Zappelli

The Citizens:
Niccolò Brunori
Francesco Ciaccarini
Marco Rondini
Giulia Sciosci

BILLY - UNA STANZA PIENA DI GENTE

Ikebana

Psicologico

"Ci troviamo in una stanza buia. In mezzo a questa stanza, sul pavimento, c'è una chiazza di luce. Chiunque faccia un passo dentro la luce esce sul posto, ed è fuori nel mondo reale, e possiede la coscienza. Questa è la persona che gli altri - quelli fuori - vedono e sentono e a cui reagiscono. Gli altri possono continuare a fare le solite cose, studiare, dormire, parlare o giocare. Ma chi è fuori, chiunque sia, deve fare molta attenzione a non rivelare l'esistenza degli altri. È un segreto di famiglia".

(cit. "una stanza piena di gente", D. Keyes, 1981).

Il 27 ottobre 1972, William Stanley Milligan viene arrestato con l'accusa di aver rapito, stuprato e rapinato tre studentesse della Ohio State University. In carcere, in attesa di processo, un "esterno" scopre una delle personalità che abitavano nella sua mente: ventiquattro identità in totale, ben definite.

24 Persone. Per la prima volta un criminale, benché colpevole dei reati commessi, è stato assolto perché affetto da una patologia mentale che non lo rendeva responsabile delle azioni compiute: il disturbo dissociativo dell'identità.

Un larp psicologico, con scenografie minimaliste, un palcoscenico e meccaniche semplici permette a dieci giocatori di affacciarsi sulla vita di Billy, vestirne i panni e di guidarne le scelte; trattando tematiche forti, è consigliato ad un pubblico maturo.

3 Ottobre

Sala prove della stazione Leopoldo (PI)

10

10€

Meno di un giorno

www.facebook.com/ikebanalarp

Robert Sorodoc





ENGLISH ABSTRACT

"Billy - a crowded room" allows the players to experience the true story of a man with dissociative personality disorder who in 1972 was found guilty of various crimes on the campus of Ohio State University. Minimal set design creates the stage, surrounded by the players, Billy's different personas. Interaction mechanics are kept at a minimum, leaving the focus of every scene on the (psychological) exploration of the events through the different personalities. Since it deals with strong topics, it is recommended for an adult audience.













ORGANIZZATORI

Francesco Bianco,
Lorenzo Cenceschi
Michele Cortelezzi
Matteo Romani

COLLABORATORI

Agata Bottoni
Alessio Fabiani
Patrizia Guerini
Paolo La Vecchia
Robert Sorodoc

BUNKER 101

Chaos League

Sci-Fi - Distopico

Bunker 101 è una lettera d'amore al genere post-apocalittico. Nel 1959 un terribile Fallout atomico ha spazzato via la civiltà umana. Un gruppo di uomini e donne sono riusciti a mettersi in salvo, rifugiandosi in uno sperimentale ed innovativo bunker antiatomico progettato dal geniale e visionario Duncan. Saranno gli unici esseri umani a sopravvivere all'estinzione.
Un secolo dopo, i nipoti dei primi bambini nati nel rifugio antiatomico sono ormai cittadini adulti. Le radiazioni, fuori dal bunker sono ancora letali. Duncan viene ricordato e venerato come l'illuminato Fondatore dai seguaci dell'unica religione ormai tollerata. I cittadini del Bunker 101 sanno di essere con ogni probabilità gli ultimi abitanti del pianeta, ma lavorano sodo e ce la mettono tutta affinchè l' l'umanità prosegua il suo cammino, congelata nei favolosi anni '50 del rock'n'roll e dell'hula hoop, della brillantina e delle Pin Up.
Ciascuno svolge dediziosamente il compito che gli viene assegnato, sotto lo sguardo amorevole ma severo di coloro che devono assicurarsi che tutto sia svolto con ordine e rispetto della comunità. Ogni sgarro può mettere in pericolo l'intera delicata struttura ed i citatdini sono tenuti a tenerlo sempre a mente.

Bunker 101–The Fallout è un larp massivo ad alto budget per più di cento giocatori ospitato in una location da brivido: un vero bunker antiatomico costruito per ospitare il governo Italiano in caso di conflitto termonucleare. Più di 5 Km di tunnel, hangar, sale tattiche, dormitori, archivi, cucine, posti di guardia, allestiti con gli arredi, i mezzi di trasporto, le armi, gli oggetti e le strumentazioni militari originali. In questo gioco di ruolo dal vivo completamente immersivo i partecipanti vestono per tre giorni i panni di un abitante del Bunker 101, lavorano come operai e tecnici, come educatori ed amministratori, come archivisti o esploratori e vivono la vita quotidiana di una comunità che ha sempre vissuto nel sottosuolo, fra balli ed elezioni, fra amori, rancori e la sempre presente minaccia radioattiva.
Bunker 101 è un larp al centro del quale stanno le relazioni tra individui che appartengono ad una comunità tanto combattiva quanto fragile, che cerca di combattere per la propria sopravvivenza, giungendo a compromessi, compiendo scelte difficili, cercando di salvare quel poco che resta di un'umanità ormai sommersa nel ventre della terra.

24 Agosto

Bunker Soratte (Roma)

110

180€

3 Giorni

www.bunker101.com

Luca Tenaglia

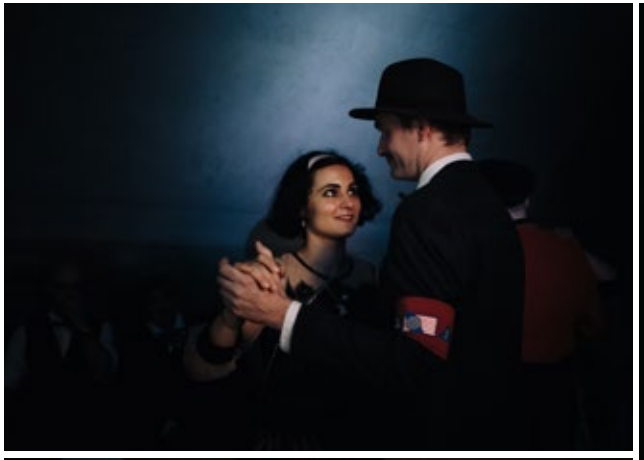


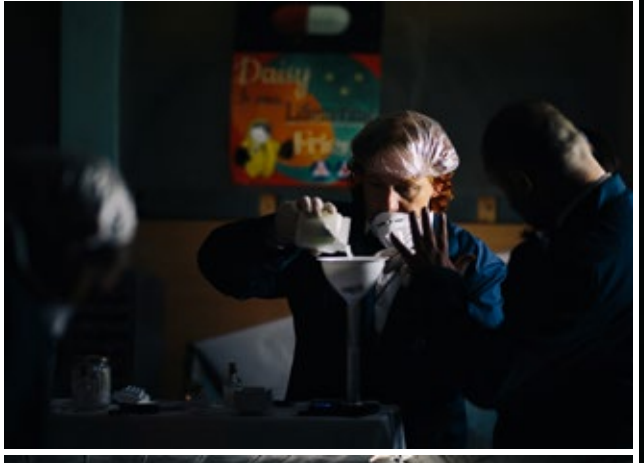


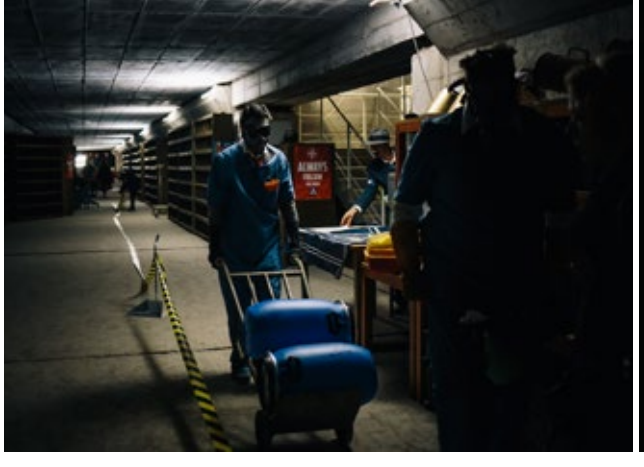
ENGLISH ABSTRACT

Bunker 101 tells the story of a community living underground. In 1958 a terrible nuclear Fallout wiped our civilization off the map. In the year 2057, almost a century after the global thermonuclear conflict that destroyed the world, the children of the first infants born in the bunker are now adult Citizens.
Outside the shelter, radiations are still strong enough to be lethal. The citizens know that they are, in all likelihood, the last inhabitants of the planet but they work hard and do all they can, day after day, so that humanity may live on.
Bunker 101 is a fully immersive high-budget larp set inside a real fallout shelter. It's a '50s-inspired dystopia where players wear the shoes of the workers, technicians, administrators, politicians, explorers, scientists living inside Bunker 101, living their daily routine of elections and balls, love, hate and radioactive threats.













ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Chaos Armada
Cybermasters
Nessundove

CLOSING TIME

WHLive

Thriller

Era una serata qualsiasi al Salisbury, il Pub di Manchester in fondo al vicolo acciottolato sotto il viadotto ferroviario di Oxford Road Station, crocevia delle tifoserie del City e dello United, nel cuore sporco di Little Ireland. C'erano i soliti sbandati, qualche faccia nuova, qualche elegantone che non si capiva cosa ci facesse lì, chi lo frequentava ogni sera perché non sapeva dove altro andare, chi cercava semplicemente un posto caldo per sfuggire al grigio di quella città e ai suoi incubi e annegarli in fondo a una pinta, chi alla puzza di piscio che impregnava i muri di mattoni rossi delle case intorno ci aveva fatto l'abitudine. Alcuni di loro la violenza l'avevano sotto la pelle, altri non l'avevano mai incontrata davvero, fino a quella sera...

Closing Time è un larp di immersione e interpretazione della durata di due ore senza interruzioni, pensato per undici personaggi predefiniti più alcuni png. L'evento tratta alcune tematiche forti ed è ambientato a Manchester, in età contemporanea, dove tifosi delle due squadre della città sono riuniti nella stessa stanza per vedere il derby e sostenere i loro idoli calcistici. La serata prenderà una piega improvvisa e violenta a seguito di un notevole colpo di scena.

22 Settembre

London Bridge Pub di Pontedera (PI)

11

15€

Meno di un giorno

www.whlive.it/progetti/ClosingTime

Carlo Baronti



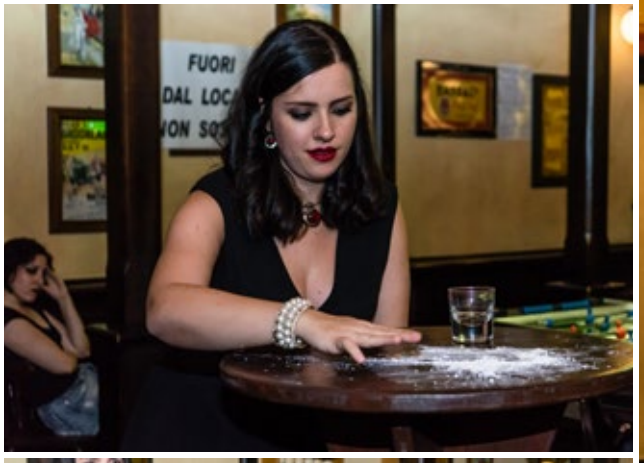


ENGLISH ABSTRACT

It was an ordinary evening at the Salisbury, the Manchester Pub at the bottom of the cobbled alley. There were the usual stragglers, some new faces, some dudes who couldn't understand what they were doing there, those who simply looked for a warm place to escape the gray of that city and its nightmares and drown them at the bottom of a pint, those who had got used to the smell of piss that permeated the red brick walls of the houses around. Some of them had violence under their skin, others had never really met her, until that evening...
Closing Time is a larp of immersion and interpretation, designed for eleven predefined characters plus some pngs. The event deals with some strong themes and is set in Manchester, in the contemporary age, where fans of the two city teams gathered in the same room to watch the derby and support their footballing idols. The evening will take a sudden and violent turn as a result of a remarkable twist.




FUORI


FUORI




A. & R. TENNENT'S
LAGER BEER



ORGANIZZATORI

Gabriella Aguzzi
Carlo Baronti

COLLABORATORI

Flavio Deri
Valerio Borsò

DI RAZZA EBRAICA

Secondi Figli

Storico

"Di Razza Ebraica" è nato in occasione della Seconda Conferenza tenuta dall'Associazione Italiana di Public History, come una collaborazione tra l'associazione Secondi Figli ed il CISE Centro Interdipardimentale Di Studi Ebraici dell' Università Di Pisa. L'evento si configura come un percorso interattivo che propone, tramite dinamiche LARP, una simulazione partecipata attraverso la quale rivivere quella che è plausibile sia stata, per gli ebrei italiani, l'esperienza della promulgazione delle leggi razziali e degli eventi successivi. Nelle intenzioni degli organizzatori c'è il rispetto non soltanto della verità storica, ma anche e soprattutto della sensibilità di coloro della cui storia fa parte l'esperienza della persecuzione inaugurata dalle leggi razziali.

L'esperienza non intendeva proporre una replica di eventi storici precisi, bensì un modello generale di ciò che, in base alla documentazione storica disponibile, è plausibile sia stato esperito dalla maggioranza degli ebrei italiani, attraverso tecniche narrative e rappresentazioni a vario grado simboliche che restituiscano senso e natura di quel periodo.

L'evento era gratuito ed aperto al pubblico: si partecipava in gruppi da 5-10 persone che entravano nel percorso ogni 15 minuti circa. I partecipanti hanno indossato i panni degli ebrei italiani durante cinque scene cardine di intensità crescente: la messa in atto delle Leggi nell'ufficio dell'Anagrafe, il rastrellamento da parte delle forze paramilitari del governo fascista e la conseguente deportazione, il viaggio in treno verso i centri di detenzione, l'arrivo al campo di concentramento di Auschwitz-Birkenau ed infine il triste epilogo dello sterminio nelle camere a gas.

Durante le scene i partecipanti erano liberi di interagire con i personaggi non giocanti, sempre nel rispetto della finzione narrativa e dei tempi stabiliti. Ad intervallare le parti LARP si trovavano dei corridoi in cui veniva esposta la documentazione utilizzata tramite pannelli illustrativi forniti dal CDEC - Centro di Documentazione Ebraica Contemporanea, comprensiva di foto, giornali, lettere e testimonianze dei sopravvissuti. L'evento è stato interamente documentato dall'Università di Pisa che ha riassunto l'esperienza in un video.

11 Giugno

Centro Espositivo Logge dei Banchi (PI)

100

Gratuito

Meno di un giorno

www.secondifigli.org

Federico Maestri
Isabel Viele



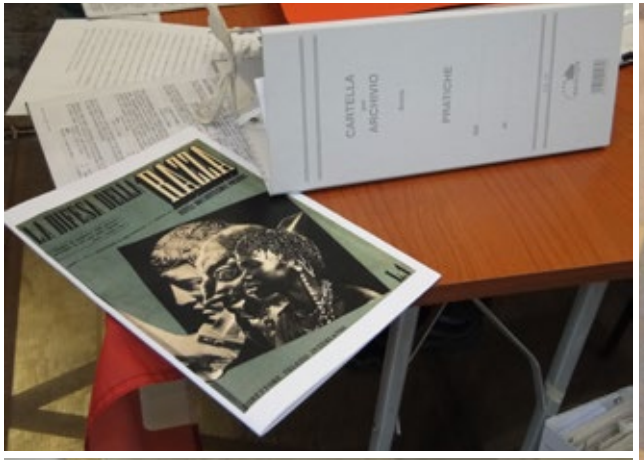


ENGLISH ABSTRACT

"Of Jewish Race" is an interactive walk of about 30 minutes through various sceneries that represent what an Italian jew could have (or has) lived from 1938 on as a consequence of the promulgation of racial laws in Italy. The event uses LARP dynamics to place visitors in five scenes of increasing intensity and make them feel and live what it could have felt to be placed under scrutiny of a blind bureaucracy, the raking by the paramilitary forces of the fascist government and the subsequent deportation, the travel by train to the detention centers, arrival at the concentration camp of Auschwitz-Birkenau and finally the sad epilogue of the extermination in the gas chambers.

The event was born on the occasion of the Second Conference held by the Italian Association of Public History as a collaboration between the association "Secondi Figli" and the CISE - Interdepartmental Centre for Jewish Studies of the University of Pisa.




CARTELLA
ARCHIVIO
PRATICHE


FAUSTO LEVI




avesse notizie in Germania
Polonia di:
FAUSTO LEVI
portato a Auschuiz è pregato
darne notizia al fratello Levi Mario
7 - Piazza Carnaro - telef 62365



ORGANIZZATORI

Elisa Tognari
Carmen Dell'Aversano
Antonio De Leo
Francesco Bianco
Luca Pappalardo
Giacomo Mancini

COLLABORATORI

Andrea Carollo
Andrea Papini
Manuela D'Orlando Isabella Tarini
Furio Frittoli
Iacopo Morelli
Elia Peroni
Marco Boninu
Giorgia Tesi Dory
Federico Maestri Veronica
Angeli Lorenzo Ansuini
Ugo Bonanni
Chiara Aurora Gagliano
Valerio Battaglia
Alessandra Taffis
Claudia Taffis
Francesca Cremonese
Daniele Laudadio
Alessandra Veronese (CISE - UniPi)
Arturo Marzano (UniPi)
Ilaria Pavan (Scuola Normale Superiore, PI)
Guri Schwarz (UniGe)
Enrica Salvatori (UniPi, AIPH)
Nicoletta Salvatori (Comune di Pisa)
Arch. Roberto Pasqualetti (Comune di Pisa)
Fondazione CDEC
Laboratorio di Cultura Digitale UniPi

DISPOSABLES

Chaos League - Cybermasters

Cyberpunk

La società del 2250 non è molto diversa da quella del 2019. Ci sono ancora i rioni dei poveri e quelli dei ricchi. Ci sono città sovrappopolate che si estendono verso il cielo senza mai raggiungerlo. Ci sono luoghi di vacanze sfavillanti dove tutti si ricordano sempre di sorridere e gli uffici open space delle multinazionali dove dalle finestre entra una luce grigia e corpuscolare. Ci sono i confini e ancora più muri. E ci sono gli esclusi e gli sfruttati. I più esclusi e sfruttati non sono nemmeno "umani". Sono BODA (Biosistemi Operativi Dinamico Adattativi). Così li chiamano. Questa è la storia di un gruppo di loro: vite sintetiche da gettare, rifiuti antropomorfi di una società che li ha usati, consumati e scartati. Androidi difettosi identici in tutto e per tutto agli esseri umani. Dispositivi irreparabilmente danneggiati. Completamente inutili e per questo destinati alla Discarica. Disposables racconta il loro ultimo viaggio: attirati da un segnale misterioso, i BODA si radunano in una fatiscente discarica dove si trovano non solo a lottare per la propria sopravvivenza, ma a "rivivere" le memorie dei BODA passati per la discarica prima di loro ed a riflettere sul senso del proprio stare al mondo, nell'attesa che la loro batteria si esaurisca definitivamente. Una volta per tutte.

Disposables è un gioco di ruolo dal vivo ad alto budget con tecnologia realmente funzionante, veicoli, armi ed un enorme spazio selvaggio da esplorare. Il giocatore è chiamato ad impersonare un BODA e, nell'intento degli autori, questi androidi diventano l'allegoria degli "Altri", gli esclusi, i migranti respinti o rimpallati da uno stato all'altro, i senzatetto che non interessano ai candidati perché non costituiscono elettorato, i disoccupati di una repubblica che non è più fondata sul lavoro, le creature che la società vede figlie di un dio minore, gli emarginati che pagano per ogni gesto di riscatto sociale.

26 Maggio

Ex Sipe, Spilamberto (MO)

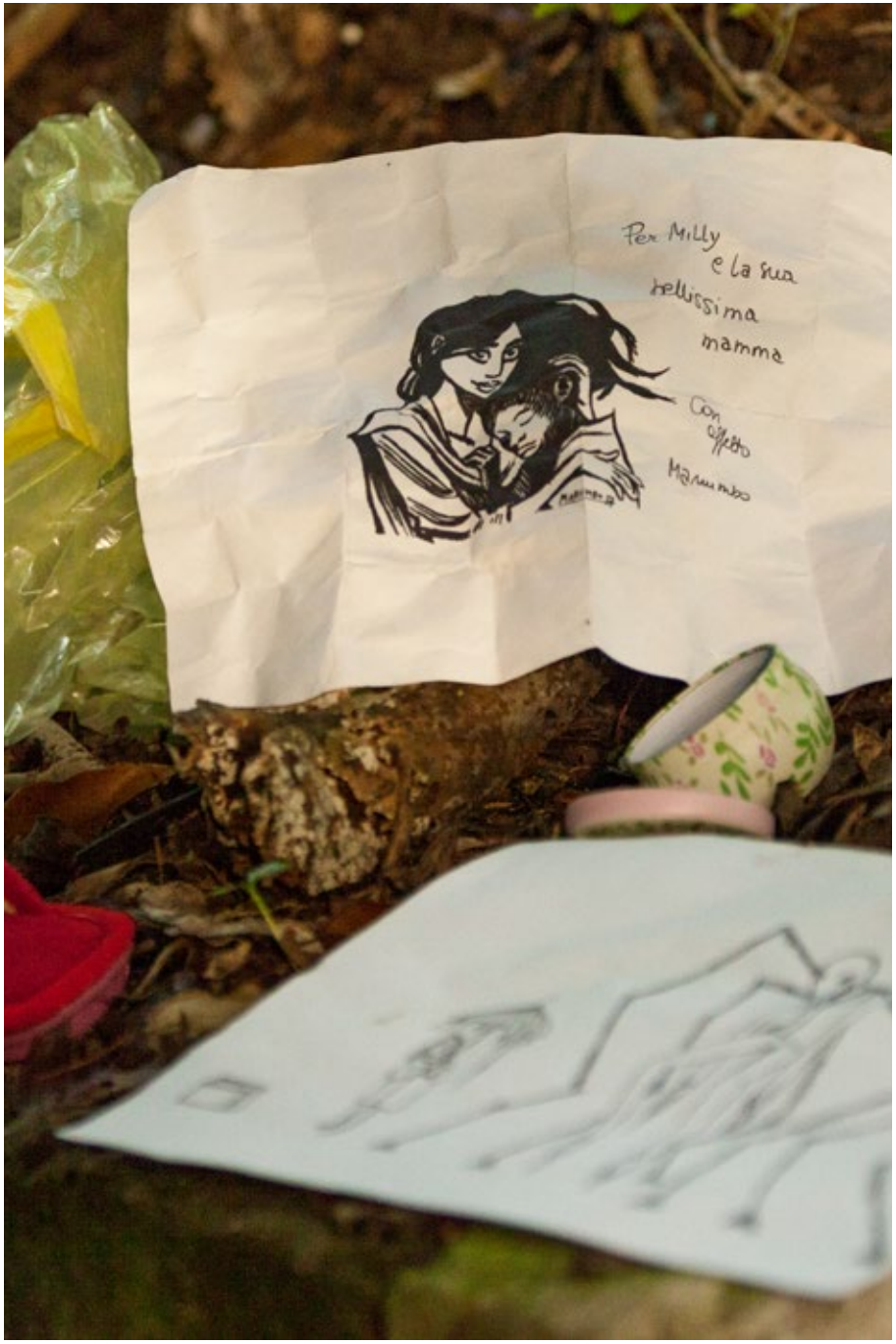
60

70€

2 Giorni

www.chaosleague.org/site/disposables

Alessandro Vizzarro





ENGLISH ABSTRACT

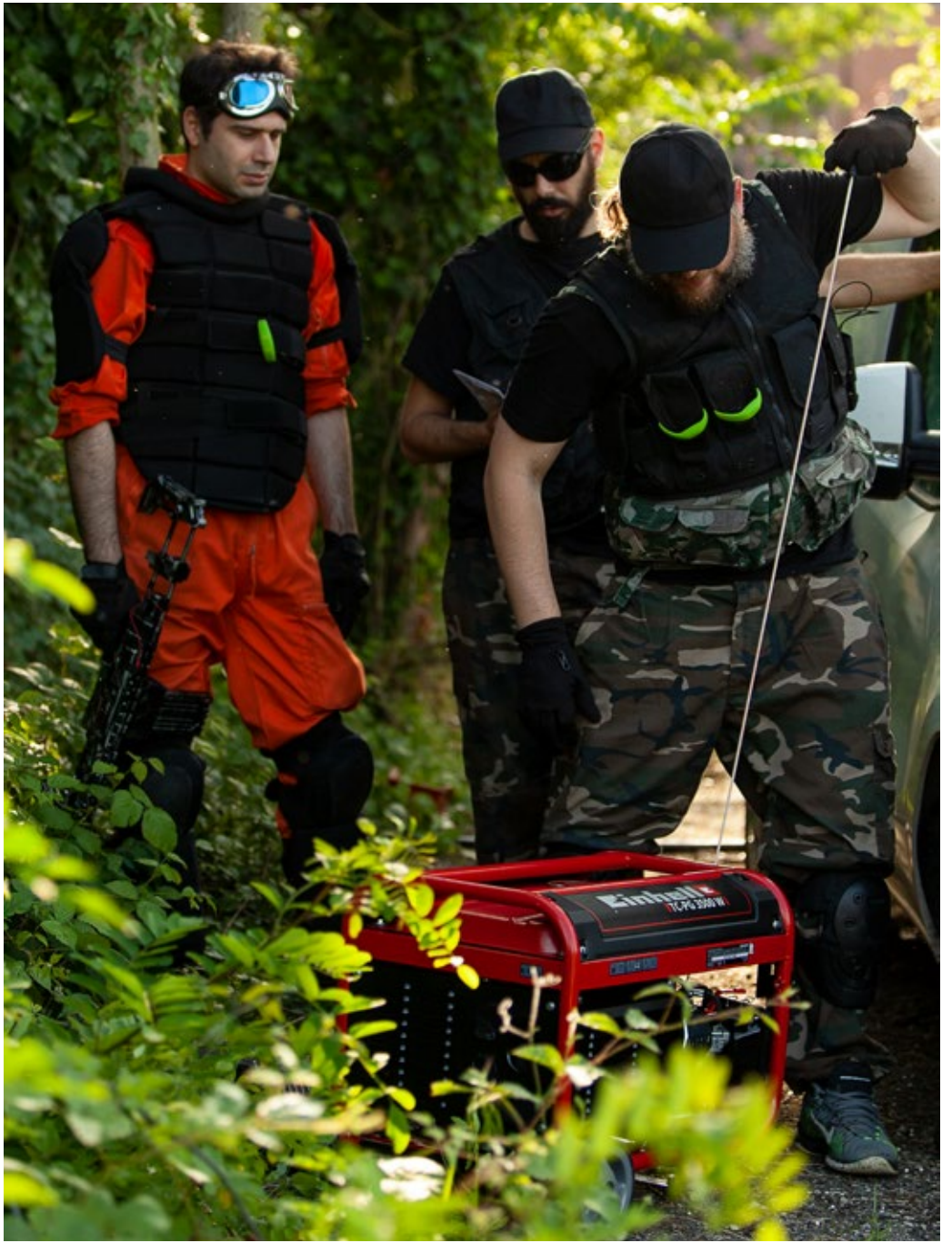
The society of 2250 is not much better than ours. There are rich neighbourhoods and wretched ones. Overcrowded cities and skyscrapers which will never truly reach the sky. There are borders and many more walls. And there are still the excluded ones. They are not even “humans” anymore. They are androids and this larp tells their story. Synthetic disposable lifes. Anthropomorphic waste. Unuseful damaged devices bound to be thrown away. Called by a mysterious “signal”, the gathered androids will not only fight to survive, but will experience the “echoes” of those who preceded them, wondering about the sense of their own existence. Disposables is a high-budget larp with functioning tech and a huge space to explore. Participants are asked to embody the disposable androids which represent the “others”, the excluded ones: the rejected migrants, the invisible homeless, the unemployed… all the human creatures who are considered “disposable” by a selfish, increasingly inhumane society.










Einhell



ORGANIZZATORI

Chaos League
Cybermasters

COLLABORATORI

Chaos Armada

ITALIAN LARP FESTIVAL

Chaos League

Festival

L'Italian Larp Festival è un punto di incontro, uno spazio in cui poter vivere in prima persona le narrazioni più emozionanti. È un'occasione per stare insieme, ritrovare vecchi amici e farne di nuovi, per giocare ed improvvisare storie insieme ad altre persone. Rivolto sia a giocatori storici che a neofiti, questo festival è pensato per chi ama giocare larp e per chi vuole cimentarsi in quest'esperienza per la prima volta. Un evento in cui si può partecipare ai chamber larp più emozionanti, intensi, divertenti ed originali della scena nazionale ed internazionale.

Con più di cento iscritti, l'Italian Larp Festival è uno dei festival larp più grandi 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 per giocare, dove nascono nuove amicizie e dove si ritrovano vecchi compagni di avventure. Il festival è pensato come una vera e propria esperienza immersiva. Ogni giorno vengono proposti una ventina di diversi larp selezionati dal comitato che organizza il festival. Ciascun partecipante ha l'opportunità di provare vari chamber larp, mentre i momenti dei pasti ed il party del sabato sera sono momenti condivisi da tutta la comunità che 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 dal desiderio 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.

8 Dicembre

Rimini

120

85 €

2 Giorni

www.larpfestival.it

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 organizing committee) that can be played by the participants in different time slots, while mealtimes and the Saturday night party are shared with the whole community. During the Festival, the Southern Way Awards are awarded to the most popular game: 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.











ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Chaos Armada
Secondi Figli
Dreamlord
Laiv.it
Laboratorio 41

LA VEGLIA DEGLI O'CONNOR

WHLive

Gangster

La Veglia degli O' Connor è un larp d'ambientazione Gangster anni Trenta ispirato alla grande cinematografia di genere, per venticinque giocatori, autoconclusivo e incentrato sull'interpretazione e l'immedesimazione, con interventi esterni dei PnG ridotti al minimo. I personaggi sono interamente pregenerati. 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.

2 Ottobre

Villa Nebbiaia, Reggello (FI)

25

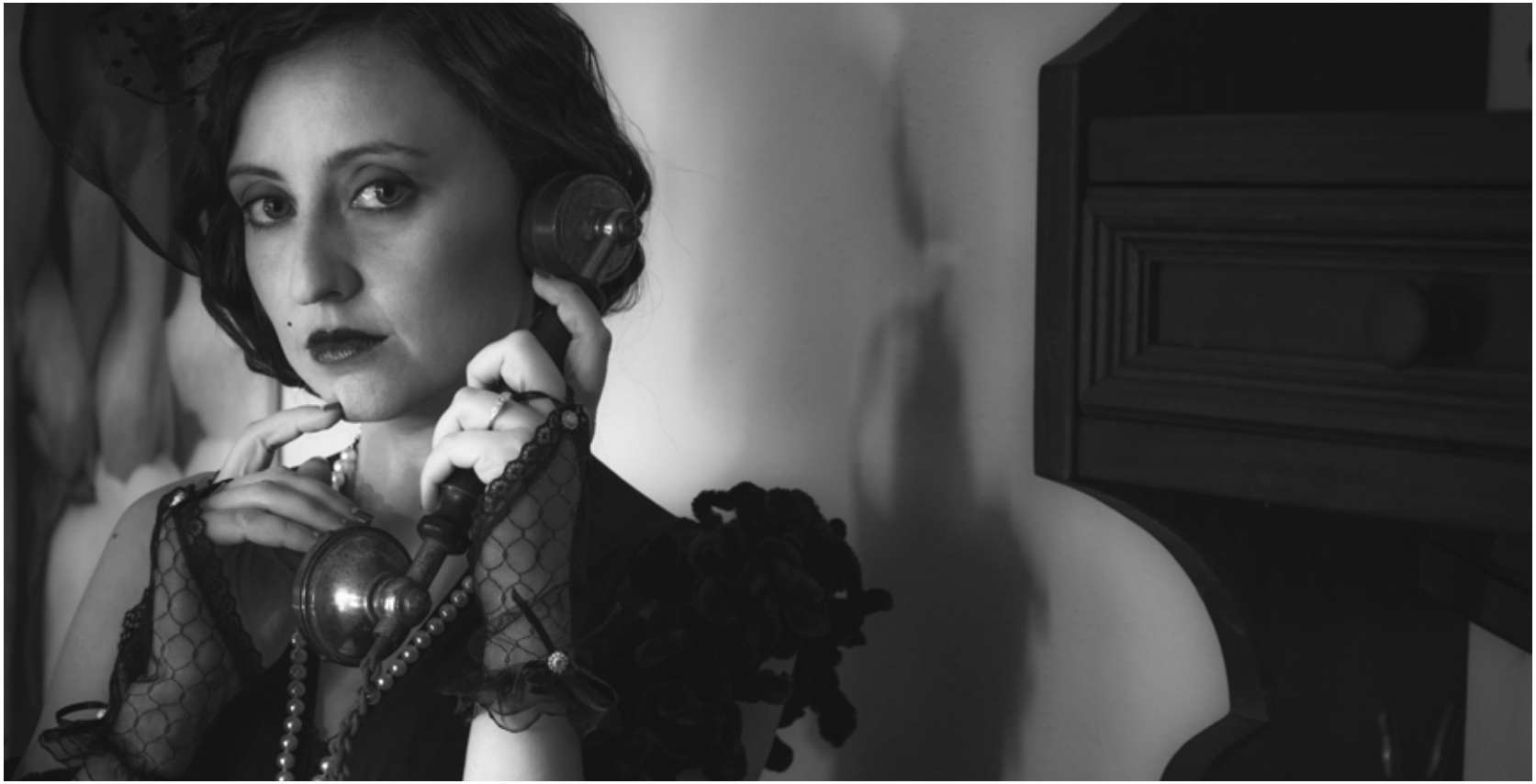
18–25€

Meno di un giorno

www.whlive.it/progetti/la_veglia_degli_OConnor

Carlo Baronti
Monica Cavanna





ENGLISH ABSTRACT

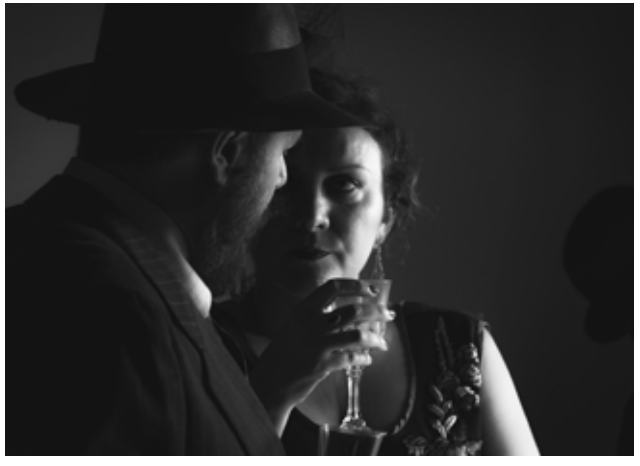
Two families one against the other, the Irish one and the Italian one, in the old Boston of the Thirties. They have recently signed a peace treaty, but the old Boss has been murdered. Family and guests have gathered after the funeral to find out who is the traitor, to choose the new Boss and exact revenge.

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.













ORGANIZZATORI

Carlo Baronti
Gabriella Aguzzi

COLLABORATORI

Monica Cavanna
Bernardo Chiti
Valerio Borsò
Noemi Romagnoli

MAGICAMPUS E
IL FUOCO DI PROMETEO

Eryados

Fantasy

Magicampus e il Fuoco di Prometeo è il primo episodio di una serie LARP ispirata alla saga di Harry Potter e ambientata nella stessa continuity narrativa di Arcaniversitas, aperta alla partecipazione di ragazzi di età compresa fra gli 11 e i 14 anni. Durante l'esposizione pubblica di antichi reperti magici e in concomitanza con la visita dei giovanissimi studenti della Scuola di Magia e Stregoneria di Torrebruma presso l'Arcana Università di Roccantica, viene ritrovato all'interno di uno dei manufatti un antico potere conosciuto come "Fuoco di Prometeo".Tre malvagie creature conosciute come Megere Pattoruga giungono a reclamare tale potere, ma il Fuoco ha scelto come suo custode una giovane quanto instabile ragazza obscuriale, Serafina Crinieri, erede di una ricca e nobile famiglia, tenuta imprigionata fino a quel momento per celarne la condizione agli occhi del mondo. Grazie al potere del Fuoco, la fanciulla obscuriale riesce a fuggire, richiamando su di sé l'attenzione delle tre Megere, che riescono a rapirla.

I maghi e le streghe di Roccantica e Borgotorvo e i giovani studenti di Torrebruma decidono di aiutare l'obscuriale, nonostante il pericolo che essa rappresenta, strappandola alle grinfie delle Megere – nel corso di tale azione, una missione nella spaventosa capanna delle megere è stata dedicata proprio ai partecipanti più giovani. Serafina, una volta libera, comprendendo la propria condizione, sceglie infine l'esilio pur di non rappresentare un pericolo per i suoi nuovi amici, salutandoli in un commovente addio.

1 Marzo

Castello Orsini, Nerola (Roma)

70

450–550€

4 Giorni

www.magicampus.it

Flavio Mancinelli





ENGLISH ABSTRACT

Magicampus and Prometheus Fire is the first episode - open to children - of a blockbuster LARP inspired by the Wizarding World of Harry Potter. While a group of young students of the Torrebruma School of Witchcraft and Wizardry is visiting the Arcane University of Roccantica, an ancient power is discovered, known as "Prometheus Fire". Three evil hags, named Pattoruga, are looking for the Fire, but this mysterious power chose as his keeper a young and unstable obscurial girl, Serafina, offspring of a noble family, imprisoned to hide her condition. Thanks to the Fire's power, Serafina managed to break free, but the three hags kidnapped her, in the attempt to take possession of her power. The wizards and the witches decided to save the obscurial from her cruel kidnappers. In the end Serafina, understanding the danger she represents, chose to isolate herself from the world, leaving her new friends after a sad and touching goodbye.













ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Federica Ciocci
Valentina Costanzo
Franca De Angelis
Luca Di Giandomenico
Federico Fantacone
Umberto Francia
Sara Giorgi
Alfio Montenegro
Gioele Pedalino
Cristina Picuti
Gianluca Torrente

COLLABORATORI

Cristiana Amicozzi
Alessia Altieri
Manuel Battista
Ambra Calvanese
Daniele Cotroneo
Simone De Gasperis
Rita Di Candia
Ivano Di Sotto
Gabriella Giacometti
Francesco La Manna
Jessica Locardi
Flavio Mancinelli
Carlotta Marasini
Leonardo Moretti
Micol Notarianni
Fulvio Pagano
Marco Lucio Papaleo
Roberto Papi
Angelica Pierri
Nicoletta Pignataro
Michele Reali
Alessia Sagnotti
Guglielmo Scilla
Victor Rosalini Spacek
Gabriele Stazi
Matteo Tanganelli
Alessia Trapani
Federica Volante
Valentina Volpi
Diego Zappelli
Riccardo Zerbo

MATTATOIO 68

Chaos League

Distopico

In un futuro distopico un gruppo di migranti sbarca alla "Frontiera" e deve affrontare la spietata selezione per entrare a far parte di un mondo migliore di quello da cui fuggono. Chi riuscirà a varcare la tanto sognata frontiera degli Stati Uniti d'Europa? Come verranno accolti dai funzionari e dalle forze dell'ordine? Che sguardi si poseranno su di loro? Chi saprà ascoltare le loro storie? Chi vorrà davvero ascoltarle? Forse la famigerata Commissione, l'organo decisionale che valuterà se sono o meno "adatti" a ricevere il permesso di soggiorno...ma cosa saranno disposti a fare per conquistarsi un visto? È questo il punto di partenza di Mattatoio 68. Questo progetto è stato una nostra ambiziosa scommessa: coinvolgere un pubblico di non-larpers in una live experience della durata di un paio d'ore. Durante l'evento i partecipanti sono stati guidati nell'esplorazione di un tema attuale e delicato quale la migrazione, vivendone "in prima persona" il dolore e lo smarrimento. Questo progetto è nato dalla nostra esigenza di indagare la contemporaneità attraverso il potente veicolo del larp, di riflettere sul significato della "frontiera" e del "viaggio" in un'epoca di dolorose migrazioni e di ignobili chiusure. Un'esperienza dura, cruda, una distopia fin troppo reale. Un'esperienza di lacrime, indignazione, frustrazione e rabbia

14 Aprile

Centro Sociale Macao (MI)

200

15€

2 ore a run (5 run)

www.chaosleague.org/site/mattatoio68

Daniele Bergonzi



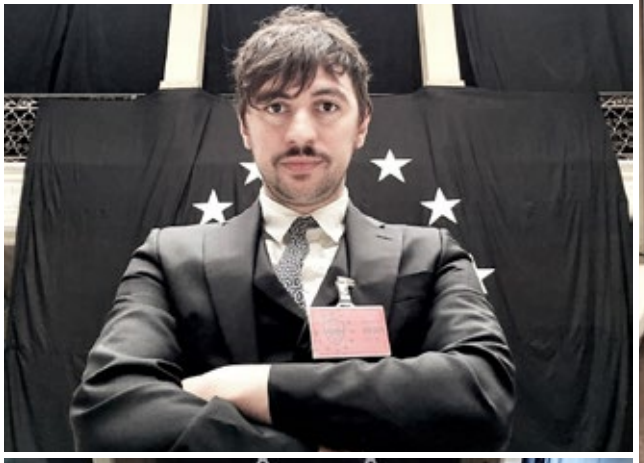


ENGLISH ABSTRACT

In a dystopic future a group of migrants must face the arduous challenge of the "Border": are they going to be able to access the better world they crave for? Who is going to get selected and be allowed to enter the United States of Europe? Will their stories be truly listened to by the fearsome Commision? This is the starting point of our ambitious project: a live experience open to a non-larpers audience. During the event, participants were guided through the exploration of the theme of migration, gaining a "first-hand" experience of the frustration, the desperation and the hope of those crossing the sea. By designing this event we decided to investigate our contemporary age through the powerful mean of larp, reflecting upon borders in an all too real dystopia. An harsh experience, too close to reality.













ORGANIZZATORI

Chaos League
Pugni!

COLLABORATORI

Chaos Armada
Laiv.it

OUIJA

Terre Spezzate

Horror

Ouija è un larp di genere horror per 15 giocatori che si è svolto in 4 repliche al castello di Gorzone nel marzo 2018. Si gioca interamente di notte, da prima di cena fino alle 3 del mattino. Anni '30, un piccolo gruppo di esoteristi si dà appuntamento in un lugubre castello per tentare un esperimento paranormale, ma una terrificante sorpresa li aspetta nelle tenebre. In un'atmosfera da incubo, i protagonisti saranno trascinati nei meandri dell'orrore, incapaci di distinguere il labile confine tra reale e immaginario.

Ouija propone, in chiave larp, le atmosfere inquietanti tipiche di una "Casa stregata", conducendo i partecipanti, attraverso la maschera del personaggio, nell'esplorazione di un incubo, personale e collettivo, in cui si perda traccia di cosa è reale e immaginato. L'evento si divide in due parti, che segnano anche due diverse atmosfere e due esperienze per i partecipanti. La prima parte è più mondana, e riproduce una tipica serata altolocata anni '30: accompagnati dalla musica d'epoca, i partecipanti si godono un vero e proprio banchetto, serviti dai camerieri del castello. Bevuto il brandy del dopocena, è il momento di radunarsi nella sala della seduta spiritica, ed è da questo momento che il larp si tinge di elementi sempre più inquietanti, avvenimenti inspiegabili e incursioni horror. La notte dei protagonisti sprofonda nell'incubo e nel disperato tentativo di uscirne, fino alla scioccante conclusione.

L'orrore si manifesta in molte forme, e Ouija è stato scritto anche per spingere i giocatori, attraverso i propri personaggi, ad essere agenti dell'inquietudine e non solo suoi spettatori. A questo scopo Ouija prevede alcune meccaniche di gioco studiate per l'evento. Ciascun personaggio può essere protagonista di episodi di autoscrittura, possessione spiritica o demoniaca, o vere e proprie allucinazioni inquietanti in cui gli incubi del personaggio diventano reali e tangibili.

9 Marzo

Castello di Gorzone (BS)

15

90€

Meno di un giorno

www.grv.it/ouija

Luca Tenaglia





ENGLISH ABSTRACT

The 30s, a small group of esotericists meet in a gloomy castle to try a paranormal experiment, but a terrifying surprise awaits in the darkness. The protagonists will be drawn into the depths of horror, unable to distinguish the fragile boundary between real and imaginary. The event is divided into two parts, which also mark two different atmospheres and two experiences for the participants. The first part is more mundane, and reproduces a typical high-class evening of the 30s, the second is tinged with increasingly disturbing elements. The horror manifests itself in many forms, and Ouija was also written to push the players, through their characters, to be agents of the horror and not just its spectators. To this end, Ouija provides some game mechanics specifically designed for the event. Each character can be the protagonist of self-writing episodes, spiritist or demonic possession, or real disquieting hallucinations in which the character's nightmares become real and tangible.













ORGANIZZATORI

Alberta Avanzi
Chiara Tirabasso
Daniele Cristina
Francesco Pregliasco
Lorenzo Nicolosi
Luca Ghizzardi

COLLABORATORI

Jacopo Consonni
Fabiana Tosca
Federico Barcella
Francesco Beccalossi
Ilaria Fucale
Lorenzo Bux
Matteo Di Domenico

PULP

Terre Spezzate

Pulp

PULP è stato pensato per essere un larp di azione e sangue, violenza e linguaggio scurrile, sesso e tabù, potere, comicità e grottesco. I personaggi sono stati scritti dagli autori, cercando di combinare un realismo graffiante e un'acida ironia.
Nella fiction di una di una società noir moderna, dove gli eroi sono criminali a sangue freddo, con la pistola in pugno e le tasche piene di soldi, cento giocatori hanno interpretato gangster appartenenti a diverse bande criminali, ognuna a suo modo stereotipata, con libertà di movimento su di un'area molto vasta.
PULP è stato giocato fra una decina di siti a diversi chilomentri di distanza fra loro. Una villa di lusso con piscina per i Goodfellas, una locanda per le Imperatrici, una carovana di cinque camper per gli Zigani, un'area di softair urbano per i Guerrieri della Notte, una sala da lapdance per la Fratellanza russa, un appartamento per il Cartello messicano, un capanno da pesca per il Serraglio e poi una sala prove, un campetto da calcio per gli scambi, un pub irlandese da rapinare. In questo l'evento aveva l'ambizione di intrecciare la sua trama con il tessuto della realtà quotidiana e l'esperimento ha funzionato al di sopra delle aspettative: baristi, avventori e financo mebri delle forze dell'ordine si sono prestati per dei cameo da personaggi non giocanti, dando vita a interazioni genuine e vivaci. C'è stata qualche difficoltà con gli spostamenti invece: la scelta iniziale di vincolarli all'uso di auto controllate dallo staff si è rivelata insufficiente alle necessità di un gioco fluido, poiché è stata sottostimata la volontà di muoversi dei partecipanti. Lasciando loro la possibilità di muoversi con i propri mezzi, problemi e i ritardi si sono via via risolti.
Tirando le somme, PULP ha proposto un contesto reale distribuito su un ampio territorio, in cui si muovevano personaggi fittizi nati da stereotipi di genere legati alla letteratura e al cinema pulp. Le bande criminali del Sistema si sono date appuntamento per incontrare il Boss dei Boss, per risolvere vecchie acredini e regolare i conti. Una storia corale che poteva finire solo in un modo: un bagno di sangue.

23 Marzo

Varie location (NO)

100

160€

3 Giorni

www.grv.it/pulp

Daniela Camba
Luca Tenaglia





ENGLISH ABSTRACT

Going by its name, PULP drew inspiration from pulp literature and cinema: it was conceived as “a larp of action and blood, violence and foul language, sex and taboo, power, comedy and grotesque”. A hundred players portrayed gangsters belonging to different criminal gangs, each in its own way stereotyped, with freedom of movement over a very large area. In contrast with the typical use of a reclusive location, PULP has been played over a dozen sites, several kilometres away from each other, with no predefined boundaries. A luxury villa, an inn, a strip bar, a fishing hut, a music studio, a football pitch… huge effort has been put in giving the participants a chance to play this story with the real world as a scenery. In several cases this required the cooperation of the local population and the experiment worked above expectations: bartenders, patrons and even local police officers volunteered for cameos as non-player characters, creating genuine and lively interactions.













ORGANIZZATORI

Fabio Spinelli
Andrea Capone
Tommaso Nonvino
Gabriella Aguzzi,
Emilio Lo Giudice
Alice Ardizio
Paolo Brizio
Alessandro Miccoli
Aladino Amantini
Vanessa Guazzi
Giorgio Capone

COLLABORATORI

Marzia Fileppi
Daniela Camba
Camilla Cozzini
Valerio Borsò
Mirko Savoia
Matteo Giammarinaro
Marco Aliberti

RAVEN CREW

Terre Spezzate

Avventura

1718 - Un avamposto pirata sull'orlo di una nuova era, una spedizione alla ricerca di un leggendario tesoro: le passioni e le battaglie di uomini e donne nell'età d'oro della pirateria. I seguaci dello scomparso Capitano Raven si scontrano contro chi vuole mettere le mani sulla sua eredità, mentre i governatori occidentali tendono le mani per soffocare il sogno di una repubblica libera.

Raven Crew è una storia di lotta per la libertà, di spregiudicata affermazione personale, di splendidi tesori e selvaggia avventura - ma anche di sofferenze, sangue, dura vita di mare e sconfitte.

Ispirato ad opere come l'Isola del Tesoro di R.L. Stevenson e la serie TV Black Sails, Raven Crew è stato un live sperimentale formato da due eventi distinti, ma legati da una narrazione comune. Il primo - per 40 giocatori - è durato 4 giorni ed è stato giocato sul brigantino La Grace, che ha veleggiato tra le coste dell'isola d'Elba e della Maremma, permettendo ai giocatori di sbarcare e vivere avventure animate dallo staff, oltre a sperimentare la vera vita a bordo di un brigantino. Il secondo - per 40 giocatori - è durato 3 giorni ed è stato giocato sulla spiaggia La Fiumara. La ricchezza di gioco e la ricostruzione fedele di un accampamento hanno permesso di immergersi completamente nell'atmosfera del periodo.

I due eventi hanno previsto interazioni tra i partecipanti ed un finale condiviso. I gruppi di gioco erano profondamente legati da una storia comune, fatta di segreti, tradimenti e legami di sangue. I personaggi avevano un background ricco di dettagli, segreti, storie passate e leggende che hanno contribuito ad arricchire l'immersione e a generare colpi di scena senza l'intervento diretto di un master.

Per precisa scelta stilistica i personaggi erano unisex e non è stata giocata alcuna discriminazione di genere o razziale, concentrando i conflitti personali intorno a tematiche culturali. Si è voluto dare la possibilità ai giocatori di interagire attivamente con le scenografie, forgiando oggetti e documenti in gioco. Possiamo confermare che queste scelte sono state vincenti coerenti con la visione degli autori. L'animazione di diverse location su un territorio esteso ha reso la logistica e la regia una sfida continua.

12 Aprile

Isola d'Elba e Spiaggia della Fiumara, Marina di Grosseto

80

65 € – 280€

4 Giorni

www.grv.it/raven

Stefano Kewan Lee
Ascanio Viarigi
Patrick Wichert





ENGLISH ABSTRACT

1718 - A pirate outpost on the edge of a new era, an expedition on the search for a legendary treasure: the passions and struggles of men and women in the golden age of piracy. Heirs of the missing Captain Raven clash with those who want to get their hands on his legacy, while western governors tighten their grip to suffocate the dream of a free republic. Based off works such as Treasure Island by R. L. Stevenson and the tv series Black Sails, Raven Crew was two events in one: 40 players sailed through the Tuscan Sea on the brig La Grace for 4 days, while the other 40 played in the outpost on the beach. The two events were designed to come together and have a shared ending. The designer chose to write rich connections, have unisex pre-written characters, and replace gender and racial discrimination with culture-based differences. Animating locations far from one another has made for a constant challenge - but the design has been successful and has delivered the author's view.













ORGANIZZATORI

Francesco Serra
Mariagrazia Mosetti
Diana Canzi
Federico Ferri
Monica Gardella
Marco Ascanio Viarigi
Dario De Gasperi
Alessia Boni
Bernardo Chiti

COLLABORATORI

Elio di Giovanni
Faustino Pacci
Marcello Ruggeri
Paolo Benedetti
Sara Donnarumma
Serena Bogi
Simonluca Riolo
Tommaso Nonvino

SALT - L'ALTRA GUERRA

Terre Spezzate

Distopico

Italia, 2021. Un domani vicino. In principio c'erano gli uomini. Uomini con una casa, una famiglia, un posto in cui tornare. Ora non c'è più niente. La guerra ha spazzato via tutto: è scoppiata nelle città, da nord a sud, ha trascinato via i civili dalle case.
Tra le macerie e le grida, ora i profughi si mettono in marcia. Cercano un riparo, cercano la salvezza. Solo lo zaino in spalla e poco altro. Ma quando tutto scompare, cosa resta agli esseri umani? A cosa ci si appiglia? Per cosa si combatte?
Ora è il momento di ricominciare. Il momento di dimenticare chi si è stati, prima di tutto questo. Prima della guerra. Medici, insegnanti, avvocati, ricchi o poveri, buoni o cattivi. Non conta più nulla. Non esiste più nulla. Non c'è più una legge, se non quella che gli uomini stessi si danno: la legge della sopravvivenza. Adesso non si combatte solamente per restare vivi, ma anche per restare umani.
Un'altra guerra, senza pallottole e bombe, ha inizio lontano dal campo di battaglia. SALT – l'altra guerra è un evento larp one-shot che racconta la storia di un gruppo di civili scampato ai bombardamenti. Quando gli sfollati trovano riparo in un casolare distrutto, ha inizio per loro la vera guerra. Lontano dalle armi e dalle divise, nasce la scintilla della loro autentica battaglia.
In questo evento abbiamo voluto proporre ai partecipanti l'esperienza dura, forte e drammatica di un mondo senza eroi: una storia di umanità e sopravvivenza, passata attraverso crudeltà, soprusi e speranze. Storie normali, comuni, raccontate tramite le pagine di diario dei personaggi, che ciascun giocatore ha avuto a disposizione.
Il design dell'evento ha voluto spingere verso una narrazione il più possibile tragica e realistica, che permettesse ai giocatori di immergersi in un'esperienza hardcore, totalizzante e violenta. Cosa ne è della gente comune, allo scoppiare di una guerra? Cosa resta? E come si sopravvive? Ma soprattutto: cosa si è disposti a fare per rimanere in vita? E cosa si è disposti a perdere, che la guerra non abbia già portato via?

25 Agosto

Villa airsoft/softair, Zanica (BG)

35

30–120€

2 Giorni

www.grv.it/salt

Micol Polacci
Stefano Kewan Lee





ENGLISH ABSTRACT

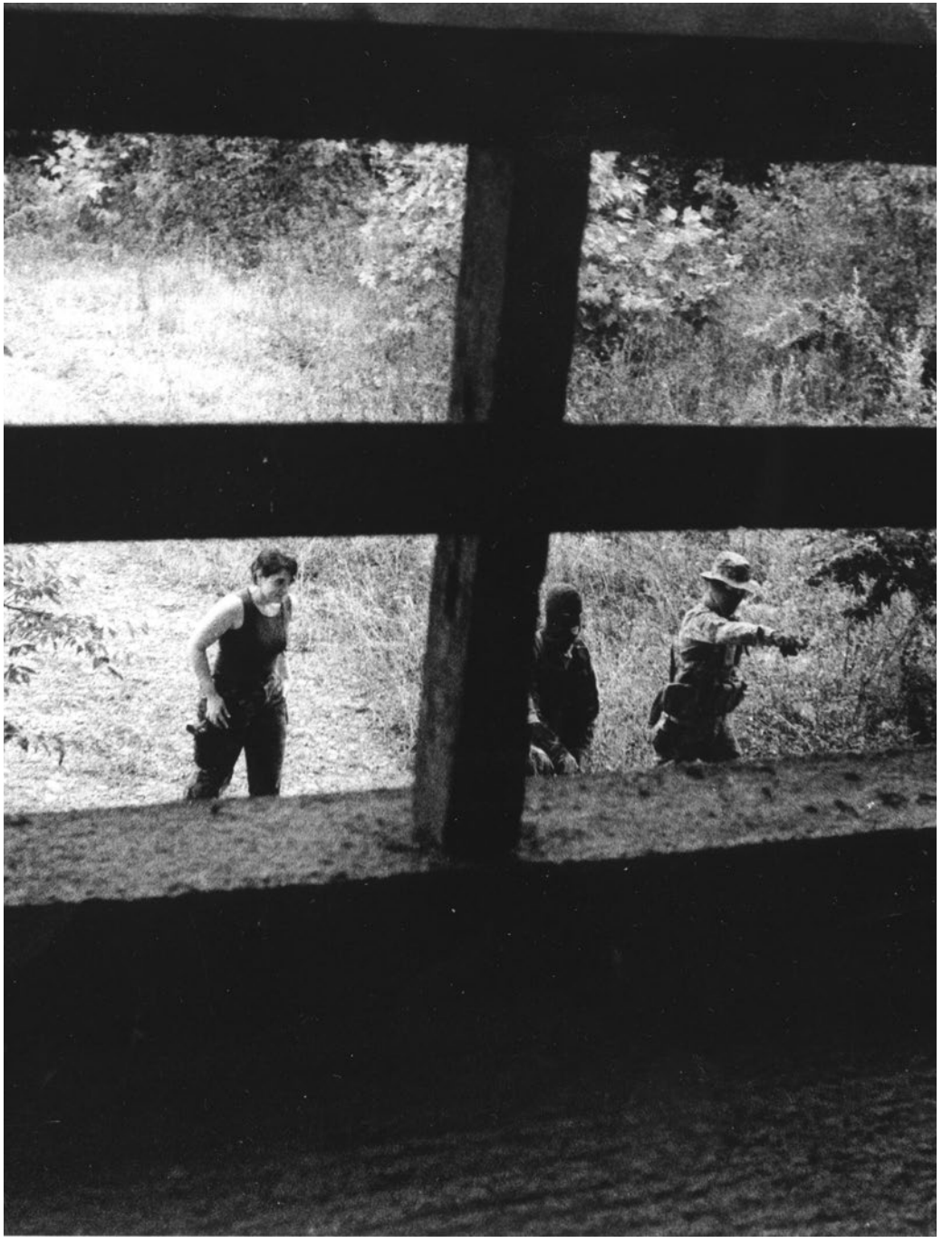
Italy, 2021. In the beginning there were men. Men with a house, a family, a place to come back to. Now there is nothing left. The war wiped out everything. Among the rubble and the screams, the refugees are now on their way. They seek shelter, they seek salvation. But when everything disappears, what do you hold on to? What do you fight for?
SALT - the other war is a one-shot larp event that tells the story of a group of civilians who escaped bombing during a fictional civil war. In this event we wanted to offer the participants the hard, strong and dramatic experience of a world without heroes: a story of humanity and survival, told through cruelty, oppression and hopes. The design of the event wanted to offer a narrative as tragic and realistic as possible, which would allow players to immerse themselves in a hardcore and violent experience.
What are you willing to do to stay alive? And what are you willing to lose, that war has not already taken away?













ORGANIZZATORI

Francesca Romana Cicetti
Marcello Ruggeri
Mauro Scanagatta
Tommaso Nonvino

COLLABORATORI

Fabio Costa
Davide Paonessa
Emilio Lo Giudice
Pablo Silvi
Giulia Spinato
Fabio Spinelli
Ascanio Viarigi
Axel Masoero
Camilla Missaglia
Daniela Camba
Luca Ghizzardi
Giulia Stolfini
Micol Polacci
Camilla Cozzini
Emanuele Brusa
Elio Biffi
Alberto Marzona

SORTILEGIO

Terre Spezzate

Fantasy

Sortilegio Reboot è stato un larp fantasy ispirato alle leggende Arturiane giocato nella cornice di uno meraviglioso castello e del suo parco. La struttura è stata utilizzata in tutte le sue parti affinché fosse possibile ricreare un medioevo attraverso la lente del Romanticismo ottocentesco, dove la leggenda ha segnato i destini di dame, cavalieri, nobili e straccioni. Fiabesco, sentimentale, epico, Sortilegio è stato un viaggio nelle atmosfere delle chansons de geste e delle storie del Ciclo Bretone.

Tematiche quali la gloria e fama, tentazione dell'eroismo, amore, lealtà, sacrificio, ideale, amicizia, tradimento, vendetta, hanno fatto da timone all'intero arco narrativo.

Già nel 2016 un primo Sortilegio aveva visto la luce condensato però in un solo giorno ma le storie da raccontare in una ambientazione così ricca erano troppe. La trama, ora su due giorni, è stata profondamente cambiata e adattata alla nuova location migliorando i ritmi narrativi.

I personaggi sono stati ripresi, smontati e riscritti. Alcuni eliminati e i più deboli sono stati rinforzati o "fusi" con altri dando vita a un larp completamente diverso dal primo. Inoltre, per la prima volta, sono stati previsti personaggi per ragazzi di 10/12 anni che hanno potuto vivere un'esperienza fantastica giocando con i propri genitori.

La leggenda di Artù è stata affrontata da un punto di vista inusuale, quello dei progenitori. I libri e il grande schermo ci hanno raccontato la storia dei cavalieri della Tavola rotonda in cento modi ma come potrebbe essere stato il tempo dei loro padri? Quali eventi alle radici della leggenda che tutti conosciamo?

Una generazione prima di Artù, nel castello di Tintagel, in Cornovaglia, regna un buon amico ed alleato del giovane Uther Pendragon. Il Signore del castello è da sempre morbosamente geloso delle figlie, in particolare della maggiore che non ha mai concesso in sposa a nessuno. Tuttavia, per il benessere del regno, sul quale grava un'oscura profezia, è costretto a ricredersi.

Solo il più valoroso e cortese dei pretendenti pió avere in moglie sua figlia e in dote il suo feudo, ma le trame delle Morgane e dei nemici dei Pendragon mettono a dura prova il futuro della Britannia e il sogno di Re Uther.

27 Ottobre

Castello Sannazzaro di Giarole (AL)

90

60€

2 Giorni

www.grv.it/sortilegio2018

Micol Polacci





ENGLISH ABSTRACT

Sortilegio Reboot was a two-day fantasy larp for 90 players, inspired by the Arturian legends played in the framework of a marvelous castle and its splendid park. Arthur's legend has been addressed from an unusual point of view, that of the ancestors.
A generation before Arthur, in the castle of Tintagel, in Cornwall, reigns a good friend and ally of the young Uther Pendragon. The Lord of the castle has always been morbidly jealous of his daughters, in particular of the eldest who has never been allowed to marry. However, for the welfare of the kingdom, which is haunted by a dark prophecy, he is forced to change his mind.
Only the bravest and most courteous of the pretenders can have the hand of the fair princess Marion. But the plots of the witches and of the enemies of Uther Pendragon put the future of Britain and the dream of the king on a severe test…













ORGANIZZATORI

Andrea Capone
Fabio Spinelli
Tommaso Nonvino
Gabriella Aguzzi
Paolo Brizio
Alessandro Miccoli
Alessia Boni
Vanessa Guazzi
Arianna Busti
Camilla Cozzini
Maria Grazia Ceruso

COLLABORATORI

Marzia Fileppi
Flavia Ponzio
Chiara Bottone
Emilio Lo Giudice
Romanengo
Marco Ascanio Viarigi
Massimiliano Milano
Roberta Carrer
Giorgio Capone
Valerio Borsò
Fabio Popper
Daniele Cristina
Federico Grossi

SUBLUMINAL

Terre Spezzate

Fantasy

"Una favola nera. Il giorno e la notte. Per sempre vicini. Eternamente divisi"

Immergiti in una favola gotica, in un racconto onirico da leggere al tramonto. Esplora i cupi corridoi del castello alla fine di ogni strada perduta, dove chi ha smarrito la via dimora in un sogno fuori dal tempo. Sfiora la malinconia e il mistero dei luoghi di confine, in cui l'eternità si scioglie in una strana nostalgia. Scegli fra il bagliore di mille candele e il fascino suadente della notte e preparati a vivere l'esistenza contraria di chi, come te, segue l'immutabile danza della luce e del buio. Sarete per sempre vicini. Ed eternamente divisi. SubLuminal è un larp in costume, un viaggio di tre giorni tra il bianco ed il nero, tra l'amore e il destino, tra la bellezza e il ricordo. Ispirato a opere come Ladyhawke, La Storia Infinita, Il Labirinto del Fauno, Stardust e il Racconto dei Racconti, SubLuminal trasforma la magia del racconto dandole vita, lega con un sottile filo rosso tutte le storie narrate tra i personaggi in una favola gotica avventurosa e affascinante, un racconto corale teso fra l'inevitabilità del conflitto e il potere dell'immaginazione.

2 Ottobre

Forte Ardietti (MN)

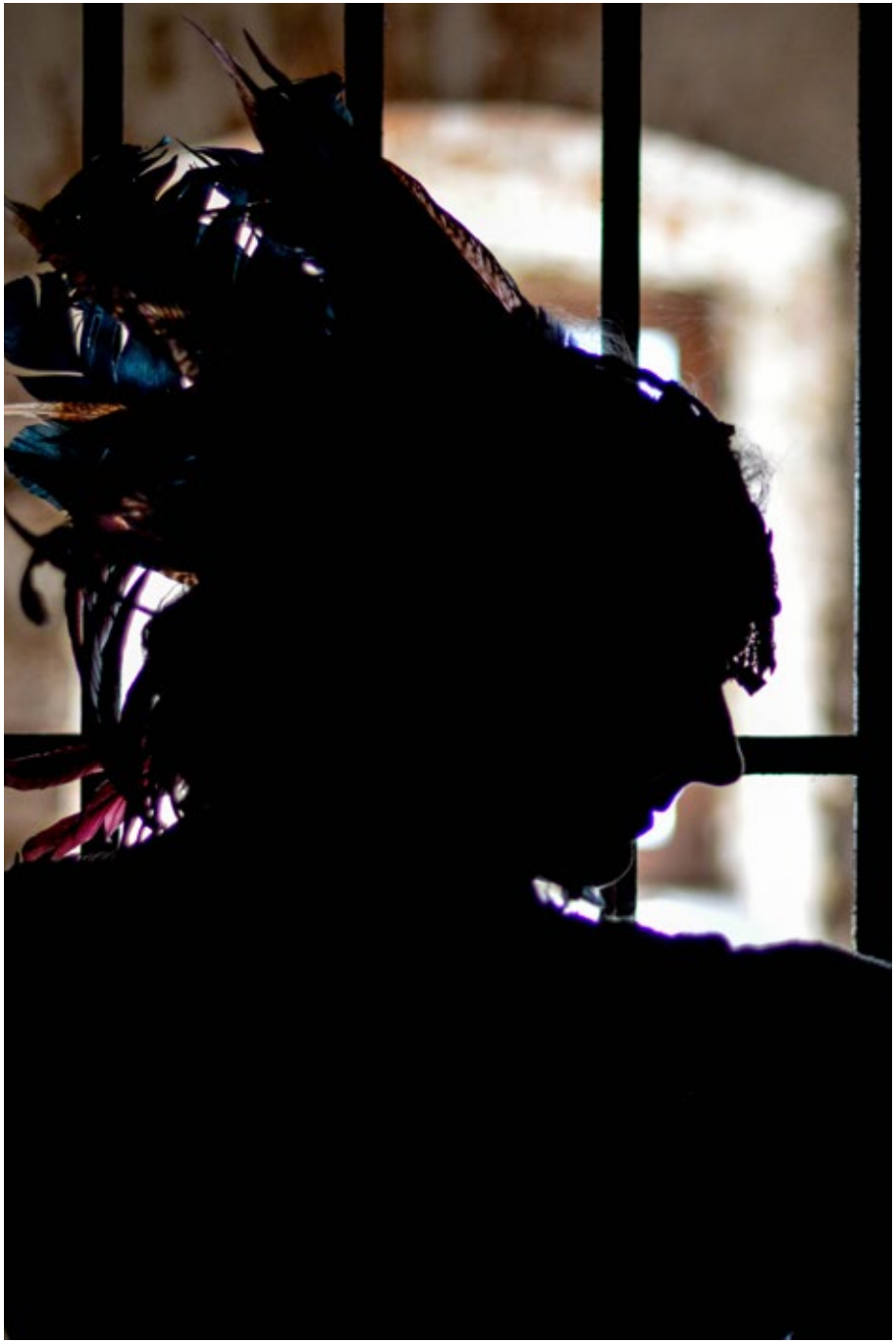
120

80–250€

3 Giorni

www.grv.it/subluminal

Massimo Laurenzi
Camilla Missaglia
Lisa Muner





ENGLISH ABSTRACT

"A dark tale. Day and night. Always together. Eternally apart".

A gothic tale, a dreaming story to be read at sunset. Come and explore the dark corner of the Castle at the end of every road. Where you will find the traveller who lost their way and chose this place as their new house. The melancholy and mistery in the far corner of the world is the main plot of this shared tale. Choose between light and dakness, and explore the differences betweend bright sunshine and a candlelit night. Produced by Terre spezzate - creators of "The Twilight of the Gods" and "Bayes' Theorem" - and inspired by classical tales and movies, like "Ladyhwake", "The NeverEnding Story", "Pan's Labyrinth" or "Stardust", SubLuminal reenacts the magic of the old folk tales and connects all the character backgrounds into a three-day long, magic adventure between black and white, love and memories, beauy and destiny.













ORGANIZZATORI

Marco Bielli
Giacomo Sommella

COLLABORATORI

Filippo Alganon
Riccardo Ciapponi
Daniele Cris
Francesco Beccalossi
Dario de Gasperi
Marco Brugnerotto
Massimiliano Milano
Fabio Costa
Simonluca Riolo
Edoardo Barbieri
Alessio Guilizzon
Francesco Pregliasco
Gianmaria Giardino
Matteo Verzeletti
Barbara Crivelli
Aladino Amantini
Francesco De Gasperin
Francesca Romana Cicetti
Luca Sparagino
Francesca Fracassi
Daniela Camba
Nicolò Patrone
Alessandro Zerbini
Maurizio Sala
Luca Catino
Sara Donnarumma
Tommaso Nonvino

TEAR ASUNDER

Fulcron GRV - Elder Scroll GRV

Post Apocalittico

Tear Asunder è un evento larp one shot che ha visto contrapporsi tre fazioni con ideali e scopi molto diversi tra loro, teatro di cruente battaglie, tradimenti e amori, in un'ambientazione post apocalittica originale. L'evento non comprende un regolamento particolarmente complesso, ma si basa soprattutto sull'interpretazione e sulle emozioni dei personaggi.
Il tempo sembra essersi fermato dopo la Seconda guerra mondiale, dividendo bruscamente tutti i popoli: i discendenti di chi ha sperimentato sulla propria pelle gli orrori della guerra hanno deciso di intraprendere la via drastica del rifiuto per la tecnologia, ma c'è chi invece vede ancora qualcosa di buono in quell'avanzamento tecnologico che stava tanto a cuore ai loro avi. Infine, c'è chi ha scelto la via del culto religioso e della pace, tentando coraggiosamente di riunire tutte le fazioni di superstiti di un mondo che forse ha ancora qualcosa da offrire all'essere umano.
Un potere temuto da tutti, il Ma-Thuat, serpeggia tra i personaggi, donando ad alcuni di loro capacità incredibili, al limite del soprannaturale. La pace sembra ancora un miraggio, niente è stato appreso dalla follia della guerra che, tempo prima, ha corrotto il mondo per sempre. Un'altra battaglia è stata da poco combattuta, e i superstiti vagano ormai da giorni in cerca di un riparo, quando una mano tesa in aiuto si manifesta di fronte a loro. In queste strane circostanze, le tre fazioni si trovano una di fronte all'altra, e se sarà pace o se ancora scorrerà il sangue saranno solo i partecipanti a deciderlo.

16 Giugno

Casa Delle Guardie (BO)

30

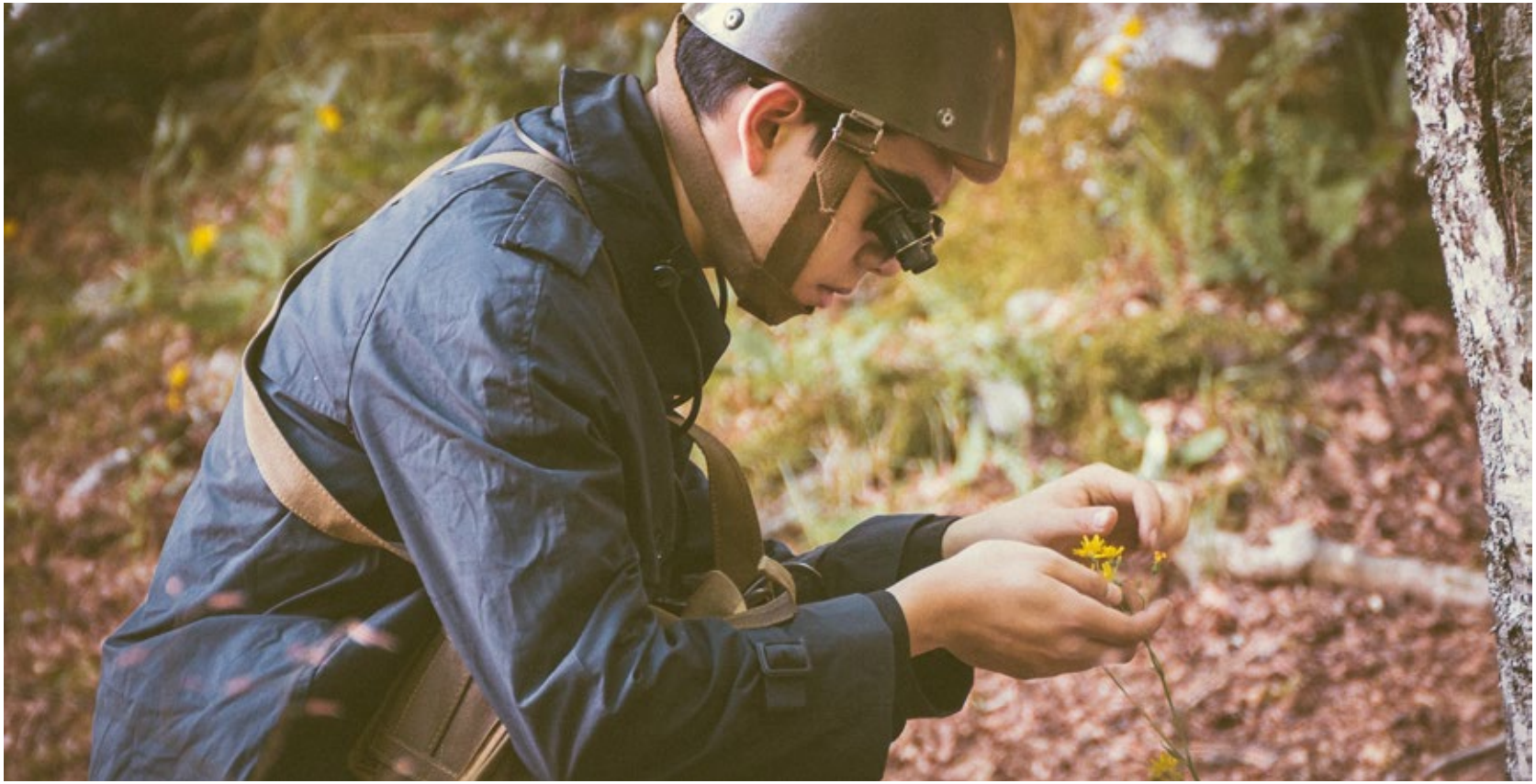
15€

1 Giorno

www.fulcrongrv.it

Luca Romagnoli





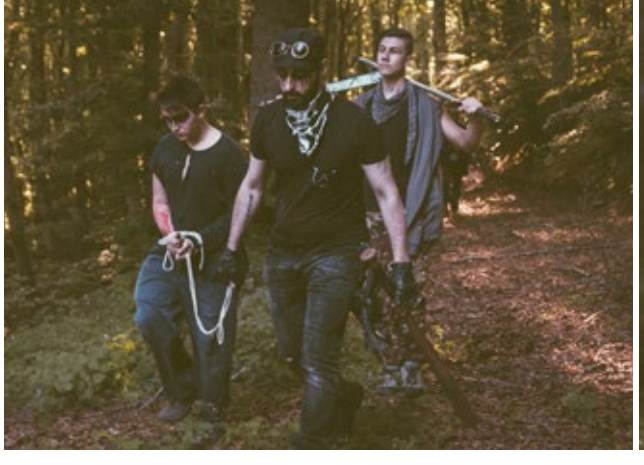
ENGLISH ABSTRACT

Tear Asunder is a one-shot larp in which three factions compete with each others. Everyone of them is driven by different ideals and objectives.
Time seems to have stopped after World War II, and people have been roughly divided: the descendants of those who suffered because of the War, which chose to refuse every kind of technology, and the ones who still believe that technology itself may represent a way to a new birth. Moreover, other people chose the way of Faith, trying to put together all the remaining factions of a World that could still offer something to human beings. A frightening power, known as Ma-Thuat, rests inside some of the characters, giving to some of them amazing supernatural abilities.













ORGANIZZATORI

Filippo Santi
Filippo Cumoli
Mattia Santi
Martina Casatori

COLLABORATORI

Laura Dolla

THE BRIDGE

Montodine Live

Storico

Anno 1889, il cinquantaduesimo del regno di Victoria di Hannover, regina di Gran Bretagna e Irlanda, Imperatrice delle Indie.
Londra è la degna, cosmopolita capitale del più grande Impero della Storia, ma nell'East End e nel grigio tappeto di slums che si stende fino a Canning Town imperversano sanguinose faide tra le gang criminali, in lotta per la supremazia.
Cos'è The Bridge? Lo si potrebbe definire come una riunione, un negoziato tra le più influenti gang criminali dell'East End di Londra.
Il primo incontro ebbe luogo nella zona dei Docks nel 1868 e culminò con una sanguinosa guerriglia urbana. Dopo meno di due ore e la Polizia fu costretta a intervenire: la giornata si chiuse con il notevole bottino di 688 arresti. Il fallimento del primo esperimento, tuttavia, offrì a settori spregiudicati di Scotland Yard interessanti elementi di riflessione. The Bridge riaprì le porte nell'anno 1875 e stavolta sotto il patrocino della Polizia Municipale di Londra, tenuto in un territorio sempre diverso.

È il 1889 e nella zona franca di Dorset Street, nel territorio della gang nota con il nome di Bambini di Whitechapel, The Bridge è arrivato alla sua nona convocazione.
The Bridge per noi è stato un bizzarro esperimento, con il quale la nostra associazione ha tentato per la prima volta di aprire il suo approccio al gioco e l'estetica integrale che la contraddistingue a una più ampia partecipazione.
Nel setting criminale e tardo-vittoriano abbiamo concentrato tutti gli elementi caratteristici, etnici e pulp della tradizione cinematografica e letteraria. Il nostro primo obbiettivo è stato quello di rendere nel dettaglio la grigia cornice delle slums londinesi e dei quartieri industriali, gravate dall'ombra dei delitti di Jack lo Squartatore e dalla miseria materiale e morale.
Quello che ne è schizzato fuori è stato un LARP decisamente inedito, sordido e meschino, di grande impatto estetico.
Una piccola creatura fiera e tumefatta, incrostata dal fango di Londra.

7 Aprile

Podere di Omrbianello (CR)

60

100€

2 Giorni

www.montodinelive.it/thebridge

Marta Piantanida
Luca Tenaglia
Elisa Rampa





ENGLISH ABSTRACT

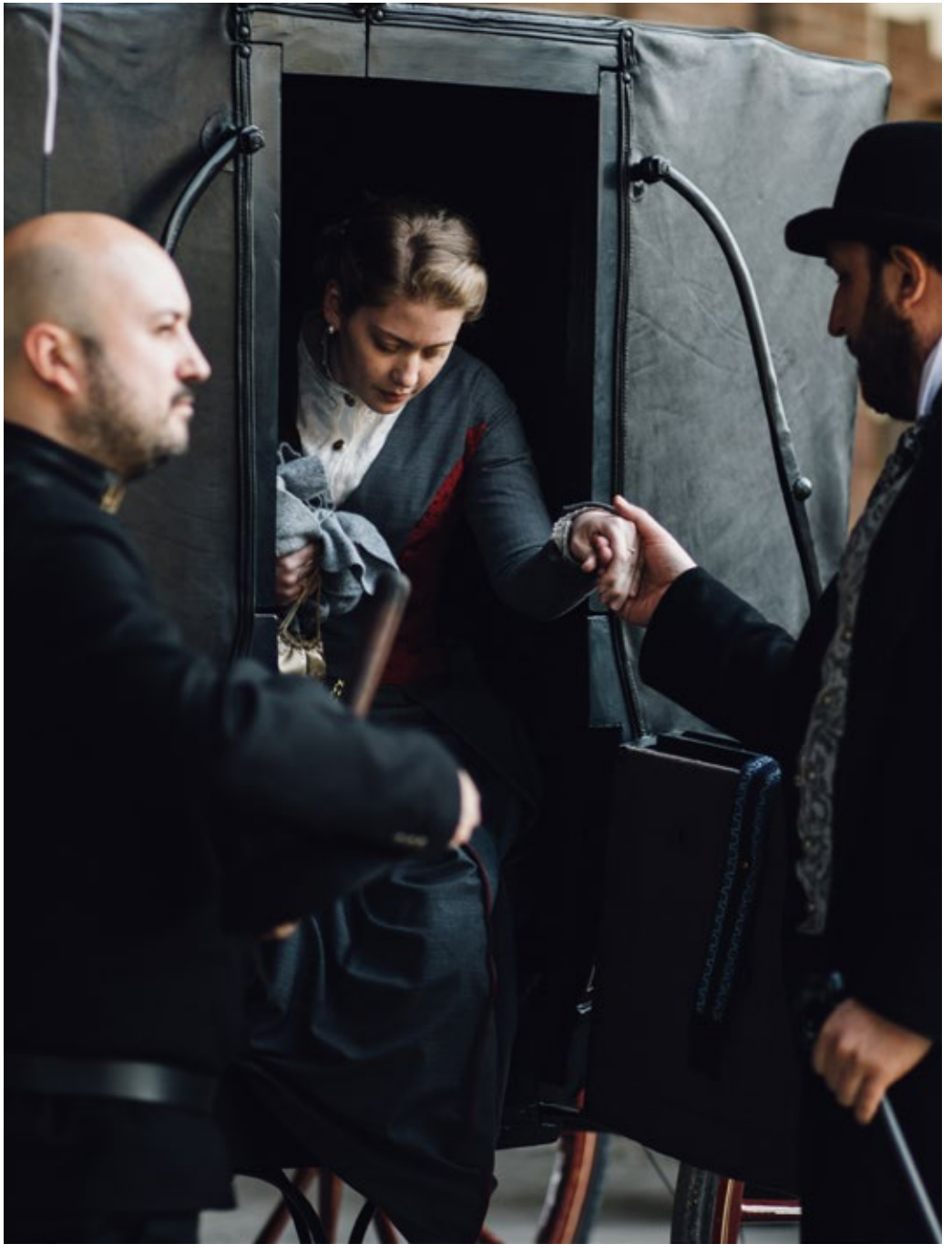
1889, London is the worthy, cosmopolitan capital of the greatest empire in history, but in the East End bloody feuds rage among the criminal gangs, fighting for supremacy.
The Bridge was a meeting, a negotiation between the most influential criminal gangs in the East End of London. The Bridge was also a bizarre experiment, in which we tried to open our aesthetic approach to the game to a wider public. In the criminal and late Victorian setting we have focused all the characteristic of the cinematographic and literary tradition. Our first goal was to detail the gray frame of London slums and industrial districts, burdened by the shadow of Jack the Ripper's crimes and by material and moral misery. What came out was a decidedly new LARP, sordid and petty, of great aesthetic impact. A small, fair and swollen creature, caked with London mud, that we are very proud of.













ORGANIZZATORI

Luca Carcano
Elisabetta Doria
Marco Ferrari
Maddalena Gattoni
Mauro Giroletti
Aurora Rossini

COLLABORATORI

Paola Alfreddóttir
Valentina Barioli
Damiano Bertolesi
Laura Boschetti
Ilaria Cavalli
Lucio Decio
Moreno Dei Ricci
Tommaso Doria
Elena Legramanti
Emanuele Gusmaroli
Claudia Locatelli
Giada Mazzola
Giacomo Patrini
Nicola Pignoli
Vera Rossini
Lorenzo Samanni
Davide Siliprandi
Francesco Trunfio
Mario Villani
Claudia Zecchini
Riccardo Zucchetti

WILLOW TREE

Terre Spezzate

Favola Gotica

Un antico villaggio dove uomini e donne, saggi e sacerdoti, cuori innocenti e anime in tumulto vivevano all'epoca dei processi alle streghe: la paura del diavolo e dei malefici perpetrati dalle sue amanti minacciava la serenità del sonno notturno degli abitanti.
Willow Tree è stato un larp di tre giorni diviso in quattro atti, e ha offerto un'esperienza di gioco immersiva, proiettando i giocatori nelle atmosfere di un'Europa rurale del '500, quando il patriarcato, la fede, il mistero e la magia imperavano.
L'esperienza era di taglio autentico e realistico: non sono mancate quindi tematiche e scene forti, adatte a partecipanti adulti. L'evento prevedeva un'accurata ricostruzione scenografica e tematica di un piccolo villaggio del tardo Medioevo con la quotidianità dura, modesta e pratica dei suoi abitanti. I giocatori sono stati chiamati a svolgere lavori manuali tipici del periodo storico, oggetto di un apposito workshop iniziale. La narrazione non seguiva un continuum temporale lineare: in particolare il secondo atto, rispetto al primo, si svolgeva esattamente 5 anni prima, un flashback di una giornata particolare: non si è trattato di un viaggio nel tempo, bensì di un espediente narrativo per raccontare fatti accaduti prima dell'inizio della storia primaria e che avevano importanza anche nel presente. L'esperimento è riuscito, anche se ha richiesto molto mastering attivo.
Come in un film anche Willow Tree ha avuto la sua colonna sonora durante l'intero evento. La musica continua di sottofondo ha accompagnando con trasporto la narrazione.
Abbiamo voluto rappresentare la tradizione orale dell'epoca presentando molti materiali ispirativi e di background in forma di video con voce narrante: "i sussurri di Willow Tree" che hanno aiutato i giocatori a immergersi nell'evento in maniera più diretta tramite leggende, pettegolezzi e storie popolari. Anche il trailer di presentazione raccontava la leggenda della fondazione del villaggio con una suggestiva serie di disegni animati illustrati da un narratore. La scelta dei personaggi è avvenuta tramite teaser funzionali ispirati a un erbario medioevale che indicavano le tematiche e le caratteristiche. Solo in seguito il giocatore riceveva la scheda, scritta come una preghiera e una confessione a Dio. Il larp è stato un successo ed è prevista una replica futura.

8 Giugno

Montecrestese (VB)

62

75–225€

3 Giorni

www.grv.it/willow

Marco Alessi
Michela Molinari
Simone Biagini
Stefano Kewan Lee





ENGLISH ABSTRACT

A village at the time of witch trials, Willow Tree was a 3-day larp of 4 acts, an immersion into 1518 rural Europe, its patriarchy, faith and mystery, with strong scenes, suitable for adults. The event provided for an accurate scenographic small village with the daily life of its inhabitants who carried out the manual works. The narration did not follow a linear temporal line: 2nd act took place exactly 5 years earlier, a flashback of a particular day. The larp had its own soundtrack during the event and we represented the oral ancient tradition using many background materials in the form of video with narrative voice. Also the presentation trailer told the legend of the village foundation with a suggestive series of animated drawings illustrated by a narrator. The choice of the characters took place through functional teasers inspired by a medieval herbarium that indicated the themes of the characters. Only later did the player receive the full character sheet, written as a confession to God.













ORGANIZZATORI

Daniele Cristina
Elio Di Giovanni
Cristina Jon
Daniela Camba
Chiara Bottone
Michela Molinari
Federico Ferri
Simone Biagini
Alessia Boni
Francesco Beccalossi

COLLABORATORI

Micol Polacci
Marco Alessi
Marco Ascanio Viarigi
Stefano Kewan Lee
Laura Dolla
Emanuele Brusa
Matteo Di Domenico
Francesco Tosi
Paolo Brizio
Andrea Marmugi
Maurizio Crespini



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
- Sito / Website
- Fotografo / Photographer



Ph. Marta Piantanida

BATTLE FOR VILEGIS

Battle for Vilegis

Fantasy

La storia di Battle for Vilegis si snoda all'interno di quattro eventi durante l'anno, che vedono fino a 1400 giocatori darsi battaglia con ogni mezzo a loro disposizione per conquistare Vilegis, il Crocevia dei Mondi.
Ogni evento si svolge nell'arco di cinque giorni, e il gioco non si ferma mai: tra battaglie campali e assedi, rituali ed esplorazioni, missioni ed intrighi ogni giocatore sceglie come affrontare la propria giornata e come scrivere la propria storia. Il contesto medievale-fantasy delle Casate di Lunaria fa da cornice a diversi stili di gioco, sia che si combatta con la penna, sia che si faccia parlare la spada.
Le scenografie nella location sono di vario tipo, come la Cittadella in cui incantatori, apotecari, guerrieri e studiosi si riuniscono nelle sedi delle rispettive Accademie, o i fortini delle Casate con mura abbattibili, torri e diverse entrate da difendere contro ogni sorta di attaccanti, o il Valico, un antico terreno sacro alle malevole divinità primeve di Vilegis, in cui la realtà si assottiglia ed i mondi si toccano. Nel 2018 tre nuove Casate si sono affacciate alla contesa portando a sette le fazioni tra cui scegliere. Inoltre, hanno aperto i battenti due nuove località all'interno della piana: la Cripta, nei pressi della Cittadella, un labirinto che si estende tra corridoi e mura, al cui interno farsi strada al alla ricerca di antichi manufatti ed oggetti incantati non è semplice, anche perché non sempre i passaggi rimangono gli stessi dopo che si è voltato l'angolo; il Giardino del Sogno, ai confini della piana, incastonato tra la vegetazione, ricco non solo di erbe rare e reagenti, ma anche di incubi e trappole di ogni sorta.
La scelta su chi essere a Vilegis è aperta: possono essere giocate ambientazioni originali o tratte da altri contesti, purché attinenti ai concept delle Casate fra cui è possibile scegliere. Infatti, a muovere avventurieri di ogni sorta verso Vilegis è il potere degli Spettri, raffigurazioni delle forze del Creato, tredici in totale.
Le Casate, guidate dai Guardiani, hanno giurato di servire ciascuno un diverso Spettro, attirando i personaggi a seconda dell'ideologia alla quale sono più affini. Scopo di ogni Guardiano è innalzare il proprio Spettro al di sopra degli altri, con la consapevolezza che solo uno tra questi regnerà per un anno, facendo riecheggiare la propria eco in tutti i mondi del Creato.

1 Maggio 2012

Lazio

1400

45 – 60€

4

www.battleforvilegis.com

Santolo Felaco
Valentina Malavenda
Luciana Paris
Mille961iso





ENGLISH ABSTRACT

The chronicles of Land of Ancient begin in 2011. The game plots are based on the return, in the world in which the chronicles take place, of an ancient enemy race, coming from another plane of existence, the Manathulls, terrible beings with stripped faces, thirsty for Energy that shapes the world of LoA; a war now seems inevitable, but the choices of the characters will write their fortunes.
The style of play is medieval fantasy, with a strong prevalence of PvE, a constant presence in every event, even in different forms, even if there is no lack of clashes and feuds among the players themselves.
Particular relevance is given to the players' backgrounds, around which are built unique abilities and plots related to personal stories.
The visual impact of the sets is also important, to create an engaging and exciting atmosphere, stimulating interpretation and immersion: each event of this campaign is carried out within suggestive historical places.













ORGANIZZATORI

Battle for Vilegis

COLLABORATORI

Battle for Vilegis

BLAZING HORIZON

Nautylus

Distopico

"Divenimmo sopravvissuti, bambini sperduti nel nuovo mondo."

Quattro anni fa Blazing Horizon, campagna distopica, iniziava così il viaggio dei suoi giocatori e del Plotone XXX nei Nuovi Stati Uniti d'America del 2119.
In questi anni i giocatori sono stati i valorosi Ribelli opposti alla Tirannia di Alleister III, coloro che hanno resistito all'assedio del loro quartier generale e che hanno aizzato il popolo fino a conquistare la Capitale. I personaggi hanno così gettato le basi per la costruzione di un nuovo Stato all'insegna della democrazia, in un mondo dove tale parola era stata dimenticata.
Alleister III, nei suoi settant'anni e più di regno, ha lasciato dietro di se uno stato e dei cittadini distrutti, insieme ad alleanze strette che esigono di venire rispettate e fedelissimi che vogliono riconquistare la loro Capitale. Il Presidente quindi si trova ad impiegare il Plotone per affrontare le continue minacce: politiche nei casi del Sud e dell'Est, e militari nei casi dell'Ovest e del Nord.
Eppure… in molti hanno avuto l'impressione che questo fosse soltanto l'inizio di un qualcosa di più grande, di più oscuro, di più marcio. Nemmeno la morte di Alleister III, trovata vecchia, in un bordello del Sud e qui venduta come merce, è stata il sollievo che tutti si aspettavano. Le presenze sovrannaturali nei Nuovi Stati Uniti sembrano farsi più presenti, più opprimenti. Antichi Dei camminano sulle strade dissestate insieme ai nuovi Dei, filosofie dimenticate stanno venendo riscoperte, insieme ai molti segreti che il Brillamento non è riuscito a cancellare.

12 Gennaio 2016

Emilia Romagna

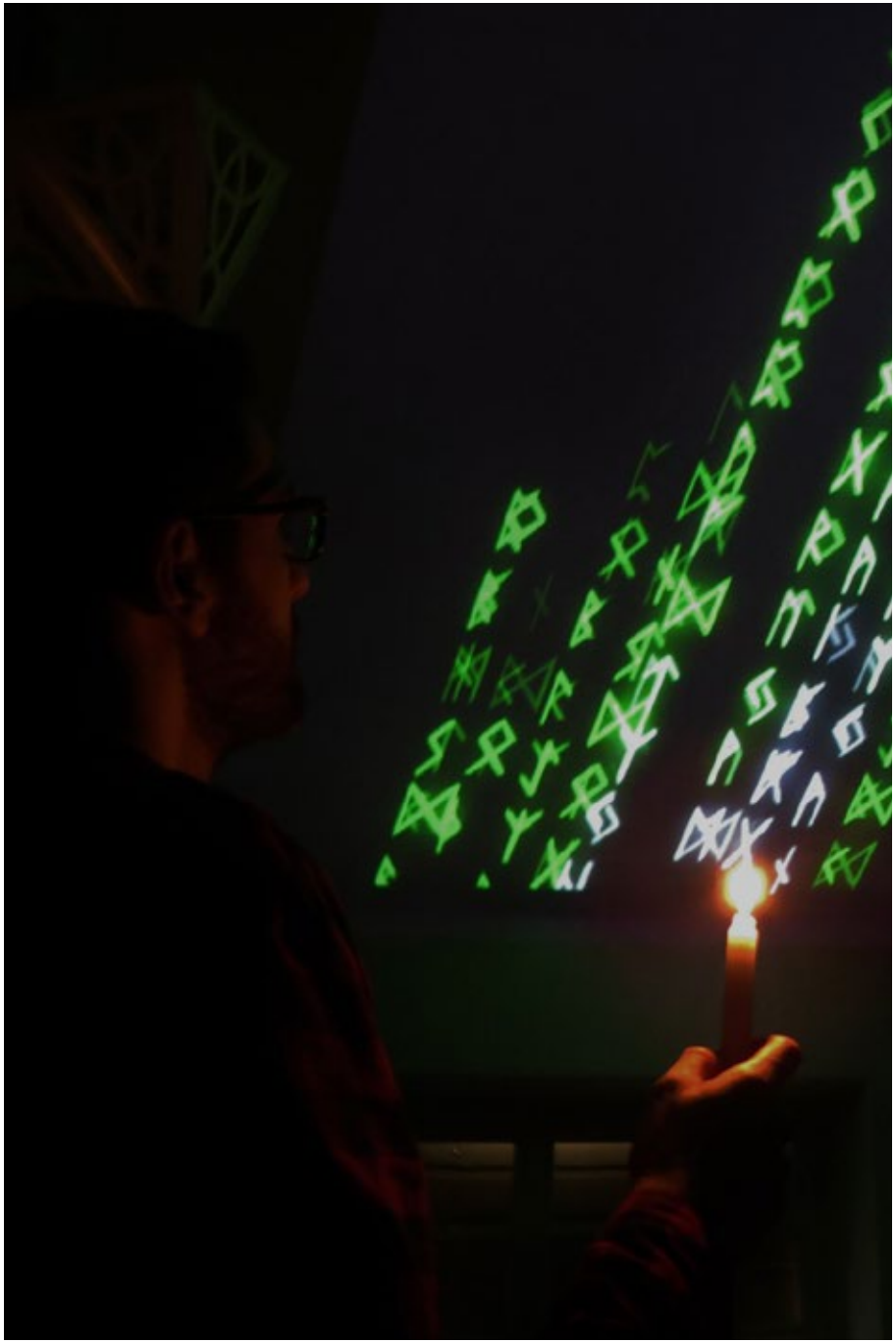
40

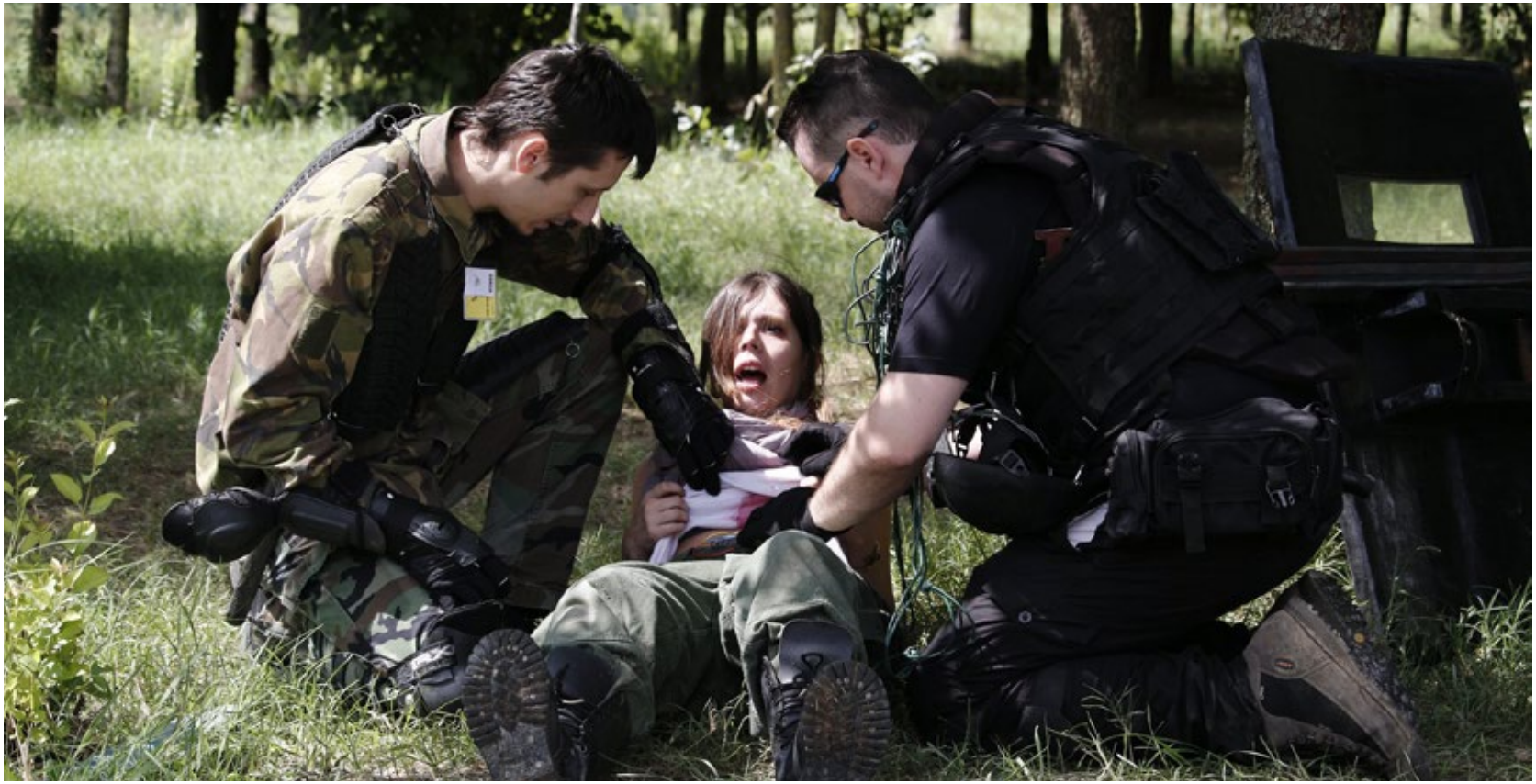
15–30 €

5

www.nautylusgrv.wordpress.com/progetti/blazing-horizon

Enrico Comunello
Francesca Zaccari
Gaja Granata





ENGLISH ABSTRACT

Four years ago, Blazing Horizon, a dystopian campaign, began to tell the journey of its players and of "Platoon XXX" in the New United States of 2119. In these years the players have been the brave Rebels opposed to the Tyranny of Alleister III, those who have resisted the siege of their headquarters and who have incited the people to conquer the Capital. The characters thus laid the foundations for the construction of a new state under the banner of democracy, in a world where this word had been forgotten. And yet... many had the impression that this was only the beginning of something bigger, more obscure, more unpleasant. The death of Alleister III was not enough. The supernatural presences in the New United States seem to become more oppressive. Ancient Gods walk on uneven roads with the new Gods, forgotten philosophies are being rediscovered, along with the many secrets that the Blast failed to erase.













ORGANIZZATORI

Gaia Granata,
Tommaso Muzzini
Gian Maria Farnelli
Silvia Turrin
Eddy Miele
Damiano Tessarolo

COLLABORATORI

Luca Bernini
Riccardo Munari Sarah
Colombara Andrea
Colombara Mauro
Scupilliti
Alice Giorgeschi
Elisa Zanoli
Mattia Ferri
Zaccari Francesca
Costenaro Manuel

LAND OF ANCIENT

L'Ordine degli Elementi

Fantasy

Le cronache di Land of Ancient iniziano nel 2011, e la campagna conta attualmente circa 15 eventi. Le trame di gioco si basano sul ritorno, nel mondo in cui si svolgono le cronache, di un'antica razza nemica, proveniente da un altro piano di esistenza, i Manathull, esseri terribili con il volto scarnificato, assetati dell'Energia che plasma il mondo di LoA; una guerra sembra ormai inevitabile, ma saranno le scelte dei personaggi a scriverne le sorti.

Lo stile di gioco è fantasy medievale, con una forte prevalenza di PvE, una presenza costante in ogni evento, anche in forme differenti, seppure non manchino scontri e faide tra gli stessi giocatori. Accanto all'ambientazione, è stato creato un regolamento, denominato "Role2Be", che comprende chiamate e abilità, ma ha una meccanica di gioco molto semplice e immersiva. Non esistono punti esperienza, classi o livelli propri del giocatore: per favorire l'immersività, tutte le abilità e i relativi incrementi possono essere apprese soltanto in gioco dal personaggio, allenandosi, con le opportune figure di riferimento, su una determinata abilità. Particolare rilevanza è data ai background dei giocatori, attorno ai quali si costruiscono abilità uniche e trame correlate alle storie personali, che vanno a contribuire alla complessità dell'ambientazione di LoA. Importante è anche l'impatto visivo delle scenografie, per creare un'atmosfera coinvolgente e emozionante, stimolando l'interpretazione e l'immersività: ogni evento di questa campagna viene svolto all'interno di suggestivi luoghi storici.

9 ottobre 2011

Basso Lazio - Alta Campania

50

25€

4

www.facebook.com/lordinedeglielementi

Giuliano Molle
Marco Fisucci
Tommaso Sorge





ENGLISH ABSTRACT

The chronicles of Land of Ancient begin in 2011. The game plots are based on the return, in the world in which the chronicles take place, of an ancient enemy race, coming from another plane of existence, the Manathulls, terrible beings with stripped faces, thirsty for Energy that shapes the world of LoA; a war now seems inevitable, but the choices of the characters will write their fortunes.
The style of play is medieval fantasy, with a strong prevalence of PvE, a constant presence in every event, even in different forms, even if there is no lack of clashes and feuds among the players themselves.
Particular relevance is given to the players' backgrounds, around which are built unique abilities and plots related to personal stories.
The visual impact of the sets is also important, to create an engaging and exciting atmosphere, stimulating interpretation and immersion: each event of this campaign is carried out within suggestive historical places.













ORGANIZZATORI

Daniele Vittiglio
Davide Vittiglio
Roberta D'Amata
Davide Miele
Denis Alfano
Flavio Secondino
Andrea Pistilli
Tommaso Sorge

COLLABORATORI

Giuseppe D'Amata
Giuseppe Santoro
Simone Cerro
Lorenzo Conti
Marco Fisucci

Corvi di Giano
(associazione di
rievocazione)

I FIGLI DELL'ARPA

Bardi di Sadirvan

Fantasy

L'evento "Dalle Macerie – I Figli dell'Arpa" è stato il primo dopo la conclusione di un lungo ciclo narrativo; abbiamo voluto che rappresentasse una nuova ripartenza per tutti, sia dal punto di vista narrativo che organizzativo. Lo staff ha subito dei cambiamenti notevoli e la trama, dovendo introdurre una nuova saga, è ripartita con uno salto temporale dagli ultimi avvenimenti giocati. I partecipanti si sono ritrovati ad affrontare le conseguenze di un conflitto che si è protratto troppo a lungo, in una Sadirvan che cerca faticosamente di tenersi in piedi in un mondo di rovine: la guerra è finita, ma i suoi strascichi si fanno sentire anche a distanza di anni.
Questo evento è servito ad alcuni personaggi per chiudere vecchi conti, ad altri per aprirne di nuovi, ha gettato le basi per un'avventura appassionante e ha permesso a staff e giocatori di gettarsi in una sfida divertente e mai scontata.
Come ad ogni evento dei Bardi, ai partecipanti è stato chiesto di collaborare in vari modi alla buona riuscita dell'evento, non soltanto tramite il gioco e l'immedesimazione nel personaggio ma anche rendendosi responsabili di alcuni elementi di scenografia, come i campi delle Famiglie e varie strutture di gioco: ad esempio, un alchimista ha bisogno di un laboratorio, un fabbro di una forgia, e così via. La realizzazione degli stessi elementi viene data in mano ai giocatori che portano così il loro gusto estetico e la loro abilità direttamente dentro al live.
L'evento si è svolto serenamente e senza intoppi, anche grazie alla presenza (continuativa e mai superflua) dell'ambulanza e di un team di primo soccorso sul luogo. Il servizio locanda in ruolo, operativo dall'alba fino a tarda notte, ha reso i quattro giorni di gioco ancora più godibili.

16 Agosto 2018

Sicilia Orientale

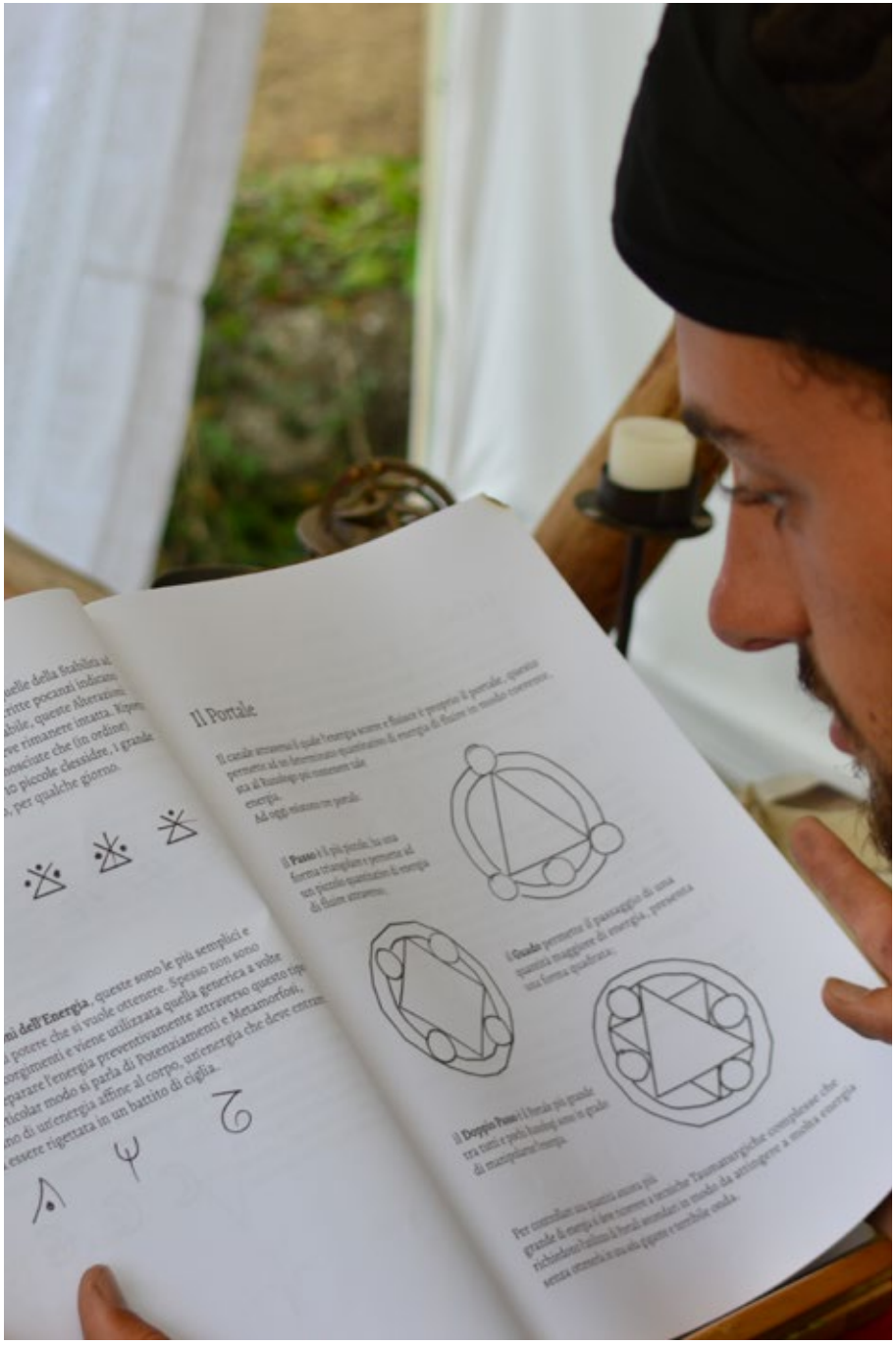
95

40€

1

www.asslotofiorito.wixsite.com/-lotofiorito/grv

Federico Fortuna





ENGLISH ABSTRACT

The event “Dalle Macerie - I Figli dell’Arpa” was the first after a long narrative cycle; we wanted it to represent a fresh start for everyone, both from a diegetic and organizational point of view. The staff has seen some remarkable changes and the plot, introducing a new saga, started with a temporal detachment from the last played events. The participants found themselves facing the consequences of a conflict that lasted too long, in a Sadirvan trying hard to stand up in a world of ruins: the war is over, but its aftermath is felt even years later.
This event helped some people to settle old scores, to open new ones, laid the foundations for an exciting adventure and allowed staff and players to throw themselves into a fun and never predictable challenge.













ORGANIZZATORI

Davide Ruscica
Tiziana Fiderio
Claudio Gravano
Ylenia Macri
Melania Esposito
Vincenzo Sichera

COLLABORATORI

Cristina Colombo
Claudio Nigro
Giuseppe Colombo

DEAD INSIDE

Terre Spezzate

Post-Apocalittico

Dead Inside è stata una campagna larp di Terre Spezzate ispirata alla serie TV "The Walking Dead" e basata sul vivere un'apocalisse zombie. Una sofferta storia corale in cui l'obiettivo più importante è la sopravvivenza in un mondo in cui ogni cosa, viva o inanimata, potrebbe rivelarsi una minaccia.
La campagna Dead Inside è stata formata da tre eventi larp di 3 giorni ciascuno, giocati durante l'estate in una fabbrica abbandonata e in un bosco nel Piemonte orientale. Ogni evento ha coinvolto quasi 100 sopravvissuti più alcune decine di "vaganti", cioè gli zombie.
Il quarto episodio della campagna è stato invece un evento di una notte in contesto urbano, giocato a Milano all'interno della manifestazione "Fox Circus". Il larp è stato infatti organizzato come iniziativa promozionale per Fox Italia, distributori nel nostro paese di The Walking Dead.
Dead Inside ha rappresentato le vita e le scelte di persone comuni nelle prime settimane che seguono un'invasione di morti viventi.
I protagonisti e le comunità cui appartengono hanno vissuto la tensione tra l'imperativo di sopravvivere e la volontà di rimanere umani e hanno dovuto cominciare a porsi delle domande.
Come si fa a capire di chi fidarsi quando tutti sono disposti a tutto pur di sopravvivere? Qual è il limite tra cosa è giusto e cosa non lo è?
La sopravvivenza in un luogo ostile è stata un tema fondamentale del larp: i partecipanti hanno dormito in tenda, cucinato su fuochi da campo o fornelli a gas e mangiato scatolame, che oltre a nutrimento era la principale moneta di scambio. Al primo episodio, i sopravvissuti hanno dovuto marciare per alcuni chilometri e persino attraversare il fiume Sesia con tutto il loro bagaglio e le provviste in uno zaino, simulando la fuga dalla città infestata di zombi.
Ciascun evento prevedeva anche la possibilità di partecipare come non morti: sono intervenuti un gran numero sia di appassionati di Zombie Walk, sia di larper, che, passando sotto le mani di una equipe di truccatori esperti, si sono trasformati in orrendi e putrefatti morti viventi.
Gli zombie hanno contribuito a creare una situazione di tensione continua, animando a turno l'evento anche nelle ore più buie della notte.

18 Maggio 2018

Provincia di Novara e Milano

100

60€

4

www.grv.it/dead2018

Camilla Missaglia
Luca Tenaglia





ENGLISH ABSTRACT

Dead Inside is a larp campaign inspired by "The Walking Dead" that focuses on experiencing a zombie apocalypse: a painful shared story in a world where everything, living or dead, could be a threat. The campaign portrays the lives and choices of ordinary people after an invasion of living dead. How do you understand who you can trust when everyone is willing to do anything to survive? What is the limit between what is right and what is not?
Survival in a hostile place was a fundamental theme of the larp, the participants slept in tents, cooked on campfires or gas stoves, ate canned food that in addition to nourishment was the main in-game currency. They had to march for a few kilometers and even cross a river while carrying all their luggage and supplies, to escape the undead hordes.
A team of make-up artists took care of turning participants into hideous and rotting undead; many people, both larpers and zombie enthusiasts, decided to attend the event as undead.













ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso
Francesco Pregliasco
Alberta Avanzi
Lorenzo Nicolosi
Marco Bielli
Sara Donnarumma
Francesca Virduzzo
Tommaso Nonvino
Giacomo Longhetti
Francesco Beccalossi
Roberto Empiri
Giulia Spinato
Davide Paonessa
Alessia Boni
Mauro Scanagatta

COLLABORATORI

Andrea Capone
Anna Zordan
Davide De Alexandris
Diana Canzi
Diego Martelli
Diego Mura
Domenico Lascala
Fabio Spinelli
Mario Di Cintio
Matteo Tusa
Vincenzo Citro

DEUS EX MACHINA

Progetto EDEN

Post-Apocalittico

Deus Ex Machina è stato l'ultimo capitolo della campagna Post-apoc che Progetto Eden ha condotto in Sicilia negli ultimi sette anni. È stata l'occasione per svelare i retroscena e le metafore intrecciati in tutto l'arco narrativo: la misteriosa organizzazione A.R.C.A. che gestiva la rinascita della civiltà era anche la responsabile dell'apocalisse che aveva distrutto il mondo conosciuto, all'insaputa dei personaggi li ha messi alla prova come cavie, osservati e valutati, ed infine si è palesata senza più veli, i suoi "apostoli" dei novelli Men-in-black discesi dal cielo con un elicottero (autentico), a "giudicare" i personaggi meritevoli di salvezza e giustiziare quelli inadatti a unirsi al nuovo ordine nascente. Con questo motore narrativo l'evento è stato strutturato su una serie di prove da superare da parte dei personaggi, facendo emergere le loro attitudini e motivazioni. Si è cercato di creare un clima da resa dei conti, spingendo ogni azione, ogni dialogo, ogni scontro all'estremo. La rivelazione dei segreti dell'A.R.C.A. è servita a mettere in discussione il bagaglio culturale, le convinzioni radicate e i modus operandi rodati in sette anni di campagna. Nella catarsi finale, ad ogni personaggio è stata data la possibilità di un dialogo ad alta tensione con le eminenze grigie che nella fiction avevano tirato i fili delle vite del gruppo da dietro le quinte, per alcuni tutto si è concluso in una drammatica esecuzione, per altri in un inatteso volo in elicottero (probabilmente il primo della storia in un larp italiano). Progetto Eden ripartirà con un nuovo filone narrativo, ambientato nello stesso setting vent'anni dopo questi avvenimenti.

20 Novembre 2011

Sicilia

100

30 – 50€

2

www.facebook.com/projectedenitaly

Alessio Messina
Francesco Pellegrino





ENGLISH ABSTRACT

Deus Ex Machina was the final chapter of a seven-year post-apoc campaign by Progetto Eden, in Sicily. The game was structured as a series of tests the survivors had to undergo to prove their worth to a mysterious organization, A.R.C.A., which in the fiction was leading the recostruction of civilization. The “wow” effect revolved around the eventual revelation that A.R.C.A had actually caused the apocalypse, to rebuild society according to their twisted vision, and had secretly watched and tested the characters for affilitation or termination. The organizers strived to mantain a high dramatic tension along the game, culminating in the arrival, at the end, of the A.R.C.A. “apostles”, dressed like typical Men-in-black, onboard a real helicopter (probably an absolute first in the history of Italian larp). Each character had a chance for a final, cathartic talk with their newfound “deus ex machina” until the unworthy were executed and the chosen carried away for an unexpected helo flight. Progetto Eden plans to start a new campaing in the same setting, twenty fictional years in the future.













ORGANIZZATORI

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

COLLABORATORI

Alessandro Anello
Francesco Amico
Mattia Colombrita
Irene Finocchiaro
Nicola Ferrantello
Piergiorgio Gilioli
Fabrizio Manno
Francesco Mascellino
Giovanni Manconi
Alessio Messina
Salvatore Simone Messina
Marco Randazzo Carla Saccullo
Paola Saccullo
Gaetano Scarpaci

DIES IRAE

Elysium

Horror

La cronaca “Dies Irae” si ispira al gioco di ruolo “Sine Requie anno XIII”. L’ambientazione è quella del Sanctum Imperium, in un alternativo 1956, sulle colline di Brisighella. La location è una vecchia casa scout, con una bellissima chiesa accessibile e un grande piazzale verde, il tutto circondato da un fitto bosco.
Tra i princìpi cardine che orientano le decisioni dei nostri Cartomanti si può annoverare sicuramente l’aspetto emotivo. L’obiettivo principale è riuscire ad emozionare i giocatori, passando dalla disperazione al terrore, fino alle più calorose grida di gioia.
Situazioni di combattimento, con sistema a chiamate semplificato e l’utilizzo di armi in lattice da larp e nerf, si alternano a situazioni di puro roleplay in cui si può completamente accantonare la scheda del personaggio. Una sessione di gioco ha una durata di ventiquattr’ore: dal pomeriggio del sabato al pomeriggio della domenica, e non è prevista alcuna pausa notturna, per aumentare il grado di immersione nel gioco.
Dies Irae è il larp incentrato sui problemi e le gioie di una piccola comunità, costituita da persone vere. Non ci sono eroi, solo gente comune. E, come gli stessi autori insegnano, i nostri Cartomanti non avranno “nessuna pietà, nessuna tregua, solo cieca ferocia”.

13 Maggio 2017

Brisighella (RA)

30

15 – 35€

4

www.facebook.com/AssociazioneElysium

Dies Irae





ENGLISH ABSTRACT

The “Dies Irae” chronicle is inspired by the tabletop Role-Playing Game “Sine Requie year XIII”, with its “Sanctum Imperium” setting, an alternate 1956. The elected location is an old scout house, with a beautiful accessible church and a large lawn surrounded by a dense forest on the hills of Ravenna. The game is based on one hand on dynamic combat situations (resolved with a simple call-based system), and pure roleplay on the other. Hopefully this will normally cater for all tastes. A game session lasts twenty-four hours: from Saturday afternoon to Sunday afternoon, and there is no night break to enhance immersion.
Dies Irae is the ideal larp for all those who want to immerse themselves in a game focused on the troubles and joys of a small community, made up of ordinary people, to whom the NPCs will show “no mercy, no truce, only blind ferocity”.













ORGANIZZATORI

Mirko Allegra
Marco Giulianini
Alessandro Raffoni

COLLABORATORI

Michael Vasini
Stefano Mazzolani
Elia Borghi
Beatrice Dari
Giulia Bragonzoni
Andrea Rossi
Marco Caretta
Alessandro Taddei

IL LAMENTO DEL GRIFONE

Associazione Culturale Aegis Ludi

Fantasy

La campagna di Dragon Age live, liberamente ispirata alla famosa serie di videogiochi Bioware è ambientata un anno dopo gli eventi di Dragon Age 2 è adatta a chiunque. Complice un regolamento flessibile ed intuitivo, la trama è facilmente fruibile anche ai profani della serie. I giocatori potranno impersonare possenti guerrieri, saggi incantatori o scaltri ladri tutti differenti gli uni dagli altri grazie alla grande personalizzazione offerta dalle moltissime abilità presenti nel regolamento: il vostro stile di gioco predilige il combattimento con ami a due mani e armatura pesante? Sarà possibile farlo; come sarà facile creare un combattente con arma e scudo, oppure un sapiente mago che controlla le forze elementali o che debilita gli avversari oppure focalizzato sulla guarigione dei compagni di avventura... o perchè no, un miscuglio di questi aspetti. Vi sentite più a vostro agio a muovervi nelle ombre? Nessun problema, potrete essere degli scaltri e agili esploratori, o dei ladri dalle mani di velluto.
Potrete essere umani, elfi, nani oppure Qunari ognuno con le proprie abilità peculiari ed ognuno con la propria provenienza che influisce sullo stile di gioco!
Gli umani possono essere creati di ben sei nazioni differenti (Regno del Ferelden, Impero del Tevinter, Nevarra, Orlais e Liberi Confini), gli elfi sono interpretabili con due differenti stili (elfo di città ed elfo Dalish), i nani nobili (nano di Casta) o popolani (nano senza casta) ed i possenti Qunari con due differenti provenienze (Qun e Vashoth).

9 Dicembre 2018

Nord Italia

60

50 €

1

www.dragonageliveitalia.forumfree.it

Rossella Ilacqua





ENGLISH ABSTRACT

The Dragon Age live campaign, inspired by the famous Bioware video game series, is set one year after the events of Dragon Age 2. Thanks to a flexible and intuitive ruleset, the plot is easily accessible. Players will be able to impersonate mighty warriors, wise spellcasters or shrewd thieves all different from each other thanks to the great customization offered by the many skills present in the rulebook. You can be human, elf, dwarf or Qunari, each one with their own unique abilities and each one with its own origin that influences the style of play!













ORGANIZZATORI

Alessandro Biffi
Andrea Palma
Valerim Bonanomi

COLLABORATORI

Vittorio Balduzzi
Elisa Belloni
Federico Nüsperli
Mirco Sana
Mattia Marra
Chiara Locatelli
Alessio Portas
Paola Nicoletti
Lorenzo Bolognini
Stefano Ferrari
Pierpaolo Panozzo
Rossella Ilacqua

FUOCO NERO

Secondi Figli

Fantasy

Fuoco Nero nasce nel 2012 ed è la prima campagna italiana ambientata nell'universo narrativo de "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco" di George R.R. Martin. Nello specifico, gli eventi si svolgono circa cento anni prima delle vicende narrate dai libri e dalla serie TV "Il Trono di Spade", quando ancora i Targaryen dominavano su un Westeros devastato dalla recente ribellione dei Blackfyre.
La narrazione ha il suo focus nelle Terre dei Fiumi, dove i personaggi dei giocatori lotteranno per accaparrarsi territori, denaro e potere. Il gioco stratificato permette a personaggi di tutte le estrazioni sociali di trovare il proprio spazio a questo sanguinoso banchetto: nobili arrivisti, coraggiosi guerrieri, mercanti senza scrupoli e persino miseri popolani. Ognuno è libero di perseguire i propri obiettivi con i modi e i mezzi che preferisce, adottando lo stile di gioco che più si adatta al suo gusto personale.
I personaggi vengono creati autonomamente seguendo alcune regole di stesura ed i consigli dei narratori a supporto della fase iniziale per permettere una fruizione ottimale dell'esperienza. Il gioco si basa principalmente sul conflitto tra personaggi, con una spiccata componente di fantapolitica macchiata da scontri armati e segreti ed oscuri rituali. Le notti sono parte integrante dell'evento, il gioco non si interrompe mai ed i personaggi possono assaporare a pieno l'incertezza del risveglio al mattino seguente.
La mortalità elevata è un elemento cardine, nel Westeros tutte le vite sono appese ad un filo ed i tradimenti sono sempre dietro l'angolo. Il regolamento è snello e immediato, non prevede chiamate, allo scopo di incoraggiare invece la simulazione ed eliminare l'intervento esterno per quanto riguarda elementi fuori gioco. Nell'attesa dell'evento successivo è possibile partecipare ad una sessione interlive, descrivendo allo staff le azioni che compie il proprio personaggio in questo intervallo di tempo, in modo da rimanere sempre in contatto con gli eventi salienti della campagna.
Fuoco Nero si avvale anche del supporto di una personale wiki, costantemente aggiornata dai narratori e dai giocatori stessi, in cui si tiene traccia degli eventi di gioco e dei personaggi famosi in gioco. Fuoco Nero è una campagna adatta e pensata anche per chi si approccia per la prima volta al mondo del larp grazie, tra le altre cose, ai costi contenuti, a canoni di vestiario molto flessibili ed il pagamento di una quota ridotta per i nuovi giocatori.

23 Settembre 2012

Centro Italia

60

20 – 40€

5

www.secondifigli.org

Lorenzo Mugna
Stefania Resti

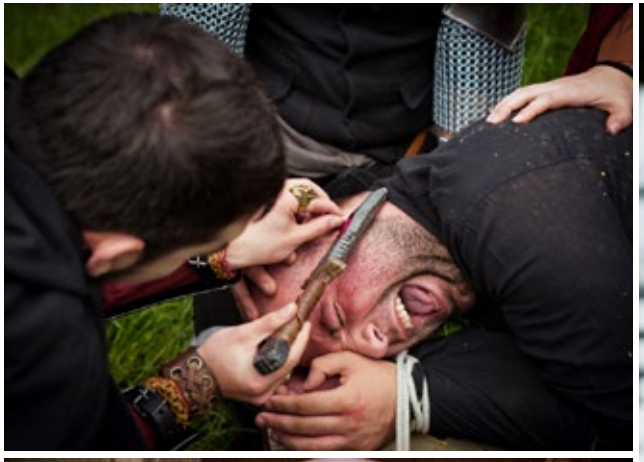




ENGLISH ABSTRACT

Fuoco Nero (Black Fire) started in 2012 as the first italian campaing set in the Game of Thrones universe by G. R. R. Martin. The events take place roughly 300 years before the facts told in the books and the Tv Show, when the Tagaryans ruled over a wasted Westeros, in the aftermaths of the Blackfyre rebellion. Focus is on the Riverlands: here players compete with each other in order to obtain money, land and power. A stratified game provides entertainment for all sort of social classes in the fiction, since anyone can take part at this gruesome feast in his or her own way. Players can pursue their objectives with the means and ways they see appropriate, adopting the kind of play they prefere. Characters are created autonomously by the players, following a set of rules and the advice of the narrators.













ORGANIZZATORI

Virginia Demi
Manuel Filippini
Sara Novelli
Lorenzo Baluganti
Lorenzo Ansuini
Lorenzo Mancini

COLLABORATORI

Enrico Bertelli
Alberto Carducci
Stefania Resti
Lorenzo Mugna
Matteo Franceschini
Furio Frittoli
Marco Bruschi
Marco Barone
Lorenzo Cecchetti
Niccolò Iardella
Eleonora Mignani

GEA PROXY

Alma Ludica

Sci-Fi

Gea Proxy nasce nel 2016, da Gioia Giommoni, Antonino Blesi e Andrea Milesi, riprendendo un progetto del 2013. Coinvolgono dopo poco Maso, ovvero Massimo Masotti, e Mimmo - Domenico Stragliotto. Da allora il progetto è rinato, si è evoluto, trasformato, fino a prendere le connotazioni odierne e Giulia Sala si è unita per aiutare a scrivere la Storia.

Una Storia che vuole rifarsi ai canoni dei racconti di Miyazaki, ispirati principalmente a Mononoke, Laputa, Nausicaa, Conan e la Città incantata; ovviamente, però, le influenze che entrano in campo sono molteplici, come Cloud Atlas e Sense8 delle sorelle Wachowski, Star Trek e Star Wars, Ghost in the shell, Ergo Proxy, e molto altro ancora...

La Campagna di gioco è partita nell'ottobre 2018, con l'Episodio Zero, e vuole essere pluriennale, con tre eventi all'anno. La struttura vuole avvicinarsi a quella delle serie televisive, dove esiste una storia centrale, ma ogni episodio può essere visto anche come narrazione autoconclusiva.

Sono i giocatori che creano il loro personaggio, ispirandosi all'accurata ambientazione disponibile e guidati dal regolamento, che possiede elementi classici, come le chiamate dei colpi e l'acquisto delle varie abilità, uniti a novità come i punti slot invece dei punti esperienza e la possibilità di poter acquisire abilità anche durante l'evento stesso o poterle "dimenticare" tra un live e l'altro.

Ma le regole rimangono al servizio della storia e delle emozioni che sono il motore di questo nuovo progetto.

Vogliamo trascinarvi in una Storia che vi coinvolga dalla punta dei piedi fino alla testa, portandovi in un mondo diverso da quello in cui viviamo quotidianamente, con popoli che hanno culture e tradizioni differenti, che temono la notte come la loro peggior nemica... popoli che per più di 1300 cicli hanno vissuto divisi e solitari, ma che da poco si sono riscoperti e stanno costruendo un cammino di conoscenza assieme.

Pochi cicli fa, però, un simbolo è comparso sulla pelle di alcuni ed i propri compaesani hanno cominciato a chiamarli Estranei... sebbene nessuno conosca la causa di tutto ciò.

Siamo pronti a donarvi questa esperienza ludica ed emozionale, coinvolgente, al massimo delle nostre possibilità.

20 Ottobre 2018

Triveneto, Emilia Romagna

40

40 – 50€

1

www.geaproxylive.com

Kristina Chierici





ENGLISH ABSTRACT

Gea Proxy is a story that wants to refer to the canons of Miyazaki's tales, inspired mainly by Mononoke, Laputa, Nausicaa, Conan and the Enchanted City.
The players create their own character, following the guidelines of the accurate setting description and guided by the rules of the game, which feature "classic" mechanics (calls, skills, etc.). Nevertheless, the rules remain at the service of the plot and emotions are the engine of this new project. Gea Proxy wants to drag you into a history which engages you head-to-toe, taking you to a different world than the one we live in every day, with people who have different cultures and traditions, who fear the night as their worst enemy. We are ready to give you this playful and emotional, engaging experience, to the best of our possibilities!













ORGANIZZATORI

Gioia Giommoni
Massimo Masotti
Giulia Sala
Domenico Stragliotto
Antonino Blesi
Michele Scapin

COLLABORATORI

Andrea Milesi
Iari Negrini
Ciro Tonetto
Matteo Marostica
Angela Carraro

GOTHIC

Progetto Eden

Horror

Dovar è una terra di orrori e meraviglie: un mondo in cui l'uomo sta iniziando a scoprire le potenzialità di una fin troppo affrettata rivoluzione industriale ma che al tempo stesso, lo costringe a combattere contro forze potenti e occulte. Ingegneria arcaica e tecnologia proibita riusciranno a liberare l'uomo dalle catene imposte dall'oppressiva religione di Dovar? Se questo dovesse accadere, le forze ignote e arcane che gli Déi cercano di combattere divoreranno il mondo? Gothic è un Gioco di Ruolo dal Vivo che trae spunto dai classici della cultura horror, trasportandoli in un'ambientazione dark fantasy settecentesca in cui scienza, magia e fede si incontrano e scontrano continuamente. Con questa edizione, Gothic giunge al quarto capitolo di una storia plasmata in più di 10 anni dai giocatori stessi. Nonostante ogni capitolo sia slegato dal precedente, ognuno di loro ha contribuito a costruire la storia di Gothic, creando una trama in continua evoluzione.

5 Luglio 2009

Provincia di Palermo

25

20€

2

www.facebook.com/gothicgrv

Federica Terranova
Nora Pollarolo
Trisha Melanie Ramdoss





ENGLISH ABSTRACT

Dovar is a land of horror and wonder. In this world full of contradictions mankind has only recently started to unravel the potential of a far too quick industrial revolution, finding itself fighting against ancient, dark forces at the same time.
Will archaic engineering and forbidden technology at last help the people of Dovar to get rid of the chains of religious oppression? Will this change lead to actual freedom, or will it only allow the ancestral forces the Gods kept fighting since the beginning of existence to finally thrive? Gothic is a Live Action Role Playing inspired by the classics of horror culture. It puts the most beloved tropes of what we usually call "Gothic Literature" in an XVIII century dark-fantasy setting in which science, magic, and faith end up mixing, often in a quite violent way.
Whit this edition, Gothic establishes his fourth chapter in a ten-years-long story molded by the actions of players themselves.













ORGANIZZATORI

Francesco Mascellino
Federica Terranova
Nicola Ferrantello
Simona Candia

COLLABORATORI

Alessio Tramontana
Emanuele Brusca
Fabrizio Pisciotta
Francesco Giannusa
Gabriele Alessi
Giovanni Gravagna
Giuseppe Audino
Nora Pollarolo
Salvo Cerroda

I RAMI DI YGGDRASIL

The Living Theater

Fantasy

I Rami di Yggdrasil è un progetto di LARP fantasy che strizza fortemente l'occhio alle ispirazioni nord europee, come la Drachenfest. Nasce nel 2018 in seno ad un'organizzazione più grande (The Living Theater) e in sei mesi, nel giro di tre eventi ha fatto giocare più di centoventi larper del sud Italia.
La nostra missione consiste nel diffondere la cultura LARP tra le regioni del Sud, aiutati da tutte le associazioni che hanno deciso di aderire al progetto legando il loro mondo a quello di Eilean nel rispetto dell'individualità delle singole realtà. Eilean è una terra nata con lo scopo: portare equilibrio affinché i Valori dell'Ordine per il quale si è stati convocati si propaghino per tutto il Multiverso. Questo progetto propone una novità nel panorama ludico del sud Italia: dare la possibilità a personaggi inseriti in altre campagne di muoversi in situazioni nuove, insieme ad altri eroi provenienti da mondi e regni fantastici che non avrebbero potuto incontrarsi altrimenti. Il regolamento è dinamico e intuitivo e permette di sentirsi indispensabili nella propria unicità: al tempo stesso favorisce grandemente il roleplay.
L'Obelisco è il fulcro di ogni Convocazione, ma è solo uno dei tre potenti artefatti presenti su Eilean con i quali i Convocati possono modellare le sorti dell'Àgone e dare al proprio Superno la possibilità di diventare Varelsen di Eilean, colui che propagherà i Valori Primordiali di cui è composto per tutti i mondi sfiorati dai Rami di Yggdrasil.

6 Giugno 2018

Campania

70

15 – 50€

3

www.yggdrasil.thelivingtheater.it

Ugo Pisano



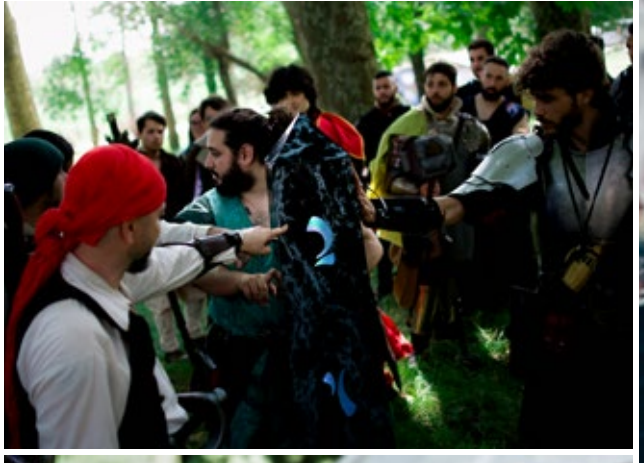


ENGLISH ABSTRACT

"I Rami di Yggdrasil" is a LARP fantasy project that strongly winks at the Northern European inspirations, like the Drachenfest. Eilean is a land born with a specific purpose: bringing balance throughout the Multiverse. This project is tinged with novelties in the playful landscape of southern Italy, something that had not yet been done and that gives the possibility to characters of other campaigns to move into new situations, living adventures out of the ordinary, along with other heroes from new worlds and fantastic kingdoms that could not have met otherwise. The Obelisk is the fulcrum of every Convocation, but it is only one of the three powerful artifacts present on Eilean, where the Convocated can shape the fate of the Agone and give its Superno the possibility of becoming Eilean's Varelsen, the one who will spread the Primordial values of the worlds touched by the Branches of Yggdrasil.













ORGANIZZATORI

Francesco Anderini
Marica Russo
Stefano Coccia

COLLABORATORI

Alessandro Sisto
Fabiana Foglia
Alessandro Alvino
Ivan Chianese
Andrea Razzino

IL SANGUE DEGLI UOMINI

Montodine Live

Storico

La selvaggia e inesplorata isola del Madagascar, alla fine del XVII secolo, fu un famigerato covo di pirati. Fuori dal controllo delle potenze europee, il Madagascar divenne il rifugio ideale per i filibustieri che depredavano le navi mercantili sulla rotta delle Indie Orientali. Il motto di questa comunità pirata era "per Dio e la Libertà", la sua bandiera era bianca, in contrasto con il tradizionale Jolly Roger nero. I Pirati di Libertalia si dichiaravano libertari e cristiani. Nemici giurati degli stati oppressivi, attaccavano le loro navi, concedendo sempre quartiere agli sconfitti e liberando gli schiavi.
Chiamavano loro stessi "Liberi" e si facevano sostenitori di un idealismo umanitario democratico, vivendo sotto un regolamento comunale cittadino. Libertalia cadde sotto il peso delle sue stesse contraddizioni, nell'autunno del 1697. Del sogno di Libertalia non resteranno che pallide macerie. La decima campagna Live Pirati del 2018, il Sangue degli Uomini, è una nostra interpretazione della "leggenda storica" di Libertalia. Nel suo sviluppo narrativo ci siamo liberamente ispirati alla cronaca di Defoe e ai suoi protagonisti, i padri fondatori dell'utopia pirata: il frate domenicano Antonio Caraccioli, il nobile Capitano francese Olivier Misson e i famigerati pirati Henry Avery e Thomas Tew. Più di ogni altra campagna precedente, il Sangue degli Uomini ha costituito il suo fulcro narrativo attorno al gioco di relazione tra i personaggi.
Le scelte di ciascun giocatore, nei primi atti della campagna, hanno infatti decretato il ruolo del proprio personaggio nella colonia di Libertalia, concorrendo a costruire un piccolo quadro sociale della nuova nazione pirata. Nella complessità dei rapporti tra i fondatori della colonia il sogno di Libertalia ha potuto prendere vita in un aspetto molto realistico.
Le virtù e i vizi che hanno consentito alla colonia pirata di crescere e prosperare, sono le stesse virtù e gli stessi vizi che ne hanno decretato la decadenza e la distruzione. Sono stati sempre i personaggi/giocatori, infatti, a creare le condizioni per il drammatico ed eroico epilogo dell'assedio di Libertalia.
Il Sangue è il prezioso distillato che in ogni epoca e in ogni luogo alimenta le più alte ispirazioni e tensioni dell'Uomo, la moneta con la quale si paga il pegno dell'Ideale e si sconta il prezzo della colpa. Per noi, il Sangue degli Uomini è invece la cronaca della nascita, della vita e morte di un Ideale, soffocato dal peso delle passioni umane.

21 Aprile 2018

Lombardia - Liguria

25

15 – 100€

11

www.montodinelive.it

Marta Piantanida
Marco Uggè





ENGLISH ABSTRACT

The wild and unexplored island of Madagascar, at the end of the seventeenth century, was a notorious haunt of pirates. Outside the control of the European powers, Madagascar became the ideal refuge for the filibusters. The Pirates of Libertalia declared themselves libertarians and Christians. Sworn enemies of oppressive states, they attacked their ships, always granting the defeated quarter and freeing the slaves. Libertalia fell under the weight of its own contradictions, in the autumn of 1697.

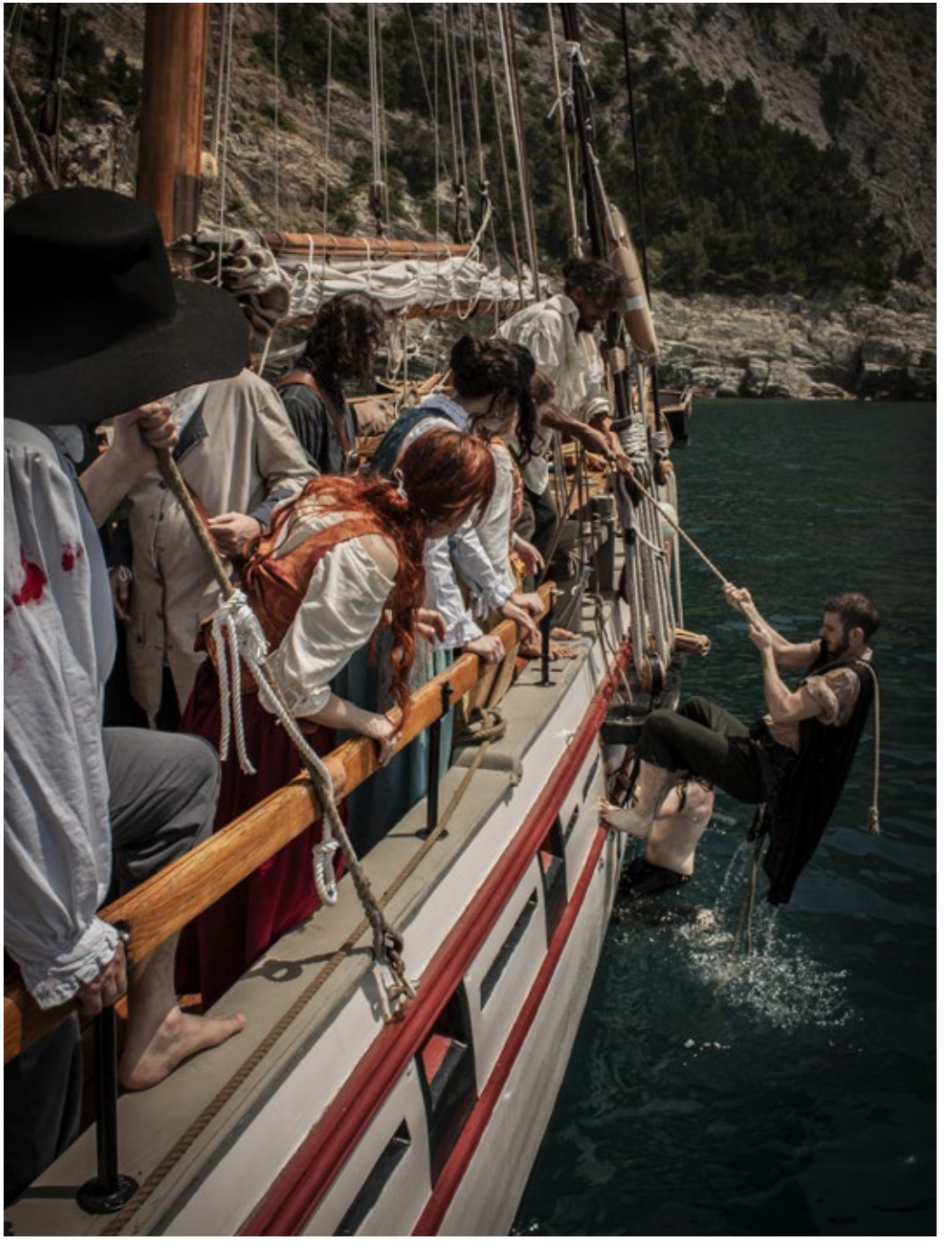
The tenth "Pirates: live" campaign, held in 2018, "The Blood of Men", is our interpretation of Libertalia's "historical legend". More than any other previous campaign, the Blood of Men has formed its narrative fulcrum around the relationship between the characters. The choices of each player, in the first acts of the campaign, have in fact decreed the role of their character in the colony of Libertalia, helping to build a small social picture of the new pirate nation.













ORGANIZZATORI

Marco Ferrari
Lorenzo Samanni
Aurora Rossini
Vera Rossini

COLLABORATORI

Luca Carcano
Ilaria Cavalli
Matteo Cidda
Elisabetta Doria
Elena Legramanti
Mauro Giroletti
Emanuele Gusmaroli
Claudia Locatelli
Giada Mazzola
Valeria Messi
Sofia Ogliari
Elena Paparazzo
Nicola Pignoli
Francesco Trunfio

INTEMPESTA NOCTIS

Il Borgo e la Ruota

Gotico

Intempesta Noctis è un LARP campagna ambientato nella prima metà del XIX° secolo nel Ducato di Parma, Piacenza e Guastalla.
La compagna è iniziata nel 2009, mentre in gioco era l'anno 1818. Oggi siamo al 1828 e la storia di questo gioco di ruolo dal vivo si è infittita, arricchita ed ora presenta numerosi misteriosi strati. Intempesta Noctis nasce dal desiderio dei due fondatori di offrire ai propri amici e conoscenti un assaggio del gioco di ruolo dal vivo. Dopo il primo appuntamento fu chiaro da subito che i giocatori si erano appassionati, così il progetto procedette. Nel 2019 il progetto taglierà il traguardo dei 10 anni di attività. La storia di Intempesta Noctis ha preso vita progressivamente aggiungendo di anno in anno nuovi elementi. Il gioco è cresciuto sia nel numero di giocatori, sia nella qualità delle meccaniche, che hanno portato anche un amento del realismo e delle interazioni fra i giocatori. Grazie al lavoro e alla crescita del larp, le emozioni vissute in Intempesta Noctis sono diventate sempre più realistiche e sentite.
L'ambientazione di base è storica, ma con numerosi richiami al gotico/fantasy. L'interattività con l'ambientazione è portata ai massimi livelli tramite sistemi simulativi dedicati come, ad esempio, il sistema economico di gioco che vive, risponde ai giocatori e propone una sfida sempre varia e complessa.

30 Settembre 2009

Provincia di Piacenza

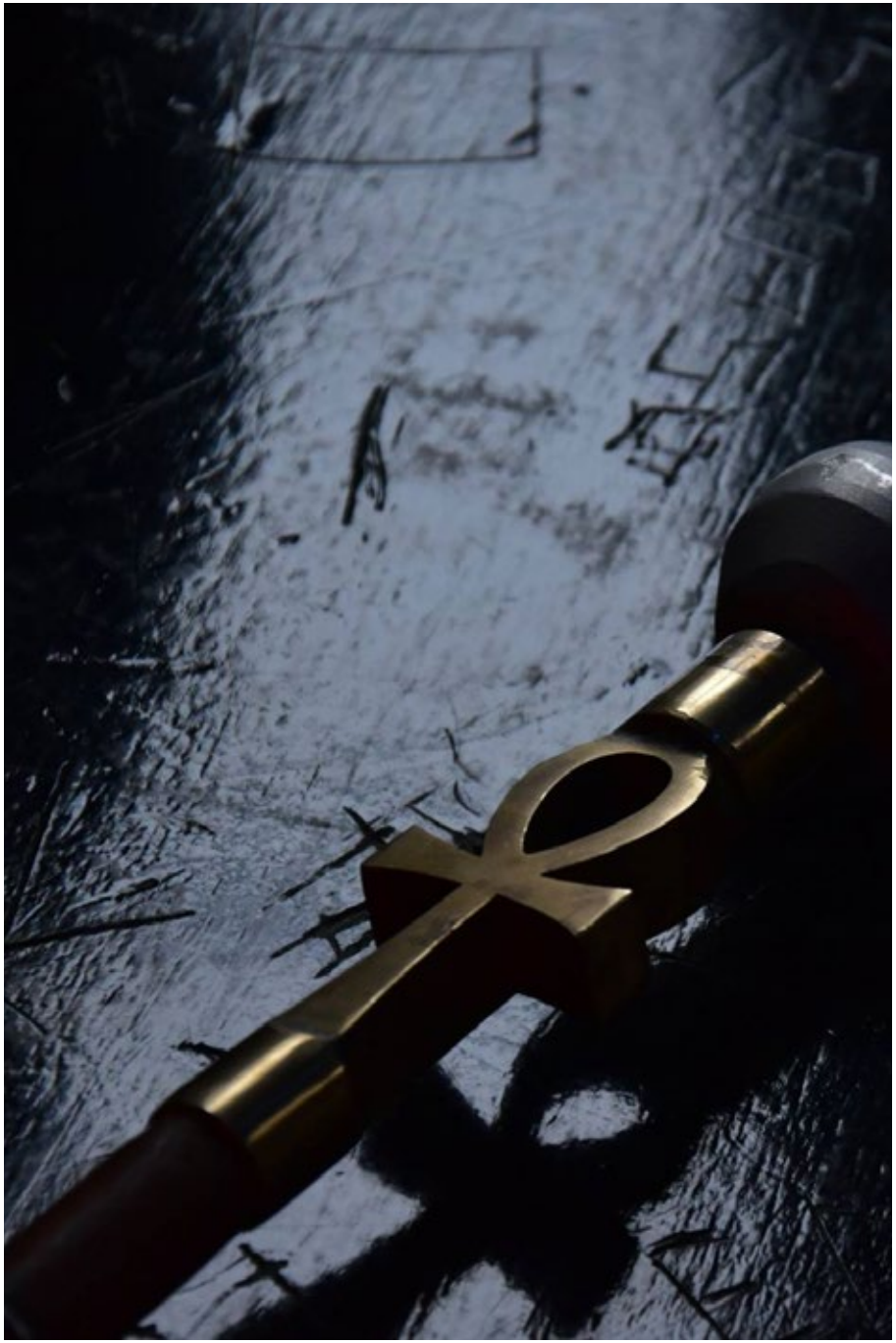
60

35€

6

intempestanoctis.boru.it

Elisa Frasani
Elena Musarò





ENGLISH ABSTRACT

Intempesta Noctis is a LARP campaign that represents an alternative life in the XIX century in the Duchy of Parma, Piacenza and Guastalla (Central Northern Italy). Intempesta Noctis was conceived in 2009. The two founders wanted to share their passion of LARP with friends in a one shot event but the story and the game were so appreciated that the staff decided to continue the campaign. In fact, in 2019 Intempesta Noctis will reach 10 years of activity. As the years went by the game grew in numbers of players and interaction based on dedicated interactive game tools like a living and complex economic system: a different way to concept the evolution of LARP, if we think of its story in the last years.

Intempesta Noctis literally developed in a gothic/fantasy world based on a solid historical ground, between fictional 1818 and 1827 (and so on). Interactions within the game's world are taken to the highest possible level and every player can change that world… if he has the power to do it.




FREEHOUSE









ORGANIZZATORI

Massimiliano Montuschi
Filippo Ghirardi
Davide Orsi
Andrea Storti
Simone Benassi

COLLABORATORI

Camilla Cozzini
Diego Maccorin
Marco Greco
Maria Camilla Volta
Tommaso Nonvino

KYMERA

Federazione Ludica Siciliana

Post-Apocalittico

La paura e la sopravvivenza sono gli elementi chiave dei nostri eventi. Kymera è un LARP post apocalittico i cui eventi hanno luogo prevalentemente nella sicilia orientale. In un mondo sconvolto da un virus che ha decimato il pianeta, pochi superstiti lottano con tutte le loro forze per sopravvivere. Ma il virus non ha solo sterminato la popolazione: scagliando il mondo nel caos, ha risvegliato la parte peggiore dell'uomo. Ogni sessione porta i giocatori ad analizzare aspetti della psiche umana e ad affrontare dilemmi etici che, a volte, li portano a compiere scelte terribili pur di sopravvivere. Il bene ed il male si intrecciano, lasciando il giocatore con una nauseante ipotesi: il vero mostro sono io. Ogni evento è denso di adrenalina grazie ai mostruosi inumani (gli zombie di questa ambientazione) che non lasciano tregua ai sopravvissuti. Nessun posto è mai al sicuro e bisogna essere pronti a correre in ogni momento.

La storia prosegue per capitoli, formati da 4-5 sessioni, ognuno con un suo tema. Durante ogni sessione la trama volge verso una direzione a seconda di cosa i giocatori hanno scelto di fare, fino a giungere ad uno dei numerosi finali alternativi che chiudono il capitolo e lanciano il successivo. Ogni giocatore contribuisce così a creare l'ambientazione di Kymera.

2 Maggio 2015

Sicilia Orientale

30

20€

5

popularp.com/campaigns/kymera

Emanuele Musumeci
Valerio Votadoro





ENGLISH ABSTRACT

In a world upset by a virus that has decimated the planet, few survivors struggle with all their strength to survive. But the virus has not only exterminated the population: by throwing the world into chaos, it has awakened the worst part of every man. Each session leads players to analyze aspects of the human psyche and to face ethical dilemmas that sometimes lead them to make dramatic choices in order to survive. Good and evil intertwine, leaving the player with a nauseating hypothesis: I am the real monster.
Each event is full of adrenaline thanks to the monstrous inhumans (the zombies of this setting) who leave no respite to the survivors. No place is ever safe and you need to be ready to run at all times.













ORGANIZZATORI

Antonio Lombardo
Valerio Votadoro

COLLABORATORI

Alessio Di Stefano
Francesco Saverino
Sebastiano Ticli

LA SINFONIA DEI SETTE

Fulcron

Fantasy

La campagna fantasy Fulcron segue da diversi anni le gesta di un gruppo di avventurieri, impegnati a sopravvivere nell'Anello, il mondo fantastico originale in cui prendono vita le loro avventure.
Gli eventi sono equilibrati fra momenti di conflitto, intrighi, preghiere e diplomazia. La magia e il combattimento sono gestiti da un regolamento a più livelli, che permette ai nuovi entrati di comprendere in fretta le basi per giocare ma che fornisce al tempo stesso un valido senso di progressione ai veterani della campagna.
Le terre di Fulcron sono intrappolate tra grandi barriere naturali: lande ghiacciate senza fine a Nord, deserti sconfinati ad Est, paludi malsane a Sud e alte montagne ad Ovest, che racchiudono un grande mare interno, rendendo così il territorio noto come l'Anello tra la gente comune. Per volere di un destino che va al di là della cognizione dei mortali stessi, i protagonisti della campagna si sono imbattuti in segreti perduti e misteri irrisolti a cui hanno cercato di dare risposta. Tanti sono gli interrogativi sul passato di Fulcron, i suoi celati giochi di potere e le gesta dei suoi figli. In particolare, l'ultimo anno di campagna ha visto i giocatori impegnati nella lotta contro un grande e antico Signore Vampiro. Più volte messi in scacco e sconfitti da queste oscure creature, create secoli prima da un uomo il cui potere sfiorava quello degli dei, i personaggi hanno seguito una strada lastricata da una dea con lacrime e sangue, che li ha condotti fino a trovare, nel vampiro che temevano, un uomo sospeso tra l'oscurità in lui instillata e la luce che in lui aveva sempre albergato. Alcuni sono caduti, altri si sono salvati, ma dopo che anche questa Ultima Lacrima ha toccato il suolo, gli avventurieri hanno ricominciato la loro marcia, tra antiche profezie e nuove storie da raccontare.

13 Settembre 2016

Appennino Tosco-Emiliano

20

25 – 40€

5

www.fulcrongrv.it

Luca Romagnoli





ENGLISH ABSTRACT

The Fulcron campaign follows through the years the heroic deeds of a group of adventurers. Our adventures take place in a fantastic and completely original world, called the Ring, due to his characteristic circular shape. Fulcron's lands are trapped between frozen heathland in the North, desolate deserts in the East, unhealthy swamplands in the South and high mountains in the West. A deep sea stands in the centre of Fulcron. "La Sinfonia dei Sette" (The Symphony of the Seven) is a fantasy-themed campaign in which we try to recreate a world full of conflicts, plots, diplomacy, magic, fights and much more. In particular, the defeat of a great Vampire Lord has been the last adventure we wrote: a path created with tears and blood by a charitable goddess led the adventurers to the feared vampire, suspended between light and darkness. Unfortunately, there is no rest for them: their march continues, through ancient prophecies and new episodes.













ORGANIZZATORI

Filippo Cumoli
Mattia Santi
Martina Casatori
Filippo Santi
Alessio Santarini

COLLABORATORI

Alessandro Serra
Stefano Bichicchi
Tommaso Ianelli
Riccardo Teglia
Yari Di Cesare

OUT OF THE COMFORT ZONE

Rust And Dust

Post-Apocalittico

Per il terzo evento della campagna, iniziata nel 2016, si è cercato di portare i giocatori "fuori dalla comfort zone" inscenando una destabilizzazione istituzionale nella immaginaria città postapocalittica in cui si svolgono le vicende dei personaggi, proprio mentre l'avamposto è oggetto di un'escalation di pressione da parte dei suoi avversari: i Trauma Korps hanno messo il Sindaco in minoranza e la città è accerchiata dalle forze soverchianti comandate dalla Famelica. Gli assalti mirati alle carovane dei rifornimenti e i ronzii distanti delle motoseghe in dotazione all'élite dei Depravati sfiancavano col tempo le menti dei Cittadini, creando contrasti tra le varie Fazioni e incrinando la fragile armonia della città; gli attacchi nel cuore della notte da parte dei Chainsaw e del Cecchino Bianco davano il colpo di grazia al morale di tutti. Athena, Sacerdotessa dell'Autocombustione e Tharax, Esempio dei Prebellici prendono in mano la situazione dilapidando le casse di esplosivi del Re del Commercio per creare un enorme spettacolo pirotecnico atto a riunire tutta la Città nella piazza per sfidare apertamente la Famelica. Suspence, segreti, infiltrazioni nemiche e assalti alle mura hanno punteggiato una storia all'insegna di intrigo e incertezza.

1 Luglio 2017

Campo Praesidium - Nettuno

100

65 – 95€

1

www.radlarp.com

Paolo Del Rocino
Roberto Zuena



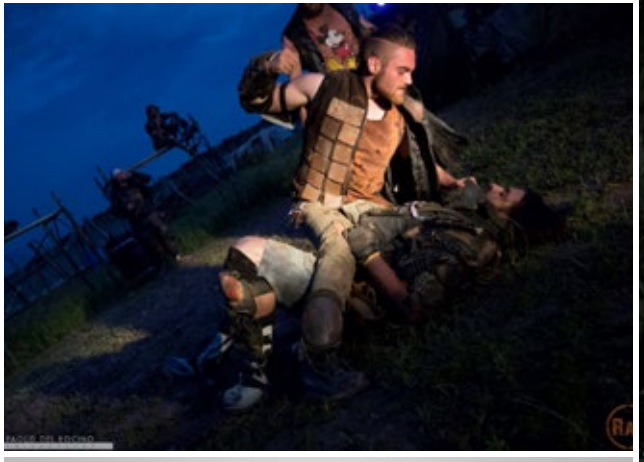


ENGLISH ABSTRACT

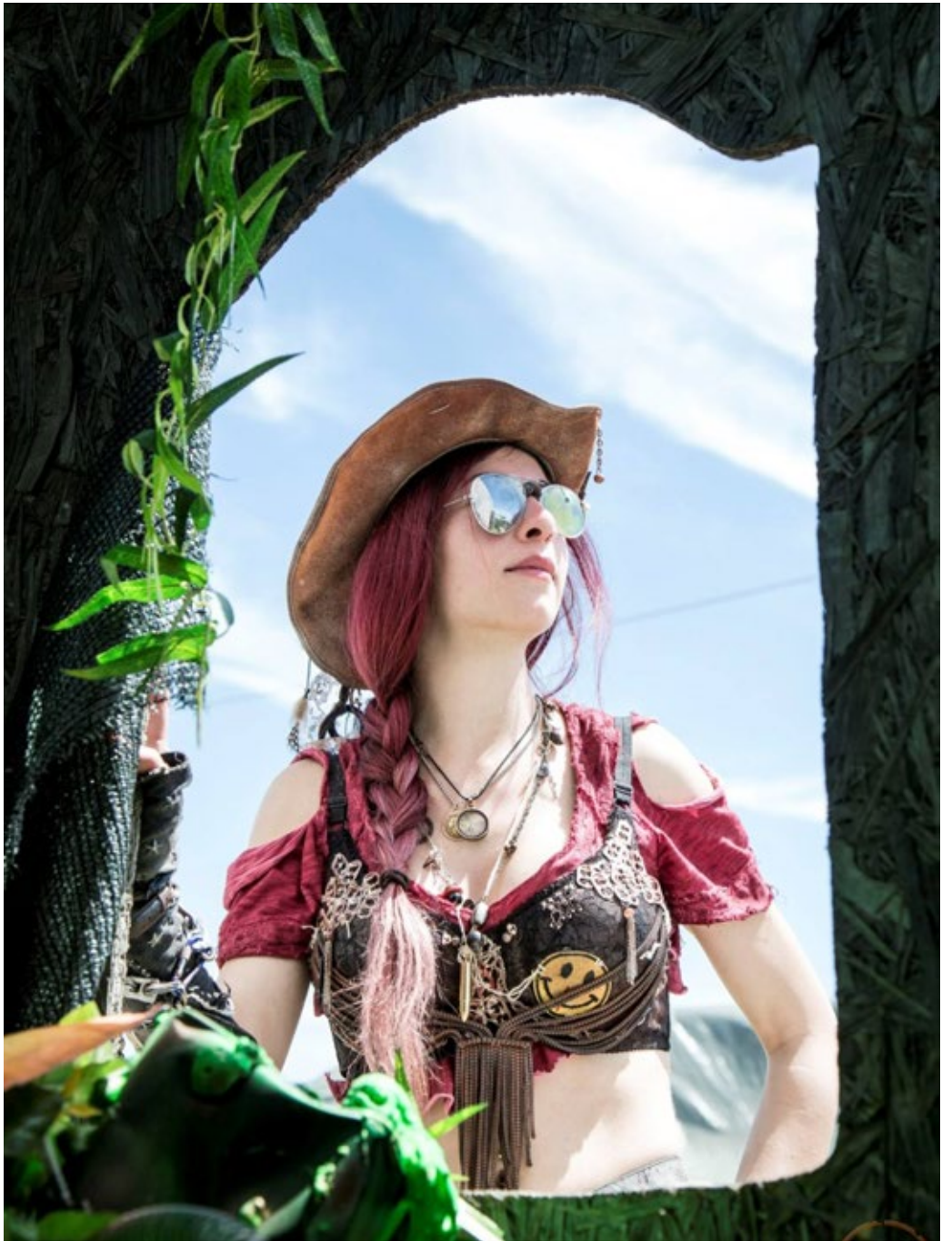
For the third yearly chapter of the Rust City saga, the organizers tried to bring the players literally out of their comfort zone, by dipping the fictional town in an insitutional crisis. An internal struggle for power unraveled, while the usual external foes escalated their pressure, and players rotated frantically from defending the city walls to uncovering political schemes and dark secrets.













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
Paola Fabriani
Luca Turati
Tommaso Migliorini
Alessandro Senzameno
Roberto Bonfantini
Simone Pimpinella
Simone Cresce
Stefan Mrdak Raznatovic
Mara Elefante

SAVANNAH

Savannah Larp

Storico

Savannah è una campagna ambientata nell'omonima cittadina della Georgia, negli Stati Uniti d'America dei ruggenti anni '20. I giocatori vestono i panni degli abitanti della città, di ceto più o meno elevato che, in un modo o nell'altro, sono chiamati a prendere posizione in vicende più grandi di loro: comunismo, temperanza, corruzione, criminalità, questione razziale, contrabbando, sono solo alcune delle situazioni che i personaggi si trovano ad affrontare. I giocatori scelgono il proprio PG da una lista di personaggi preimpostati. Una volta effettuata la scelta, al giocatore vengono inviati il background del personaggio scelto e le informazioni che lo collegano allo specifico evento, alle trame e agli altri PG. I due eventi giocati durante il 2018 si sono svolti in due location completamente differenti tra loro: il primo ha visto uno speakeasy, dove la minaccia del proibizionismo rende più soddisfacente bere alle spalle degli agenti della temperanza, e dove gli Irlandesi hanno fatto il loro ingresso come malavitosi della città. Il secondo evento, di stampo più rustico, si è svolto in un ranch, dove i giocatori hanno potuto respirare l'aria di una fiera di paese durante la festa del 4 luglio americana: bancarelle, giri a cavallo, giochi, mangiate di torte e fuochi d'artificio.
Nel prossimo evento, previsto per Marzo 2019, la serata si svolgerà il Giorno di San Patrizio e si tratterà di una festa di fidanzamento irlandese.
Durante ogni evento sono previste macro-trame, che plasmano l'ambientazione e fungono da "fil rouge" della narrazione della campagna, e svariate sotto trame, che hanno l'obiettivo di creare legami forti tra gruppi di personaggi: si tratta di alleanze, litigi, tradimenti, rapporti d'affari, relazioni amorose e tanto altro, che consentono ai giocatori di scegliere se lanciarsi nelle trame dell'ambientazione o se godersi una serata mondana affrontando situazioni personali e quotidiane. Ulteriore elemento sempre presente sono le trame investigative, che prevedono l'interazione tra i giocatori e la location per entrare più a fondo nei segreti delle personalità di Savannah.
Il regolamento è eccezionalmente semplice, e pensato per favorire la libera interpretazione dei giocatori: non ci sono punti ferita, abilità di scheda e chiamate arbitrali, così da favorire l'immersione nel contesto.

14 Settembre 2017

Provincia di Roma

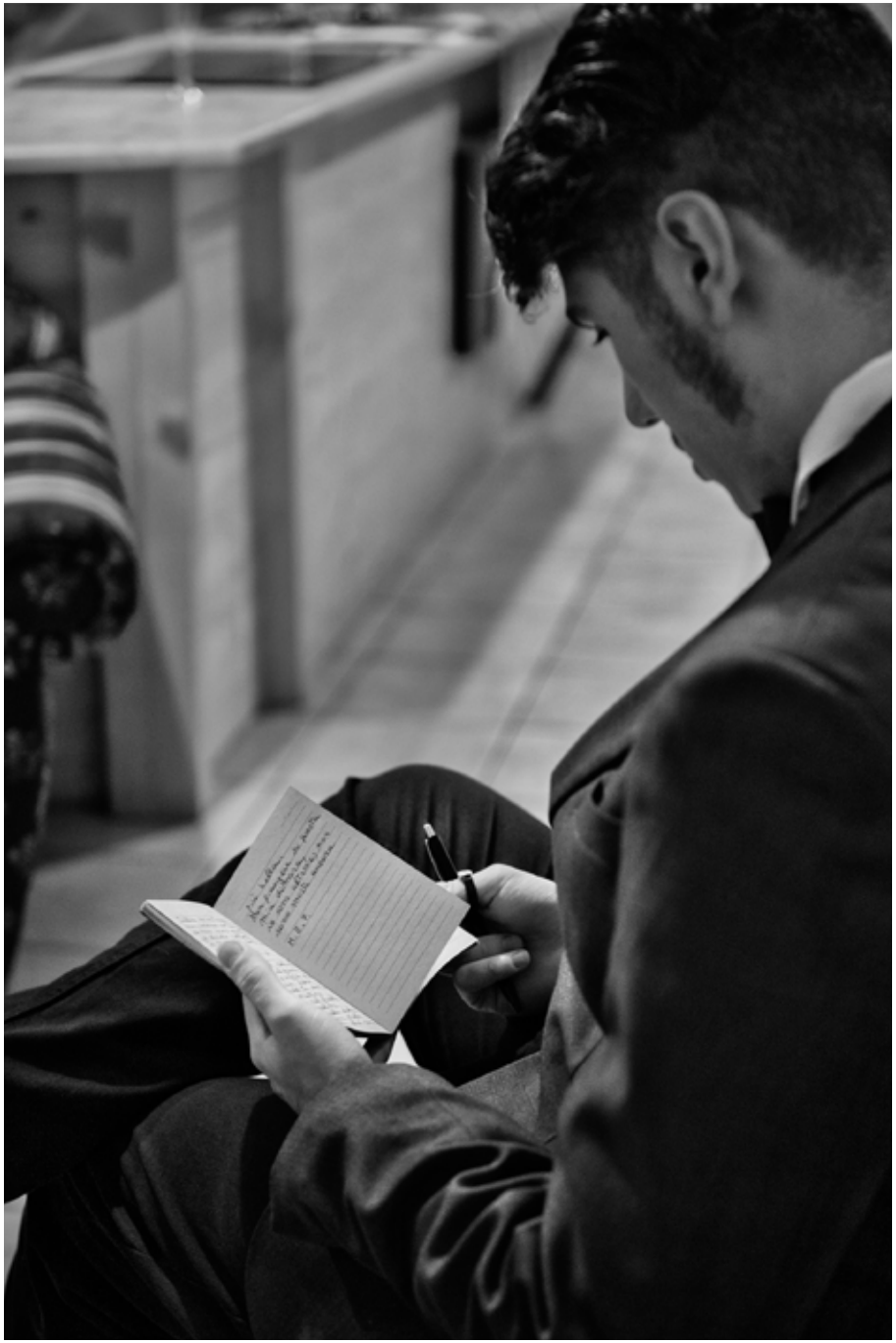
70

45€

2

www.facebook.com/Savannahlarp

Alessio Brinati





ENGLISH ABSTRACT

Savannah is a campaign set in the homonymous town of Georgia, in the United States of America in the roaring 1920s. The players are citizens who - in one way or another - are called to take a stand in events greater than themselves: communism, Temperance, corruption, criminality, racial discrimination and smuggling. The two events played during 2018 took place in two completely different locations: the first was in a speakeasy, with the threat of prohibition and the Irish as city criminals. The second event took place on a ranch, where the players were able to breathe the air of a village fair during the 4th of July American party: stalls, horseback rides, games, cakes and fireworks. There are alliances, quarrels, betrayals, business relationships, love affairs and so much more, which allow players to choose whether to investigate the plots of the setting or whether to enjoy a social evening by facing personal and everyday situations.








PLAZA DE TOROS MONUMENTAL





ORGANIZZATORI

Mauro Elia Ridolfi
Silvia Caputo
Elena Fabiano
Simone de Gasperis

COLLABORATORI

Gualtiero Cremonesi
Fulvio Cianci
Erika Benvenuti
Pietro Soddu
Andrea de Cicco

SECOLI BUI

MAD2 Factory

Fantasy

"Secoli Bui" è una campagna LARP medievale-fantasy attualmente in corso che si caratterizza per l'attenzione, oltre che alle scenografie, ai costumi e al make-up, alle trame di ciascun evento, numerose e utili a garantire a tutti i partecipanti, sia ai leader che ai giocatori meno intraprendenti, la possibilità di immergersi nella storia e prendervi parte da protagonisti.
Dopo ogni LARP viene richiesto ai giocatori di inviare un resoconto degli eventi vissuti dal proprio personaggio: a questo appello rispondono numerosi giocatori, e i resoconti sono spesso in ruolo, molto estesi e dettagliati. Lo staff prende visione di tali resoconti, prendendo da essi spunto per lo sviluppo di ulteriori trame dedicate ai gruppi o ai singoli personaggi.
La quantità di trame richiede il supporto di numerosi personaggi non giocanti. A tale scopo i gruppi di gioco, a turno, partecipano a un evento come PNG (se si tratta di un evento da due giorni, il gruppo in questione recupererà con un evento da un giorno appositamente realizzato).

I personaggi sono creati con un sistema di punti abilità e progrediscono con l'utilizzo dei punti esperienza acquisiti con la partecipazione ai vari eventi, quando, per meriti di gioco, avanzano di rango nelle proprie regioni o gilde.
Il combattimento armato avviene a contatto, con armi leggere in schiuma di lattice; l'alchimia si basa su un articolato sistema che permette di realizzare e somministrare pozioni, veleni e antidoti; la magia è in corso di evoluzione nella campagna, in conseguenza di azioni di gioco, e attualmente comprende incantesimi con formule da recitare, forgiatura di rune tramite simulazione con appositi strumenti e rituali magici.
I LARP di Secoli Bui hanno un rapporto equilibrato fra occasioni per immergersi in maniera approfondita nel proprio personaggio, momenti per condire l'interpretazione con una dose di azione che non riduce i combattenti a delle mere macchine che macinano colpi, e sfide più intriganti per garantire il divertimento di tutti.

13 Settembre 2015

Sardegna

70

25-35€

3

www.facebook.com/mad2factory

Roberto Marcis





ENGLISH ABSTRACT

"Secoli Bui" (Dark Ages) is a medieval-fantasy campaign, that takes place in the beautiful island of Sardinia, in Italy.
In 2018 we organised three events, two of which lasted two days. The first event was in a recontructed roman fort, wholly made of wood and stone. The other two LARPs were at the Giara park, an imposing basaltic plateau in the middle of Sardinia with dense Mediterranean vegetation and wild horses.
In those beautiful settings we created events for 70-80 players and about 30 NPCs, paying great attention to the plots. We usually have a main plot, with several sub plots and there are also side quests divided by PCs' regions, guilds and playing groups. We don't forget personal plots to make everyone a hero. We use both PVE (Player versus Environment) and PVP formulas (Player versus player) to offer a more complete experience of LARPing.













ORGANIZZATORI

Alberto Toro
Daniele Faletra
Natascia Sarai
Serena Cambedda
Francesca Depau
Andrea Banchelli
Michele Zonza

COLLABORATORI

Antonio Luciano
Alessandro Mura
Roberto Marcis
Nicoletta Sainas
Damiano Dessì

SEVEN SEAS

Nautylus

Fantasy

Sono passati tre anni dall'Aprile 2016, quando il progetto Seven Seas aprì i battenti. Tre anni di avventure in questo fantasy marinaresco dalle sfumature Horror, che narra le scorribande della "Seconda Compagnia dei Sette Mari" e del viaggio che l'ha portata da ripercorrere la rotta di una nave misteriosa, fino alla fine del mare -ed oltre- verso nuovi mondi sconosciuti.
Attualmente la "Compagnia" ha esplorato terre sconosciute, ed è venuta a contatto con nuove razze e civiltà, ora attende sull'orlo di una guerra che potrebbe cambiare le sorti di molti.
La grande novità di quest'anno è stata sicuramente l'ampliamento della gestione del gioco infra-evento: oltre alla possibilità di utilizzare le navi per compiere scorribande contro i pirati, La Seconda Compagnia dei Sette Mari ora ha l'opportunità di gestire un'intera isola, con il suo commercio, la costruzione di edifici e l'amministrazione delle risorse. I personaggi, di fatto, hanno a disposizione un microcosmo da plasmare interamente a loro piacimento, per ritrovarlo successivamente realizzato in gioco, durante gli eventi.
Questa scelta è stata fatta per incentivare ancora di più ciò che gli organizzatori vogliono, quello che considerano il punto di forza di questo progetto: l'opportunità che il personaggio sia al centro del gioco, come parte attiva e determinante di ciò che gli accade intorno.
Lo scopo finale è che il giocatore non sia solo un mero interprete della trama, ma che partecipi in prima persona.

9 Aprile 2016

Emilia-Romagna, Veneto

35

30€

5

www.sevenseasgrv.com

Irene Tedeschi





ENGLISH ABSTRACT

We have now come to the third year of adventures in this marine fantasy with shades of horror, which narrates the raids of the “Second Company of the Seven Seas” and the journey that led to retrace the route of a mysterious ship, until the end of the sea -and beyond- towards new unknown worlds.
Currently the “Company” has explored unknown lands, and has come in contact with new races and civilizations, and now awaits the brink of a war that could change the fortunes of many.
The ultimate goal of this campaign is to change the role of the players from interpreters of the plot to active participants. We want them to change the world around them personally and incisively with their actions.










HANGED PIRATE
RHUM
CALA DORATA
SAMARIA



ORGANIZZATORI

Claudio Tormen
Matteo Lorenzini
Irene Tedeschi
Laura Casarini
Chiara Reggiani
Giuseppe Manfrin
Eleonora Marrani

COLLABORATORI

Andrea Benuzzi
Michele Anglano
Gabriele Cardella

SINE REQUIE - EPIFANIA

Nox Games

Horror

“Epifania” è indubbiamente uno degli eventi più intensi che la Nox Games abbia realizzato, dove i giocatori, molti alla loro prima esperienza, si sono trovati a vivere un vero e proprio assedio da parte di qualcosa di mostruoso ed inarrestabile.
Gli eventi in gioco sono stati sviluppati in modo da mettere alla prova i personaggi ed osservare il loro comportamento per capire quanto in la si sarebbero spinti per sopravvivere, oppure come il gruppo avrebbe preso scelte difficili o sedato dissidi interni. Oltre a queste dinamiche, dopo una “notte da vittime”, i master hanno messo nelle mani dei personaggi uno dei loro aguzzini,ribaltando la situazione e lasciando i giocatori a torturare il loro prigioniero per estorcergli una manciata di informazioni (e vendicarsi). Un evento intenso, ma che ha presentato non pochi imprevisti organizzativi, non ultimo il doverlo riadattare in corsa a una nuova area di gioco (la prima struttura scelta è stata resa inagibile dalla neve) . Anche l’accogliere un numero ingente di nuovi giocatori, durante un evento di forte interazione comunitaria è stata una scommessa, che gli organizzatori sperano di essere riusciti a gestire al meglio, facendo sì che la presenza di tanti volti nuovi fosse un ulteriore stimolo di gioco. Un momento bello, vissuto dal nostro punto di vista dell’organizzazione, è stato quando dopo “l’assedio” ’si è venuta a creare un’ atmosfera distesa, con i personaggi che prima timidamente, poi con atteggiamenti sempre più goliardici,hanno iniziato spontaneamente a festeggiare l’essere scampati al pericolo, ridendo, scherzando e brindando alla vita e a chi si era sacrificato.

20 Marzo 2018

Toscana

25

40€

3

sinerequiealive.altervista.org

Simona Fossi





ENGLISH ABSTRACT

Epifania (epiphany) is certainly one of the most intense rpg events we've ever hosted as organizers.
During the two-days role playing, the participants had to manage with the pressure of being besieged by an unknown creature, monstrous and apparently unstoppable.
Everything that happened during the event was designed by us in order to put the characters' survival skills and resilience to the test – we wanted to see how far the players were willing to go to survive. A particularly touching moment was the atmosphere of relaxation that could be sensed after the end of the siege: the players started celebrating the lucky escape laughing and joking, feeling relieved and sad at the same time because of the characters who died just to keep them safe. In the end, all of the characters toasted the brave people who sacrificed themselves to protect the community.













ORGANIZZATORI

Gabriele Ghilarducci
Martina Grosso
Michele Liberato
Marco Giulianini
Alessandro Taddei
Filippo Tappi
Alessio Neri

COLLABORATORI

Gregorio Taddei
Gianluca Mascalchi

VANIRIA

GRVItalia

Fantasy

Vaniria è una campagna larp in cui le quattro regioni dove risiedono i personaggi giocanti (culturalmente ed esteticamente diverse e non assimilabili al fantasy classico) vivono la propria storia intrecciando relazioni le une con le altre.
In tre anni di vita Vaniria si è evoluta molto: le regioni si sono ulteriormente caratterizzate grazie al giocatori, e i personaggi hanno iniziato ad avere una vera e propria storia passata da raccontare.
La componente "Player VS Player" che nel progetto iniziale era preponderante ha lasciato molto più spazio alla componente "Player VS Environment" per desiderio dei giocatori stessi: questo ha prodotto anche un aumento di nuovi giocatori. Ora, pur mantenendo le loro differenze ed i loro conflitti politici, le quattro regioni si coaudiuvano nella guerra contro il "Wrax", ovvero il caos, e nello studio di questo vasto mondo che nasconde parecchi segreti, alcuni dei quali molto scomodi.
Gli eventi sono strutturati come delle "one shot", ovvero tutte le informazioni per comprendere e giocare le trame principali dell'evento si trovano all'evento stesso, è possibile quindi partecipare e divertirsi anche se si gioca un evento ogni tanto, senza dovere leggere riassunti di storie precedenti o enormi ambientazioni.
Vi sono però anche trame a più ampio respiro che si sviluppano su più eventi creando così la continuità della campagna per coloro che vogliono seguirla.

1 Maggio 2015

Toscana - Liguria - Emilia-Romagna

150

40 – 120€

7

www.grvitalia.com

Laura della Calce
Caterina Franceschini





ENGLISH ABSTRACT

Vaniria is a larp campaign in which the four regions where the player characters reside (culturally and aesthetically different and not comparable to classic Fantasy) live their own history intertwining relationships with one another.
In three years of life Vaniria has evolved a lot: the regions have further characterized themselves thanks to the game, and the characters have started to have a real past story to tell. The “Player VS Player” component which was predominant left much more room for the “Player VS Environment” component due to the desire of the players themselves: this also produced an increase in new players. The events are structured as “one shots” , and in every event you can have all the information to understand and play the main plots, so you can participate and have fun even if you play just once, or once in a while. However, there are also larger plots that develop over several events, which create the continuity of the campaign for those who want to follow it.








TRÄFRAME





ORGANIZZATORI

Saverio Tommasi
Gianluca Anello
Alessandro Chimenti
Viviana Ducci
Piergiulio Mannocci
Dario Baldini

COLLABORATORI

Tutti i giocatori

WARHAMMER FANTASY

WHLive

Fantasy

L'idea dell'evento è nata da alcuni appassionati 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. Oltre a questo, era fondamentale privilegiare la modalità di gioco PvP (player versus player) rispetto a quella PvE (player versus environment), riducendo al minimo interventi arbitrali o narrativi esterni. Infine, si voleva superare la forma narrativa "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 attività in un setting fantasy, liberamente ispirato a quello di WarHammer Fantasy Roleplay, un gioco di ruolo di proprietà 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 il 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

60

8 – 15€

8

www.whlive.it

Carlo Baronti





ENGLISH ABSTRACT

The idea came from some Warhammer Fantasy fans and their desire to create a larp campaign in that setting, focusing on WYSIWYG (What You See Is What You Get, what is visible in real life is part of the setting, as opposed to pretending to see things under the verbal cue of a narrator). 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.













ORGANIZZATORI

Carlo Baronti
Matteo Bresci
Francesco Serra
Flavio Deri
Samuele Desideri
Giacomo del Ministro
Simone Meconi
Valerio Borsò
Céline Fusi

COLLABORATORI

Lisa Bianchi
Francesco Rossi
Paola Massone
Alice Chiantini
Fabio di Giulio



ASSOCIAZIONI



Ph. Luca Tenaglia

AEGIS LUDI
L'Associazione Ludico Culturale Aegis Ludi è nata per promuovere ed appoggiare la campagna Dragon Age Live (attualmente unico progetto) e rendersi disponibile all'appoggio e promozione del gioco di ruolo dal vivo in Italia.

ALMA LUDICA
Alma Ludica organizza e supporta eventi di gioco di ruolo dal vivo nel veneto e regioni limitrofe, provando ad offrire qualcosa di nuovo, fresco e coinvolgente.

BARDI DI SADIRVAN
Le esperienze dei Bardi di Sadirvan nei GRV, nel teatro, nella musica e nel favorire l'aggregazione giovanile, sono nate nel Settembre del lontano 1997, da un'idea di Giuseppe Colombo e grazie alla partecipazione di tantissimi ragazzi, che nel tempo si sono spesi nella ideazione di storie, nella creazione di materiali e nella partecipazione agli eventi di Gioco di Ruolo dal Vivo in Sicilia ed in tutta Italia.

CHAOS LEAGUE
Siamo un collettivo di artisti e musicisti, di attori, registi, sceneggiatori e pedagoghi. La nostra avventura è cominciata in Abruzzo nel 1992. In questi anni abbiamo organizzato eventi con migliaia di persone da tutto il mondo senza mai smettere di metterci alla prova, rimanendo coerenti con la nostra poetica. Per noi il larp è qualcosa di profondo e visionario e crediamo nel suo immenso potenziale, nella necessità di creare storie condivise e di sperimentare altre esistenze.

CYBERMASTERS
L'Associazione promuove numerosi progetti tra i quali Giochi di Ruolo dal Vivo, cene con delitto e manifestazioni di carattere culturale legate alla nostra zona d'interesse , tra le città di Modena e Carpi.

ELYSIUM
Elysium è un'associazione culturale-ricreativa, che nasce ufficialmente nel novembre 2017 (dopo circa 3 anni di effettiva attività) a Ravenna, per promuovere il gioco di ruolo in ogni sua forma. All'attivo vanta tre campagne continuative live: Sine Reque (Sanctum Imperium), Vampiri: the Masquerade e Changeling: the Lost. Compare, inoltre, tra gli organizzatori della D&D Adventurers League di Ravenna.

ERYADOS
Eryados è un laboratorio creativo. È la valigia del mago, il palcoscenico, il teatro di posa in cui le storie passano dalla parola scritta all'esperienza. Concepiamo il LARP con il medesimo spirito con cui si pensa un viaggio: una vacanza ricca di storie da scoprire e ricordi da conservare. Eryados sviluppa progetti per il LARP, per il gioco e per l'audiovisivo.

FEDERAZIONE LUDICA SICILIANA
Federazione ludica siciliana nasce nel 2002 ponendosi come obiettivo quello di promuovere il gioco in tutte le sue forme, come strumento di aggregazione fraterna. Tra i vari ambiti in cui si è specializzata, negli anni, è arrivato il GRV, come fucina di esperienze reali, una evoluzione del gioco da tavolo.

FULCRON
Fulcron Grv è un'associazione di gioco di ruolo dal vivo creata da un gruppo di amici e dalla voglia di vivere in mondi fantastici, che organizza, tra i boschi dell'Appennino Tosco-Emiliano, sia una campagna ambientata a Fulcron, un mondo originale, con eventi one shot a tema e ambientazioni diverse.

GRVITALIA
GRVItalia è nata nel 1998 da un convivio di associazioni che desideravano creare una campagna di gioco a livello nazionale. In 20 anni di vita abbiamo realizzato più di 600 giornate di gioco ed avuto più di 6000 partecipanti agli eventi oltre ad avere realizzato una delle campagne di gioco più longeve e più diffusamente giocate: Elavia. Nel 2016 abbiamo iniziato una nuova campagna: Vaniria.

IKEBANA
L'Ikebana Team unisce un gruppo variegato di giocatori di ruolo con base operativa a Pisa ma provenienti da diverse zone d'italia; la crew nasce dall'esito delle singole esperienze individuali dei suoi membri come giocatori e come organizzatori, e punta a offrire uno spazio di incontro e confronto per lo sviluppo di idee e progetti LARP (dalle produzioni da camera a quelle più canoniche).

I RAMI DI YGGDRASIL
La nostra realtà nasce a inizio 2018 ed è il risultato di undici anni di esperienze che ci hanno permesso di produrre qualcosa in linea con la richiesta dei larper del sud Italia. Sappiamo che stiamo muovendo i primi passi verso una nuova forma ludica, ma sappiamo anche che porre la qualità del gioco e il divertimento dei suoi giocatori al centro di tutto, sia la strada giusta da percorrere.

IL BORGO E LA RUOTA
Associazione ludico-culturale dal 1998, si occupa principalmente di gioco di ruolo. Negli anni si è anche legata al boardgame, ma negli ultimi si occupa solo di LARP (GRV).

L'ORDINE DEGLI ELEMENTI
L'Ordine degli Elementi è un'associazione Larp che, dal 2011, porta avanti le cronache del mondo immaginario di Land of Ancient. Gli eventi della campagna durano uno o due giorni e si svolgono all'interno di castelli, borghi medievali o luoghi storici, presenti nel territorio di interesse dell'associazione, il basso Lazio e l'alta Campania.

LA FIANNA
La Fianna è un'associazione di promozione sociale

inserita nell'albo regionale della Regione Siciliana. Impegnata su diversi fronti della cultura, sfrutta il gioco di ruolo come mezzo per trasmettere messaggi culturali non familiari per varie fasce della popolazione. La mission della Fianna è "veicolare cultura attraverso l'intrattenimento".

MAD2 FACTORY

Mad² Factory è un'associazione culturale con base a Cagliari che si propone come trampolino di lancio per associazioni nascenti o progetti che abbiano finalità ludiche, come LARP e attività affini. Nasce nel 2015 con la campagna fantasy-medievale "Secoli Bui"; nel 2018 ha preso in carico l'organizzazione di "La Domenica alla Grande Jatte", un raduno annuale a tema vittoriano-steampunk, e la campagna LARP "L'Ascesa di Sassari" di ambientazione Vampiri.

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.

NAUTYLUS

L'Associazione "Nautylus" nasce nel 2010 dall'idea di creare una realtà rivolta alla diffusione dei "giochi intelligenti". Pur essendosi specializzata prevalentemente nel gioco di ruolo dal vivo, l'Associazione si è dotata di una serie di progetti collaterali, come Escape Room e GDR cartacei, facendosi portatrice anche degli interessi di promozione del territorio della campagna emiliana.

NOX GAMES

La Nox Games nasce nel 2007 con l'intento di diffondere la cultura ludica e promuovere un ambiente di gioco immersivo, realistico e di forte impatto emotivo. Tra le cronache più durature c'è quella del mondo distopico di SINE REQUIE (A) LIVE, attualmente in corso. Ci muoviamo tra generi e ambientazioni diverse, seguendo il filo conduttore dell'emotività e del dilemma morale.

PROGETTO EDEN

Progetto Eden nasce nel 2011 allo scopo di promuove eventi che vanno dal larp post-apocalittico a quello dark fantasy e gotico, e partecipando a fiere nazionali dove si occupa di animazione e game design.
I valori associativi includono il rispetto per l'ambiente, la cultura del riciclo ed il larp come strumento di integrazione sociale e riavvicinamento alla natura.

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.

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.

SECONDI FIGLI

I Secondi Figli sono un'Associazione Culturale che promuove il gioco intelligente in ogni sua forma, ha sede a Pisa ed è composta da 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, edularp e varie esperienze di improvvisazione ludica.

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 sei 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!

THE ELDER SCROLL

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 una associazione nata nel 2009 da un piccolo gruppo di amici toscani che condividono la passione per il larp, con l'obbiettivo di creare una realtà che proponesse una visione di qualità di questo hobby e che ne perorasse la diffusione organizzando eventi il più possibile curati nei dettagli. WHLive lavora su progetti che spaziano dalle One Shot dei più svariati temi (Contemporaneo, Storico, Mafia, Horror...) ad alcune collaborazioni con realtà e associazioni differenti, nell'ottica di un libero scambio di idee e contenuti con altri autori e organizzatori.

CREDITS

PROGETTO GRAFICO
Luca Tenaglia

IMPAGINAZIONE
Luca Tenaglia
Maddalena Gattoni

REVISIONE TESTI
Alessandro Giovannucci
Andrea Gatta
Clara Annarita Giannitrapani
Francesca Romana Cicetti
Paola Tigrino
Pierpaolo Vittoria
Sebastiano Palumbo

TRADUZIONE
Alessandro Giovannucci
Andrea Gatta
Francesca Romana Cicetti
Mario Di Cintio
Paola Tigrino
Pierpaolo Vittoria
Sebastiano Palumbo

PREFAZIONE
Chiara Tirabasso

COPERTINA
Luca Tenaglia

CON IL CONTRIBUTO DI
Alessandro Biffi
Alessio Neri
Andrea Baldacci
Andrea Capone
Andrea Vannelli
Carlo Baronti
Chiara Tirabasso
Daniele Casotti
Daniele Vittiglio
Elio Di Giovanni
Filippo Cumoli
Francesca Virduzzo
Francesco Mascellino
Francesco Pregliasco
Francesco Serra
Gaia Granata
Gaia Rinaldini
Giacomo Mancini
Gioia Giommoni
Irene Tedeschi
Marica Russo
Massimiliano Montuschi
Matteo Romani
Natascia Sarai
Nicolò Cappello
Sara Novelli
Silvia Caputo
Simonluca Riolo
Umberto Francia
Valerio Votadoro
Yvonne Croce

FOTOGRAFI
Alessandro Vizzarro
Alessio Brinati
Alessio Messina
Ascanio Viarigi
Camilla Missaglia
Carlo Baronti
Caterina Franceschini
Daniela Camba
Daniele Bergonzi
Donatella Inzerillo
Elena Musarò
Elisa Frasani
Elisa Rampa
Emanuele Musumeci
Enrico Comunello
Federica Terranova
Federico Fortuna
Federico Maestri
Flavio Mancinelli
Francesca Zaccari
Francesco Pellegrino
Gaja Granata
Giuliano Molle
Irene Tedeschi
Isabel Viele
Kristina Chierici
Laura della Calce
Lisa Muner
Lorenzo Mugna
Luca Romagnoli
Luca Tenaglia
Luciana Paris
Marco Alessi
Marco Fisucci
Marco Uggè
Marta Piantanida
Massimo Laurenzi
Michela Molinari
Micol Polacci
Mille961iso
Monica Cavanna
Nicolò Cappello
Nora Pollarolo
Paolo Del Rocino
Patrick Wichert
Robert Sorodoc
Roberto Marcis
Roberto Zuena
Rossella Ilacqua
Santolo Felaco
Simone Biagini
Simona Fossi
Stefania Resti
Stefano Kewan Lee
Tommaso Sorge
Trisha Melanie Ramdoss
Ugo Pisano
Valentina Malavenda
Valerio Votadoro

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